

Le magazine de l'entreprise et de la culture numérique

CONVERGENCE

présenté par Le Lien MULTIMÉDIA
www.lienmultimedia.com

n° 158 — février 2020

N° de convention: 40112422 de la Poste-publications - <CONVERGENCE> / Le Lien MULTIMÉDIA - 4841, rue Jeanne-Mance - Montréal (Québec) H2V 4J6



4,95 \$

«CORPS CÉLESTES»

BEHOLD STUDIOS

MARIE CHOUINARD

ATMANCO

ACADEMOS

JEAN MATUSZEWSKI

JADE TREMBLAY

TOTUM TECH

GSOFT



Hébergez vos données au Canada avec OVH !

Fournisseur mondial d'infonuagique hyper-évolutif, OVH propose une gamme complète de solutions innovantes et sécurisées rencontrant les plus hauts standards de l'industrie.

Implanté au Canada depuis 2012, OVH vous fait bénéficier des avantages technologiques uniques qui lui ont permis de devenir le numéro un de l'infonuagique et des infrastructures internet en Europe.



27 centres de données
dans 8 pays



12 Tbps
de bande passante



1,5 milliard investis
au cours des 5 prochaines années



18 pays
accueillent nos bureaux



1 200 000 clients
dans le monde



2 300 employés
dans 18 pays

Un centre de données écologique d'une capacité de 360 000 serveurs

Situé au sud de Montréal, le premier centre de données canadien d'OVH est l'un des plus grands du monde. C'est également l'un des plus écologiques, comme en atteste son indice d'efficacité énergétique record (PUE de 1,09). Son raccordement à la centrale hydro-électrique voisine garantit un approvisionnement en énergie verte, tandis que la combinaison des technologies de refroidissement liquide sur les serveurs et d'optimisation des flux d'air à l'intérieur des bâtiments permettent de minimiser l'impact sur l'environnement.

PRINTEMPS
NUMÉRIQUE



<MTL> CONNECTE

CYBERSÉCURITÉ - I.A. - FINTECH - VILLE DU FUTUR - CRÉATIVITÉ / ISEA2020

LA SEMAINE NUMÉRIQUE
19 > 24 MAI 2020

LE NOUVEAU RENDEZ-VOUS
DE L'INTELLIGENCE NUMÉRIQUE

MTLCONNECTE.CA

Montréal 

TOURISME /
MONTREAL

C | MTL

LA
VITRINE
.COM VOTRE
GUICHET
CULTUREL

Québec 



Centre d'entreprises
et d'innovation de Montréal

« 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...)

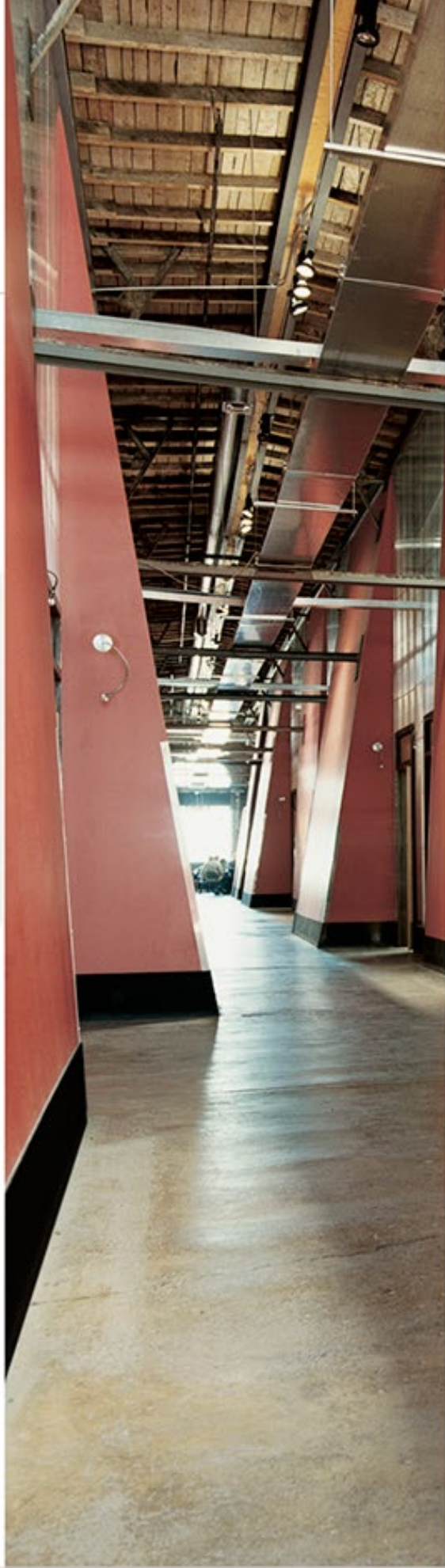
Le CEIM offre une formule d'encadrement sur mesure, en mode coaching, adaptée à vos besoins et à tarifs très avantageux.

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



Antidote 10

Le remède à tous vos mots.

- ✓ **Correcteur** avancé avec filtres intelligents
- ✓ **Dictionnaires** riches et complets
- ✓ **Guides** linguistiques clairs et détaillés

Antidote, c'est l'arsenal complet du parfait rédacteur, qui s'ajoute directement à vos logiciels préférés. Que vous écriviez un courriel ou un rapport, cliquez sur un bouton et voyez s'ouvrir un des ouvrages de référence parmi les plus riches et les plus utiles jamais produits. Si vous écrivez à l'ordinateur, Antidote est fait pour vous.

Pour **Windows**, **macOS** et **Linux**. Dictionnaires et guides aussi offerts sur **iPhone** et **iPad**. Pour les compatibilités et les caractéristiques, consultez :

www.antidote.info



Druide



QUI FAIT QUOI

LE RÉSEAU DES PROFESSIONNELS DE L'IMAGE ET DU SON

NOTRE BOÎTE À OUTILS



QFQ.COM

Faites-en votre point de départ sur le Québec. Mode d'emploi, référence, pense-bête et soutien moral, c'est un must!



APPLICATION MOBILE

Qui fait Quoi dans votre tablette ou votre téléphone intelligent, c'est toute l'info de notre rédaction au bout des doigts.



GUIDE ANNUEL

En ligne depuis les tout débuts de l'Internet. Une somme exhaustive et cohérente de contacts directs.



GUIDE DE LA PRODUCTION

La référence. La seule, l'unique.
La boussole de tout intervenant navigant dans l'écosystème audiovisuel québécois.



NOUS SOMMES VOS PREMIERS SPECTATEURS

Sur le terrain, dans toutes les conditions, dans les studios et les salles de postproduction, les gens de cinéma et de télévision donnent le meilleur d'eux-mêmes, tirant le maximum du travail d'équipe, puisant dans leurs ressources de créativité, utilisant avec virtuosité le matériel comme les solutions logicielles, le tout dans les limites de budgets qui ne sont pas faciles. Depuis 30 ans, Qui fait Quoi suit de près leur travail et célèbre leur engagement au quotidien.

CONTACTEZ-NOUS:

4841, rue Jeanne-Mance - Montréal (Québec)

Tél: 514-842-5333 Fax: 514-495-1089

info@qfq.com • pub@qfq.com

redaction@qfq.com • boutique.qfq.com

www.qfq.com



12:38

Factures, devis, dépenses, projets, tâches, feuilles de temps, comptabilité, trésorerie, conciliation bancaire...

Tout ça dans un seul logiciel ??



12:39



12:40

Oui. 😊



12:41

Je vous offre un essai gratuit et de 50% de réduction pour les deux premiers mois ! Rendez-vous à www.kiwili.com/convergence



12:40

Vous allez adorer !!



Votre gestion quotidienne, simplifiée

LE MEILLEUR LOGICIEL DE GESTION
TOUT-EN-UN POUR LES ENTREPRENEURS,
PETITES ENTREPRISES ET PME.

www.kiwili.com



Guide de l'industrie NUMÉRIQUE

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

2500 entreprises répertoriées

6000 contacts

70000 articles

1200 vidéos

**Nouvelle version
maintenant disponible à**
www.lienmultimedia.com/guide

A hand is holding a red circular disc over a digital interface. The interface features a map of Europe with dotted lines connecting various points. There are also other circular elements: a small red disc in the upper left and a large blue disc in the lower right. The overall color scheme is dominated by blue and red.

« Un outil indispensable
pour les professionnels
du numérique. »

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

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 au printemps 2020**

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





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



Courrie|leur^{MC}

Communauté dédiée au marketing
par courriel depuis 2002



www.courrielleur.com

Le magazine <CONVERGENCE>
est publié par Le Lien MULTIMÉDIA
4841, rue Jeanne-Mance
Montréal (Québec) H2V 4J6
tél.: (514) 842-9445
fax: (514) 495-1089
info@lienmultimedia.com
www.lienmultimedia.com/convergence

RÉDACTEUR EN CHEF >>
Steeve Laprise
slaprise@lienmultimedia.com

JOURNALISTES >>
Sophie Bernard
Frédéric Bouchard
Oriane Morriet

REPORTERS >>
Justine Baillargeon
Marie-Hélène Brousseau
Thomas Monteil
Yves Tremblay
Mélicha Vigneault Raymond

PUBLICITÉ - MARKETING >>

Martial Brissonnet - (514) 842-5333, #5
mbrissonnet@qfq.com

Couverture >>
Evelyn Rompré et Brett Donahue dans
«Corps célestes» Photo: Valérie Remise

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

ABONNEMENT LE LIEN MULTIMÉDIA
1 an: 199 \$, comprenant tout ce qui suit:
+ Bulletin hebdo et quotidien courriel
+ 12 magazines <CONVERGENCE>
+ 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 mot de passe www.lienmultimedia.com
www.lienmultimedia.com/boutique

© Le Lien MULTIMÉDIA
ISSN: 1492-1324
Dépôt légal:
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada

sommaire

CULTURE NUMÉRIQUE

- 14 Behold Studios développe des jeux vidéo destinés aux couples
- 16 Marchez dans une forêt virtuelle avec «Forest» de Kelsey Boncato et Daniel Oldham
- 20 «Corps célestes» Dany Boudreault poursuit sa réflexion sur le corps et la sexualité
- 24 «D'os et d'écorce», de Sinha Danse
- 26 Marie Chouinard explore les extensions du corps
- 30 «Les Hardings»: responsabilité
- 34 «Made in Beautiful (La Belle province)» Halloween socio-politique

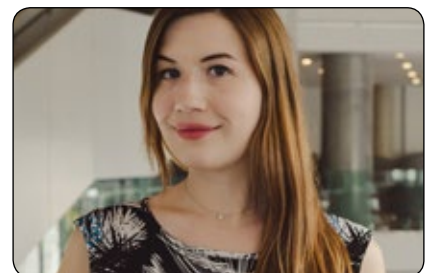
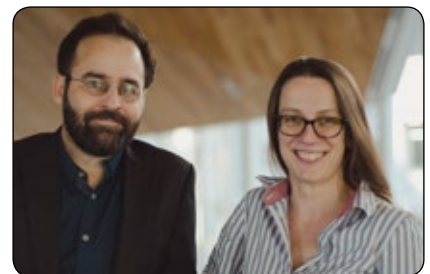
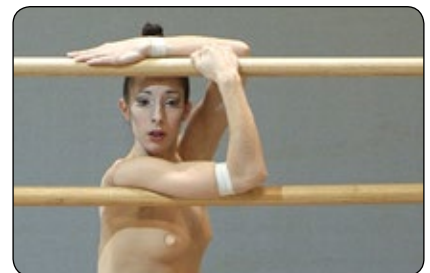
AFFAIRES ÉLECTRONIQUES

- 38 Marie-Christine Drolet, présidente d'AtmanCo, entrepreneure malgré elle
- 40 Grâce à son appli, Academos aide les jeunes Québécois à mieux s'orienter
- 42 Jean Matuszewski: Vers un nouveau type de développement industriel
- 44 Jade Tremblay veut faire du bien

TECHNOLOGIES

- 52 Totum Tech a mis au point un gant intelligent aux personnes atteintes de la maladie de Raynaud
- 54 Implications philosophiques de l'IA
- 56 GSoft réoriente vers l'humain avec Officevibe
- 58 Avantages, inconvénients et défis de la création d'un cloud de réalité augmentée
- 60 Le réseau européen XR4ALL est-il un modèle inspirant pour l'industrie canadienne de la XR?
- 62 La XR comme pour solliciter l'attention
- 64 John Canning fait le point sur les technologies
- 66 La réalité virtuelle isole-t-elle?
- 68 Calendrier

www.lienmultimedia.com/convergence





«Out of Space» Images: Behold Studios

BEHOLD STUDIOS DÉVELOPPE DES JEUX VIDÉO DESTINÉS AUX COUPLES

texte *Oriane Morriet*

Malgré sa très petite équipe, le studio vidéoludique Behold Studios ne compte pourtant pas moins de cinquante prix et nominations à son actif pour ses créations vidéoludiques. Un palmarès qu'il doit à sa stratégie originale de privilégier le développement de jeux vidéo à destination des couples. Mêlant tout à la fois la stratégie et l'action, les créations de Behold Studios s'adressent ainsi aux couples dans leur diversité de goûts et de compétences. Entrevue avec Saulo Camarotti, fondateur et directeur de Behold Studios, afin de découvrir l'histoire du studio, ses créations vidéoludiques ainsi que ses stratégies de développement.

Actif dans l'industrie vidéoludique brésilienne depuis une dizaine d'années maintenant, Behold Studios a été fondé par Saulo Camarotti à Brasilia en 2009. Fort de ses compétences en tant qu'ingénieur informatique, l'entrepreneur souhaite toutefois s'orienter davantage dans la création. Il choisit alors l'industrie des jeux vidéo, dont il est un fervent consommateur. Grâce à sa passion, il met au point des idées originales qui interpellent les joueurs avides de nouveautés. «Nous avons développé un certain nombre de titres indépendants tels que "Knights of Pen and Paper" ou "Chroma Squad". Nous présentons actuellement notre nouveau jeu: "Out of Space"», explique Saulo Camarotti.

Depuis huit ans maintenant, l'équipe de Behold Studios est engagée à plein temps pour la création de jeux vidéo. Celle-ci est aujourd'hui composée de huit membres: des programmeurs, des artistes, des designers, un chargé de l'administration et un responsable du marketing. L'histoire du studio est une histoire de famille, puisque les créations vidéoludiques sont inspirées des idées du couple que Saulo Camarotti forme avec son épouse.

La dernière création en date de Behold Studios est «Out of Space». Le titre se présente sous la forme d'un jeu amusant à faire lors de soirées endiablées avec ses amis et son partenaire sur son canapé. «Nous voulions créer un jeu amusant, facile à appréhender, facile à jouer lors d'une fête par exemple, mais avec une dimension stratégique», détaille Saulo Camarotti. Plutôt que de fonder le concept entièrement sur l'action, l'équipe a donc aussi développé le côté réflexion dans le jeu. «Le

joueur doit ainsi prendre des décisions pour le long terme, construire ses propres stratégies de jeux», poursuit le directeur de Behold Studios.

Le but de «Out of Space» est ainsi de commander un vaisseau spatial pour le rendre plus optimal. Les actions à performer? Générer vos ressources, faire face à une invasion extraterrestre, améliorer vos équipements et organiser vos quartiers privés, le tout en cohabitant pacifiquement avec les autres joueurs au sein du vaisseau. «L'idée principale du jeu, c'est que quatre joueurs déménagent dans un vaisseau spatial, mais ce vaisseau spatial est infesté d'aliens. Il faut donc qu'ils s'en débarrassent», expliquent-ils.



Saulo Camarotti Photo: Oriane Morriet

Afin de rendre le jeu amusant à jouer, l'équipe de Behold Studios a choisi une esthétique de dessins animés en 3D. «C'est la première fois que nous faisons un projet en 3D de cette ampleur», confie Saulo Camarotti. Habituellement, le studio est davantage à l'aise dans le développement de jeux en pixel art. Pour «Out of Space», cependant, il souhaitait monter le niveau d'un cran. En termes de musique, le choix s'est orienté sur des tonalités joyeuses plutôt que sombres. «Il y a des influences brésiliennes et hawaïennes dans la musique», précise le directeur de Behold Studios.

Les types de jeux développés par Behold Studios ciblent les couples, dans le jeu comme dans la vie réelle. «Les membres d'un même couple aiment généralement des types de jeux différents. L'un aime davantage les jeux de stratégie, tandis que l'autre aime davantage les jeux d'action», explique Saulo Camarotti. Mêlant tout à la fois stratégie et action, «Out of Space» donne satisfaction aux deux membres du couple, sans privilégier l'un plutôt que l'autre. Les joueurs sont donc incités à s'appuyer sur leurs différences de manière à mettre en place une collaboration vertueuse.

D'ores et déjà accessible sur Steam depuis avril 2019, «Out of Space» est mis à jour chaque semaine par l'équipe de Behold Studios. Le joueur peut accéder à la totalité du jeu et ses updates pour 12 \$. «C'est un projet dirigé par la communauté des joueurs. Son développement est très ouvert», confie Saulo Camarotti. Si tout va bien, le jeu sortira sur console en 2020. Il est actuellement disponible pour Mac et PC. ■



Kelsey Boncato Photo: Oriane Morriet

MARCHEZ DANS UNE FORÊT VIRTUELLE AVEC «FOREST» DE KELSEY BONCATO ET DANIEL OLDHAM

texte *Oriane Morriet*

La réalité virtuelle peut-elle être une échappatoire pour l'utilisateur? C'est le pari qu'ont fait Kelsey Boncato et Daniel Oldham avec leur expérience en réalité virtuelle intitulée «Forest». Invitant le spectateur à marcher à son rythme dans une forêt virtuelle faite en dessins d'animation, les créateurs proposent une expérience méditative en contrepied des interactions vidéoludiques traditionnelles. Développée au Immersive Media Lab de USC avec le moteur de jeu Unity, l'oeuvre fait aussi la part belle à la musique, qui guide l'utilisateur tout au long de l'expérience. Tête à tête avec Kelsey Boncato, créatrice et animatrice de «Forest», pour en savoir plus sur ses processus de création.

Expérience interactive en réalité virtuelle d'une dizaine de minutes, «Forest» permet à l'utilisateur de marcher dans une forêt virtuelle composée d'arbres et de plantes faits en dessins d'animation. Pour avancer, rien de plus simple! Il s'agit simplement de bouger ses bras d'avant en arrière, comme on le ferait naturellement lors d'une randonnée en forêt. «C'est une expérience en réalité virtuelle qui repose essentiellement sur la musique visuelle et le dessin d'animation. J'ai collaboré pour cela avec Daniel Oldham, qui est un compositeur et producteur de musique», détaille Kelsey Boncato. Les deux créateurs ont également travaillé au développement technique de l'oeuvre, en plus de son développement esthétique, afin de l'adapter au casque de réalité virtuelle Oculus Rift et à ses manettes de contrôle.

Au début du processus de création, «Forest» n'était pas une oeuvre interactive. Tout a cependant changé lorsque Kelsey Boncato et Daniel Oldham ont intégré le Immersive Media Lab de USC, à Los Angeles, suite à une séance de pitch où ils ont présenté «Forest» comme une oeuvre immersive expérimentale. Grâce à l'aide de Candace Reckinger, directrice et productrice au sein du Immersive Media Lab, le duo de créateurs réalise qu'il serait plus intéressant pour l'utilisateur de pouvoir agir sur son parcours. Celui-ci n'est cependant pas tout à fait livré à lui-même.

«Le son guide l'utilisateur à travers son trajet. Il peut librement choisir d'avancer ou non pour vivre des scènes méditatives», explique Kelsey Boncato.

L'envie de produire un univers immersif plongeant l'utilisateur dans une forêt virtuelle est venue de l'intérêt d'associer deux éléments au premier abord contradictoires: le monde de la nature d'une part, et le monde de la réalité virtuelle d'autre part.

«Ce qui nous intéressait, c'était de mettre en dialogue l'environnement naturel avec l'environnement numérique. Nous avons fait des séjours en forêt pour documenter nos animations», confie Kelsey Boncato. Pour permettre à ces deux entités de fusionner, les créateurs ont abordé la thématique par le prisme de l'humain. C'est en effet du point de vue du randonneur que se vit l'expérience, puisqu'il lui est donné de marcher dans la forêt virtuelle comme bon lui semble.

La production de «Forest» a pris environ six mois à Kelsey Boncato et Daniel Oldham, tant le défi d'allier mécanismes de jeu, technologies immersives, musique et cinéma était grand pour les créateurs. Ils ont reçu l'aide du designer interactif Bryan Zhang. «C'était notre premier projet de réalité virtuelle. Nous avons beaucoup de questionnements par rapport à la technologie. De plus, nous n'avions pas vu beaucoup de projets en réalité virtuelle à ce stade», confie la créatrice. En termes de financement, Kelsey Boncato et Daniel Oldham

ont bénéficié d'une bourse du Immersive Media Lab d'un montant total de 25 000 \$. Un budget relativement restreint si l'on pense qu'un titre de cette durée en réalité virtuelle coûte généralement dans les 150 000 \$ à produire.

De là peut-être aussi l'esthétique si particulière de la pièce, avec des dessins en noir et blanc minimalistes, qui transforment la marche en forêt en une expérience méditative. Cette esthétique n'a cependant pas seulement une cause budgétaire, mais aussi philosophique.

«L'expérience en elle-même n'a pas d'horizon. Nous allons à l'encontre des tendances actuelles, très colorées et très encombrées, que l'on trouve dans les jeux vidéo», explique Kelsey Boncato. Au lieu de stimuler l'utilisateur avec des actions à performer le plus rapidement possible, le but des créateurs était en effet de le laisser s'abandonner à l'expérience selon sa propre temporalité. Avec ce type d'expérience, la réalité virtuelle pourrait donc bien fournir aux utilisateurs une sorte de refuge, lui permettant pour un temps de s'isoler du monde afin de se ressourcer.

Dernièrement, «Forest» a été présentée à l'édition 2019 du FNC eXPLORE de Montréal. L'oeuvre a aussi été montrée lors du International Animation Festival d'Ottawa, le VRHam!, SXSW Film Festival et le Sheffield Doc Fest, entre autres. Elle poursuit ainsi sa ronde des festivals. ■



«Forest» Photo: Kelsey Boncato et Daniel Oldham





Dany Boudreault Photo: Julie Artacho

«CORPS CÉLESTES» DANY BOUDREAULT POURSUIT SA RÉFLEXION SUR LE CORPS ET LA SEXUALITÉ

texte *Sophie Bernard*

Le comédien et auteur Dany Boudreault était fébrile lors de notre entrevue. Il y avait de quoi: la générale de «Corps célestes», pièce sur laquelle il travaille depuis 2016, avait lieu quelques heures plus tard au Centre du Théâtre d'Aujourd'hui ce lundi 20 janvier. Diplômé de l'École nationale de théâtre du Canada en 2008, Dany Boudreault se définit comme un auteur qui joue ou comme un acteur qui écrit, c'est selon.

«Corps célestes» a été écrit lors d'une résidence à la Maison des auteurs de Limoges, petite ville tranquille du Sud-Ouest de la France, où l'acteur a souvent joué et avec laquelle il entretient des liens. «J'avais besoin de m'isoler, explique-t-il. Je voulais m'extirper de Montréal, la ville où je travaille. J'ai obtenu une bourse du Centre national du livre qui m'a permis d'y vivre pendant deux mois et j'ai écrit la première version de la pièce en 2016.» Des versions, il y en a eu plusieurs, une trentaine. Dany Boudreault, qui a d'abord écrit de la poésie avant de se mettre au théâtre, avoue créer beaucoup et jeter tout autant.

«J'ai toujours été obsédé par l'idée des corps et de la sexualité au théâtre, explique-t-il. On ne choisit pas ses obsessions! Je veux voir comment le corps et l'esprit se débattent.» Dans sa pièce, mise en scène par Édith Patenaude, une complice de l'auteur, Lili (Julie Le Breton), une réalisatrice porno tout à fait à l'aise avec le métier qu'elle fait, revient chez sa mère (Louise Laprade), qui vient de subir un anévrisme. C'est sa soeur aînée (Evelyne Rompré) qui l'a convoquée. Dans la maison, elle retrouve le copain de la soeur (Brett Donahue), avec qui elle a déjà eu une aventure, et son neveu adolescent (Gabriel Favreau), fasciné par sa tante et le métier qu'elle fait. «Parfois, même des gens bien ne devraient jamais se rencontrer», avance Dany Boudreault.

L'auteur voulait explorer le rapport au corps de la mère dont Lili vient s'occuper, un corps déssexualisé

sans avoir perdu de son érotisme. Il voulait entamer une réflexion sur le manque, sur le capitalisme et sur la sensualité, dans un monde vivant dans la dictature de la consommation et dans l'hypocrisie de la société québécoise face à la sexualité dans l'espace public. «Nous restons très puritains par rapport à nos corps, un vieux relent de religion catholique au Québec», glisse Dany Boudreault.

Alors qu'il avait déjà tâté de la mise en scène dans «(e)», pièce dans laquelle il jouait également, l'auteur ne tenait pas à s'en occuper pour «Corps célestes». Édith Patenaude se trouve dans le projet depuis deux ans, l'auteur et la metteuse en scène ayant beaucoup travaillé ensemble sur ce projet. Pourtant, Dany Boudreault s'est trouvé présent pendant les répétitions, particulièrement avant l'entrée en salle. «J'ai essayé de ne pas transmettre de directions, dit-il. Je ne voulais pas causer de crise de leadership. Les commentaires doivent être transmis aux bons moments. Je sens qu'Édith a une grande confiance en moi.» Par contre, il a voulu être présent vers la fin du processus, là où le spectacle prend forme, avec les éclairages et le son. Même s'il se sent dépossédé de son texte, impuissant, il essaie de ne pas être contrôlant. «Édith a fait des choix que je n'aurais pas faits, et quand j'ai vu le résultat, je me suis dit: Wow, elle a fait un bon choix», raconte Dany Boudreault.

Dany Boudreault travaille sur plusieurs projets. Il vient de terminer le tournage de «Gallant: confessions d'un tueur à gage», un scénario de

Sylvain Guy porté à l'écran par Luc Picard, une espèce de « Fargo » québécois, précise-t-il. Des rôles importants l'attendent pour 2022 (il n'en dira pas plus). Certaines pièces dans lesquelles il a joué devraient être reprises, dont «Parce que la nuit» qu'il a co-écrit avec Brigitte Haentjens, avec la collaboration de Céline Bonnier. Et puis, l'écriture n'est jamais très loin dans sa vie. «La vie est très bonne pour moi en ce moment, j'ai un très bon karma», conclut-il.

«Corps célestes» vient d'être publié aux éditions Le Quartanier et est disponible au Centre du Théâtre d'Aujourd'hui. La pièce est présentée jusqu'au 15 février. ■

«Corps Célestes»

- du 21 janvier au 15 février
- Salle principale du Théâtre d'Aujourd'hui
- Texte: Dany Boudreault
- Mise en scène: Édith Patenaude
- Interprétation: Brett Donahue, Gabriel Favreau, Louise Laprade, Julie Le Breton, Evelyne Rompré
- Collaborations: Alexandra Sutto, Patrice Charbonneau-Brunelle, Elen Ewing, Julie Basse, Alexander MacSween, Mélanie Demers, Amélie Bruneau-Longpré, Jérémie Boucher, Maxime Carbonneau
- Une création du Centre du Théâtre d'Aujourd'hui et de La Messe Basse



Evelyne Rompré et Julie Le Breton dans «Corps célestes» Photo: Valérie Remise





«D'os et d'écorce» Photos: Sinha Danse

«D'OS ET D'ÉCORCE», DE SINHA DANSE, UNE CONFLUENCE DE CULTURES

texte Yves Tremblay

Présenté à l'Agora de la danse à Montréal fin janvier et au Théâtre Hector-Charland de L'Assomption le 4 février, «D'os et d'écorce» est un spectacle hybride créé en collaboration avec ses six danseurs, le chorégraphe et ici joueur de didgeridoo Roger Sinha, en plus du percussionniste Bertil Schulrabe, qui joignent leurs musiques à la compositrice Katia Makdissi-Warren dans une cérémonie rassembleuse.

Sur fond de plancher blanc et grand écran de même taille, la danse contemporaine côtoie les gestuelles indiennes et les arts martiaux notamment, dans un ballet tribal aux lignes généreusement géométriques et synchronisées, comprenant de multiples solos, duos, trios, qui croissent progressivement en nombre et en effervescence avec le rythme.

S'ajoutant aux souffles de tous les interprètes, à divers sons qu'ils produisent et à leurs chants

(classiques, indiens), captés par un micro placé en haut du centre de l'espace scénique, des chants de gorge inuits préenregistrés (gracieuseté de Nina Segalowitz et Lydia Etok) viennent également se mêler à la trame sonore contemporaine.

Le multi-instrumentiste Pierre-Olivier Bolduc aura en outre fabriqué un des trois didgeridoos, dont joue lui-même en direct le chorégraphe, placé sur un promontoire dans un coin de l'aire de jeu, côté jardin, quand il ne déambule pas, en jouant,

autour et au centre des danseurs, ou même derrière l'écran, avec l'effet d'ombres chinoises. Le directeur artistique Roger Sinha fonde Sinha Danse à Montréal et a produit depuis plus de 50 créations, puisant dans ses expériences personnelles liées à l'identité et à la diversité, étant né à Londres d'une mère arménienne et d'un père indien. «D'os et d'écorce» a profité de résidences d'artistes ultérieurement au Centre de création O'Vertigo, ainsi qu'à la Maison de la culture Notre-Dame-de-Grâce. ■



À la croisée des esthétiques, dans une scénographie épurée laissant toute la place au jeu des danseurs, «D'os et d'écorce» est un travail de maturité mettant en lumière les tensions et contradictions du groupe face à l'individu. Remerciements spéciaux aux chanteuses de gorge inuites Nina Segalowitz et Lydia Etok qui ont accepté de prêter leur voix à la bande sonore du spectacle. La force de leur présence vocale nous renvoie à l'héritage ancestral sacré de leur peuple qui a subi l'effacement et l'exclusion, mais dont la culture et les traditions ont su traverser le temps malgré tout. Soulignons la collaboration sur ce projet de Katia Makdissi-Warren, compositrice canado-libanaise à la croisée des musiques occidentales, moyen-orientales et autochtones, pour qui la création devient un espace de découverte de l'autre. Elle a signé de nombreuses trames sonores en théâtre, danse, cinéma, télévision, ou expositions comme celle de Burj-Khalifa à Dubaï. La Société de musique contemporaine du Québec consacre toute sa 54e saison sous forme de série hommage à cette compositrice innovatrice. Roger Sinha, né en Angleterre d'une mère arménienne et d'un père indien a fait de ses expériences face à l'identité et la diversité sa première source d'inspiration pour ses œuvres. Unissant le Bharata Natyam, danse classique du sud de l'Inde, aux arts martiaux, son style contemporain est très hybride et distinct, alliant souvent les nouvelles technologies et la musique. Directeur

artistique, chorégraphe et danseur, Roger Sinha fonde Sinha Danse en 1991. Gagnant de multiples prix dont le Charles-Biddle en 2018, son œuvre est reconnue internationalement. Plus de 50 créations, dont «Burning Skin», ont tourné en Inde, au Royaume-Uni, en Algérie et aux États-Unis.

«D'os et d'écorce»

- Chorégraphie: Roger Sinha, en collaboration avec les Interprètes David Campbell, Sébastien Cossette-Masse, Marie-Ève Lafontaine, Benoît Leduc, Erin O'Loughlin, François Richard
- Musiciens: Roger Sinha au didgeridoo, Bertil Schulrabe aux percussions
- Musique: Katia Makdissi-Warren et Roger Sinha
- Voix sur bande sonore: Lydia Etok et Nina Segalowitz
- Éclairages: Stéphane Ménigot
- Répétitrice et conseillère artistique: Annik Hamel
- Direction technique: Jacques Pilon
- Costumes: Lyne Beaulieu.
- Coach vocal: Hélène Martel
- Résidences de création: Centre de création O'Vertigo, Maison de la culture Notre-Dame-de-Grâce



Carol Prieur et Chi Long («body_rEMIX/les vARIATIONS_goldBERG») Photo: Sylvie-Ann Paré



Kirsten Andersen et Carla Maruca («body_rEMIX/les vARIATIONS_goldBERG») Photo: Sylvie-Ann Paré

BODY_REMIX/LES_VARIATIONS_GOLDBERG

MARIE CHOUINARD EXPLORE LES EXTENSIONS DU CORPS

texte Yves Tremblay

De retour à Danse Danse avec deux oeuvres, la compagnie Marie Chouinard présentait en premier lieu, les 28 et 29 janvier 2020, une de ses pièces-phares, «bODY_reMIX/les vARIATIONS_gOLDBERG», quinze ans après sa première au Festival international de danse contemporaine de la Biennale de Venise en 2005. À peine retouché, le ballet en deux actes comprenant 13 danseurs, prend vie tantôt sur une musique de Bach, des extraits habilement remixés d'une entrevue de Glenn Gould, ou encore les «variations sur les variations» du compositeur Louis Dufort, un partenaire en création depuis plus de vingt ans.

Marie Chouinard sonde ici plus que jamais divers prolongements artificiels du corps humain, orthèses, tubes, béquilles, marchettes, harnais. Voici comment elle en parlait après la représentation du 29 janvier: «Chez les animaux, il y a des cornes, des queues, des ailes... La plupart des animaux usent d'extensions corporelles au moment du rut ou des danses de copulation par exemple. Et pour moi, même quelqu'un qui porte une béquille, c'est dans le but de créer des extensions, les rendre visibles. D'ailleurs les pointes, c'en est une également, pour aller jusqu'au bout. Et pas juste les humains font cela évidemment, les animaux sont «flyés» en ce sens; les hormones prennent le dessus et ça transforme leur corps, ça leur provoque même des déséquilibres corporels et leurs danses deviennent cahoteuses, bizarres.» Interrogée sur le thème du handicap dans la chorégraphie, elle s'en défend jalousement: «Je n'ai pas traité du tout d'handicap. Dès le départ dans ma tête, j'ai pensé aux extensions du corps. Mais, l'extension créant une nouvelle architecture du corps, elle représente à la fois une contrainte et une possibilité d'aller explorer autre chose.»

S'ajoutant aux interventions électroniques de Louis Dufort, plusieurs voix des interprètes se mêlent à la danse. Ces partitions vocales, chants ou borborygmes, se sont développées conjointement entre les danseurs et la chorégraphe en studio, puis sont interprétées en direct sur Bach ou les versions remixées. Marie Chouinard souligne un lien entre les «Variations Goldberg» et son oeuvre: «Il s'agit de quelque chose que je demande depuis longtemps à mes danseurs, sonoriser leur danse. Et Gould le fait aussi dans son enregistrement de Bach; il s'exprime devant son micro, on l'entend sentir la musique, tripper. Je trouvais qu'on partageait une certaine parenté à cet égard, comme connectés.

Moi, par la danse, en rajoutant des sons, lui, avec son interprétation et sa respiration, etc. En amenant autant d'interventions sonores de la part des danseurs, leur souffle de façon audible, c'est comme si on amène l'art encore plus dans la matérialité de l'expérience. Ce qui se trouve en dedans est modulé, vient dans l'espace et nous touche vraiment.»

Pratiquement acrobates par moment, sur des barres horizontales ou suspendus à des câbles, les danseurs poussent en outre admirablement bien les limites de la danse contemporaine, avec précision et sensibilité.

Après «bODY_reMIX/les vARIATIONS_gOLDBERG», la compagnie proposait un deuxième spectacle à Montréal au Théâtre Maisonneuve, «Radicalité vitalité, solos et duos», du 30 janvier au 1er février 2020, avant Toronto et une tournée en Europe par la suite. ■

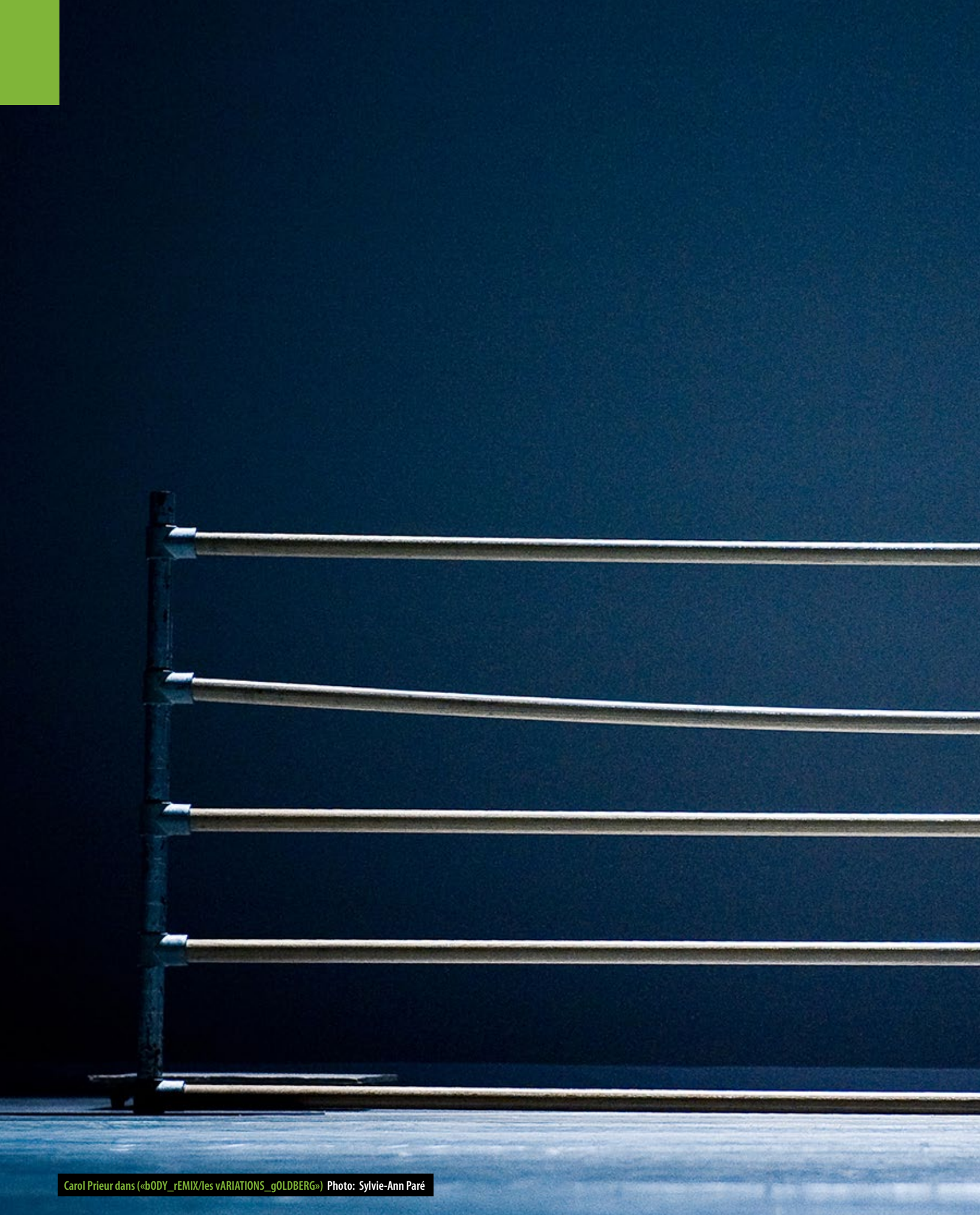
Marie Chouinard

Marie Chouinard, danseuse et chorégraphe, est présidente fondatrice des Prix de la Danse de Montréal, et directrice de la danse à la Biennale de Venise. En 1990, la soliste fonde la Compagnie Marie Chouinard qui jouit depuis d'une réputation mondiale. Auteure, artiste visuelle, scénographe et réalisatrice, Marie Chouinard a également à son actif installations, performances, films, photographies, dessins, poèmes, récits et une application.

Véritable ambassadrice culturelle du Québec, Marie Chouinard est récipiendaire de plusieurs prix et distinctions soulignant sa contribution au monde des arts, dont le Grand Prix du Conseil des arts de Montréal, le Prix du Gouverneur général du Canada, le Prix Positano et un Bessie Award; elle est officière de l'Ordre du Canada, chevalière de l'Ordre des Arts et des Lettres de France et compagne de l'Ordre national des arts et des lettres du Québec.

«bODY_reMIX/les vARIATIONS_gOLDBERGS»

- Chorégraphie et direction artistique: Marie Chouinard
- Interprètes: Michael Baboolal, Adrian W.S. Batt, Jossua Collin-Dufour, Kimberley De Jong, Valeria Galluccio, Motrya Kozbur, Luigi Luna, Sayer Mansfi, Scott McCabe, Sacha Ouellette-Deguire, Carol Prieur, Celeste Robbins, Clémentine Schindler
- Musique: Louis Dufort, Variations sur les Variations. Jean-Sébastien Bach, Variations Goldberg, Variations 5, 6, 8
- Extraits vocaux de: of Glenn Gould (A state of Wonder: The Complete Goldberg Variations (1955 & 1981)). Avec la permission des ayants droit de Glenn Gould et Sony BMG Music (Canada)
- Lumières, scénographie, accessoires et éléments de costumes: Marie Chouinard
- Costumes et coiffures: Liz Vandal
- Maquillages: Jacques-Lee Pelletier
- Interprètes lors de la première mondiale: Kirsten Andersen, Mark Eden-Towle, Julio Cesar Hong, Andrea Keevil, Chi Long, Carla Maruca, Lucie Mongrain, Carol Prieur, David Rancourt, James Viveiros
- Production: Compagnie Marie Chouinard



Carol Prieur dans («BODY_rEMIX/les vARIATIONS_goldBERG») Photo: Sylvie-Ann Paré





Martin Drainville, Bruno Marcil et Patrice Dubois dans «Les Hardins» Photos: Caroline Laberge

«LES HARDINGS»: RESPONSABILITÉ INDIVIDUELLE ET COLLECTIVE

texte *Yves Tremblay*

La responsabilité de la tragédie du Lac Mégantic décortiquée et soupesée, selon trois personnages: un conducteur de train, un assureur pétrolier et un chercheur ayant vécu un drame familial, qui partagent tous le même nom, Thomas Harding. Voilà le sujet de la pièce d'Alexia Bürger chez Duceppe, «Les Hardings», dont elle signe également la mise en scène. Le spectacle, mi-fiction, mi-documentaire, avait auparavant été produit par le Centre du Théâtre d'Aujourd'hui (CTD'A) en 2018 et reprend l'affiche à la Place des Arts jusqu'au 15 février 2020.

Dans un décor quasi futuriste, comme un tunnel tout en perspective, dont la charpente est constituée de rails de chemin de fer, s'avance en pente un plancher gris. Sur ses côtés, des plaques grises éparées, d'aspect métallique, feront office de cadre et d'écrans à des projections.

Ponctué de chansons folk (comme «Five Hundred Miles»), de spirituals américains ou simplement reliées au train («Take the A Train»), l'on suit le travail du chef de train et le dénouement fatal de l'événement. En parallèle, un personnage de chercheur néo-zélandais raconte l'histoire de la perte de sa fille adolescente, dans un accident mortel sur lequel il peine à ne pas se culpabiliser. De son côté, l'assureur new yorkais tente tant bien que mal d'expliquer la valeur de la vie humaine, documente la définition d'un accident ou d'un «act of god», se lance dans une métaphore de tranche de fromage suisse et essaye vainement de se convaincre qu'il se porte bien, tant qu'il s'entraîne au gym. Entre les fragments d'histoires du trio, lorsque le récit du travailleur de chemin de fer s'interrompt ou revient notamment, on opère un total changement d'éclairage, et simultanément divers bruits de train résonnent intensément: claquements de wagons, sifflements, fermetures de portes, libération de pression, etc. Un résultat dynamique et captivant pour le spectacle.

Au-delà de rappeler l'importance et la gravité de l'événement de Lac Mégantic, la pièce d'Alexia Bürger va intelligemment plus loin: «Dans «Les Hardings», il y a ce qui ne fonctionne pas dans le système, ce qui pousse les industries à la déshumanisation»,

comme l'exprime le directeur artistique du CTD'A Sylvain Bélanger. On y approfondit les questions de responsabilité individuelle et collective. ■

Alexia Bürger, auteure et metteuse en scène

Artiste polyvalente, fervente des collaborations artistiques autant que des rencontres entre disciplines, Alexia Bürger a enfilé tour à tour les chapeaux de comédienne, de dramaturge et de metteuse en scène.

Sa dernière pièce, «Les Hardings», qu'elle a écrite et mise en scène, a été créée en avril 2018 au Centre du Théâtre d'Aujourd'hui. Cette oeuvre, reprise cette saison chez Duceppe, a valu de nombreux éloges à cette «créatrice dont l'intelligence n'a d'égal que la sensibilité», exprimera Christian Saint-Pierre dans le quotidien *Le Devoir*. Sacré coup de coeur du public du CTD'A, la pièce «Les Hardings» récoltait par ailleurs le prix du meilleur texte – section Montréal décerné par l'Association québécoise des critiques de théâtre en 2018.

Complice de longue date d'Olivier Choinière, Alexia Bürger a notamment signé avec lui les mises en scène de «Chante avec moi» (Espace Libre / Festival TransAmériques / Centre National des Arts / Le Trident) et de «Polyglotte» (Théâtre Aux Écuries / Festival TransAmériques). Elle a aussi co-créé, avec Emmanuel Schwartz, le spectacle «Alfred» (Centre du Théâtre d'Aujourd'hui) en 2013.

Elle a conçu, en collaboration avec Sophie Cadieux, le déambulatoire théâtral «Je ne m'appartiens

plus» (Espace Go) et oeuvré sur des installations diverses mêlant matière fictive et documentaire, art visuel ou recherche sonore telle que «Pensées courantes» qui habitait le hall du Centre du Théâtre d'Aujourd'hui lors de la saison 2016/2017. En 2017, elle a mis en scène «Les Barbelés» en France, au Théâtre La Colline, qu'elle a repris au Théâtre de Quat'Sous à l'automne 2018. En avril 2019, elle met en scène la pièce «21» de Rachel Graton au CTD'A.

À titre de conseillère dramaturgique, elle a récemment travaillé avec Michel Rivard à la création du spectacle «L'origine de mes espèces», hors-série programmé chez Duceppe cette année. En 2018, Alexia Bürger remportait, conjointement avec sa fidèle collaboratrice Fanny Britt, la Bourse à la création Jean-Louis Roux du Théâtre du Nouveau Monde.

«Les Hardings»

- Texte et mise en scène: Alexia Bürger
- Conseil dramaturgique: Fanny Britt
- Interprétation: Martin Drainville, Patrice Dubois, Bruno Maril
- Conception Décor: Simon Guilbault
- Costumes: Elen Ewin
- Éclairages et vidéo: Mathieu Roy
- Musique: Nicolas Basque, Philippe Brault
- Assistance à la mise en scène: Stéphanie Capistran-Lalonde
- Une production du Centre du Théâtre d'Aujourd'hui.



Patrice Dubois, Bruno Marcil et Martin Drainville, dans «Les Hardings» Photo: Caroline Laberge





«Made in Beautiful» Photos: Valérie Remise

«MADE IN BEAUTIFUL (LA BELLE PROVINCE)» HALLOWEEN SOCIO-POLITIQUE

texte Yves Tremblay

Une famille et quelques amis se réunissent annuellement depuis 25 ans autour de la table maternelle de Linda à l'occasion de l'Halloween, et nous sommes conviés à observer son évolution à travers les décennies et le prisme de quelques événements marquants de l'histoire (récente) du Québec auxquels on fait allusion, en écho aux rassemblements costumés.

Autour d'une table centrale viennent s'entrechoquer les idées, les opinions et les caractères souvent opposés des personnages de trois générations distinctes. Au-dessus d'eux, une galerie offre, parfois un chœur d'où siègent certains narrateurs, à d'autres moments quelques figures québécoises célèbres réincarnées, ou même un ange... Sur ce long balcon, qui contient jusqu'à une dizaine de comédiens à la fois, se voient projetées l'année où se situe l'action (et pas toujours en chronologie!), l'origine des citations, des sous-titres, d'autres images et vidéos.

Avec son humour cinglant, ses dialogues épicés et ses répliques pas toujours politically correct, «Made in Beautiful» parvient à faire rigoler et réfléchir, mais également à toucher avec émotion et humanité (particulièrement certains de ses personnages), sans oublier son amour pour le Québec. À cela s'ajoute une bande sonore de chansons originales, souvent sarcastiques, composées d'échantillons de personnalités politiques, qui n'épargnent aucunement les fédéralistes notamment.

«Made in Beautiful» propose en outre une vive critique de l'usage d'anglicismes ces dernières années, d'où son titre ironique (entre autre signification). Sur le plan technique, on a apprécié l'utilisation d'un Skype en direct, de même qu'un chœur auto-éclairé par chacun(e) des 5 comédien(ne)s, individuellement au moment de leur prise de parole, très précis et efficace dans le noir.

Le spectacle a d'abord été créé en 2018 à Québec par le Théâtre Kata en collaboration avec le Théâtre La Bordée et y reprendra au printemps 2020. Son auteur Olivier Arteau profite présentement d'une résidence à la salle Jean-Claude-Germain du

Théâtre d'Aujourd'hui de Montréal pour l'écriture de deux prochaines pièces.

«Made in Beautiful (La belle Province)» est présentée jusqu'au 5 février 2020 à la salle Jean-Claude-Germain du Théâtre d'Aujourd'hui. ■

Mot de l'auteur (Olivier Arteau):

Faire jaillir le beau.

S'émouvoir du quotidien.

Célébrer le moment présent.

Redéfinir le «nous».

Réaliser le grandiose.

Le théâtre comme un parquet d'église où l'on s'émeut, s'emporte, s'exalte devant de nouvelles idéologies, où se confrontent nos tabous respectifs, où l'on sème le germe de nouvelles batailles. Le capitalisme et la mondialisation mènent-ils à l'effondrement des sociétés distinctes? À travers l'histoire cette famille (qui est un peu la nôtre), nous désirons témoigner des grands bouleversements contemporains au Québec et à l'international et de l'impact de ces grands changements sur les mentalités et notre nationalisme. Est-il possible que l'on s'éloigne tranquillement de notre culture et de nos valeurs traditionnelles mais que l'on laisse place à la curiosité, l'ouverture d'esprit et le respect des libertés individuelles? Quelles sont les valeurs dominantes de la génération Y et d'où viennent-elles?

Théâtre Kata souhaite redonner du sens à la notion de culte, pour que l'on puisse bâtir collectivement de nouveaux projets, redorer la société d'un peu plus d'espoir qu'hier, et sublimer le cynisme de demain. Quels sont nos désirs inassouvis? Et qu'est-ce qui grondent? Je cherche. C'est encore flou. (Le meilleur est encore à venir.).



«Made in Beautiful (La belle Province)»

- Texte et mise en scène: Olivier Arteau
- Avec: Mustapha Aramis, Léa Aubin, David Bouchard, Ariel Charest, Gabriel Cloutier Tremblay, Sophie Dion, Marc-Antoine Marceau, Lucie M. Constantineau, Nathalie Séguin, Réjean Vallée
- Interprétation et musique originale: Vincent Roy
- Costumes: Éléne Pearson
- Accessoires: Marilou Bois
- Éclairages: Jean-François Labbé
- Vidéo: Keven Dubois

VIENT DE PARAÎTRE

Guide de l'industrie **RÉALITÉ VIRTUELLE**

Voici quelques-uns des sujets qui sont abordés:

- Distinguer la réalité virtuelle, la réalité augmentée et la réalité mixte
- Les enjeux technologiques de l'équipement de réalité virtuelle
- Les différents formats (fiction/documentaire/expérience sensorielle) de la réalité virtuelle
- Genres, formats et usages de la réalité virtuelle dans l'industrie culturelle
- Pourquoi les oeuvres de réalité virtuelle sont-elles généralement courtes?
- Les promesses de la réalité virtuelle: narration, immersion, interaction?
- Enjeux de l'écriture, de la production et de la distribution des expériences réalité virtuelle
- D'où viennent les auteurs des expériences de réalité virtuelle, et où vont-ils?
- Les (fausses) promesses de la réalité virtuelle: immersion, interaction, empathie?
- Qu'est-ce qui distingue l'immersion en réalité virtuelle
- Panorama des possibilités d'interaction en réalité virtuelle
- Comprendre le rôle de l'empathie en réalité virtuelle
- Les usages de la réalité virtuelle: armée, santé, architecture, marketing et culture
- Lancer sa start-up de production de contenus de réalité virtuelle

Pour soutenir cette publication ou commander des exemplaires, rendez-vous à
<https://boutique.qfq.com>
<https://bit.ly/2YQyE5P>
info@lienmultimedia.com



Lien
SALAFRANCE

Guide de l'industrie

REALITE VIRTUELLE

QUI FAIT QUOI

COMPRENDRE
LES TECHNOLOGIES
LES ENJEUX

DÉCOUVRIR
LES ENTREPRISES
LES CRÉATEURS

ÉTUDES DE CAS
REPORTAGES
PORTRAITS

www.lienmultimedia.fr
30 \$



Marie-Christine Drolet Photo: Sophie Bernard

MARIE-CHRISTINE DROLET, PRÉSIDENTE D'ATMANCO, ENTREPRENEURE MALGRÉ ELLE

texte *Sophie Bernard*

Fille d'entrepreneur, Marie-Christine Drolet avait juré qu'elle ne se lancerait jamais en affaires. En étudiant en éducation et en faisant une maîtrise en orientation, puis en travaillant dans un centre d'emploi pour immigrants, elle a tout fait pour ne pas être associée au milieu des affaires. Sa route dévie en 2013, alors qu'elle devient vice-présidente, Services-conseils et partenariats dans la division Atman classique de ATW Tech. Elle y développe un produit à l'interne, qui devient rapidement son bébé, a-t-elle expliqué au Lien MULTIMÉDIA. Et c'est à ce moment qu'elle met le doigt dans l'engrenage de l'entrepreneuriat.

En 2016, elle devient directrice générale de la division Atman classique. En novembre 2018, l'occasion se présente, ATW Tech veut se départir de sa division Atman et Marie-Christine Drolet en achète les actifs. L'entreprise se concentre dorénavant autour de la plateforme psychométrique, le bébé qu'elle avait développé quelques années plus tôt.

«Notre produit est accessible partout dans le monde, il suffit d'avoir Internet, explique la dirigeante. Nous fonctionnons en B2B, les clients ont accès à notre plateforme qui propose différents types de tests, par exemple sur la capacité intellectuelle d'un employé potentiel, ses traits de personnalité, ses préférences.»

AtmanCo vise à soutenir les entreprises clientes à mieux créer et gérer leurs équipes. L'utilisateur, que ce soit le PDG, les vice-présidents ou les responsables de ressources humaines, utilise la plateforme pour voir la correspondance entre le candidat potentiel et l'entreprise.

«Nous avons ajouté un facteur culturel, précise Marie-Christine Drolet. Notre plateforme accompagne pour l'embauche, mais aussi pour les différentes phases de la carrière de l'employé. Nous ne sommes pas une banque de candidats. Nous entrons en jeu à partir du moment où l'entreprise sélectionne un candidat pour voir comment il peut être un employé idéal pour la compagnie, pour les équipes et pour les défis qu'on pourra lui confier.»

Elle donne en exemple un employé envisagé pour un poste en TI. La première chose à évaluer s'avère sa capacité intellectuelle et son intelligence. La plateforme psychométrique va aussi évaluer à quel

point la personne sera vivable au sein de la boîte. Est-ce qu'on cherche quelqu'un qui fait profil bas ou plutôt quelqu'un qui va monter au front. En vente, s'il s'agit de la conclusion d'une transaction, on cherche une personne qui s'affirme, mais s'il s'agit du service à la clientèle, on recherche quelqu'un de patient.

Mais la plateforme d'Atman dépasse la simple sélection de candidats. Ainsi, lorsque Christine Chartrand, aujourd'hui vice-présidente services-conseils, est arrivée dans l'entreprise en 2011, elle n'avait pas d'enfant et voulait faire une carrière. Une dizaine d'années plus tard, elle est mère de deux jeunes enfants et a besoin de faire davantage de télétravail afin de concilier sa carrière et sa famille. «Si je veux la garder, je dois lui proposer un environnement adéquat, pour un rapport gagnant-gagnant», note Marie-Christine Drolet.

Aujourd'hui, la plateforme est proposée en trois langues, trois autres s'ajouteront d'ici la fin de l'année 2019. Atman compte des clients dans de nombreux pays du monde: Chili, Espagne, Grande-Bretagne, France, Koweït, Rwanda, Maroc... Certains clients appellent directement l'entreprise

qui compte aussi des bureaux de services-conseils collaborateurs.

«Toutes les industries peuvent faire appel à nos services, le seul dénominateur commun étant la recherche des meilleures pratiques, confie la présidente. Nous travaillons avec des PME qui ont la volonté d'être aussi efficaces que des grandes entreprises.» Parmi les clients d'Atman, on compte, entre autres, Transat et CGI.

Pour la suite, Atman veut automatiser plusieurs processus et continuer de faire grandir la plateforme en y ajoutant vidéos et formations.

«Je voudrais que nous devenions le petit joueur que personne n'a vu venir, confie Marie-Christine Drolet. Dans notre industrie, on compte de gros dinosaures, dont le but est de faire de l'argent et du profit, et non de l'innovation. Atman se veut très agile et se colle sur les besoins de nos clients.»

Le Lien MULTIMÉDIA a réalisé cette entrevue avec Marie-Christine Drolet dans le cadre du Rendez-vous Réseau M 2019, propulsé par la Fondation de l'entrepreneuriat. ■



Je voudrais que nous devenions le petit joueur que personne n'a vu venir. Dans notre industrie, on compte de gros dinosaures, dont le but est de faire de l'argent et du profit, et non de l'innovation. Atman se veut très agile et se colle sur les besoins de nos clients.» — Marie-Christine Drolet



Émilie Dumas Photo: Oriane Morriet

GRÂCE À SON APPLI, ACADAMOS AIDE LES JEUNES QUÉBÉCOIS À MIEUX S'ORIENTER

texte *Oriane Morriet*

Programme d'utilité publique initié par Catherine Legaré, Academos propose aux jeunes Québécois de converser avec une communauté de mentors par l'intermédiaire d'une application Web et mobile. Le but du projet? Permettre aux jeunes de mieux s'orienter à l'école afin d'assurer leur avenir professionnel. Une manière aussi de les renseigner sur la diversité des métiers et de les rassurer sur leurs propres compétences. Le sujet des conversations tourne en effet autour des parcours, des expériences et des métiers pluriels des mentors. Rencontre avec Émilie Dumas, conseillère aux mentors et aux annonceurs chez Academos, pour en apprendre plus sur le fonctionnement du programme.

Grâce à son application Web et mobile, Academos permet aux jeunes de 14 à 30 ans partout au Québec de se confronter à la réalité du monde du travail en établissant des relations privilégiées avec des mentors exerçant les métiers qui les intéressent. «Nous avons une communauté importante de mentors bénévoles qui sont prêts à partager sur leurs parcours et leurs expériences pour aider les jeunes inscrits sur la plateforme», explique Émilie Dumas. L'objectif est d'aider le jeune dans son orientation scolaire et ses ambitions professionnelles en lui donnant l'occasion d'approfondir ses recherches grâce à des témoignages concrets et des expériences vécues.

Très moderne, le projet Academos n'est cependant pas un programme nouveau en soi. «Cela fait maintenant vingt ans que ça existe. À la base, c'était le projet de thèse de notre cofondatrice, Catherine Legaré», explique Émilie Dumas. Ayant débuté comme un échange de courriels entre les mentors et les jeunes, le projet a cependant évolué pour s'adapter aux réalités de la communication contemporaine, autrement dit via une application Web et mobile. «Petit à petit, nous avons fait la transition avec un site Internet, puis avec une application», confirme la conseillère. Aujourd'hui, c'est plus de 100 000 jeunes partout au Québec qui bénéficient du programme. La communauté des mentors comprend quant à elle plus de 3 000 personnes.

D'utilité publique, le programme Academos est soutenu financièrement à 50% par le Secrétariat à la jeunesse. Le reste du financement est apporté par les investissements d'une soixantaine de partenaires privés, notamment les grandes entreprises québécoises qui souhaitent créer de la visibilité autour des métiers qu'elles proposent. «Ça peut être des entreprises comme Ubisoft, VIA Rail, Hydro-Québec, etc. qui ont des pages sur l'application pour se faire connaître auprès de la relève. Ces entreprises veulent, soit démystifier certains emplois, soit avoir un capital de sympathie auprès des jeunes, soit trouver des employés à embaucher», confie Émilie Dumas. Une collaboration gagnant-gagnant pour Academos, les jeunes et les entreprises.

En ciblant les jeunes de 14 à 30 ans, Academos s'impose comme le spécialiste des Milléniaux. Le programme a ainsi conduit une étude extensive sur la Génération Z qu'elle propose à ses partenaires. «Nous nous sommes intéressés à la relation des Milléniaux au travail. Par exemple, l'équilibre travail-famille est très important pour eux. Ils ont aussi besoin de travailler pour des entreprises qui ont des missions sociales. Ils voudraient également une hiérarchie un peu plus horizontale», explique Émilie Dumas. Disponible en ligne pour ceux qui seraient intéressés par ses conclusions, cette étude permet aux entreprises de repenser les postes qu'elles proposent afin de les faire davantage correspondre aux aspirations des Milléniaux.

Afin d'offrir un panorama extensif des métiers au Québec, Academos mise sur la diversité de sa communauté de mentors. «Nous nous sommes par exemple rendu compte que beaucoup de jeunes aiment encore les vieux métiers», précise Émilie Dumas. Pour recruter ces mentors, les employés d'Academos participent à des événements comme le MEGA-MIGS 2019, par exemple. «Nous allons aussi chez nos partenaires, lors de Lunch&Learn, pour présenter Academos et expliquer le rôle du mentor bénévole. Nous faisons également du recrutement sur LinkedIn», détaille la conseillère. Être mentor pour Academos représente ainsi de 20 minutes à 2 heures de temps par mois, les mentors ayant en effet la possibilité de gérer leurs disponibilités comme ils l'entendent.

Le programme Academos a finalement pour but de rassurer les jeunes sur leurs compétences, notamment en leur montrant que les parcours non-linéaires sont des parcours riches. Il a également pour mission de permettre aux jeunes de découvrir de nouveaux métiers, par exemple l'ensemble des métiers du droit et pas seulement celui d'avocat ou celui de juge. «Si le jeune tape le mot "droit" dans son moteur de recherche Academos, cela lui donne accès à la liste de tous les mentors qui ont ajouté "droit" à leur profil», décrit la conseillère. Le jeune peut alors directement contacter les mentors afin de leur poser des questions sur leurs professions. «Il découvre ainsi de nouveaux métiers», ajoute-t-elle. ■



Jean Matuszewski Photo: Sylviane Robini

JEAN MATUSZEWski: VERS UN NOUVEAU TYPE DE DÉVELOPPEMENT INDUSTRIEL

texte *Sophie Bernard*

L'économiste Jean Matuszewski, fondateur et président de E&B Data (pour Economic & Business), s'intéresse particulièrement au suivi de l'investissement dans les régions, surtout industriel, dans le sens large du terme. Le Lien MULTIMÉDIA a rencontré ce spécialiste de la prévision et de la prospection pendant le Rendez-vous Réseau M 2019, propulsé par la Fondation de l'entrepreneuriat. Après avoir dressé un état des lieux de l'économie mondiale, il nous a parlé longuement de la place du numérique dans l'économie québécoise.

Tout le monde se pose la question: va-t-il y avoir une récession? Bien sûr qu'il y en aura, reste à savoir quand, répond l'économiste. Et ça, personne ne le sait. Est-ce que la prochaine récession va être plus ou moins difficile que la précédente?, se questionne-t-il. Et est-ce que le Canada et le Québec vont s'en tirer mieux ou pire et dans quelles conditions? «Il y a une chance que la prochaine récession soit plus longue que la précédente, croit Jean Matuszewski. La raison en est bien simple: tous les outils de stimulation sont déjà utilisés par les grands joueurs économiques que sont la Chine et les États-Unis, qui ont implanté des politiques monétaires et fiscales extrêmement généreuses, avec, dans les deux cas, une réduction des impôts et, dans le cas des États-Unis, une réduction des impôts et une augmentation des dépenses, comme si le pays était déjà en récession, alors qu'il ne l'est pas. Quand la tempête parfaite va se révéler, les outils de stimulation ne seront pas au rendez-vous.»

Il pourrait être pensable, selon le président de E&B Data, qu'on voit une relance économique aux États-Unis s'il y avait un choc thermique qui arriverait à changer les mentalités face au fameux «new green deal» (la nouvelle donne verte). Les États-Unis se trouvent en déficit d'infrastructure, à la limite du scandaleux, croit Jean Matuszewski. Il y aurait ainsi une possibilité de les repenser sous l'angle vert, ce qui pourrait relancer une économie en récession, pourvu qu'un plan d'infrastructure ait déjà été pensé. «C'est ce qui a sauvé le Canada il y a dix ans, alors qu'il y avait déjà un programme d'infrastructure déjà enclenché», dit-il.

Les deux grandes tendances se résument au numérique et à la décarbonisation. Également, ce qui donne lieu à de nouvelles formes de développement, et qui intéresse particulièrement l'économiste, réside dans le nouveau type de

développement de l'agriculture, secteur qui se numérise de plus en plus, entre autres avec l'agriculture de précision. Au Québec, on se flagelle beaucoup sur le retard numérique des PME. Mais c'est une réalité généralisée, que ce soit en Allemagne ou ici.

«On assiste à un nouveau type de développement industriel, d'organisation commerciale tourné vers la chose suivante: le grand développement technologique actuel, précise Jean Matuszewski. Je pense notamment à des grandes entreprises technologiques comme IBM ou Siemens, qui font tous face à un même problème: elles développent des technologies, mais la demande ne suit pas, la masse ne suit pas. La grande question demeure de voir comment développer le marché.» Pour répondre à ce problème, ces compagnies mettent en place de nouvelles formes d'organisations dans lesquelles elles forment des campus d'innovation et invitent les clients potentiels à venir tester, utiliser et se former. Des laboratoires et des techniciens sont mis à leur disposition. Il donne deux exemples québécois, d'abord, le C2MI (Centre de collaboration MiQro Innovation en microélectronique) à Bromont, une initiative de l'Université de Sherbrooke, d'IBM, de Teledyne Dalsa et des gouvernements du Québec et du Canada, et Premier Tech, un holding intégré couvrant trois unités d'affaires: horticulture et agriculture, équipements industriels et technologies environnementales.

Jean Matuszewski s'agace du buzz médiatico-journalistique autour de l'intelligence artificielle au Québec, à la limite de l'insupportable, dit-il. Il fait l'analogie avec l'industrie pharmaceutique à qui on a donné, il y a 30 ans, des milliards \$ pour faire de la recherche, en subventionnant l'achat de médicaments à prix avantageux. Or, dès que les subventions se sont taries, tout s'est arrêté et personne n'en a tiré de conclusions. Cela pourrait

se produire dans l'intelligence artificielle, affirme l'économiste.

«L'angle mort de la politique publique en matière d'intelligence artificielle est qu'on ne saisit pas que dans l'intelligence artificielle, il existe un côté hardware que le Québec a complètement perdu, explique-t-il. Lorsque la donnée numérique existe déjà, c'est parce qu'elle est financière ou déjà générée par le commerce au détail. Mais quand il s'agit de la produire par des capteurs, il faut de la technologie, de bons vieux circuits électroniques, du matériel.» Or, le Québec s'est retiré de ce domaine depuis longtemps, l'Asie ayant pris le relais. Pourtant, il existe ici une base qui ne demanderait qu'à être utilisée pour le développement de ce nouvel Eldorado que représente l'intelligence artificielle.

Trois quarts des finissants vont travailler pour des entreprises à l'étranger, souligne-t-il. Cela représente une perte nette pour le Québec que Jean Matuszewski qualifie de stupidité collective. Il croit qu'il s'avère important de capturer les bénéfices des innovations reliées à l'intelligence artificielle en encourageant les filières industrielles qui lui sont liées. Des centaines d'entreprises québécoises pourraient prendre la balle au bond et faire avancer plus rapidement le développement de l'IA, affirme-t-il, donnant en exemple SMP Tech, à Valleyfield. Des centaines d'entreprises d'ici travaillent dans le contrôle, la sécurité, les circuits pour voiture autonome, sans parler de l'avionique. «L'encouragement d'entreprises locales et de services industriels qui y sont associés se trouve dans l'angle mort des gouvernements. Évidemment, ce n'est pas aussi sexy que d'entendre Yoshua Bengio. Et cet angle mort est inquiétant», conclut-il. ■

JADE TREMBLAY, L'ENTREPRENEUR QUI VEUT FAIRE DU BIEN

texte *Sophie Bernard*

Président et cofondateur de Totem, le jeu qui fait du bien, Jade Tremblay confie avoir toujours été entrepreneur. Son goût pour l'entrepreneuriat lui vient de son père, qui faisait de l'animation devant public. Dès l'âge de 5 ans, il joue, avec sa soeur, au lutin alors que son père endosse le costume du Père Noël. Le désir de faire des choses lui est venu tout naturellement, a-t-il raconté au Lien MULTIMÉDIA lors d'une rencontre pendant le Rendez-vous Réseau M 2019, propulsé par la Fondation de l'entrepreneuriat.

En 2004, il cofonde Perséides Technologie, puis en 2014, Stationnement sur rue inc. Pendant qu'il travaillait sur ces projets, il réalisait un développement sur lui-même, mais quand il en parlait à ses amis, ceux-ci reculaient sur leur chaise, ne se montrant pas du tout intéressés par son expérience de croissance personnelle. «Je me suis dit que ce serait trop génial de faire vivre les bienfaits du développement personnel sans qu'ils s'en rendent compte, explique Jade Tremblay. J'ai pensé à développer des outils de développement personnel de masse et c'est là que j'ai créé Totem.»

Il ne se lance pas seul dans l'aventure. Tessa Paradis, une illustratrice et designer graphique, qui est aussi sa conjointe, se joint à lui pour fonder Équipe Totem. Tous deux ont développé, avec les dessins de cette dernière, un jeu de cartes dont le mécanisme permet de donner des qualités à une personne. La première mouture de Totem, le jeu qui vous veut du bien voit le jour en 2015. Il donne la possibilité aux joueurs de dire à quelqu'un qu'il est aimé et pourquoi.

Dès 2015, l'entreprise commence la commercialisation du jeu, avec une commande de 100 jeux. «Cela nous coûtait 20 \$ par jeu et nous les vendions 25 \$, s'amuse Jade Tremblay. Nous voulions voir si nous serions capables de les vendre.» L'entreprise trouve son premier distributeur au Québec qui partage le jeu dans 100 points de vente.

Depuis, d'année en année, Totem double son chiffre d'affaires. En 2018, l'entreprise de Saguenay a réalisé 400 000 \$ en ventes de jeu à l'extérieur du Canada, qui a été propulsé par Amazon aux États-

Unis. «C'est à ce moment-là que nous avons connu une croissance constante, souligne le président de Totem. Aujourd'hui, nous comptons sur une équipe de 12 personnes à temps partiel qui travaille à la commercialisation en ligne du jeu, collaborant à faire connaître Totem et les histoires de nos clients.»

Avant de quitter Montréal, il y a deux ans et demi, Jade Tremblay avait commencé à être mentoré par Daniel Beaulé, par le biais du Réseau M qui leur a permis de poursuivre leur collaboration à distance. «Il m'a permis d'avoir un regard sur moi et mon entreprise, précise le jeune entrepreneur. Nous nous parlons tous les mois par Skype et ça fonctionne très bien.»

Équipe Totem vient de signer une entente avec Blackrock Games, l'un des plus importants distributeurs de jeux en France, qui distribue Totem en France, en Belgique et en Suisse. Jade Tremblay participera, du 28 mars au 4 avril 2019, à Mission France 2020, une activité organisée par le Réseau M. L'entrepreneur compte y rencontrer ses partenaires de Blackrock Games, mais aussi les entreprises qui ont déjà déployé le jeu, dont Kiabi, une enseigne française de prêt-à-porter à petits prix implantée dans plusieurs pays d'Europe et qui compte 5 000 employés dans le monde. Jade Tremblay voudrait aussi proposer un événement médiatique, mais aussi rejoindre les réseaux d'écoles et peut-être des thérapeutes.

Totem est disponible en français, en anglais, en russe et en italien (grâce à Kiabi). L'entreprise vise vendre un million de jeux d'ici trois ans. Elle travaille sur le développement de nouveaux jeux, dont un Totem pour les couples.. ■



Jade Tremblay Photo: Sophie Bernard



**CHAQUE JOUR,
NOS JOURNALISTES
EXPLORENT
LES DESSOUS
DE L'INDUSTRIE
DU NUMÉRIQUE...**

- Réalité virtuelle
- Intelligence artificielle
- Jeux vidéo
- Interactivité
- Webséries, Web
- Commerce électronique
- Cyber-marketing

Téléchargez
l'application mobile
du Lien MULTIMÉDIA,
accédez
à vos nouvelles
quotidiennes
et visionnez
vos contenus vidéos
sur votre téléphone
ou votre tablette...



ABONNEZ-VOUS

(514) 842-5333 — info@lienmultimedia.com
www.lienmultimedia.com/boutique

- > Actualisée en continu
- > Nouvelles quotidiennes
- > Sorties de jeux vidéos, gadgets
- > Reportages, capsules et entrevues vidéo
- > Offres d'emploi de Planète-EMPLOIS.com
- > Pour suivre votre industrie de plus près



CONTACTEZ-NOUS

(514) 842-5333 — info@lienmultimedia.com
www.lienmultimedia.com



DISPONIBLE SUR
Google Play



Télécharger dans
l'App Store

GRATUIT



QUI FAIT QUOI

L'actualité des professionnels de l'image et du son au Québec

vient de publier la 36^e édition
de son indispensable
Guide annuel répertoriant...

- 5 000 entreprises
- 7 500 professionnels
- 325 catégories

Une visibilité à l'année, profitez-en !

Info et réservation publicitaire:

Martial Brissonnet • mbrissonnet@qfq.com

514-842-5333, poste 5 • 450-929-3604

Pour inscrire votre entreprise : www.qfq.com

Qui fait Quoi vous accompagne toute l'année avec ses publications

- la revue mensuelle (8 fois par an, sur abonnement, en pdf et imprimé en kiosque)
- le Quotidien par courriel (230 numéros par année)
- le Guide annuel (en ligne et imprimé)
- www.qfq.com actualisé en continu (plus de 80 000 articles)
- www.planete-EMPLOIS.com
- le bulletin quotidien gratuit QfQ en bref
- l'application mobile Qui fait Quoi





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

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:**

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 médias 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
Jintronic
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 I 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



Maria-Julia Guimaraes Photo: Helena Vallès

TOTUM TECH A MIS AU POINT UN GANT INTELLIGENT AUX PERSONNES ATTEINTES DE LA MALADIE DE RAYNAUD

texte *Oriane Morriet*

Les technologies de l'intelligence artificielle ont du bon lorsqu'elles permettent d'améliorer la vie des malades. C'est la conclusion des trois cofondateurs de Totum Tech — Maria-Julia Guimaraes, Patricia Braga et Henry Cheang — qui dirigent une société technologique spécialisée dans le développement d'un gant intelligent pour améliorer le quotidien des personnes atteintes de la maladie de Raynaud. Ce faisant, la société a sans contredit un impact social positif. Entrevue avec Maria-Julia Guimaraes, présidente et directrice générale de Totum Tech, pour en savoir plus sur l'histoire de l'entreprise, le développement de son gant intelligent et ses réflexions sur l'usage contemporain des technologies numériques.

Cofondée par Maria-Julia Guimaraes, Patricia Braga et Henry Cheang en 2018 à Montréal, la société Totum Tech développe des solutions technologiques pour venir en aide aux personnes atteintes de maladies invisibles.

«Nous offrons des appareils à porter et des logiciels pour aider à améliorer leur qualité de vie et à surmonter les difficultés causées par leur condition. L'idée est que ces personnes puissent vivre une vie pleine et heureuse», commente Maria-Julia Guimaraes. La mission de Totum Tech est ainsi tournée vers le bien-être des personnes en situation de handicap. Ce faisant, Maria-Julia Guimaraes et son équipe contribuent à l'amélioration de la vie en société. Totum Tech est donc indéniablement une entreprise à impact social positif.

Quelles sont les solutions technologiques concrètes développées par Totum Tech? Un des appareils mis au point par l'équipe de développeurs est un gant intelligent reposant sur les technologies de l'intelligence artificielle. Ce gant a pour visée d'aider les personnes atteintes de la maladie de Raynaud — une maladie qui crée une contraction anormale des vaisseaux sanguins aux extrémités, telles que les doigts, les orteils, le nez et les oreilles, lorsque celles-ci sont exposées au froid — à continuer à travailler de manière efficace même dans des conditions météorologiques difficiles. «Ça permet à ces personnes de conserver leur productivité au jour le jour», confirme Maria-Julia Guimaraes.

Composée d'une équipe de trois développeurs, qui sont aussi les trois cofondateurs de la société, Totum Tech conçoit elle-même les algorithmes d'intelligence artificielle sur lesquels ses solutions technologiques s'appuient. Au sein de l'équipe, Maria-Julia Guimaraes est la spécialiste du design utilisateur. «Je suis notamment spécialiste en vêtements intelligents», précise-t-elle. Au cours des dix dernières années, elle s'est donc concentrée sur la mise au point de produits numériques conçus pour améliorer les interactions dans la société. On compte également dans l'équipe Patricia Braga, qui est spécialiste en développement de logiciels et en intelligence artificielle, et Henry Cheang, qui est spécialiste en marketing avec une expérience dans les neurosciences.

La clientèle visée par Totum Tech correspond à une portion non négligeable de la population canadienne. En effet, on estime qu'environ 10% des habitants du Canada souffrent de la maladie de Raynaud. Tous ne sont cependant pas au courant qu'il existe des solutions technologiques capables de les aider à améliorer leur quotidien. Totum Tech doit donc développer son modèle avec des organismes, en plus de le développer auprès des individus. «Notre modèle d'affaires repose aussi sur la vente de gants à destination de ces personnes auprès des organismes médicaux. Nous avons de plus des abonnements pour les services infonuagiques», développe Maria-Julia Guimaraes. Actuellement, Totum Tech est en conversation pour établir des relations d'affaires avec l'association Sclérodémie Québec et la Société de l'arthrite du Canada.

Maria-Julia Guimaraes croit fortement à la pertinence de l'utilisation de l'intelligence artificielle pour améliorer la santé des gens. Les technologies numériques sont selon elle un moyen de rendre la vie en société plus agréable. «L'intelligence artificielle est une technologie qui nous donne le pouvoir d'améliorer notre capacité en tant qu'être humain. On peut prendre des décisions plus informées et plus fiables. C'est une opportunité pour nous de développer notre propre intelligence. Ça nous donne l'occasion de travailler ensemble pour agrandir notre communauté et améliorer notre société», conclut-elle. La société a ainsi le projet de développer de nouvelles solutions technologiques allant dans ce sens.

Croyant fermement à l'importance de la communication et de la rencontre avec les nouvelles générations, Maria-Julia Guimaraes n'hésite pas à donner de son temps pour diffuser l'information sur les nouvelles technologies auprès de publics divers et variés. C'est notamment ce qu'elle a fait lors du forum Techno au féminin qui, au courant de l'automne 2019, a permis à 250 adolescentes de rencontrer des femmes oeuvrant dans le domaine de l'intelligence artificielle. ■



Jean-François Fournier et Mélisande Fortin-Boisvert Photo: Helena Vallès

LES IMPLICATIONS PHILOSOPHIQUES DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

texte *Oriane Morriet*

La réflexion philosophique sur l'intelligence artificielle n'est pas d'utilité purement théorique. Permettant de comprendre de façon large les implications de la technologie, cette réflexion nourrit les mathématiciens, les neuroscientifiques, les architectes ou encore les linguistes dans leurs activités professionnelles. Elle leur donne notamment un recul nécessaire sur le développement et l'application de l'intelligence artificielle. Théorie et application d'une part, philosophie et mathématiques d'autre part, semblent donc aller de pair. Entretien avec Mélisande Fortin-Boisvert et Jean-François Fournier, respectivement enseignante en mathématiques et enseignant en philosophie au Collège de Maisonneuve, pour en savoir davantage sur la place de l'intelligence artificielle dans leurs cours.

L'intelligence artificielle n'est pas qu'une question d'application industrielle, c'est aussi une question de réflexion philosophique. «Lorsqu'il est question d'intelligence artificielle, il est souvent question de domaines spécifiques, que ce soit les voitures autonomes ou la finance par exemple. Dans les développements théoriques sur l'intelligence artificielle, cependant, celle-ci est pensée de manière très multidisciplinaire. J'ai ainsi été moi-même mis en contact avec l'intelligence artificielle à travers les sciences cognitives», commente Jean-François Fournier. Le résultat d'une telle approche de l'intelligence artificielle est qu'un mathématicien, un neuroscientifique, un linguiste pouvaient sans le savoir être en train de réfléchir aux mêmes problèmes posés par l'intelligence artificielle. Une perte de temps dommageable pour la connaissance humaine dans le domaine.

Selon Jean-François Fournier, les intérêts plus étendus de la philosophie permettent ainsi de rassembler en un même lieu les réflexions sur les enjeux de l'intelligence artificielle, et ce quelle que soit la discipline dans laquelle elle est développée. «Les philosophes ne cherchent en effet pas à produire des algorithmes qui auront un impact économique, mais à conduire une réflexion sur l'intelligence artificielle qui nous permette de développer notre compréhension de la technologie», poursuit Jean-François Fournier. Les aspects éthiques, politiques, économiques et sociaux de l'intelligence artificielle sont bien évidemment également abordés par les philosophes, même si ces perspectives ne sont pas celles que Jean-François Fournier a immédiatement

décidé de parler. Ce qui intéresse l'enseignant, c'est la compréhension de l'humain par l'intelligence artificielle.

Lors du forum Techno au féminin d'octobre 2019 auquel il a participé avec ses élèves, Jean-François Fournier a donc davantage parlé de ce que l'intelligence artificielle dit de l'intelligence humaine. L'intelligence artificielle est une technologie qui en dit long sur la manière dont l'humain se conçoit et conçoit sa capacité à penser dans la mesure où elle cherche à reproduire les systèmes de neurones de l'homme. «Ça a des incidences lorsqu'il s'agit de développer des interfaces entre humains et machines. Nous sommes aujourd'hui capables de faire des implants neuronaux permettant, par exemple, à des quadraplégiques d'interagir avec un ordinateur. Ce qui nous intéresse dans ces cas-là, c'est le rapport à la conscience de la réalité et au corps. C'est une dimension théorique, bien évidemment», développe Jean-François Fournier.

Pour donner un exemple du type de questions posées par l'enseignant dans ses cours, formulons l'interrogation suivante: est-ce qu'on peut amener un individu à s'identifier à un avatar virtuel contrôlé par l'intelligence artificielle? Ce faisant, les étudiants de Jean-François Fournier abordent aussi des sujets comme ceux de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée et de la modélisation de la conscience de soi. Très philosophiques, ces questionnements ne sont pas sans intérêt pour les cours de mathématiques que donne Mélisande Fortin-Boisvert au Collège de Maisonneuve. Ils donnent en effet aux étudiants un certain recul sur

le développement et l'application de l'intelligence artificielle.

Pour Mélisande Fortin-Boisvert, il n'y a en effet pas à choisir entre la réflexion théorique sur l'intelligence artificielle, d'une part, et l'application pratique de cette intelligence artificielle, d'autre part. Les deux vont de pair. «La réflexion fondamentale a son utilité. Réfléchir à des théories nous permet d'anticiper vers où doit et va conduire la recherche appliquée. L'un nourrit l'autre, et inversement», argumente-t-elle. Par exemple, si aujourd'hui l'apprentissage profond occupe le devant de la scène, d'autres algorithmes évolutifs sont déjà en train de le remplacer. «Et ces algorithmes émergent par ailleurs d'une réflexion théorique», confirme Jean-François Fournier.

Enseignant le B.A.BA de l'apprentissage par réseau de neurones dans ses cours de mathématiques, Mélisande Fortin-Boisvert trouve ainsi que les éléments appris en philosophie nourrissent ses élèves. «Mon cours est principalement très technique, mais je discute avec les étudiants en ouvrant la porte aux enjeux de l'intelligence artificielle. Et en parallèle, ils ont le cours d'éthique, où la plupart des étudiants choisissent un projet personnel en lien avec l'intelligence artificielle», développe l'enseignante. À l'issue du programme de Sciences informatiques et mathématiques donné au Collège de Maisonneuve, les étudiants sont ainsi à la fois capables de programmer des algorithmes d'intelligence artificielle, mais aussi de mener une réflexion éthique sur ce même sujet. ■



Marie-Christine Bastarache-Roberge Photo: Helena Vallès

GSOFT AIDE LES ENTREPRISES À RÉORIENTER LEUR SYSTÈME ORGANISATIONNEL VERS L'HUMAIN AVEC OFFICEVIBE

texte *Oriane Morriet*

Recentrer le système organisationnel des entreprises sur l'humain: c'est ce que souhaite atteindre GSoft avec le développement d'Officevibe, un logiciel permettant aux gestionnaires des entreprises de récolter les commentaires de leurs employés sur leurs conditions de travail. Grâce à un questionnaire très court envoyé de façon systématique, ces gestionnaires peuvent en effet apporter des solutions concrètes aux problèmes ainsi identifiés. Un produit qui utilise, entre autres, l'intelligence artificielle, mais pas que. Entrevue avec Marie-Christine Bastarache-Roberge, scientifique de données chez GSoft, pour découvrir l'histoire de GSoft, de ses débuts au développement de Officevibe.

Fondée à Montréal en 2006 par Simon De Baene, Guillaume Roy et Sébastien Leduc, GSoft est une compagnie montréalaise forte de 250 employés environ. «Nous faisons des logiciels simples d'utilisation afin de rendre les entreprises plus efficaces. Nous essayons d'attaquer le domaine des technologies, tout en essayant de rester très humain, ce qui est la signification littérale de GSoft», explique Marie-Christine Bastarache-Roberge. Chez GSoft, les nouvelles technologies sont en effet mises à contribution pour repenser le système organisationnel des entreprises en replaçant l'humain au centre de la dynamique. Le site Internet de la compagnie déclare ainsi que «le futur du travail est humain».

Au sein de GSoft, Marie-Christine Bastarache-Roberge est scientifique des données. Son Baccalauréat en gestion des technologies de l'information et sa Maîtrise en intelligence d'affaires à HEC Montréal l'ont naturellement orientée vers le développement d'outils pour faciliter la gestion des entreprises. Elle travaille donc notamment en vue d'améliorer le produit Officevibe, qu'elle définit comme un logiciel d'engagement. «Le logiciel envoie un questionnaire aux employés de l'entreprise. Ça prend très peu de temps pour répondre. Les gestionnaires de l'entreprise ont alors des statistiques et des commentaires en main. Grâce à ces feedbacks, ils savent comment améliorer leur gestion», développe Marie-Christine Bastarache-Roberge.

Afin de favoriser la démocratisation des technologies de l'intelligence artificielle, Marie-Christine Bastarache-Roberge participe à des événements sur le sujet, tel que le forum Techno au féminin qui s'est donné à l'automne 2019. À travers un atelier ludique sur la génération de paroles de chanson grâce à un algorithme d'intelligence artificielle, la scientifique des données a pu démontrer à des jeunes filles une application concrète de la technologie. «C'est ce qu'on appelle un modèle prédictif sur du texte. Pour le développement d'Officevibe, nous avons utilisé des modèles prédictifs sur du texte, bien que ça n'ait jamais été pour générer des chansons. Nous nous sommes simplement dit que cet exemple serait ludique pour les jeunes», confie Marie-Christine Bastarache-Roberge.

Le produit Officevibe s'adresse à tous les types d'entreprises, selon GSoft. «Nous vendons le logiciel à un certain prix en fonction du nombre d'employés de l'entreprise. C'est soit une souscription annuelle ou mensuelle», décrit Marie-Christine Bastarache-Roberge. Les clients les plus en vue de GSoft sont ainsi les grandes compagnies telles que Bose, Siemens, la BBC, Hilton, Salesforce, etc.

Mais comment Officevibe opère-t-il, une fois vendu à la compagnie? Les compagnies ne sont pas toujours conscientes des problèmes rencontrés par leurs employés au quotidien. «Ça reste souvent au niveau de discussions de corridor qui ne remontent jamais au gestionnaire ni à la personne des RH», déplore Marie-Christine Bastarache-Roberge. Lorsqu'elles adoptent Officevibe, les entreprises prennent alors

conscience des problèmes, ce qui leur permet de trouver des solutions adaptées pour rendre la vie de leurs employés plus facile au sein de l'entreprise. «C'est toujours dans le but de s'améliorer», affirme la scientifique des données.

Le marché des logiciels en ressources humaines étant très compétitif, GSoft espère faire la différence en proposant un produit efficace, mais abordable. «Nous avons des compétiteurs qui dépensent énormément d'argent pour le développement de leurs produits, et nous, nous sommes une petite équipe. Notre enjeu est donc de décider où nous mettons nos efforts. Les scientifiques des données aident à accompagner ce genre de décisions», développe-t-elle. Étant donné que le logiciel lui-même comprend beaucoup de données, le travail de Marie-Christine Bastarache-Roberge permet aussi d'améliorer son fonctionnement. «Nous introduisons de l'intelligence artificielle dans le produit pour que nos clients puissent être plus créatifs», conclut la scientifique des données.

À l'avenir, GSoft souhaite développer d'autres produits impliquant davantage les technologies de l'intelligence artificielle. «Nous voulons mettre en place des outils pour mieux analyser le feedback des employés. Il s'agit de quantités énormes de texte que l'intelligence artificielle pourra nous aider à décortiquer plus rapidement pour que le client ait plus rapidement une vue d'ensemble. Ces projets sont en vue pour 2020-2021», conclut Marie-Christine Bastarache-Roberge. ■

AVANTAGES, INCONVÉNIENTS ET DEFIS DE LA CRÉATION D'UN CLOUD DE RÉALITÉ AUGMENTÉE

texte *Oriane Morriet*



Jérôme Royan, Jan-Erik Vinje, Marco Tillmann Photo: Oriane Morriet

Un cloud de réalité augmentée ouvert à tous est-il imaginable? Quels seraient ses bénéfices pour la société à l'échelle mondiale? Quelles devraient être ses normes et standards? Comment fonctionnerait-il? Autant de questions qu'il semble nécessaire d'adresser au plus vite, compte tenu de l'engouement actuel pour ce type de projet numérique. Jérôme Royan (B<>COM), Marco Tillmann (HERE Technologies) et Jan-Erik Vinje (Norkart AS) se sont réunis pour parler des avantages, des inconvénients et des défis de la création d'un cloud de réalité augmentée. Compte rendu détaillé de leurs interventions faites à l'occasion du forum sur les technologies immersives, Stereopsia, qui s'est tenu à Bruxelles fin 2019.



Cofondée par Maria-Julia Guimaraes, Patricia Braga et Henry Cheang en 2018 à Montréal, la société Totum Tech développe des solutions technologiques pour venir en aide aux personnes atteintes de maladies invisibles.

«Nous offrons des appareils à porter et des logiciels pour aider à améliorer leur qualité de vie et à surmonter les difficultés causées par leur condition. L'idée est que ces personnes puissent vivre une vie pleine et heureuse», commente Maria-Julia Guimaraes. La mission de Totum Tech est ainsi tournée vers le bien-être des personnes en situation de handicap. Ce faisant, Maria-Julia Guimaraes et son équipe contribuent à l'amélioration de la vie en société. Totum Tech est donc indéniablement une entreprise à impact social positif.

Quelles sont les solutions technologiques concrètes développées par Totum Tech? Un des appareils mis au point par l'équipe de développeurs est un gant intelligent reposant sur les technologies de l'intelligence artificielle. Ce gant a pour visée d'aider les personnes atteintes de la maladie de Raynaud — une maladie qui crée une contraction anormale des vaisseaux sanguins aux extrémités, telles que les doigts, les orteils, le nez et les oreilles, lorsque celles-ci sont exposées au froid — à continuer à travailler de manière efficace même dans des conditions météorologiques difficiles. «Ça permet à ces personnes de conserver leur productivité au jour le jour», confirme Maria-Julia Guimaraes.

Composée d'une équipe de trois développeurs, qui sont aussi les trois cofondateurs de la société, Totum Tech conçoit elle-même les algorithmes d'intelligence artificielle sur lesquels ses solutions technologiques s'appuient. Au sein de l'équipe, Maria-Julia Guimaraes est la spécialiste du design utilisateur. «Je suis notamment spécialiste en vêtements intelligents», précise-t-elle. Au cours des dix dernières années, elle s'est donc concentrée sur la mise au point de produits numériques conçus pour améliorer les interactions dans la société. On compte également dans l'équipe Patricia Braga, qui est spécialiste en développement de logiciels et en intelligence artificielle, et Henry Cheang, qui est

spécialiste en marketing avec une expérience dans les neurosciences.

La clientèle visée par Totum Tech correspond à une portion non négligeable de la population canadienne. En effet, on estime qu'environ 10% des habitants du Canada souffrent de la maladie de Raynaud. Tous ne sont cependant pas au courant qu'il existe des solutions technologiques capables de les aider à améliorer leur quotidien. Totum Tech doit donc développer son modèle avec des organismes, en plus de le développer auprès des individus. «Notre modèle d'affaires repose aussi sur la vente de gants à destination de ces personnes auprès des organismes médicaux. Nous avons de plus des abonnements pour les services infonuagiques», développe Maria-Julia Guimaraes. Actuellement, Totum Tech est en conversation pour établir des relations d'affaires avec l'association Sclérodémie Québec et la Société de l'arthrite du Canada.

Maria-Julia Guimaraes croit fortement à la pertinence de l'utilisation de l'intelligence artificielle pour améliorer la santé des gens. Les technologies numériques sont selon elle un moyen de rendre la vie en société plus agréable. «L'intelligence artificielle est une technologie qui nous donne le pouvoir d'améliorer notre capacité en tant qu'être humain. On peut prendre des décisions plus informées et plus fiables. C'est une opportunité pour nous de développer notre propre intelligence. Ça nous donne l'occasion de travailler ensemble pour agrandir notre communauté et améliorer notre société», conclut-elle. La société a ainsi le projet de développer de nouvelles solutions technologiques allant dans ce sens.

Croyant fermement à l'importance de la communication et de la rencontre avec les nouvelles générations, Maria-Julia Guimaraes n'hésite pas à donner de son temps pour diffuser l'information sur les nouvelles technologies auprès de publics divers et variés. C'est notamment ce qu'elle a fait lors du forum Techno au féminin qui, au courant de l'automne 2019, a permis à 250 adolescentes de rencontrer des femmes oeuvrant dans le domaine de l'intelligence artificielle. ■



Oliver Schreer Photo: Oriane Morriet

LE RÉSEAU EUROPÉEN XR4ALL EST-IL UN MODÈLE INSPIRANT POUR L'INDUSTRIE CANADIENNE DE LA XR?

texte *Oriane Morriet*

Dirigé par cinq organismes européens partenaires — Stereopsia, LucidWeb, Fraunhofer, Europe Unlimited et B<>com — le réseau européen XR4ALL est une initiative inédite en Europe. Son but? Créer une communauté XR paneuropéenne, développer les technologies de la XR, mettre sur pied un agenda de recherche sur la XR, accorder des bourses de création technologique XR et accroître les investissements dans la XR. Créé dans le cadre du programme de recherche Horizon 2020, le réseau semble ainsi être un modèle inspirant pour l'industrie canadienne de la XR. Rencontre avec Oliver Schreer, porte-parole de XR4ALL, à l'occasion du forum Stereopsia.

Chef du groupe de recherche Immersive Media and Communication du Fraunhofer Institute, Oliver Schreer occupe la fonction de coordonnateur des activités de XR4ALL. Fort de plus de 500 membres originaires de tous les pays d'Europe, le réseau européen vise à dynamiser l'industrie de la XR en Europe en encourageant les collaborations créatives, le développement technologique et les investissements financiers dans le secteur.

«Notre but est de fortifier la communauté dans le domaine des nouvelles réalités», résume Oliver Schreer. Créé à la toute fin de l'année 2018 pour trente mois, le réseau européen a ainsi profité du forum bruxellois sur les technologies immersives — Stereopsia — pour communiquer les premières conclusions de ses activités.

L'industrie de la XR manquant actuellement cruellement de financement, l'un des intérêts principaux de XR4ALL est sa force de frappe en termes d'investissements. Financé par l'Union Européenne à hauteur de 3 millions d'euros, le réseau européen dispose en effet d'un budget de 1,5 millions d'euros pour soutenir des projets de création ayant trait à la XR.

«Nous pouvons répartir ce budget sur un maximum de 50 projets», explique Oliver Schreer. À l'issue du premier appel à projet en novembre 2019, le comité de sélection de XR4ALL a reçu plus de 90 candidatures, c'est-à-dire déjà plus qu'il ne peut en financer au total. «Nous pensons financer 25 projets

lors de ce premier appel», précise le coordonnateur.

En parallèle du financement de projets XR, XR4ALL s'attache à organiser des rencontres, des conférences, des ateliers, des webinaires ou encore des sessions d'idéation afin de faire se rencontrer les différents acteurs de l'industrie.

«La première étape est de faire le bilan de l'état actuel de l'industrie de la XR en Europe», précise Oliver Schreer. Si le réseau s'étend à l'ensemble des pays européens, c'est parce que la communauté XR est actuellement très fragmentée. Celle-ci est en effet répartie en grappe dans les grandes villes de l'Union Européenne: Bruxelles, Londres, Paris, Berlin, Copenhague, etc. «Si nous réunissons les acteurs de la communauté, nous aurons un véritable impact sur l'industrie», affirme le coordonnateur.

Interrogé sur les défis de l'action de XR4ALL, Oliver Schreer mentionne le rayonnement international de l'entreprise. «Si nous concentrons nos investissements là où le financement manque généralement, nous pourrions développer de façon conséquente des zones inédites de l'industrie de la XR», confie-t-il. L'idée est ainsi d'imposer le marché européen de la XR comme un marché de même calibre que celui de l'Asie ou celui de l'Amérique du Nord. Cela n'empêche cependant pas les collaborations avec des institutions étrangères à l'Europe, comme par exemple avec l'organisation internationale Area à l'occasion de l'atelier organisé à Munich en mars 2020.

«Comme nous sommes financés par la Commission européenne, le principal objectif reste le territoire européen», insiste Oliver Schreer.

Précédemment à l'atelier de Munich de mars 2020, une rencontre sera organisée par XR4ALL en février 2020. Cet atelier sera à destination des créateurs des 25 projets retenus lors du premier appel à projet du réseau. «Les créateurs pourront pitcher leurs projets face à la communauté entière que nous aurons invitée à cette occasion», annonce Oliver Schreer. L'atelier de mars 2020 sera quant à lui consacré à des discussions sur les standards technologiques de la XR, ainsi que sur la conduite de l'agenda de recherche dans le secteur.

«C'est un atelier de deux jours conduit par les acteurs de l'industrie», résume Oliver Schreer. En complément de ces initiatives, XR4ALL sera présent lors des événements européens majeurs à venir sur les nouvelles réalités. Le forum Stereopsia en est un exemple, tout comme le festival de Cannes ou encore les VR Days. ■

LA XR COMME POUR SOLLICITER L'ATTENTION DES CONSOMMATEURS

texte *Oriane Morriet*



Richard Broadbridge, Philippe Bornstein, Julien Berthomier Photo: Oriane Morriet

Les nouvelles réalités sont de plus en plus utilisées par les marques comme des outils de communication pour solliciter l'attention des consommateurs. De l'expérience en réalité virtuelle d'une classe affaire aéronautique au commerce électronique dans un magasin virtuel, les possibilités sont diverses et variées. L'interaction en direct avec le consommateur, notamment rendue possible grâce à l'usage quotidien du cellulaire et de ses applications, semble mise à profit par les marques pour faire du profit. Un développement généralement salué par les clients eux-même, en quête de nouvelles expériences. Compte rendu des présentations de Philippe Bornstein (Netineo), Julien Berthomier (Diakse), Richard Broadbridge (4DViews) et Saila Nieminen (Minsar by Ocpuscope SAS) à l'occasion de Stereopsia, forum sur les technologies immersives qui s'est donné à Bruxelles du 11 au 13 décembre 2019.



En France, Diakse s'est lancée dans la création d'expériences en réalité virtuelle afin d'augmenter le nombre de consommateurs des marques. Trouvant le système du commerce électronique traditionnel trop basique, la compagnie a décidé de créer une expérience de magasinage en ligne 2.0. «Nous avons décidé de construire l'expérience directement sur Internet, plutôt que de créer une application qui ne sera jamais téléchargée. Nous avons ensuite essayé d'implanter sur notre e-shop des images en 3D: ça ne fonctionnait pas. Nous avons donc créé un magasin en réalité virtuelle où le consommateur peut voir et acheter les produits en direct. À l'intérieur de ce magasin virtuel, nous pouvons ajouter des vidéos, créer du mouvement, ajouter des gens en conversation, etc.», explique Julien Berthomier.

Le bilan de ce nouveau mode de magasinage en ligne semble positif, d'après les chiffres communiqués par Diakse. Suite à la création des magasins en réalité virtuelle, le temps de présence sur l'e-shop des marques a été multiplié par quatre, leurs ventes ont augmenté de 27% et le nombre des retours a diminué de 1% à 2%. Ce succès permet à Diakse d'augmenter lui-même le nombre de ses clients. Un fait d'importance puisque le modèle d'affaire de la compagnie repose sur la perception d'une redevance mensuelle par plateforme créée. «Actuellement, nous disposons de 360 espaces de shopping en ligne que nous utilisons à des fins de recherche pour savoir ce que l'utilisateur souhaite faire dans l'e-shop», conclut Julien Berthomier.

Chez 4DViews, Richard Broadbridge s'intéresse à la vidéo volumétrique, qui permet de réaliser un modèle 3D d'un humain pour l'implanter dans un espace virtuel. À l'heure actuelle, le concept a été expérimenté en collaboration avec Air France et Tommy Hilfiger. L'expérience de réalité virtuelle réalisée pour Air France présente par exemple au futur passager la Classe Affaire. «Cela permet d'avoir une idée de ce que c'est que faire le voyage

en Classe Affaire: vous pouvez vous asseoir dans un fauteuil, avoir accès à l'espace lounge, interagir avec l'hôtesse, etc.», décrit Richard Broadbridge. D'après le CEO de 4DViews, ce qui fait la qualité de la Classe Affaire d'Air France, c'est son personnel. Il était donc important d'implanter une vraie personne dans l'expérience.

De son côté, Saila Nieminen prédit que la réalité virtuelle à destination des marques va considérablement se développer dans les cinq prochaines années. «Les marques seront capables de construire des mondes en 3D qui correspondent parfaitement à leur image», confie-t-elle. Grâce à des outils de géolocalisation couplés avec les technologies de la réalité augmentée, la représentante de Minsar by Ocpuscope SAS imagine qu'il sera d'usage courant de passer près d'un magasin, de recevoir une notification, de consulter le catalogue virtuel de la marque et d'acheter le produit adéquat. «Le client pourra même choisir s'il veut récupérer le produit dans le magasin immédiatement ou s'il veut se le faire envoyer à domicile», commente Saila Nieminen.

En conclusion des présentations sur l'utilisation de la XR par les marques, Philippe Bornstein rappelle trois de ces principaux enjeux. Dans un premier temps, il insiste sur la nécessité d'humaniser l'expérience numérique. «L'idée est de nous voir nous-mêmes et les autres dans ces expériences virtuelles, et non pas sous la forme d'avatars», commente-t-il. Dans un deuxième temps, pour les marques, l'engagement de l'utilisateur dans l'expérience est la condition sine qua non de sa fidélisation. «Le sentiment de présence conduit à l'empathie qui conduit à la loyauté envers la marque», résume Philippe Bornstein. Dans un troisième temps, cet engagement doit se faire là où les consommateurs passent le plus de temps, à savoir sur les réseaux sociaux. «Il est désormais possible d'utiliser des applications de réseaux sociaux pour créer de l'engagement», conclut-il. ■



John Canning Photo: Oriane Morriet

JOHN CANNING FAIT LE POINT SUR LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES BOOSTANT LES PERFORMANCES DES ACTEURS

texte *Oriane Morriet*

Booster la performance de l'acteur grâce aux nouvelles technologies, c'est possible? C'est en tous les cas l'objectif de Digital Domain. Grâce à des effets spéciaux de leur cru, les équipes de postproduction créent des personnages aussi réels que possible. Un traitement de l'image également utilisé pour la création de jeux vidéo en temps-réel pour les rendre aussi réalistes que les films en prise de vue réelle. Compte rendu de la présentation de John Canning, producteur exécutif chez Digital Domain, à l'occasion de Stereopsia (Bruxelles, 11 au 13 décembre 2019), pour en savoir plus sur comment booster les performances des acteurs grâce aux technologies numériques.

Basé à Los Angeles, en Californie, John Canning possède plus de 25 ans d'expérience dans les nouvelles technologies audiovisuelles. Depuis 2007, il dirige MediaSHERPA, une société qui travaille avec des startups afin de les aider à déployer des solutions médiatiques innovantes. Sa position de vétéran en fait un membre respecté de l'industrie. En 2016, il accède ainsi au poste de vice-président du New Media Council de la Producers Guild of America. Producteur exécutif pour Digital Domain depuis 2018, son but est désormais d'aider les équipes de créateurs à développer des œuvres de tout type: hologrammes, œuvres pour le location-based, œuvres de réalité virtuelle, œuvres de réalité augmentée, expériences d'intérieur et d'extérieur, etc.

Lors de sa conférence à l'édition 2019 de Stereopsia, John Canning s'est attaché à décrire l'état de l'art en matière d'effets spéciaux numériques destinés à améliorer les performances des acteurs. «Cela fait maintenant longtemps que nous utilisons des technologies numériques pour rendre nos personnages réels», explique-t-il.

Le producteur exécutif cite «Titanic» comme le premier film à présenter un humain numérique, c'est-à-dire un personnage créé grâce à l'ordinateur. Dans le film, la scène de naufrage présente en effet un passager percutant l'hélice du paquebot avant de tomber à l'eau. Ce passager n'est pas un humain véritable: il a été incrusté dans l'image grâce à des effets spéciaux numériques.

John Canning cite ensuite «L'Étrange histoire de Benjamin Button» comme un exemple de film réalisé entièrement grâce à l'aide des effets spéciaux numériques. La performance de Brad Pitt est enregistrée, puis traitée à l'ordinateur, pour créer le personnage de Benjamin Button.

«Brad Pitt ne jouait pas avec le reste des acteurs. Il était tout seul dans le studio. Doit-on donner l'Oscar aux acteurs, à la maquilleuse ou aux équipes d'effets spéciaux?», questionne le producteur exécutif. De plus en plus, les films témoignent d'un important travail de postproduction, aussi important que celui de production. Le maquillage numérique, notamment, est très en vogue à Hollywood, d'après les dires de John Canning.

Malgré son enthousiasme vis-à-vis des technologies numériques, John Canning interroge la nécessité de leur usage pour la création de personnages. «Parce que nous pouvons le faire, devons-nous toutefois le faire? Est-ce que c'est éthique?», demande-t-il. Il évoque ainsi la création de concerts de chanteurs morts grâce à des hologrammes, ceux de 2PAC et de Michael Jackson notamment. La réponse à cette question se fait au cas par cas. L'utilisation des technologies numériques est ainsi requise pour créer un plan qu'il ne serait pas possible d'avoir autrement. Dans le cas de «The Avengers», les plans très près des têtes des personnages ne pourraient être réalisés autrement que par ordinateur.

Les moyens moderne de la création de personnage numérique permettent de transformer le corps

de l'acteur sans avoir à modifier sa performance de manière significative. «Les acteurs sont responsables de leurs performances. Ils n'ont pas à surjouer parce que les subtilités de leur jeu apparaissent facilement à l'ordinateur. Les animateurs ne font que très peu de modifications par la suite», témoigne John Canning.

Grâce à ces mêmes moyens, les studios de Digital Domain créent des jeux vidéo aussi réalistes que les films. C'est une des promesses de l'industrie vidéoludique. «Actuellement, nous essayons de fusionner ensemble les mondes du film et du jeu vidéo, au point que l'utilisateur se demande s'il est face à un film ou à un jeu vidéo», poursuit-il.

Les outils de temps-réel sont particulièrement efficaces pour créer l'illusion de présence dans les jeux vidéo. «Nous obtenons une grande fidélité dans la couleur de la peau, la texture des cheveux, le mouvement du corps... C'est hyperréaliste», raconte John Canning. Ces effets étaient déjà présents dans les jeux où les personnages étaient créés en amont: ils sont désormais aussi effectifs dans les œuvres vidéoludiques reposant sur des moteurs de jeux en temps-réel.

«Nous ne remplaçons pas les acteurs, mais nous leur donnons les moyens de booster leur performance. Nous nous spécialisons dans la création de personnages aussi vivants que possible», conclut le producteur exécutif. ■

LA RÉALITÉ VIRTUELLE ISOLE-T-ELLE OU FACILITE-T-ELLE LES INTERACTIONS SOCIALES?

texte *Oriane Morriet*



Antony Vitillo, Géraldine Fauville, Louis Cacciuttolo, Pablo Cesar, Ana Revilla Hernando Photo: Oriane Morriet

Souvent accusée d'être source d'isolement pour l'utilisateur, la réalité virtuelle facilite-t-elle au contraire les relations sociales en rassemblant les gens, quelle que soit leur situation géographique dans le monde? Tous invités par le forum sur les technologies immersives, Stereopsia, qui s'est déroulé à Bruxelles les 11, 12 et 13 décembre 2019, Louis Cacciuttolo (VRr00m), Pablo Cesar (Centrum Wiskunde & Informatica), Ana Revilla Hernando (The Modern C.P.), Antony Vitillo (New Technology Walkers) et Géraldine Fauville (Stanford University) ont tour à tour exprimé leur avis sur la question. Retour sur chacune de leurs interventions afin de dresser un panorama complet de la réalité virtuelle sociale, de ses outils, de ses avantages et de ses inconvénients.

Selon Louis Cacciuttolo, la réalité virtuelle est à même de rassembler les gens quelle que soit leur situation géographique dans le monde. C'est dans cette optique que le CEO de VRr00m ouvrira en 2020 une

plateforme XR destinée aux interactions sociales. Concerts rock, pièces de théâtre, performances chorégraphiques, cercles de discussion, sessions de yoga, etc. Les activités permises par la plateforme seront diverses et variées.

«Beaucoup de gens prétendent que la réalité virtuelle est un lieu confiné. Nous voulons prouver que le monde virtuel est un monde en soi, dans lequel les gens peuvent interagir. Les spectateurs ne sont plus des spectateurs, mais des spect-actors», affirme Louis Cacciuttolo. La nouvelle plateforme de VRr00m se conçoit ainsi comme une sorte de «Second Life» en réalité virtuelle.

Également conscient des méfaits de la réalité virtuelle, Louis Cacciuttolo dénonce les pratiques de harcèlement sur les plateformes VR sociales. «Il n'est pas rare que les gens soient victimes de racisme, de sexisme, de harcèlement sexuel sur ces plateformes», confie-t-il.

Le problème est double. D'une part, il est difficile de prédire les actions des utilisateurs. D'autre part, les interactions en réalité virtuelle sont aussi réelles que celles dans la vie réelle. Pour garantir les bons comportements des utilisateurs, certaines mesures sont donc à prendre. La première est la construction de bulles invisibles autour des utilisateurs empêchant d'approcher trop près. La seconde est la possibilité pour l'utilisateur de couper le son pour ne pas entendre les paroles des autres.

Pour Pablo Cesar, la réalité virtuelle est une nouvelle manière de communiquer. Grâce à elle, les utilisateurs peuvent décider de regarder ensemble un match de football ou un film dans l'espace virtuel de leur choix. Afin de rendre l'expérience réaliste, le Centrum Wiskunde & Informatica travaille actuellement sur un système de caméras permettant de projeter en 3D le corps de l'utilisateur dans l'espace virtuel, plutôt que de figurer sa présence au moyen d'un avatar. Intitulé «VR Together», le projet se heurte à la grande quantité de données requises pour la création d'images 3D. «La technologie utilisée est le Unity 3D-Location based VR-TVM et le Point Clouds-6DOF-Dash, mais il n'y a toutefois pas encore de standard», confie Pablo Cesar.

Pour Ana Revilla Hernando, le défi de la réalité virtuelle est de créer des contenus qui familiarisent les utilisateurs à ses technologies. Pour rendre la réalité virtuelle davantage sociale, l'équipe de The Modern C.P. a conçu une expérience en trois chapitres sur le mode du thriller. Ses mots d'ordre? L'immersion, l'interaction, l'hyperréalisme et la représentation du soi. Sorti en 2018, le premier chapitre invitait deux utilisateurs à résoudre une enquête policière. En 2019, l'expérience s'étend à quatre utilisateurs. Ana Revilla Hernando prévoit la sortie d'un troisième chapitre dans le courant de l'année 2020. «Le Pilote 3 permettra à cinq utilisateurs d'interagir entre eux, mais aussi avec les personnages de l'histoire, rendus vivants grâce à l'intelligence artificielle», explique-t-elle.

Tout à la fois blogueur et développeur Web, Antony Vitillo conçoit la réalité virtuelle comme un lieu permettant d'organiser des événements sociaux. Son but est d'offrir des séances de cinéma en réalité virtuelle. Il envisage pour ce faire de s'associer à Sansar ou VRChat, parce que ces plateformes sont faciles d'utilisation. «Notre actuelle question porte sur la conception de l'espace virtuel en lui-même. L'idée de la salle de cinéma est bonne, mais pour discuter des films, faut-il créer une salle à part?», s'interroge-t-il.

De son côté, Géraldine Fauville, chercheuse à la Stanford University, utilise la réalité virtuelle pour créer des expériences éducatives relatives à la sauvegarde de l'environnement. «Je m'intéresse à l'impact de la réalité virtuelle sur l'éducation. Nous voulons que les gens soient sensibilisés à des situations qui affectent d'autres personnes et d'autres régions du monde», explique la professeure. La réalité virtuelle est selon elle un bon outil pour réduire la distance physique comme psychologique liée à la crise environnementale. Après avoir expérimenté ce qu'est couper des arbres en réalité virtuelle, Géraldine Fauville a ainsi observé un changement de comportement. Le nombre de serviettes en papier utilisé par les participants pour nettoyer une flaque d'eau est significativement plus réduit que celui utilisé par les participants n'ayant pas vécu l'expérience en réalité virtuelle. Est-ce un signe que la réalité virtuelle peut éduquer les gens plus efficacement que d'autres types d'expériences?



Calendrier

Détails: www.lienmultimedia.com/calendrier

Au service de l'industrie depuis 25 ans, 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 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.

Du 22 janvier au 2 février 2020

INTERNATIONAL FILM FESTIVAL ROTTERDAM (IFFR)

Le festival présente des longs métrages, des documentaires de création, des films expérimentaux et des productions numériques visuellement innovatrices. Il offre une compétition de premiers et seconds longs métrages et une compétition pour courts-métrages de cinéastes débutants.

- Lieu: Rotterdam, Pays-Bas
- www.filmfestivalrotterdam.com

Du 4 février au 6 février 2020

VISION PDG

Depuis maintenant 20 ans, ce sommet unique en Amérique du Nord propose une retraite exclusive aux dirigeants et aux dirigeantes d'entreprises de notre secteur. Défis et opportunités de croissance sont au cœur de généreux échanges entre pairs, le tout rehaussé par l'apport de conférenciers de renommée internationale et de plusieurs dizaines d'experts.

- Lieu: Gatineau (Hilton Lac-Leamy)
- Prix: 3900 \$ (3000 \$ pour les membres de l'AQT)
- Tél: (514) 874-2667
- www.aqt.ca/vision-pdg/

Du 5 février au 9 février 2020

MOIS MULTI

Spectacles, performances, laboratoires et happenings, en phase avec la fine pointe de l'art vivant multidisciplinaire et électronique d'aujourd'hui, seront au cœur de la programmation.

- Lieu: Québec (divers lieux)
- Prix: Passeport: 130 \$ / 30 ans et moins: 110 \$. Forfait découverte: 20 % de rabais à l'achat de 3 billets de spectacles différents.
- Email: info@mmrectoverso.org
- Tél: (418) 524-7553
- mmrectoverso.org/mois-multi-2020/

Le 6 février 2020

«QUAND LA MUSIQUE RENCONTRE L'IMAGE»

Conférence sur l'intégration de la musique dans des productions audiovisuelles. Le programme mettra en lumière les réflexions et actions des équipes de création et de production des séries télévisées «District 31» et «Blue Moon», ainsi que du film «Jouliks» sur l'intégration de la musique à une oeuvre audiovisuelle et ses déclinaisons.

- Lieu: Montréal (Le Ministère: 4521, boul. St-Laurent)
- Heure: 13h30.
- Prix: 30 \$ (20 \$ pour les membres de l'APEM et de l'Académie)
- <https://www.apem.ca/quand-musique-rencontre-image>

Le 15 février 2020

DÉPÔT DE DOSSIER AU PROGRAMME CONCEPTION-INTÉGRATION SONORE EN JEU VIDÉO (CAMPUS ADN)

Date limite pour déposer son dossier au programme Conception-intégration sonore en jeu vidéo, AEC de 554 heures, temps plein et partiel, offert par le Campus ADN. La formation débute en octobre.

- Prix: 25 \$ (frais d'analyse du dossier)
- <https://www.lecampusadn.com/>

Du 29 février au 08 mars 2020

23E FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM POUR ENFANTS DE MONTRÉAL (FIFEM)

Festival annuel compétitif pour les enfants et les familles. La compétition officielle du FIFEM est présidée par un Jury professionnel et un Jury enfant qui décerneront les prix suivants: le Prix spécial du jury (jury professionnel); le Grand prix de Montréal (jury professionnel et jury enfant); le Prix du meilleur court (jury professionnel et jury enfant) et les spectateurs attribueront le Prix du public.

- Lieu: Montréal, Québec
- Email: info@fifem.com
- www.fifem.com

Du 29 février au 22 mars 2020

FESTIVAL ART SOUTERRAIN

Art Souterrain s'appuie sur un modèle qui consiste à sortir l'art des lieux d'expositions traditionnels pour l'amener à la rencontre des individus. En investissant des lieux non conventionnels, l'organisme souhaite surprendre tout un chacun dans son quotidien et ainsi provoquer une interaction d'un nouveau genre.

- Lieu: Montréal (divers lieux)
- Email: info@artsouterrain.com
- Tél: 438-385-1955
- artsouterrain.com

Du 26 février au 07 mars 2020

RENDEZ-VOUS QUÉBEC CINÉMA

Les Rendez-vous Québec Cinéma, seul festival entièrement dédié au cinéma québécois, proposent depuis 38 ans le plus vaste éventail de genres et d'approches cinématographiques, rassemblant autant les oeuvres de la relève que de nos cinéastes établis. Avec sa sélection de plus de 300 films, dont une centaine de premières, et une pléiade d'événements gratuits, le festival devient, pendant 11 jours, le haut lieu de célébration du cinéma québécois, valorisant les rencontres entre le public et les artistes à l'origine de nos films.

- Lieu: Montréal (divers lieux)
- Email: info@quebeccinema.ca
- Tél: 514-526-9635
- rendez-vous.quebeccinema.ca/

Du 27 février au 8 mars 2020

VANCOUVER JEWISH FILM FESTIVAL

L'objectif de ce festival, «l'ainé des festivals du film juif du Canada», est «d'explorer la diversité de la vie et de la culture juives, et d'encourager la discussion, dans la communauté juive et à l'extérieur, de questions et de préoccupations afférentes.»

- Lieu: Vancouver, Colombie-Britannique
- Email: film@vjff.org
- Tél: 604-266-0245
- www.vjff.org

Du 1 mars au 31 mars 2020

AMNESTY INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

Ce festival présente des documentaires et des longs métrages engagés traitant de droits de la personne et de dignité humaine.

- Lieu: Amsterdam, Pays-Bas
- Email: info@moviesthatmatter.nl
- Tél: + 3120-7733621
- www.amnesty.nl/filmfestival

Du 16 mars au 20 mars 2020

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

Expo-conférence à l'intention des développeurs de jeux vidéo.

- Lieu: San Francisco, Californie (É.-U.)
- Tél: 415-947-6926
- Fax: 415-947-6011
- www.gdconf.com

Du 17 mars au 29 mars 2020

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM SUR L'ART (FIFA)

Le Festival International du Film sur l'Art (Le FIFA) se consacre à la promotion et au rayonnement international du film sur l'art et des arts médiatiques. Depuis plus de trois décennies, il propose un événement annuel au mois de mars, qui permet de découvrir les derniers documentaires sur l'art, en plus d'une sélection d'œuvres interactives et de réalité virtuelle. Avec une programmation et différentes activités tout au long de l'année à travers un vaste réseau de diffusion culturelle et scolaire, Le FIFA s'engage à accroître la connaissance et l'appréciation de l'art auprès du public, à promouvoir le travail des artistes oeuvrant dans les domaines du cinéma, de la vidéo et des arts visuels, ainsi qu'à encourager la production et la diffusion de films sur l'art.

- Lieu: Montréal (divers lieux)
- Tél: 514-222-4307
- www.artfifa.com

Du 19 mars au 27 mars 2020

FESTIVAL DU FILM DE L'OUTAOUAIS

Le Festival du film de l'Outaouais présente durant 9 jours consécutifs une centaine de projections de long et courts-métrages de fiction, d'animation ou documentaire provenant d'une vingtaine de pays. Fidèle à son habitude, le festival offre une place prépondérante au cinéma d'auteur national et international et plus particulièrement aux productions québécoises et de l'Outaouais.

- Lieu: Gatineau, Québec
- Email: bothayna@offestival.com
- Tél: 514-481-4711
- www.offestival.com

Du 22 mars au 28 mars 2020

IMAGÉSANTÉ

Imagésanté présente une programmation de 25 documentaires en compétition provenant des quatre coins du monde, sélectionnés pour leur qualité, leur engagement et leur approche qui offrent un regard croisé entre le cinéma, la science et la santé.

- Lieu: Liège, Belgique
- www.imagesante.be

Du 25 mars au 26 mars 2020

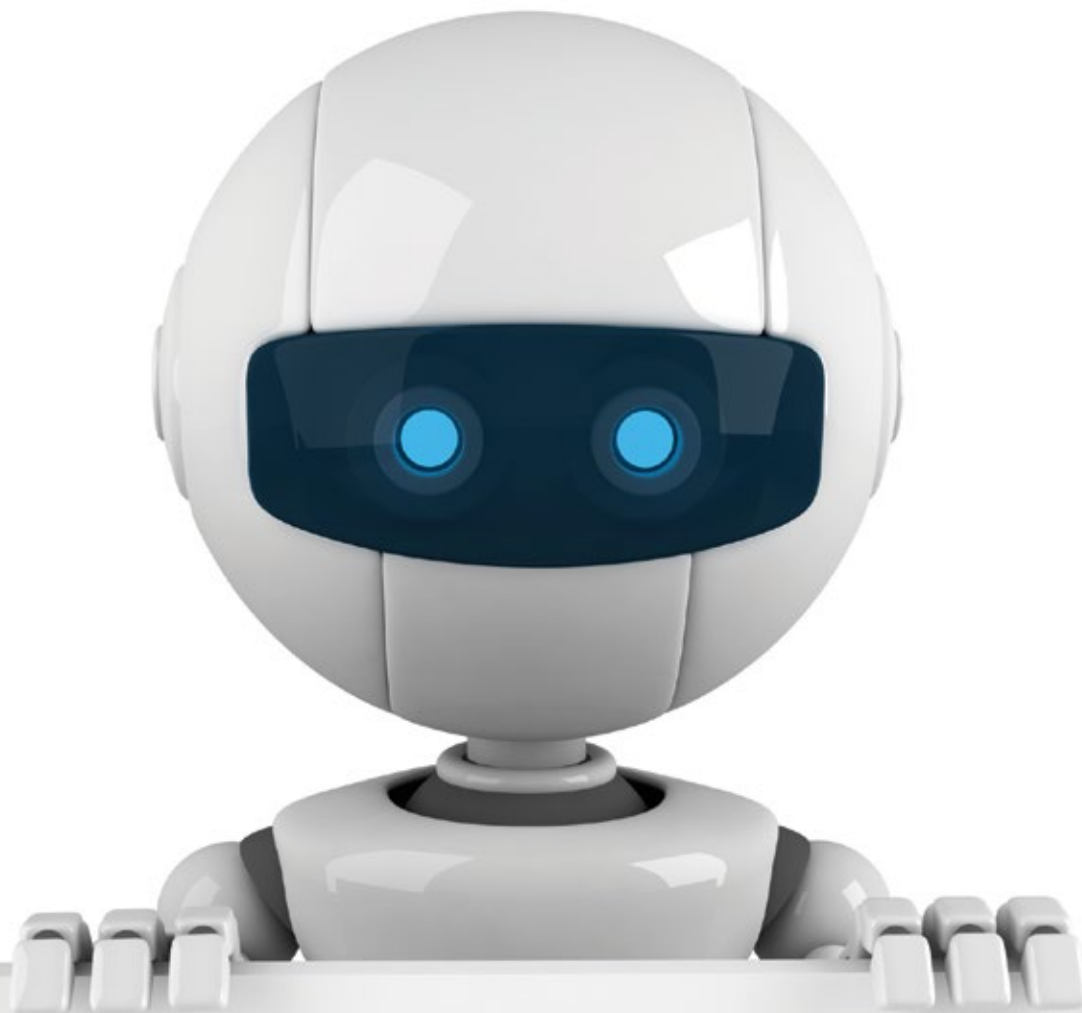
EXPO-SCÈNE

EXPO-SCÈNE est le plus important salon au Canada destiné aux professionnels de l'industrie de l'audio, de l'éclairage, de la vidéo, de la scène et du multimédia pour voir, entendre et découvrir les nouvelles technologies. Carrefour de causeries TEC éducatives sur des sujets de l'heure, EXPO-SCÈNE est l'endroit par excellence pour le réseautage entre les professionnels de l'industrie. L'événement rassemble plus de 75 exposants avec plus de 1700 visiteurs venus des quatre coins de l'Amérique du Nord.

- Lieu: Palais des congrès de Montréal
- Prix: Entrée libre. Jusqu'à 2100 \$ pour un kiosque
- Email: exposcene@citt.org
- Tél: (514) 504-9998 / 1 888 271-3383
- www.citt.org

Détails et autres événements:
www.lienmultimedia.com/calendrier

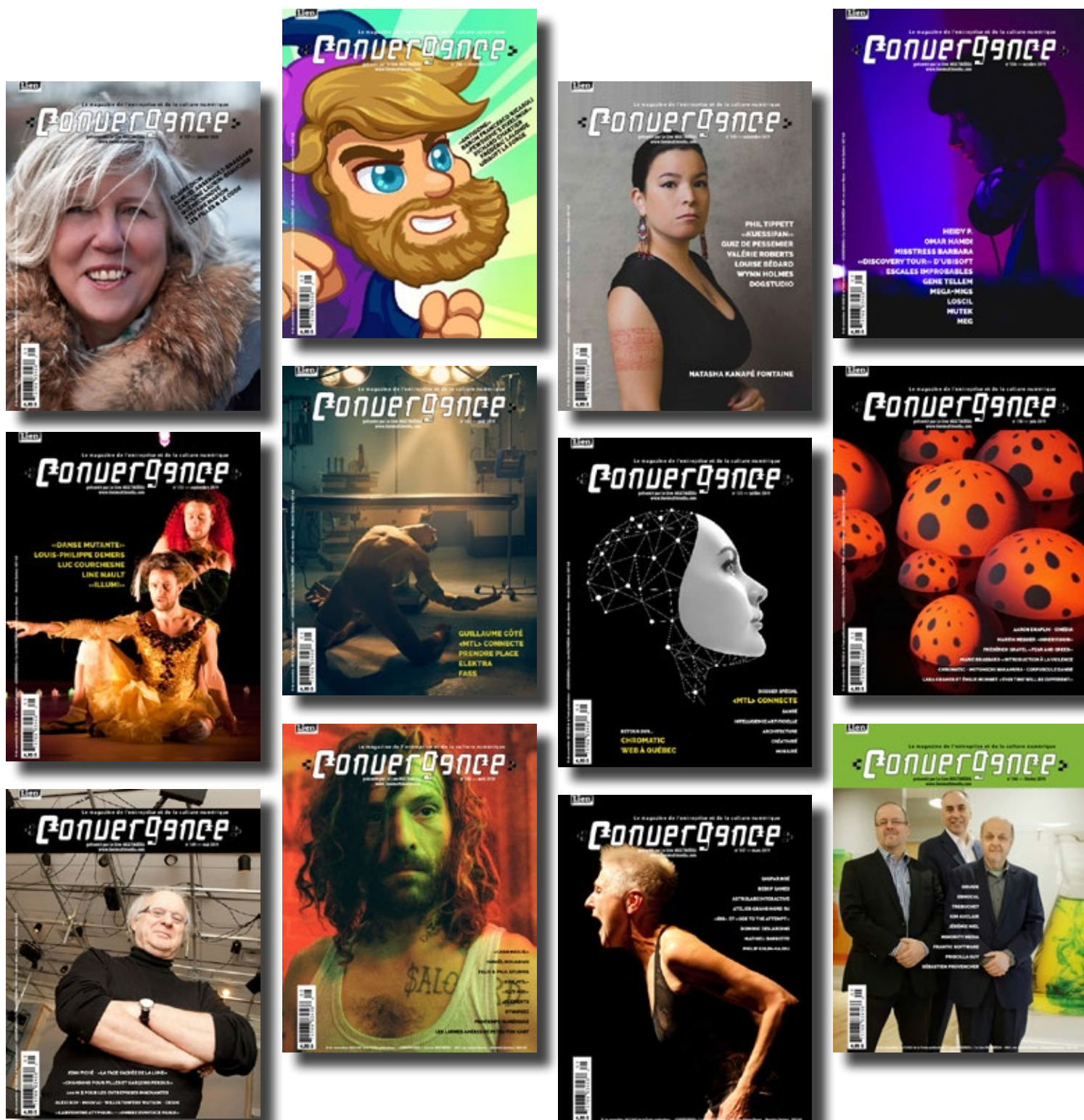
www.lienmultimedia.com actualisé en continu, tous les jours
nouvelles quotidiennes, reportages exclusifs, entrevues vidéo...



Entrevues vidéo :	www.lienmultimedia.com/video
Who's Who / C'est qui ça? :	www.lienmultimedia.com/qui
Calendrier :	www.lienmultimedia.com/calendrier
Guide de l'industrie :	www.lienmultimedia.com/guide
Bulletin-hebdomadaire, sur abonnement :	www.lienmultimedia.com
Abonnement en ligne :	www.lienmultimedia.com/boutique



Réalisé par Le Lien MULTIMÉDIA, <CONVERGENCE> est le seul magazine consacré à l'entreprise et à la culture numérique. Il donne la parole aux entrepreneurs et aux artistes qui font bouger le Québec numérique.



<CONVERGENCE> est publié 12 fois par année en format numérique

On s'abonne en ligne à www.lienmultimedia.com/boutique



www.lienmultimedia.com



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

L'abonnement comprend tout ce qui suit:



TOUTES LES ACTUS EN DIRECT

Mot de passe pour un accès complet à plus de 70 000 articles accessibles sur le Web 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

Accès à plus de 1000 entrevues, webinaires, capsules
et reportages vidéo avec des artisans et décideurs
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)





<CONVERGENCE>

prochain numéro: mars 2020 (no 159)

- > Réservation publicitaire): 24 février
- > Tombée matériel: 26 février
- > Détails et trousse média: www.lienmultimedia.com/jannonce

CONTACTS:

- > **Steeve Laprise**, slaprise@lienmultimedia.com, (514) 842-5333, # 1
- > **Martial Brissonnet**, mbrissonnet@qfq.com, (514) 842-5333, # 5
- > **Alexis Gagnon**, alexis@lienmultimediacom.com

D'ici là, rendez-vous tous les jours
sur www.lienmultimedia.com
le portail des professionnels du numérique au Québec

