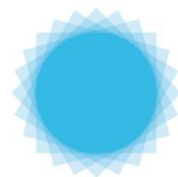


La transition vers le numérique et l'incidence des nouvelles technologies sur les arts

Préparé par David Poole avec Sophie Le-Phat Ho

Pour le réseau des Organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC)

Juin 2011



OPSAC
Organismes publics
de soutien aux arts
du Canada

CPAF
Canadian
Public Arts
Fundings

Note au lecteur émise par le Secrétariat de l'OPSAC

Le lecteur est prié de prendre note que le présent rapport a été commandé par le réseau des Organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC) afin de servir de document de discussion en vue d'une réunion des directeurs exécutifs des 14 organismes membres de l'OPSAC qui a eu lieu à Gatineau, au Québec, le 10 mars 2011.

Ce rapport devait servir de point de départ à la discussion et fournir un instantané des principaux enjeux liés au virage numérique dans le domaine des arts.

L'opinion de le consultant M. David Poole s'appuie sur ses interprétations de diverses sources d'information et ne représente pas nécessairement l'ensemble des points de vue des membres de l'OPSAC, non plus que les structures courantes des programmes.

Le lecteur est invité à communiquer avec le Secrétariat de l'OPSAC pour faire part de ses commentaires sur le présent rapport en s'adressant par courriel à Melanie Yugo, agente de Partenariat et réseaux, à l'adresse melanie.yugo@conseildesarts.ca ou par téléphone au 1-800-263-5588, poste 5144.

Juin 2011

Table des matières

Sommaire.....	4
A. INTRODUCTION.....	7
B. SENS DE L'EXPRESSION « TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES » DANS LE PRÉSENT RAPPORT.....	10
C. CARACTÉRISTIQUES INHÉRENTES ET FONDAMENTALES DU MONDE NUMÉRIQUE.....	10
D. DÉVELOPPEMENT DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES.....	12
E. LES MÉDIAS SOCIAUX ET LEUR IMPORTANCE POUR LES ARTS.....	14
F. INCIDENCE PAR DISCIPLINE/PRATIQUE ARTISTIQUE.....	19
Arts médiatiques : Arts numériques/médias numériques/nouveaux médias/médias interactifs.....	21
Arts médiatiques : Film et vidéo.....	24
Lettres et édition/littérature.....	27
Inter-arts / Interdisciplinaire / Multidisciplinaire.....	30
Arts visuels/métiers d'art/architecture.....	32
Musique - Enregistrement.....	35
Musique - Performance.....	39
Danse.....	42
Théâtre.....	45
G. ENJEUX ET TENDANCES QUI TOUCHENT À PLUSIEURS DISCIPLINES/ PRATIQUES ARTISTIQUES.....	47
H. UTILISATION DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES PAR LES ORGANISMES DES ARTS DE LA SCÈNE.....	49
I. ENGAGEMENT DU PUBLIC À L'ÉGARD DES ARTS EN LIGNE.....	50
J. RÉSUMÉ DES RÉPONSES DES MEMBRES DU RÉSEAU DES ORGANISMES PUBLICS DE SOUTIEN AUX ARTS DU CANADA (OPSAC).....	53
K. QUESTIONS À L'INTENTION DES ORGANISMES PUBLICS DE SOUTIEN AUX ARTS.....	60
Bibliographie.....	62

Sommaire

Contexte

Le présent rapport a été commandé par les Organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC), lequel réunit les directeurs exécutifs ou chefs de direction, les présidents de conseil d'administration et des membres du personnel du Conseil des Arts du Canada et de chacun des 13 conseils des arts provinciaux ou territoriaux et autres organismes publics équivalents de financement des arts de tout le Canada.

Ce rapport avait pour objectif de fournir un aperçu des connaissances actuelles sur le thème du virage numérique et de l'incidence des nouvelles technologies sur les arts, afin de pouvoir déterminer de quelle manière les changements dans le domaine des arts et dans la société, engendrés par les technologies numériques, touchent les organismes publics canadiens qui financent les arts. Une version préliminaire du rapport a été présentée à l'occasion d'une réunion de perfectionnement professionnel des directeurs exécutifs de l'OPSAC, le 10 mars 2011.

Principales constatations

La nature électronique, réseautée et interactive du monde numérique a une incidence significative sur les arts. Une importance particulière doit être accordée à l'incidence des réseaux et de l'interactivité, puisqu'elle ouvre la porte à de nouvelles possibilités de diffusion des arts et de participation du public aux activités artistiques.

Le monde numérique n'est pas statique et il continue de connaître un développement très rapide. Actuellement, l'attention se porte sur l'influence des médias sociaux, qui permettent la création et l'échange de contenu produit par les utilisateurs et offrent une structure au moyen de laquelle on peut se regrouper, échanger et collaborer. Les médias sociaux peuvent avoir un impact sur les arts selon au moins trois perspectives différentes : attirer le public vers les spectacles et les œuvres d'art en jumelant l'art aux personnes intéressées, fournir une plateforme pour la création artistique ainsi que les échanges et débats entre les communautés d'intérêts, et offrir aux organismes des outils leur permettant d'être à l'écoute du public et de favoriser la sensibilisation aux arts.

Actuellement, la majorité des demandes de subventions adressées aux organismes de financement des arts provient d'artistes et d'organismes artistiques qui ne sont pas fortement influencés par les technologies numériques, mais l'intérêt à l'égard de l'utilisation de ces technologies a augmenté rapidement au cours des dernières années.

Les disciplines et les pratiques artistiques présentent des aspects différents dans leur relation aux technologies numériques. Certaines formes d'art existent grâce à la technologie (pratique des arts numériques, films et vidéos) alors que d'autres formes d'art sont influencées par la technologie (nouveaux moyens de distribution de la musique, les livres numériques dans le domaine de l'édition, les arts de la scène en direct). La présente étude se penche sur toutes ces disciplines et ne se concentre pas uniquement sur les arts numériques.

À ce jour, les nouvelles technologies numériques ont exercé leur plus grande influence sur la production et les pratiques de diffusion de disciplines autres que celles des arts de la scène. La littérature et l'édition, la musique, les arts médiatiques (films et vidéos, nouveaux médias) et les arts visuels ont tous des pratiques qui comportent la production d'objets physiques distribués au public (livres, enregistrements, films, photographies, etc.). La transition numérique permet aux artistes de remplacer les objets physiques par des fichiers électroniques et de déplacer la distribution dans le temps et d'un lieu à l'autre par une distribution instantanée sur les réseaux.

Les créateurs et musiciens non commerciaux publient leurs œuvres grâce aux mêmes entreprises et par les mêmes canaux que les auteurs et musiciens commerciaux et ils ont été témoins de l'incidence de changements dans ces industries culturelles, surtout en ce qui a trait à la diffusion en ligne.

La loi canadienne sur le droit d'auteur doit être mise à jour pour pouvoir être utile et pertinente à l'ère du numérique. Même si on reconnaît que la loi doit offrir un équilibre entre le droit des créateurs d'être rémunérés pour l'utilisation de leurs œuvres et le droit du public d'avoir accès à ces œuvres, il reste difficile d'établir le point d'équilibre dans certaines disciplines artistiques où le remixage des œuvres pose un défi aux droits de rémunération.

Il semble que très peu d'organismes artistiques puissent prétendre atteindre un large public en ligne par l'intermédiaire de leur site Internet. Par conséquent, la portée du contenu actuellement offert en ligne par ces organismes est limitée. Cependant, de nombreux observateurs sont d'avis qu'il n'est pas nécessaire d'attirer de larges publics en ligne, et croient plutôt à l'importance d'atteindre les publics niches de différentes formes d'art. Les médias sociaux sont perçus comme des outils efficaces pour trouver ces publics.

Des enquêtes menées en Angleterre révèlent que les personnes déjà très engagées dans le monde des arts sont plus susceptibles d'explorer l'art en ligne. Pour les publics moins engagés dans les arts, rien ne permet de croire qu'ils pourraient avoir davantage envie de participer à des activités artistiques par Internet, bien que la toile soit perçue

comme une ressource utile. Il est peu probable qu'Internet puisse arriver à « convertir » ceux qui ne sont actuellement pas intéressés par les arts.

Les mêmes enquêtes rapportent que la plupart des membres du public refuseraient de payer pour de l'art en ligne et avancent que le contenu devrait être exclusif et d'une grande qualité pour convaincre les gens de payer.

De nombreux organismes publics de soutien aux arts du Canada ont des programmes ou des éléments de programmes pour les arts numériques et certains ont en place ou travaillent à mettre en place des éléments de programmes s'intéressant à l'incidence des technologies numériques sur les autres formes d'art (littérature numérique, etc.).

La majorité des organismes de financement s'appêtent à déplacer en ligne le processus de demande de subventions d'ici les trois à six prochaines années, compte tenu que nombre d'entre eux utilisent dorénavant des systèmes électroniques de gestion des dossiers plus complets intégrant les fonctions de suivi des dossiers, d'évaluation, de paiement, de communication et de sauvegarde des renseignements de base.

La plupart des organismes de financement souhaitent utiliser plus efficacement les médias sociaux pour communiquer avec les artistes et le public. Ils sont préoccupés par la question des ressources qui seraient alors nécessaires et par les politiques et lignes directrices devant régir l'utilisation des médias sociaux par leur personnel.

Pour les organismes de financement, les principales questions sont les suivantes :

- Sont-ils attentifs aux façons de travailler des artistes dans l'environnement numérique et reconnaissent-ils ces façons de faire?
- Reconnaittent-ils les pratiques artistiques qui évoluent ou changent en raison des possibilités offertes par les technologies numériques?
- Comment font-ils pour reconnaître le professionnalisme des artistes si le rôle des indicateurs traditionnels de ce professionnalisme (acceptation par les observateurs, utilisation d'outils professionnels) est réduit?
- Se tiennent-ils au fait du rôle changeant des organismes d'infrastructure (centres d'artistes autogérés, éditeurs, studios d'enregistrement, etc.) à la lumière des technologies numériques?

La transition vers le numérique et l'incidence des nouvelles technologies sur les arts

A. INTRODUCTION

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. Le présent rapport a pour but d'aider les organismes publics de soutien aux arts du Canada à mieux comprendre comment la transition vers une société numérique a une incidence sur les arts, et de les guider dans leur travail d'élaboration de stratégies visant à s'assurer que le secteur des arts n'est pas laissé pour compte à l'ère du numérique.

Le présent rapport a été commandé par le Conseil des Arts du Canada au nom du réseau des Organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC), lequel réunit les directeurs exécutifs ou chefs de direction, les présidents de conseils d'administration et des membres du personnel du Conseil des Arts du Canada et de chacun des 13 conseils des arts provinciaux ou territoriaux et autres organismes publics équivalents de financement des arts de tout le Canada.

Objectifs

Les objectifs de ce projet étaient les suivants :

- fournir un aperçu des connaissances actuelles sur le thème du virage numérique et de l'incidence des nouvelles technologies sur les arts;
- déterminer de quelle manière les changements dans le domaine des arts et la société amenés par les technologies numériques touchent les organismes publics de soutien aux arts du Canada;
- éclairer le débat à l'occasion d'une réunion de perfectionnement professionnel des directeurs exécutifs de l'OPSAC tenue le 10 mars 2011.

Le projet visait à répondre aux principales questions suivantes :

- Quelles possibilités et quels défis le virage numérique crée-t-il pour les arts (artistes, organismes artistiques, organismes de soutien aux arts) et pour le public?

- En quoi les technologies numériques changent-elles le contexte dans lequel évoluent les artistes, les organismes artistiques, les organismes de soutien aux arts et le public?

Démarche et méthode

Dès le début du projet, un groupe de travail formé de membres de l'OPSAC a consenti à centrer le projet sur les technologies numériques et a aidé à définir la portée de la recherche, soulignant sa concentration sur les arts. Il a également été convenu que le rapport qui serait produit devrait fournir de l'information sur les différentes disciplines et pratiques artistiques et couvrir la création et la production des œuvres et les moyens utilisés pour qu'elles touchent le public.

Tout au long du projet, le consultant a travaillé avec Sophie Le-Phat Ho, une chercheuse chargée d'examiner le matériel en langue française et de mener des entrevues en français. Le consultant s'est quant à lui concentré sur le matériel en anglais.

Le consultant et la chercheuse ont mené à bien les tâches suivantes :

- i. Ils ont procédé à des recherches et examiné le matériel publié de sources canadiennes et internationales. Leur examen a porté sur les livres, articles, sites web et blogues s'intéressant à l'incidence des nouvelles technologies sur les arts et a englobé le matériel publié par les gouvernements, les collèges et universités, les services de recherche d'organismes de financement internationaux et les organismes artistiques. Étant donné la rapidité avec laquelle le monde numérique change, il a été décidé de se concentrer sur le matériel publié à partir de 2007. Le matériel provenait de sources canadiennes et internationales, la majorité du matériel international provenant des États-Unis, du Royaume-Uni et de l'Australie. Les renseignements recueillis grâce à un examen de la documentation éclairent l'essentiel de ce rapport. Une bibliographie du matériel examiné est incluse à la fin du présent rapport.
- ii. Ils ont consulté des personnes connaissant bien le domaine. Au cours des dernières années, de nombreux penseurs, auteurs et administrateurs au Canada et à l'étranger ont réfléchi et écrit au sujet de l'incidence des nouvelles technologies sur les arts. Nous avons envoyé des questionnaires à dix d'entre eux et nous en avons interrogé deux afin de recueillir des renseignements et leurs opinions sur les mesures que devraient adopter les artistes et les institutions artistiques à la lumière des nouvelles technologies. Le taux de réponse aux questionnaires a été de 30 p. 100

- iii. Ils ont procédé à une synthèse de l'information. Les renseignements recueillis grâce à l'examen de la documentation et aux réponses des personnes interrogées ont été regroupés par discipline et par pratique artistique, de même qu'en fonction des thèmes qui sont apparus au cours de la recherche. L'organisation de ce matériel est décrite plus en détail dans la section intitulée Structure du rapport.

- iv. Ils ont recueilli de l'information sur la façon dont les membres de l'OPSAC réagissent aux technologies numériques. Des membres du réseau des Organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC) ont été interrogés au moyen de questionnaires envoyés par courriel à tous les membres et, dans le cas de deux organismes, au moyen d'entrevues menées avec le personnel. Les organismes de soutien devaient décrire leurs activités et plans actuels relativement aux technologies numériques et faire part de leurs connaissances sur l'incidence des technologies numériques sur les artistes et les organismes artistiques.

Structure du rapport

Étant donné la quantité d'information liée au monde numérique, le rythme accéléré du changement et le besoin d'information en temps opportun, il a été décidé que le rapport allait se pencher sur la description des caractéristiques du monde numérique, sur le rôle des médias sociaux à l'heure actuelle, sur les enjeux soulevés par les artistes et les organismes artistiques ainsi que sur la perspective du public au moment d'aborder l'art à l'aide de technologies numériques. En s'appuyant sur ces éléments, le présent rapport traite des thèmes suivants :

- Déterminer de quelle manière l'expression « technologies numériques » est utilisée dans le rapport.
- Souligner les caractéristiques du monde numérique, en faisant une distinction entre ses caractéristiques fondamentales et celles qui ont subi l'influence des sociétés et des économies.
- Souligner le rôle des médias sociaux eu égard aux arts.
- Résumer en quoi les technologies numériques ont une incidence sur différentes disciplines et pratiques artistiques en ce qui concerne la création et la production, et les efforts pour atteindre le public.
- Examiner les défis et les possibilités qui s'appliquent à plusieurs disciplines/pratiques.
- Déterminer dans quelle mesure les organismes artistiques ont recours aux technologies numériques.

- Résumer de quelle manière le public utilise les technologies numériques, en particulier les réseaux, en ce qui touche les arts.
- Résumer ce que font les organismes canadiens de soutien aux arts pour faire face aux défis et aux possibilités posés par les technologies numériques.
- Proposer quelques grandes questions que devront se poser les organismes de soutien aux arts pour répondre aux possibilités et aux défis posés par les technologies numériques.

B. SENS DE L'EXPRESSION « TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES » DANS LE PRÉSENT RAPPORT

L'expression « nouvelles technologies » peut être utilisée pour englober tout un éventail de technologies, de la robotique à la biotechnologie, ayant eu une certaine incidence sur les arts au cours des dernières années. À l'occasion de consultations avec le groupe de travail responsable du présent rapport, il a été décidé que cette étude se concentrerait sur les technologies numériques, puisque ce sont elles qui ont eu de loin la plus grande incidence sur les arts et le public.

Dans le matériel que nous avons envoyé aux artistes et aux organismes de soutien aux arts, nous avons décrit les technologies numériques comme des « technologies qui permettent de créer et de sauvegarder des données et des processus sous forme numérique, avec la possibilité d'une distribution par les réseaux électroniques ». La plupart des répondants se sont dits à l'aise avec cette description, mais certains artistes et enseignants ont souligné qu'il était plus difficile aujourd'hui de décrire les technologies numériques d'une manière qui exclut les réseaux. Nous avons tenu compte de leurs conseils, et c'est pourquoi cette étude porte une attention spéciale à l'incidence des réseaux numériques sur les arts.

C. CARACTÉRISTIQUES INHÉRENTES ET FONDAMENTALES DU MONDE NUMÉRIQUE

Certaines des caractéristiques du monde numérique sont inhérentes à la nature même des processus numériques et ont eu en elles-mêmes une incidence importante sur les arts.

Électronique

- *Le matériel est offert sous forme électronique plutôt que physique. Il n'est pas nécessaire qu'il y ait un objet physique (livre, peinture, photographie, enregistrement, etc.) pour que quelque chose existe en tant qu'œuvre d'art.*
- *Une œuvre d'art peut être créée par l'enregistrement d'événements du monde physique, par la manipulation ou le remixage de données électroniques ou encore par la combinaison de ces différents processus. Par conséquent, il peut être difficile de faire une distinction entre ce qui est enregistré et ce qui est fabriqué. (Par exemple, dans le milieu du cinéma et de la vidéo, il peut être difficile d'établir une distinction entre le matériel créé à l'aide des techniques de la cinématographie et le matériel produit par ordinateur).*
- *Il peut être absolument impossible de distinguer la copie numérique d'une œuvre d'art de son original numérique et la qualité de la copie peut être très proche de celle de l'original non numérique.*
- *Comme une œuvre d'art enregistrée sur un support numérique occupe très peu d'espace comparativement à une œuvre d'art physique, il n'y a pas de limites physiques à la quantité d'œuvres d'art pouvant être sauvegardées. 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. Cela a eu une incidence importante sur les modèles de vente des livres, films et enregistrements musicaux, alors que les coûts associés au maintien des listes des ouvrages (« backlists ») disponibles ont été réduits.*

Réseautage

- Comme le matériel est sous forme électronique, il peut être transféré sur les réseaux électroniques planétaires, y compris sur Internet (un réseau de réseaux) et les réseaux mobiles.
- Dès qu'une œuvre est sur un réseau, elle devient instantanément accessible là où s'étend le réseau.
- Une fois qu'une œuvre est sur un réseau, elle peut être offerte sous différents formats et à différents moments. David Neale, premier vice-président de TELUS, Produits et services, résume très bien cette idée : « Mon fils regarde encore les émissions de télé qui passent aux heures de grande écoute. Mais il ne les regarde ni aux heures de grande écoute, ni à la télé ».
- Les réseaux permettent à l'information portant sur un type de contenu d'interagir avec d'autres types de contenu numérique (par exemple, des photos et des points GPS).
- Les réseaux ne sont pas que des lieux où peuvent être vues les œuvres, ils peuvent aussi servir de lieux communs où créer des œuvres.

Interconnectivité

Contrairement à la radio et à la télévision, où l'information circule d'un diffuseur à un public, Internet permet à l'information de circuler entre de nombreux points. Pour le milieu des arts, cela a de nombreuses répercussions. Si une œuvre d'art est ouverte à la modification, un certain nombre d'artistes peuvent collaborer à cette œuvre à partir de différents endroits, simultanément ou à des moments différents. Le public peut interagir avec une œuvre d'art en réagissant directement à l'œuvre ou par l'intermédiaire de communautés en ligne. Les gens peuvent commenter l'œuvre, la critiquer, la recommander, trouver à quel endroit se la procurer, ou la transférer à d'autres. L'interconnectivité permet également de savoir qui reçoit l'information et de recueillir des renseignements précis sur ce qui est vu et ce qui est ignoré.

D. DÉVELOPPEMENT DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

Au cours des trois dernières décennies, nous avons été témoins de l'évolution rapide du matériel (ordinateurs personnels, téléphones mobiles, appareils d'enregistrement, de lecture ou de contrôle), des logiciels et des applications (logiciel de recherche, logiciel de manipulation graphique, etc.) et des réseaux (Internet et téléphonie mobile). Le coût du matériel et des logiciels de base s'est stabilisé, alors que leur puissance n'a cessé de croître. Le matériel et les logiciels informatiques sont dorénavant à la portée financière de nombreux artistes. Ces développements ont été largement influencés par les conditions économiques et sociales dans lesquelles ils ont été rendus possible, ce qui signifie que certains se poursuivront alors que d'autres seront vraisemblablement remis en question ou annulés.

Voici quelques-unes des tendances qui devraient perdurer :

- Le nombre de personnes ayant accès à Internet et aux réseaux mobiles n'a cessé de croître et la portée des réseaux s'étend au-delà des pays développés, même si on constate toujours une coupure numérique au Canada, surtout dans le Nord et les collectivités rurales. La population mondiale des utilisateurs Internet a été estimée en juin 2010 à 1,97 milliard de personnes.
- La capacité des dispositifs de stockage et des réseaux et la vitesse de distribution de l'information (largeur de bande) augmentent. D'après la croissance actuelle de la capacité des disques durs, on prévoit qu'en 2025, les combinés mobiles seront en mesure de contenir n'importe quel film jamais tourné, quelle que soit sa durée. Cependant, les tendances actuelles laissent

croire qu'il est plus susceptible que l'information soit stockée à distance et qu'on y ait accès à partir de réseaux.

- La quantité de matériel disponible en format numérique augmente, la majeure partie de ce matériel étant accessible par les réseaux.

Voici quelques-uns des secteurs pour lesquels les tendances en matière de développement des technologies pourraient changer :

- Internet s'est développé dès les origines comme une plateforme ouverte où s'échange la recherche scientifique. Même si beaucoup de personnes, surtout des artistes appartenant à la communauté du logiciel libre, pensent que l'accès à Internet doit demeurer ouvert, les pressions se font de plus en plus sentir pour que l'on en contrôle l'accès. Comme l'ont souligné certains observateurs, Internet n'est pas en soi une plateforme ouverte. « ...on pourrait facilement réglementer certaines de ses caractéristiques centrales, ou même les éliminer... Cela vaut pour son interopérabilité, ses normes ouvertes, son caractère anonyme et bien d'autres choses qui ont autrefois semblé définir le média. » Aux États-Unis, des efforts sont faits pour mettre au point un « interrupteur marche-arrêt » pour Internet, à la suite de préoccupations en matière de sécurité nationale. De récents événements dans le monde montrent clairement que certains gouvernements nationaux exercent un contrôle de l'accès à Internet par leurs citoyens.
- Comme l'échange de données par Internet (téléchargement en amont et en aval, partage de fichiers) a jusqu'ici été gratuit, on remarque une forte résistance à l'idée de payer pour du matériel téléchargé sur Internet. Nous avons été témoins d'une transformation structurelle radicale des attentes du public, qui veut maintenant que tout ce qui puisse être numérisé le soit — et soit offert gratuitement. Cela a eu des répercussions immédiates sur les artistes qui tentent de vendre du matériel numérique par Internet, répercussions qui seront traitées plus en détail dans la section sur les disciplines/pratiques artistiques ci-après. Cependant, étant donné l'importance grandissante d'Internet dans l'économie de plusieurs pays, il est clair que les pressions augmenteront pour que l'on commercialise Internet. L'incidence que cela aura sur les artistes qui se sont habitués à des services Internet gratuits pour produire ou distribuer leurs œuvres n'est pas connue.
- Après une période d'expansion et de changements rapides durant les années 2000, une certaine stabilité s'est installée dans certains segments du monde numérique commercial. Les groupeurs de contenu comme iTunes et Amazon, les navigateurs Web comme Firefox, les moteurs de recherche comme Google et les systèmes d'exploitation comme Linux, Windows et Mac OS se sont taillé une place importante dans le paysage numérique. Jusqu'ici, on constate

une plus grande stabilité dans ce qu'on a décrit comme le Web 1.0, où des sources centralisées placent du matériel sur Internet et des utilisateurs en font la découverte. Mais on constate un rapide changement et une stabilité relativement plus faible dans le Web 2.0, le monde des médias sociaux, où Facebook, Twitter et YouTube pourraient devenir un phénomène permanent ou être remplacés par des plateformes plus puissantes et plus attrayantes. Comme l'a souligné la compagnie américaine de recherche technologique Gartner, on peut reproduire sur une courbe (courbe de Gartner ou Hype Curve) l'apparition, l'acceptation ou le rejet de nouvelles technologies, et les technologies très tendance ne connaissent pas toutes le succès. Il pourrait être utile aux administrateurs ayant à faire face à une avalanche de nouvelles technologies de voir où la technologie se situe sur la courbe de Gartner avant de l'adopter. La courbe de Gartner est décrite plus en détail à l'annexe 1.

- Le monde des réseaux numériques est dynamique. Tout comme le Web 2.0 vient compléter les premiers usages d'Internet sans les remplacer, de nouveaux réseaux apparaissent. Certains observateurs prédisent l'apparition de réseaux permettant une meilleure intégration des réseaux et dispositifs qui ne sont actuellement pas reliés. Nous assistons déjà à une plus grande intégration de l'information provenant d'Internet et des systèmes GPS sur les appareils mobiles, ce qui permet d'adapter l'expérience Internet de l'utilisateur selon l'endroit où il se trouve. Compte tenu des progrès dans la capacité des dispositifs informatiques de « comprendre » la signification de l'information, on prévoit que les futurs réseaux permettront un regroupement du matériel en fonction de ce que « connaît » l'ordinateur de son utilisateur. On voit déjà apparaître à l'horizon des versions de base de ce « Web sémantique », alors que des applications permettent de restreindre et de personnaliser les recherches réalisées sur le Web en fonction de l'information disponible grâce au profil de l'utilisateur – ce qui signifie que les résultats de la recherche dépendent de la personne qui réalise cette dernière.

E. LES MÉDIAS SOCIAUX ET LEUR IMPORTANCE POUR LES ARTS

Les médias sociaux ont recours à des technologies web et mobiles pour transformer la communication en un réel dialogue. Ils permettent ainsi la création et l'échange de contenu produit par les utilisateurs et offrent une structure au moyen de laquelle on peut se regrouper, échanger et collaborer. Les médias sociaux permettent une interaction bidirectionnelle et multivoque à l'échelle de la planète, offrant ainsi aux utilisateurs la possibilité d'ajouter du contenu ou des commentaires et de former rapidement des groupes.

À l'heure actuelle, on trouve parmi les outils de médias sociaux avec lesquels nous sommes les plus familiers les réseaux sociaux en ligne (Facebook, MySpace, etc.), les blogues, les micro-blogues (Twitter), les sites de partage (YouTube, Flickr, etc.), la baladodiffusion, les wikis (Wikipedia, etc.) et les gadgets logiciels/applications comme ceux offerts pour les appareils mobiles.

Les médias sociaux ont un effet sur les arts selon au moins trois perspectives différentes. Ils aident à attirer le public vers les spectacles et les œuvres d'art en jumelant l'art aux personnes intéressées, à fournir une plateforme pour la création artistique ainsi que les échanges et débats entre les communautés d'intérêts, et à offrir aux organismes des outils leur permettant d'être à l'écoute du public et de favoriser la sensibilisation aux arts.

i. Jumeler les œuvres d'art et le public

La production numérique et la diffusion en ligne permettent aux artistes de contourner les gardes-barrières traditionnels (maisons de disques, éditeurs de magazines, librairies, boutiques de location vidéo, etc.) en plaçant directement leurs œuvres en ligne. Comme l'ont souligné de nombreux auteurs, notamment Mitch Joel dans son ouvrage intitulé *Six Pixels of Separation*, la facilité relative avec laquelle il est possible de verser du matériel en ligne a entraîné une surabondance de l'offre. « Les gens (y compris les artistes) disposent d'une plateforme très puissante et pratiquement gratuite pour partager leurs idées avec le monde – et ils le font en masse ». « Si les chiffres sont exacts, toutes les 60 secondes, plus de huit heures de nouveau contenu vidéo sont téléchargées sur YouTube. C'est environ 11 500 heures de nouveau contenu vidéo chaque jour. Si vous passiez le reste de votre vie en ligne, vous ne pourriez jamais arriver à voir, entendre et lire tout le contenu qui s'y trouve. » Comme le souligne également Mitch Joel, l'éventail du matériel disponible en ligne s'accroît également. « Tout est devenu contenu. Un message sur Twitter, par exemple "Je fais ma lessive", constitue désormais un contenu. Aujourd'hui, tout ce que nous créons peut servir de contenu ». La question pour les artistes et les organismes artistiques devient la suivante : « Comment faire pour que le public nous remarque en ligne avec tout ce contenu? »

Ainsi, au moment où les artistes et les organismes artistiques devraient trouver plus facile d'atteindre directement leur public, ils se retrouvent inondés sous une mer de contenus. La documentation actuelle laisse croire que les médias sociaux offrent d'importants outils capables d'aider les artistes à atteindre leur public, compte tenu de l'hypothèse qu'il n'existe plus de marché de masse, mais plutôt une multitude de marchés niches. Les publics se sont fragmentés et ne sont pas nécessairement plus gros ou plus petits, ils sont simplement plus diffus. Les médias sociaux sont

considérés comme de puissants outils parce qu'ils permettent aux artistes de sensibiliser ceux qui sont intéressés par leur travail.

Cela est possible car des sites de réseautage social comme Facebook et Twitter encouragent les gens aux intérêts similaires à établir des liens et à rester en contact. Une opinion ou un commentaire émis sur l'un de ces sites trouvera vraisemblablement une oreille réceptive, tout comme un lien vers une vidéo ou un livre trouvera vraisemblablement un public. Comme le souligne Mitch Joel : « C'est le rêve parfait pour les publicistes – jumeler les produits et les services avec les consommateurs qui les recherchent. »

Les sections qui suivent portent sur différentes disciplines et pratiques artistiques et donnent plus de détail sur la manière avec laquelle les artistes et les organismes artistiques utilisent les médias sociaux, mais deux tendances générales se dessinent. Les musiciens, les auteurs, les artistes de la vidéo et autres artistes qui produisent des œuvres susceptibles d'atteindre directement le public par l'intermédiaire de réseaux ont tendance à utiliser les médias sociaux pour échapper à toute la multitude de matériel offert en ligne afin d'amener des publics potentiels vers leurs œuvres (par exemple, en interagissant avec des communautés en ligne qui pourraient être intéressées par le sujet d'une vidéo ou par le genre musical qu'affectionne l'artiste).

D'autres, surtout les organismes des arts de la scène, utilisent les médias sociaux pour attirer les publics vers leurs prestations, en se liant à des groupes qu'ils savent intéressés par leur forme d'art et en offrant des plateformes qui donnent au public un aperçu de leurs prestations.

ii. Créer à l'intérieur de communautés d'intérêt

Les communautés artistiques en ligne, collectives et engagées, ont été parmi les premières à utiliser les technologies des médias sociaux et elles ont également contribué à leur création et à leur développement. Les petits organismes artistiques (centres d'artistes autogérés, collectifs d'artistes, réseaux, etc.) font un large usage des plateformes des médias sociaux et des logiciels libres, parce qu'ils sont accessibles, conviviaux et gratuits ou à faible coût. Partisans de l'hypothèse que l'ouverture facilite la créativité, les communautés artistiques qui font usage de logiciels libres partagent aussi des valeurs quant à l'accessibilité. Elles mettent l'accent sur l'échange de compétences en ligne (par l'intermédiaire de forums, de listes d'envoi, etc.) mais aussi en personne, notamment au moyen d'ateliers, de séances publiques de démonstration pratique ou de événements improvisés. Au sein de ces collectivités, des événements récurrents comme les soirées Upgrade,

DorkBot et PechaKucha permettent l'échange de connaissances et le réseautage entre artistes ou professionnels des technologies.

Alors que les réseaux sociaux commerciaux comme Facebook, Twitter et LinkedIn sont omniprésents au sein des organismes artistiques, les organismes engagés et collectifs tendent aussi à utiliser les réseaux pair à pair, qui reposent sur des modèles décentralisés. Ici, la notion de pair à pair s'est répandue au-delà des sites de partage de fichiers musicaux ou de films pour atteindre le financement pair à pair (Kickstarter) et les wikis, qui permettent la rédaction en collaboration et la participation.

iii. Écouter le public et améliorer la sensibilisation aux arts

Les médias sociaux peuvent être utilisés pour améliorer et compléter les activités de communication existantes d'un organisme. Comme une bonne partie de ces médias sociaux permettent une communication bidirectionnelle, ils peuvent être utilisés de façon active ou passive : pour envoyer des messages, ou pour favoriser, recueillir ou surveiller les commentaires. Bon nombre des médias sociaux comporte des paramètres intégrés, et ils peuvent donc être utilisés à des fins de mesure et de rapport. Les médias sociaux peuvent aider à surveiller la réputation d'un organisme, à écouter les artistes et autres partenaires, à recueillir les commentaires, à accroître la sensibilisation, et à améliorer la distribution et la visibilité.

La Longue Traîne

Bon nombre de textes traitant du rôle que jouent les médias sociaux quand vient le temps d'atteindre des publics niches font mention de la théorie de la longue traîne. La pertinence de la longue traîne dans le cyberspace a été suggérée par Chris Anderson dans un article de la revue *Wired* paru en octobre 2004 et décrite plus en détail dans son livre intitulé *The Long Tail – La Longue Traîne : Quand vendre moins, c'est vendre plus*.

Dans le milieu traditionnel du commerce, il existe une règle voulant que 20 % des produits représentent 80 % des ventes. Les commerçants qui vendent un produit physique disposent d'une surface d'entreposage et d'une surface de présentation limitées et doivent assumer des coûts d'expédition relativement élevés. Ils veulent par conséquent donner le plus de surface de présentation possible à 20 % de leurs produits qui, ils l'espèrent, seront des produits à succès. Dans le cyberspace, il n'existe pas de produits physiques et la distribution se fait par voie électronique. À peu près tout ce qui se fait peut être stocké, affiché et distribué à un plus faible coût.

L'idée de la longue traîne a gagné en popularité dans le cyberspace. Elle décrit une stratégie qui consiste à vendre de petits volumes d'articles difficiles à trouver à de nombreux consommateurs, au lieu de vendre de larges volumes de quelques articles populaires. Les ventes totales des « articles non populaires » constituent la *Longue Traîne*.

Dans les propres mots de Chris Anderson, la théorie de la longue traîne peut se ramener à ceci : « notre culture et notre économie, naguère axées sur un nombre relativement restreint de grands succès (produits et marchés grand public) formant la tête de la courbe de la demande, se tournent de plus en plus vers les très nombreuses niches de sa traîne. Aujourd'hui, sans les contraintes d'espace disponible et autres goulots d'étranglement de la distribution, des biens et services étroitement ciblés peuvent présenter autant d'intérêt économique que ceux destinés aux masses. » (Anderson 2007, p. 89)

La théorie de la longue traîne trouve son chemin dans les discussions sur les médias sociaux parce que ces derniers sont vus comme des outils permettant à des publics potentiels de naviguer à travers la quantité incroyable de matériel offert en ligne et de trouver un produit unique, non populaire, dans la longue traîne – un enregistrement, un livre, une vidéo ou autre œuvre d'art.

Toutefois, certains critiques ont souligné que même si Chris Anderson a raison de dire que l'espace infini de l'Internet fournira de plus en plus de possibilités pour une programmation de niches, ces niches vont engendrer de moins en moins de recettes. (Julia de Roeper et Susan Luckman, *Future Audiences for Australian Stories*, 2009). La longue traîne peut simplement signifier qu'un artiste pourra obtenir de la visibilité pour lui-même et son œuvre, mais elle ne signifie pas nécessairement une source de revenus viable.

F. INCIDENCE PAR DISCIPLINE/PRATIQUE ARTISTIQUE

Introduction

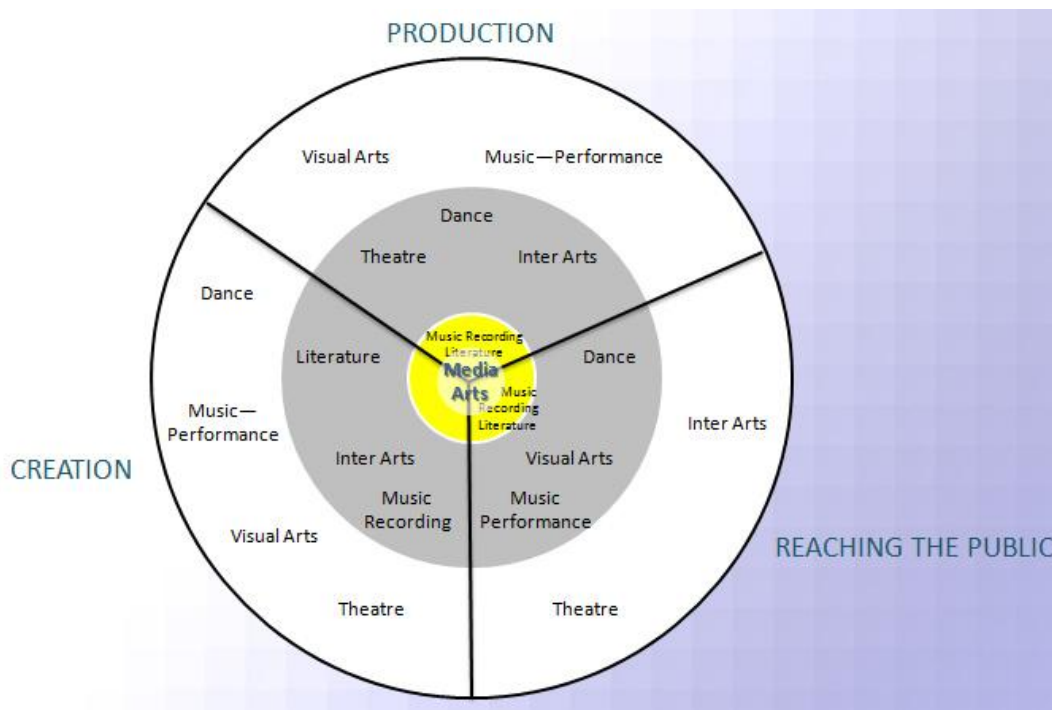
Accroissement de l'intérêt – Des membres du personnel de deux organismes membres de l'OPSAC que nous avons interrogés ont souligné que la majorité des demandes de subventions faites par les artistes et organismes artistiques continuent de l'être pour des démarches peu influencées par les technologies numériques. Les artistes écrivent encore des livres, ils font encore des films et utilisent encore les médias traditionnels. Pour l'instant, ils estiment qu'entre cinq et dix pour cent des propositions adressées aux organismes de soutien aux arts concernent des démarches fortement influencées par les technologies numériques. Toutefois, ils soulignent également que l'intérêt à l'égard de l'utilisation de ces technologies s'est accru très rapidement au cours des dernières années.

Relation aux technologies numériques – Les disciplines et les pratiques artistiques présentent des aspects différents dans leur relation aux technologies numériques. Certaines formes d'art existent grâce à la technologie (pratique des arts numériques et films et vidéos dans le secteur des arts médiatiques) alors que d'autres formes d'art sont mises en valeur par la technologie (les nouveaux moyens de distributions de musique, les livres numériques dans le domaine de la littérature et de l'édition, la diffusion simultanée en direct). La présente étude se penche sur toutes ces disciplines et ne se concentre pas uniquement sur les arts numériques.

Aperçu des incidences – Jusqu'ici, les nouvelles technologies numériques ont surtout eu une incidence sur les pratiques de production et de diffusion dans des disciplines artistiques autres que les arts de la scène. Les lettres et l'édition, la musique, le cinéma et la vidéo et les arts visuels sous-entendent tous la production d'objets physiques distribués au public (livres, enregistrements, films, rubans, photographies, etc.). Le virage numérique permet aux artistes de remplacer ces objets physiques par des fichiers électroniques et de remplacer la diffusion graduelle de leurs œuvres dans le temps et en divers endroits par une diffusion instantanée sur différents réseaux. Le graphique de la page suivante présente un aperçu de l'incidence actuelle des technologies numériques sur différentes disciplines, pratiques et activités artistiques au Canada.

Comment interpréter le graphique et les tableaux – À la suite de nos lectures et recherches, nous avons attribué aux diverses incidences une valeur faible, moyenne ou élevée, et avons défini en conséquence un code de couleurs pour le graphique. Les mêmes couleurs sont également utilisées dans les tableaux des pages suivantes, qui expliquent plus en détail où les technologies numériques influent sur les disciplines et pratiques artistiques qu'appuient les organismes publics de soutien aux arts du Canada.

Dans les tableaux, il n'y a pas de lien entre l'information d'une colonne et celle de la même rangée dans la colonne adjacente.



Incidence des technologies numériques : Faible Moyenne Élevée

PRODUCTION	PRODUCTION
Visual Arts	Arts visuels
Music-Performance	Musique – Prestation
Theatre	Théâtre
Dance	Danse
Inter Arts	Inter-Arts
CREATION	CRÉATION
Dance	Danse
Music-Performance	Musique – Prestation
Visual Arts	Arts visuels
Theatre	Théâtre
literature	littérature
Inter Arts	Inter-Arts
Music Recording	Enregistrement musical
REACHING THE PUBLIC	DIFFUSION AU PUBLIC
Theatre	Théâtre
Inter Arts	Inter-Arts
Music-Performance	Musique – Prestation
Visual Arts	Arts visuels
Dance	Danse
Music Recording Literature	Documentation sur l'enregistrement musical
Media Arts	Arts médiatiques
Music Recording Literature	Documentation sur l'enregistrement musical

Arts médiatiques : Arts numériques/médias numériques/nouveaux médias/médias interactifs

Observations générales : Les arts numériques, les médias numériques, les nouveaux médias et les médias interactifs sont des activités artistiques engendrées par les technologies numériques. Ces activités sont si nouvelles qu'une appellation reconnue ne leur a toujours pas été attribuée. Elles englobent le travail d'artistes sur le Web, les médias interactifs, les jeux, les installations interactives et autres activités développées à mesure qu'apparaissent de nouvelles technologies.

Impact des technologies numériques : faible moyen élevé

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
Les nouveaux médias sont au cœur du débat entourant bon nombre d'œuvres d'art des nouveaux médias. On critique la façon dont ils évoluent, par la subversion des pratiques artistiques classiques et la mise au point de nouvelles pratiques et plates-formes.	Les artistes ne se servent pas toujours de plates-formes de production préexistantes. Souvent, ce sont eux qui développent les logiciels et périphériques nécessaires à l'accomplissement de leur travail.	Le fait que le public ne considère généralement pas les sites Web comme des œuvres d'art à part entière est l'un des enjeux du travail des artistes du Web. Les sites Web reconnus comme étant artistiques sont une goutte dans un océan comptant des centaines de milliers d'autres sites.
La majeure partie de la création et de la production se fonde essentiellement sur la recherche technique, de sorte que, pour certains, les nouveaux médias sont à la fois une activité de recherche et un processus artistique.	La production de pointe et expérimentale est souvent réalisée en partenariat avec des collaborateurs internationaux qui disposent des installations pouvant appuyer la recherche et la création de nouveaux médias.	Les installations des nouveaux médias sont souvent synonymes de matériel complexe et nécessitent parfois des logiciels uniques, ce qui les rend difficiles à présenter aux organisations peu perfectionnées sur le plan technologique et ne disposant pas d'une main-d'œuvre ayant reçu une formation technique de haut niveau.
Une bonne part de l'expertise dans ce domaine réside chez les spécialistes, les personnes qui œuvrent dans le secteur de la haute technologie et les scientifiques. Les collaborations de création entre les artistes et l'industrie et la science, ainsi qu'avec d'autres artistes, sont fréquents.	Au Canada, les installations de pointe de production de nouveaux médias sont souvent associées à des universités et des instituts de recherche ou avec des agences spécialisées tels le Banff New Media Institut et Hexagram.	Il existe, en Europe et en Asie, un parcours établi de festivals et d'expositions destiné aux nouveaux médias. Par conséquent, les œuvres canadiennes sont davantage présentées à l'extérieur qu'au Canada même.

Arts médiatiques : Arts numériques/médias numériques/nouveaux médias/médias interactifs

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
<p>De nombreux artistes plus âgés œuvrant dans ce secteur sont issus et influencés par d'autres formes d'arts, notamment les arts visuels. La première génération d'artistes dont l'expérience s'articule uniquement autour des arts numériques n'a émergé qu'il y a quelques années.</p>	<p>Seules quelques installations de production canadiennes dirigées par des artistes disposent de l'expertise et des installations appuyant la production et la présentation de produits des nouveaux médias (SAT, Interaccess, Oboro, SOIL)</p>	<p>Les coûts des technologies de lecture et de l'expertise technique font qu'il est difficile financièrement pour les institutions moins importantes de présenter de telles œuvres.</p>
<p>Puisque le travail est de nature numérique, la création réalisée dans le cadre de partenariats à distance est relativement facile.</p>	<p>Déterminer si une œuvre des nouveaux médias est achevée peut être difficile, puisqu'elle est constamment sujette au perfectionnement et à des améliorations (version bêta, version 1.1, etc.).</p>	<p>L'expertise et l'expérience de conservation des nouveaux médias se peaufinent au Canada, bien que de nombreuses institutions se croient incapables ou peu à l'aise de juger du degré de qualité d'une œuvre d'art des nouveaux médias.</p>
<p>À l'heure actuelle, on note un intérêt marqué pour les médias localisés, c'est-à-dire les médias qui interagissent avec l'information en vigueur à l'emplacement du client.</p>	<p>La plupart des plates-formes de jeu commerciales sont des marques déposées et inaccessibles aux artistes. Toutefois, les processus « machinima » et de remodelage (modding) utilisent les éléments de jeu existants pour produire une œuvre artistique originale.</p>	<p>Une grande part du travail de développement de jeux par des artistes demeure au stade du prototype ne faisant pas l'objet d'un lancement à grande échelle. D'autres sont reconnus dans les festivals en ligne et hors-ligne spécialisés.</p>

Arts médiatiques : Arts numériques/médias numériques/nouveaux médias/médias interactifs

Enjeux et questions

- Ceux qui investissent dans les arts disposent-ils de mécanismes pour déterminer l'admissibilité et évaluer de nouveaux arts numériques?
- Dans quelle mesure ceux qui investissent dans les arts sont-ils ouverts à des partenariats entre les artistes et le secteur privé ou d'autres domaines non artistiques? Comment la paternité est-elle déterminée dans le cadre de collaborations, particulièrement lorsqu'il y a collaboration avec des artistes de l'extérieur du Canada?

Arts médiatiques : Film et vidéo

Observations générales : Les films et vidéos peuvent être considérés comme une forme d'art née des technologies du 20^e siècle. Comme tels, ils ont déjà absorbé bon nombre des secousses provoquées par les changements technologiques.

Impact des technologies numériques : faible moyen élevé

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
<p>Étant donné le visionnement instantané et le coût abordable des caméscopes numériques de base, il est possible de créer en tournant au lieu de devoir planifier laborieusement et écrire un scénario comme au cinéma traditionnel.</p>	<p>Toute la production peut s'effectuer à l'aide d'équipement numérique sans devoir louer du matériel dispendieux ou une salle de montage. La « révolution domestique ».</p> <p>Toutefois, l'équipement haut de gamme (surtout la haute définition) demeure attrayant pour produire un travail de qualité « professionnelle ».</p> <p>Bien que les outils soient abordables, les compétences en matière de prise de vue et de montage demeurent encore spécialisées.</p>	<p>Auparavant, la distribution de films et de vidéos par des organismes de distribution gérés par les artistes n'était pas difficile. La plupart des cinéastes et vidéastes n'avaient pas à négocier avec des distributeurs agissant comme des contrôleurs ou comme des investisseurs. Le rôle des distributeurs était de promouvoir la diffusion de l'œuvre.</p>
<p>Il est possible de créer des œuvres en collaboration avec des travailleurs à distance, parfois même internationaux.</p>	<p>Le financement de la production peut se faire en organisant une campagne auprès du public et en utilisant les médias sociaux afin de joindre un grand nombre de petits contributeurs.</p> <p>Les médias sociaux peuvent aussi être utilisés de manière efficace en vue d'obtenir du financement pour des documentaires en rejoignant des groupes qui partagent un intérêt pour le sujet du documentaire.</p>	<p>Lorsqu'une œuvre est produite numériquement, elle peut être diffusée en ligne sans devoir passer par d'autres étapes (pas de bandes maîtresses, pas de copies de distribution).</p>

Arts médiatiques : Film et vidéo

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
<p>La création peut être faite en pensant aux divers modes de livraison possible : théâtre, télévision, Web, téléphone mobile.</p>		<p>Les artistes peuvent maintenant présenter leur œuvre sur Internet (Facebook, etc.), mais plusieurs estiment que ce n'est pas l'emplacement souhaitable en raison de la quantité massive de matériel y étant disponible et que le paiement des cachets d'artiste est un véritable enjeu.</p> <p>Si les artistes étaient en mesure d'utiliser la diffusion par Internet de manière efficace, ils pourraient davantage joindre le public (parfois spécialisé) intéressé par leur œuvre.</p>
		<p>Certains artistes cherchent également à inventer leurs propres plateformes afin de créer et de faire connaître leur œuvre d'art.</p>
		<p>Étant donné les faibles coûts liés à l'entreposage et à la livraison du matériel numérique, les artistes peuvent distribuer des œuvres plus anciennes sur une longue période, bénéficiant ainsi de certains éléments de la longue traîne.</p>

Arts médiatiques : Film et vidéo

Enjeux et questions

- Les organismes de soutien aux arts reconnaissent-ils les nouvelles plateformes vidéo comme les téléphones mobiles?
- Les organismes de production gérés par les artistes ont été en partie créés pour aider les artistes à accéder à de l'équipement. Si l'accès ne représente plus un obstacle majeur, quel devrait être le rôle de ces organismes?
- Les organismes de soutien aux arts déterminent l'admissibilité des cinéastes et vidéastes en partie en exigeant à ces derniers de produire une œuvre avant de demander une subvention. Si la production d'une œuvre ne représente plus un réel défi, le critère déterminant le professionnalisme devra porter davantage sur le lieu de diffusion de l'œuvre.
- De quelle façon les artistes peuvent-ils accroître la visibilité de leur œuvre sur Internet?
- Peut-on utiliser les médias sociaux pour attirer l'attention des communautés d'intérêts? Les organismes de distribution gérés par les artistes peuvent-ils jouer un rôle pour les aider à y parvenir?
- Pour déterminer l'admissibilité, comment les organismes de soutien aux arts jugeront-ils la qualité d'une diffusion en ligne, étant donné l'importance qu'ils accordent aux œuvres sélectionnées pour les festivals ou pour d'autres types de projection du « monde réel »?
- Les formats dans lesquels le matériel est créé et stocké risquent vraisemblablement d'être surpassés par d'autres formats et technologies. Afin de préserver le matériel, il sera nécessaire de conserver l'équipement et les logiciels permettant de les visionner ou de les transcrire. La stabilité à long terme des médias numériques en matière de préservation n'a pas encore été établie. Le coût lié à la numérisation des collections analogiques s'avère élevé pour plusieurs artistes et organismes.

Lettres et édition/littérature

Observations générales : Le secteur est radicalement transformé par l'évolution numérique – les livres numériques, les pratiques littéraires en ligne, l'édition numérique et « l'impression sur demande ».

Les auteurs non commerciaux lancent leurs œuvres par l'entremise de plusieurs des compagnies et en utilisant plusieurs des canaux auxquels les auteurs commerciaux ont recours. Ces auteurs ont donc été affectés par les changements survenus dans l'industrie de l'édition.

Impact des technologies numériques : faible moyen élevé

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
Les nouvelles plates-formes offrent des possibilités de créer différents types de textes : des œuvres en collaboration, des romans offerts sur le Web, des romans pour Twitter ou pour les applications des téléphones mobiles, des romans RTF pour iPad, « Twitterature », etc.	Le processus de production complet a été numérisé. Des changements se produisent alors que les éditeurs doivent investir des sommes importantes dans la publication de livres imprimés.	Livres – Un des plus grands défis des éditeurs est de joindre différents publics par le biais de multiples modèles de plates-formes, de formats et de distribution d'une œuvre. Divers logiciels de lecture de livres numériques ne sont pas compatibles.
Les écrivains émergents tendent à penser d'une façon plus commerciale, puisqu'ils ne s'attendent peut-être pas à bénéficier des services des maisons d'édition pour leur marketing ou leur promotion.	Livres – L'utilité principale d'un éditeur est sa vision éditoriale. Mais certains éditeurs de taille moyenne ne peuvent plus engager de personnel éditorial suite à la réduction de leurs revenus et doivent avoir recours à des éditeurs pigistes selon les projets. Certains écrivains préfèrent engager directement leur propre directeur littéraire.	Le rapport de ventes sur le marché intérieur de l'Association of American Publishers pour 2010 indique que les ventes de livres numériques sont en hausse de 165 % par rapport à l'an dernier. Les ventes de livres numériques ont bondi de 623 % depuis 2008. Les ventes de livres numériques représentaient 8,3 % de toutes les ventes commerciales en 2010, alors qu'elles représentaient 3,2 % en 2009.

Lettres et édition / Littérature

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
<p>Les agents littéraires ont joué un rôle important dans l'industrie de l'édition au Canada anglais. Traditionnellement, ils gagnaient leur vie, en partie, grâce aux avances que les éditeurs accordaient aux auteurs. Puisque cette source de revenus diminue, ils diversifient leurs activités et offrent leurs services aux auteurs qui désirent publier sur Internet.</p>	<p>La technologie d'impression sur demande continue de s'améliorer et offre plus de formats et une meilleure qualité. Elle fournit des options de petits tirages, mais c'est généralement encore trop coûteux à l'unité ou le nombre de formats est encore trop restreint pour permettre à la plupart des éditeurs de travailler de manière substantielle. Cette technologie peut également être très appropriée pour de petits tirages de certains genres de textes comme la poésie.</p>	<p>Les droits électroniques sont en voie de devenir aussi compliqués que tous les autres droits dont les éditeurs doivent tenir compte. Actuellement, la plupart des éditeurs qui distribuent du contenu électronique en font une distribution non exclusive. L'éditeur d'origine garde toutefois les droits. Dès lors, une compagnie peut mettre son contenu numérique en ligne sur Google, Amazon, NetLibrary, Ebrary, etc. ou elle permet que le contenu de son livre numérique soit vendu sur eBooks.com, eReader.com, etc. Certains craignent toutefois que si l'un des plus importants intermédiaires devient trop puissant, il dicte les termes de distribution comme iTunes d'Apple l'a fait dans le domaine de la musique.</p>
<p>La gestion des droits électroniques des auteurs représente un enjeu dans la mesure où les normes à cet égard n'ont pas encore été établies.</p>	<p>Certains éditeurs offrent aux auteurs des possibilités de publier leurs livres numériques à compte d'auteur par l'entremise de leur site Web.</p>	<p>Alors qu'il est techniquement possible de télécharger du matériel édité électroniquement sans le payer, les lecteurs ont jusqu'à maintenant été plus enclins à payer les livres numériques et à respecter les conditions de prêt que les consommateurs de musique et de vidéos.</p>
	<p>Les éditeurs essaient de numériser leurs listes de nouveautés et d'ouvrages de fonds, et de posséder leurs propres fichiers numériques afin de garder le contrôle et d'assurer la qualité supérieure de la numérisation.</p>	<p>Aux États-Unis, des détaillants comme Amazon et Barnes and Noble s'apprêtent à devenir des éditeurs électroniques.</p>

Lettres et édition / Littérature

Enjeux et questions

- Les auteurs devraient-ils assurer leur propre promotion et commercialisation? Les organismes de soutien aux arts devraient-ils couvrir les coûts liés aux spécialistes en publicité et en marketing pour les auteurs?
- Les organismes de soutien aux arts possèdent-ils les compétences requises pour évaluer les nouvelles formes d'écriture ou y ont-ils accès?
- Les éditeurs contribuent à la reconnaissance d'un auteur professionnel. Qui remplit ce rôle si les éditeurs ne sont plus au centre du processus? Devons-nous établir d'autres moyens de contrôle et d'accès?
- Si les éditeurs n'offrent pas de valeur ajoutée par la surveillance éditoriale, comment contribuent-ils au processus artistique?
- Une idée naissante voudrait que les éditeurs acquièrent et conservent les droits d'auteur sur les œuvres électroniques, si possible, de l'acquisition, au moyen de contrats entre l'éditeur et le créateur, à la vente ou à l'octroi de la licence des droits d'auteur sur les œuvres diffusées par voie électronique pour un travail achevé. Toutefois, la plupart des conseils offerts aux auteurs les enjoignent de conserver leurs droits sur les œuvres diffusées par voie électronique dans la mesure du possible.
- Les éditeurs canadiens éprouvent des difficultés à mettre du matériel en ligne auprès de certains agrégateurs comme Apple et Amazon, et les ouvrages de la majorité des éditeurs canadiens ne sont pas encore disponibles pour les lecteurs de livres numériques (eReader). Par conséquent, ces livres n'ont pas la même visibilité que les livres d'autres pays dans le monde en ligne.
- Un éditeur canadien qui acquiert les droits territoriaux d'un livre américain ou britannique aura probablement à faire concurrence aux versions numériques de cette même œuvre en provenance d'autres pays.

Inter-arts / Interdisciplinaire / Multidisciplinaire

Observations générales : Impact des technologies numériques : faible moyen élevé

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
Plusieurs artistes travaillent avec le son, le Web, la vidéo et les multimédias et collaborent souvent avec des spécialistes numériques tels que les techniciens et les webmestres dans un contexte interdisciplinaire		Les artistes différents conservent eux-mêmes ou conjointement leur œuvre en ligne et remettent en question les règles conventionnelles pour déterminer le statut de professionnel.
De nouvelles formes artistiques font surface à même les réseaux sociaux ou les plateformes de jeux, mettant ainsi au défi les systèmes de création et de production traditionnels.		
Les jeunes artistes maîtrisent bien des technologies sophistiquées, ils possèdent les aptitudes nécessaires pour utiliser les nouvelles technologies de communication afin de créer des relations à l'échelle mondiale avec d'autres créateurs et collaborer à travers ces réseaux.		

Inter-arts / Interdisciplinaire / Multidisciplinaire

Enjeux et questions

- Souvent, les diffuseurs ne sont pas dotés d'installations technologiques adéquates pour diffuser des œuvres innovatrices employant des technologies numériques avancées (par exemple, la projection de personnages virtuels par Michel Lemieux)
- Les artistes multidisciplinaires qui adoptent les nouvelles technologies passent facilement des arts non commerciaux aux industries culturelles et des arts et autres disciplines de recherche, telles les sciences. Certains oscillent entre les nouvelles et les anciennes cultures, créant ainsi un art hybride qui englobe le passé et le présent.
- Les artistes multidisciplinaires intègrent de plus en plus les technologies numériques dans leurs œuvres, rendant ainsi plus difficile l'identification de leur sphère d'activité.

Arts visuels/métiers d'art/architecture

Observations générales : Impact des technologies numériques : faible moyen élevé

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
<p>Il y a eu l'émergence de nouvelles formes comme les performances publiques dans lesquelles les performances des participants sont signalées et mises en scène à l'aide de réseaux mobiles. Par exemple : les rassemblements éclair durant lesquels un groupe de gens se rassemble soudainement dans un endroit public, présente une performance impromptue de courte durée, puis se disperse; le but étant de divertir ou de faire une satire. Les rassemblements éclair sont organisés par les médias sociaux, les télécommunications ou les courriels viraux.</p>	<p>Les artistes utilisent des logiciels numériques comme soutien pour : l'installation, le design, les métiers d'art ou l'architecture.</p> <p>Dans le domaine de l'architecture, des machines contrôlées par ordinateur sont capables de créer des éléments architecturaux complexes.</p>	<p>L'emploi d'Internet pour la vente et la promotion des œuvres d'art est à la hausse, mais ne fait pas l'objet d'un suivi systématique.</p>
<p>La photo sur pellicule a été remplacée par la photo numérique.</p>	<p>Il est possible de construire une œuvre sculpturale directement à partir d'une conception par ordinateur à l'aide d'une imprimante 3D.</p>	<p>Des applications pour téléphone mobile ont été créées pour renseigner les visiteurs et les résidents d'une ville sur les musées s'y trouvant ainsi que sur les collections, les tours guidés et les heures d'ouverture. « Musées de Montréal »</p>

Arts visuels/métiers d'art/architecture

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
<p>De plus en plus d'artistes visuels utilisent les médias numériques comme la vidéo, le travail en ligne, mais se considèrent comme des artistes visuels, et non des artistes médiatiques. Leurs points de repère et leur histoire proviennent des pratiques de l'art visuel.</p>		<p>De nouveaux sites offrent des images extraordinairement détaillées des œuvres d'art exposées dans les principaux musées internationaux (Google Art Project). Ces sites offrent également des informations permettant une meilleure compréhension des œuvres d'art par les visiteurs en leur fournissant des renseignements de fond, des critiques et des vidéos montrant des conservateurs ou des employés de musées qui discutent des œuvres d'art présentées.</p>
<p>Un plus grand nombre d'œuvres artistiques sont produites dans l'espace numérique dès le début de la création, et non uniquement au moment de les exposer.</p>		<p>Les galeries d'art et les musées ont créé des versions numériques accessibles de leurs collections. Le public peut ainsi admirer les œuvres plus longtemps que lors des expositions et développer une collection personnalisée en ligne.</p>
<p>Quand les galeristes ne se chargent pas de produire en ligne des collections numériques des œuvres des artistes, ce sont ces derniers qui le font.</p>		<p>Les galeries et les musées utilisent des guides d'exposition interactifs afin de rendre l'expérience du visiteur plus intéressante et plus personnalisée.</p>

Arts visuels/métiers d'art/architecture

Enjeux et questions

- Plusieurs galeries, y compris les grands musées, ne sont pas outillées pour gérer les travaux électronique et interactif. L'équipement requis pour présenter des œuvres à l'aide d'un support numérique, dont l'acquisition et l'entretien sont très onéreux, peut convenir à une œuvre spéciale qui a été créée à un moment et à un endroit précis, mais devient rapidement obsolète.
- De nouvelles pratiques et des œuvres produites ne fonctionneront plus d'ici quelques années puisque les logiciels et l'équipement requis ne seront plus disponibles. Ceci soulève des questions concernant la conservation et le renouvellement de l'exposition.
- Google, YouTube et Flickr se sont imposés comme des musées du monde numérique et redéfinissent le concept de conservation du contenu.
- Avec autant d'œuvres d'art disponibles sur Internet, le public ressent le besoin de se faire confirmer qu'il observe une œuvre importante. Le fait de filtrer l'expérience en accédant à l'art visuel à travers les principaux musées internationaux fournit cette authentification. Qu'advient-il des œuvres d'art qui ne sont pas exposées dans ces musées?
- Aucune norme n'a établi qui et ce qui qualifie un exemple d'œuvre artistique de grande qualité dans le monde numérique.
- Les galeries et les musées ont de la difficulté à accéder aux ressources pour présenter leurs collections en ligne.
- Les guides d'exposition interactifs et la constitution de collections personnelles en ligne sont deux domaines où le visiteur peut donner sa propre signification à une œuvre. Le visiteur apporte une valeur ajoutée pour lui-même, pour le musée et pour les autres visiteurs en offrant une perspective et un contexte différents. Ces points de vue améliorent, et viennent peut-être renverser, celui de l'institution.
- Les pratiques traditionnelles en arts visuels accordent une grande valeur aux qualités uniques de l'œuvre d'art originale. Toutefois, même dans ce domaine, l'étude des œuvres originales est encouragée grâce à des initiatives comme l'Art Project de Google, qui présente des copies numérisées très détaillées de peintures célèbres.

Musique - Enregistrement

Observations générales : L'enregistrement de musique et les performances musicales sont abordés séparément, puisque les technologies numériques ont eu un impact beaucoup plus important sur l'enregistrement. Ce domaine se trouve au beau milieu d'énormes changements du point de vue de la création, de la distribution et de la production de recettes. L'impact des technologies numériques sur les principales maisons de disques a été considérable, provoquant une baisse de revenu de l'ordre de 3,5 \$ milliards entre 1999 et 2006 (incluant les ventes numériques). Puisque les musiciens non commerciaux font paraître leur œuvre avec les nombreuses maisons de disque qui utilisent principalement les mêmes voies que les musiciens commerciaux, les artistes ressentent les répercussions du déclin de l'industrie du disque.

Impact des technologies numériques : faible moyen élevé

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
<p>Les œuvres électroacoustiques sont un exemple de forme d'art issue de la technologie. Ce type de travail peut être créé individuellement par des musiciens ou en collaboration avec un réseau.</p>	<p>Il est possible de produire un disque et de faire le mixage de la musique dans de petits studios numériques abordables et de produire une qualité sonore similaire aux studios haut de gamme du passé. L'enregistrement n'a pas à être concentré dans les grands centres urbains.</p> <p>Certains équipements ou logiciels d'enregistrement sont suffisamment abordables pour permettre aux musiciens de produire leurs œuvres dans un studio à la maison.</p>	<p>Le partage de fichiers par Internet, la possibilité de graver des CD et le téléchargement illégal ont réduit considérablement les profits des principales maisons de disques.</p> <p>La musique lutte contre la révolution du marché :</p> <ul style="list-style-type: none"> • en dissociant le contenu (les consommateurs peuvent acheter des chansons individuelles par téléchargement au lieu des albums en entier) • en rendant les coûts très abordables • en rendant le téléchargement légal plus facile à utiliser et plus attrayant (par exemple iPod/iTunes) <p>Toutefois, les services de téléchargements numériques, d'abonnement aux transmissions interactives (Spotify, etc.) et la livraison sur appareil mobile n'ont pas compensé le déclin des ventes de CD.</p>

Musique - Enregistrement

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
<p>La création, au moyen du remixage de matériel musical déjà existant, est facilitée par les technologies numériques.</p>	<p>Des logiciels d'enregistrement et de mixage sont offerts en ligne, et accessibles aux non-musiciens. Les amateurs ont ainsi accès à de l'équipement et à des procédés autrefois réservés aux professionnels.</p>	<p>Ce que l'on constate dans l'industrie de la musique, c'est que les consommateurs ont accès à un grand nombre de pièces musicales, presque gratuitement.</p>
<p>Les logiciels de composition et notation musicales éliminent certaines étapes liées à la composition traditionnelle et permettent au compositeur d'écouter le matériel au fur et à mesure de la composition.</p>		<p>Les groupes de contenu en ligne comme Apple iTunes ne sélectionnent pas les musiques et les musiciens comme le font les maisons de disques et ils ne font pas la promotion des artistes qu'ils hébergent.</p> <p>Même s'il existe une variété de groupes de contenu, les sites grand public tendent à mettre moins l'accent sur la musique populaire. Le regroupement des services autour de styles et de genres intéressant mutuellement les musiciens et les consommateurs pourrait jouer un rôle.</p>

Musique - Enregistrement

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
		<p>Plusieurs musiciens indépendants rejoignent le public directement et utilisent de nouvelles méthodes pour promouvoir leur contenu et faire des profits. Par exemple, les tournées, la vente de marchandises.</p>
		<p>Le taux d'assistance aux spectacles de musique a en fait connu une croissance au moment où le piratage de musique se propageait. Le piratage de la musique constitue peut-être une forme de marketing viral permettant aux musiciens de profiter de la large diffusion de leur musique pour attirer des gens à leurs spectacles.</p>
		<p>Certains organismes de soutien de la musique (Roots Music Canada) utilisent leur site Internet pour accueillir et transmettre des spectacles à des moments précis pour un public réuni à divers endroits. Le site en ligne joue le rôle de présentateur musical pour augmenter la visibilité des musiciens.</p>

Musique - Enregistrement

Enjeux et questions

- Quel impact la *Loi sur les droits d'auteurs* proposée aura-t-elle sur la culture du remixage?
- Comment les professionnels dans l'industrie de l'enregistrement (ingénieurs, réalisateurs) pourront-ils gagner suffisamment d'argent pour préserver leur savoir faire et aider les artistes?
- De quelle façon un artiste dont l'œuvre est inconnue peut-il accéder à une vitrine? Les gens ont tendance à rechercher des artistes qu'ils connaissent dans les groupeurs, et non à découvrir de nouveaux artistes.
- Les musiciens doivent-ils devenir leur propre directeur de marketing?

Musique - Performance

Observations générales : La plupart des renseignements fournis à la section « Diffusion au public » de ce tableau proviennent d'un document de Jackie Bailey intitulé « Don't Panic: The impact of digital technology on the major performing arts industry » (2008), préparé pour le Conseil des arts de l'Australie.

Impact des technologies numériques : faible moyen élevé

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
<p>Les organismes traditionnels, tels que les orchestres symphoniques, font de plus en plus souvent appel aux nouveaux médias lors de leurs performances.</p>	<p>Opéra – les innovations des technologies numériques peuvent être utiles lors de la production de spectacle en direct. Les possibilités incluent :</p> <ul style="list-style-type: none"> • de nouveaux logiciels pour simplifier la conception des décors • des projections, des images et un éclairage numériques pour créer des décors • les répétitions à distance à l'aide de liens vidéo • l'écoute et le visionnement plus facile des vidéos ou des pistes audio captées lors des répétitions pour les interprètes 	<p>Opéra – Le Metropolitan Opera, à New York, est en tête de peloton avec ses diffusions simultanées numériques en haute définition de ses productions dans les salles de cinéma. Les transmissions en haute définition de six spectacles de la série 2006-07 ont rejoint un public d'environ 325 000 personnes et la saison 2007-08 comprenait huit spectacles projetés sur environ 600 écrans aux États-Unis, et encore plus en Europe. Le <i>Met</i> a également rapporté une augmentation de la vente de billets pour ses spectacles à la suite de la projection en cinéma.</p> <p>D'autres opéras dans le monde ont commencé les transmissions dans les cinémas, notamment La Scala, le SFO, le Washington National Opera et le Glyndebourne Opera. Les représentations d'opéras et de ballets en direct du Covent Garden sont projetées dans plus de 60 cinémas multiplex partout en Grande-Bretagne avec des projections supplémentaires dans d'autres salles de cinéma en Europe et aux États-Unis.</p>

Musique – Performance

Création	Production	Parution publique (distribution, présentation, marketing)
<p>La prestation axée sur l'imagination plutôt que sur le texte peut tirer parti du réseautage libre que l'on obtient grâce aux liens numériques créés entre des endroits éloignés.</p>	<p>Opéra – Les compagnies peuvent utiliser la technologie des appareils photo numériques qui sont relativement économiques pour enregistrer leurs performances à des fins d'archivage, d'éducation, de développement d'une forme d'art et en tant que ressource pour les générations actuelles et futures de professionnels.</p>	<p>Pour plusieurs grands organismes des arts de la scène, l'utilité première d'Internet est de joindre un public potentiel.</p> <p>Toutefois, plusieurs entreprises œuvrant dans les arts du spectacle utilisent les médias sociaux comme les balados, les blogues et les microsites pour fournir une foule de renseignements à propos des spectacles, pour établir des liens avec les consommateurs et pour faire du commerce en ligne. Par exemple, le English National Opera et le Sadler's Wells (R.-U.).</p>

Musique – Performance

Enjeux et questions

- L'utilisation des transmissions numériques par les entreprises internationales signifie que la prestation d'un spectacle se produit dans un marché international. Les entreprises œuvrant dans les arts de la scène ne peuvent plus s'attendre à ce que la concurrence provienne des autres artistes du même domaine dans leur État, province, ville ou pays. Leur plus grande concurrence peut provenir de New York, Milan ou Londres.
- Même si un spectacle est uniquement présenté en ligne sans être diffusé simultanément dans des salles de cinéma numériques, la question de compétences et de droits en production audiovisuelle fait surface. On peut également craindre que l'entreprise à l'origine perde le contrôle du matériel lorsqu'il se retrouve sur Internet.
- Le public habitué aux gros plans, aux changements d'angles de caméra et à d'autres particularités des présentations cinématographiques de l'opéra peut avoir des attentes que les spectacles d'opéra en direct ne peuvent satisfaire.
- Certains opéras ont été conçus et construits en pensant à la diffusion, aux positions des caméras et à l'éclairage cinématographique. Pour les salles qui n'ont pas été construites de façon à potentiellement devenir des « studios », les coûts de modernisation des installations pour offrir une production cinématographique peuvent être décourageants.
- Les aspects sociaux liés au fait de se réunir et d'aller ensemble voir un spectacle en direct outre l'Internet et la télévision. Toutefois, la différence entre un billet à 100 \$ pour assister à un spectacle et un billet à 25 \$ pour une diffusion simultanée numérique peut contrebalancer cet avantage, étant donné qu'assister à la projection dans une salle de cinéma représente en soi un événement social.

Danse

Observations générales :

Impact des technologies numériques : Faible Moyen Élevé

Création	Production	Parution publique (distribution, diffusion, marketing)
Certains logiciels permettent aux chorégraphes de voir une création avant leur exécution par les danseurs.	<p>Les interprètes utilisent des capteurs commandés par ordinateur pour la corrélation d'images et de sons.</p> <p>L'information des capteurs peut également servir à diriger et à manipuler les vidéos, l'éclairage, la robotique, le son, la musique et l'animation en temps réel.</p>	De nouvelles méthodes de diffusion, dont la diffusion simultanée en direct et la baladodiffusion, sont de plus en plus populaires. (La diffusion simultanée de Casse-noisette par le Ballet national du Canada)
Les compagnies de danse et les chorégraphes intègrent davantage de technologies dans leur création et créent des spectacles hybrides, conjuguant le réel et le virtuel.		De nouvelles technologies permettent de documenter la danse de façon novatrice.
Les DVD et CD-ROM éducatifs sont utilisés pour améliorer la performance et la chorégraphie.		

Danse

Création	Production	Parution publique (distribution, diffusion, marketing)
La compagnie de danse américaine Ballet Nouveau Colorado lance son concours de chorégraphie en ligne du 21 ^e siècle en invitant les chorégraphes à télécharger un court extrait de leur création sur YouTube.		

Danse

Enjeux et questions

- Les contraintes budgétaires liées à l'utilisation des technologies numériques nuisent à la création, la diffusion et la préservation.
- Des problèmes importants subsistent en matière de préservation du matériel lié aux performances de danse en direct.

Théâtre

Observations générales :

Impact des technologies numériques : Faible Moyen Élevé

Création	Production	Parution publique (distribution, diffusion, marketing)
	<p>L'utilisation de la technologie numérique dans les créations augmente grâce aux projections de vidéo qui remplacent les scènes traditionnelles et à l'utilisation de nouvelles formes de technologie dont se servent les artistes virtuels de plus en plus populaires. (Robert Lepage)</p> <p>L'utilisation de la vidéo et de l'imagerie fixe n'est pas exclusive aux grandes compagnies : les théâtres régionaux les utilisent également. De 80 à 85 % des demandes des compagnies de théâtre anglophones au Conseil des Arts du Canada comportent des technologies multimédias allant de très simples (sous-titrage) à très complexes.</p>	<p>Il existe quelques productions en diffusion simultanée (diffusion simultanée de César et Cléopâtre du festival de Stratford). Celles-ci exigent des ressources importantes.</p> <p>Les compagnies de théâtre adoptent de nouveaux moyens pour l'administration et le marketing à l'aide d'Internet. Le personnel dédié au soutien de ces nouvelles méthodes est en croissance.</p>

Théâtre

Enjeux et questions

- La contrainte du coût d'utilisation des technologies numériques pour les arrières-plans, les mises en scène, etc. n'est pas attribuable au coût de l'équipement (lequel peut être amorti sur plusieurs années), mais plutôt au coût de la main-d'œuvre liée à la création d'une œuvre de qualité ainsi qu'à l'installation et à l'entretien de l'équipement technologique (personnel technique). Les coûts associés à l'industrie du multimédia sont beaucoup plus élevés que ceux du secteur du théâtre, créant ainsi des problèmes budgétaires.
- Pour de petits projets, l'utilisation du multimédia peut être plus économique que l'utilisation de l'équipement traditionnel.

G. ENJEUX ET TENDANCES QUI TOUCHENT À PLUSIEURS DISCIPLINES/ PRATIQUES ARTISTIQUES

Droit d'auteur

Certains termes liés aux technologies numériques peuvent porter à confusion s'ils sont utilisés dans une discussion sur le droit d'auteur. Par conséquent, il est important de comprendre ce que l'on entend par les termes suivants.

- La gestion des biens numériques fait référence à la façon avec laquelle le matériel est enregistré, stocké et rendu accessible. Elle est digne d'intérêt pour le secteur de l'édition de livres qui doit gérer des textes sous forme de fichiers (biens) numériques, de la création jusqu'à la production puis la distribution.
- La distribution des biens numériques, c'est ce que font iTunes, Kindle, Google et autres groupeurs de contenu numérique quand ils mettent des fichiers numériques (musique, livres numériques, etc.) à la disposition du public.
- La gestion des droits numériques (GDN) fait référence à ce que l'on a appelé les mesures techniques de protection dans le récent projet de loi C-32, qui porte sur le droit d'auteur. Certains observateurs avancent qu'il serait plus clair de parler de gestion des restrictions numériques, puisqu'on parle ici des moyens utilisés dans la production ou le codage du matériel et des logiciels afin de limiter ce qu'ils peuvent lire ou enregistrer. Par exemple, la GDN est supposée rendre impossible la lecture d'un livre numérique0 provenant d'Amazon sur tout autre lecteur que le lecteur Kindle. Par contre, les CD ne sont pas couverts par la GDN, et ils sont par conséquent faciles à copier. Dans le débat sur le droit d'auteur entourant le projet de loi C-32, on a proposé que la gestion des droits numériques soit encadrée par la loi, rendant illégal le fait de copier du matériel « verrouillé ».

La loi sur le droit d'auteur doit offrir un équilibre entre le désir des créateurs d'être rémunérés pour leurs œuvres et celui du public d'avoir accès à ces œuvres. Le projet de loi C-32 visait à mettre à jour la loi sur le droit d'auteur et avait pour but, entre autres choses, de permettre aux créateurs d'exercer un certain contrôle et de recevoir une rémunération lorsque leurs œuvres sont distribuées sur Internet. Il visait principalement à tenter de prévenir le vol de matériel sur Internet. Ces éléments du projet de loi avaient l'appui unanime de l'industrie des médias numériques. De nombreux artistes qui cherchent une façon de s'assurer d'un retour sur la distribution électronique de leurs œuvres appuyaient également l'idée d'une meilleure protection de leurs œuvres sur Internet. Par contre, le public s'est montré réticent au projet de loi, parce qu'il souhaite pouvoir continuer à enregistrer des émissions de télévision et à faire l'acquisition en toute légalité de films, de fichiers musicaux et autres œuvres par Internet. Le projet de

loi C-32 proposait de permettre ces activités, tant qu'elles ne visaient pas du matériel assujéti à des mesures techniques de protection (verrouillé).

Au sein de la communauté artistique, deux écoles de pensée prévalent relativement au projet de loi proposé. Certains jeunes artistes (la plupart) considèrent que n'importe quel matériel, et surtout le matériel publié commercialement, peut être légitimement utilisé aux fins de remixage. Ils voient le droit d'auteur comme une limite à leur créativité et défendent un accès plus ouvert au matériel. De l'autre côté, de nombreux artistes souhaitent que des mesures soient mises en place afin de s'assurer qu'ils puissent être rémunérés lorsque leurs œuvres sont rendues accessibles au public par l'intermédiaire d'Internet.

La plupart des commentaires sur le projet de loi louaient le gouvernement fédéral pour avoir essayé de réconcilier des intérêts contradictoires, mais pour certains, le fait d'utiliser un verrou numérique reste un problème parce que cela outrepassé tous les autres droits. Certains se sont demandé si les droits existants d'utilisation équitable (recherche, étude privée, parodie, éducation, enregistrement programmé, copies de sauvegarde, etc.) cesseraient d'être efficaces si le titulaire des droits installait un verrou numérique sur son contenu ou son dispositif.

Le projet de loi C-32 est mort au Feuilleton quand les élections fédérales de mai 2011 ont été déclenchées. Cependant, il semble y avoir consensus parmi les différents observateurs et on s'entend pour dire que la loi canadienne sur le droit d'auteur doit être mise à jour pour pouvoir être utile et pertinente à l'ère du numérique.

Le rôle des spécialistes

De nombreux observateurs ont souligné que le rôle des spécialistes (critiques, commentateurs) s'amenuisait rapidement et disparaissait dans certains domaines. Ils sont parfois remplacés par un réseau de pairs (nouvelles de Facebook plutôt que les éditoriaux des journaux), parfois par un public numérique (site Yelp plutôt qu'un guide Zagat sur papier), parfois par un nouveau collectif de spécialistes (Wikipedia plutôt que l'encyclopédie Britannica) et parfois par des logiciels (les personnes ayant aimé cet article ont également acheté...). Cette tendance a mené à une explosion de l'information accessible. Toutefois, il devient de plus en plus difficile pour l'utilisateur moyen d'évaluer la crédibilité de l'information accessible sur Internet. En raison de l'autosélection des sources d'information et des réseaux sociaux, certains observateurs craignent que les gens soient de moins en moins attirés vers ceux qui ont un point de vue différent du leur. Cependant, d'autres pensent que même si nous recherchons l'opinion des autres en ligne parce qu'ils partagent nos intérêts, ils pourraient aussi exister d'autres intérêts qui pourraient nous mener dans des directions imprévues.

Protection de la vie privée, sécurité et durabilité

Les artistes ne voient pas Internet comme une tribune dépourvue de jugement de valeur. Même si certains semblent peu inquiets de la manière avec laquelle on assure la protection de leur vie privée sur les sites des médias sociaux, les artistes eux craignent que leur liberté d'expression soit menacée s'ils sont perçus comme un risque à la sécurité ou s'ils expriment des opinions impopulaires. D'autres se sont dits préoccupés de la concentration du pouvoir dans les grandes entreprises et craignent que ces organisations deviennent de nouveaux gardes-barrières. Par exemple, Apple limite le type de matériel autorisé sur iTunes.

Les sociétés industrialisées sont de plus en plus dépendantes des réseaux numériques et la sécurité de ces réseaux n'est pas garantie. Comme de plus en plus de matériel artistique est offert sous forme numérique plutôt que physique et stocké sur un site externe (informatique en nuage), il devient plus vulnérable aux atteintes à la sécurité et aux pertes.

Même si produire et transmettre du matériel sous forme physique peut engendrer une plus petite empreinte écologique que le fait de produire et d'expédier des objets physiques, l'utilisation des technologies numériques a quand même une incidence importante sur l'environnement, qu'il s'agisse des coûts d'énergie liés à la production et à l'exploitation d'équipement numérique et de serveurs ou des coûts liés au recyclage des appareils numériques, qui ont une très courte durée de vie.

H. UTILISATION DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES PAR LES ORGANISMES DES ARTS DE LA SCÈNE

Les recherches effectuées aux États-Unis, au Royaume-Uni et en Australie et s'intéressant à la manière dont les organismes artistiques utilisent les technologies numériques laissent croire que les sites de réseautage social sont les technologies les plus fréquemment utilisées par ces derniers, devant le marketing direct. Les sites de nombreux organismes ont des objectifs multiples et ciblent des publics divers. Par exemple, une galerie peut utiliser son site pour faire connaître ses expositions au public, mais elle peut également s'en servir pour recruter des bénévoles, attirer les dons, et produire des recettes par la vente de produits. Très peu de sites semblent atteindre un large public en ligne, sauf peut-être un au Royaume-Uni – la Royal Shakespeare Company – qui attire un public suffisamment large pour être inscrite sur la liste Nielsen/NetRatings des 6 000 sites les plus visités en 2008. Par conséquent, la portée et l'incidence du contenu actuellement offert sont limitées.

Des gestionnaires du milieu des arts ont estimé que les technologies adoptées par leurs organismes étaient juste un peu inférieures à leurs besoins, et ils s'entendent en général pour dire que le développement et le maintien d'une infrastructure technologique et la préparation des demandes de subventions pour des technologies constituent les deux secteurs les plus complexes de leurs organismes. Ils ont aussi l'impression que les organismes artistiques doivent faire face à des questions de droits, en particulier en ce qui a trait au contenu archivé.

I. ENGAGEMENT DU PUBLIC À L'ÉGARD DES ARTS EN LIGNE

Les renseignements qui suivent sont tirés de deux études menées avec la collaboration du Arts Council England : *Consuming Digital Arts: understanding of and engagement with arts in the digital arena amongst the general public* (2009) et *Digital audiences: Engagement with arts and culture online* (2010).

La première a été menée à l'aide de babillards en ligne auprès de 180 personnes dont le niveau d'intérêt à l'égard des arts et la connaissance des technologies numériques variaient, en plus de six autres rencontres en personne avec un total de 40 autres personnes. Elle excluait les artistes professionnels, les personnes travaillant pour des organismes artistiques, les personnes rejetant activement les arts et n'ayant aucun intérêt à leur égard, et les personnes n'ayant pas accès à Internet. La seconde étude portait sur les résultats d'un sondage en ligne mené auprès de 2 000 adultes d'Angleterre âgés de plus de 16 ans.

Sensibilisation du public aux arts et participation aux arts sur Internet

Lorsqu'on leur a soumis une liste de pratiques artistiques comme la peinture, la littérature, le cinéma, la musique et les arts de la scène, presque tous les répondants se sont dits familiers avec les arts sur Internet d'une manière ou d'une autre. Les personnes qui sont déjà très engagées dans les arts sont les plus susceptibles d'explorer l'art en ligne. Pour elles, Internet vient ajouter à leur expérience des arts et l'approfondir. Pour de nombreuses personnes, le contenu offert en ligne est utile comme ressource documentaire et outil éducatif, mais est surtout lié à des événements et activités « en direct » existants. Internet est considéré comme une ressource très utile lorsque l'on sait ce que l'on recherche, mais la quantité incroyable de contenus rend accablante l'idée de naviguer. Malgré l'éventail de contenus offerts, l'art sur Internet ne remplace pas l'expérience réelle, surtout pour ceux qui ont un intérêt modéré ou élevé pour les arts.

Plus de la moitié de la population interrogée (53 %) a utilisé Internet pour participer à des activités artistiques ou culturelles au cours des 12 derniers mois. Les activités les plus courantes concernent la recherche de renseignements sur un événement en direct ou un artiste (33 %) et l'achat de billets (20 %). Les autres activités principales incluent l'écoute d'une vidéo sur une performance artistique ou une exposition (16 %), alors qu'un autre 8 % des personnes interrogées a écouté ou regardé une performance artistique en entier.

L'usage que font les gens du contenu artistique offert en ligne dépend de la nature de leur intérêt artistique et de leur degré d'enthousiasme face aux arts. Pour les publics moins engagés dans les arts, il serait insensé de prétendre qu'ils pourraient avoir davantage envie de participer à des activités artistiques par Internet, bien que la toile soit perçue comme une ressource utile. Il est peu probable qu'Internet puisse arriver à « convertir » ceux qui ne sont actuellement pas intéressés par les arts. Les exceptions concernent l'écoute en ligne et le téléchargement de pièces musicales et l'écoute d'émissions de télévision en ligne. Le téléchargement ou l'écoute de fichiers musicaux a été l'activité audiovisuelle la plus populaire sur Internet en 2008.

De nombreux sites offrant un contenu artistique spécialisé ou expérimental ne sont tout simplement jamais visités par la majorité des participants au sondage. Ces sites sont peu susceptibles d'être signalés par les médias plus généralistes et l'intérêt à l'égard des sites portant sur des activités artistiques participatives ou expérimentales est faible. Il est peu probable que les gens recherchent activement ce genre de sites.

Certains disent avoir de la difficulté à juger de la légitimité du contenu en ligne et de la crédibilité de ses créateurs, et se sentent plus à l'aise avec des sites web hébergés par des institutions qu'ils connaissent et en qui ils ont confiance, comme les musées nationaux. Certains apprécient également la présence de « spécialistes » reconnus et d'institutions de confiance qui les aideront à naviguer plus facilement parmi le contenu artistique offert en ligne.

Plus de la moitié de la population interrogée a utilisé les sites de réseautage social au moins une fois par mois. Parmi ces personnes, environ un quart a indiqué partager de l'information sur des événements artistiques ou culturels avec des amis au moins chaque semaine.

Des participants au sondage ont exprimé certaines préoccupations quant aux limites de l'expérience en ligne. Beaucoup pensent que les arts en ligne et hors ligne ne peuvent cohabiter, et que le développement des arts en ligne ne se fera qu'au détriment des arts hors ligne. Ces personnes pensent que le cyberspace est un compétiteur plutôt qu'un complément aux arts hors ligne. Les adeptes des arts en particulier craignent que la technologie prenne le dessus et que les expériences artistiques traditionnelles dont ils

profitent actuellement en viennent à disparaître progressivement. Certains croient que faire l'expérience de l'art en ligne est un geste antisocial comparativement au fait de participer à des activités artistiques hors ligne.

La plupart des personnes disent qu'elles refuseraient de payer pour l'art offert en ligne. Certains soulignent que, pour eux, une des principales vertus d'Internet est que c'est gratuit. Pour persuader les gens de payer pour le contenu artistique offert en ligne, il faudra garantir un contenu exclusif ou rare, une qualité constante et une légitimité élevée.

Malgré les craintes au sujet de l'avenir de l'expérience en direct, beaucoup sont enthousiastes quant au futur. C'est particulièrement le cas quand on songe aux possibilités des mondes virtuels et des technologies immersives.

Les gens ont soif d'expériences artistiques plus interactives, et non de lecture ou d'écoute passives. Ils sont attirés par l'idée de pouvoir adapter leurs expériences artistiques à leurs goûts personnels. Toutefois, on ne croit pas que la participation active à la création d'œuvres d'art augmentera beaucoup dans l'avenir. La création artistique est vue dans une large mesure comme un appel, et ceux qui ne se considèrent pas comme des artistes sont peu susceptibles d'être influencés par les nouveaux médias ou les nouvelles façons de faire. Cela vaut pour les personnes de tous âges.

J. RÉSUMÉ DES RÉPONSES DES MEMBRES DU RÉSEAU DES ORGANISMES PUBLICS DE SOUTIEN AUX ARTS DU CANADA (OPSAC)

Les questionnaires ont été transmis aux quatorze membres du réseau des organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC). Onze membres ont répondu au questionnaire. Parmi ceux-ci, neuf l'ont fait par écrit seulement alors que deux l'ont fait par écrit et par le biais de rencontres avec le consultant. Le document qui suit fait la synthèse des résultats en présentant les réponses similaires ainsi que les réponses particulières à certains organismes. (L'information supplémentaire provient parfois des sites Web d'organismes de soutien.)

L'utilisation du terme « technologies numériques » dans notre recherche réfère aux technologies qui permettent de créer et de stocker des informations et des procédés sous forme numérique et possiblement de les diffuser sur des réseaux électroniques. Veuillez définir cette utilisation au sein de votre organisation/agence/institution si elle diffère de la nôtre.

- Six organismes de soutien ont déclaré être à l'aise avec la définition, mais l'un d'eux a souligné qu'il serait souhaitable que la définition réfère au rôle des nouvelles technologies en matière de soutien aux artistes, de promotion et de préservation du travail d'artiste.
- Trois organismes de soutien ont répondu ne pas avoir de définition officielle ou ne pas utiliser cette expression. Un des trois organismes a déclaré que le ministère parrain responsable de l'organisme en question travaillait à l'élaboration d'une définition.
- Deux organismes de soutien ont fait référence aux définitions utilisées dans leur programme sur les nouveaux médias/médias numériques.

Votre organisme a-t-il adopté et mis en œuvre une approche ou un cadre de travail en matière de technologies numériques?

- Dix organismes soutiennent qu'ils n'ont ni approche ni cadre en place, mais un organisme a déclaré que le cadre de travail élaboré par son ministère parrain servira de guide.
- Parmi les organismes de soutien qui ne possèdent pas de cadre officiel :
 - Trois ont indiqué que leur planification stratégique actuelle accordait la priorité à « l'innovation » ou à un sujet similaire.
 - Quatre ont indiqué être conscients de ce volet et faire le suivi nécessaire.
 - Deux organismes ont indiqué que la rétroaction sur les nouveaux programmes de médias numériques/nouveaux médias guide l'élaboration d'un cadre général.

- L'un des organismes de soutien a fait la description d'une consultation auprès des communautés qu'il vient d'entreprendre sur les technologies numériques et les arts. Les résultats seront présentés plus tard cette année.

Politiques sur les programmes – De quelle manière vos programmes aux artistes et aux organismes artistiques s'adaptent-ils aux changements provoqués par les technologies numériques?

- Sept organismes de soutien ont des programmes liés aux nouveaux médias/médias numériques. Certains de ces programmes sont autonomes, d'autres font partie de programmes d'arts médiatiques.
- Deux organismes ont fait la description de programmes liés aux nouveaux médias/médias numériques qu'ils ont élaborés récemment, mais un de ces programmes a été interrompu en raison de la fin du financement en 2008. Un organisme a fait la description d'un programme d'innovations varié accessible au travail interdisciplinaire qui utilise les technologies numériques. Le programme a été suspendu par manque de fonds.
- Quant aux initiatives liées aux programmes, quatre répondants ont déclaré avoir ouvert leurs programmes aux nouveaux moyens d'expression et modes de distribution comme les appareils intelligents, les sites de médias sociaux et les festivals en ligne. Les programmes d'écriture et de littérature étaient particulièrement cités dans ce contexte.
- Un répondant a soulevé la difficulté de trouver des pairs évaluateurs au fait des derniers progrès technologiques. De plus, il a souligné que certains programmes auraient peut-être besoin de volets particuliers se rapportant au travail lié aux technologies numériques. Ce répondant a également mentionné le besoin de définir les critères d'évaluation en matière de compétence numérique.
- Trois répondants ont affirmé être ouverts aux technologies numériques, de tenter de rester à jour dans ce domaine et d'encourager les clients de toutes les disciplines à explorer ces nouvelles technologies. Un des organismes a relevé le rôle que jouent les artistes et les organismes artistiques pour maintenir leur connaissances à jour, mentionnant recevoir des suggestions et des commentaires régulièrement.
- Un organisme de soutien, qui ne distingue pas les programmes par discipline, a indiqué être ouvert aux projets liés aux technologies numériques et faire des efforts continus pour déceler les indicateurs de compétence appropriés.

- Un répondant a indiqué que l'arrivée des nouvelles technologies, lesquelles sont en constante évolution, représentait un défi pour les organismes en ce qui a trait à l'élaboration de réponses stratégiques et de plans d'action.
- Deux organismes de soutien ont déclaré recevoir peu de demandes liées aux technologies numériques de la part d'artistes et d'organismes artistiques jusqu'à maintenant, mais sont conscients que la demande va augmenter.

Politiques sur les programmes – Prévoyez-vous apporter des changements à vos politiques sur les programmes en réaction aux technologies numériques?

- Deux organismes prévoient apporter des changements aux politiques sur les programmes. Un troisième répondant a déclaré s'attendre à ce que des changements soient apportés au cours du processus de planification stratégique.
- Deux organismes ont souligné qu'ils apporteraient des changements seulement à la demande des clients, mais que pour le moment ils n'en ressentaient pas le besoin. De plus, deux répondants ont indiqué que tout changement devrait être discuté avec les différents intervenants.
- Un répondant a déclaré que les politiques de son organisme ne sont pas restrictives à l'égard des demandes liées aux technologies numériques alors qu'un autre répondant a affirmé soutenir les projets se rapportant aux technologies numériques depuis de nombreuses années.

Administration des programmes – De quelle manière l'administration de vos programmes a-t-elle réagi ou a-t-elle profité des avantages apportés par les technologies numériques?

- Les renseignements relatifs aux programmes et les formulaires de demandes sont disponibles sur le site web de l'organisme de soutien : tous les répondants.
- Les formulaires de demandes peuvent être remplis en ligne : trois répondants.
- Les formulaires de demandes peuvent être remplis et transmis en ligne : cette possibilité existe pour presque tous les programmes administrés par un des organismes de soutien; ce dernier a indiqué que les programmes d'aide au fonctionnement et les programmes d'appui aux artistes ont pris plus de temps à adopter et permettre le processus de demandes en ligne que les programmes liés aux projets. Ce répondant a également noté qu'un gel de dépenses en capital a retardé l'adoption du processus de demande en ligne. Aussi, un autre organisme de soutien offre la possibilité de faire une demande en ligne pour un de ses programmes.

- Les copies/versions électroniques des demandes sont utilisées pour la gestion de fichiers interne : un répondant.
- Les copies/versions électroniques des demandes sont utilisées aux fins d'évaluation : deux répondants; trois autres répondants ont déclaré que certains de leurs programmes le permettaient.
- Les copies/versions électroniques de la documentation d'appui sont utilisées aux fins d'évaluation : un répondant; trois autres répondants ont déclaré que certains de leurs programmes le permettaient.
- Au moins quatre des organismes de soutien offrent aux candidats retenus de télécharger un formulaire pour leur rapport final.
- Un organisme de soutien a déclaré transmettre aux candidats les résultats de leur demande par courrier électronique.

Administration des programmes – Prévoyez-vous apporter des changements à l'administration des programmes afin de faire face aux technologies numériques ou d'en tirer profit?

- Six organismes de soutien prévoient mettre en œuvre des processus de demandes en ligne au cours des trois prochaines années. Plusieurs d'entre eux déclarent qu'ils procéderont ainsi dans le cadre d'une démarche vers une gestion de systèmes de dossiers électroniques plus générale en y intégrant le suivi de dossiers, les évaluations, les paiements ainsi que la consignation et la mise en mémoire de renseignements de base.
- Deux organismes de soutien envisagent d'adopter des processus de demandes en ligne à plus long terme, en fonction de leur sphère de compétences. Un de ces organismes souhaite être en mesure d'accepter des formulaires riches en contenu (liens, vidéos, images, etc.).

Quelles sont les disciplines ou les activités qui représentent le plus grand défi ou les meilleures possibilités en matière de technologies numériques?

- Plusieurs répondants ont indiqué que les défis les plus importants se trouvaient parmi les disciplines pour lesquelles les technologies numériques avaient modifié la production et les modèles de fonctionnement, en notant l'impact particulier pour les industries culturelles.
- Sept organismes ont déclaré que le secteur de la littérature et de l'édition devait faire face à de grands défis.
- Quatre répondants ont cité l'enregistrement de musique et la diffusion comme des activités qui représentaient des défis; l'un d'eux a fait observer que l'industrie de l'enregistrement sonore estime être sortie indemne de la

- première vague de technologies numériques et considère être en bonne position pour tirer profit des prochains changements.
- Quatre répondants étaient d'avis que le secteur des arts médiatiques/productions cinématographiques subissait un impact important.
 - L'art public et l'art multidisciplinaire ont aussi été cités.
 - Quatre répondants ont soulevé des questions liées à la diffusion électronique de divers types d'art, l'un d'eux signalant l'importance de bien faire la distinction entre les défis qui touchent la création et la diffusion et les défis qui touchent la promotion utilisant les technologies numériques.
 - Autres domaines touchés cités : les changements dans la création lorsque l'auditoire participe à l'aboutissement d'une œuvre, la définition d'« artiste professionnel » eu égard à envers l'accessibilité aux outils professionnels, l'efficacité des médias sociaux en matière de marketing, le rôle des producteurs dans l'industrie d'enregistrement de musique, les niveaux de compétences techniques variés parmi les artistes, la préservation du travail numérique et les défis liés à la détermination de ce qui mérite d'être diffusé en ligne.
 - Possibilités relevées : l'accès quasi universel à Internet ainsi que les moyens dont disposent les artistes de toutes disciplines pour enrichir la pratique et la promotion de leur travail grâce au réseautage croissant.

**Initiatives de diffusion et promotion auprès du public et des partenaires –
Comment utilisez-vous ou prévoyez-vous utiliser Internet et les autres
technologies numériques pour joindre le public et vos partenaires?**

- Tous les organismes de soutien disposent d'un site web, lequel représente le principal moyen de communication électronique.
- Trois répondants ont déclaré utiliser le courrier électronique ou le bulletin électronique.
- Six répondants utilisent une variété de médias sociaux (surtout Facebook et Twitter) et trois autres prévoient commencer à les utiliser. Les services de communication utilisent la plupart des médias sociaux, mais des agents de programme d'une agence ont déclaré utiliser les médias sociaux directement.
- Un organisme de soutien a un poste à temps plein pour le soutien des communications électroniques, du réseautage social et des initiatives de développement communautaire. Cette agence constate que les médias sociaux sont très efficaces particulièrement pour joindre les artistes et les publics « insoupçonnés » sur le plan de la communication. Cette agence utilise également des « ambassadeurs profanes » pour veiller à ce que l'information parvienne à de nouveaux auditoires.

- Un répondant a souligné travailler en français et en anglais, mais que la plate-forme de base de certains médias sociaux est uniquement en anglais.
- En ce qui a trait aux limites liées à l'utilisation des médias sociaux, deux répondants ont cité les ressources (l'expertise, le temps et le personnel) nécessaires à l'établissement et au maintien des médias sociaux. Trois autres répondants examinent les enjeux liés à la protection de la vie privée, à la transparence et au volume de travail. Des répondants d'un organisme de soutien ont répondu que toute activité liée aux médias sociaux s'ajoute aux activités régulières et qu'ils peuvent y mettre le temps qu'ils veulent pour s'y consacrer.
- Un organisme de soutien utilise la radio publique et souhaiterait utiliser la télévision communautaire pour joindre le public.
- Trois organismes ont déclaré avoir fait le suivi des renvois en ligne à leur agence.

Existe-t-il selon vous d'autres facteurs susceptibles d'avoir un impact sur la manière dont votre organisation fait face aux technologies numériques?

- Six organismes de soutien ont déclaré que le droit d'auteur et le projet de loi C-32 avaient un impact sur les industries culturelles ainsi que sur des enjeux comme la protection du droit d'auteur et l'utilisation de matériel d'une tierce partie dans les projets. Les répondants d'une agence ont relevé les différences d'opinions en matière de droit d'auteur parmi les artistes en fonction de leur âge, de leur situation financière et des lignes de pensées de la communauté culturelle.
- Autres facteurs cités : les stratégies fédérales et provinciales en matière de technologies numériques, les décisions du CRTC, les conventions collectives en ce qui a trait à la diffusion sur Internet d'une œuvre qui n'a pas été créée pour Internet, les stratégies de préservation du matériel numérique et la disponibilité de la bande passante dans les régions où l'accès à Internet est limité.
- Deux organismes ont l'impression de donner la perception d'avoir du retard sur leurs clients et sur certains membres du public en matière d'adoption et de compréhension des technologies numériques. Ils sont préoccupés par le fait que la communauté artistique, le gouvernement et le public s'attendent à un engagement plus dynamique de leur part malgré les limites constantes en matière de ressources financières et humaines. Les répondants d'un organisme ont déclaré être préoccupés par le fait d'être court-circuités par une génération d'artistes et d'auditoires. Ils prétendent que les processus de demandes sont perçus comme étant trop longs et trop lourds.

- Un organisme associe les technologies numériques aux jeunes. L'organisme déclare avoir mis sur pied une commission jeunesse qui a le mandat de conseiller l'organisme en ce qui touche les intérêts particuliers des jeunes et des artistes émergents. L'organisme attend avec intérêt les commentaires de cette commission en ce qui a trait aux technologies numériques.

Sept organismes ont formulé des commentaires sur les plus grandes possibilités et les plus grands défis en matière de technologies numériques.

Possibilités

- La diffusion : les artistes disposent de nouveaux moyens pour faire la promotion de leurs activités, réaliser des ventes en ligne, établir un auditoire et faire de l'autopromotion.
- Il est de plus en plus facile de communiquer et de promouvoir à faible coût. Cette capacité permet également de former de véritables communautés sur des enjeux et des intérêts particuliers ainsi que d'aider les gens à s'organiser.
- Les nouvelles technologies transforment l'expérience du public à l'égard des arts. Les arts sont plus abordables grâce à de nouveaux processus tels que la diffusion simultanée d'un opéra et l'acquisition de musique en ligne.
- Les infrastructures physiques deviennent peut-être moins nécessaires. Il y a des possibilités de réduire certains coûts liés aux déplacements et aux locaux de répétition. Il existe un potentiel de création de nouveaux lieux et de nouveaux événements dans lesquels les technologies servent à présenter des performances. Un plus grand accès aux arts dans les régions rurales et éloignées. Le soutien de pratiques de collaboration plus enrichissantes. L'émergence de nouvelles formes d'art.

Défis

- Les besoins en formation en ce qui a trait à l'informatique et à la culture numérique. La vitesse d'évolution des technologies fait en sorte qu'il est difficile d'être à jour en ce qui a trait à l'équipement de visionnement et de préservation du matériel. Il est difficile de déterminer quelles technologies seront les plus efficaces et les plus durables, ce qui représente également un défi pour les conservateurs de musée.
- L'appropriation du travail se fait plus facilement s'il n'y pas de surveillance sur la manière de présenter l'art sur Internet.

K. QUESTIONS À L'INTENTION DES ORGANISMES PUBLICS DE SOUTIEN AUX ARTS

Le consultant a préparé les questions suivantes :

Les organismes publics de soutien aux arts ont-ils conscience des façons de travailler des artistes dans l'environnement numérique?

Les niveaux de subvention et les délais de traitement sont-ils appropriés? Les organismes publics de soutien aux arts utilisent-ils les mécanismes auxquels les artistes et le public s'attendent des organismes de soutien (demandes en ligne, sources d'information interactives)? Les organismes publics de soutien aux arts reconnaissent-ils et soutiennent-ils les coûts liés aux technologies numériques, notamment les coûts d'embauche de main-d'œuvre spécialisée? Les organismes publics de soutien aux arts disposent-ils de directives ou de politiques ayant trait à l'utilisation de sources préexistantes par les artistes (culture de remixage, remodelage [« modding »])?

Les organismes publics de soutien aux arts reconnaissent-ils que les pratiques en art se sont développées ou ont changé en raison des possibilités qu'offrent les technologies numériques?

Les organismes publics de soutien aux arts reconnaissent-ils le travail artistique dans les domaines comme les jeux, la création littéraire destinée à un environnement virtuel, les formes hybrides et multidisciplinaires qui ont recours aux technologies numériques, etc.? Les organismes publics de soutien aux arts sont-ils ouverts à la collaboration entre artistes et le secteur privé ou d'autres secteurs comme les sciences et la santé? Les organismes publics de soutien aux arts peuvent-ils compter sur du personnel ou d'autres experts qui possèdent les connaissances liées aux domaines en pleine évolution? Ont-ils accès aux personnes et aux processus leur permettant d'évaluer adéquatement le travail qui provient de ces domaines?

Dans quelle mesure les organismes publics de soutien aux arts reconnaissent-ils le professionnalisme d'un artiste au moment où le rôle des indicateurs traditionnels (approbation des observateurs, utilisation d'outils professionnels) est réduit?

Quelles sont les manières appropriées de mesurer le professionnalisme du travail diffusé sur Internet?

Les organismes publics de soutien aux arts suivent-ils l'évolution du rôle changeant des organismes d'infrastructure (centres d'artistes, maisons d'édition, studios d'enregistrement, etc.) compte tenu des technologies numériques?

Les organismes disposent-ils de la latitude et des ressources nécessaires pour s'adapter et changer? Existe-t-il des critères permettant d'évaluer l'efficacité des organismes dans l'environnement numérique? Les organismes de soutien reconnaissent-ils le rôle des nouveaux professionnels qui aident les artistes et les organisations à utiliser les médias sociaux et les technologies numériques de manière efficace? Les organismes publics de soutien aux arts devraient-ils avoir à jouer un rôle dans la préservation du matériel produit et présenté au moyen de technologies numériques?

Les organismes publics de soutien aux arts publics disposent-ils de plans, de politiques ou de directives relativement à l'utilisation de médias sociaux pour interagir avec les artistes et le public?

Existe-t-il des directives à l'intention des membres du personnel qui utilisent les médias sociaux dans le cadre de leur travail? Existe-t-il des ressources disponibles pour assurer une utilisation efficace des médias sociaux sur le plan organisationnel?

Bibliographie

Caractéristiques inhérentes/fondamentales du monde numérique

Fourmentraux, Jean-Paul. 2004. « Quête du public et tactiques de fidélisation: Une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC ». *Réseaux*, No. 125: 81-111.

Développement des technologies numériques

Benghozi, Pierre-Jean. 2011. « L'économie de la culture à l'heure d'internet : le deuxième choc. » *Colloque: 50 ans d'action publique en matière de culture au Québec*. En ligne. http://www.gestiondesarts.com/fileadmin/media/PFD_seminaires/Benghozi.pdf (consulté en mars 2011).

Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) du ministère de la Culture et de la Communication, France. 2009. *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique: enquête exclusive* rédigé par Olivier Donnat. En ligne. <http://www.culture.gouv.fr/mcc/Espace-Presses/Communiqués/Publication-des-resultats-de-l-enquete-Pratiques-culturelles-des-Français-a-l-ere-numerique-Enquete-2008> (consulté en mars 2011).

Les médias sociaux et leur importance pour les arts

Joel, Mitch. 2010. *Six Pixels of Separation – Everyone is Connected. Connect Your Business to Everyone*. New York: Business Plus, Hachette Book Group, 276 p.

Smith, Sophy. 2009. « The creative use of online social media to increase public engagement and participation in the professional arts through collaborative involvement in creative practice. » Institute of Creative Technologies. DeMonfort University. En ligne. <https://www.dora.dmu.ac.uk/bitstream/handle/2086/3233/Smith%20Final%20CHart%20paper%202.pdf?sequence=3> (consulté en avril 2011).

Soumagnac, Karel. 2008. « La construction de la médiation littéraire sur internet : vers un changement de paradigmes des pratiques d'écriture ». *Études de communication*, No. 31: 175-88.

Incidence par discipline/pratique artistique

Lettres et édition/Littérature

Davy, Diane. Castledale Inc. 2007. « The Impact of Digitization on the Book Industry. » Rapport préparé pour l'Association of Canadian Publishers. En ligne.

<http://www.omdc.on.ca/AssetFactory.aspx?did=5897> (consulté en février 2011).

e-publishing, etc. En ligne. <http://erenehan.blogspot.com/2010/09/business-impact-of-transition-to.html> (consulté en février à avril 2011).

Cinéma et vidéo/arts médiatiques

Conseil québécois des arts médiatiques. 2008. *Rapport final: États généraux des arts médiatiques*.

De Roeper, Julia et Susan Luckman. 2009. "Future Audiences for Australian Stories: Industry Responses in a Post-Web 2.0 World. » *Media International Australia*, No. 130, 5-16.

Luckman, Susan et Julia de Roeper. 2008. «Wagging the Long Tail: Digital Distribution and Peripheral Screen Production Industries». HRISS et School of Communication, University of South Australia. En ligne. <http://cultural-science.org/journal/index.php/culturalscience/article/viewArticle/18/64>

Médias numériques/nouveaux médias/médias interactifs

Fourmentaux, Jean-Paul. 2007. «Faire œuvre commune. Dynamiques d'attribution et de valorisation des coproductions en art numérique». *Sociologie du travail* No. 49: 162–179.

Serra, Artur. 16 February 2011. *L'innovation, ça s'apprend! Rencontre avec Artur Serra, anthropologue culturel catalan: Open Living Labs et culture en réseau*. (Notes de chercheur).

Arts intégrés/interdisciplinaires/multidisciplinaires

Burgess, Marilyn et Maria De Rosa. MDR Consultants. 2009. "The Shape of Things to Come: Mapping CPAF Members' Support for Multidisciplinary Arts". Rapport non publié préparé pour le réseau des Organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC).

Arts visuels/métiers d'art/architecture

BUZZEUM. *Buzzeum*. <http://www.buzzeum.com/> (consulté en mars 2011).

Centre for the Future of Museums. 2008. «Museums and Society 2034: Trends and Potential Futures». American Association of Museums. En ligne.

<http://futureofmuseums.org/reading/publications/upload/MuseumsSociety2034.pdf>

(consulté en février 2011).

Conseil des métiers d'art du Québec. 2000. *Étude sur les sites mondiaux de commerce électronique pour la distribution et la mise en marché de produits de métiers d'art* rédigée par Groupe de recherche en management stratégique de l'UQÀM. En ligne.

http://www.metiers-d-art.qc.ca/media/centre_doc/CommElectronique.pdf (consulté en

mars 2011).

Poissant, Louise. 2010. «Arts médiatiques et sculpture : quelques tendances». *Espace*, No. 92: 11-15.

Société des directeurs des musées montréalais. 18 janvier 2011. «35 musées du bout des doigts pour une expérience touristique unique». (Communiqué).

Tourisme Montréal. *Cultura*. En ligne. <http://www.culturalamontreal.com/fr/> (consulté en mars 2011).

Musique – Enregistrement

BPI (British Recorded Music Industry) Ltd. 2010. «Digital Music Nation 2010: The UK's legal and illegal digital music landscape». En ligne.

<http://www.bpi.co.uk/assets/files/Digital%20Music%20Nation%202010.pdf> (consulté en

mars 2011).

Handshake Media Pty Ltd. 2007. «The Digital Delivery of Music. Business plans and methodologies for the digital delivery of Australian Music». Australia Council for the Arts. En ligne.

http://www.australiacouncil.gov.au/_data/assets/pdf_file/0020/34139/digital_delivery_of_music.pdf (consulté en février 2011).

Musique – Prestation

Bailey, Jackie. 2008. «Don't Panic: The impact of digital technology on the major performing arts industry». En ligne.

http://www.australiacouncil.gov.au/research_hub/arts_rippa/arts_rippa_projects/dont_panicthe_impact_of_digital_technology_on_the_major_performing_arts_industry

Danse

Johnson, Ashley. 2008. «Technology's Impact on Dance Art Forms. A compilation of productions, choreographers and technologies involved». En ligne. <http://www.uxdomain.com/DanceDrawResearch.pdf> (consulté en février 2011).

Théâtre

Nita, I. et Sylvain Sénécal. 2007. «Le Théâtre d'Aujourd'hui et sa stratégie marketing sur Internet». *International Journal of Case Studies in Management*, No. 5 (2): 1-31.

Enjeux et tendances qui touchent plusieurs disciplines/pratiques artistiques

Droit d'auteur

Arts Council England. 2009. «Copyright in a Digital World – what role for a digital rights agency? » En ligne. <http://www.ipo.gov.uk/digitalbritain.pdf> (consulté en février 2011).

Azzaria, Georges. 2007. «Les logiciels générateurs d'auteurs». *Actes du colloque international Métamédia: que devient l'art à l'ère de l'œuvre-logiciel?* En ligne. <http://lenomdelachose.org/colloque/metamedia/pdfs/azz.pdf> (consulté en mars 2011).

Desjardins, Éloi. 2006. «Échec et mat au ready-made». *Spirale* No. 207: 10-11.

Utilisation des technologies numériques par les organismes des arts

Hutton, Lucy. 2010. «Arts Content Online: Assessing the Potential. Findings of a survey of selected Arts Council regularly funded organisations.» Arts Council England et BBC. En ligne. http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/digital_content_report.pdf (consulté en février 2011).

MTM London. 2009. «Digital Content Snapshot. » En ligne. <http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/downloads/MTM-snapshot.pdf> (consulté en février 2011).

Technology in the Arts, Center for Arts Management et Technology, Carnegie Mellon University. «Arts and I.T.: Technology Adoption and Implementation in Arts Organizations». Copie obtenue du Conseil des arts de l'Ontario dans le cadre d'une visite.

Engagement du public à l'égard des activités artistiques en ligne

Arts and Business; Arts Council England; Museums, Libraries and Archives – England. 2010. «Digital Audiences: Engagement with arts and culture online.» En ligne.

<http://research.mla.gov.uk/evidence/documents/Digital%20audiences%20-%20engagement%20with%20arts%20and%20culture%20online%20FINALv2.pdf>

(consulté en février 2011).

Keaney, Emily. 2009. «The digital world: a review of the evidence.» Arts Council England. En ligne.

<http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/downloads/evidencereview.doc> (consulté en février 2011).

Pouchot, Stéphanie et Suzanne Bertrand-Gastaldy, Michelle Gauthier, Pierrette Bergeron, James Turner. 2005. «Projet DigiCulture: pour un portrait des usages et des usagers des ressources culturelles numériques canadiennes». *Colloque international ISD "L'information numérique et les enjeux de la société de l'information*. En ligne.

http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/docs/00/06/26/16/PDF/sic_00001429.pdf (consulté en mars 2011).

Synovate. 2009. «Consuming Digital Arts: understanding of and engagement with arts in the digital arena amongst the general public.» En ligne

www.artscouncil.org.uk/media/uploads/Consuming-digital-arts.pdf (consulté en février 2011).

Nouvelles technologies et agences publiques

Comité permanent du patrimoine canadien. Février 2011. *Médias numériques et émergents : les possibilités et les défis*. En ligne.

<http://www2.parl.gc.ca/content/hoc/Committee/403/CHPC/Reports/RP4592140/chpcrp03/chpcrp03-f.pdf> (consulté en mars 2011).

Conseil des arts et lettres du Québec. 2011. *Le projet ALON : Arts et lettres – option numérique*. En ligne. <http://www.calq.gouv.qc.ca/alon/sommaire.htm> (consulté en mars 2011).

Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine. 2008. *Plan stratégique 2008-2011*. En ligne. <http://www.mcccf.gouv.qc.ca/index.php?id=926> (consulté en mars 2011).

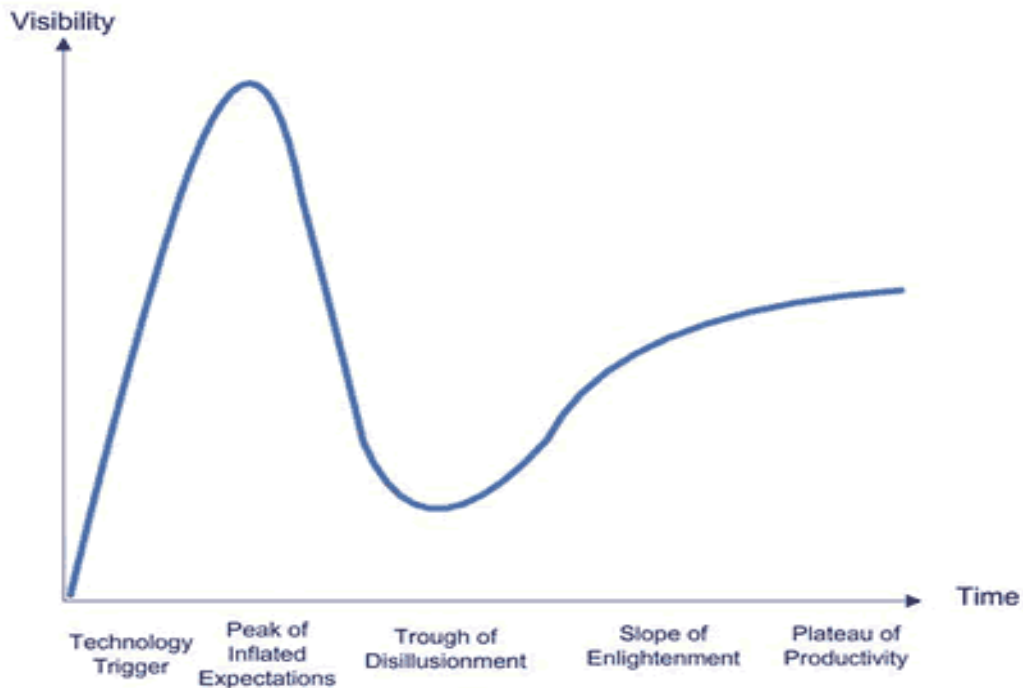
Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine. 2006. *Vitrine technologique - Montréal 2006 : Imaginons notre culture au futur*. En ligne.

<http://www.mcccf.gouv.qc.ca/fileadmin/documents/actualites/brochure-vitrine-fr.pdf>
(consulté en mars 2011).

Ministère de la Culture et de la Communication, France. *CultureLabs: Plate-forme d'expérimentation des services culturels innovants*. En ligne. <http://culturelabs.culture.fr/>
(consulté en mars 2011).

Ville de Montréal. 2007. *Les arts numériques à Montréal : Le capital de l'avenir*. En ligne.
http://ville.montreal.qc.ca/pls/portal/docs/PAGE/CULTURE_FR/MEDIA/DOCUMENTS/ARTS_NUMERIQUES_MONTREAL.PDF (consulté en mars 2011).

Annexe 1 – La courbe de Gartner



Visibilité (« Visibility »)

Lancement de la technologie (« Technology Trigger ») — Percée, lancement d'un produit ou autre événement produisant un intérêt significatif.

Pic des attentes exagérées («Peak of inflated Expectations ») — La frénésie ou la publicité entraînent un enthousiasme excessif et des attentes non réalistes. Certaines applications connaissent le succès, mais il y a généralement plus d'échecs.

Phase de désillusionnement («Phase de désillusionnement ») — La technologie n'arrive pas à répondre aux attentes et n'est plus à la mode.

Pente d'éclaircissement (« Slope of enlightenment ») — Des expériences sont menées afin de comprendre les avantages de la technologie et ses applications pratiques.

Plateau de productivité (« Plateau of Productivity ») — Les avantages de la technologie deviennent évidents et largement acceptés. La technologie devient de plus en plus stable.

Time (« Temps »)

Ce graphique a été créé par Gartner, Inc., une firme américaine de recherche et de consultation sur les technologies de l'information.