

# Synthèse des rencontres d'artistes numériques 2021-2022

Comité création de la Commission Montréal numérique de Culture Montréal

Printemps 2022

## Historique de mobilisation

En 2007, on dénombrait déjà 1500 créateurs en arts numériques à Montréal<sup>1</sup>. Le Printemps numérique produisait une étude en 2016, *Comprendre et valoriser l'écosystème montréalais de la créativité numérique*<sup>2</sup>, afin de mesurer la portée de ce secteur et de clarifier les conditions nécessaires à son essor. L'écosystème des arts et de la créativité numérique a entrepris depuis 2017 une démarche de mobilisation, à travers la *Commission numérique de Culture Montréal*, afin de répondre aux enjeux communs de concertation, de financement et de visibilité. En 2017, plus de 60 acteurs de cet écosystème signent publiquement la *Déclaration Montréal, capitale mondiale de l'art et de la créativité numériques*<sup>3</sup>, un texte posant l'intérêt et l'urgence de rallier les diverses parties prenantes en établissant objectifs et défis communs. Cette même année, la Ville de Montréal dévoilait sa Politique de développement culturel 2017-2022, faisant du numérique et de l'entrepreneuriat créatif des orientations centrales et transversales. Enfin, le Service de la culture de la Ville mettait sur pied, au début de l'année 2018, un comité pour évaluer la faisabilité de créer une grappe industrielle de la créativité numérique. Depuis, la Commission permanente Montréal numérique travaille sur différents dossiers pilotés par des sous-comités: le rayonnement international, la propriété intellectuelle, le projet d'un regroupement indépendant et les enjeux plus spécifiques aux artistes numériques à travers le comité création.

## Démarche du comité création

Le comité création de la Commission numérique de Culture Montréal se réunit mensuellement depuis 2020 afin d'être à l'écoute du milieu des arts numériques et de faire le pont avec celui des industries créatives. Le comité a mené des rencontres avec des artistes numériques indépendants de la grande région de Montréal en 2021-2022 dans le but de cerner leurs besoins et de mieux comprendre leurs réalités. L'objectif de cette démarche est d'explorer des pistes pour s'entraider et faire rayonner tout l'écosystème pour le bien de toutes les parties prenantes. Plusieurs organismes, institutions, centres de recherche, centres d'artistes et entreprises peuvent simultanément, et de façon concertée, contribuer à l'épanouissement et au rayonnement des artistes numériques montréalais et québécois. La synthèse de ces rencontres pourra intéresser tous les acteurs cités, mais aussi les artistes eux-mêmes afin de favoriser la mobilisation et la prise de conscience des enjeux collectifs et prioritaires.

## Sondage et entretiens avec les artistes numériques

En 2021, le comité création de la Commission Montréal numérique a mené un sondage auprès d'artistes numériques de la grande région de Montréal afin d'en apprendre davantage sur leur pratique artistique, leurs aspirations et leurs défis professionnels. Pour y parvenir, plus de 150 artistes ont été approchés entre mai et août 2021, directement ou à travers divers acteurs du milieu: le CQAM (Conseil québécois en arts médiatiques), le Conseil des arts de Montréal, MUTEK, Elektra, Printemps numérique, Soirées Composite, la SAT, et plusieurs centres d'artistes

---

<sup>1</sup> Beaudoin, Pierre. *Les arts numériques à Montréal. Le capital de l'avenir*. (2007). Mémoire produit par la Ville de Montréal en collaboration avec le Conseil des arts et piloté par la *Table de concertation permanente sur les arts numériques*

<sup>2</sup> Quintas, Eva. *Comprendre et valoriser l'écosystème montréalais de la créativité numérique : un levier pour le développement local et le rayonnement international de la métropole*. (2016). Printemps numérique

<sup>3</sup> Document en ligne: <https://culturemontreal.ca/montreal-capitale-mondiale-de-lart-de-creativite-numeriques/>

(Oboro, AdaX, TOPO, Eastern Block, Molior). 31 artistes ont répondu au questionnaire. Un groupe ciblé de 9 artistes représentatifs ont ensuite été sélectionnés par le comité création afin de faire des entrevues approfondies à l'automne 2021.

**Artistes numériques contactés: plus de 150**

**Réponses au questionnaire: 31**

**Taux de participation: 20%**

**Artistes rencontrés (focus group): 9**

**Durée des rencontres: 3 x 90 minutes**

Vous trouverez ici:

1. **Le sommaire des réponses au questionnaire**, avec notes explicatives (pp. 3 à 9)
2. **Le tableau-synthèse des rencontres** (pp. 10 à 19)
3. **L'analyse** du questionnaire et des rencontres d'artistes (pp. 20 à 28)

### **Note de lecture**

Le comité création<sup>4</sup> est conscient des limites de cette synthèse<sup>5</sup>, et ne prétend pas présenter une étude exhaustive de l'état des lieux des arts numériques. Il s'agit plutôt d'un portrait partiel qui présente les réflexions abordées par les artistes lors des rencontres, nomme les problématiques soulevées et les pistes de solutions mentionnées. L'analyse qui se trouve en 3e partie de ce document présente la perspective du comité, qui est composé d'artistes, de représentants de centres d'artistes et de regroupements, et de membres de l'industrie créative.

### **À propos de la Commission Montréal numérique de Culture Montréal**

Depuis 2017, la Commission Montréal numérique rassemble les forces vives de l'écosystème montréalais de l'art et de la créativité numériques. Elle mobilise plus d'une soixantaine d'acteurs issus de plusieurs secteurs afin de soutenir le rayonnement de Montréal à l'échelle locale et internationale et de renforcer sa position de leader.

### **À propos de Culture Montréal**

Culture Montréal est un organisme à but non lucratif, indépendant et non partisan qui rassemble tout citoyen reconnaissant le rôle fondamental de la culture dans l'essor de la métropole. Culture Montréal est un lieu de réflexion, de concertation et d'intervention dont la mission est d'ancrer la culture au cœur du développement de Montréal. L'organisme est reconnu comme un conseil régional de la culture.

---

<sup>4</sup> La liste des membres du comité création de la Commission Montréal numérique de Culture Montréal est en annexe

<sup>5</sup> Il serait judicieux de pousser cette recherche à plus grande échelle afin d'assurer une plus grande représentativité des artistes numériques et de faire un portrait plus détaillé et chiffré de leur réalité sociale, créative et économique.

## 1. Réponses au questionnaire «À la rencontre du coeur créatif en art et créativité numériques»<sup>6</sup>

| Survol des réponses                        | % de l'échantillon sondé<br>(plus d'une réponse était valide) |
|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
|                                            |                                                               |
| Artiste numérique indépendant <sup>7</sup> | 65%                                                           |
| Artiste-chercheur en art numérique         | 42%                                                           |
| Artiste-entrepreneur                       | 29%                                                           |
| Artiste-réalisateur                        | 36%                                                           |
| Artiste-designer                           | 16%                                                           |

Le total dépasse 100% car les personnes sondées pouvaient choisir plus d'une option. Exemple: Une personne peut être à la fois artiste indépendant et chercheur ou entrepreneur. La majorité des artistes sondés se considèrent comme des artistes indépendants (65%). Une grande partie des artistes sont aussi chercheurs ou œuvrent dans le milieu académique (42%). Près de 30% des artistes sondés se considèrent aussi comme des entrepreneurs. Et c'est 36% des artistes qui se considèrent comme réalisateurs, puisque la réalité de la création numérique demande un travail de collaboration avec une équipe de création où l'artiste coiffe le chapeau de réalisateur. Finalement 16% des artistes sondés se définissent comme designers. Nous pouvons constater que la majorité des artistes font partie de plus d'une catégorie d'artistes numériques.

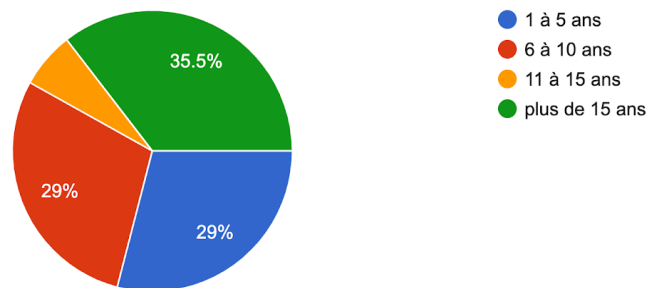
---

<sup>6</sup> Questionnaire diffusé entre avril et août 2021 auprès de plus de 150 artistes, où un échantillon de 31 artistes numériques ont répondu

<sup>7</sup> Ces catégories ont été établies par le comité création au moment de valider le questionnaire, afin de cerner différentes problématiques des artistes professionnels, variables selon les pratiques, approches, modes de fonctionnement et de financement.

Depuis combien de temps exercez-vous votre pratique artistique?

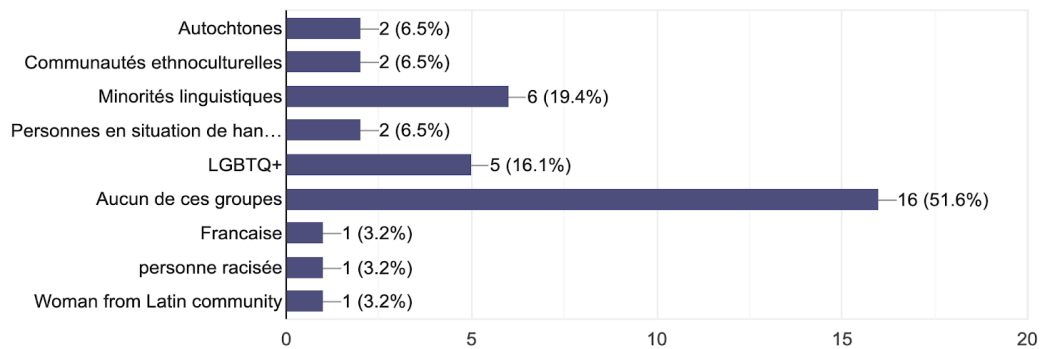
31 responses



On peut observer une représentativité proportionnelle des différentes années d'expérience parmi les artistes sondés.

Vous identifiez-vous à l'un ou plusieurs des groupes ci-dessous?

31 responses



On observe une diversité de l'échantillon d'artistes sondés, où 50% des répondants s'identifient à un groupe minoritaire (communautés culturelles, diversité de genre, personne en situation de handicap, etc).

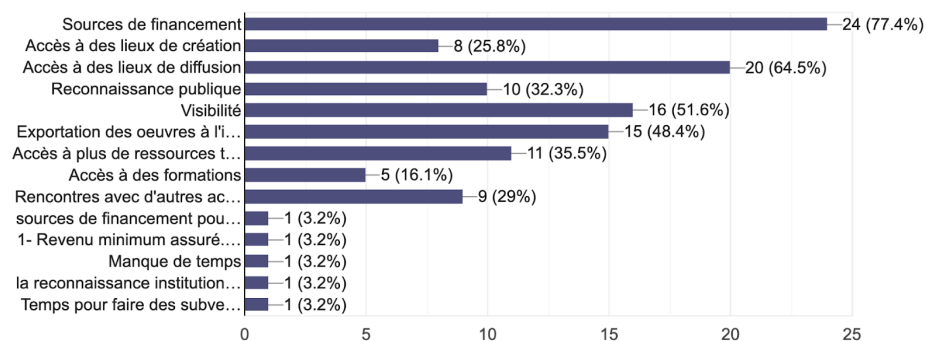
### Défis rencontrés dans le développement de la pratique artistique et de la carrière (3 réponses par personne)

1. Source de financement 77,4%
2. Accès à des lieux de diffusion 64,5%
3. Visibilité 51,6%
4. Exportation de oeuvres à l'international 48,4%
5. Accès à davantage de ressources techniques et matérielles 35,5%
6. Reconnaissance publique 32,3%
7. Rencontres avec d'autres acteurs du milieu en vue de collaborations 29%
8. Accès à des lieux de création 25,8%
9. Accès à des formations 16,1%

Il apparaît clair que le plus grand défi pour les artistes est de trouver des **sources de financement**. L'**accès à des lieux de diffusion** est un enjeu qui touche une grande majorité d'artistes. Plus de la moitié sont aussi préoccupés par la **visibilité** de leurs œuvres. Et près de la moitié des artistes sondés considèrent que l'**exportation** de leur travail est un défi. L'accès à davantage de ressources techniques et matérielles préoccupe le tiers des artistes sondés, tout comme la reconnaissance publique.

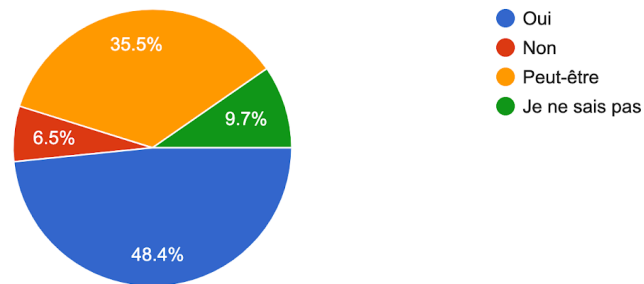
Quels sont les principaux défis que vous rencontrez dans le développement de votre pratique artistique et de votre carrière? (en identifier 3)

31 réponses



Pensez-vous qu'un meilleur maillage entre les secteurs de l'art, de l'industrie et du savoir numériques pourrait être bénéfique au développement de votre pratique artistique et de votre carrière?

31 responses



Près de la moitié des artistes sondés voient d'un bon œil un meilleur maillage entre art, industrie et savoir numériques (48,4%). Mais il apparaît aussi qu'une importante tranche des artistes se posent des questions sur un tel maillage (35, 5% de 'peut-être' et près de 10% de 'je ne sais pas'). Seulement une minorité des artistes sondés ne pensent pas qu'un tel maillage pourrait être bénéfique à leur carrière (6,5%).

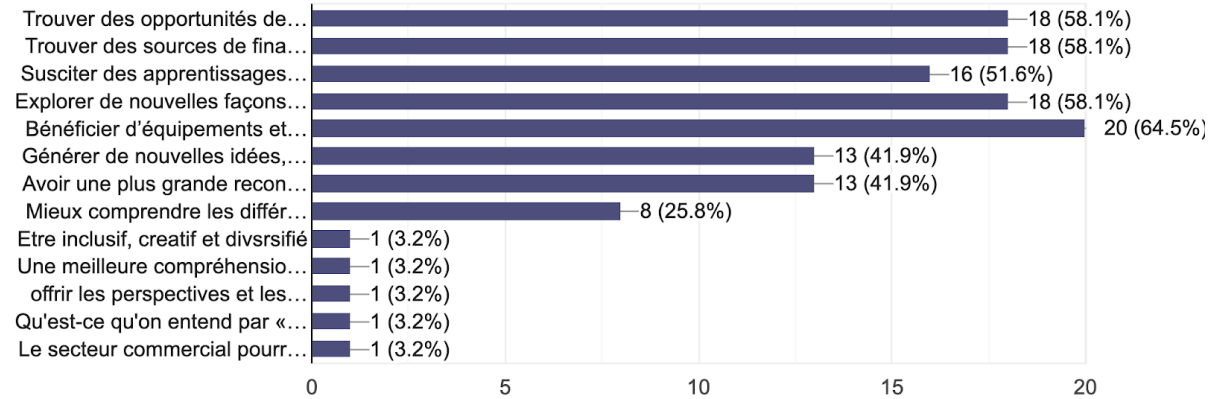
#### Avantages d'une plus grande collaboration entre les milieux de l'art, l'industrie et du savoir numériques:

Dans l'ordre, voici ce qui apparaît important pour les artistes:

1. **Bénéficier d'équipements et d'espaces mutualisés** pour répondre aux besoins des artistes (58,1%)
2. **Trouver des sources de financement**, touche près de 60% des artistes
3. **Explorer de nouvelles façon de développer des projets** intéresse de façon marquée, de même que générer des nouvelles idées pour innover (58,1%)
4. **Trouver des opportunités de diffusion**
5. **Susciter des apprentissages technologiques** (51, 6%)
6. **Avoir une plus grande reconnaissance du travail des artistes** (41,9%)
7. **Mieux comprendre les différents enjeux entre les secteurs** (25,8%)

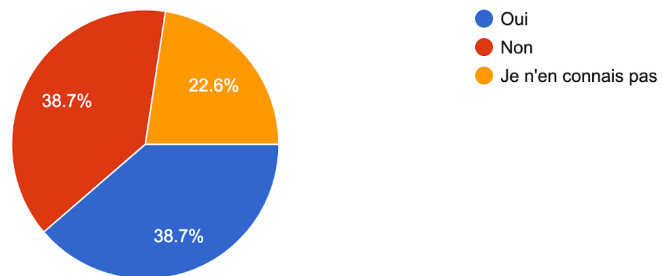
Quels avantages voyez-vous dans la perspective d'une plus grande collaboration entre les secteurs de l'art, de l'industrie et du savoir numériques? (en identifier 3)

31 réponses



Participez-vous à des événements de réseautage art-industrie?

31 réponses



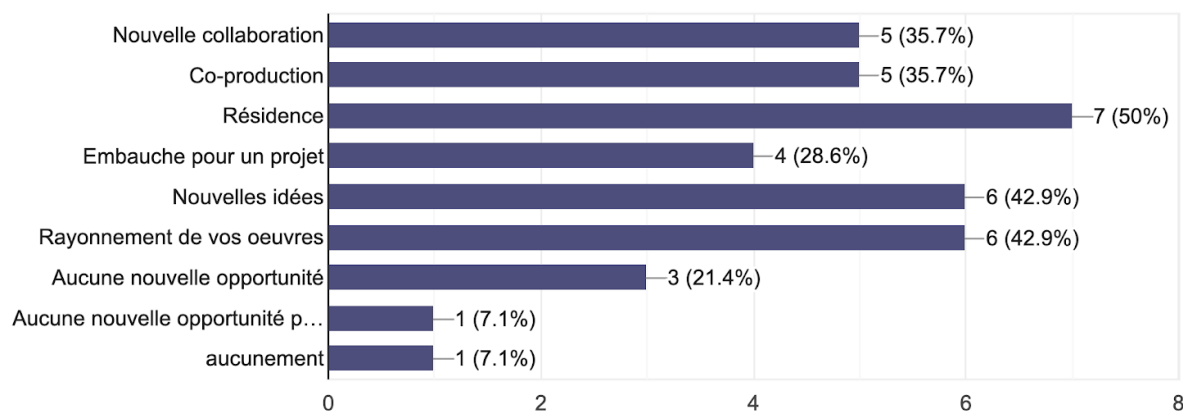


**Note: La majorité des artistes indépendants (60%) ne fréquentent pas ou ne connaissent pas les événements de réseautage art-industrie** (Près de 40% des artistes sondés n'en fréquentent pas, et 22% n'en connaissent pas). Près de 40% participent déjà à ce type d'événements.

Événements cités: Synapse C - Data Echo Culture / MUTEK / Biennale Chroniques, MIAN, Forum Mutek, ELEKTRA market, Composite, résidence CQAM-Turbulent, pendant des événements de centres d'arts, printemps numérique, HUB, MIAM, XN Québec (ex RPM), ZU, la SAT, MAPP, Grande conférence, Hacklabs, Lancement ou dévoilement des programmes de conseils d'art musées, fondations d'art, résidences en ligne

Si oui, votre participation à de tels événements vous a-t-elle déjà ouvert de nouvelles opportunités? Lesquelles?

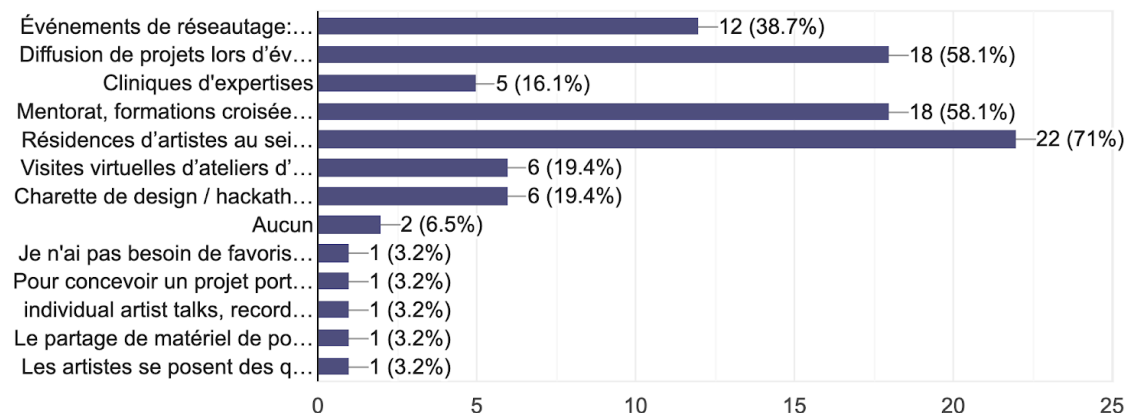
14 responses



**Note:** On se rappelle ici que c'est seulement 45% des artistes sondés qui répondent à cette question (14 personnes). **Mais pour la majorité de ces artistes qui ont participé à des événements de maillage, l'impact fut positif (64,5% de réponses positives).**

## Quels types de projets vous paraissent plus porteurs pour favoriser des collaborations fructueuses entre les arts numériques et les entreprises en créativité numérique?

31 réponses



Dans l'ordre:

1. Les résidences d'artistes au sein d'entreprises en créativité numérique 71%
2. Mentorat, formations croisées 58,1%
3. Diffusion de projet lors d'événements 58,1%
4. Événement de réseautage: panel, conférence, débat, événement sur plate-forme virtuelle (38,7%)
5. Visites virtuelles d'ateliers d'artistes ou de studios 19,4%
6. Charette, hackathon 19,4%
7. Cliniques d'expertises 16,1%
8. Enjeux communs aux artistes et industrie

Un projet commun permet de rassembler industries créatives et artistes indépendants autour d'un thème et d'une action commune. Exemple donné par les artistes (dans le questionnaire et lors des entretiens): «Comment rendre l'utilisation du numérique plus verte et plus responsable. Réfléchir aux impacts de nos pratiques en contexte de crise climatique. Comment mobiliser les ressources communes pour offrir un narratif de transition écologique?»

## 2. Synthèse des rencontres d'artistes

À l'écoute du coeur créatif

[Lien vers faits saillants](#)

### Synthèse des entretiens d'artistes et éléments du sondage par personas

Dans le but de faire un compte-rendu des rencontres avec les artistes, le comité les a catégorisés par types afin de faire une synthèse de leurs préoccupations. Cinq types / personas d'artistes ont été identifiés: **artiste indépendant, artiste-chercheur, artiste-entrepreneur, artiste-réalisateur, artiste-designer**. Veuillez noter que la majorité des artistes sont des artistes indépendants, mais qu'ils s'identifient à au moins un autre type d'artiste. Vous trouverez ici un tableau où l'on retrouve leurs besoins, leurs motivations, leurs réseaux, leurs frustrations, leurs aspirations et finalement les ressources qui leur sont nécessaires. Pour terminer, vous trouverez les défis et leviers communs à tous types d'artistes.

### Personas d'artistes numériques

| Types / Personas                                                                                    | Besoins                                                                                                     | Motivations / habitudes                                                                                                     | Réseau                                                                         | Frustrations                                                                                                             | Aspirations                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Artiste numérique indépendant</b>                                                                |                                                                                                             |                                                                                                                             |                                                                                |                                                                                                                          |                                                                                                                     |
| <b>65% des artistes sondés</b><br><br>Exemple de situation de vie:<br><br>- Travailleur culturel et | Trouver sources de financement : arriver à vivre de sa pratique<br><br><b>Trouver équipement et espaces</b> | Crée des oeuvres par rapport à sa propre démarche, sans chercher à plaire à un public<br><br>Démarche personnelle: exprimer | Galleries / centres d'artistes<br><br>Regroupement REPAIRE (anciennement CQAM) | Manque de temps, manque d'espace de création<br><br>Liens art/ industrie: Difficulté de trouver des motivations communes | Garder sa liberté de création et son indépendance<br><br><b>Conserver ses droits d'auteur</b><br><br>Reconnaissance |

|                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>formateur.</p> <p>- Pige ou contrats dans le secteur de l'industrie créative ou de l'enseignement.</p> <p>- Financement public de son travail d'artiste.</p> | <p><b>mutualisés</b></p> <p>Explorer de nouvelles façon de développer projets</p> <p>Accès à un espace création, atelier; besoin de subsistance;</p> <p>Conciliation familiale</p> <p>Difficulté de devoir avoir des revenus en dehors de sa pratique, recherche de sources de revenus</p> <p><b>Besoin de stabilité dans le financement</b></p> | <p>ses préoccupations (ex. crise climatique, enjeux de diversité, de genre)</p> <p>Signature unique (chaque artiste inscrit ses oeuvres dans sa démarche)</p> <p>Engage des collaborateurs ou forme un collectif</p> | <p>Événements d'art numérique tel que Mutek, BIAN (Elektra)</p> <p>Territoire numérique</p> <p>Méconnaissance des réseaux de mécénats mais intéressé</p> <p>Méconnaissance des événements de maillage</p> <p>Curiosité envers l'industrie, méconnaissance de leurs réseaux</p> | <p>«Les artistes se posent des questions et poursuivent une recherche personnelle. L'industrie doit produire des commandes (objectifs précis de communication) et générer des revenus. Il faudrait arriver à trouver des objectifs communs qui sont motivants et qui rapproche deux réalités différentes et assez distantes.»</p> <p>Sentiment du manque de compréhension de la réalité des artistes numériques de la part de l'industrie</p> <p>“Je ne suis pas intéressée à créer pour le secteur commercial car les conditions de travail ne s'arriment pas avec mon mode de vie.”</p> <p>Peur de cannibalisation ou apparence de</p> | <p>publique, visibilité médias</p> <p>Valorisation de sa démarche</p> <p>Vivre de son art</p> <p>Conserver son intégrité artistique si collaboration avec mécène / industrie</p> <p>Relation art / industrie: besoin de plus de transparence</p> <p>Besoin de présenter pistes pour ceux qui désirent arrimer une production plus petite et locale à l'industrie, car cela semble à priori incompatible: «CLASH entre ce que j'ai envie de faire et ce que je pense que l'industrie veut»</p> <p>Valoriser les artistes, mieux comprendre leur importance, à l'extérieur et l'intérieur même des industries.</p> <p>Comprendre que les artistes ne sont pas des startups.</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                               |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |  | <p>cannibalisation des pratiques artistiques</p> <p>Financement public: Remise en question des subventionneurs: évaluons les artistes avec les artistes.</p> <p>Obliger un support à la diffusion dans le soutien à la création / resegmenter les programmes selon les besoins différents artistes / org / industrie</p> <p>Unique voie de diffusion: appels de centre d'artistes</p> | <p>Nécessité de la compréhension de ce qu'est un artiste, leurs démarches, leurs besoins par l'industrie.</p> |
| <p>Ressources</p> <p><i>Comment l'aider</i></p> | <p>- <b>Avoir accès à un revenu minimum garanti.</b> « En ce moment, le défi principal est le temps, lié aux finances, un emploi à temps partiel, qui laisse peu de temps pour la pratique artistique, il faut jongler entre les différentes expériences - Si je pouvais faire ma pratique à temps plein, je le ferais. »</p> <p>- Avoir <b>accès</b> aux machines pour fabrication numérique, et transport des oeuvres et matériel</p> <p>- Faire le pont entre petits événements qui demandent beaucoup d'efforts aux artistes et gros festival avec artistes internationaux</p> <p>- <b>Mutualiser les espaces de diffusion des événements d'envergure pour présenter artistes émergents</b> (sur le même modèle du court-métrage avant un long métrage); Ex : Grande expositions à multi-projection, telle exposition Oasis - « Toujours penser que comme dans les grands cinémas, on pourrait présenter différents artistes dans un grand dispositif [...] Présenter des œuvres d'artistes moins connus alternativement dans les grands dispositifs mis en place, afin de les faire connaître au grand public. »</p> <p>- <b>Accompagner les artistes qui veulent développer des capacités entrepreneuriales</b> pour la mise en marché de leurs œuvres.</p> |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                               |

|                                                                                                                                                                                                                                                                           | - Offrir de la médiation culturelle pour accompagner le public vers une œuvre plus accessible qui attire un public moins averti.                                                                                                                  |                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Personas                                                                                                                                                                                                                                                                  | Besoins                                                                                                                                                                                                                                           | Motivations / habitudes                                                                                                 | Réseau                                                                                                                                                                                                                               | Frustrations                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Aspirations                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Artiste-chercheur en art numérique</b>                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <p><b>42% des artistes sondés</b></p> <p>Exemple de situation de vie:</p> <p>Professeur universitaire, bourses pour projet dans centre de recherche, milieu académique, aussi impliqué dans regroupements et présent dans événements art numérique tel MUTEK ou BIAN.</p> | <p>Sources de financement à diversifier</p> <p><b>Trouver équipement et espaces mutualisés</b></p> <p>Explorer de nouvelles façon de développer projets</p> <p>Accès à des lieux de diffusion</p> <p>Exportation des œuvres à l'international</p> | <p>Expérimente des œuvres</p> <p>Explore sans répondre à un public</p> <p>Produire des œuvres et les faire rayonner</p> | <p>Centres d'artistes / centre de recherche</p> <p>REPAIRE</p> <p>Milieu de la recherche universitaire</p> <p>Centre de recherche</p> <p>Hexagram, Milieux</p> <p>Centre d'artistes</p> <p>Événements en art numérique, ex. BIAN</p> | <p>Difficulté des espaces pour les artistes, mêmes ceux institutionnalisés (ateliers)</p> <p>Défi d'archivage des œuvres dûs aux changements technologiques</p> <p>Reconnaissance des artistes locaux, bien vus à l'international mais pas ici</p> <p>Besoin d'une plus grande représentativité de diversité à l'université, dans les comités et les jury</p> <p>Dans le milieu de la recherche universitaire, le lien au département d'art est mal compris et mal reçu</p> | <p>Explorer de nouveaux langages / nouveaux territoires</p> <p>Créer des ponts entre artistes numériques et entreprises en conservant intégrité artistique et droits sur nos œuvres</p> <p>Besoin de faire le lien entre les différents canaux de financements.</p> <p>Entreprise privées et recherche: Trouver une façon de créer des hybridations pour qu'un artiste travaille avec les entreprises privées et soit reconnu par le domaine de la recherche scientifique (Pôle synthèse Metax?)</p> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                        | Diffusion dans des lieux non reconnus, pas accepté par les subventionneurs                                                                                                                                                                                                                                   | Accompagnement dans les universités pour plus de liens entre les artistes émergents et les centres d'artistes                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ressources<br><i>Comment l'aider et qui peut le faire</i>                                                                                                                                                                                                                                           | Découvrabilité, réseaux, bottins des ressources, support au réseautage, besoin d'interconnection, hub ou registre central pour maillage entre les milieux: <b>besoin de cartographie de l'écosystème</b><br><br>Qui? Différents acteurs de l'écosystème dans un projet commun |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Personas                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Besoins                                                                                                                                                                                                                                                                       | Motivations / habitudes                                                                                                                                                                                                                                                                         | Réseau                                                                                                                                                                                                                                 | Frustrations                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Aspirations                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Artiste-entrepreneur                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>29% des artistes sondés</b><br><br>Projet avec clients qui les engagent pour leur expertise et leur signature artistique<br><br>Musées, villes, festivals, Sodec, ONF / PQDS, marques, commandites, commandes<br><br>et projets personnels financés par les fonds publics ou via partenariats ou | Trouver sources de financement<br><br>Trouver équipement et espaces mutualisés<br><br>Explorer de nouvelles façon de développer projets<br><br>Trouver opportunités de diffusion;<br><br>Reconnaissance publique et visibilité                                                | Créer des projets / produits / Croître dans sa pratique / faire sa place<br><br>Art public / installations grand public<br><br>Fonctionne comme une pme, possède parfois une équipe<br><br>Voudrait plus de temps pour sa pratique versus la gestion et financement pour parfaire son expertise | Xn Québec<br>Hub Mtl<br>Composite<br><br>Événements, festivals, lieux de diffusion<br><br>MUTEK, Partenariat du Quartier des spectacles, SAT, Phi<br><br>Parfois méconnaissance des Centres d'artistes et des regroupements d'artistes | Financement public difficile (entre deux statuts), financement privé très difficile<br><br>Difficulté d'accès à des lieux de création et des outils<br><br>Manque d'accompagnement en gestion<br><br>Manque de connaissance des différents réseaux<br><br><b>Enjeux de propriété intellectuelle / droits</b> | Rejoindre un public et trouver des marchés; Rayonnement international<br><br>Innovation / Avoir accès à de nouvelles technologies<br><br>Accès à des partenariats plus importants<br><br>Se démarquer par l'unicité de son travail<br><br>S'assurer que des opportunités propres au numérique soient |

|                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                            |                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                 |                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| mécénat                                                                                                                                                                                               | Congé parental rémunéré                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                            |                                                                                                                                                                   | <b>d'auteur</b><br><br>Pas de producteur qui sont aussi des diffuseurs                                                                                          | incluses dans les barèmes de tarifs: vjing, workshops, etc.                                                             |
| Ressources<br><br><i>Comment l'aider et qui peut le faire</i>                                                                                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Besoin d'un coworking / colab comme Artscape (Toronto)</li> <li>- Besoin de programmes d'accompagnement en gestion et rayonnement et administration et légal</li> <li>- Aide à la gestion et administration adapté à la pratique artistique</li> <li>- Doit multiplier les appels de projets</li> <li>- <b>Création d'un registre pour maillage (cartographie)</b></li> <li>- Plate-forme numérique afin d'aider les artistes à trouver des opportunités</li> <li>- Partenariats spécifiques avec entreprises privées</li> <li>- Visibilité des projets dans événements hybrides</li> <li>- Maillages et représentations avec des partenaires de diverses industries: l'industrie peut être très large, tous les secteurs ont besoin d'art (ex. Hôpitaux, écoles, entreprises diverses hors secteur créativité numérique)</li> <li>- <b>Formaliser les salaires pour les artistes en arts numériques, créer une base de référence pour les activités et avoir des barèmes tarifaires</b></li> </ul> |                                                                                            |                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                 |                                                                                                                         |
| <b>Personas</b>                                                                                                                                                                                       | <b>Besoins</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <b>Motivations / habitudes</b>                                                             | <b>Réseau</b>                                                                                                                                                     | <b>Frustrations</b>                                                                                                                                             | <b>Aspirations</b>                                                                                                      |
| <b>Artiste-réalisateur</b>                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                            |                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                 |                                                                                                                         |
| <b>36% des artistes sondés</b><br><br>Exemple de situation de vie: Réalisateur qui fait des contrats, projet de commande en interactif/ VR, mais reçoit aussi des bourses pour ses propres projets, à | Trouver sources de financement<br><br>Trouver équipement et espaces mutualisés<br><br>Trouver des contextes de diffusion avec équipement                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Créer des oeuvres / projets / travaille avec une équipe<br><br>(voir artiste-entrepreneur) | Territoire numérique<br><br>Lien avec le milieu de la recherche pour développement de la pratique<br><br>Membre d'associations professionnelles (ARRQ, XN Québec) | Difficulté de diffusion pour projets indépendants<br><br>Pas de label audiovisuel pour les oeuvres d'art numérique, rien de centralisé<br><br>Pas de producteur | Toucher son audience et trouver son public<br><br>Protéger ses droits d'auteur<br><br>(Idem que l'artiste entrepreneur) |



|                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |                                                                                                                                                   |                                                                                                                                         |  |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| travers divers programmes                                 | adéquat<br><br>Explorer de nouvelles façon de développer projets<br><br>Trouver opportunités de diffusion<br><br>Conciliation familiale                                                                                                                           |  | Composite<br><br>Festival de nouveau cinéma (FNC), MUTEK, Hub Montréal<br><br>Entre différents milieux, avec le milieu du cinéma/ effets spéciaux | indépendants en numérique pour faire des oeuvres d'auteurs, ou qui reconnaissent l'auteur-réalisateur (à part au public, tel que l'ONF) |  |
| Ressources<br><i>Comment l'aider et qui peut le faire</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Formaliser les salaires / cachets</b> pour les artistes en arts numériques</li> <li>- Créer une base de référence pour les activités: <b>cartographie</b> (mandat pour une association ou un regroupement)</li> </ul> |  |                                                                                                                                                   |                                                                                                                                         |  |

| Personas                                                                                                                                                                                                                 | Besoins                                                                                                                                                                          | Motivations / habitudes                                             | Réseau                                                                                                                    | Frustrations                           | Aspirations                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Artiste-designer</b><br><br><b>16% des artistes sondés</b><br><br>Exemple de situation de vie: Concepteur et/ou désigner dans un studio en créativité numérique, il a aussi sa propre pratique artistique personnelle | Trouver sources de financement<br><br>Trouver équipement et espaces mutualisés<br><br>Explorer de nouvelles façon de développer projets<br><br>Trouver opportunités de diffusion | Créer des projets / produits<br><br>(Idem que artiste entrepreneur) | Oeuvres grand public / territoire numérique<br><br>XN Québec<br><br>SAT, PHI<br><br>Méconnaissance des centres d'artistes | Voir frustrations artiste-entrepreneur | Trouver son public et développer son marché<br><br>(Idem que artiste entrepreneur) |

## Enjeux COMMUNS à tous les artistes numériques

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Leviers</b></p> <p><i>Comment aider</i></p> <p><i>Qui peut le faire</i></p> | <ol style="list-style-type: none"> <li> <b>1. Création</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accès à des espaces: Offrir des espaces de création et des outils aux artistes ouvre les possibilités et transforme leur créativité;</li> <li>- Avoir accès à des outils spécialisés;</li> <li>- Importance et valeur de travailler avec des spécialistes, tant pour la création que la diffusion</li> </ul> </li> <li> <b>2. Trouvabilité:</b> Maximiser la visibilité et mettre en lumière le travail des artistes           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Besoin d'une <b>cartographie</b> de l'écosystème</li> <li>- Enjeux de trouvabilité dans <b>Wikipédia</b> qui doit être optimisé: Créer un registre des artistes, liste centralisée des artistes numériques Québécois. Croisement avec ISNI registraire des artistes / Défi de l'archivage des oeuvres / ISNI registraire des artistes<sup>89</sup></li> <li>- <b>Projet wikipédia pour artistes numérique</b>; des projets similaires existent pour la littérature, voir exemple "pour une plus grande découvrabilité des arts littéraires québécois"<sup>10</sup>. Pour référence, voici une <a href="#">présentation</a> de <i>Rhizome</i> pour accompagner les contributeurs de contenus à Wikipédia. En cinéma, le projet <i>Savoirs Communs du Cinéma</i> fut mis en place en 2017 par la Cinémathèque québécoise<sup>11</sup>.</li> <li>- <b>Créer un bottin</b> de gens qui travaillent ensemble et auraient des services à offrir; accès à des fournisseurs spécialisés et locaux</li> <li>- Enjeux de <b>conservation</b> des oeuvres d'art numérique par les Musées nationaux ou archives nationales</li> </ul> </li> <li> <b>3. Réseau:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Cartographie et registre</b> - ex. Projet wikipédia pour inscrire artistes et industrie créative - ex. Tinder créatif des ressources partagées</li> <li>- Développer un sentiment d'appartenance</li> <li>- Il existe des réseaux que nous ne connaissons pas, dans d'autres milieux: s'assurer du rayonnement de l'art numérique, et de faire une place aux artistes</li> </ul> </li> <li> <b>4. Diffusion</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trouver moyen de FAIRE VOIR les pratiques (importance de la trouvabilité)</li> <li>- Croisement avec d'autres milieux ex. diffuser des oeuvres d'art numérique lors d'événements divers</li> <li>- Reconnaissance publique et visibilité dans les médias; Valoriser la couverture du travail des artistes auprès</li> </ul> </li> </ol> |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

<sup>8</sup> ISNI <https://isni.org/page/search-database/>

<sup>9</sup> Projet smART équivalent à IMDB pour les artistes (projet d'Isabella Salas développement)

<sup>10</sup> Lien vers projet de Wikipedia arts littéraires québécois: [https://fr.wikipedia.org/wiki/Projet:Arts\\_littéraires\\_québécois](https://fr.wikipedia.org/wiki/Projet:Arts_litt%C3%A9raires_qu%C3%A9b%C3%A9cois)

<sup>11</sup> Lien vers le projet Wikipedia pour le milieu du cinéma québécois: <https://scc.hypotheses.org/>

|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                          | <p>des grands médias (couverture actuelle inadéquate)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revoir les programmes de financement public afin de s'assurer la diffusion des projets lors des phases précédentes</li> <li>- Les artistes ont besoin d'aide et d'expertise pour la diffusion/ distribution de leurs oeuvres à l'international</li> <li>- Idée d'espace public / protégés pour les artistes, ex. jardins communautaires, patrimoine et pérennité.</li> <li>- Amplifier les voix existantes de diffusion, et tenter de créer de nouvelles opportunités pour les artistes dans des lieux de diffusion</li> </ul> <p><b>5. Financement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revenu minimum garanti</li> <li>- Offrir une stabilité / possibilité de récurrence de financement</li> <li>- Revoir les programmes de financement public afin de mieux répondre aux besoins des artistes</li> <li>- Le numérique est transversal et touche de très nombreuses disciplines artistiques</li> <li>- Accès à des lieux et équipements mutualisés (espaces, équipements)</li> </ul>                                                                                                                                                                                          |
| Projets porteurs communs | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Travailler à des enjeux communs</b> - Créer des contextes de création collective art / industrie sur des questions / problèmes concrets extérieurs aux pratiques de chacun: "Chantier sur l'aspect environnemental du numérique". Rassembler les artistes et les industries créatives autour du thème: <b>la crise écologique</b><sup>12</sup>. Comment rendre l'utilisation du numérique plus verte et plus responsable. Réfléchir aux impacts de nos pratiques en contexte de crise climatique.</li> <li>2. <b>Mentorat, formations croisées</b> (demandé par 58,1% des répondants du sondage) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Clinique d'expertise: comment déposer un projet 1%</li> <li>- Causerie d'artistes invité ayant eu un mécène et philanthropie<sup>13</sup> / financement privé / commandite / atelier sur notre rapport à l'argent, rapport à l'entrepreneuriat /</li> <li>- atelier: questions éthiques autour de l'idée de la commande d'œuvre / atelier: comment le partenariat est possible pour l'artiste?</li> <li>- Atelier / conférence: conciliation création / famille (réf. être parent et artiste) / impact de la maternité sur le parcours de l'artiste et de l'artiste-entrepreneure</li> </ul> </li> </ol> |

<sup>12</sup> Le Conseil des arts du Canada met l'environnement en avant auprès des artistes et du milieu artistique afin qu'ils soient soutenus dans leurs efforts pour la sensibilisation aux questions environnementales? « Toutes et tous auront les moyens et les ressources pour exercer leur responsabilité sociale et contribuer à l'atténuation des conséquences des changements climatiques », assure le plan stratégique 2021-2026 du Conseil des arts du Canada dévoilé le 15 avril 2022 (page 14) <https://conseildesarts.ca/pleins-feux/2021/04/plan-strategique-2021-2026>

<sup>13</sup> Exemple d'invitée sur le thème du mécénat: Émilie Chabot, directrice du développement stratégique, Partenariat du Quartier des spectacles

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Clinique trouvabilité ISNI registraire des artistes / clinique Wikipédia dans le cadre d'un projet d'inscrire les artistes numériques (ex. avec Repaire)</li> <li>3. <b>Résidence croisée</b> (demandé par 71% des répondants)</li> <li>4. <b>Diffusion de projet</b> lors d'événements (par 58,1% des répondants)</li> <li>5. <b>Événement de réseautage</b>: panel, conférence, débat, événement sur plate-forme virtuelle (38,7% des répondants)</li> <li>6. <b>Espaces prêtés à des artistes indépendants</b> invités pour création / diffusion par entreprise privée</li> <li>7. <b>Visites virtuelles d'ateliers d'artistes ou de studios</b> (demandé par 19,4% des répondants)</li> </ul> |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 3. Analyse

### Pistes de solutions

#### Définir l'artiste numérique

Les artistes sont au cœur de notre société, et sont le nucléus de l'industrie créative. Lorsque la présente synthèse parle d'artistes indépendants, nous faisons référence aux artistes professionnels qui réalisent des projets en arts numériques à partir d'une démarche personnelle, qui possèdent tous les droits de reproduction et de représentation publique de leurs œuvres, et qui demeurent libres d'accorder ou non une license à un producteur délégué ou un distributeur indépendant. Par ailleurs, ces artistes peuvent travailler avec des centres d'artistes et des commissaires, mais aussi dans l'industrie elle-même en réponse à des commandes, quand les conditions sont invitantes pour eux. Nous avons classifié les artistes en 5 catégories, sachant que plusieurs artistes s'identifient à plus d'une catégorie : les indépendants, les chercheurs, les réalisateurs, les entrepreneurs et les designers. De plus, de très nombreux artistes travaillent *aussi* dans l'industrie créative elle-même, à titre de créateurs de contenus et de concepts développés pour répondre à des commandes de produits de divertissement et de produits culturels. Sans artistes, point d'industrie. Ce marché est en pleine expansion et induit une reconnaissance et une valorisation de la contribution des artistes par l'industrie; qu'ils travaillent au sein d'entreprises et d'institutions ou de manière indépendante.

#### Importance d'un écosystème vivant

Afin de pouvoir vibrer et rayonner, nos artistes, nos institutions et nos entreprises doivent pouvoir collaborer et communiquer de façon fluide. Nos milieux de l'art numérique et de l'industrie créative sont interdépendants, et tous les acteurs de cet écosystème doivent se reconnaître mutuellement pour leurs forces et leurs faiblesses afin de progresser vers la multiplication des points de rencontres pour s'épanouir, jouir du rayonnement et de la reconnaissance souhaitée.

## Manque de données sur la réalité des artistes numériques

Lors des processus de collaborations entamés dans les dernières années par l'écosystème des arts et de la créativité numériques, un constat a été fait quant au manque de données concernant les artistes numériques professionnels. Par conséquent, il est à l'heure actuelle impossible de dresser un portrait juste de leur réalité, que ce soit au niveau social et économique ou au niveau de l'ampleur des pratiques numériques et de leur impact. **Les données factuelles sur le financement, les revenus et les situations de travail réelles des artistes numériques n'ont pas été documentées depuis 2007 et il devient urgent de faire une étude approfondie de leur réalité.**

## Maillage art industrie

À la lumière des résultats du sondage (65% des artistes ne connaissent pas ou ne fréquentent pas des événements de réseautage), un travail d'information et de communication doit être fait. Il faut donc s'assurer que l'information concernant tout maillage soit communiquée de façon limpide dans les réseaux et milieux concernés et qu'ils se sentent invités à ces événements dans le respect de la nature de leur travail (ex. droit d'auteur, rétribution adéquate selon des barèmes à établir, reconnaissance publique de l'apport de l'artiste comme idéateur, etc).

La majorité des artistes indépendants sondés ne fréquentent pas ou ne connaissent pas les événements art-industrie. On peut penser que pour certains c'est un choix, car ils ne s'identifient pas à ces milieux. Il faudrait donc, pour s'assurer de maximiser les maillages, s'assurer que les milieux des artistes indépendants offrent des opportunités via des collaborations pour ceux qui pourraient y être intéressés, avec la participation directe des réseaux que fréquentent les artistes (regroupement, centre d'artiste, lieux de diffusion ou d'événements).

**L'information doit provenir des milieux fréquentés par les artistes indépendants eux-mêmes. Il en va de même pour l'industrie, où les associations professionnelles, événements et réseaux doivent collaborer avec le milieu artistique s'ils veulent générer ce type de collaborations.**

## Conditions gagnantes pour établir collaboration avec l'industrie

*Ce que les artistes recherchent par rapport à l'industrie:*

- Trouver équipement et espaces mutualisés; mutualiser les espaces de diffusion des événements d'envergure pour présenter artistes émergents
- Explorer de nouvelles formes de financement: partenariat / mécénat / co-production dans un cadre clair avec respect des droits d'auteur et droits de suite
- Besoin de programmes d'accompagnement en gestion et rayonnement et administration et légal
- Aide à la gestion et administration adapté à la pratique artistique
- Les artistes ont besoin d'aide et d'expertise pour la diffusion/ distribution de leurs œuvres à l'international
- Accompagner les artistes qui veulent développer des capacités entrepreneuriales pour la mise en marché de leurs œuvres.
- Besoin d'un coworking / colab comme Artscape (Toronto)
- **Travailler à des enjeux communs:** impact social et impact environnemental
- 

*Quelles sont les retombées positives de la collaboration avec les artistes pour l'industrie:*

- Travailler au bien commun: impact social et impact environnemental
- Exploration de projets à participation citoyenne et/ou économie sociale
- Enrichissement des contenus
- Croisement avec le monde de la recherche et de l'innovation
- Tendances émergentes et relève
- Perspective sociale, élargissement des perspectives, démarche, profondeur
- Se rapprocher des citoyens
- S'inscrire dans la durée d'une démarche pérenne

## Au sein de l'industrie de la créativité numérique: Comment reconnaître et valoriser l'apport des artistes numériques indépendants

|                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Pour une meilleure collaboration entre industrie et artistes</p> | <p><b>1. Rétribution et droits de suite: notion de droit d'auteur</b><br/>         Valoriser la notion d'idée originale et droit d'auteur au sein de l'industrie. Offrir la possibilité aux artistes de conserver les <b>droits sur leurs œuvres</b> (ex. artiste indépendant invité pour collaboration). <b>Instaurer le droit d'auteur avec des barèmes pour les créateurs et artistes</b> comme dans d'autres disciplines artistiques (cinéma, littérature, danse, théâtre). En cas de collaboration: Besoin de transparence des processus d'idéation avec les entreprises, clarification des droits d'auteurs de l'artiste.<br/>         «Donner son idée et s'il y a un succès commercial, c'est anormal que l'idéateur ne soit pas récompensé à sa juste valeur.»</p> <p>2. Les entreprises numériques pourraient <b>engager des artistes qui gardent leur indépendance</b> (pour leur démarche authentique, en respectant les droits d'auteur dans un cadre bien défini), cela pourrait grandement enrichir les projets, et offrir un facteur de rétention aux employés, dans un contexte de pénurie de main d'œuvre.</p> <p>3. Un artiste développe et prototype un projet porteur, mais n'a pas l'expertise pour en faire la commercialisation. Offrir le contexte pour <b>accueillir des projets d'artistes</b> par un producteur ou une entreprise et s'assurer de protéger son idée au niveau du <b>droit d'auteur</b>, de le créditer et le rétribuer en conséquence, selon des barèmes clairement établis.</p> <p>4. Offrir des services ou des accès de la part des entreprises à des <b>tarifs préférentiels pour des artistes professionnels</b>, un artiste pourrait engager une entreprise à moindre coût que le prix du marché.</p> <p>5. Proposition de l'industrie afin d'offrir des <b>conditions qui peuvent attirer les artistes à travailler avec eux, tout en conservant leur pratique artistique indépendante en parallèle; permet d'enrichir les projets de l'industrie</b> avec une signature artistique singulière et unique, permet aux artistes de financer leur travail, de le diffuser, tout en respectant leur oeuvre et leur démarche</p> <p><b>Trouver des formules flexibles de collaboration afin d'attirer les artistes, en offrant un espace de liberté de création qui respecte les droits d'auteur et reconnaît l'apport des artistes</b><br/>         Exemple #1: Artiste invité pour projet spécial pour sa signature distincte<br/>         Exemple #2: Davantage de flexibilité en offrant des postes à temps partiel, 6 mois en industrie et 6 mois pour pratique indépendante en parallèle.</p> |
|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Exemple #3: Mutualiser les ressources en offrant leurs espaces ou des moyens techniques aux employés-artistes afin de développer des œuvres indépendantes.</p> <p>6. <b>Inclure</b> davantage les artistes et <b>artistes-chercheurs</b> dans des processus de développement et d'innovation en entreprise, les inviter, et <b>s'assurer de rétribution et de créditer en cas d'idéation</b>.</p> <p>7. Faire des <b>appels de proposition sur des grands dispositifs</b>, pour faire découvrir des artistes autres que des artistes connus : diffusion adaptée aux arts numériques pour lesquels on pourrait proposer des œuvres.</p> <p><b>8. Créer un projet/ programme<sup>14</sup>/atelier pour favoriser les rencontres entre artistes et entrepreneurs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accompagner les artistes qui voudraient faire des collaborations</li> <li>- Présentation croisée entre artistes et entrepreneurs qui ont fait des résidences afin d'inspirer, mais aussi de démontrer la faisabilité de la chose et ses impacts positifs de part et d'autre.</li> </ul> <p>Porteur de projet potentiel pour des collaborations possibles: REPAIRE, Conseil des arts de Montréal, MUTEK, BIAN, COMPOSITE, SAT, PHI, XN Québec, Guilde du jeu vidéo.</p> <p><b>9. Coproduction.</b> Plusieurs artistes souhaitent trouver des producteurs pour mettre au monde leurs œuvres, tout en conservant les droits d'auteur sur celles-ci. Il serait intéressant de favoriser les rencontres entre artistes et producteurs ou petits studios.</p> <p><b>10. Tinder créatif.</b> Lieu virtuel de rencontres et d'échanges pour l'écosystème des arts numériques - idée évoquée depuis les débuts des travaux de la Commission Montréal numérique en 2018. L'idée de mettre en place une présentation de projets où la collaboration a été fructueuse sur le plan créatif, favorable aux artistes, et viable pour des studios. L'idée est de se faire porte-voix de projets existants, mais aussi d'inspirer d'autres artistes et studios à imaginer de nouveaux modèles collaboratifs.</p> <p>Exemple de porteurs de projets potentiels: COMPOSITE, MUTEK, Phi, TOPO, Studios via XN Québec, Irregular, Zu, XN, Felix et Paul Studio, Eden creative, Thinkwell</p> |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

<sup>14</sup> Voici différents programmes de la Ville de Montréal qui favorisent les collaborations:  
 Soirées de réseautage COMPOSITE du Conseil des arts de Montréal <http://compositemtl.ca/>  
<https://montreal.ca/programmes/animer-lespace-public-maillage-du-milieu-culturel-et-des-industries-creatives>  
<https://montreal.ca/programmes/agir-pour-animer-lespace-public-oeuvres-artistiques-et-numeriques-existantes>  
 Initiatives collaboratives art-industrie-savoir en créativité numérique (entre OBNL et entreprises ou institution de savoir)  
<https://montreal.ca/programmes/initiatives-collaboratives-art-industrie-savoir-en-creativite-numerique>

|  |                                                                                                                                           |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 11. Donner une place aux artistes lors de voyages de représentation commerciales pour l' <b>exportation des oeuvres à l'international</b> |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Financement public

Pour les subventionneurs en arts numériques :

- Faire circuler davantage l'information à propos de financement disponible pour les artistes indépendants
- Explorer des nouvelles pistes de financement et les rendre disponibles pour les artistes
- Clarifier les programmes et mieux communiquer l'information
- Davantage de transparence sur les processus de sélection par les jury de pairs et les motifs de refus afin que l'artiste puisse progresser dans sa démarche

La question de la **récurrence du financement** est primordiale. La non-récurrence pour les artistes actifs les maintient dans une situation de précarité et les oblige à pondre un nouveau projet aux 4 mois, sans assurance d'être financés. C'est d'autant plus problématique pour le numérique, puisqu'il dépend d'investissements technologiques souvent plus importants que dans d'autres disciplines (musique, littérature, etc).

Il est fondamental pour les artistes d'être évalués par des jury de pairs. Lors des entretiens, certains artistes semblaient dire qu'ils n'avaient pas été évalués avec un jury de pairs dans leur discipline. Le manque de clarté de cette information pour eux provoque frustration et incompréhension. Cela révèle un manque de communication entre les artistes et les subventionneurs.

Les artistes ont manifesté le besoin de transparence de la part des organismes subventionneurs. Il est difficile de communiquer avec les agents des conseils des arts pour avoir un retour ou de l'information. Lorsqu'une demande de subvention est refusée, l'artiste n'a accès à pratiquement aucune information pour comprendre et s'ajuster. **Les conseils des arts pourraient saisir une opportunité de faire progresser les artistes en donnant des informations de rétroaction.** Par ailleurs, les Conseils modifient les programmes régulièrement, ce qui contribue à l'incompréhension. Il apparaît que cet enjeu de communication et de transparence soit plus important qu'un besoin de modification des structures des programmes.

## Indépendance de l'artiste numérique professionnel

**Une meilleure reconnaissance de l'existence des artistes, des centres d'artistes et de leur apport créatif à l'ADN de Montréal constitue un élément important à l'enrichissement mutuel des artistes et des entreprises, tant sur le plan financier que culturel. La reconnaissance de la vitalité artistique, de la relève, de la recherche, des milieux émergents doit être prise en compte, tout d'abord par l'industrie créative pour un équilibre des forces.**

Montréal est une ville universitaire reconnue internationalement. Pour la sixième année consécutive, la QS Best Student Cities<sup>15</sup> place la métropole parmi les meilleures villes universitaires au monde, ex aequo avec Boston et Paris. Le dynamisme de la recherche universitaire dans le domaine des arts numériques et sa reconnaissance internationale participent certainement à la vitalité de l'écosystème. Par ailleurs, ces centres de formation offrent des passerelles vers l'industrie créative, notamment dans le domaine du jeu vidéo (UDM, UQAT, Polytechnique, UQAC/Centre NAD, etc.). Aussi, les frais de scolarité étant les plus bas en Amérique du Nord pour les étudiants étrangers, ces formations attirent des étudiants de partout qui ajoutent à la vitalité du milieu.

De même, le réseau de centres d'artistes spécialisés en technologie numérique à Montréal favorise une création originale et innovante, et participe à sa diffusion locale et internationale. Ces centres permettent aux artistes indépendants d'approfondir une démarche, d'y trouver des outils spécialisés, des connaissances, et une communauté de pairs.

Ce contexte unique génère un bassin important de créateurs, qui évoluent à l'intérieur d'institutions ou de façon autonome. Malgré les difficultés et problématiques soulevées dans ce rapport, de nombreux artistes persèverent et arrivent à trouver un rayonnement international à l'extérieur de l'industrie, par des partenariats avec des festivals et diffuseurs (MUTEK, Centre Phi, SAT, etc.), ou encore par leurs propres moyens. Les artistes montréalais précurseurs récompensés dans les événements d'art numérique les plus reconnus au monde contribuent certainement à la perception de la ville à l'international.

Les objectifs, le vocabulaire, et même la façon de créer et de diffuser leurs œuvres varie grandement dans le large bassin de créateurs numériques montréalais. Toutes les approches sont valables, mais nous pensons qu'il est important que l'information circule adéquatement afin d'aider le milieu à se solidariser et à multiplier les chances de succès de tous types d'artistes, et que les différentes voix puissent être entendues.

De la recherche et expérimentation pure jusqu'au déploiement commercial international, les artistes du numérique font des projets qui s'articulent sur un spectre très vaste de la création, de la création soutenue par des bourses gouvernementales jusqu'à la commercialisation, en passant par le marché de l'art. Plusieurs approches cohabitent et sont transversales, mais une partie des artistes est dans un processus et une démarche qui apparaît difficilement conciliable avec la culture de l'industrie créative dont le poids économique est important. En résulte une grande frustration de

---

<sup>15</sup> <https://www.topuniversities.com/city-rankings/2022>

certain milieux artistiques, qui tendent à s'isoler. Une forte impression de se faire usurper jusqu'au terme *art numérique* a poussé de nombreux artistes à se positionner en art contemporain ou en arts visuels.

La relève artistique riche et diversifiée semble moins encline à se formaliser de ces catégorisations. Une partie des artistes numériques se trouvent donc isolés, ne sentant pas d'appartenance avec aucun regroupement. Par ailleurs, la masse économique que représente des studios et producteurs du numérique pour répondre aux demandes du marché forme un contrepoids énorme face aux artistes indépendants et aux créateurs isolés qui ont peu de moyens.

Le contexte actuel de création pour de nombreuses disciplines (arts de la scène, photographie, cinéma, architecture, design, urbanisme, etc) offre des opportunités d'utiliser les outils et des moyens de l'art numérique dans des vastes sphères de création viennent brouiller les cartes, et/ou offrir des opportunités de création pour les artistes numériques.

Recherche / Avant-garde / Oeuvre indépendante - - - - - Projet produit par un studio

(financée par le public / mécénat)

(Rentabilité commerciale)

## Révision de la loi sur le statut de l'artiste

La révision des lois sur le statut de l'artiste qui est en cours de processus est nécessaire à plusieurs points de vue. Les lois actuelles ne tiennent pas compte de l'évolution des pratiques; elles ont été adoptées à un moment où les arts médiatiques faisaient partie des arts visuels; les arts numériques n'existaient pas et la perception des droits n'avait pas à tenir compte de la dématérialisation des supports de diffusion et de reproduction. Elles n'ont pas réussi à structurer un véritable régime de négociation, les producteurs et les diffuseurs n'étant pas tenus de demander leur reconnaissance. Elles ouvrent la voie à l'obtention du statut d'artiste professionnel par des personnels techniques et créent un régime d'exception pour le cinéma.

Plus fondamentalement, les lois sur le statut de l'artiste n'ont pas permis d'améliorer les conditions socio-économiques des artistes. Si nous considérons les revenus que les artistes tirent de leur art, ils sont aujourd'hui encore très en-dessous du revenu médian québécois.

«Nous recommandons la mise en place d'un régime de bourses de subsistance triennales statutaires renouvelables, attribuées à tous les artistes professionnels reconnus, sous réserve de la démonstration d'une pratique artistique active et probante au regard des lois sur le statut de l'artiste, et dont le montant

correspondrait au revenu médian québécois. Nous recommandons que ce régime de bourses de subsistance statutaires soit administré par le Conseil des arts et des lettres du Québec.»<sup>16</sup>

Il est primordial que cette définition soit la même pour tous, au sein de l'écosystème des arts et de la créativité numérique et à l'extérieur de notre milieu. La réalité des artistes, tant par leur modes de financements que par leurs revenus moindres, est très différente du milieu du savoir et de l'industrie numérique. Il est possible que les inégalités sociales et salariales puissent se réduire si des échanges et des maillages bénéfiques se tissent avec l'industrie et le savoir en créativité numérique.

---

<sup>16</sup> Mémoire sur la révision du statut de l'artiste, Regroupement des arts interdisciplinaires du Québec, février 2021, page 14.  
[https://raiq.ca/wp-content/uploads/2021/02/raiq\\_memoire\\_rlsa\\_2021\\_02\\_01\\_vf.pdf](https://raiq.ca/wp-content/uploads/2021/02/raiq_memoire_rlsa_2021_02_01_vf.pdf)

# Annexe I

## Membres du comité création 2021-2022

Yannick B. Gélinas, réalisatrice indépendante et artiste (Présidente)  
Alexis Langevin-Tétrault, membre du CA de REPAIRE et artiste  
Stéphanie Lagueux, AdaX et artiste  
Marianne Breton, directrice OBORO et historienne de l'art  
Eva Quintas, directrice Artenso, confodatrice TOPO et artiste  
Ariane-Li Simard Côté, artiste et entrepreneure  
Brigitte Monneau, directrice Synthèse  
Thien Vu Dang, directeur MAPP Montréal et artiste  
Jenny Thibault, directrice SAT  
Daniel Iregui, fondateur Iregular et artiste  
Claire Buffet, vice-présidente Turbulent  
Mathieu Marcotte, directeur écosystème et mobilisation chez CEIMIA  
Lise Deville, conseillère Culture Montréal et artiste (en remplacement de Frédérique Corson)

# Annexe II

## Alliés des artistes

### Réseaux - associations - événements - centres - regroupements pour artistes du numérique

Lieux de diffusion: SAT, PHI, Arsenal art contemporain Montréal, Fonderie Darling, Oboro, Studio XX, Cinémathèque Québécoise, Centre Turbine, Usine C, Partenariat du Quartier des spectacles, Musée d'art contemporain, Musée des beaux-arts de Montréal

Événements: Elektra Montréal, BIAN Montréal - Biennale internationale d'art numérique, MIAN Montréal (Marché international de l'art numérique), MUTEK (Festival international de créativité numérique et de musiques électroniques), Festival de nouveau cinéma (FNC), KidZlab (Festival d'arts numériques pour le

jeune public), Mois Multi, Phénoména, AKOUSMA (Festival des musiques numériques immersives), Festival HTMlles, Chromatic (suspendu), Festival les HTMlles [Studio XX], Festival du Nouveau Cinéma, OFFTA, Sight and Sound - Eastern Bloc (suspendu)

Centres d'artistes: Agence Topo, Ada X, Oboro, PRIM Centre d'artistes, Perte de signal, Eastern Bloc, Moliior, Hexagram, Vidéographe, Main Film, La Bande vidéo, les films de l'Autre, Coop vidéo de Montréal

Centres de recherche: Hexagram, Milieu, ALN-NT2 (Chaire de recherche du Canada sur les arts et les littératures numériques / Le laboratoire de recherche sur les oeuvres hypermédiatiques)

Institutions publiques de financement: Conseil des arts de Montréal, Ville de Montréal, Conseil des arts du Canada, Conseil des arts et des lettres du Québec,

Projets croisés: MUTEK AI Art Lab (Zu), Résidence CQAM-Turbulent, Cuban Hat, Journées de la culture : Volet Arts Numériques, Jam360 / Ateliers de prototypage (XN), Montréal Connecte Printemps numérique, Numix / forum XN, Vitrine Hub Montréal, Soirées Composite du CAM (liste à compléter)

Événements avec l'industrie créative: Hub Montréal, Prix numix, Forum XN, MassivArt (Chromatic)

Quelques studios: World creation studio, Irregular, Félix et Paul studio, Mirari (Hub studio), Thinkwell, Réalisation, Moment factory, Daily tous les jours, [Pour voir les 155 membres de XN Québec](#) (L'Association des producteurs d'expériences numériques)

#### Associations

Regroupement des arts interdisciplinaires du Québec (RAIQ) [fusion avec le CQAM pour devenir REPAIRE - arts indépendants de recherche et d'expérimentation en 2022]

Alliance des arts médiatiques indépendants (AAMI)

Réseau Art Actuel / Le Regroupement des centres d'artistes autogérés du Québec (RCAAQ)

RAAV (Regroupement des artistes en arts visuels du Québec)

AAV (Alliance pour les arts visuels)

[ARRQ / RÉALS Québec](#) (Association des réalisateurs et réalisatrices du Québec)

BCTQ (Bureau du cinéma du Québec)