

## ARTS 2.0

Jérôme Pruneau

---

Number 7, Fall 2016

ARTS 2.0

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/86454ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Diversité artistique Montréal (DAM)

### ISSN

2292-101X (print)

2371-4875 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this document

Pruneau, J. (2016). ARTS 2.0. *TicArtToc*, (7), 6–7.

# ARTS 20



Illustration : Dariush Ramezani >>>

**1** 000110111011110101... Voici une suite de chiffres qui, définitivement, aura bien changé nos vies. L'arrivée de l'informatique puis du numérique est incontestablement LA révolution technologique des 20<sup>e</sup> et 21<sup>e</sup> siècles dans sa propension à générer un changement flagrant, voire radical dans nos conditions de vie, dans nos comportements sociaux, dans nos façons de communiquer, dans nos interactions, dans notre instruction et notre éducation, dans notre travail quotidien, dans nos addictions et, inéluctablement, dans nos arts et nos vies d'artistes. Oui, le numérique est entré là aussi, pour certains par la grande porte, en modifiant leur pratique et en leur offrant de nouvelles perspectives créatrices, pour d'autres par la cave en leur imposant une contrainte à laquelle ils doivent désormais se plier, obligés qu'ils sont d'être connectés à la toile d'une façon ou d'une autre pour exister, être visibles, présenter leur profil, leur portefeuille, leur site, ou, moins *le fun*, pour remplir leur demande de subvention. Bref, le numérique semble omniprésent en proposant, par son empreinte, une nouvelle vision des arts et des artistes.

Reste à savoir comment ces nouvelles perspectives/obligations sont vécues par les artistes eux-mêmes. Le passage au numérique suscite en effet son lot d'inquiétudes, de questionnements, d'adaptations que nous essayons d'éclairer à travers ce numéro de *TicArtToc*: bouleversements des modèles d'affaires, adaptation du droit d'auteur, nécessité d'encadrer les logiques marchandes des plateformes... représentent un lot de problématiques nouvelles dont il faut prendre la mesure. Tout comme il est important de comprendre comment ces nouvelles technologies ou possibilités technologiques sont intégrées au quotidien par les artistes.

D'ailleurs, produire et diffuser ses œuvres à l'aide d'outils numériques est-il à la portée de toutes et de tous? Pas sûr. De nombreux artistes, soit par manque de moyens soit parce que le numérique ne fait pas partie de leur culture créative, se retrouvent exclu-e-s du circuit, telle une forme de marginalisation sociale porteuse de nouveaux *analphabètes numériques*. Plus difficile encore, la nécessité de devoir contenter (lui plaire en tout cas) un nouveau public virtuel et si possible dans une relation interactive apparemment novatrice et davantage *payante*. Sans compter le positionnement délicat des œuvres sur une

toile Facebookisée des plus contrôlantes, voire qui censure, comme ce fut le cas pour *L'origine du monde*, œuvre de Gustave Courbet trop fièrement exhibée sur la toile d'un internaute parisien toujours en procès avec le grand Mark Z.

On peut par conséquent se demander qui en profite en définitive: le public, les artistes ou l'économie? Si, d'un côté, le plan numérique est bien financé en culture par les politiques publiques, les artistes, de l'autre, risquent toutefois d'en ressortir perdants, puisqu'avec des initiatives comme la nouvelle loi canadienne C42 sur le numérique, la protection de leurs œuvres et de leurs droits d'auteur se voit grandement menacée.

Voilà pour la noirceur. Si on considère maintenant le côté lumineux du numérique, on comprend aussi ses avantages: diversification et multiplication des publics par une visibilité mondiale de l'art et des artistes locaux, nouvelles possibilités esthétiques, innovation créatrice, rapprochement des esthétiques n'en sont que des exemples. Par ailleurs, dans certains pays autoritaires, le numérique crée un espace virtuel comme alternative à l'espace public et privé et permet un détournement de la censure (comme Ai Weiwei en Chine). Enfin, le numérique a créé de nouvelles disciplines et de nouveaux débouchés pour les artistes (jeux vidéo notamment), permettant ainsi à de nombreux artistes de vivre de leur art.

On l'aura compris, les arts 2.0 s'ancrent dans un univers complexe, multiple, mais aussi contradictoire entre perspectives et contraintes. Les contributions de ce numéro participent d'une lecture elle aussi plurielle, que nos lecteurs et abonnés pourront lire dans notre revue papier mais aussi désormais en version numérique... **TOC**

Jérôme Pruneau  
Rédacteur en chef et directeur artistique.  
Directeur général de DAM



**Dans la version numérique, baladez votre souris pour en découvrir davantage sur tous les artistes et auteurs qui ont participé à la création de ce numéro en cliquant sur les liens représentés par ces symboles... » » »**