

BILAN ET PERSPECTIVES

*

Forum de l'Alliance Culture + Numérique sur le travail collaboratif en culture numérique : approches, méthodes, expériences

Musée national des beaux-arts du Québec
179, Grande Allée Ouest, Québec

Jeudi 12 octobre 2017

Laurier Turgeon

Responsable du Comité organisateur du Forum

Laboratoire d'enquête ethnologique et de multimédia

Université Laval, Québec

12 novembre 2017

Introduction

- Cette présentation vise à dresser un bilan du forum tenu le 12 octobre au MNBAQ consacré au travail collaboratif en culture numérique, plus précisément sur les approches, les méthodes et les expériences.
- Le programme de la journée était composé de deux principales activités, la présentation de 5 projets de collaboration, l'un du Mobile Lab au MIT et 4 autres menés entre des chercheurs de l'Université Laval, des entreprises spécialistes du numérique et des responsables d'organismes culturels de Québec, puis 4 ateliers portant sur 4 grands secteurs et enjeux de la collaboration; les données massives, la réalité virtuelle et la réalité augmentée, l'appropriation citoyenne du numérique et la découvrabilité. La journée a bénéficié également d'une présentation des outils collaboratifs créés par Québec numérique.
- Le bilan repose sur des observations directes, les remarques orales et écrites des participants, les discussions issues des présentations et les ateliers ainsi que les commentaires des membres du comité lors de la réunion de *debriefing* du Forum le 10 novembre 2017.
- Ce bilan se veut synthétique et prospectif, débouchant sur des propositions d'actions à entreprendre.

Participation

- Ce 2^e forum a accueilli un grand nombre de participants, environ 120, soit un peu plus du double de participants du 1^{er} forum qui en avait accueilli une cinquantaine.
- Les participants provenaient de milieux variés. D'après la liste des inscriptions, un bon équilibre a été atteint entre les trois secteurs de l'Alliance, soit 1/3 de participants du milieu culturel, 1/3 du milieu numérique et 1/3 du milieu de la recherche.
- Les participants se sont mobilisés et impliqués dans les discussions à la suite des conférences et dans les ateliers.
- Les échanges ont été dynamiques, soutenus et riches. Ils ont été animés par M. Martin Lessard (MT Lab)
- Les participants ont exprimé leur satisfaction du fonctionnement et des résultats de la journée, avec des commentaires sur les améliorations à apporter qui sont présentés à la fin de l'exposé.

Conférence d'ouverture

- Sara Colombo, « Research models and engagements with public and private entities at MIT »

MIT, Mobile Experience Lab and Design Lab.



- La conférencière a présenté les approches, les méthodes et les expériences de collaboration du Mobile Experience Lab.
- Les méthodes employées se caractérisent par une approche centrée sur le design, l'humain, et le « faire », soit **la réalisation de projets concrets** qui servent de laboratoires de recherche. Les prototypes sont testés par les utilisateurs/clients.
- Les projets sont financés essentiellement par des entreprises privées.
- La propriété intellectuelle appartient à MIT mais elle est partagée avec les clients.
- Le labo ne produit pas que des livrables. Il problématise les sujets de recherche, tâche de comprendre en profondeur les motifs de la commande, envisage plusieurs scénarios et solutions avec les clients, travaille en collaboration étroite avec les clients, vise à leur donner une vision d'ensemble du problème.

- Les projets du laboratoire sont conduits par un sentiment d'engagement social et de mission plutôt que par les simples demandes du marché.
- Les chercheurs placent l'humain au centre de leurs préoccupations et demeurent sensibles aux émotions, aux sens et à la sensibilité. La technologie n'est pas une fin en soi, mais un moyen pour améliorer le monde social et culturel.
- Les exemples choisis démontrent bien l'intérêt de l'exploitation des technologies numériques pour la mise en valeur de la culture et des communautés.
- La période de discussion a fait ressortir la richesse de cette approche tripartite basée sur l'utilisation des technologies numériques pour la valorisation sociale et culturelle ainsi que pour la production de nouvelles connaissances.

Première conférence

- Jean-François Lalonde, « Enseigner aux ordinateurs à comprendre l'éclairage dans la photo »

Département de génie électrique et de génie informatique,
Université Laval.



- Le conférencier a démontré avec simplicité et beaucoup d'enthousiasme son projet de développement d'algorithmes qui permettent aux ordinateurs d'apprendre par eux-mêmes, à partir d'une grande banque d'images. Ceux-ci sont programmés pour interpréter les conditions d'éclairage et parvenir à la fabrication artificielle d'une image de très bonne qualité.
- La firme américaine Adobe suit avec beaucoup d'intérêt le projet et compte éventuellement l'exploiter.
- Les intervenants soulignent les possibilités nombreuses d'utilisation d'une telle technologie pour les photographes, les artistes, les cinéastes et les spécialistes du patrimoine.

Deuxième conférence

- Denis Laurendeau, *Dpt génie électrique et informatique, U.Laval*; Michel Savard, *Musée huron-wendat*; Laurier Turgeon, *Dpt Histoire, U.Laval* « Interprétation de la Maison Longue de Wendake par la réalité augmentée ».



- Dans cette démarche exploratoire, l'équipe, composée d'un muséologue autochtone, d'un informaticien spécialiste du 3D et d'un ethnologue-historien, vise à mettre en valeur le patrimoine matériel et immatériel des modes de vie dans la maison longue traditionnelle à l'aide de la réalité augmentée (casque HoloLens ou téléphone intelligent) qui offre au visiteur une expérience très dynamique et interactive avec la culture huronne wendat.
- Le dispositif permet des interactions avec des objets 3D animés dans l'espace, des manipulations virtuelles ainsi que la reconstruction des modes de vie avec des vidéos de 3-4 minutes intégrées aux dispositifs.
- Bien qu'encore en cours de réalisation, les possibilités d'utilisation de ce dispositif dans l'interprétation du patrimoine apparaissent nombreuses et variées.
- Ce projet souligne bien la richesse de la collaboration entre la recherche en informatique, la recherche en médiations des patrimoine et la recherche d'intervenants du milieu culturel.

Troisième conférence

- Sophie Stevance, Faculté de musique, U. Laval;
« La recherche-crédation au carrefour des humanités numériques: capter les mouvements sur scène de Tanya Tagaq ».



- À partir d'une recherche-crédation menée avec l'artiste cosmopolite Tanya Tagaq, l'auteure explique comment les humanités numériques peuvent être exploitées, tant du point de vue des outils de captation (VICON, du LSVN) et d'analyse (logiciel Vnote), que du point de vue des humanités (approches de type ethnographique, artistique et musicologique).
- Ce projet démontre l'importance d'inscrire les collaborations entre le milieu universitaire et le milieu culturel dans la longue durée établir un sentiment de confiance et obtenir de bons résultats. Sophie Stévance et Tania Tagaq travaillent ensemble depuis 2007.
- La période de questions permet de démontrer les nombreuses applications de ces différents dispositifs pour aider les artistes à mieux créer et à mieux comprendre leurs créations artistiques.
- Les possibilités d'utilisation à l'ensemble des arts de la scène apparaissent infinies.

Quatrième conférence

- Michel Labrecque, *Peak Média*; Anne-Josée Lacombe, *MNBAQ*; Jonathan Livernois, *Département des Littératures, U.Laval*, « Souvenirs de prison: une expérience audio immersive ».



- Ce projet d'enregistrement en 360 degrés des bruits et des récits extraits d'un journal de prisonnier de la prison de Québec offre au visiteur une expérience immersive audio unique et forte, permettant d'évoquer une proximité du vécu du prisonnier et de revivre les émotions de celui-ci.
- Le projet a suscité beaucoup d'échanges et de discussions sur l'expérience de l'utilisateur et sur les applications possibles.
- Issue du premier forum, cette collaboration qui réunit des intervenants du milieu numérique, du milieu culturel et du milieu de la recherche, est citée comme un exemple à suivre.
- Ce dispositif relativement simple, peu coûteux et facile d'utilisation, mais très efficace, permet des applications variées et très riches en muséographie de société et de l'art et en interprétation du patrimoine ethnologique.

Premier atelier

Réalité augmentée, réalité virtuelle

- L'objectif de cet atelier était de réfléchir aux applications de réalité virtuelle et de la réalité augmentée dans le domaine de la culture. Les participants étaient guidés par cinq questions.
- 1. Quels sont les enjeux et défis de la réalité augmentée et la réalité virtuelle en culture que l'Alliance Culture + Numérique devrait prioriser? Identifier des lieux d'application à fortes retombées ?
 - Réponses: **Assurer le financement des projets** et la pérennité des dispositifs dans un contexte d'évolution de la technologie. Important de les utiliser dans l'interprétation du patrimoine et aussi à l'école pour intéresser les jeunes à la culture.
- 2. Quels sont les secteurs stratégiques à privilégier et à investir pour l'Alliance Culture+Numérique?
 - Réponses: le divertissement, le cinéma, les jeux vidéos, la culture, l'éducation, le tourisme, la muséologie et le patrimoine.

Premier atelier

Réalité augmentée, réalité virtuelle

3. Comment l'Alliance Culture+Numérique peut-elle créer un contexte favorable pour alimenter l'innovation dans les usages de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle ?

- Réponses: développer le réseautage et rechercher l'expertise universitaire.
- 4. De quelle façon l'Alliance Culture+Numérique peut-elle stimuler la créativité de nos entreprises dans ce domaine ?
- Réponses: **établir un laboratoire permanent** pour les chercheurs et les entrepreneurs, développer les jumelages et les maillages.
- 5. Comment l'Alliance Culture+Numérique pourrait-elle développer et favoriser le travail collaboratif dans ce domaine ?
- Réponses: **l'Alliance pourrait assurer une veille**, développer les collaborations interdisciplinaires et intersectorielles, fédérer les principaux acteurs de manière complémentaire.

Deuxième atelier

Données massives

- 1. Comment l'Alliance Culture + Numérique peut-elle contribuer à mettre les données massives au service de la création artistique ?
- Réponses: développer un répertoire des artistes afin d'accroître la diffusion de leurs œuvres; sur le plan de la propriété intellectuelle et de l'éthique, identification des œuvres et des transactions qui les concernent dans le but de **retracer des montants qui auraient dû être versés aux créateurs**; se servir des données massives pour contribuer au rayonnement du travail artistique de régions du monde non états-uniennes; **travail de collaboration en temps réel sur des créations audionumériques ou cinématographiques** en très haute résolution.
- 2. Comment l'Alliance Culture + Numérique peut-elle contribuer à mettre les données massives au service de la recherche ?
- Réponses: Former les chercheurs de la relève en littérature numérique; former une expertise technique en traitement des données massives.

Deuxième atelier

Données massives

- 3. Quelles perspectives offre le traitement massif des informations pour développer une relation personnalisée entre les utilisateurs et les institutions culturelles ? Comment l'analyse des comportements des utilisateurs et de leurs centres d'intérêt peut-elle contribuer à la valorisation des biens culturels?
- Réponses: Partager les informations des institutions culturelles; **améliorer les connaissances sur l'expérience client**; regroupement d'informations massives sur le client.
- 4. Comment assurer la durabilité des données et leur gestion collective ?
- Réponses: Poser la question de la durabilité des données, c'est poser la question de leur valeur qui, elle, dépend de leur contexte de production. Cet éclairage permettrait d'orienter les choix et actions à poser quant à leur conservation ou pérennisation. De ce fait, une **politique publique devrait être mise en place**, intégrant ces orientations, dans le respect des principes liés aux aspects techniques, sociaux, environnementaux et éthiques.

Deuxième atelier

Données massives

- 5. Quelles collaborations peut-on envisager entre les secteurs de la recherche, du numérique et de la culture dans l'exploitation des données massives ?
- Réponses: Gestion des données numérisées (photos, tableaux, textes) pour assurer une traçabilité des informations véhiculées pour conserver l'identité originale des œuvres afin d'assurer un retour pour l'auteur.

Troisième atelier

Appropriation citoyenne du numérique

- 1. Comment l'Alliance Culture + Numérique peut-elle faire participer concrètement et efficacement les divers publics à la vie collective culturelle?
- Réponses: Assurer la visibilité de l'Alliance par la communication de ses actions et susciter l'intérêt à l'Alliance **par une veille sectorielle sur « Culture + Numérique »**. Connaître l'opinion citoyenne en favorisant des espaces de discussion et de partage (via le site web) ou encore par un appel à tous invitant les citoyens à donner leurs idées sur des projets culturels mettant à profit le numérique. **Créer un Media Lab** ouvert à tous portant sur des problématiques culturelles sollicitant le numérique, mais incluant le grand public.

Troisième atelier

Appropriation citoyenne du numérique

- 2. Concernant les outils numériques de consultation, l'Alliance doit-elle privilégier la participation de nouveaux publics ou la qualité des paroles recueillies ?

Réponses: L'Alliance devrait privilégier les médias sociaux et un site web ouvert et interactif permettant aux communautés d'échanger ses idées et ses projets. La présence de médiateurs dynamiques est essentielle pour assurer la qualité de la délibération.

- 3. Dans quelles conditions participer en ligne peut-il contribuer à renforcer les modalités de co-construction d'un projet ou d'une politique culturelle ? Quelles sont les bonnes pratiques en la matière que l'Alliance Culture + Numérique doit retenir ?
- Réponses: la nécessité de bons animateurs pour assurer le respect des intervenants et les consensus ; identifier les publics cibles; respecter la possibilité d'être anonyme.

Troisième atelier

Appropriation citoyenne du numérique

4. Concernant les projets de *crowdsourcing*, quel cadre donner à cette participation ? Comment l'Alliance Culture + Numérique peut-elle donner à la fois envie de participer tout en contrôlant la qualité des contributions ?

Réponses: oeuvrer en mode collaboratif et de réciprocité; rester transparent en ce qui concerne l'objectif de l'intervention; clarifier les retombées pour les participants.

- 5. Comment l'Alliance Culture + Numérique peut-elle ouvrir des ponts avec les autres organismes, associations, publics, collectifs pour éviter de refaire ce qui a été déjà fait ?
- Réponses: faire un état des lieux de ce qui existe; trouver les moyens pour partager efficacement l'information.

Quatrième atelier

Découvrabilité

- 1. Quelles solutions l'Alliance Culture + Numérique peut-elle proposer pour permettre aux artistes et créateurs québécois d'accroître leur visibilité face à l'inflation de contenus culturels numériques?

Réponses: Accroître les possibilités de formation en économie numérique; mieux identifier les prescripteurs.

- 2. Comment la recherche peut-elle contribuer à renforcer les capacités des acteurs des industries culturelles québécoises afin de garantir la mise en marché, la promotion, la distribution, la découvrabilité et l'accessibilité en ligne des oeuvres et contenus québécois ?
- Réponses: La recherche ne peut pas seule régler ce problème, c'est le rôle du citoyen et du secteur culturel.

Quatrième atelier

Découvrabilité

- 3. Comment l'Alliance Culture + Numérique peut-elle contribuer à instruire le citoyen pour qu'il maîtrise ces outils et ces connaissances afin qu'il puisse trouver le contenu culturel qu'il recherche ?

Réponses: Cette question amène aux préoccupations liées à la littératie numérique : il faut créer un contexte favorable à l'appropriation des outils existants afin d'amener ceux-ci à être plus utilisés et cela par tous les publics. Toutefois, à ce stade, il n'existe pas de véritables outils permettant l'accès facile et instinctif aux œuvres québécoises, peu importe leur type. Ainsi, toute démarche liée à la littératie numérique doit être jouxtée d'une démarche à caractère politique et social, en lien avec entre autres les métadonnées, visant à enrichir l'intégration du contenu culturel local aux plateformes existantes, tant régionales, nationales qu'internationales.

Quatrième atelier

Découvrabilité

- 4. L'Alliance Culture + Numérique peut-elle mettre en place des projets pilotes destinés à mettre au point des indicateurs qui mesurent la visibilité des produits culturels québécois dans les catalogues québécois et internationaux ?

Réponse: L'Alliance n'a pas les moyens de faire cela en ce moment.

- 5. Ne serait-il pas possible pour l'Alliance Culture + Numérique d'établir une veille au Québec (ou de participer à une telle veille) pour savoir quels types de contenus sont demandés, où et par qui ?

Réponse: Il vaudrait mieux que l'Institut de statistique fasse ce type de travail en ce moment. L'Alliance n'a pas les moyens de le faire.

Présentation QcNum sur les outils collaboratifs

Marine Leparc, chargée de projet, Québec numérique (QcNum), présente les principaux outils collaboratifs de cet organisme destinés à la construction d'une communauté technoculturelle soudée et forte par:

- L'organisation et réalisation de journées de sensibilisation dans les différentes régions du Québec;
- La mise sur pied du forum des innovations culturelles pour développer le réseautage, élaborer un vocabulaire commun du numérique en milieu culturel, partager les expériences communes, proposer des plans stratégiques d'utilisation des nouvelles technologies en culture et explorer des modes d'organisation innovants et efficaces (édition à venir, 2018);
- La cartographie des acteurs culturels et numérique au Québec qui vise à identifier les artistes, artisans et organismes culturels, et les entreprises et gestionnaires du monde numérique;
- La page Facebook « Les arts, la culture et le numérique » qui vise à faire circuler l'information concernant les activités dans ce domaine;
- Un calendrier qui recense des événements en culture + numérique

Remerciements

Merci au comité organisateur, à tous les participants et aux partenaires



Comité organisateur :

Simon DROLET, associé – QuadraKa

Anne-Josée LACOMBE, responsable de la médiation numérique – Musée national des Beaux-Arts du Québec

Véronic LAROCHELLE, directrice des communications, Théâtre Le Trident

Marine LEPARC, chargée de projet – Québec numérique

Madeleine PASTINELLI, professeure titulaire, Faculté des sciences sociales, Directrice du CELAT – Université Laval

Caroline SALAUN, directrice générale – Méduse

Fnoune TAHA, conseillère en développement culturel – Conseil de la culture des régions de Québec et de Chaudière-Appalaches

Laurier TURGEON, professeur titulaire, Directeur du Laboratoire d'enquête ethnologique et multimédia, Faculté des lettres et des sciences humaines – Université Laval

- **Observateurs :**

- Julie B. BÉERUBÉ, conseillère en arts et culture – Ville de Québec
- Ariane COUTURE, conseillère en développement de la recherche – Université Laval
- Serge DESNOYERS, directeur du Bureau de la recherche et de la création – Université Laval

- **Ainsi qu'à :**

- Julie BOUCHARD, coordonnatrice aux événements commerciaux et internes, Direction du marketing et des communications – Université Laval
- Marie-Chantal LEPAGE, chef – MNBAQ
- Raymond POIRIER, chargé de communication, ITIS – Université Laval
- Andréanne TARDIF, contrôleur et coordonnatrice aux ventes – MNBAQ Gastronomie
- Michel THISDEL, conseiller en communication, Direction des communications – Université Laval

Partenaires



QUÉBEC
numérique



Québec 