



## INTRO

Ce guide s'adresse d'abord aux organismes du milieu des arts médiatiques qui désirent développer des projets de résidences en milieu industriel. Tout artiste qui songe à participer à un tel projet devrait également consulter ce guide afin de déterminer s'il s'apprête à évoluer dans un cadre où il sera soutenu et respecté. Ce guide se divise en trois sections soit :

- Une présentation des réflexions qui sont à l'origine de ce guide ainsi que la définition d'un cadre plus général qui devrait entourer la mise en place de ce type de résidence.

- Une série de 7 rubriques qui couvrent bon nombre des problématiques qui pourraient surgir lors d'un tel projet de résidence.

- Un contrat-type destiné à l'artiste, à l'organisme artistique et à l'entreprise d'accueil.

## ORIGINES

Depuis quelques années, plusieurs acteurs du milieu des arts suggèrent d'opérer des maillages entre l'industrie et le milieu culturel. En effet, nous avons vu apparaître au fil des ans plusieurs initiatives de ce type lancées par des organisations publiques et parapubliques. Ces dernières se déclinent généralement ainsi : évènements de réseautage incluant des présentations publiques, programmes visant l'intégration de membres de la communauté des affaires dans les structures administratives du milieu culturel ou encore résidences d'artistes en entreprise. Les objectifs poursuivis par le biais de ces initiatives et leurs retombées réelles font l'objet de débats dans la communauté artistique. Les instances du CQAM n'ont pas échappé à cette discussion collective. Plus particulièrement, les



Conseil québécois des arts médiatiques  
3995 rue Berri. Montréal, Québec. H2L 4H2

[www.cqam.org](http://www.cqam.org) / [info@cqam.org](mailto:info@cqam.org)  
514-527-5116

membres du CQAM appartenant à la filière des arts numériques ont cru bon de s'intéresser à la question des résidences artistiques en entreprise. Cet intérêt marqué pour la question s'explique notamment par la mise en place de certains projets de résidences qui visaient directement la communauté des arts numériques. Ce type d'initiative a une longue histoire dans cette communauté. En effet, 9 Evenings : Theater and Engineering, une série d'évènements produit en 1966, réunissant 10 artistes contemporains (parmi lesquels figurent notamment John Cage et Robert Rauschenberg) ainsi qu'une trentaine d'ingénieurs œuvrant aux Bell Telephone Laboratories est l'un des catalyseurs ayant mené à la constitution du champ des arts numériques. Cette initiative a conduit à la constitution de Experiments in Art and Technology, une organisation dont le mandat fût d'encourager la collaboration entre artistes et ingénieurs. Les laboratoires de Bell jouèrent à cette époque un rôle capital en offrant des ressources au milieu des arts afin qu'il puisse expérimenter de nouvelles formes de création s'appuyant sur des technologies émergentes. De nos jours, certaines corporations telles que Google, Autodesk et Bell continuent d'accueillir des artistes en résidence et mettent à leur disposition des outils nouveaux afin qu'ils en explorent les potentialités.

Toutefois, plus près de nous, le développement d'une industrie culturelle montréalaise dont les produits sont fréquemment associés au numérique vient parfois brouiller la perception du public quant à la nature des œuvres reposants sur des composantes technologiques. En effet, dans le tourbillon créé par le déploiement d'évènements para-culturels à saveur technologique dont les effets sont amplifiés par une couverture médiatique paresseuse, il peut devenir difficile pour le public de différencier une œuvre singulière créée par un auteur d'un produit culturel générique fabriqué par un consortium d'agences de communications.

Dans ce contexte, certains remettent en question la pertinence de réduire la distance entre le milieu des arts et celui de l'industrie. Afin de développer sa position sur cet enjeu, le CQAM



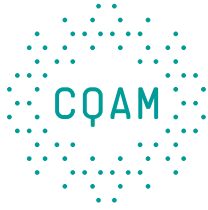
s'est intéressé aux meilleurs cas historiques de collaboration art-industrie ainsi qu'à certains dérapages récents afin de faire ressortir une série de critères qui permettront de développer des projets résidences qui protégeront la création indépendante ainsi que le statut d'artiste. Le CQAM a donc choisi une attitude d'ouverture prudente s'appuyant sur la mise en place d'un cadre destiné à protéger les artistes et les organismes du milieu qui désirent s'engager dans une telle démarche.

Le CQAM, avec le soutien financier du Conseil des arts de Montréal, a mis en place une résidence pilote chez Turbulent, une entreprise dont les activités se situent dans le domaine de la production de plateformes numériques. Ce partenariat a permis de créer une résidence pilote qui aura servi de test et dont les retombées auront servi à la production de ce guide. L'artiste Thomas Ouellet Fredericks fût accueilli chez le partenaire corporatif pour réaliser un projet sur une durée de deux mois. Des entrevues menées auprès de l'artiste et du partenaire corporatif ont permis d'identifier les points positifs de l'expérience ainsi que certains problèmes qui ont surgi. C'est au terme de cet exercice qu'il a été possible de procéder à la rédaction de ce guide.

Bien que s'étant déroulée sur une période de deux mois, la résidence a été divisée en deux blocs de travail soit du 6 au 17 juin 2016 et du 11 au 22 juillet 2016. Le partenaire corporatif a offert l'accès à ses locaux et à de l'équipement ainsi que le support de trois employés (deux programmeurs et un chargé de projet) pour un total de 200 heures. La somme de trois mille cinq cents dollars (3 500\$) fût offerte à l'artiste pour ses frais de subsistance (1 000\$ ont été offerts par l'entreprise et 2 500\$ par le Conseil des arts de Montréal).

## CADRE GÉNÉRAL

Nous croyons qu'il soit possible de développer un cadre qui permette des rencontres enrichissantes entre les milieux de l'art et de l'industrie. Toutefois, il faut s'assurer de la

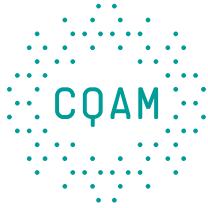


volonté réelle des partenaires industriels à offrir un environnement qui tienne compte des besoins des artistes et où ces derniers pourront s'exprimer librement.

L'artiste qui est accueilli en résidence ne doit en aucun cas être considéré comme un employé ou comme un auxiliaire qui réaliserait un mandat s'inscrivant dans les activités essentielles (« core business ») de l'entreprise. Le partenaire industriel, à l'image d'un réel mécène, doit s'engager dans une démarche de soutien qui soit complètement désengagée de ses intérêts corporatifs directs.

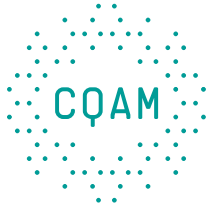
Il faut également garder à l'esprit la disproportion dans le rapport de force qui régira la relation qui se dessinera entre les artistes et les partenaires d'affaires. Ces derniers disposent de ressources qui dépassent de loin le capital matériel des artistes. Il faut s'assurer que des règles protègent le partenaire le plus économiquement faible, soit l'artiste, et rétablissent l'équilibre afin qu'un dialogue enrichissant puisse émerger de la rencontre.

Il faudra aussi éviter de céder à la tentation de dévaluer, voir, de remplacer, le rôle de l'État dans le soutien des pratiques artistiques. En effet, le fait d'injecter du capital privé dans la création des œuvres ne devrait pas dédouaner les institutions de leur rôle prépondérant dans le soutien de pratiques artistiques relevant du champ de la recherche pure. Ce domaine de l'expression artistique est, par définition, à l'opposé d'approches où primerait la fonction commerciale ou le divertissement. La présence d'un partenaire public est essentielle et l'apport du monde corporatif se doit être considérée comme potentiellement bénéfique, mais nécessairement marginale.



## IDENTIFICATION DES PARTICIPANTS ET DES PROFILS

- Choisir un partenaire industriel qui valorise le statut de l'artiste en mettant en évidence son apport unique à la société. L'entreprise d'accueil doit garder à l'esprit qu'elle ne doit pas s'immiscer dans l'évolution du discours de l'artiste et laisser ce dernier contrôler entièrement le processus de création.
  
- Choisir des partenaires industriels produisant de l'équipement ou offrant des services qui peuvent être considérés comme des ressources difficilement accessibles par les artistes.
  
- Éviter de limiter le choix des partenaires industriels aux seules industries créatives. En effet, il est fort possible que certaines entreprises, même celles œuvrant dans des domaines considérés comme particulièrement éloignés des arts, apportent une solution inédite à un problème de production auquel fait face l'artiste. Au-delà des ressources financières, matérielles et humaines d'une entreprise, il se peut même que cette dernière soit en contact avec un segment de la population qui soit d'un intérêt capital pour un artiste dans le cadre de la réalisation d'un projet particulier.
  
- Éviter les maillages avec des partenaires d'affaires dont les activités entrent en compétition directe avec celles des artistes. Beaucoup d'artistes doivent maintenir un statut de double emploi où une part de leurs activités professionnelles est liée à l'exécution de contrats corporatifs. Il faut éviter que des artistes en résidence puissent entrer en compétition avec leurs pairs lorsque ces derniers agissent comme consultants ou sous-traitants pour l'industrie.
  
- Éviter les maillages avec des entreprises qui ont un passé problématique en matière de rémunération avec les artisans qu'elles embauchent. Plus précisément, des compagnies qui s'accaparent la propriété de créations produites par des artisans sans les payer



adéquatement, en incluant ici la réalisation de projets exécutés par leurs propres employés hors des heures rémunérées, ne devraient pas être ciblées comme partenaires.

## PLANIFICATION

- Aborder avec précaution la gestion du temps dans le cadre d'un projet de résidence en milieu industriel. En effet, l'artiste a souvent un rythme de travail où peuvent s'insérer plusieurs interruptions, contrairement à celui de l'entreprise qui est plutôt continu. Il faudra considérer la possibilité de fractionner la résidence en différents blocs espacés afin de permettre à l'artiste de se réajuster.
  
- Développer une entente sur la méthode de travail qui guidera l'artiste et l'entreprise d'accueil. Fait à noter, la méthode AGILE, utilisée par plusieurs entreprises du milieu de la création numérique n'est peut-être pas la plus appropriée pour ce type de résidence.
- Avant d'assigner les ressources matérielles et humaines de l'entreprise au projet de l'artiste, il sera nécessaire d'organiser une session de « brainstorming » au moins deux semaines avant le début du projet. Ainsi, les meilleures attributions pourront être faites et l'artiste pourra également réajuster son projet en fonction des ressources disponibles.
  
- Concevoir un plan général du projet où une première phase de conception précède le développement. Prévoir une pause entre ces phases afin que l'artiste puisse prendre un certain recul et qu'il poursuive sa réflexion durant la création du projet. Attribuer un bloc de temps associé à la réalisation de chacune des tâches du projet. S'assurer que les tâches soient intégrées dans un calendrier de projet.



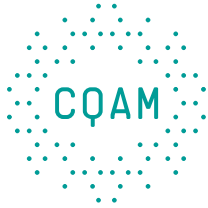
- Considérer le caractère fortuit de certaines découvertes dans le processus de création. Une planification trop serrée, ne laissant pas la place nécessaire aux accidents créatifs, risque de nuire à la démarche de l'artiste.

## DÉROULEMENT

- Prévoir une rencontre avec l'artiste et les membres de l'équipe au tout début de la résidence. Cela facilitera les échanges entre les membres de l'équipe et l'artiste.
- Nommer un interlocuteur de l'entreprise d'accueil dédié à l'artiste tout au long de la résidence.
- Dédier un espace de travail ainsi qu'un poste informatique à l'artiste.
- Donner à l'artiste en continu un plein accès aux ressources dédiées à la résidence. Il s'agit ici d'éviter de procéder à une réallocation (le terme pas clair ici) des ressources en cours de résidence, même si ces dernières peuvent temporairement donner l'impression d'être inutilisée.

## PROPRIÉTÉ

- S'assurer que l'artiste soit le maître d'œuvre du projet. Le partenaire industriel doit garder à l'esprit qu'il doit laisser l'artiste contrôler le processus de création.
- L'œuvre réalisée en totalité ou en partie, les ébauches, les concepts et les outils développés par l'artiste lors de la résidence demeurent sa seule propriété.
- Si des outils logiciels ou matériels développés antérieurement par le partenaire industriel sont utilisés lors de la réalisation du projet ou doivent être inclus comme ressources dans



le projet afin d'assurer son bon fonctionnement (une librairie logicielle, par exemple), le partenaire industriel devra au minimum concéder à l'artiste une licence d'utilisation perpétuelle qui vise l'emploi de ces ressources dans le cadre du projet (voir article 5.4 du contrat).

- Une entente préalable doit viser le statut des outils logiciels ou matériels développés par le partenaire industriel afin de soutenir l'artiste dans le cadre du projet et le type de licence qui régira leur emploi. Une licence respectant les principes du code source libre devrait être favorisée pour ces ressources.

## RETOMBÉES

- Sans qu'il n'y ait d'obligation à produire une œuvre finie, l'artiste devra au minimum faire une présentation publique des résultats de la résidence en compagnie des membres de l'équipe du partenaire industriel qui ont participé au projet. La communauté des arts numériques devrait être invitée à cette présentation.

- L'artiste, l'organisme du milieu des arts ainsi que le partenaire industriel devront, au terme de la résidence, partager leurs impressions sur le déroulement de cette dernière.

- Le partage d'idées et de savoir-faire entre l'artiste et les membres de l'équipe du partenaire industriel devrait être considéré comme un objectif plus important que la réalisation d'une œuvre dans sa forme finale. À cette fin, l'artiste devra travailler en collaboration étroite avec les coéquipiers rattachés au partenaire industriel.

## ASSURANCES

- L'artiste devra être couvert comme surnuméraire dans le cadre d'une police d'assurance détenue par le partenaire industriel. Cette couverture doit couvrir de responsabilité





Conseil québécois des arts médiatiques  
3995 rue Berri, Montréal, Québec. H2L 4H2

[www.cqam.org](http://www.cqam.org) / [info@cqam.org](mailto:info@cqam.org)  
514-527-5116

générale et civile pour dommages corporels, incluant le décès, et dommages matériels personnels et aux biens d'autrui, pour une limite non inférieure à un million de dollars (1 000 000 \$) par évènement, accident ou sinistre.

## ARBITRAGE

- Prévoir un mécanisme d'arbitrage qui permettra de régler les différends qui pourront émerger lors d'une résidence, notamment dans des cas d'appropriation de la création artistique ou de l'application de pressions qui viendraient affecter le discours de l'artiste. Nommer un individu qui n'est pas directement impliqué dans le projet afin de jouer le rôle de l'arbitre.