

# CONVERGENCE

présenté par **Le Lien MULTIMÉDIA**  
[www.lienmultimedia.com/convergence](http://www.lienmultimedia.com/convergence)

n° 213 — septembre 2024

**MUTEK**

**CIEL**

**JACQUES**

**FAES AR**

**RAPHAËL GUYARD**

**SYLVAIN CARLE**

**« TWO FALLS »**

**UNRELIABLE NARRATORS**

**CHANTAL CLOUTIER**

**EPIC STORYWORLDS)**



9 → 20 oct. 2024

# Festival du Nouveau Cinéma de Montréal

présenté par **QUÉBECOR**



Le meilleur  
du cinéma  
actuel



[NOUVEAUCINEMA.CA](http://NOUVEAUCINEMA.CA)

Retrouvez les activités FNC Industrie destinées aux professionnel·les du cinéma et de l'audiovisuel tout au long du festival, notamment le FNC Forum (ateliers, panels...) et le Nouveau Marché (marché de coproduction international).



Riche  
de ses gens.

# Passionné.e de culture à temps plein

Une carrière en comptabilité, certification ou fiscalité dans le domaine des médias et du divertissement, et en plus:

- Semaine de 4 jours  
(6 mois par année)
- Certifié B Corp
- Trois bureaux

LAVAL

MONTRÉAL

BROSSARD

demersbeaulne  
alliés en affaires

# Antidote



Pour une  
rentrée  
*sans fautes!*

Essai gratuit de 30 jours

[antidote.info/rentree](https://antidote.info/rentree)

École des arts numériques, de l'animation et du design



# Célébrons 30 ans de créativité numérique

École NAD-UQAC : Ilot Balmoral, 1501, rue de Bleury, 7<sup>e</sup> étage, Montréal (Québec) H3A 0H3

ÉCOLE  
**NAD**  
UQAC

[nad.ca](http://nad.ca)

< MTL >  
CONNECTE

15 au 18 OCTOBRE 2024  
6<sup>e</sup> ÉDITION



# La France pays à l'honneur

Thème principal

## MÉTAMORPHOSE

Comprendre et tirer profit de la révolution numérique

PRINTEMPS  
NUMÉRIQUE

MTLCONNECTE.CA

# <MTL> CONNECTE

La Semaine du numérique de Montréal

Du 15 au 18 octobre 2024

Découvrez  
nos entreprises  
partenaires  
lors de nos  
activités B2B



Un événement

PRINTEMPS  
NUMÉRIQUE



[mtlconnecte.ca](http://mtlconnecte.ca)

# EXPERTS

Au coeur de  
l'expertise québécoise

propulsé par

SYNTHÈSE Pôle Image  
Québec

# La plateforme d'apprentissage pour les professionnels en :

- VFX
- Animation
- Jeux vidéo
- Expériences numériques

Cours spécialisés en :

Création 2D-3D

Design

Gestion

Programmation

Inscription GRATUITE\* ▶▶▶ [SYNTHSEExperts.com](https://SYNTHSEExperts.com)

\*réservée **exclusivement** aux travailleurs des studios membres de :



# Facturez votre temps de travail facilement et faites vous payer rapidement

SIMPLIFIEZ VOTRE FACTURATION  
AVEC LE LOGICIEL KIWILI

Créez des factures rapidement  
en un clic

Choisissez parmi 6 méthodes  
de facturation

Faites vous payer en ligne

Envoyez des états de  
compte

Centralisez l'ensemble des  
données liées à vos factures

Suivez leur l'avancement  
en un coup d'œil

**AUTOMATISEZ VOTRE  
FACTURATION, SÉCURISEZ  
VOS REVENUS !**

 **kiwili**



# ON FAIT MOUSSER LES IDÉES.



FONDS DES MÉDIAS  
DU CANADA

CANADA  
MEDIA FUND



[cmf-fmc.ca](http://cmf-fmc.ca)

# DOCUMENTAIRES ONF

SANS ABONNEMENT  
SANS ANNONCES

ONF.CA





## **Votre fournisseur infonuagique de confiance**

Un ADN européen. Un ancrage canadien.  
OVHcloud propulse votre transformation  
numérique et protège vos données.

Découvrir nos solutions : [ovhcloud.com](https://www.ovhcloud.com)

Le magazine <CONVERGENCE>  
est publié par **Le Lien MULTIMÉDIA**  
4841, rue Jeanne-Mance  
Montréal (Québec) H2V 4J6  
tél.: (514) 842-5333  
info@lienmultimedia.com  
www.lienmultimedia.com/convergence

**RÉDACTEUR EN CHEF ET ÉDITEUR >>**

Steeve Laprise  
slaprise@lienmultimedia.com

**JOURNALISTES >>**

Sophie Bernard  
Frédérique Brousseau  
Félix Poncelet-Marsan

**REPORTERS >>**

Marie-Hélène Brousseau  
Arnaud Perron-Bouchard  
Frédéric Bouchard  
Vanessa Massera  
Yves Tremblay

**RECHERCHE >>**

Mélissa Vigneault Raymond

**RÉVISEUR >>**

Yves Tremblay

**Couverture >>**

WAV Studio par Kinga Michalska à MUTEK

**ABONNEMENT <CONVERGENCE>**

1 an (12 numéros): 30\$  
+ 1 Guide de l'industrie NUMÉRIQUE: 50\$  
www.lienmultimedia.com/boutique

**ABONNEMENT LE LIEN MULTIMÉDIA**

1 an: 250 \$, comprenant tout ce qui suit:  
+ Bulletin hebdo et quotidien courriel  
+ 12 magazines <CONVERGENCE> + archives  
+ 1 Guide de l'industrie:: NUMÉRIQUE  
+ 1 Guide de l'industrie:: WEB  
+ 1 Guide de l'industrie:: JEUX VIDÉO  
+ 1 Guide de l'industrie:: RÉALITÉ VIRTUELLE  
+ 1 Guide de l'industrie:: IA  
+ 1 Guide de survie:: START-UP  
+ 1 Guide pratique L'école en ligne  
+ 1 Guide TRANSFORMATION NUMÉRIQUE  
+ Les métiers du numérique et du jeu vidéo  
www.lienmultimedia.com/boutique

© Le Lien MULTIMÉDIA - ISSN: 1492-1324

Dépôt légal:  
Bibliothèque nationale du Québec  
Bibliothèque nationale du Canada

# sommaire

## CULTURE NUMÉRIQUE

- 14 MUTEK navigue entre la musique électronique et la technologie depuis 25 ans
- 18 MUTEK, un festival pratiquement paritaire et en constante évolution
- 22 « Two Falls » d'Unreliable Narrators devient le premier jeu vidéo exposé au FIPA
- 24 Jacques révèle son bruitisme à Mutek et à Québec dans « Vidéochose »
- 30 L'électronique de Ciel: racines, rigueur et flot créatif
- 32 «Panorama: I'm Feeling Lucky» De la peinture panoramique à Google Street View
- 36 Faes AR utilise la réalité augmentée pour enrichir l'immersion et l'engagement

## AFFAIRES

- 42 Raphaël Guyard s'interroge sur les façons dont le numérique transforme le monde
- 44 Sylvain Carle se penche sur l'investissement d'impact
- 46 Chantal Cloutier (Epic Storyworlds) croit au développement de PI québécoises

## TECHNOLOGIES

- 54 Les services clients québécois doivent améliorer leur usage de logiciels, selon Capterra
- 56 Geneviève Taurand encourage le milieu de la tech à investir dans l'inclusion des femmes
- 58 Calendrier





Alain Mongeau Photo: Maryse Boyce

# MUTEK NAVIGUE ENTRE LA MUSIQUE ÉLECTRONIQUE ET LA TECHNOLOGIE DEPUIS 25 ANS

texte *Sophie Bernard*

entrevue *Marie-Hélène Brousseau*

**Cette année, MUTEK souffle ses 25 bougies. Le Lien MULTIMÉDIA s'est entretenu avec Alain Mongeau, le fondateur, directeur artistique et général de MUTEK, pour revenir sur les racines de cet événement consacré à la musique électronique qui est né dans les murs d'Excentris, grâce à l'implication du regretté Daniel Langlois. Ce dernier avait demandé à Alain Mongeau d'ajouter un volet nouveau média au Festival du nouveau cinéma. Avec le temps, ce mandat s'est élargi à l'année.**

«C'est dans ce contexte que j'ai développé MUTEK, précise le fondateur. C'était un peu la face inversée de ce que je faisais avec le FNC. J'avais la charge de développer les nouveaux médias en rapport avec l'image en mouvement.» Et puis sont arrivés les attentats du 11 septembre 2001. Le FNC ayant lieu en octobre, le public a déserté les salles et le volet nouveaux médias, qui n'était pas soutenu par les pouvoirs publics à cette époque, a été aboli. Alain Mongeau a alors choisi de reprendre les actifs de ce volet et de créer MUTEK. «Les premières éditions ont quand même eu lieu au Excentris, grâce à un partenariat, ajoute-t-il. Mais progressivement, le Festival s'est mis à voler de ses propres ailes.»

Initialement, MUTEK se trouvait très ancré dans la musique. Puis, en 25 ans, non seulement la musique électronique s'est imposée, mais les arts numériques ont explosé, grâce à l'expansion des plateformes et à la transformation des outils de production, ce qui s'est reflété dans la programmation. Le festival s'est positionné comme premier événement entièrement dédié à la culture numérique, l'idée s'avérant de suivre l'évolution de la technologie et la façon dont elle façonnait l'évolution de la pratique artistique. «Le mot MUTEK vient d'ailleurs des mots musique et technologie, puis, au fil des ans, l'équipe du festival s'est davantage rapprochée de la notion de mutation, poursuit Alain Mongeau, c'est-à-dire de suivre les mutations de l'expression artistique qui utilise les nouvelles technologies. Le festival est toujours resté égal à lui-même. L'ancrage sonore est toujours demeuré important parce que c'est aussi à travers la musique électronique qu'on rejoignait des publics.»

Au cœur de MUTEK, on retrouve la volonté d'offrir un panorama de la création actuelle en rapport avec l'utilisation des technologies. Alain Mongeau ne veut pas utiliser le terme avant-gardiste, estimant que dès qu'on l'utilise, on ne l'est plus.

«La mission que le Festival s'est toujours donnée, c'est d'être un peu une tête chercheuse, de trouver les artistes qui faisaient des utilisations intéressantes des technologies et aussi, je dirais, de voir comment toutes sortes d'hybridations pouvaient se faire, souligne-t-il. Quand on parle de musique électronique au pluriel, c'est que, chaque année, on fait un grand écart avec d'un côté des trucs plus expérimentaux et de l'autre des événements un peu plus grand public.» L'équipe de la programmation essaie de trouver des artistes qui ont une individualité, qui font une recherche, une pratique artistique un peu différente.»

Le directeur artistique donne en exemple Robert Henke, compositeur, artiste et développeur logiciel, dont la trajectoire a croisé celle de MUTEK de nombreuses fois. «Il a contribué à créer un logiciel pour faire de la musique qui s'appelle Ableton Live, rappelle-t-il. Après ça, il a contribué à développer ses propres interfaces. Puis il a fait de la spatialité sonore avec des lasers, pas juste comme instrument du visuel, mais aussi presque comme un instrument sonore. Il a un côté ingénieur et un côté musicien, artiste explorateur. Ça, c'est vraiment une démarche typique de MUTEK, c'est le genre de truc qu'on a toujours essayé de chercher, autant sur la scène internationale qu'à Montréal.» Alain Mongeau pense également à Alexis Langevin-Tétrault, Martin Messier, Myriam Bleau ou encore France Jobin.

Depuis maintenant dix ans, MUTEK propose son volet Forum, qui a pris de plus en plus d'importance au fil des années. Or, MUTEK a toujours proposé un volet diurne pour rassembler entreprises et artistes afin d'instaurer des discussions et de parler des enjeux du numérique en général, rappelle Alain Mongeau.

«Les premières années de MUTEK, le volet diurne et professionnel était une déclinaison des contenus du festival, précise le directeur général. C'était presque plus une médiation des contenus, avec une mise en relation des professionnels, donc une volonté de développer, de professionnaliser ce milieu qui était quand même assez embryonnaire à l'époque. On a donc créé le forum initialement comme un deuxième événement qui était à part de MUTEK. L'idée était de se consacrer de façon un peu plus directe à la technologie, non pas juste au côté musical ou même au côté performatif.»

L'équipe de MUTEK avait la volonté de se rapprocher des acteurs du milieu, des créateurs, pas seulement des artistes, mais aussi des studios. Ce deuxième événement avait d'ailleurs lieu six mois après le festival. En 2019, il a été décidé de greffer les deux événements afin que le Forum remplace le volet diurne du festival.

«Dans le fond, le Forum nous permet de plonger beaucoup plus dans les thématiques, l'exploration, mais aussi le développement d'un milieu créatif montréalais et de le mettre en relation avec l'extérieur», souligne enfin Alain Mongeau. ■



CHXNERA à Mutek Photo: Bruno Aiello-Destombe



# MUTEK



Marie-Laure Saidani Photo: Maryse Boyce

# MUTEK, UN FESTIVAL PRATIQUEMENT PARITAIRE ET EN CONSTANTE ÉVOLUTION

texte *Sophie Bernard*

entrevue *Marie-Hélène Brousseau*

**Marie-Laure Saidani a commencé son parcours professionnel en musique électronique à Montréal au Piknic Électronik, première stagiaire de l'événement en 2007. Elle restera au sein de l'équipe pendant onze ans, élaborant par ailleurs la programmation d'Igloofest tout en travaillant pour MUTEK, s'occupant de la logistique, de l'accueil des artistes ou encore des contrats, confie-t-elle au Lien MULTIMÉDIA.**

« J'ai toujours été intéressée par MUTEK, raconte-t-elle. Et, à une époque, on parlait de rapprochements, de mutualisation avec l'aspect technique, donc on a partagé des bureaux. C'est plus facile de partager les ressources aussi. » Avant même de travailler à la technique, Marie-Laure Saidani s'intéressait personnellement et professionnellement à MUTEK, son festival préféré selon son propre aveu. « Je trouvais ça fou que toute cette communauté professionnelle et artistique se regroupe autour de ce genre d'art qui est quand même particulier. »

La jeune femme établit une comparaison très imagée : MUTEK est à la musique électronique ce qu'est le FTA à la danse et au théâtre : parfois, on ne sait pas ce qu'on va y voir, mais, devant un spectacle, on a l'impression que cela va être le plus beau jour de sa vie et que l'on va vraiment vivre une expérience particulière comme festivalier ou festivalière. On y rencontre des gens incroyables de partout dans le monde, ces deux événements attirant un public international.

Lorsqu'elle a quitté le Piknic Électronik pour revenir à MUTEK, elle s'est d'abord investie du côté du Forum qui, en 2018, avait proposé un grand symposium sur la place des femmes dans l'industrie. Elle s'est aussi impliquée dans le Fonds de collaboration AMPLIFY D.A.I lancé en octobre 2020 pour stimuler les collaborations artistiques internationales. MUTEK est devenu assez rapidement un modèle, en fait, en termes de parité hommes et personnes s'identifiant comme femmes.

« C'était une de nos priorités, parmi tant d'autres, souligne la programmatrice et chargée de projets. C'était un voeu pieux, parce que parité souhaitée,

parité techniquement jamais atteinte, mais on est quand même dans une zone paritaire. »

Elle rappelle que la musique électronique demeure encore dominée par des hommes, qui donnent des performances en direct. Pour être producteur ou productrice, il faut avoir accès à la technologie et, surtout, avoir le temps de s'en servir, d'exercer son art. Or, les femmes, les personnes s'identifiant comme femmes, les genres non conformes, les {BIPOC} (PANDC en français) connaissent de vraies barrières sociétales qui font en sorte que leur processus se trouve ralenti. Il reste donc difficile d'atteindre une réelle parité. Et ce ne serait pas se mettre à leur service que de programmer ces artistes qui ne sont pas prêts à monter sur scène à MUTEK. Ce qui n'empêche pas les organisateurs de l'événement d'accomplir de réelles avancées.

Pour souligner son 25e anniversaire, MUTEK se déroulait autour de trois grands pôles : le Forum, qui reste le volet discursif du festival, le Village Numérique, du 15 au 29 août 2024, qui proposait une vingtaine d'installations numériques accessibles gratuitement dans le Quartier des spectacles, et enfin le festival comme tel.

« Nous avons varié les plaisirs, note Marie-Laure Saidani. Il y a des artistes émergents, des artistes établis qu'on veut depuis longtemps et des artistes qui reviennent, comme Cobblestone Jazz. »

MUTEK cherche aussi des lieux inusités pour ce genre de festivals. Le mercredi 21 août, le New City Gas accueillait une programmation spéciale comprenant « Film Scores for No One: a Patrick Watson project », Kara-Lis Coverdale et Colin Stetson.

Mais qu'est-ce qui définit finalement la musique électronique? Pour Marie-Laure Saidani, il faudrait davantage parler des musiques électroniques, puisqu'il en existe tellement.

« C'est une question très intéressante à laquelle la réponse très subjective et la réponse ne sera jamais la même au fil des ans, parce que c'est une frontière qui évolue. » La musique électronique qui fonctionne aujourd'hui n'aurait pas eu d'échos il y a 3, 4 ans et n'en aura peut-être plus dans 3, 4 ans. ■

**Mais qu'est-ce qui définit finalement la musique électronique?**

**Pour Marie-Laure Saidani, il faudrait davantage parler des musiques électroniques, puisqu'il en existe tellement.**

**« C'est une question très intéressante à laquelle la réponse très subjective et la réponse ne sera jamais la même au fil des ans, parce que c'est une frontière qui évolue. »**



Technologies of Consciousness à Mutek Photo: Frédérique Ménard-Aubin



# «TWO FALLS» D'UNRELIABLE NARRATORS DEVIENT LE PREMIER JEU VIDÉO EXPOSÉ AU FIPA

texte Félix Poncelet-Marsan

Pour la toute première fois cette année, le Festival international Présence autochtone (FIPA) accorde une tribune au médium vidéoludique en incluant dans sa programmation une démonstration du jeu vidéo « Two Falls (Nishu Takuatshina) », encore inédit. Développée depuis près de quatre ans par le studio indépendant montréalais Unreliable Narrators, cette oeuvre narrative est le fruit d'une importante collaboration avec des créatifs et des conseillers issus des Premières Nations. La responsable de marque de l'entreprise, Laurene Betard, a discuté avec Le Lien MULTIMÉDIA du projet lui-même et de la pertinence du jeu vidéo au sein de l'événement.



«Two Falls» Photo: Unreliable Narrator

« Two Falls » propose aux joueurs d'incarner deux personnages : Jeanne, une Fille du roi traversant l'Atlantique dans l'espoir de commencer une nouvelle vie, et Maïkan, un jeune chasseur innu qui enquête sur les étranges incidents qui affectent son village. Ces deux protagonistes s'entrecroiseront tout au long du jeu et le joueur devra faire des choix pour façonner leurs caractères respectifs, tout en explorant des environnements dépeignant la nature sauvage du Canada du 17<sup>e</sup> siècle.

« Notre représentation de la forêt canadienne reproduit vraiment à quoi ressemblait la forêt à ce moment-là, assure Laurène Betard. Les histoires quant à elles s'inspirent de véritables histoires autochtones qui nous ont été transmises, même si nos personnages et tout ce qui leur arrive sont entièrement fictifs. Ça crée une espèce de mélange entre l'historique et le fantastique. »

Par souci d'authenticité, l'équipe d'Unreliable Narrators a fait appel à bon nombre de partenaires membres des communautés autochtones pour élaborer l'univers de « Two Falls ». Ces derniers ont formé un « Conseil des Aînés » dans le but de guider les développeurs et de leur expliquer quels aspects de l'histoire ils souhaitaient mettre de l'avant. Le studio a également mandaté la compositrice wendate Eadsé pour la production de sa bande originale ainsi que la firme de modélisation 3D Awastoki, cofondée par Alexis Gros-Louis Houle, lui aussi wendat.

En prévision de la sortie officielle de « Two Falls », prévue au mois de novembre prochain, Unreliable Narrators est entré en contact avec l'équipe organisationnelle de Présence autochtone afin de présenter le jeu au public en primeur exclusive.

« Le festival nous a gentiment offert la possibilité d'avoir un {stand} pour montrer une démo de notre jeu d'une durée de quinze minutes, souligne Laurène Betard. Je trouve ça vraiment pertinent de leur part parce que le jeu vidéo est une forme d'art en soi et que tous les créateurs autochtones sur notre projet sont de vrais artistes. Alors, le fait qu'on soit présent au FIPA démontre vraiment sa volonté de montrer toutes les formes d'arts qui existent aujourd'hui. Ça devrait encourager les gens qui croient que le jeu vidéo est un peu "à côté" que c'est un moyen d'expression qui mérite d'être présenté. »

En plus d'accroître la visibilité de « Two Falls » auprès du public, cette démarche du studio montréalais vise aussi à démontrer que les membres des Premières Nations ont leur place dans l'industrie du jeu vidéo. « On pense



**Notre représentation de la forêt canadienne reproduit vraiment à quoi ressemblait la forêt à ce moment-là. Les histoires quant à elles s'inspirent de véritables histoires autochtones qui nous ont été transmises, même si nos personnages et tout ce qui leur arrive sont entièrement fictifs. Ça crée une espèce de mélange entre l'historique et le fantastique.**

— Laurène Betard

que c'est important qu'il y ait cette représentation, ajoute la responsable de marque d'Unreliable Narrators. J'espère vraiment que d'autres studios formés par des Autochtones, ou qui cherchent leurs conseils, aillent de l'avant avec leurs projets en nous voyant au FIPA. Pour nous, c'est une porte d'entrée pour faire en sorte que d'autres projets du même style soient présentés, que ce soit des jeux vidéo, des jeux de société ou toutes autres formes de jeux. »

Alors que « Two Falls » approche de sa date de lancement, Unreliable Narrators se trouve en ce

moment au stade conceptuel pour la production de son prochain projet vidéoludique. Laurène Betard ne peut détailler son contenu, puisqu'il n'a pas encore été annoncé officiellement, mais elle confirme que ce futur jeu changera de thématique centrale. « Il y aura beaucoup moins d'accent — malheureusement — sur la présence autochtone dans ce jeu-là. Mais il couvrira encore une fois une période historique du Canada. On va donc continuer à mettre de l'avant des pans de l'histoire canadienne qui sont moins connus. » ■



Laurène Betard Photo: Félix Poncelet-Marsan



Jacques Photo: Yves Tremblay

# JACQUES RÉVÈLE SON BRUITISME À MUTEK, ET À QUÉBEC DANS « VIDÉOCHOSE »

texte Yves Tremblay

**Révélation Masculine 2023 aux Victoires de la musique en France, le bidouilleur bruitiste et fantasque chanteur Jacques amenait son récent projet « Vidéochose » à la 25<sup>e</sup> édition de Mutek, à la Nocturne 2. Avec un dispositif d'images captées en direct et des extraits vidéos projetés sur de multiples écrans, ses sons festifs et évolutifs provoquent instantanément réflexions et sourires. Juste après ses tests de son à la SAT, Le Lien MULTIMÉDIA a rencontré l'artiste à la tonsure afin d'en savoir davantage sur son dispositif et sur ses projets.**

Jacques donne un premier concert au Québec au Théâtre Fairmount de Montréal en 2017. Il joue ensuite en première partie de la formation La Femme au Rialto. Le lendemain de sa performance à Mutek cette année, il présentait « Vidéochose » à L'Anti de Québec. On apprend en outre que son frère aîné est né au Québec et que sa grand-mère avait marié un Québécois. . .

Le musicien vient tout juste d'aménager un peu au nord de Paris, mais pendant quelques années (notamment pendant la pandémie), Jacques (Auberger) a vécu au Maroc. Il glisse quelques détails sur son séjour dans une grande maison qu'il a transformée en studio, et où il se situe aujourd'hui. « Quand j'étais au Maroc, je cohabitais si on veut avec des chiens et des chats qui allaient et venaient, relate-t-il. Il y avait des ânes et des chameaux, mais ce n'était pas mes animaux, mais je pouvais les toucher, les caresser. J'aime bien cette relation. Et je n'aimerais pas pour l'instant adopter un animal. Peut-être que je n'ai pas encore fait de rencontre avec un animal ; je suis souvent sur la route. En ce moment, j'essaie d'avoir des plantes, ce qui est déjà pas mal. C'est une première étape. J'ai eu du minéral avec mes ordinateurs, maintenant j'ai du végétal et peut-être qu'un jour j'aurai de l'animal. »

En tant qu'auteur, aimerait-il qu'on qualifie ses textes de bouddhistes, de métaphysiques, d'existentialistes ? « Oui, je dirais que tous ces adjectifs peuvent aller. Peut-être que j'écris des textes conscients ou hyper-conscients. Je ne sais pas, mais c'est vrai que je me reconnais dans ce que dit Bouddha. Donc il y a quelque chose de bouddhique - et non pas bouddhiste - chez moi, mais je ne suis pas bouddhiste, pas dans la religion qui a été créée autour de ce qu'a dit Bouddha. Plutôt bouddhique, dans le sens où ça fait écho à ce qu'a vraiment dit Bouddha à la base. Mais on

pourrait dire tout à fait chrétien aussi, dans le sens que je me reconnais beaucoup en Jésus-Christ. En ce moment, je m'intéresse aux védas. Ce sont des textes indiens anciens en sanscrit. Je réalise qu'en faisant de la musique, je m'exprime. Et quand je m'exprime, j'occupe un certain espace dans la tête des gens, dans les radios, dans les concerts, dans les festivals. Et j'ai l'impression qu'il faut que ça vaille le coup d'occuper cet espace. J'ai un peu une responsabilité de dire quelque chose qui fasse sens. Finalement, je me retrouve à dire un peu le même truc que des gens qui ont vachement réfléchi à la question. Voilà, ce serait une façon de raconter. »

Le parcours musical de Jacques a commencé très jeune avec le piano et la guitare, puis il joint le groupe rock Rural Serial Killers dès l'âge de 14 ans. En 2015, il sort son premier opus personnel, « Tout est magnifique ». S'en suivront « Sous inpsi », comportant pas moins de 125 titres enregistrés pour la plupart en tournée (Chine, Espagne, France. . .) et enfin « L'IMPORTANTCEDEVIDE » en 2022, un album de chansons plus accessibles qui reçoit un excellent accueil.

Pendant plusieurs années, Jacques partage son espace de vie avec d'autres musiciens, en squat ou en collocation. Il vit notamment avec le chanteur Miel de montagne à une époque et partage aussi à un autre moment un studio (et quelques titres) avec le duo Polo & Pan. On l'interroge sur le fait qu'il performe principalement en solo sur scène.

« En ce moment, je suis seul, oui, mais avant j'avais un groupe. La tournée précédente, avec laquelle je ne suis pas venu à Montréal, j'avais un groupe avec ma petite soeur, mon batteur, qui s'appelle VONFELT - qui marche pas mal en ce moment d'ailleurs - et avec Aja aussi, ma copine avant. J'ai bien aimé tourner

en groupe, mais ça correspondait à l'album chanté. C'était bien d'avoir le groupe. Et là, en ce moment, je suis plus sur un retour à quelque chose de plus personnel dans lequel je ne chante quasiment pas. Je pense que ça va se rouvrir davantage de la même façon. Et donc, je passe par un moment où je tourne seul. C'est plus simple. En fait, je ne suis pas seul parce qu'il y a des équipes techniques, mais je suis seul sur scène. Il y a plusieurs choses à Mutek, mais c'est davantage musical que chanson. »

## « Vidéochose », en quelques mots

Dans le cadre de ce concept, Jacques montre en images ce qu'il manipule pour créer des sons en direct avec divers objets. « Avant, les gens ne voyaient rien, explique-t-il. Ils me croyaient sur parole, mais ils ne voyaient rien. Ils entendaient seulement mes manipulations. Donc dans le dispositif, il y a une caméra et un fond d'incrustation bleu. Le bleu est retiré de l'image et ça fait que je peux mettre des images par-dessus mes vidéos. C'est un peu comme le fond vert sauf qu'on l'a fait en bleu, ça marche aussi.

« Vidéochose » est vraiment un dispositif de live qui ne promet aucun album. C'est juste un délire en direct et d'ailleurs, on n'en est qu'au début. Ce n'est véritablement que le début de ce dispositif qui pourra durer. C'est avec cela que j'aimerais potentiellement faire de grosses scènes de festivals. Et même quand je me remettrai éventuellement à chanter, d'ici quelques temps, quelques années, j'ai quand même envie de continuer de tourner avec « Vidéochose ». C'est comme si j'avais enfin créé mon live ultime, qui est un projet séparé de ma vie de producteur, et je compte bien développer davantage ce projet. Dans la version qui prend l'avion, comme à Mutek, il n'y a cependant pas le caisson, le mini studio en plastique transparent dans lequel je plonge mes mains dans d'autres circonstances, dans cette espèce d'aquarium que j'ai



Jacques Photo: Yves Tremblay

fait fabriquer. Je le ramènerai volontiers le jour où les gens seront prêts à payer pour le transport... Pour ça, il faudrait que je fasse un ou deux hits, ce qui n'est pas encore le cas.»

Le dispositif de «Vidéochose» comprend également des tubes. «J'en ai ramenés un, en allusion à la version "totale" et en fait, les mouvements de son sont illustrés dans des câbles sonores, audio. Le son passe dans des tuyaux, qui sont comme des tuyaux d'aération, dont j'adore l'esthétique. Lorsque je chante dans le micro, le son est illustré par le tuyau comme s'il y avait du flux lumineux qui court le long du câble. Dans la version que j'ai en France, en Europe, lorsque j'enregistre un objet, le son est aussi illustré : il sort du tuyau sous forme de flux lumineux, qui vient rejoindre l'ordinateur central avec le contrôleur et tout. Il y a aussi de petits signaux qui envoient de l'écho.»

Pour compléter la scénographie, de grands cylindres lumineux, dans l'esthétique de contenants de formol, servent d'étagères pour tous les objets utilisés : cannette, brosse à cheveux, boîte à musique (qui entonne «Frère Jacques» d'ailleurs!), un petit tableau de pin art (sculpture malléable 3D en clous), etc.

Le musicien profite en outre de son séjour au Québec pour retrouver Vanille (Rachelle Leblanc), avec laquelle il va jouer et improviser pendant deux jours, pour la deuxième fois. «J'ai découvert sa musique sur Internet il y a longtemps, indique-t-il, et je lui ai écrit, et on se revoit. Elle est sur un label qui s'appelle Bonbonbon. On s'était rencontrés lors d'une résidence à elle à Paris. Elle est très talentueuse et sa musique sonne un peu 1970, acoustique, pas très "Mutek friendly".»

Pour ce qui est des écrans de la performance, les trois carrés qu'il utilise normalement en Europe ont été remplacés à Montréal (et à Québec) par 3 rectangles, additionnés d'un écran plus loin en salle, près du bar à la SAT.

### L'intégration des vidéos

«Cette performance comprend plusieurs aspects, décrit l'artiste. La vidéo en direct, avec mes mains qui manipulent et après, je joue avec des vidéos, des extraits vidéo sortis de YouTube et de films, des extraits qui sont bruités, dont les sons s'incorporent dans la musique, synchronisés avec la musique. Ce sont des séquences que je peux décider, ou pas, de lancer. Mais je ne les joue pas comme on joue du piano. Dans l'idée, j'adorerais jouer des vidéos comme on joue d'un piano : chaque touche déclencherait une vidéo et le bruit qui y est associé. Mais en

vidéo, ce qui est intéressant de voir ne correspond pas forcément à ce qui est intéressant d'entendre, en audio. Par exemple, si tu regardes une vidéo de quelqu'un qui tape dans ses mains, au moment où tu entends le son, ses mains sont déjà jointes. Donc, si tu regardes la vidéo qu'à partir du son, tu ne vas pas voir quelqu'un qui tape dans ses mains. Tu vas voir quelqu'un qui a les mains jointes. Tu vas entendre "tac !". Et les mains sont déjà jointes. Donc, si tu veux jouer la vidéo comme tu jouerais d'un piano, il faudrait jouer la vidéo en avance, pour avoir le temps que les gens voient les mains se rapprocher, puis le bruit, et enfin que les mains tapent en rythme. En fait, ça serait un casse-tête incroyable de réussir à jouer en avance, jouer pour que la vidéo tombe pile en rythme. Actuellement, les vidéos sont déjà calées, mais je peux décider quand elles viennent, et en répéter une ou une autre.»

### Le temps mis sur chaque album

Interrogé à propos de son opus «Sous inspi» de 2018, qui comporte 125 titres pour la plupart enregistrés en tournée - au prix étonnant de 10 dollars sur iTunes Store d'ailleurs -, Jacques confie qu'il ne savait même pas qu'il était en vente. «Pour moi, quand je sors un album, il va sur les plateformes de streaming, et les gens l'écoutent sans payer plus que leur abonnement, donc je n'ai jamais eu à mettre un prix sur un disque. Après, il y a les vinyles et tout, mais c'est des prix standards. Et les 125 chansons, ça aurait pu être moins quand je les réécoute. Je pense que j'ai fait preuve d'attachement à certains souvenirs de lives, ça aurait pu être plus concis, mais j'aime bien. En ce moment, quand je réfléchis un peu à ce que j'ai fait par le passé, je n'ai pas encore trouvé ma voie parfaitement. Enfin, je n'ai pas trouvé le juste milieu auquel j'aspire. Et sur mon album suivant, LIMPORTANCEDUVIDE, j'ai beaucoup trop travaillé. Ce n'est pas viable de travailler autant sur aussi peu de chansons et ça ne les sert pas. Après, je pense que j'en avais besoin pour m'améliorer, pour apprendre. L'album «A Lot of Jacques» (2017), j'y ai mis une semaine ! «Sous Inspi», ce sont des morceaux que j'ai concoctés sur le moment, en 5 minutes chacun, pendant mes concerts, donc ce sont des titres que je n'ai pas du tout assez travaillés. C'est le contraire. Pour le prochain album, j'aimerais bien trouver un entre-deux.»

Jacques a mis deux ans à préparer, à concevoir LIMPORTANCEDUVIDE, «à ne pas le faire», comme il dit, et deux autres années à le réaliser. Il croit que ça aurait «asphyxié» les morceaux.

«Créativement, à trop vouloir les servir, c'est comme si les morceaux étaient pourris, gâtés. Faut pas passer



Jacques Photo: Emma Le Doyen

trop de temps ; je mets trop de ma personnalité, de mon égo. Trop de moi et pas assez de... de la vie, de Dieu, de ce que tu veux ! Le titre en lui-même se fait, moi, je dois le servir, je ne dois pas me l'approprier. Plus je passe du temps, plus je me l'approprie, plus je m'y attache, plus je le réfléchis, je le pense. Donc la prochaine étape de vie, créativement, ce sera de passer moins de temps.»

### Les « choses » et les appareils

« Je n'ai pas d'objet préféré, je suis plutôt "équanime", pas fétichiste des objets, précise le musicien. Les gens aiment bien penser que j'ai chez moi des objets, que je les touche et que je les chéris, mais je suis davantage à la recherche d'instant. En ce moment, j'aime bien les élastiques. Ça va dépendre des périodes. Puis, dans les appareils électroniques, présentement, mon préféré c'est le drum pad, parce que j'apprends à produire la batterie avec les mains. Il s'agit du FGDP-30 de Yamaha, le Finger Drum Pad 30. Il a un look de téléphone de secrétaire des années 1970-1980, il est blanc cassé avec une enceinte dessus. Il est vraiment cool. C'est mon nouveau dada, mais j'achète souvent de nouvelles choses. Je suis au courant de tout ce qui sort, et ça va dépendre des périodes. Des fois, je préfère le piano ou la guitare et je travaille là-dessus. Sur scène, je n'ai même pas de guitare et je suis un assez bon guitariste en fait, mais je ne pense jamais à jouer de la guitare.»

### La musique hawaïenne

« En ce moment, j'ai un délire avec la musique hawaïenne. Il s'agit de tout ce que quelqu'un irait chercher dans du reggae, lance le réalisateur musical. Mais je ne me sens jamais légitime à vivre au premier degré le reggae, à me ralentir, à me jeter dedans, à écouter et à être le reggae. Je n'arrive pas à être le reggae. Ce n'est pas mon identité, alors que j'arrive complètement à être la musique hawaïenne. Donc c'est devenu ma zone de chill extrême. C'est la musique la plus relaxante du monde. C'est le lap style (slide guitar), le bottleneck, la guitare électrique sur une table. Ça glisse. Le groupe La Femme a sorti un album hawaïen récemment et j'ai demandé à mon pot du groupe de m'en prêter une.»

### Trouver du sens

« J'ai en moi un vrai désir d'expression, au fond de moi une réalité que je ne trouve nulle part ailleurs et qui me semble être une pièce du puzzle importante, déclare Jacques. J'ai suffisamment d'égo. Je suis peut-être dans un ego trip, mais j'ai l'impression que ce que j'ai à dire vaut le coup d'être dit. Je n'ai pas trouvé encore le bon moyen. Je pense que j'ai passé beaucoup de temps à me poser des questions qui n'étaient pas forcément les bonnes aussi. Là, on a

traversé une période [la COVID] où je me demandais si j'étais vraiment légitime à dire ce que j'ai à dire, et est-ce que c'est vraiment à moi d'occuper un espace, sachant que je suis un homme, que je suis blanc, que je ne suis plus si jeune... J'avais du mal à aligner tout ça et à faire sens.»

### Mode de vie

Révélation masculine aux Victoires de la musique en 2023, Jacques comprend que même après plus de 10 ans à vivre de sa musique, sa proposition « n'est pas pour tout le monde à la base. Mon projet est assez illisible. Je représente une révélation auprès du public auquel l'industrie française s'adresse et ils n'ont pas tort. Je n'estime pas que j'ai encore véritablement percé, dans le sens où je ne fais pas encore partie de tous ces gens qui sont au top de la musique. Donc la question est comment je vais m'ouvrir, et ça va être magnifique de voir ça d'ailleurs. Ça va se passer bientôt je pense. En tout cas, je le sens "grave" venir, j'en suis témoin. Pendant ce temps, j'ai envie de m'exprimer, d'écrire un bouquin, de faire de l'art contemporain, j'ai envie de faire un film, etc. Et en fait, assez récemment, j'ai décidé de tenir une discipline de vie et d'arrêter les conneries, et être en accord avec ce que je pense de la vie, de comment la vivre... Donc se lever tôt, faire du sport, réfléchir, être positif. Travailler mes instruments, ma voix, travailler sur moi, me poser les bonnes questions, être ambitieux, m'assumer et aider les gens, ouvrir mon cœur, et ça, ça m'a amené à me dire en fait que je n'ai pas du tout besoin de faire un film, de faire de l'art contemporain. J'ai juste besoin de créer un super album. Et ça va venir, quoi. Ce que j'ai à dire est beaucoup plus simple. C'est comme si au moment où j'écris mes paroles et que je compose mes albums, je me pose des questions et je me dis "ah, tiens, qu'est-ce que j'ai à dire ?" Allez, je vais l'écrire maintenant ! En fait, ça ne marche pas comme ça. Comme un arbre, c'est pas un moment où tu vas cueillir que là, il va te produire une pomme. En fait, il est constamment en train de produire sa pomme. Même quand tu as l'impression qu'il ne fait rien. En fait, il y a des saisons. Maintenant, j'écris tous les jours et tout ça va porter ses fruits de façon organique.»

On demande enfin à Jacques s'il jouera le morceau « Frère Jacques », entendu pendant sa mise en place, un air qu'il joue en manipulant une petite boîte à musique devant sa caméra. « En fait, on ne le reconnaîtra pas, parce que je joue le morceau trop rapidement, mais je m'en sers pendant la performance, oui.» Dommage quand même... ■



Ciel Photo: [Danny Voicu](#)

# L'ÉLECTRONIQUE DE CIEL: RACINES, RIGUEUR ET FLOT CRÉATIF

texte *Marie-Hélène Brousseau*

**Après un premier passage à MUTEK en 2021, la productrice de musique électronique Ciel est de retour cet été dans le cadre de la 25<sup>e</sup> édition de ce festival de musique électronique montréalais. La Torontoise, aussi DJ, propose aux festivaliers une version en direct (live) et réinventée de son album « Homesick », un premier opus, paru en 2023 et portant sur ses origines chinoises. Le Lien MULTIMÉDIA a rencontré la musicienne pour discuter de son parcours d'apprentissage, de ses inspirations et de ses outils de création préférés.**

C'est au piano classique que Cindy Li fait ses premières armes en musique. Très tôt, encouragée par des parents mélomanes, elle apprend le piano avec rigueur. « La musique classique, j'y ai été exposée très jeune parce que c'était la musique que mes parents aimaient et parce que je jouais du piano. Ça pris plusieurs années avant que je m'intéresse à la musique électronique. »

Pas du tout adepte des succès « dance » et « eurohouse » populaires qui envahissent les radios dans les années 90, Cindy Li s'intéresse plutôt au hip hop, au shoegaze et au post-rock. Puis, en s'attardant à la musique ambiante d'Aphex Twin et d'autres artistes de l'étiquette Warp Records, la musicienne fait son entrée dans l'univers électronique. « Ce n'était pas tant un genre que je recherchais, mais plutôt une manière de faire de la musique à même un genre donné. [...] Je dois entrer dans un univers musical de la bonne façon, sinon ça peut me prendre vraiment beaucoup de temps à l'apprécier. Quand j'ai trouvé le bon chemin vers l'électronique, j'en suis devenue obsédée. »

DJ autodidacte, elle apprend la réalisation musicale auprès d'un ami certifié formateur Ableton. Pendant trois à six mois, elle prend des leçons, mais reste frustrée par son rythme d'apprentissage. La compositrice va donc puiser dans son passé de pianiste pour aller chercher la régularité dont elle a besoin pour intégrer la technique nécessaire à son autonomie créatrice. « Je me disais, pourquoi je ne retiens rien de ce que j'apprends? Pourquoi j'oublie des choses? Et c'est à ce moment que mon passé de pianiste a refait surface. Je me suis dit "tu n'apprendras jamais rien si tu ne le pratiques pas tous les jours". Je me suis dit "tu apprends une nouvelle "discipline". [...] Le dévouement est venu d'habitudes nées

dans l'enfance. On ne se débarrasse pas facilement de ces vieilles habitudes. Et autant je me suis battue bec et ongles contre mes parents, la discipline et le dévouement que j'ai appris d'eux sont restés. Et c'est bien! Dans le monde artistique, les gens sont obsédés par l'idée du prodige, du talent inné, par l'idée que tu l'as ou que tu ne l'as pas, parce que c'est romantique et mystique en quelque sorte. Je crois qu'en réalité, ce n'est pas aussi romantique. Personnellement, je crois que si tu es dévouée, disciplinée et que la passion est là, tu peux vraiment faire ce que tu veux. Si tu y mets du temps. »

La pause pandémie profite à Cindy Li, qui dédie son temps libre à la composition. La musicienne simplifie son attirail d'instruments, laissant de côté les Waldorf Blofeld, Korg Electribe et Roland JV-1080 pour la librairie de Native Instruments et une série de {plug-ins} (modules externes ou plugiciels), question d'être plus légère et toujours en mode {plug & play}. « C'est la beauté de la technologie. Beaucoup de gens disent que si c'est trop facile, c'est comme de la triche. Je ne suis pas d'accord avec ça. Je pense que nous devrions adopter la technologie qui est mise à notre disposition. Et l'un de ses avantages, c'est de pouvoir composer depuis mon lit si je le souhaite. C'est le luxe de la modernité. »

En 2023, Ciel fait paraître « Homesick », une lettre d'amour à sa culture d'origine, un premier album qui crée des ponts avec une musique ancienne datant de jusqu'à 1000 ans. Sur cet opus d'une cinquantaine de minutes, chaque chanson échantillonne un instrument traditionnel chinois. Pour ce projet musical, Cindy Li a obtenu des fonds du Conseil des arts du Canada, ce qui lui a permis de travailler à distance avec des musiciens qui lui ont fourni des pistes traditionnelles, pièces qu'elle a déconstruites pour les manipuler, pour créer des couches sonores

très personnelles, ancrées dans un style électronique rythmé, brillant et texturé. La musicienne a tout fait seule, de l'échantillonnage aux arrangements, jusqu'au mixage de l'album. « En fait, mixer cet album a été l'expérience la plus énervante. Je pense que si j'en ai les moyens, je préférerais simplement payer quelqu'un pour mixer à ma place la prochaine fois. Parce que, même si je peux mixer, cette étape peut devenir pour moi très anxiogène. On dirait que je pourrais y travailler indéfiniment, sans savoir quand m'arrêter. Et ça déclenche vraiment beaucoup d'habitudes très nocives dans mon flot de travail. Donc c'est probablement le dernier album ou EP que j'aurai mixé pour être honnête! »

Comme DJ et productrice, Cindy Li travaille depuis des années à donner plus de visibilité aux femmes dans la musique électronique. Elle a notamment joué un rôle clé dans la mise sur pieds du collectif de DJ femmes et LGBTQIA+ Discwoman et a une vision très critique de la situation actuelle en termes de représentation. « Je pense que ça s'est définitivement amélioré, mais le travail n'est pas terminé. Je suis globalement très passionnée par la représentation des identités marginalisées, et cela s'applique notamment aux femmes. Je me soucie de la représentation des femmes artistes, et c'est motivant de voir à quel point leur présence dans les événements a augmenté. Mais c'est décevant de voir que ça s'applique de manière disproportionnée à des femmes cis, des femmes hétérosexuelles, des femmes conventionnellement attirantes et des femmes valides. Le taux de réussite est très inégal. » Pour la DJ, s'il y a du progrès, la partie n'est donc pas encore gagnée. ■

# «PANORAMA: I'M FEELING LUCKY» DE LA PEINTURE PANORAMIQUE À GOOGLE STREET VIEW

texte *Marie-Hélène Brousseau*

L'artiste visuel Timothy Thomasson travaille principalement le numérique. Il utilise à la fois des techniques d'animation par ordinateur pour créer des installations et une technologie de moteurs de jeu pour imaginer des expériences génératives destinées surtout à l'écran, parfois à la réalité étendue (XR) ou à d'autres médias. L'artiste sonore Tatum Wilson, lui, produit de l'électroacoustique ambient sous le pseudonyme operaa, en plus d'œuvrer en postproduction audio au cinéma. Les deux collaborateurs se sont rencontrés via le World Creation Studio à Montréal en 2023, alors facilitateurs pour la résidence Co/Create. De leur rencontre est née «Panorama : I'm Feeling Lucky», une performance audiovisuelle immersive présentée dans le dôme de la Société des arts technologiques lors du 25e anniversaire de MUTEK.



«Panorama: I'm Feeling Lucky Film» Photo: Timothy Thomasson

C'est une première expérience dans le dôme pour les deux artistes, qui avaient déjà présenté une version pour écran unique de l'oeuvre « I'm Feeling Lucky » au Centre culturel canadien de Paris ainsi qu'à la plus récente édition du festival montréalais Elektra. Puis, bénéficiant du programme de résidence de la SAT, les collaborateurs ont pour ainsi dire réinventé la performance, en tenant compte des paramètres complexes, autant sur les plans sonore que visuel, imposés par un espace 360°. Visuellement, Timothy Thomasson s'est inspiré de peintures panoramiques du 19<sup>e</sup> siècle auxquelles il a jouté des centaines de figures tirées de la base de données de Google Street View. Un processus qui questionne la collecte d'images de masse et les positionne dans un contexte historique, en plus de faire le pont entre des formes

proto-cinématographiques – avec ces images qui renvoient au cyclorama – et des technologies immersives récentes.

« Il y a quelques années, explique Timothy Thomasson, j'ai trouvé cette image sur Wikipédia, un tableau cyclorama datant des années 1890, intitulé L'Arrivée des Hongrois, représentant une étrange scène de bataille médiévale. L'image faisait 60 000 pixels de long, ce qui signifie qu'on pouvait zoomer et en voir tous les micro-détails, en plus de faire un zoom arrière et d'en observer la perspective grandiose. La manière de décrire la peinture panoramique était alors vraiment comparable à la façon de décrire les technologies immersives aujourd'hui, la réalité virtuelle, etc. Le sentiment d'être immergé, transporté dans les lieux. Les théoriciens des médias

considèrent d'ailleurs les peintures panoramiques comme des formes primitives du cinéma et de la réalité virtuelle. » Cette découverte a donc été le point de départ de cette installation utilisant des technologies génératives pour créer à partir de divers tableaux du même genre un paysage sans fin.

Au même moment, l'artiste visuel découvre des systèmes d'apprentissage automatique, qui prennent des images du corps des gens pour en générer des modèles 3D. « Dans les peintures panoramiques, il y a souvent d'immenses foules de personnes représentant des scènes de bataille ou des scènes urbaines, ou même simplement des gens se prélassant dans l'herbe dans une mise en scène idyllique. Dans un contexte contemporain, il y a dans mon travail cette idée d'extraire des milliers de personnes de Google Street View venant du monde entier. Je les soumetts à ce système qui génère des modèles 3D et je les répartiss partout dans ce paysage sans fin. Probablement que la moitié de ces gens ne savent pas que la voiture Google Street View passait à côté d'eux. Soudain, ils se retrouvent dans ce genre de paysage pastoral fou, numérique et virtuel, à côté d'autres individus qui viennent peut-être d'un bout opposé du monde. »

Pour refléter l'ambiguïté géographique de ces environnements visuels, Tatoum Wilson a approché la composition musicale du projet comme un paysage sonore. Si la majorité de la bande son joue dans les tons calmes et tranquilles, des ponctuations plus dynamiques accompagnent les changements aléatoires, selon l'heure de la journée, la position du soleil, la vitesse de la caméra, qui ont cours à l'écran. La musique attire alors l'attention. « J'ai commencé à explorer la musique de la période baroque, environ à l'époque de l'émergence de la peinture panoramique. Puis j'ai utilisé l'IA. J'ai aussi composé des arrangements de cordes que je traiterais ensuite et déformerais numériquement. Quand il fait sombre dans l'installation, parce que le soleil s'est couché, vous entendez des clics de caméra ou des petits sons mécaniques numériques qui sondent en quelque sorte ce thème de la surveillance auquel nous avons réfléchi. »

Le duo a bon espoir de voir « I'm Feeling Lucky » tourner dans différents espaces de performances à travers le monde, dômes ou autre. Pour les deux artistes, de tous nouveaux lieux représentent de nouvelles occasions de remanier le spectacle avec des contraintes stimulant la création. L'oeuvre générative sera notamment au programme d'ARS Electronica en Autriche en septembre 2024. ■





«Panorama: I'm Feeling Lucky Film» / Timothy Thomasson & Tatum Wilson Photo: Vivien Gaumand



# FAES AR UTILISE LA RÉALITÉ AUGMENTÉE POUR ENRICHIR L'IMMERSION ET L'ENGAGEMENT

texte Sophie Bernard.

La boîte montréalaise ARaura, spécialisée en applications de réalité augmentée à porter sur soi, s'est donné comme mission d'améliorer nos vies numériques grâce à une réalité augmentée entièrement personnalisable s'étendant bien au-delà des jeux. Le Lien MULTIMÉDIA a discuté avec Mike Webber, son PDG, et Jesse Cizauskas, son responsable créatif, pour mieux comprendre l'application Faes AR, actuellement en version alpha et qui sera lancée officiellement le 17 septembre.

«ARaura s'est donné pour but de créer de la réalité augmentée portable et, en quelque sorte, de s'amuser avec la réalité augmentée dans des espaces sûrs et privés, explique le PDG. Faes AR est notre première application et elle permet aux joueurs de Donjons et Dragons en ligne d'incarner leur personnage dans leur flux vidéo comme ils le sont dans le jeu.» Depuis la pandémie, rappelle Mike Webber, beaucoup de joueurs de jeux de table se sont déplacés en ligne et Faes AR est devenu, en quelque sorte, le dernier élément qui permet aux gens d'allumer leur caméra et de se sentir à l'aise à l'idée de se montrer dans le jeu et d'incarner leur personnage.

Jesse Cizauskas précise que Faes AR, la première application créée par ARaura, a été spécialement conçue pour les personnes qui jouent à des jeux de rôle sur table en ligne.

«Je le vois un peu comme un service de costumes et de garde-robe pour que les joueurs habillent leur personnage. Je joue à Donjons et Dragons depuis longtemps et quand j'étais enfant, il s'agissait de s'asseoir autour d'une table et de jouer avec ses amis. Et pendant le COVID, une grande partie du jeu s'est déplacée en ligne. Les gens ont commencé à jouer en ligne par le biais de webcams et c'est très bien, c'est pratique, mais cela peut aussi être une expérience beaucoup moins sociale. Nous essayons donc d'inciter les gens à tourner leurs caméras pour créer une expérience sociale similaire à celle d'une table avec des amis, ce qui représente une grande partie de l'expérience du jeu de rôle. Et comme ils sont en ligne par le biais d'une webcam, nous pouvons en faire beaucoup plus. C'est donc la mission de Faes AR.»



Mike Webber Photo: Courtoisie

Et il ne s'agit pas simplement de choisir un filtre de réalité augmentée : on peut changer de chapeau, de couleurs, d'arrière-plan, de tenues différentes pour personnaliser son personnage. On est loin du filtre flou des réunions en ligne. La technologie est construite dans le moteur de jeu Unity avec un kit de réalité augmentée qui segmente le corps par rapport à l'arrière-plan et le cartographie pour pouvoir attacher des éléments de réalité augmentée, des éléments 3D, des éléments 2D comme pour les arrière-plans et les avant-plans.

«Il y a une caméra virtuelle que vous pouvez choisir et que vous pouvez projeter n'importe où, que ce soit dans Google Meet ou Discord ou Twitch ou Zoom, dans n'importe quel appel vidéo, quel que soit l'endroit où l'on se trouve, précise Mike Webber. Jesse et moi avons eu l'idée lors d'une longue marche à Taiwan sur une chaussée au bord de l'eau, là où la rivière rencontre



**Il y a une caméra virtuelle que vous pouvez choisir et que vous pouvez projeter n'importe où, que ce soit dans Google Meet ou Discord ou Twitch ou Zoom, dans n'importe quel appel vidéo, quel que soit l'endroit où l'on se trouve»**

— Mike Webber

l'océan. C'était une idée originale de Jesse et j'ai vite compris ce que nous pouvions faire avec cela. Nous voulions vraiment construire des {skins} pour les gens, parce que nos avatars sont épiques, sont {cool}, sont dans le jeu, mais aussi dans le numérique, dans les appels Zoom, qui sont partout maintenant. Nous voulions donc créer des outils permettant à chacun de se partager, de partager sa propre image, à sa

manière.» Rapidement, les deux créateurs se sont rendu compte des dangers que représentait cet outil : les gens pourraient l'utiliser pour fabriquer des «black face», des chapeaux phalliques ou tout autre chose un peu tordue. Ils ont donc commencé à travailler la propriété intellectuelle et la compréhension du paysage, déposant des brevets au Canada et aux États-Unis.

«Nous les avons obtenus pour la sécurité et la protection de la vie privée, ajoute le PDG. Par exemple, si vous êtes un enfant trans au Texas, vous ne voulez pas tout montrer à tout le monde, vous voulez que vos amis voient une chose, que le public en voie une autre, que votre mère en voie une autre et que votre professeur en voie une autre. Toutes ces choses peuvent être diffusées simultanément en direct. Nous voulions nous assurer que les utilisateurs possèdent les outils de protection et de sécurité personnelle en place pour pouvoir s'exprimer librement. Du point de vue de la propriété intellectuelle, nous avons tout mis en place pour que les règles de rendu de la réalité augmentée soient respectées.»

Mais, au-delà des jeux de table en ligne, Faes AR pourrait être utilisé dans le {steampunk}, en science-fiction, et même comme outil pour les entreprises qui veulent afficher leur marque.

L'application est offerte en mode semi-payant. En la téléchargeant, il sera possible de s'abonner pour avoir accès à divers éléments et les acheter pour quelques dollars. Par la suite, les deux concepteurs envisagent un modèle B2B. «Une fois que nous l'aurons fait et que nous aurons trouvé comment tout cela fonctionne, nous proposerons plus de modèles d'abonnement en tant que service pour les entreprises», ajoute enfin Mike Webber.

L'entreprise a reçu du soutien d'Innovation Canada, du PARI et de quelques incubateurs à Montréal. ARaura vient tout juste de lancer une campagne de financement sur Kickstarter pour lancer sa collection de niveau 1, soit un kit de démarrage pour l'application. ■



Jesse Cizauskas Photo: Courtoisie



# Courrielleur<sup>MC</sup>

Communauté dédiée au marketing  
par courriel depuis 2002



[www.courrielleur.com](http://www.courrielleur.com)

« *une expertise unique  
à votre service* »

**Le Centre d'entreprises et d'innovation de Montréal (CEIM) est un incubateur, établi depuis 1996, qui aide les entreprises technologiques à démarrer et à prospérer.**

**Le CEIM** offre une gamme complète de services-conseils pour les entreprises oeuvrant dans les médias numériques (contenu ou applications, jeux, web, animation...)

**Le CEIM** offre une formule d'encadrement sur mesure, en mode coaching, adaptée à vos besoins et à tarifs très avantageux.

**Le CEIM** est constitué de spécialistes chevronnés, dans le domaine des nouveaux médias et dans chacun des autres domaines d'intervention.

**Le CEIM** peut vous faire profiter d'un réseau de contacts d'affaires influents.

**Le CEIM** offre des espaces locatifs flexibles et à tarifs avantageux dans la Cité du multimédia.

**Pour plus d'informations :**  
**514-866-0575** poste 208 ou 209





PRINTEMPS  
NUMÉRIQUE

# Connecter les individus, les organisations et les idées pour faire progresser et rayonner l'intelligence numérique

TOURISME /  
MONTREAL

CONSULAT  
GÉNÉRAL  
DE FRANCE  
À QUÉBEC  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Montréal

Québec

UQAC

Le Monde

ÉCOLE  
NAD  
UQAC

Pixsenses

hub  
.brussels  
our business is to help yours

Wallonia.be  
EXPORT  
INVESTMENT  
digital  
wallonia  
.be

Wallonie - Bruxelles  
International.be

COGECO  
COMMUNICATIONS

[printempnumerique.ca](http://printempnumerique.ca)

# <MTL> CONNECTE

La Semaine du numérique de Montréal

Du 15 au 18 octobre 2024

## Formule entreprise

# 2 495\$

(5 billets intégraux)

Un événement

**PRINTEMPS  
NUMÉRIQUE**



**TOURISME /  
MONTREAL**

  
**CONSULAT  
GÉNÉRAL  
DE FRANCE  
À QUÉBEC**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Montréal 

Québec 

UQAC

Le Monde

ÉCOLE  
**NAD**  
UQAC

Pixsenses

 **hub**  
.brussels  
our business is to help yours

  
Wallonia.be  
EXPORT  
INVESTMENT  
 digital  
wallonia  
.be

  
Wallonie - Bruxelles  
International.be

 **COGECO**  
COMMUNICATIONS

[mtlconnecte.ca](http://mtlconnecte.ca)

# RAPHAËL GUYARD S'INTERROGE SUR LES FAÇONS DONT LE NUMÉRIQUE TRANSFORME LE MONDE

texte *Sophie Bernard*

Conseiller senior à la Maison de l'innovation sociale, Raphaël Guyard s'intéresse, depuis ses études en design, au design industriel et à l'innovation sociale. Dans son mémoire de maîtrise, il s'est penché sur les effets des processus d'innovation inspirés du design dans les organisations. Il a ensuite travaillé en milieu muséal, notamment comme chargé de projet au Musée des beaux-arts de Montréal et, surtout, au Musée d'art de Lima, au Pérou, pays d'où il est originaire.



Raphaël Guyard Photo: Courtoisie

« Je suis né en France, mais j'ai grandi en Amérique du Sud, donc au Pérou dans les années 1990 et au début des années 2000, ce qui m'apporte une perspective assez particulière de la vie, raconte-t-il. On n'avait pas grand-chose dans le temps, c'était plutôt sympa. Puis on a vu arriver le numérique peu à peu au début des années 2000, même s'il n'y avait pas beaucoup de numérique dans ma vie jusqu'à ce que je parte à l'université. Cela me donne une perspective un petit peu intéressante pour voir le numérique. »

Raphaël Guyard a poursuivi des études en sciences, en maths, en économie, mais il trouvait quelques limites dans la progression de sa carrière dans les parcours classiques. En design, il a trouvé une façon de penser captivante pour lui.

« J'ai fait mon baccalauréat en maîtrise en design et je me suis intéressé à l'innovation par le design et notamment comment le design et le design centré sur l'humain peuvent être utilisés comme processus de conception qui prennent en considération la dignité humaine. Ensuite, j'ai appliqué des méthodes de design dans des processus de concertation, de planification stratégique, de conception de service et, maintenant, dans des processus d'expérimentation réglementaire. Pour mon doctorat, je veux explorer la façon dont le numérique façonne un petit peu notre perception du monde, puis la façon de se lier au monde, notamment à travers une idée qui est celle de la résonance, un concept développé par le philosophe allemand Hartmut Rosa. La résonance s'avère la capacité des gens à pouvoir se lier au monde, puis de se laisser transformer par lui. Des modes de vie peuvent empêcher, par différents mécanismes d'aliénation, de se lier au monde de façon suffisamment émotive pour qu'on puisse se transformer. » Selon lui, c'est ce qui nous empêche parfois de développer une conscience écologique ou de l'empathie envers les autres, notamment parce que nous avons de plus en plus un rapport utilitaire au monde.

« Plus encore, la technologie fait en sorte que dans cette quête de productivité, on est tout le temps en train de développer des rapports utilitaires au monde, explique Raphaël Guyard. Et moi, j'aimerais changer cela. Il faut donc développer des dispositifs qui nous permettent de rétablir des rapports qui ne sont pas simplement utilitaires, mais un petit peu plus holistiques. Si on veut ouvrir le monde de façon un petit peu plus pleine pour se laisser aussi émerveiller par ce qui est différent, par ce qui est nouveau, ne pas tomber dans les chambres d'écho ou se perdre éternellement dans nos biais. »

C'est par la musique qu'il veut se pencher sur ces phénomènes, puisque la musique a toujours eu un

rôle rituel, un rôle d'affirmation et d'exploration identitaires dans lequel on faisait vivre la tradition. Mais, la façon dont on crée de la musique et dont on la consomme se trouve liée aux transformations sociotechniques, dans un monde où les médias de masse deviennent de plus en plus importants.

« La musique s'est transformée et fait de plus en plus office de divertissement, donc avec des codes qui sont définis par rapport aux habitudes d'écoute. La radio a changé et diffuse des musiques qui sont plus courtes, qui sont un petit peu plus rythmées avec des codes qui sont peut-être un petit peu plus simples, avec 3 ou 4 accords, qui sont un peu plus faciles à écouter. » Comme musicien amateur, il s'intéresse de près à ces phénomènes, particulièrement depuis l'avènement de Spotify, alors que les formes d'écoute deviennent de plus en plus utilitaires, produites par une industrie musicale possédant ses propres intérêts et qui investissent dans le divertissement. Ainsi, certains compositeurs vont composer des morceaux pour des listes de lecture de détente, de productivité au travail, pour le sommeil. La musique, comme bien d'autres choses, est donc devenue utilitaire.

Raphaël Guyard s'intéresse notamment au numérique du point de vue de l'éthique dans un monde en transition socioécologique.

C'est dans ce cadre qu'il animera à MTL connecte, le mercredi 16 octobre, un atelier sur l'intelligence artificielle dans lequel il veut confronter certains paradigmes, celui de la croissance, de la domination dans le coût d'exploitation, de la domination dans certains points de littérature en sociologie dans lequel on peut entrevoir la pensée économique du numérique, et le paradigme dans lequel on aspire à une transition socioécologique. Il veut explorer la façon dont ces valeurs se trouvent en opposition. ■



La technologie fait en sorte que dans cette quête de productivité, on est tout le temps en train de développer des rapports utilitaires au monde.

Et moi, j'aimerais changer cela.»

— Raphaël Guyard



Sylvain Carle Photo: David Himbert

# SYLVAIN CARLE SE PENCHE SUR L'INVESTISSEMENT D'IMPACT

texte *Sophie Bernard*

**Bien connu dans l'univers technologique québécois, Sylvain Carle, geek assumé, a passé les dernières années à s'investir dans le financement et le mentorat. En janvier 2024, il cofonde CIVIC, un nouvel organisme né du désir des fondateurs de combler leurs propres besoins en matière d'investissement d'impact. Une nouvelle intéressante spécialité qui s'est développée d'abord en Europe et qui arrive en Amérique du Nord, explique le cofondateur au Lien MULTIMÉDIA.**

Sylvain Carle travaillait à la mise en place d'un fonds et s'est rendu compte, en parlant à d'autres investisseurs, qu'il avait des questions. «Certains avaient des réponses, mais il y avait beaucoup d'incertitudes, confie-t-il. C'est un domaine en émergence. Par exemple, quels sont nos critères d'impact environnemental et comment influencent-ils la décision d'investir dans une entreprise? De la même façon qu'on fait des projections financières, on peut faire des projections d'impact, mais comment est-ce qu'on mesure et comment on fait en sorte que ça se passe bien?» Est-ce que la solution développée cherchait à éviter les gaz à effet de serre? Est-ce qu'un produit développé en laboratoire va fonctionner de la même façon lorsque les clients l'utilisent?

Il ne s'agit plus juste de réfléchir à l'investissement, mais également à un retour environnemental ou social. Pour le cofondateur de CIVIC, tout cela est parti d'une réflexion personnelle engagée depuis une dizaine d'années.

«Dans le domaine de l'investissement, l'argent demeure un moyen, ce n'est pas une fin, lance-t-il. Si on comprend les mécanismes de l'investissement, si on comprend ce que ça rend possible, est-ce qu'on peut être sélectif sur ce que l'on choisit de soutenir? Il y a un terme que j'aime beaucoup : on appelle ça des résultats extrafinanciers. Donc, en plus d'avoir des retours sur l'investissement, on peut orienter, d'une certaine façon, pour aller chercher, non seulement des retours sur investissement, mais bien plus que ça. On le sait, aujourd'hui, il existe plein d'enjeux, de problèmes qui ont besoin d'être réglés et, pour moi, l'entrepreneuriat s'avère un vecteur, un moteur pour trouver des solutions à ces enjeux.»

Sylvain Carle donne en exemple une entreprise qu'il accompagne depuis quelque temps, Partage Club, une plateforme qui vise à diminuer la consommation en permettant aux gens de se prêter des objets. «On n'est pas tous obligés d'aller acheter une échelle de deux mètres, avance-t-il. On pourrait peut-être emprunter celle de notre voisin. Quand on met en place un tel système, on dynamise un petit peu et on réduit notre consommation.» Il donne aussi en exemple Skyreanu Technologies, une entreprise qui a développé une technologie pour capter et séquestrer le carbone dans l'atmosphère.

Cette entreprise se trouve un peu dans la {deeptech}, mais Sylvain Carle pense qu'il existe d'autres approches pour réduire les émissions de gaz à effet de serre, par exemple en utilisant l'intelligence artificielle pour réduire la consommation énergétique de 20, 30 ou 40 %. Environnement, économie circulaire, énergie, industrie manufacturière... les secteurs dans lesquels on peut produire un impact social, en éducation ou encore en santé, sont variés et nombreux. D'ailleurs, Montréal se positionne comme une des places d'affaires principales en investissement durable, responsable et investissement d'impact en Amérique du Nord.

Le mardi 15 octobre 2024, MTL connecte proposera sa première vitrine sur les innovations d'impact, une idée proposée par Sylvain Carle aux organisateurs de l'événement. «MTL connecte est un bel événement qui va chercher des idées dans différents réseaux, précise-t-il. C'est aussi une belle place d'affaires et comme l'entrepreneuriat d'impact se trouve en émergence, nous voulons offrir de super belles propositions de projets d'impact.»

Sylvain Carle a fait appel à trois catégories de personnes, d'abord des chercheurs universitaires, ensuite des entrepreneurs dont les projets se trouvent en phase de démarrage, avec des projets qui commencent à faire leur place, et enfin, des entrepreneurs dont les projets sont plus avancés. Ce sera également le moment de créer des occasions de rencontres avec des investisseurs, des clients potentiels et même des employés. ■



**Dans le domaine de l'investissement, l'argent demeure un moyen, ce n'est pas une fin. Si on comprend les mécanismes de l'investissement, si on comprend ce que ça rend possible, est-ce qu'on peut être sélectif sur ce que l'on choisit de soutenir?**

— Sylvain Carle



Chantal Cloutier Photo: Epic Storyworlds

# CHANTAL CLOUTIER (EPIC STORYWORLDS) CROIT AU DÉVELOPPEMENT DE PI QUÉBÉCOISES

texte *Sophie Bernard*

**Productrice exécutive et directrice de marque chez Epic Storyworlds à Québec, Chantal Cloutier a découvert ses premiers amours dans l'industrie du jeu vidéo chez Ubisoft d'abord à Montréal, puis à Québec lorsque le studio y a été lancé en 2005. Elle a passé plusieurs années dans ce secteur qu'elle trouve passionnant, confie-t-elle au Lien MULTIMÉDIA. «Quand j'ai commencé, l'industrie se trouvait à ses tout débuts, avec plein de beaux défis. Ça été super formateur, super intéressant, avec de beaux projets et de belles équipes.»**

Chantal Cloutier passe par d'autres petits studios tels que Bkom Studios, tente aussi une incursion dans le tourisme en travaillant pendant deux ans et demi comme directrice du marketing et des communications au Groupe Le Massif, pour se retrouver, de 2016 à 2024, comme cheffe de Squeeze Originals et productrice exécutive chez Squeeze. «L'animation n'est pas très loin du jeu vidéo quand on pense au développement des contenus linéaires et de l'animation 3D», rappelle-t-elle.

En mars 2024, elle se joint à Epic Storyworlds, boîte de la capitale québécoise fondée par Steve Couture qui développe des propriétés intellectuelles (PI) pour les enfants et qui est associée à Epic Story Media, fondé à Toronto par Ken Faier. «Mon mandat chez Epic, explique-t-elle, d'abord, je fais de la production exécutive, donc je travaille sur les projets que nous développons, je vais chercher les créateurs et je m'assure que les projets soient financés pour les amener en production. Je travaille aussi avec les partenaires de distribution pour créer le plan de marque afin de faire rayonner les propriétés sur plusieurs plateformes au Canada et à l'international.»

Pour la productrice exécutive et directrice de marque, il s'avère important de développer de la propriété intellectuelle québécoise pour participer au rayonnement des talents des gens d'ici. «Une PI, c'est un contenu original, mais ça doit vivre sur plusieurs plateformes. Moi, j'y crois fortement. C'est ce qui m'intéressait dans le fait de travailler avec Steve, qui croit beaucoup à l'importance de développer des PI d'ici. Je le connais depuis plusieurs années et nous avons déjà discuté de ça ensemble. Pour moi, il faut partir de PI d'ici qui émerveillent, qui surprennent, qui engagent la jeunesse, pour ensuite les faire voyager à

travers le monde. C'est ce qui me passionne et c'est la raison pour laquelle je me lève tous les matins.»

Développer des contenus jeunesse demeure très particulier, surtout en animation, où les projets prennent du temps à démarrer et qui demandent des budgets assez importants. Toutefois, pour Chantal Cloutier, l'intérêt de l'animation jeunesse se trouve dans le fait qu'elle voyage très bien à travers le monde. «L'autre élément est que ça reste aussi dans le temps, ajoute-t-elle. L'animation demeure, on écoute encore les vieux Astérix à Noël. Je trouve intéressant que ces contenus puissent durer et rayonner partout.»

Dans le catalogue d'Epic Storyworlds, on retrouve les projets produits «Hop» et «Dex et les Humanimaux», et en développement, «Petzooki», «Beatlinks», «Smash Down» et «Codie Blocks». «Tous les projets ne sont pas dévoilés, souligne Chantal Cloutier. Nous prévoyons des annonces en octobre, au MIPCOM.»

Le Québec jouit d'une réputation assez envieuse en termes d'animation, estime Chantal Cloutier. Les

projets élaborés ici sont de qualité et obtiennent une bonne réception partout sur la planète. Elle donne en exemple les boîtes de production 10e Ave Productions ou encore CarpeDiem Films et TV, dont les productions ont fait le tour du monde.

«Nous avons beaucoup de talents au Québec, dit-elle. Cependant, l'industrie traverse beaucoup de défis en ce moment, comparativement à ce qui se passait dans les dernières années. Je pense que tout le monde est en train d'essayer de s'adapter un peu, mais je crois qu'on tire notre épingle du jeu globalement. Je pense que les jeunes vont toujours avoir besoin de contenu, puis de nouveaux personnages, de nouveaux univers. Aujourd'hui, il existe différentes façons de les rejoindre. Avant, il n'y avait que la télévision, maintenant, même si la télé continue de jouer un rôle important, les plateformes numériques se sont multipliées, les réseaux sociaux, le métavers avec les Roblox, etc.» Elle croit finalement qu'il faut continuer à développer des univers pour les jeunes au Québec. ■



**Nous avons beaucoup de talents au Québec.**

**Cependant, l'industrie traverse beaucoup de défis en ce moment, comparativement à ce qui se passait dans les dernières années.**

**Je pense que tout le monde est en train d'essayer de s'adapter un peu, mais je crois qu'on tire notre épingle du jeu globalement.**

— Chantal Cloutier



# Guide de l'industrie NUMÉRIQUE

La seule base de données exhaustive de l'industrie du numérique

2750 entreprises répertoriées


6000 contacts

95000 articles

1350 vidéos

Nouvelle version imprimée  
maintenant disponible à  
[www.lienmultimedia.com/guide](http://www.lienmultimedia.com/guide)  
[www.lienmultimedia.com/boutique](http://www.lienmultimedia.com/boutique)



A woman with short grey hair is wearing a futuristic, metallic silver suit. She has a pair of complex, mechanical-looking glasses on her face. A hand in a matching silver glove is reaching towards her head from the right side. The background is a plain, light grey color.

« Actualisé en continu  
par l'équipe  
du Lien MULTIMÉDIA. »

« Un outil indispensable  
pour les professionnels  
du numérique. »

# MAINTENANT DISPONIBLE

**Guide pratique**

# LES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE ET DU JEU VIDÉO

+ de 200 pages, format PDF

Ce guide pratique destiné aux étudiant·e·s, conseiller·ère·s en orientation, aux parents, et professionnel·les du milieu donnera la parole à des artisans du milieu du numérique et du jeu vidéo ainsi qu'à des décideurs et professionnels qui les soutiennent dans leur évolution. Pour réaliser ce guide, les journalistes du Lien MULTIMÉDIA et de Qui fait Quoi vont à la rencontre de ces femmes et de ces hommes qui ont décidé de travailler dans ces domaines. Il s'agit d'une belle opportunité de mettre en valeur des professions émergentes, mais aussi de discuter des enjeux, défis et de découvrir les forces vives du secteur et de l'émergence de nouveaux talents et de nouvelles compétences.

**Pour soutenir cette publication,  
commander des exemplaires  
ou assurer la présence de votre organisation  
dans la prochaine mise à jour,  
rendez-vous à  
<https://boutique.qfq.com>  
<https://bit.ly/2MzJWqK>  
[info@lienmultimedia.com](mailto:info@lienmultimedia.com)**





## Découvrez des dizaines de métiers

- Gestionnaire de contenu numérique • Designer de jeux vidéo
- Pirate éthique • Artiste 2D-3D • Modélisateur • Éclairagiste 3D
- Joueur professionnelle • Designer d'intelligence artificielle
- Artiste technique • Motion designer • Intégratrice Web • Designer de systèmes • Créateur multimédia • Monteur vidéo • Architecte sonore
- Designer narratif • Ergonome d'interfaces • Artiste de personnages
- Artiste de textures • Rigger • Animateur de particules • Artiste d'environnement • Designer UX/UI • Édimestre • Infographiste
- Designer sonore • Intégrateur Web • Testeur de jeu vidéo
- Stratège Web • Ergonome de logiciel • Designer de niveaux
- Artiste multimédia • Gestionnaire des réseaux sociaux • Chroniqueur
- Scénariste Web • Développeur Web • Conceptrice de podcasts
- Artiste de scénographie numérique • Journaliste multimédia
- Designer d'environnement (médias interactifs) • Développeur interactif • Designer graphique • Éditeur multiplateformes
- Rédacteur Web • Consultant en communications numériques
- Spécialiste du SEO • Gestionnaire de campagnes Web • Concepneur pédagogique • Agent d'information • Directeur cinématique
- Techno-pédagogue • Productrice au contenu • Conceptrice de contenus numériques • Développeur en intelligence artificielle • Expert en cyber-sécurité • Photographe d'œuvres d'art • VJ • Programmeur Web
- Coloriste • Animateur 2D-3D • Scénariste en télévision • Directrice artistique • Recherche en jeu vidéo • Game economy designer
- Gestionnaire de contenu numérique • Artiste technique • Directeur exécutif • Experte en marketing et expérience client • Performance manager • Lead technique Coretech Dev • Coordinatrice de production en jeux vidéo • CEO de studio de jeu vidéo • Lead technique en capture de mouvement • Analyste SOC • Contrôleur de la qualité • Expert en cybersécurité • Gestionnaire Go to Market • Conceptrice et directrice de création (projets numériques) • Spécialiste en accessibilité Web
- Responsable de marketing en jeu vidéo • Acteur/actrice de capture de mouvement • Chargé de projets en infogérance et TI
- Documentariste • Archiviste de contenu numérique
- Directeur de la photographie • Cadreur • Illustratrice
- Compositeur créatif / professionnel du son... et plusieurs autres.

## Des articles sur ...

- Les carrières les plus demandées en numérique • Petits studios, gros studios, quelles différences? • Le multi-casquette dans les petits studios de jeux • Les initiatives pour les femmes dans le domaine du jeu • L'inclusivité dans les jeux vidéo • Les initiatives d'inclusivité dans l'industrie vidéoludique • Être femme, entrepreneure et noire
- Les femmes dans le jeu vidéo • Quelle formation pour travailler en IA? • Femmes et leadership • L'adaptation au télétravail • Le numérique, levier d'innovations sociales • Domaine vidéoludique: école ou expérience? • Les enjeux du design narratif • La recherche en jeu vidéo • Le marketing de jeu vidéo • L'expertise en clientèle numérique dans le e-commerce • L'IA dans le jeu vidéo • La vidéodescription, c'est quoi? • Technologie numériques: quelles formations?...

# MAINTENANT DISPONIBLE

Guide pratique

# L'ÉCOLE EN LIGNE

231 pages, format PDF

Un guide pratique mettant en valeur l'écosystème techno-pédagogique du Québec. La série de textes qu'il contient se compose d'articles originaux sur le thème de la formation à distance, à la fois sous la forme de portraits d'entrepreneurs, de portraits de pédagogues, d'étudiant.e.s et de parents, de présentations d'outils, de présentations de méthodologies et de bilans sur les enjeux de la formation à distance.

**Pour soutenir cette publication,  
commander des exemplaires  
ou assurer la présence de votre organisation  
dans la prochaine mise à jour,  
rendez-vous à  
<https://boutique.qfq.com>  
<https://bit.ly/3pHfY>  
[info@lienmultimedia.com](mailto:info@lienmultimedia.com)**





### Avec des reportages sur...

- OLO Fusion et ses outils d'apprentissage des mathématiques
- CinéGroupe, un catalogue d'animation à explorer
- Fonofone, une application pour apprendre la musique
- Aidersonenfant.com, un site Web pour les parents
- «Space Tow Truck», un jeu pour enseigner la physique
- Littératout, pour enseigner la littérature
- Didacticiels GRM et ses outils pour enseigner la grammaire
- Cartegéohistoire, des cours interactifs en histoire et en géographie
- Emanso Technologies développe des applis pour les enfants
- Studyo et sa plateforme de gestion d'horaires
- Mazaam, un appli qui éveille à la musique classique
- UXpertise, une plateforme de formation à distance
- Élo Mentorat et le mentorat virtuel
- ApprentX qui lutte contre les fausses nouvelles
- Trencadis et sa plateforme en ligne d'autoformation
- Brainiak et ses environnements virtuels et vidéo 360
- Le Curieux qui renseigne sur l'actualité
- Druide, 25 ans de développement et d'engagement
- SYNTHÈSE EXPERTS facilite l'apprentissage en création numérique
- Périscope enquête sur les inégalités scolaires
- Jasmine Conseil, qui réfléchit au développement du numérique
- L'école ouverte mise en place par Québec
- Alloprof, un essentiel pour les enfants et les parents
- TÉLUQ et son programme de formation à l'enseignement à distance
- SYNTHÈSE étudie la transformation des métiers
- Le CTREQ qui optimise le transfert de connaissances
- L'UQAM qui forme à l'Intégration du numérique en milieu scolaire
- Succès scolaire propose un service de tutorat en ligne personnalisé
- Le Collège Sainte-Anne imagine l'avenir de l'éducation
- ... et plusieurs autres

### Des conseils pour...

- S'adapter aux cours en ligne
- Faciliter la transition du présentiel au virtuel
- Réduire la fracture numérique chez les jeunes
- Briser l'isolement des écoles en région
- Concevoir des formations sur mesure
- Virtualiser ses programmes
- S'adapter et faire face à la crise sanitaire
- Soutenir les projets éducatifs innovants en région
- Développer la pensée scientifique
- Créer des jeux éducatifs motivants
- Cultiver l'art de la curiosité
- Réduire les inégalités numériques en éducation
- Privilégier l'interaction pour un enseignement à distance réussi
- S'adapter et faire face à la crise sanitaire
- Trier l'information malgré les biais cognitifs
- Lutter contre la désinformation et comprendre le deepfake
- Comblent les lacunes en français et en mathématiques
- Soutenir l'apprentissage avec les neurosciences

**+** Guide pratique présentant les coordonnées des organisations actives dans l'écosystème techno-pédagogique québécois

# LES SERVICES CLIENTS QUÉBÉCOIS DOIVENT AMÉLIORER LEUR USAGE DE LOGICIELS, SELON CAPTERRA

texte *Sophie Bernard*

À la fin du mois de juillet, Capterra, une entreprise qui aide les entreprises canadiennes à choisir leurs logiciels, publiait la première partie d'une étude analysant l'importance des services clients pour améliorer l'usage des logiciels. Le Lien MULTIMÉDIA en a discuté avec Émilie Audubert, analyste chez Capterra, spécialisée dans tout ce qui touche les tendances et les transformations en matière technologique. Pour cette étude, l'équipe a interrogé 2 307 professionnels du service client de 12 pays, dont 200 participants canadiens et, plus spécifiquement, 54 répondants québécois.



Émilie Audubert Photo: Courtoisie

« L'objectif de l'étude était de comprendre quelles sont les technologies émergentes dans les centres d'appels et celles qui permettent aux entreprises d'offrir des expériences exceptionnelles à leurs clients, précise l'analyste. Nous nous sommes penchés sur trois grandes tendances, dont la première est d'optimiser les opérations des services clients à l'aide des technologies. Pourquoi? Le premier constat que nous avons pu observer est que, par exemple, les services clients québécois n'exploitent pas encore pleinement le potentiel qui est offert par la multicanalité, c'est-à-dire les possibilités d'assister les clients via différents canaux de communication pour donner des résultats plus précis. » Et, premier constat, les services clients québécois demeurent assez traditionnels quant à l'assistance qu'ils proposent aux clients, alors que 70 % d'entre eux utilisent encore les méthodes traditionnelles comme le téléphone ou le courriel.

Quand on compare avec d'autres canaux d'assistance, comme les réseaux sociaux ou l'usage d'agents conversationnels, on constate une proportion d'usage moindre au Québec par rapport au Canada, mais également par rapport à l'ensemble des pays interrogés. Par exemple, à l'échelle du Québec, seulement 41 % des services clients utilisent les réseaux sociaux et seulement 19 % les agents conversationnels. « Par rapport justement aux impératifs du service client, on peut voir que, à l'heure où la commodité et la personnalisation sont des facteurs clés pour se différencier de la concurrence à une assistance multicanale est un atout primordial pour les services clients, souligne Émilie Audubert. Ceci permet de s'adapter non seulement aux besoins des clients, mais également d'obtenir des informations essentielles pour améliorer les opérations à l'aide des analyses, par exemple, de comportements qui sont observés sur ces différents canaux. Et c'est là que les logiciels traditionnellement utilisés par le service client offrent des avantages considérables. »

Deuxième constat : l'étude montre des résultats encourageants en matière de satisfaction client au Québec. Plus spécifiquement, 43 % des entreprises canadiennes interrogées indiquent que, par rapport aux deux précédentes années, elles ont pu observer une amélioration du taux de satisfaction de leurs clients et que cette tendance se voit particulièrement au Québec. « On peut observer que les logiciels de services clients peuvent servir à optimiser cette satisfaction, même s'ils sont utilisés en moindre mesure par rapport à l'intégralité des pays interrogés et du Canada, note l'analyste. Et comme je le disais, les logiciels présentent des avantages pour automatiser des opérations de service client traditionnelles,

comme la répartition des tâches, l'outil des requêtes et d'autres choses qui se faisaient encore manuellement il y a quelques années. Ils peuvent aussi être utilisés pour extraire des rapports très intéressants sur les taux de satisfaction client, mais aussi pour soutenir les performances d'une équipe. »

Si elle ne peut pas expliquer le retard du Québec, elle observe que les responsables des services clients sont conscients de leur retard. Capterra a d'ailleurs posé directement la question sur les investissements dans les solutions de logiciels clients à ceux qui n'avaient pas encore investi et 41 % ont indiqué très clairement vouloir investir et détenir déjà des plans établis pour investir dans ce type de solution.

La seconde partie de l'étude, qui devrait paraître dans les prochains jours, portera plus précisément sur le déploiement des logiciels alimentés par l'intelligence artificielle au sein des services clients. Or, selon les premiers constats, les entreprises québécoises affichent leur intention d'adopter des outils alimentés par l'IA et 46 % des répondants ont déjà eu recours à ce type d'outils. En outre, 76 % de ceux-ci estiment que leur usage a déjà une influence positive sur la satisfaction de leurs consommateurs.

« On peut déjà observer trois éléments principaux, le premier étant l'impact positif de ces logiciels d'intelligence artificielle sur le temps de réponse apportée aux clients, souligne Émilie Audubert. Le deuxième avantage touche la possibilité de réaliser des économies, mais, troisième avantage non négligeable, d'acquérir une meilleure connaissance du client en s'appuyant sur les capacités d'analyse de l'intelligence artificielle. »

Évidemment, ce type de transformation s'accompagne de défis, principalement liés aux limitations de l'intelligence artificielle. Le premier défi se trouve dans l'exactitude des informations fournies par l'intelligence artificielle mentionnée

par 44 % des utilisateurs. Le deuxième défi est celui de la difficulté à sélectionner le logiciel adapté aux besoins des entreprises. « Les solutions offertes par les éditeurs tendent à évoluer et ceci peut contribuer à complexifier le choix d'une solution, souligne-t-elle. Et la dernière difficulté est liée à l'implémentation et à la formation du personnel quant à ces solutions. » Les entreprises décidées à prendre le virage seront tentées d'implémenter ces solutions, mais doivent d'abord définir en amont les cas d'utilisation dans lesquelles l'IA se déploierait pour faciliter le choix et la sélection du logiciel approprié. Il faut également communiquer clairement auprès des équipes, car beaucoup d'employés, particulièrement ceux au service client, s'inquiètent des pertes d'emplois, des gagne-pain qui pourraient être remplacés par l'IA. « Ici, ce n'est pas le cas, souligne l'analyste. Les logiciels d'intelligence artificielle en service client en particulier se chargent de l'automatisation et, à l'heure actuelle, ne vont pas remplacer les emplois des agents de service client, donc il est important pour une entreprise de communiquer auprès de ses équipes, de les rassurer, d'être transparent par rapport aux tâches qui sont dévolues à l'intelligence artificielle et les tâches qui sont dévolues aux employés. »

Enfin, le rapport de Capterra recommande d'établir des processus robustes de vérification des données, car, un des principaux défis que rencontrent les services clients utilisant les solutions d'intelligence artificielle demeure le manque d'exactitude des informations qui peuvent être traitées par ces outils. « L'usage de l'intelligence artificielle, en particulier dans le service client, ne peut se passer d'une synergie entre la technologie et l'humain, donc il est très important de mettre en place des processus de vérification de qualité des données pour éviter que cette tâche soit chronophage. Il existe des solutions comme des logiciels traditionnels en fait de vérification de qualité des données qui peuvent justement aider les gestionnaires de services clients », conclut Émilie Audubert. ■



**il est important pour une entreprise de communiquer auprès de ses équipes, de les rassurer, d'être transparent par rapport aux tâches qui sont dévolues à l'intelligence artificielle et les tâches qui sont dévolues aux employés.»**

— Émilie Audubert

Women in AI  
Awards 2023  
North America

Mila

MNP

∞ Me

& AI

MNP

VECTOR  
INSTITUTE

Geneviève Taurand Photo: Shiraz aka shibby

# GENEVIÈVE TAURAND ENCOURAGE LE MILIEU DE LA TECH À INVESTIR DANS L'INCLUSION DES FEMMES

texte Félix Poncelet-Marsan

**Forte de son expertise en intelligence artificielle, Geneviève Taurand est une collaboratrice régulière de l'organisme Le code des filles depuis maintenant plus de quatre ans. La chargée de produit chez Bentley Systems occupe aujourd'hui un siège – à titre bénévole – au conseil d'administration de l'organisme québécois, où elle espère que ses démarches inciteront les décideurs de l'industrie du numérique à investir pour que les jeunes filles fassent davantage partie de la relève. Le Lien MULTIMÉDIA est allé à sa rencontre.**

**G**eneviève Taurand travaille en tant que gestionnaire de projet au niveau de l'intelligence artificielle chez Bentley Systems, un métier fort différent de celui pour lequel elle a étudié. En effet, l'experte en IA est à la base une ingénieure électrique et qualifie carrément sa transition vers l'industrie du numérique comme « un accident de parcours ». Néanmoins, elle s'est découverte une véritable passion pour le milieu et ses outils, qu'elle aurait souhaité pouvoir découvrir plus tôt. « J'adorais les maths quand j'étais jeune, c'est pour ça que je suis allée en génie électrique. Mais si on m'avait parlé d'intelligence artificielle à l'école, si j'avais su que faire des maths en soi pouvait servir à créer des outils d'IA, ça m'aurait motivée et je serais allée là-dedans. »

C'est notamment pour conscientiser davantage de jeunes filles par rapport à l'existence du domaine du numérique et à la place qu'elles peuvent y occuper une fois adultes que Geneviève Taurand s'investit autant auprès du Code des filles. La chargée de produit a été séduite par l'organisme et sa mission lorsqu'elle en a entendu parler pour la première fois fin 2019, ce qui l'a poussée à le soutenir d'abord financièrement, puis avec son expertise.

« Chez Bentley Systems, chaque collègue dispose d'un fonds à dédier à un organisme de sa région qui aide les enfants à s'intéresser aux sciences, aux technologies, à l'ingénierie et aux mathématiques. À notre bureau de Québec, on "poole" nos fonds ensemble et on parraine un organisme. Alors j'ai "pitché" Le code des filles. Ça m'a permis d'entrer en contact avec l'organisme et d'accumuler un don à leur remettre. J'ai fait ça pendant plusieurs années. Après ça, on m'a approchée pour que je sois sur son comité consultatif

pour un projet de guide destiné aux entreprises, pour qu'elles sachent comment attirer et retenir les femmes dans le domaine des techs. Après deux ans de ça, j'ai voulu m'impliquer davantage – j'étais triste que ça finisse – et je me suis embarquée sur le conseil d'administration. »

Puisque la publication des deux volets du guide « Briser les barrières, valoriser les femmes en TI » ne remonte qu'à six mois aujourd'hui, Geneviève Taurand n'est pas encore en mesure de déterminer leur portée réelle. Elle a cependant reçu nombre de commentaires positifs, qui félicitent notamment le fait que le guide à l'intention des entreprises fait état de mesures permettant de bonifier l'épanouissement des femmes au travail, sans leur imposer la responsabilité de l'adaptation. « Souvent, on va dire des choses aux femmes – "il faut que tu négocies", "il faut que tu aies confiance en toi", "il faut que tu parles fort" – pour qu'elles réussissent bien leur carrière et qu'elles montent les échelons. Mais ce n'est pas seulement qu'aux femmes de s'adapter! Il faut modifier d'abord le côté systémique des entreprises. »

Pour sa part, la version du guide destinée aux organisations à portée éducative rejoint la volonté de l'administratrice du Code des filles de conscientiser

les jeunes à l'existence de l'industrie et aux opportunités de carrière qu'elle propose. D'après Geneviève Taurand, l'omniprésence actuelle de la technologie doit entraîner un remaniement des méthodes d'enseignement, pour que chaque jeune soit équipé pour comprendre le fonctionnement des outils numériques en usage dans de nombreux corps professionnels. « Si tu es mécanicien, il faut que tu aies des notions de programmation, parce qu'il y a de plus en plus de mini-ordinateurs dans les autos. Aussi, les médecins utilisent de plus en plus des appareils informatisés. Il ne faut pas penser que l'apprentissage de la tech, c'est seulement pour les gens qui font des études là-dedans! »

Par conséquent, Geneviève Taurand compte poursuivre son engagement auprès du Code des filles, toujours dans le but d'éveiller les consciences des jeunes filles, de leurs éducateurs et de leurs futurs employeurs. Elle maintient que le plus tôt ces derniers parleront des nouvelles technologies aux jeunes, plus la relève des prochaines années sera forte et compétente. « La tech, c'est moins un obstacle qu'une opportunité selon moi. Mais il faut lui retirer ses barrières sociétales : il faut la revaloriser et dire à nos filles "regardez, ça existe et des femmes font ça". » ■



**Ce n'est pas seulement qu'aux femmes de s'adapter!  
Il faut modifier d'abord le côté systémique des entreprises.**

— Geneviève Taurand

# CALENDRIER

Détails: [www.lienmultimedia.com/calendrier](http://www.lienmultimedia.com/calendrier)

Au service de l'industrie depuis 1994, Le Lien MULTIMÉDIA tient à jour un calendrier des événements ciblant les professionnels du numérique et des technologies. Rendez-vous à [www.lienmultimedia.com/calendrier](http://www.lienmultimedia.com/calendrier) pour les détails, demandez un compte pour ajouter vos événements, abonnez-vous à notre bulletin quotidien par courriel pour ne rien rater. [info@lienmultimedia.com](mailto:info@lienmultimedia.com).

Du 29 août 2024 au 2 septembre 2024

## FESTIVAL DE MONTGOLFIÈRES DE GATINEAU

Le FMG organise un événement d'envergure mettant au cœur de son offre une programmation musicale riche et diversifiée, majoritairement québécoise, soutenue par le caractère distinctif de la montgolfière et par des expériences innovantes, immersives et ludiques qui attirent de nouveaux publics et qui fidélisent une clientèle multigénérationnelle.

- Lieu: Gatineau
- Site Web: <https://montgolfieresgatineau.com>
- Nom contact: Festival de montgolfières de Gatineau
- Courriel: [fmg@montgolfieresgatineau.com](mailto:fmg@montgolfieresgatineau.com)
- Téléphone: (819) 243-2330

Du 29 août 2024 au 1er septembre 2024

## FESTIVAL DE MUSIQUE ÉMERGENTE (FME)

En plus de favoriser la diffusion de musique originale et émergente, la mission du FME est de contribuer au rayonnement des groupes canadiens à l'échelle nationale et internationale.

- Lieu: Rouyn-Noranda
- Site Web: <https://www.fmeat.org/>
- Courriel: [info@fmeat.org](mailto:info@fmeat.org)
- Téléphone: (877) 797-0889

Du 30 août 2024 au 1er septembre 2024

## FESTIVAL FOCUS

Le Festival Focus c'est une quinzaine de spectacles entre concert live de la scène émergente et têtes d'affiche présentées sur une scène en montagne. C'est aussi, un marché et différentes activités de plein-air sportives et familiales du 30 août au 1er septembre 2024 à un peu plus d'une heure de Montréal.

- Lieu: Saint-Adolphe-d'Howard (Avalanche Culture Plein Air)
- Site Web: <https://focusfest.ca/>
- Courriel: [info.focusfest@gmail.com](mailto:info.focusfest@gmail.com)

Du 5 septembre 2024 au 14 septembre 2024

## FESTIVAL QUARTIERS DANSES (FQD)

Le Festival Quartiers Danses a pour première mission de démocratiser la danse contemporaine en la rendant plus accessible à tous les publics dans des lieux tant traditionnels qu'inusités, en offrant des spectacles présentés par des artistes locaux, nationaux et internationaux, et en adoptant une approche pluridisciplinaire de la danse de création par la diffusion de spectacles, performances, installations, de films, d'expositions, de rencontres et tables-rondes et enfin d'ateliers de médiation culturelle. Avec 30 chorégraphes et compagnies provenant de 7 pays différents, l'édition promet une diversité artistique impressionnante, explorant des thèmes aussi variés que le vieillissement, la déconstruction de la masculinité, l'absurdité, la mythologie, l'ère numérique, la nature humaine, les relations sociales, l'affirmation de soi, le flux nerveux, l'eau et le mouvement, et bien d'autres sujets d'actualité et thèmes inspirants.

- Lieu: Montréal (Quartier des spectacles)
- Site web: <https://quartiersdances.com>
- Courriel contact: [info@quartiersdances.com](mailto:info@quartiersdances.com)

Du 10 septembre 2024 au 11 septembre 2024

## FORUM FINTECH MONTRÉAL

Le Forum Fintech Canada est un rassemblement international incontournable dont l'objectif est de faire découvrir les nouvelles tendances mondiales en Fintech, les nouvelles applications de la technologie au service de l'industrie financière ainsi que les start-ups Fintech en croissance. Le Forum Fintech vise également à faciliter le réseautage et la collaboration entre institutions financières, fournisseurs technologiques, start-ups et autres intervenants clés du secteur des services financiers, en plus de contribuer à la visibilité du talent que l'on retrouve au Canada en matière de technologies appliquées à la finance.

- Lieu: Montréal (Fairmont Le Reine Elizabeth)
- Prix: Entre 375\$ et 1100 \$
- Site web: <http://www.fintechmontreal.com/>
- Courriel contact: [louis-philippe.allard@finance-montreal.com](mailto:louis-philippe.allard@finance-montreal.com)

image: yienkeat / Shutterstock

Du 24 septembre 2024 au 28 septembre 2024

### **MAPP\_MTL (9E ÉDITION)**

*Du 24 au 28 septembre, le festival de projections vidéos dans l'espace public(mapping) revient pour une 9e édition sous le thème Perspectives qui incite à la remise en question, à l'exploration des dédales de la conscience et à embrasser la richesse infinie des interprétations.*

- Lieu: Montréal
- Site web: <https://www.mappmtl.com>
- Nom contact: MAPP\_MTL
- Courriel contact: [info@mappmtl.com](mailto:info@mappmtl.com)

Du 11 septembre 2024 au 15 septembre 2024

### **FESTIVAL DE CINÉMA DE LA VILLE DE QUÉBEC (FCVQ)**

*Catégorie: Festival*

- Description: La Fête des cinémas, à Québec. Un événement accessible et inclusif via trois axes de programmation complémentaires : films de répertoire, films populaires & films indépendants. Depuis plus de 10 ans, le Festival de cinéma de la Ville de Québec (FCVQ) offre au public de la grande région de la Capitale-Nationale et de l'est du Québec sa grande fête du cinéma. Entre fiction et documentaire, entre cinéma local, national et international, le FCVQ est un événement grand public, festif et convivial.
- Lieu: Québec, Québec
- Site web: <https://www.fcvq.ca/>
- Courriel contact: [info@fcvq.ca](mailto:info@fcvq.ca)
- Téléphone: +1 581 300 FCVQ (3287)

Du 18 septembre 2024 au 28 septembre 2024

### **FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA LITTÉRATURE (FIL)**

*Le FIL rassemble près de 200 écrivain.e.s et artistes, d'ici et d'ailleurs, et se déroule dans des lieux montréalais autres que ceux traditionnellement associés au livre.*

- Lieu: Montréal
- Site web: <http://www.festival-fil.qc.ca>
- Nom contact: Festival international de la littérature
- Courriel contact: [info@festival-fil.qc.ca](mailto:info@festival-fil.qc.ca)

Du 20 septembre 2024 au 20 septembre 2024

### **APPEL À SOUMISSIONS - FESTIVAL FILMINISTES (8E ÉDITION)**

*Depuis 2018, le Festival Filministes se consacre à la diffusion de documentaires, courts métrages et films de fiction récents. Les discussions réunissent des invité.e.s de divers milieux qui proposent un regard féministe et critique sur ces enjeux. La date limite pour soumettre ses projets de courts, moyens et longs métrages documentaires, d'animation, d'art et d'essai et de fiction, de vidéoclips et de films pour adultes est fixée au 20 septembre 2024.*

- Site web: <https://filmfreeway.com/FestivalFilministes>
- Nom contact: Festival Filministes
- Courriel contact: [bonjour@filministes.com](mailto:bonjour@filministes.com)
- Téléphone: (514) 552-1411

Du 25 septembre 2024 au 29 septembre 2024

### **FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION D'OTTAWA (2024)**

*Le Festival international d'animation d'Ottawa se veut le plus grand événement de son genre en Amérique du Nord, attirant amateurs de cinéma et de l'art, réalisateurs de film ainsi que d'enthousiastes de dessin animé.*

- Lieu: Ottawa, Ontario
- Site web: <https://www.animationfestival.ca>
- Nom contact: Festival international du film d'animation d'Ottawa
- Courriel contact: [info@animationfestival.ca](mailto:info@animationfestival.ca)

Du 25 septembre 2024 au 29 septembre 2024

### **FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM BLACK DE MONTRÉAL - FIFBM**

*Créé par la Fondation Fabienne Colas, le Festival International du Film Black de Montréal veut offrir au public les plus belles et les plus étonnantes découvertes du cinéma Black tout en étant un lieu de débat des grands enjeux culturels, sociaux et socio-économiques.*

- Site web: <http://www.montrealblackfilm.com/>
- Courriel contact: [info@MontrealBlackFilm.com](mailto:info@MontrealBlackFilm.com)
- Adresse postale: 465, rue St-Jean, bureau 900 Montréal, Québec (Canada) H2Y 2R6
- Téléphone: 514-882-3334

Du 26 septembre 2024 au 06 octobre 2024

### **VANCOUVER INTERNATIONAL FILM FESTIVAL (VIFF)**

*Tant en termes d'entrées que de nombre de films projetés, le VIFF fait partie des cinq plus grands festivals de cinéma d'Amérique du Nord. Le programme international comprend les meilleurs festivals de films du monde et de nombreuses perles inconnues.*

- Lieu: Vancouver
- Site web: <https://viff.org>
- Nom contact: VIFF
- Courriel contact: [info@viff.org](mailto:info@viff.org)
- Téléphone: (604) 683-3456

Du 09 octobre 2024 au 20 octobre 2024

### **FESTIVAL DU NOUVEAU CINÉMA DE MONTRÉAL (FNC)**

*Doyen des festivals de cinéma au Canada, cet événement incontournable du paysage culturel québécois et montréalais, présente chaque année plus de 200 œuvres de 60 pays différents.*

- Lieu: Montréal
- Site web: <https://nouveau cinema.ca/fr>
- Nom contact: Festival du nouveau cinéma de Montréal
- Courriel contact: [info@nouveau cinema.ca](mailto:info@nouveau cinema.ca)

Du 15 octobre 2024 au 18 octobre 2024

### **MTL CONNECTE: LA SEMAINE NUMÉRIQUE DE MONTRÉAL**

*MTL connecte explore le numérique souhaitable avec la volonté de réunir les idées, les individus et les organisations ; et de les placer au cœur du changement. Un événement organisé par Printemps numérique. Cette année, pour MTL connecte 2024, nous embrassons le thème de la «MÉTAMORPHOSE» pour explorer comment les avancées technologiques et les collaborations innovantes peuvent transformer notre monde. Nous célébrons la diversité et l'impact de la transformation numérique à travers des conférences, des panels, et des ateliers qui mettent en lumière des projets avant-gardistes et des collaborations transfrontalières.*

- Prix: Entre 69 \$ et 2495 \$
- Site web: <https://mtlconnecte.ca>

Du 17 octobre 2024 au 17 octobre 2024

### **GALA DE REMISE DES PRIX RÉALS 2024**

*Le gala de remise des Prix RÉALS 2024 se tiendra le 17 octobre prochain à l'Agora du Coeur des sciences de l'UQAM, en partenariat avec le Festival du nouveau cinéma (FNC) et le 5 à 7 de l'industrie de l'Académie canadienne de la télévision et du cinéma. Les Prix RÉALS ont pour objectif de souligner le travail des membres de l'ARRQ qui ont fait preuve d'audace, d'originalité et/ou ont pris un risque dans le processus créatif et narratif dans la réalisation d'une œuvre ou partie d'œuvre (ex. une scène, un générique, une innovation technologique, un plan, etc.) diffusée au cours de la dernière année.*

- Lieu: Montréal, Agora du Coeur des sciences de l'UQAM
- Site web: <https://www.prixreals.com/>
- Courriel contact: [prixreals@arrq.quebec](mailto:prixreals@arrq.quebec)
- Téléphone: (514) 842-7373

Du 05 novembre 2024 au 08 novembre 2024

### **RENCONTRES DE COPRODUCTION FRANCOPHONE 2024**

*Les Rencontres de Coproduction Francophone (RCF) sont un incontournable pour les professionnels de l'industrie du cinéma dont l'activité principale est la production, la distribution, le financement, l'exploitation ou la diffusion nationale ou internationale d'œuvres cinématographiques, intéressés par une participation au financement ou à la coproduction d'un des projets sélectionnés. Il s'agit d'une occasion unique de rencontrer de nombreux producteurs francophones d'Europe, d'Afrique et du Canada, de développer des relations professionnelles et de déclencher des projets de coproduction, en plus d'assister au Festival de films francophones CINEMANIA. Date limite pour s'accréditer : 8 octobre 2024*

- Lieu: Montréal, Quartier des spectacles de Montréal, à la station de métro Place-des-Arts

- Site web: <https://sodec.gouv.qc.ca/evenements/rencontres-coproduction-francophone/>
- Nom contact: Caroline Galipeau, déléguée aux affaires internationales et chargée de projets SODEC
- Courriel contact: [caroline.galipeau@sodec.gouv.qc.ca](mailto:caroline.galipeau@sodec.gouv.qc.ca)

Du 6 novembre 2024 au 17 novembre 2024

### **FESTIVAL CINEMANIA (30E ÉDITION)**

*CINEMANIA est aujourd'hui considéré comme le plus important festival de films francophones en Amérique du Nord, et le plus ancien de sa catégorie. Fondé en 1995, il réunit chaque année en novembre une sélection éclectique d'une soixantaine de longs métrages de fiction, mais aussi des documentaires et des courts métrages.*

- Lieu: Montréal, Québec
- Site web: [www.cinemaniamfestival.com](http://www.cinemaniamfestival.com)
- Courriel contact: [info@cinemaniamfestival.com](mailto:info@cinemaniamfestival.com)
- Adresse postale: 1124, rue Marie-Anne, Montréal (Québec) H2J 2B7
- Téléphone: 514-878-2882
- Fax: 514-878-0092

Du 26 août 2024 au 08 septembre 2024

### **FAR FESTIVAL DES ARTS DE RUE**

*Initié en 2017 par Léa Philippe, le Festival des arts de ruelle présente une effervescence de courtes performances artistiques professionnelles de toutes disciplines dans une ambiance survoltée et chaleureuse.*

- Lieu: Montréal
- Site web: <https://www.festivalfar.com>
- Nom contact: FAR Festival des arts de ruelle
- Courriel contact: [info@festivalfar.com](mailto:info@festivalfar.com)
- Téléphone: 514-226-1070

Pour consulter notre calendrier complet, créer votre compte et ajouter vos événements, rendez-vous ici: <https://fqj.lienmultimedia.com/calendrier>

Du 25 septembre 2024 au 29 septembre 2024

### **FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION D'OTTAWA (2024)**

*Le Festival international d'animation d'Ottawa se veut le plus grand événement de son genre en Amérique du Nord, attirant amateurs de cinéma et de l'art, réalisateurs de film ainsi que d'enthousiastes de dessin animé.*

- Lieu: Ottawa, Ontario
- Site web: <https://www.animationfestival.ca>
- Nom contact: Festival international du film d'animation d'Ottawa
- Courriel contact: [info@animationfestival.ca](mailto:info@animationfestival.ca)

Du 9 octobre 2024 au 20 octobre 2024

### **FESTIVAL DU NOUVEAU CINÉMA DE MONTRÉAL (FNC)**

*Doyen des festivals de cinéma au Canada, cet événement incontournable du paysage culturel québécois et montréalais, présente chaque année plus de 200 œuvres de 60 pays différents.*

- Lieu: Montréal
- Site web: <https://nouveau cinema.ca/fr>
- Festival du nouveau cinéma de Montréal
- Courriel contact: [info@nouveau cinema.ca](mailto:info@nouveau cinema.ca)

Du 17 octobre 2024 au 17 octobre 2024

### **GALA DE REMISE DES PRIX RÉALS 2024**

*Le gala de remise des Prix RÉALS 2024 se tiendra le 17 octobre prochain à l'Agora du Coeur des sciences de l'UQAM, en partenariat avec le Festival du nouveau cinéma (FNC) et le 5 à 7 de l'industrie de l'Académie canadienne de la télévision et du cinéma. Les Prix RÉALS ont pour objectif de souligner le travail des membres de l'ARRQ qui ont fait preuve d'audace, d'originalité et/ou ont pris un risque dans le processus créatif et narratif dans la réalisation d'une œuvre ou partie d'œuvre (ex. une scène, un générique, une innovation technologique, un plan, etc.) diffusée au cours de la dernière année.*

- Lieu: Montréal, Agora du Coeur des sciences de l'UQAM
- Site web: <https://www.prixreals.com/>
- Courriel contact: [prixreals@arrq.quebec](mailto:prixreals@arrq.quebec)
- Téléphone: (514) 842-7373

Du 30 octobre 2024 au 31 octobre 2024

### **MIGS24**

*« Montreal International Game Summit » est la plus plus grande conférence du jeu vidéo sur la côte est. L'événement est organisé par la Guilde du jeu vidéo du Québec, en partenariat avec XP Gaming. MIGS 2024 sera de retour au Marché Bonsecours les 30 et 31 octobre 2024.*

- Lieu: Montréal (Marché Bonsecours)
- Site web: <https://migs.biz/>

Du 12 novembre 2024 au 12 novembre 2024

### **JIQ 2024 (45E ÉDITION)**

*Organisée par le Réseau Action TI, la JIQ, c'est le rendez-vous annuel de la communauté TI et Affaires.*

- Lieu: Québec (Centre de foires de Québec)
- Site web: <https://www.actionti.com/jiq>
- Nom contact: [jiq@actionti.com](mailto:jiq@actionti.com)
- Courriel contact: [info@actionti.com](mailto:info@actionti.com)

Du 15 novembre 2024 au 01 décembre 2024

### **SALON DU LIVRE DE MONTRÉAL (47E ÉDITION)**

*À chaque année à la mi-novembre, des milliers de visiteur-euse-s convergent vers le Salon du livre de Montréal pour rencontrer leurs auteur-ric-e-s préféré-e-s et faire de nouvelles découvertes.*

- Site web: [www.salondulivredemontreal.com](http://www.salondulivredemontreal.com)
- Courriel contact: [info@salondulivredemontreal.com](mailto:info@salondulivredemontreal.com)
- Téléphone: 514 845-2365

Du 20 novembre 2024 au 01 décembre 2024

### **RENCONTRES INTERNATIONALES DU DOCUMENTAIRE DE MONTRÉAL - RIDM**

*Seul festival au Québec entièrement dédié au documentaire, les Rencontres internationales du documentaire de Montréal (RIDM) offrent au public le meilleur du cinéma du réel en rassemblant les grand.e.s cinéastes et les nouveaux talents à découvrir.*

- Lieu: Montréal, Québec
- Site web: [ridm.ca](http://ridm.ca)
- Courriel contact: [info@ridm.qc.ca](mailto:info@ridm.qc.ca)
- Adresse postale: 5333, rue Casgrain, bur. 1109
- Téléphone: 514-499-3676
- Fax: 514-499-8951

Du 22 novembre 2024 au 27 novembre 2024

### **FORUM RIDM**

*Le Forum RIDM offre un programme intensif d'ateliers professionnels, de conférences et de tables rondes qui favorise le financement, la formation, les échanges et le partage de connaissances entre les différents acteurs de l'industrie.*

- Site web: <https://ridm.ca/fr/forum-ridm>
- Nom contact: RIDM
- Courriel contact: [info@ridm.ca](mailto:info@ridm.ca)
- Téléphone: (514) 499-3676

Pour consulter notre calendrier complet, créer votre compte et ajouter vos événements, rendez-vous ici:  
<https://qfq.lienmultimedia.com/calendrier>

Sans les  
scénaristes,  
la page reste  
blanche.

Et vos écrans  
restent noirs.

**75** ans  
d'histoires  
ça se raconte!

**SARTEC** | **75<sup>e</sup>**  
Société des auteur.e.trice.s  
de radio, télévision et cinéma

# Tap'Touche

Par les créateurs d'Antidote 

## Le clavier à toute vitesse

Une méthode simple et efficace  
pour apprendre à taper plus vite.



Essai gratuit [↗](#)

[taptouche.com/version-essai](https://taptouche.com/version-essai)



# QUI FAIT QUOI

**QUI FAIT QUOI ET LE LIEN MULTIMÉDIA  
METTENT EN PLACE**

## **L'INITIATIVE DIVERSITÉ ET INCLUSION**



**Le Lien MULTIMÉDIA et Qui fait Quoi mènent une vaste initiative visant à favoriser la diversité, l'inclusion et combattre le racisme dans le milieu de l'audiovisuel, du numérique et des industries culturelles en général. Celle-ci se déclinera sur le Web, en vidéos, podcasts, reportages et visibilité dans nos publications et plateformes et s'inscrit dans la durée.**

**Pour mener à bien ce projet, nous sommes la recherche de partenaires institutionnels et privés pour nous accompagner dans cet engagement.**

Mais, au-delà de la représentation à l'écran, il faut aussi donner voix aux scénaristes, aux producteurs et productrices, aux chef(fe)s d'entreprises et à tous les talents issu(e)s des diversités ethnoculturelles et sexuelles à toutes les étapes de la création, de la production et de la diffusion des oeuvres portant la parole de ces communautés. Pour qu'elles et ils puissent raconter des histoires qui leur ressemblent, il faut leur donner accès aux outils qui leur permettront de parler de leurs identités. Plus encore, promouvoir l'inclusion, c'est aussi promouvoir un avenir porteur économiquement et socialement pour les artistes et artisans de la diversité.

Depuis quelques années, on voit apparaître des initiatives encourageantes de la part d'institutions de financement et de télédiffuseurs, largement relayées dans les pages et plateformes de Qui fait Quoi.

Des programmes ont été mis en place, du financement a été débloqué. Ce sont des gestes importants.

Et la nouvelle initiative de Qui fait Quoi et du Lien MULTIMÉDIA entend souligner les projets et les réalisations émanant de tous ces engagements. Après 36 ans d'activités, Qui fait Quoi souhaite accompagner tous les talents des industries culturelles, et qu'ainsi personne ne soit oublié. Car le monde évolue, le temps passe et nous nous devons de participer à ce changement.

Vous pouvez appuyer la réalisation de cette initiative/enquête et offrir une belle visibilité à votre organisation en devenant partenaire. Pour plus d'info et pour discuter de votre appui à cette initiative, merci de contacter:

- Steve Laprise  
slaprise@lienmultimedia.com
- Sophie Bernard  
sophie@lienmultimedia.com





# Planète **EMPLOIS**

VOTRE destination sur le Web  
pour recruter ou trouver un emploi

**AUDIOVISUEL** (cinéma, télévision, animation, VFX)

**MULTIMÉDIA** (Web, mobile, jeux vidéo)

**COMMUNICATIONS** (marketing, publicité, RP)

**[www.planete-emplois.com](http://www.planete-emplois.com)**

**TARIFICATION ABORDABLE**

pour recruter sans se ruiner:

1 annonce: 95\$  
3 annonces: 200\$  
5 annonces: 300\$  
10 annonces: 500\$

Abonnés au Lien MULTIMÉDIA  
ou au magazine CONVERGENCE?  
profitez d'un rabais de **20%**  
en utilisant le code promo: **!lienmultimedia!**

**Ces entreprises affichent leurs postes  
sur [www.planete-emplois.com](http://www.planete-emplois.com):**

Accessibilité Media  
Agence Artistique Maxime Vanasse  
Agence La Suite  
Agence Québécomm  
Alchemy24  
Alliance Québec Animation  
AMI-télé  
Animal Logic  
Applied Electronics Limited  
AQPM  
Art Souterrain  
Atomic Fiction  
Audio Postproduction SPR  
Audiokinetic  
Bam Montréal  
Beebop Studios  
Beenox  
Bell Média  
BKOM Studios  
BlackOut Design  
Blue Bug Entertainment  
BLVD  
Brault et Martineau  
Bureau du cinéma et de la télévision des Laurentides  
Bureau du cinéma et de la télévision du Québec  
Caravane Films Productions  
CBC/RADIO-CANADA  
CCDIAM/CCIMAD  
Cégep de Sainte-Foy  
CEV  
CFORP  
CieAR inc  
CineGround Média  
Cinesite Studios  
CIRAD  
Cogeco  
Collège de Bois-de-Boulogne  
Collège de Rosemont  
ComediHa!  
Connection Events  
Copibec  
CREO  
Deluxe Media Canada  
Digital District  
Dima Productions  
Druide informatique  
Duchesnay  
Echo Media  
École NAD  
Electronic Arts (Canada)  
Fake Digital Entertainment  
Felix & Paul  
Festival du nouveau cinéma  
Films de l'Autre  
Folks  
Fondation de l'entrepreneurship  
Fonds canadien de la radio communautaire  
Fonds d'investissement culture et communications  
Fonds des medias du Canada  
Fonds indépendant de production  
Fragments Distribution  
Framestore  
Freeman Audiovisuel Canada  
Frima  
Gameloft  
Gefen Canada  
Gestion Dussault & Brien  
Grand Costumier  
GROS PLAN  
Groupe Blimp  
Groupe Entourage  
Groupe Média TFO  
Groupe PVP  
Groupe TVA  
Handel Productions  
Harris & Wolff  
Hibernum Créations  
Hybride Technologies  
Institut national de la recherche scientifique  
Item 7  
Jintronix  
Kovasys  
L'Équipe Spectra  
L'inis - L'institut national de l'image et du son  
L'oeuvre Léger  
Le Lien MULTIMÉDIA  
LeclercDumont  
Les Films de l'Autre  
Les Films du 3 mars  
Les Films Séville  
Les Studios Side City  
Lozeau  
Ludia  
Lynda Savard  
Mathematic  
MATv  
Max Films Média  
Media Ranch  
Mediabiz International  
MELS  
MétéoMédia / Pelmorex  
Métropole Films Distribution  
Mikros Image Canada  
MindGeek  
Minority Media  
MK2 | Mile End  
Mr XFX  
NEWEB LABS  
nGenious Studio  
Nish Media  
NuageLab  
Oasis Animation  
Odgers Berndtson  
ONF  
Partenariat du Quartier des spectacles  
Pegas Productions  
Photo Service  
Pixcom Productions Inc.  
PRIM  
Printemps numérique  
Productions Déferlantes  
Productions Planète en rotation  
Productions Wabanok  
Publicité Les Enfants  
Québec Cinéma  
Qui fait Quoi  
Quiet Motion  
Raphael LEVY  
Réverbère Théâtre  
Rezolution Pictures International  
RIDM  
RISE | Visual Effects Studios  
Rodeo FX  
SARTEC  
Savoir média  
Services de Développement Professionnels SDP  
Société des Casinos du Québec  
Société du Vieux-Port de Montréal  
SODEC  
Sonotechnique  
Squeeze  
Station Mont Tremblant  
Technicolor Canada  
Télé-Québec  
Téléfilm Canada  
Témoin Production  
Théâtre Bluff  
Théâtre Incliné  
Ticavie  
Tobo  
Tortuga Films  
TouTenKartoon Canada  
TP1  
Tribal Nova  
Trinome et filles  
Trio Orange  
Turbulent  
TV5 Québec Canada  
Up2blu  
UQAM  
Urbania Média  
V. J. Animation Montreal  
Vasco design  
VER Montréal  
Vidéo MTL  
Vidéographe  
Vidéotron  
Ville de Montréal  
Vues et Voix  
Wapikoni mobile



**CHAQUE MOIS,  
LE MAGAZINE CONVERGENCE  
DONNE LA PAROLE  
AUX ENTREPRENEUR·E·S  
ET AUX ARTISTES QUI FONT BOUGER  
LE QUÉBEC NUMÉRIQUE!**

Né en janvier 2000 sous l'impulsion du Lien MULTIMÉDIA, le magazine CONVERGENCE est encore aujourd'hui le seul magazine québécois entièrement consacré à la culture numérique et technologique d'ici et d'ailleurs. CONVERGENCE paraît 12 fois par année en format numérique (PDF) optimisé pour tablettes de lecture, ordinateurs et appareils mobiles. Chaque numéro compte entre 60 et 100 pages enrichies de contenu vidéo et de podcasts.

- [www.lienmultimedia.com/convergence](http://www.lienmultimedia.com/convergence)
- [www.lienmultimedia.com/boutique](http://www.lienmultimedia.com/boutique)
- [boutique.qfq.com](http://boutique.qfq.com)





[www.lienmultimedia.com](http://www.lienmultimedia.com)

# LE Lien MULTIMÉDIA

**UN DISPOSITIF**

**D'INFORMATION**

**UNIQUE et SANS ÉGAL**

**pour suivre l'actualité**

**du numérique au Québec**

Depuis plus de 25 ans, Le Lien MULTIMÉDIA est le seul média francophone au Québec dédié aux créateurs, visionnaires et entrepreneurs techno-culturels  
Abonnez-vous au Lien MULTIMÉDIA et entrez dans un dispositif d'information qui suit au plus près l'actualité de la culture et de l'entrepreneuriat numérique au Québec.

Attention: contenus originaux, souvent exclusifs!

[www.lienmultimedia.com/boutique](http://www.lienmultimedia.com/boutique)

L'abonnement comprend tout ce qui suit:



## **TOUTES LES ACTUS EN DIRECT**

Mot de passe pour un accès complet à plus de 85 000 articles accessibles sur le Web [www.lienmultimedia.com](http://www.lienmultimedia.com) ou sur votre téléphone via notre appli mobile iOS et Android



## **MAGAZINE, GUIDES ET RAPPORTS**

12 numéros de CONVERGENCE,  
1 Guide de l'industrie: MULTIMÉDIA nouveaux médias  
et une série de guides spécialisés et rapports de veille



## **WEBTÉLÉ + PODCAST**

Accès à plus de 1350 contenus vidéo et podcast:  
entrevues, webinaires, capsules et reportages avec des artisans  
et décideur-e-s de l'industrie du numérique au Québec



## **INFOLETTRES**

Vous les lisez en diagonale ou intégralement jusqu'au point final,  
le plus important est qu'elle vous tiennent au fait des dernières nouvelles!  
Quotidien par courriel (250 numéros / an)  
Hebdo par courriel (46 numéros / an)



# COMMANDEZ-LE!

Guide de l'industrie

# INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

189 pages, format PDF

**Maintenant disponible, la première édition  
du Guide de l'intelligence artificielle  
fera l'objet d'une mise à jour dans quelques mois**

Un ouvrage de référence unique pour comprendre les rouages de l'industrie québécoise de l'intelligence artificielle: ses entreprises, ses personnalités-clés, ses grands studios et centres de recherche, les processus, ses marchés, ses principaux pôles de production, ses forces et les défis qui l'animent. Pour réaliser ce livre, nos journalistes ont rencontré et interviewé plus de 100 professionnels, observateurs, chercheurs et autres professionnels de l'intelligence artificielle.

**Pour soutenir cette publication,  
commander des exemplaires  
ou assurer la présence de votre organisation  
dans la prochaine mise à jour,  
rendez-vous à**

**<https://boutique.qfq.com>**

**<https://bit.ly/2tz61fE>**

**[info@lienmultimedia.com](mailto:info@lienmultimedia.com)**





## AU SOMMAIRE

- Les domaines d'application de l'IA
- Des règles à l'apprentissage automatique
- Le rôle de l'IA dans la prise de décisions: qui décide au final?
- Comment l'IA transforme l'entrepreneuriat
- Entre complexité et simplicité de l'IA, que choisir?
- Les enjeux éthiques de l'intelligence artificielle
- L'industrie de l'IA et La place des femmes
- Du prototypage à la mise en marché des produits de l'IA
- Lorsque l'IA rencontre la RV, et vice versa
- L'intelligence artificielle peut-elle sauver l'humanité?
- Quand l'IA rencontre l'art: les oeuvres créées grâce à l'IA
- Montréal au coeur de l'industrie de l'intelligence artificielle
- Lancer sa startup en intelligence artificielle
- Les artistes peuvent-ils lutter contre les algorithmes malveillants?
- L'IA au service des personnes handicapées
- La collaboration des artistes avec les algorithmes de l'IA
- Lutter contre le colonialisme algorithmique
- Jeux vidéo: l'IA facilite le travail des artistes
- Le cours 101 de l'IA de Mathieu Turcotte (Element AI)
- L'intelligence artificielle, un outil pour les créateurs
- Comment l'IA peut aider l'industrie audiovisuelle
- La blockchain, un outil pour l'industrie culturelle?
- Faciliter la production et la commercialisation des produits d'IA
- L'intelligence artificielle est-elle une boîte noire?
- Le futur de la mobilité écologique à l'épreuve de l'IA
- Les valeurs autochtones peuvent-elles aider à concevoir une meilleure IA?
- L'apprentissage machine pour une meilleure adaptation à l'environnement
- L'IA peut aider à la détection de la manipulation d'images par l'IA
- Anti-usurpation de la voix: Deux approches
- Le deepfake contribue à l'exploitation sexuelle des enfants
- Trier l'information malgré les biais cognitifs
- La génération automatique de texte peut conduire à la désinformation
- Les intégrations d'images et technologie propulsent les entreprises d'ici!
- Pour une intelligence artificielle éthique et responsable
- Valérie Pisano (Mila): Montréal se positionne comme leader en IA
- Gilles Savard (IVADO) s'intéresse à l'IA et la mobilité
- Les enjeux de la recherche fondamentale en IA
- Maladie de Raynaud: Totum Tech propose un gant intelligent
- Fadiah Collin-Mazile oeuvre comme scientifique des données chez Shopify
- Nesrine Zemirli veut lier recherche fondamentale et appliquée en IA
- avec l'IA, Watergeeks AIDE à préserver l'environnement
- Gradient AI accélère les processus des créateurs
- IVADO valorise la science des données en transport, énergie, économie et santé
- Lutter contre la désinformation grâce à l'IA
- Les implications philosophiques de l'IA
- Stradigi AI améliore la performance des entreprises
- Ultracine Studios: l'IA au service du game design
- L'intelligence humaine augmentée au service de la santé
- Les immeubles intelligents pour sauvegarder l'environnement
- Nectarios Economakis: l'IA aura un impact sur l'entreprise
- L'engagement des femmes en technologie et en IA
- La place de l'IA au sein du Studio interactif de l'ONF
- L'avenir du musée à l'ère du numérique
- Carl Mörch réfléchit à l'éthique en IA
- L'intelligence artificielle aide au développement des réseaux Internet
- Humanisez sa relation client grâce à l'IA pour booster votre commerce en ligne
- L'accélérateur NextAI dresse le bilan de sa première cohorte
- Productique Québec aide les entreprises à prendre le virage de l'IA
- Bombardier se tourne vers la numérisation du développement jusqu'aux opérations
- Des artistes veulent faire rire l'intelligence artificielle
- Le Studio SKEMA Quantum se consacre à la R&D en intelligence augmentée
- SKEMA adhère à la Déclaration de Montréal pour le développement responsable de l'IA

**+** Guide pratique présentant les coordonnées des organisations actives dans l'écosystème québécois de l'intelligence artificielle



# < CONVERGENCE >

prochain numéro: octobre 2024 (no 214)

- > Réservation publicitaire: 20 septembre
- > Tombée matériel: 25 septembre
- > Détails et trousse média: [www.lienmultimedia.com/jannonce](http://www.lienmultimedia.com/jannonce)
- > Contacts: **Steve Laprise**, [slaprise@lienmultimedia.com](mailto:slaprise@lienmultimedia.com), (514) 842-5333

D'ici là, rendez-vous tous les jours  
sur [www.lienmultimedia.com](http://www.lienmultimedia.com)  
le portail des professionnels du numérique au Québec

