



1. Système d'aide aux projets d'Arts numériques.

Pour quel projet ?

On entend par « œuvres d'Arts numériques » toute **création innovante** associant des médias différents (données, images animées ou non, son, textes, vidéos, ...) grâce à **des processus informatiques et des technologies numériques**, en vue de proposer un « usage » reposant principalement sur une « **interactivité** » (cette dernière notion tenant compte de l'état de l'art en création interactive). Cette œuvre sera destinée notamment à une édition sur support numérique (off-line), à une diffusion sur un réseau (on-line), ou à une présentation dans un environnement accessible au public. Une attention particulière sera portée à l'utilisation créative des fonctionnalités spécifiques de ces médias.

Pour qui ?

Les demandeurs doivent

- être des personnes morales de droit privé ou des personnes physiques ;
- être établis ou domiciliés dans la Région de langue française de Belgique ou la Région bilingue de Bruxelles-capitale.

Pour quel montant ?

Aide à la Conception : maximum 5.000 euros

Un projet de conception d'une œuvre d'Arts numériques s'étend jusqu'à la réalisation d'une maquette/d'un prototype. Le projet doit être réalisé au moins en langue française (cela n'exclut pas les versions multilingues pour autant qu'une des langues utilisées pour la réalisation soit la langue française).

Aide à la Production : maximum 25.000 euros

Un projet de production d'une œuvre d'Arts numériques répond aux conditions suivantes :

- preuve du potentiel de réalisation du projet par la présentation d'un plan de financement jusqu'au moins la réalisation du master pour la distribution, la première mise en ligne, la première création publique ou la première exposition, selon le type d'œuvre proposée ;
- accord pour un lieu de diffusion (sauf pour une première œuvre) ;
- au moins un accord de coproduction.

Aide à la promotion/diffusion : maximum 4.000 euros

Réalisation d'outils promotionnels (site, dvd, dossier de presse, session photo, conférence de presse,...) ou organisation de la diffusion d'une œuvre d'arts numériques.

Soutien aux événements : la diversification du secteur constituant un enjeu essentiel de son développement, une enveloppe budgétaire annuelle spécifique est affecté au soutien aux « événements numériques », répondant à l'objectif général de promotion/diffusion des arts numériques (comme des expositions, des formations, des festivals,...) et contribuant à une plus grande accessibilité de l'art numérique.

2. La Commission consultative des Arts numériques

Cette commission de sélection est composée de professionnels et d'artistes représentatifs du secteur des Arts numériques. La Commission propose les bénéficiaires des aides à la Ministre.

Etant donné sa ratification en janvier 2008 à l'AGCF du 23 juin 2006 instituant les missions, la composition et les aspects essentiels de fonctionnement d'instances d'avis tombant dans le champ d'application du décret du 10 avril 2003 relatif au fonctionnement des instances d'avis oeuvrant dans le secteur culturel, sa constitution a été rendue effective suite aux désignations consécutives aux deux derniers appels à candidatures.

Composition

- Production d'œuvres d'arts numériques : **Philippe Franck**, de l'asbl Transcultures,
- Recherche scientifique et technologique : **Todor Todoroff**, en raison de son statut d'ingénieur exerçant actuellement pour le programme Numédiart (recherche « arts-sciences ») et artiste numérique réputé notamment dans le domaine de la musique électronique et acousmatique ;
- Recherche en sciences humaines et sociales : **Julie Bawin a démissionné et a été remplacé par Marie du Chastel le 2 décembre 2013**
- Diffusion : en 2011, **Jérôme DECOCK** a été chargé d'achever le mandat de Roger BURTON, démissionnaire pour cause de perte de la qualité en vertu de laquelle il a été désigné.
- Enseignement artistique : **Michel Cleempoel**. Artiste et enseignant d'arts numériques à l'ESAPV à Mons, Michel Cleempoel est membre de la Commission depuis 2006.
- Création d'œuvres d'art numérique : **Valérie Cordy**. Artiste expérimentée en arts numériques et metteur en scène, Valérie Cordy est membre de la Commission depuis 2006.

Suite au renouvellement des membres siégeant en qualité de représentant de tendances idéologiques et philosophiques, trois membres ont été désignés pour exercer un second mandat (ECOLO, PS, CDH), un nouveau membre a été désigné (MR) :

- ECOLO : **Miguel Quaremme** a démissionné début 2013 et a été remplacé par **Tom Zoete**
- PS : **Robert Stéphane**. Ancien administrateur général de la RTBF, Robert Stéphane a également été l'initiateur dans les années 70 d'une série d'émissions en art vidéo (vidéographies), et reste fortement motivé par les pratiques artistiques émergentes. Il est également président d'une asbl concernée par les nouvelles technologies (Vidéographies)
- CDH : **Yves Bernard** est artiste numérique, enseignant et directeur de l'asbl iMAL, seul opérateur numérique subsidié à Bruxelles par la Communauté française. Il est **membre de la Commission depuis 2006**.
- MR : poste vacant depuis la démission de **Brice Vandemoortele** début 2012.

Le représentant d'organisation représentative d'utilisateurs agréée est **Pierre-Yves Desaiwe** pour l'Association Francophone des Musées de Belgique. En outre Pierre-Yves Desaiwe est attaché à l'Institut de Recherche des Musées royaux des Beaux-arts de Belgique, il supervise l'informatisation des collections et rédige une thèse de doctorat sur la muséologie de l'art des nouveaux médias. Il intervient fréquemment sur le sujet lors de colloques.

Les objectifs de la Commission sont

- soutenir de nouvelles écritures numériques
- outre l'examen des projets, se pencher sur l'évolution du secteur et fait part du résultat de ces réflexions
- volonté de soutenir les projets les plus innovants en termes d'émergence.

Règlement d'ordre intérieur :

Le règlement d'ordre intérieur de la commission a été approuvé par les membres lors de la réunion du 23 mars 2009. Il est entré en vigueur 45 jours après sa soumission à la Ministre le 3 août 2009.

3. Projets soutenus

En 2013, la Commission s'est réunie à 5 reprises : trois réunions d'examen de projet (6 mars, 21 mai, 20 septembre) et deux réunions de discussion (24 avril et 2 décembre).

En 2013, 31 aides ont été attribuées pour un montant total de 178.875 euros :

Type d'aide	Montant	Nombre d'aides
Conception	24.975 €	5
Production	60.662 €	8
Diffusion	16.280 €	5
Promotion	7.000 €	2
Événement	69.958 €	11
TOTAL	178.875,00 €	31

Il faut y ajouter un montant de 30.000 euros pour l'accueil de « Québec Numérique » à Bruxelles, accueil qui s'inscrit dans le cadre de la coopération bilatérale Fédération Wallonie-Bruxelles Québec et dont la contrepartie sera, en 2014, l'organisation d'une exposition à Montréal de plusieurs œuvres d'artistes numériques soutenus par la Fédération Wallonie-Bruxelles.

En 2013, les événements étaient regroupés pendant une période limitée, intitulée « la Quinzaine numérique ». Cette opération visait à accompagner la promotion et la diffusion des artistes et des opérateurs du secteur des arts numériques. L'objectif était aussi de susciter, par un relais médiatique accru, l'intérêt de tous les publics. L'appel à projets lancé dans ce cadre a permis de doubler le nombre d'activités soutenues.

La Quinzaine numérique a réuni 11 événements d'art numérique répartis sur le territoire de la FWB, aussi variés que des ateliers, des rencontres professionnelles, des conférences, des expositions ... couvrant des installations participatives, des performances, du net-art ..., sur des thématiques aussi variées que l'intelligence collective, le développement des arts en réseaux, la webcréation, la téléprésence, les cyborgs...

Les activités proposées à l'occasion de cette Quinzaine s'adressaient tant aux initiés qu'aux novices curieux de ce que le numérique raconte, sublime ou dévoile de nos espaces urbains, sociétés, rapports au monde et aux autres.

Afin de soutenir cette opération, la Fédération Wallonie-Bruxelles a pris en charge une campagne de communication : création d'un visuel, d'un logo, d'un site internet, d'une brochure et de leaflets.

Parallèlement, et pour mieux cerner les contours de ce secteur en développement, le CRISP a publié un dossier sur les arts numériques, fin septembre 2013.

a) descriptif des projets soumis en 2013

Cfr. annexe 1

b) projets soutenus

Pour l'ensemble de l'année 2013, les propositions de la Commission ont été :

Aides à la conception	Montant (euros)
Faire/Défaire de Gaëtan Rusquet	5.000
Pixel's Story: réappropriation de Cécile Massart	4.975
Different ways to infinity : Clones de Félix Luque Sanchez	5.000
Tanuki de François Zajega	5.000
Cycloramadrome d'Alexandre Dementieva	5.000
Aides à la production	
Les Cuves Mémoires de Stéphanie Laforce	4.562
M0sa1c de Labau	10.000
123 piano de l' asbl In Progress (Nathalie Joiris)	10.000
Based on an almost true story de Lucille Calmel	12.500
Mash'taCycle de Gauthier Keyarts	5.000
Perfection de Bud Blumenthal	10.000
Remote controlled de Los Hermanos (Mike Latona)	5.000
Zodiac Chloé Yaiche	3.600
Aides à la promotion	
Beatbox Story Adk trash	3.000
eVanescens de Laura Colmenares Guerra	4.000
Aides à la diffusion	
Herbal Ghetto de Cédric Sabato	1.571
Perma Cabane de Stéphanie Laforce	3.980
Chapter II: Understanding Modularity de Félix Luque Sanchez	3.400
PixFlow #2 de LAB[au] asbl/vzw	3.920

Aides aux événements		montant
Bozar Electronic Arts Festival	BOZAR	6.000
Terrain d'Envol (aéroport improvisé)	iMAL	3.500
Connecting cities	iMAL	9.000
Nuit blanche 2013	BRUFÈTE asbl	5.000
Transnomades 2013	Transcultures asbl	8.000
Next Utopia	KIKK asbl	7.000
APREM#3	Service Provincial des Arts de la Scène	7.500
F.A.N. #-	Centre culturel Comines-Warneton asbl	7.000
Liège Web Fest	Les Zaza's	2.000
E=Art²	Etnik'Art ASBL	8.000
Intelligence collective et création numérique	Arts2 (Arts au Carré)	6.958

69.958

La commission a proposé de soutenir les projets nommés ci-dessus sur **base des critères de sélection suivants**:

- La qualité artistique des projets
- Le caractère numérique des projets
- Le caractère innovant de la démarche et l'exploration de nouvelles formes d'expression.

Et pour les aides à la production le critère de faisabilité du projet (exploitation, diffusion...)

4. Présence et participation aux réunions

4.1. Les membres effectifs de la commission :

1° Professionnels du secteur des arts numériques exerçant respectivement l'une des activités suivantes :	
a) la création d'oeuvres d'art numérique	Valérie CORDY
b) la production d'oeuvres d'art numérique	Philippe FRANCK
c) la diffusion d'oeuvres d'art numérique	Jérôme DECOCK
d) l'enseignement artistique	Michel CLEEMPOEL
e) la recherche scientifique et technologique	Todor TODOROFF
f) la recherche en sciences humaines et sociales	Marie DU CHASTEL (1 réunion : 2/12)
2° Représentant ORUA	Pierre-Yves DESAIVE
CDH	Yves BERNARD
MR	
PS	Robert STEPHANE
ECOLO	Tom ZOETE (n'est venu à aucune réunion en 2013)

4.2. Présences

Date	Membres	Représentant de la Ministre de la Culture et de l'Audiovisuel	DG de la Culture	Inspection de la Culture	Secrétariat de la Commission
6 mars	7 + 1 procuration			1	2
24 avril	5 + 2 procurations	2		1	
21 mai	7 + 1 procuration	1			2
20 septembre	4+ 2 procurations				2
2 décembre	5 + 2 procurations				1

5. Réflexion en cours

La Commission a poursuivi en 2013 sa démarche proactive pour mieux se faire connaître, à la fois du secteur arts numériques et des autres secteurs artistiques :

a) Inscription des arts numériques dans le décret « Arts visuels » renommé « Arts plastiques »

De nombreux décrets couvrent les différents secteurs culturels : centres culturels, arts de la scène, bibliothèques publiques, éducation permanente, musées, cinéma, médias audiovisuels,... Il subsistait cependant un champ majeur sans dispositif décretaal : celui des arts plastiques, de la mode et design, des arts numériques, et de l'architecture. Or, un dispositif législatif permet de professionnaliser le secteur en rendant transparents les critères d'octroi et les objectifs.

Dès lors, il est apparu pertinent d'intégrer au sein d'un même décret, des secteurs proches (mode et design, arts numériques, architecture, arts plastiques) dans une vision très large des arts plastiques. Le décret a été adopté par les secteurs des arts plastiques, du design et de la mode et celui de l'architecture.

La Commission des arts numériques s'est prononcée favorablement sur l'intégration du secteur des arts numériques dans le décret des arts plastiques. Elle a insisté sur 4 points essentiels :

- remplacer le terme « art numérique » par « arts numériques et technologiques » ;
- dans le commentaire des articles, remplacer la définition de l'art numérique par « les arts numériques et technologiques compris comme les pratiques artistiques innovantes utilisant des technologies nouvelles, notamment associant des médias différents grâce à des processus informatiques et des technologies numériques, en vue de proposer un « usage » reposant principalement sur une « interactivité » (cette dernière notion tenant compte de l'état de l'art en création interactive). Cette œuvre sera destinée notamment à une édition sur support numérique, à une diffusion sur un réseau, ou à une présentation dans un environnement accessible au public » ;
- dans le commentaire des articles, spécifier « le nombre d'œuvres produites est variable : l'œuvre peut être unique ou être éditée en un nombre limité d'exemplaires. » uniquement dans le cas d'œuvres matérielles ;
- Ajouter le soutien aux rencontres professionnelles et aux ateliers :

b) Evaluation de la Quinzaine numérique et recommandation de reconduction

L'évaluation de la Quinzaine numérique par ses opérateurs s'est avérée positive.

Ils ont estimé que l'organisation de la QN était une bonne idée car elle a permis l'apparition de nouveaux opérateurs, et a inscrit les événements dans un événement fédérateur favorisant une dynamique numérique saisonnière. La Quinzaine numérique a augmenté la visibilité des événements en les ancrant dans le paysage culturel national et plus spécifiquement de la FWB. L'esthétique et le graphisme de la communication QN ont été appréciés. Les outils de communication les plus appréciés ont été la brochure et le leaflet. Par contre, les opérateurs ont constaté que la QN n'a pas permis une nette augmentation du public des événements. Et qu'elle a eu un impact limité sur l'amélioration d'une connaissance des opérateurs entre eux.

Sur base de cette évaluation, la Commission a constaté que la majorité des opérateurs souhaitent la reconduction de la Quinzaine numérique en 2014 avec les aménagements suivants :

- organisation de la communication afin de relier les événements entre eux, avoir un chargé de la communication ;
- comme le numérique ne touche pas que la culture, aller chercher des subsides complémentaires auprès des régions, des villes et de l'Union Européenne ;
- allonger la durée de la Quinzaine numérique à 3 semaines, voire un mois ;
- prévoir en amont une réunion entre les opérateurs afin de planifier au mieux les événements et mutualiser les compétences.

Par ailleurs, la Commission a préconisé de soutenir en plus, des événements tout au long de l'année.

Un soutien supplémentaire (campagne de communication) sera offert aux opérateurs qui participeraient à la Quinzaine numérique. Le logo « QN » pourra servir de label, de levier pour obtenir des moyens complémentaires.