RENCONTRES D'ARTISTES NUMÉRIQUES 2021-2022 FAITS SAILLANTS

COMITÉ CRÉATION Commission Montréal numérique



Membres du comité création de la Commission Montréal numérique de Culture Montréal

Yannick B. Gélinas, Réalisatrice indépendante et artiste (Présidente)
Alexis Langevin-Tétrault, Membre du CA de REPAIRE et artiste
Stéphanie Lagueux, Coordonnatrice à la médiation AdaX et artiste
Marianne Breton, Directrice générale OBORO et historienne de l'art
Eva Quintas, Directrice générale Artenso, confodatrice TOPO et artiste
Ariane-Li Simard Côté, Artiste et entrepreneure
Brigitte Monneau, Directrice générale, Synthèse Pôle Image Québec
Thien Vu Dang, Directeur MAPP Montréal et artiste
Jenny Thibault, Directrice générale, Société des Arts Technologiques
Claire Buffet, Vice-présidente Stratégie & Création , Turbulent
Mathieu Marcotte, Directeur écosystème et mobilisation chez CEIMIA
Lise Deville, Conseillère Culture Montréal et artiste (en remplacement de Frédérique Corson)

Démarche du comité création



Démarche du comité création

- Se réunit mensuellement depuis 2020
- Être à l'écoute du milieu des arts numériques
- Faire le pont entre les différents écosystèmes de l'art et de la créativité numériques



Démarche du comité création

Rencontres artistes numériques professionnels 2021-2022

- Cerner les besoins et mieux comprendre leur réalité
- Partage de la synthèse des rencontres avec le milieu



Les objectifs des rencontres d'artistes

- Donner un portrait plus clair des arts numériques à Montréal et des réalités vécues par les artistes
- Sonder l'intérêt pour des liens plus étroits entre arts numériques et industries créatives
- Cibler les enjeux communs

Synthèse du questionnaire et rencontres d'artistes

- Permet de prendre le pouls du milieu
- Travail préliminaire, ne prétend pas être une étude complète
- Une étude scientifique plus approfondie devra être faite

Démarche

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

Collaborations pour rejoindre les artistes

CQAM, Topo, Eastern Block, Ada X, Elektra, Oboro, Mutek, Molio, Hexagram, Composite, CAM, Milieux, Printemps numérique, Commission Montréal numérique, et plus de 50 artistes ciblés directement



- 1. Questionnaire
- 2. Tableau-synthèse des rencontres
- 3. Enjeux communs
- 4. Analyse et recommandations du comité



1. Questionnaire



Survol des réponses

% de l'échantillon sondé

(plus d'une réponse était valide)

Artiste numérique indépendant 65%

Artiste-chercheur en art numérique 42%

Artiste-entrepreneur 29%

Artiste-réalisateur 36%

Artiste-designer 16%

- + Catégories d'artistes établies par le comité
- + Soucis de la parité
- Représentativité de la diversité culturelle et de genre



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%

Pensez-vous qu'un meilleur maillage entre les secteurs de l'art, de l'industrie et du savoir numériques pourrait être bénéfique au développeme...e votre pratique artistique et de votre carrière? 31 responses Oui Peut-être Je ne sais pas 6.5% 48.4%

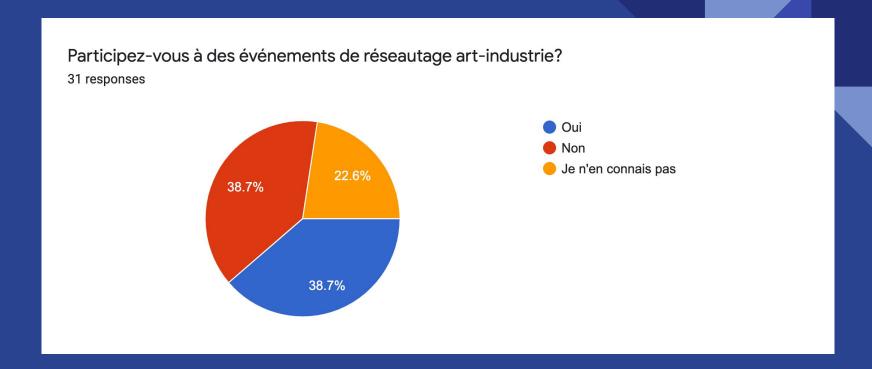
- La moitié des artistes sondés voient d'un bon œil un meilleur maillage (48,4%).
- L'autre moitié se pose des questions sur un tel maillage (35, 5% de 'peut-être' et près de 10% de 'je ne sais pas').
- Une minorité des artistes sondés ne pensent pas qu'un tel maillage pourrait être bénéfique à leur carrière (6,5%).

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

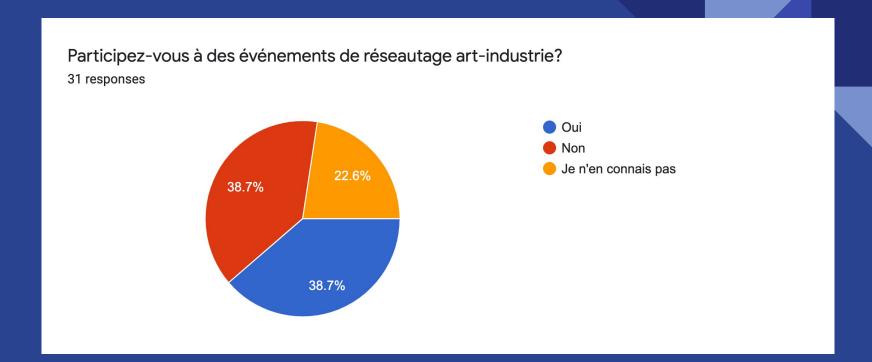
Dans l'ordre, voici ce qui apparaît important pour les artistes:

- 1. Bénéficier **d'équipements et d'espaces mutualisés** est une solution qui devrait se mettre en place 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%)





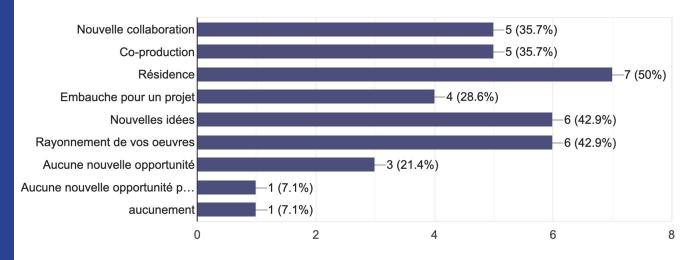
Événements cités: Synapse C - Data Echo Culture / MUTEK / Biennale Chroniques, MIAN, Forum Mutek, ELEKTRA market, Composite, résidence CQAM-Turbulent, pendant des événements de centres d'arts, printemps numérique, HUB, MIAM, XN Québec (exRPQ), ZU, La SAT, MAPP, Grande conférence, Hacklabs, Lancement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



- La majorité des artistes indépendants ne fréquentent pas ou ne connaissent pas les événements de réseautage art-industrie (62%)
- Près de 40% participent à ce type d'événements.

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

14 responses



^{*} Pour les 45% d'artistes sondés qui ont participé à du réseautage l'impact fut positif

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

- 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



2. Tableau-synthèse des rencontres



Types / Personas	Besoins	Motivations / habitudes	Frustrations	Aspirations
Artiste indépendant				
65% des artistes sondés Exemple de situation de vie: - Financement public de son travail d'artiste professionnel. - Travailleur culturel et formateur. - Pige ou contrats dans le secteur de l'industrie créative ou de l'enseignement.	Besoin de stabilité dans le financement besoin de subsistance; Conciliation familiale Trouver équipement et espaces mutualisés Accès à un espace création, atelier Explorer de nouvelles façon de développer projets Difficulté de devoir avoir des revenus en dehors de sa pratique, recherche de sources de revenus	Crée des oeuvres indépendantes sans chercher à plaire à un public Démarche personnelle Signature unique Engage des collaborateurs ou forme un collectif	Manque de temps, manque d'espace Liens art/ industrie: Sentiment du manque de compréhension de la réalité des artistes numériques de la part de l'industrie Faire comprendre que les artistes ne sont pas des startups	Garder sa liberté de création et son indépendance Conserver ses droits d'auteur Reconnaissance publique, visibilité médias Valorisation de sa démarche Vivre de son art Nécessité de la compréhension de ce qu'est un artiste, leurs démarches, leurs besoins par l'industrie. Conserver son intégrité artistique si collaboration avec mécène / industrie

Comment aider l'artiste indépendant

- Donner accès à un revenu minimum garanti

« 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. »

Témoignage d'artiste lors des entretiens

Types / Personas	Besoins	Motivations / habitudes	Frustrations	Aspirations
Artiste-chercheur				
42% des artistes sondés	Sources de financement à	Expérimente des oeuvres	Difficulté à trouver des espaces, mêmes ceux institutionnalisés (ateliers)	Créer des ponts entre artistes numériques et entreprises en conservant intégrité artistique et droits sur leurs oeuvres
Exemple de situation de vie:	diversifier Trouver équipement	Explore sans répondre à un public	Défi d'archivage des oeuvres dûs aux changements technologiques	Besoin de faire le lien entre les différents canaux de
Professeur universitaire, bourses pour projet dans	et espaces mutualisés Explorer de nouvelles	Produire des oeuvres et les faire rayonner	Reconnaissance des artistes	financements.
centre de recherche, milieu académique	façon de développer projets		locaux, bien vus à l'international mais moins ici	Entreprise privées et recherche: Trouver une façon de créer des hybridations pour qu'un artiste
Impliqué dans regroupements	Accès à des lieux de diffusion		Besoin d'une plus grande représentativité de diversité à l'université, dans les comités et les	travaille avec les entreprises privées et soit reconnu par le domaine de la recherche
Présent dans événements art numérique tel MUTEK ou BIAN.	Exportation des oeuvres à l'international		jurys Dans le milieu de la recherche	scientifique Accompagnement dans les
OU BIAIN.	oeuvies a i international		universitaire, le lien au département d'art est mal compris et mal reçu	universités pour plus de liens entre les artistes émergents et les centres d'artistes
			Diffusion dans des lieux non reconnus, pas accepté par les subventionneurs	

Comment aider l'artiste-chercheur

Besoin d'une cartographie de l'écosystème

Découvrabilité, réseaux, bottins des ressources, support au réseautage, besoin d'interconnection, hub ou registre central pour maillage entre les milieux

Qui? Différents acteurs de l'écosystème dans un projet commun

Artiste-entrepreneur				
Types / Personas	Besoins	Motivations / habitudes	Frustrations	Aspirations
29% des artistes sondés	Trouver sources de financement Trouver équipement	Créer des projets / produits / Croître dans sa pratique / faire sa place	Financement public difficile (entre deux statuts), financement privé très difficile	Rejoindre un public et trouver des marchés; Rayonnement international
Projet avec clients qui les engagent pour leur expertise et leur	et espaces mutualisés Explorer de nouvelles	Art public / installations grand public	Difficulté d'accès à des lieux de création et des	Innovation / Avoir accès à de nouvelles technologies
signature artistique Musées, villes, festivals,	façon de développer projets	Fonctionne comme une PME, possède parfois une équipe	outils Manque	Accès à des partenariats plus importants
Sodec, ONF / PQDS, marques, commandites, commandes	Trouver opportunités de diffusion;	Voudrait plus de temps pour sa pratique versus la gestion	d'accompagnement en gestion	Se démarquer par l'unicité de son travail
et projets personnels financés par les fonds	Reconnaissance publique et visibilité	et financement pour parfaire son expertise	Manque de connaissance des différents réseaux	S'assurer que des opportunités propres au numérique soient incluses dans les barèmes de
publics ou via partenariats ou mécénat	familiale et congé parental rémunéré		Enjeux de propriété intellectuelle / droits d'auteur	tarifs: vjing, workshops, etc.
			Pas de producteur qui sont aussi des diffuseurs	

Comment aider l'artiste-entrepreneur

- Création d'un registre pour maillage (cartographie)
 et/ou plate-forme numérique afin d'aider les artistes à trouver des opportunités
- Formaliser les salaires, avoir des barèmes tarifaires
- Partenariats spécifiques avec entreprises privées
 Maillages et représentations avec des partenaires de diverses industries

- Besoin d'un coworking / colab comme *Artscape* (Toronto)







* Cette idée a été évoquée à titre d'exemple inspirant



Creative Studios

Digital Media Lab

Coworking Spaces

Programming

3. Enjeux communs



Équipements et espaces mutualisés

Demandé par 58,1% des artistes sur la question Avantage d'une collaboration entre l'art, l'industrie et les savoirs

 Mutualiser l'accès à des espace de création, aux outils et équipements spécialisés pour fabrication numérique / transport des oeuvres et du matériel

> Ouvre les possibilités et transforme la créativité Favorise l'échange et l'émulation

- Importance de travailler avec des spécialistes pour la création et la diffusion

 Mutualiser les espaces de diffusion des événements d'envergure pour présenter des artistes émergents (sur le même modèle du court-métrage avant un long métrage)

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.

Témoignage d'artiste lors des entretiens

Visibilité et diffusion

- Augmenter la visibilité des projets artistiques dans événements hybrides
 Diffuser des oeuvres d'art numérique lors d'événements divers (croisement avec d'autres milieux)
 Tenter de créer de nouvelles occasions pour les artistes dans des lieux de diffusion
- Amplifier les voix existantes de diffusion
- Davantage de reconnaissance publique et visibilité dans les médias (couverture actuelle inadéquate)
- Besoin d'expertise pour la diffusion/ distribution de leurs oeuvres à l'international
- Idée d'espaces publics dédiés pour les artistes afin de valoriser le patrimoine et la pérennité exemple: Modèle des jardins communautaires
- **Conservation:** Défi d'archivage des oeuvres numériques Enjeux qui touche les Musées nationaux ou archives nationales

Trouvabilité et réseau

- Importance de la trouvabilité: se FAIRE VOIR
 Maximiser la visibilité et mettre en lumière le travail des artistes
- Cartographie de l'écosystème: Projet wikipédia pour inscrire les artistes numériques Créer un registre des artistes numériques Québécois (liste centralisée) Croisement avec ISNI / registraire des artistes
- * Projets wikipédia similaires existent:

En cinéma "Savoirs Communs du Cinéma" mis en place en 2017 par la Cinémathèque québécoise En littérature "pour une plus grande découvrabilité des arts littéraires québécois" par *Rhizome* en octobre 2021

- Créer un bottin de collaborateurs: accès à des fournisseurs spécialisés et locaux
- Plateforme numérique pour trouver occasions de collaboration, découvrir des artistes, les activités de diffusion et de maillage

- Revenu minimum garanti

Certains artistes occupent des emplois à temps partiel pour vivre et manquent de temps pour une pratique artistique à temps plein.

- Avoir une stabilité du financement public
 - Récurrence de financement public sous certaines conditions
 - S'assurer de financer les phases subséquentes d'un projet jusqu'à sa diffusion
 - Revoir les programmes de financement public afin de mieux répondre aux besoins des artistes
 - Les subventionneurs pourraient saisir une opportunité de faire progresser les artistes en donnant des informations de rétroaction
- Formaliser les salaires / cachets des diffuseurs
- Enjeux de propriété intellectuelle / droits d'auteur / rétribution aux artistes

Enjeux communs à tous les artistes Mentorat, formations et ateliers

- Clinique d'expertise: Comment déposer un projet 1%
- Causerie: financement privé et philanthropie
 Artistes invités ayant eu un mécène / commandite
- Atelier sur notre rapport à l'argent et à l'entreprenariat Comment le partenariat est-il possible pour l'artiste?
- Atelier: Questions éthiques autour de l'idée de la commande d'œuvre
- Atelier: conciliation création / famille
 Impact de la maternité sur le parcours de l'artiste et de l'artiste-entrepreneure
- Atelier **Wikipédia** dans le cadre d'un projet d'inscrire les artistes numériques Clinique trouvabilité ISNI registraire des artistes

Enjeux communs à tous les artistes Accompagnement

- Gestion, administration et cadre légal adapté à la pratique artistique
- Artistes qui veulent développer des capacités entrepreneuriales pour la mise en marché de leurs œuvres
- Rayonnement international: aide et d'expertise pour diffusion et distribution

Motivations communes entre artistes, industries et savoir

«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 rapprochent deux réalités différentes et assez distantes.»

Témoignage d'artiste indépendant lors des entretiens

Projets communs

Artistes, savoirs et industries

Créer des contextes de création collective sur des enjeux concrets extérieurs aux pratiques de chacun

Se rassembler autour d'un thème commun: la crise écologique*

- Comment rendre l'utilisation du numérique plus verte et plus responsable
- Réfléchir aux impacts de nos pratiques en contexte de crise climatique
- Chantier sur l'aspect environnemental du numérique

^{*} Cette idée a été évoquée à titre d'exemple de projet rassembleur

4. Analyse et recommandations du comité



Analyse et recommandations du comité

- Le milieu artistique est au cœur de la vitalité créative de la métropole et un meilleur équilibre des forces entre art et industrie ne peut qu'être bénéfique, tant sur le plan économique que sur le plan culturel.
- 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, rayonner et avoir la reconnaissance souhaitée.

Analyse et recommandations du comité

Maillage art-industrie

À la lumière des résultats du sondage (65% des artistes ne fréquentent pas des événements de réseautage), un travail d'information et de communication doit être fait par les regroupements, centres d'artistes, lieux de diffusion et événements

- L'information doit provenir des milieux fréquentés par les artistes indépendants
- S'assurer qu'ils se sentent invités à ces événements dans le respect de la nature de leur travail

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.

Analyse et recommandations du comité

- Plusieurs approches cohabitent et sont transversales, mais une partie des artistes est dans un processus et une démarche qui leur apparaît difficilement conciliable avec la culture de l'industrie créative dont le poids économique est important.

- En résulte une frustration de certains milieux artistiques, qui tendent à s'isoler. Une impression de se faire usurper le terme *art numérique* a poussé certains artistes à se positionner en art contemporain ou en arts visuels.

Conditions gagnantes pour établir une collaboration savoirs, arts, industries

Retombées positives pour les artistes

- Trouver équipement et espaces mutualisés
 Possibilité de créer un coworking / colab comme Artscape Toronto
- Explorer de nouvelles formes de financement dans un cadre clair avec respect des droits d'auteur partenariat / mécénat / co-production
- Besoin de formations et d'accompagnement par des gens de l'industrie

 Aide à la gestion et administration adaptée à la pratique artistique

 Accompagner les artistes qui veulent développer des capacités entrepreneuriales

 Expertise pour la diffusion/ distribution de leurs œuvres à l'international
- Travailler à des enjeux communs
 Impact social et environnemental, équité, parité, diversité
- Augmenter les occasions de **diffusion** pour les artistes émergents en marge d'événements d'envergure



Conditions gagnantes pour établir une collaboration savoirs, art, industrie

Retombées positives pour l'industrie

- Positionner Montréal comme une ville de création numérique à l'international
- Favoriser une reconnaissance sociale, politique et médiatique du travail des artistes et des créateurs
- Travailler au bien commun : impacts sociaux, environnementaux, communautaires
- Exploration de projets à participation citoyenne ou d'économie sociale
- Perspective sociale, élargissement des perspectives créatrices
- Croisement entre le monde de la recherche et de l'innovation
- Encourager la créativité et l'innovation par la diversification des méthodes de travail
- Connaissances des tendances émergentes et de la relève
- S'inscrire dans la durée par une démarche pérenne avec des artistes
- Développer de nouveaux bassins de ressources humaines potentielles
- Diversifier les partenariats



CONCLUSION

Cette synthèse est un "polaroïd" de la situation des artistes numériques. Sans être exhaustive, elle donne toutefois des pistes de réflexions et d'actions à mettre en place au sein de la communauté de la création numérique.

Toutefois, les données factuelles sur le financement, les revenus et les situations de travail des artistes numériques n'ont pas été documentées depuis 2007, alors que ce sont ces 15 dernières années qui ont vu une croissance significative du secteur.

Il devient donc urgent de faire une étude approfondie sur la réalité des artistes afin de mieux structurer et orienter les actions futures.