

Les arts numériques

© Sébastien Roy



Les arts numériques se définissent comme un ensemble d'explorations et de pratiques artistiques, dont les processus et les œuvres utilisent principalement les technologies numériques pour la création et la diffusion¹². L'art immersif, l'art interactif, la réalité virtuelle, les œuvres sonores, la réalité augmentée, l'art sonore, la robotique peuvent être inclus dans les arts numériques également. Culture Centre-du-Québec propose un [guide](#) complet sur ce secteur culturel.

 **L'art numérique**, Culture Centre-du-Québec, 2017

Les artistes utilisent différents dispositifs technologiques afin de créer une œuvre. La robotique, la lumière, la vidéo, le logiciel, le Web, tout peut devenir un outil de création. Le développement des sciences de technologies contribue à l'innovation constante des arts numériques. L'alliance entre deux secteurs très opposés par le passé devient complémentaire pour la recherche et la démarche des créateurs. De plus, les œuvres d'arts numériques créent une curiosité culturelle auprès de publics adeptes de nouvelles technologies.

Certains secteurs culturels ont su tirer un grand avantage de ces innovations artistiques pour favoriser le rayonnement des œuvres au-delà des murs de leurs institutions et apporter un support supplémentaire pour la démocratisation de l'art.

La pratique de l'art numérique pour les personnes handicapées



© Hopsalka

Cette nouvelle pratique encourage l'accessibilité de la pratique des arts visuels, de la production vidéo ou de la musique par l'utilisation des outils numériques. Bien que les arts numériques englobent beaucoup de pratiques, les principales options offertes aux personnes handicapées sont :

- La peinture et dessin numérique
- La production vidéo et photo
- La modélisation et impression 3D

Pour les personnes handicapées, cette approche artistique permet le développement de leur plein potentiel en matière de création par la multitude d'applications disponibles pour les ordinateurs et tablettes numériques. Cependant, l'acquisition de dispositifs numériques et d'applications spécialisées peut être onéreuse. Ces derniers peuvent devenir obsolètes rapidement. La formation sur l'utilisation des outils peut être disponible par des tutoriels sur Internet permettant aux individus d'apprendre à leur rythme et de façon autonome.

12 [Lexique](#), Conseil des Arts du Québec

Quelques organismes de services pour les personnes handicapées offrent des cours d'initiation destinés à des clientèles ciblées. Des institutions culturelles proposent des ateliers adaptés ponctuellement.

Les medialabs, fablabs, artlabs, hacklabs, humanlabs

Ces lieux sont des laboratoires de création permettant un travail autonome ou collectif. Depuis 2010, les bibliothèques du Québec se sont dotées [d'équipements](#) afin de créer un espace accessible pour toutes les clientèles. En fonction des lieux, la gratuité est souvent appliquée et des horaires sont aménagés selon la programmation des activités. Les bibliothèques sont des endroits habituellement [accessibles pour les personnes handicapées](#). La collaboration, les échanges d'idées et l'inclusion sont les principes appliqués. Ainsi, la création d'arts numériques peut être rendue possible par ces bâtiments accessibles pour tous.

 [FabLab](#), Manufacturing Institute, 2013 (anglais)

La diffusion des œuvres



© Da-kuk

Les lieux dédiés à l'exposition et à la présentation des œuvres offrent les équipements nécessaires aux visiteurs pour profiter des arts numériques. Selon l'œuvre, des équipements très spécialisés sont installés pour permettre l'accès à l'ensemble des visiteurs et, dans certains cas, des dispositifs individuels sont requis. Selon le type d'œuvre, le [dispositif](#) peut varier. Les musées, les cinémas, les salles de spectacles peuvent présenter ces œuvres. Selon la nature des équipements nécessaires à la diffusion, tout lieu public peut devenir un espace de diffusion.

 [Top11 3D Projection Mapping Artworks](#), Limelight, 2019

L'accessibilité des œuvres



© Darlene Alderso

L'utilisation des technologies numériques pour la création permet de diversifier les outils de diffusion des œuvres. Dans certains cas, l'accès à une exposition peut se faire à l'aide de dispositifs disponibles dans les maisons (casque virtuel ou ordinateur récent). Dans ce contexte, les personnes handicapées n'ont plus de contrainte d'aménagement physique. La spontanéité remplace ainsi une planification parfois complexe. Cependant, les coûts reliés à l'acquisition des équipements peuvent s'avérer onéreux, et ces derniers peuvent être rapidement désuets.

Parfois, la diffusion des arts numériques peut se faire à l'extérieur ou dans des endroits inusités, comme lors des spectacles de projections lumineuses sur les bâtiments. Pour la personne handicapée, il peut s'avérer plus difficile d'obtenir les informations reliées au degré d'accessibilité du site.

Les jeux vidéo



Manette adaptée de Xbox

Des [tables rondes et des discussions](#) ont eu lieu afin de déterminer si les jeux vidéo peuvent être considérés comme une matière pour l'art numérique. Par exemple, au Japon, [un concepteur de jeux vidéo](#) a été admis dans une résidence d'artiste. Bien qu'en France et aux États-Unis, les jeux vidéo soient reconnus comme le dixième art, le Québec n'est pas clairement positionné. C'est bien connu, Montréal est une des villes très importante dans le développement des jeux et permet à beaucoup de créateurs d'explorer les techniques de cette industrie.

En parallèle, certaines entreprises se sont penchées sur l'accessibilité des jeux pour les personnes handicapées. Des dispositifs existent permettant de remplacer ou d'ajouter un élément pour faciliter les manipulations. L'inclusion sociale des jeux vidéo devient facile pour une personne handicapée, car les jeux en réseau créent des échanges et des alliances en fonction des mêmes points d'intérêts.

 [TousGamers](#), Stéphane Laurent, éducateur spécialisé, Conservatoire national des arts et métiers, 2017

Ressources

Fournisseurs spécialisés

- [TOPO, Centre d'artistes](#), Location de matériel pour membres, Montréal
- [Moment Factory](#), Expériences multimédias, Montréal
- [HitClic](#), Accessoires accessibles pour les jeux vidéo, France
- [HUB STUDIO](#), Studio de création numérique, Montréal
- [Normal Studio](#), Expériences multimédia, Montréal
- [Oboro](#), Laboratoires de création, centre d'artistes, Montréal
- [E&H LAB](#), Conception numérique, France
- [XYZ](#), Expériences multimédias, Montréal
- [Ceciaa](#), Produits et services pour malvoyants, France

Articles de presse

- [Pour des jeux vidéo plus accessibles](#), AlterGo, 2021
- [Le handicap peut ne pas être un handicap devant la console](#), Le Devoir, 2021
- [Des jeux vidéo pour tous ?](#), Yanous, 2021
- [À travers les yeux d'un enfant autiste](#), Le Soleil, 2019
- [Des jeux vidéo pour vivre des situations de handicap](#), Faire Face, 2018
- [Handicap et réalité virtuelle : la VR pour s'évader du quotidien!](#), Fiction Réelle, 2019

Vidéo

- [Coup d'œil techno – Voir avec un casque](#), AMI-télé, 2019

Guides et outils

- [Numa](#), Propose une série de reportages qui nous font découvrir des expériences numériques réalisées au Québec, en donnant la parole aux créateurs
- [Programme éducatif et culturel en art immersion](#), Fondation culturespace, 2020
- [L'art numérique en 2016 – origines, enjeux, développement et pratique artistique](#), Culture Centre du Québec, 2016
- [Les arts médiatiques : historique, installation et conservation](#), Réseau canadien d'information sur le patrimoine, 2013

Fiche bonne pratique

Arts numériques

Production Spectrum



 productionsspectrum.com/home-fr

 Montréal

 [Productions Spectrum](#), AMI-télé, 2019

Production Spectrum est un studio de création médiatique dédié aux personnes ayant le trouble du spectre de l'autisme qui veulent créer des projets d'animation, de vidéo 2D, 3D et d'autres productions numériques.

Production Spectrum a créé le Festival Spectrum en 2018, organisé et diffusé par des artistes autistes, de façon à rejoindre un plus vaste public et à faire connaître ces merveilleux talents qui ont besoin d'un coup de pouce en matière de représentation. Des projections grand public ont eu lieu à Montréal (Théâtre J.A. de Sève, Université Concordia). Le festival est un moyen de diffusion qui permet à la compagnie d'étendre sa communauté au-delà des murs de son studio de Montréal.

Fiche bonne pratique

Arts numériques

CIVA, Centre d'intégration à la vie active



 civa.qc.ca

 Montréal

 [Arts numérique CIVA](#), CIVA Québec, 2017

Au cœur de l'action, le CIVA a pour mission d'étudier, de parrainer, de promouvoir et de développer des programmes afin d'aider des personnes vivant avec un handicap physique à s'intégrer et à participer activement à la vie de leur communauté.

Les services du CIVA s'adressent aux personnes en situation de handicap physique (sans ou avec déficience intellectuelle légère associée), membres du CIVA.

Le CIVA offre un cours d'art numérique adapté aux artistes vivant avec des limitations motrices et souhaitant découvrir des techniques novatrices dans les domaines de la création artistique.

Les élèves peuvent s'initier aux outils informatiques et technologiques et se les approprier afin de développer leur plein potentiel artistique.

Dessin et peinture digitale, modélisation et impression 3D, montages de photos et de vidéos, ainsi que la création d'animations sont autant de techniques pouvant être exploitées.

Fiche bonne pratique

Arts numériques

It is now

IT IS NOW



itisnow.org



France



[It is now](#), Institut Imagine de Necker,
Noémie Ganem, 2020

La mission de l'association *It is now* est de favoriser l'inclusion des enfants en situation de handicap. L'objectif est de créer des espaces de jeux où TOUS les enfants peuvent jouer ensemble. En utilisant l'art numérique immersif et les nouvelles technologies, l'organisme travaille avec des artistes pour créer des espaces de jeux multisensoriels stimulants et apaisants accessibles à tous.

It is now réunit des artistes qui créent des espaces de jeux multisensoriels favorisant l'inclusion des enfants en situation de handicap. Ces espaces offrent un voyage immersif grâce à l'art numérique en suscitant instantanément créativité, curiosité et interactions.

Fiche bonne pratique

Arts numériques

MusicMotion / Hacklab 21



Hacklab21 © Musicmotion



musicmotion.org/hacklab21



Montréal

MusicMotion est un organisme à but non lucratif qui contribue à l'avancement de la musique et des arts interactifs par la production d'événements ciblés et le développement d'une communauté internationale.

Pour le Hacklab 2021, la thématique était de mettre en valeur la diversité par le biais des arts numériques. Le récent virage numérique met en lumière une injustice qui cause une forme d'exclusion sociale pour les personnes handicapées : la grande majorité des outils de création en arts numériques sont conçus pour les personnes non-handicapées et par conséquent ne sont pas accessibles à toutes et à tous. Pour l'édition du Hacklab 2021, [MusicMotion](https://musicmotion.org) et la [SAT](https://www.sat.ca) ont proposé un écosystème permettant aux trente artistes présents, de façon inclusive, de cocréer et de mettre en valeur la diversité capacitaire des artistes handicapés et des artistes non-handicapés.

Les organisateurs soulignent que la rigueur de la préparation et l'accompagnement d'experts ont permis d'assurer le succès de l'accessibilité et des bonnes pratiques pour l'accueil des artistes handicapés.

Fiche bonne pratique

Arts numériques

Association Handigamers, Esport & événementiel



handigamers.com



France



[Le projet Handigamer : rendre les jeux vidéo accessibles à tous](#), Brut, 2018

Depuis 2017, l'association lutte pour l'intégration du handicap dans le jeu vidéo. Grâce au « projet Handigamer », l'organisme a fourni des solutions adaptées à des *gamers* dans toute la France et jusqu'en Belgique. Dès ses débuts, les fondateurs, David Combarieu et Théo Jordan, ont cherché des solutions matérielles pour les joueurs handicapés afin d'optimiser l'utilisation des plateformes standards telles que Playstation et Xbox.

L'association Handigamer, Esport & Événementiel a été créée pour aider financièrement les personnes à motricité réduite désirant participer à des événements de jeux vidéo de grande envergure. Avec la participation de commanditaires, les joueurs peuvent bénéficier d'un appui financier pour échapper à des contraintes logistiques, d'accessibilité de transport et de dépenses diverses.

Fiche bonne pratique

Arts numériques

Fondation Culturespaces



FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE PAR LA CULTURE



fondation-culturespaces.com/fr/nos-programmes



France



[Art en immersion](#), Zabriskie Prod, 2020

La mission de la fondation Culturespaces est de permettre aux enfants les plus fragilisés d'avoir accès à l'art et au patrimoine pour éveiller, développer et révéler leur créativité.

Afin de lutter contre les inégalités d'accès à l'art et au patrimoine, la fondation Culturespaces conçoit et met en œuvre depuis 2009 des programmes éducatifs en faveur des enfants fragilisés par la maladie, le handicap ou la précarité sociale, leur permettant de vivre des expériences artistiques et culturelles uniques pour s'éveiller, se développer, se révéler.

Fiche bonne pratique

Arts numériques

Compagnie Mobilis-Immobilis



mobilisimmobilis.com



France



[Extrait Spectacle Corps Tangibles – Corps Chamanique](#), Mobilis-Immobilis, 2017

La Compagnie Mobilis-Immobilis a été créée en 1998 par [Maflohé Passedouet](#), artiste plasticienne scénographe, et se définit comme compagnie pluridisciplinaire dédiée à la création contemporaine à la croisée des arts numériques, du spectacle vivant, des arts plastiques et de l'audiovisuel.

La Compagnie s'est fait remarquer dans le milieu des arts numériques et de la danse, par l'utilisation des moyens multimédias développés sur mesure au cœur de ses spectacles au service de la chorégraphie et de l'histoire, et par son dynamisme de création toujours renouvelé dans les domaines croisés de la danse, des technologies et du multimédia.

La Compagnie a créé le spectacle Corps Tangibles qui lie les arts numériques, la danse et le théâtre gestuel avec des interprètes en situation de handicap mental sur scène, des éducateurs et des artistes professionnels (danseurs, musiciens) dans un dispositif scénique interactif.

Fiche bonne pratique

Arts numériques

Association Créative Handicap



creativehandicap.org



France



[Présentation des activités de l'association Créative Handicap](#), Association Créative Handicap, 2019

Fondée en 2004 par Sylvie Sanchez, artiste plasticienne, Créative Handicap est un collectif d'artistes et d'experts en nouvelles technologies en situation de handicap ou pas, ayant pour mission d'aborder l'art, le numérique et le handicap dans le respect de l'égalité des chances.

Leurs missions :

- Des médiations artistiques et numériques accessibles à tous
- Des actions de sensibilisation au(x) handicap(s)
- Du conseil en inclusion
- Des formations : pour favoriser l'inclusion des jeunes en situation de handicap

L'art et le numérique sont pour nous des vecteurs de citoyenneté et de « vivre ensemble ».

Pour une expérience
culturelle
accessible et inclusive

Guide de références pour le milieu culturel
Ressources et pratiques inspirantes

© 2021



4545, avenue Pierre-De Coubertin
Montréal (Québec) H1V 0B2
514 252-3104

info@keroul.qc.ca

keroul.qc.ca

lequebecpourtous.com

Québec 