

# CONVERGENCE

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

n° 140 — août 2018

«SCNVIR-COEXISTENCE»

JEAN-AMBROISE VESAC

FALAISES À MUTEK

PÔLE D'INNOVATION DE MONTRÉAL

SWEETIQ



20  
18



# FESTIVAL DES ARTS DE SAINT-SAUVEUR

## DU 2 AU 12 AOÛT 2018

ROMÉO ET JULIETTE DU BALLEMET 2 ET 3 AOÛT | TORONTO DANCE THEATRE 4 AOÛT  
ORCHESTRE MÉTROPOLITAIN AVEC YANNICK NÉZET-SÉGUIN 5 AOÛT  
HUBBARD STREET DANCE CHICAGO 8 AOÛT | YEMEN BLUES AVEC CHORÉGRAPHERS INVITÉES 9 AOÛT  
SOIRÉE DES ÉTOILES 10 ET 11 AOÛT | GUILLAUME CÔTÉ ET DANSEURS DU BALLEMET NATIONAL DU CANADA 12 AOÛT

GUILLAUME CÔTÉ, DIRECTEUR ARTISTIQUE | ETIENNE LAVIGNE, DIRECTEUR GÉNÉRAL

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

TICKETPRO | 1 866 908-9090

Canada

Québec



kevric



CANDEREL

Desjardins



# Fantasia

FESTIVAL INTERNATIONAL DE FILMS



22<sup>ème</sup> ÉDITION / 12 JUILLET AU 1 AOÛT 2018  
MONTREAL / FANTASIAFESTIVAL.COM

# Antidote 9

Le remède à tous vos mots.



**Correcteur** avancé avec filtres intelligents

**Dictionnaires** riches et complets

**Guides** linguistiques clairs et détaillés

En français ou en anglais, Antidote est l'arsenal complet du parfait rédacteur. Que vous rédigez un courriel, une lettre, un rapport ou un essai, 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 la revue de presse, consultez [www.antidote.info](http://www.antidote.info).



**Druide**

Depuis 25 ans, Le Lien MULTIMÉDIA propose des contenus, publications et services ciblant les professionnels du numérique au Québec grâce au travail d'une équipe dévouée de recherchistes et de journalistes sur le terrain.

## NOTRE BOÎTE À OUTILS



### 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! C'est notre promesse: Toute l'actu du numérique au Québec tous les jours et toutes les semaines.



### APPLICATION MOBILE

L'appli vous suit partout, l'info dans la paume de votre main. Facile de consultation, rapide, sans plantages ou bogues, agrémentée de photos et de vidéos, elle vous permet d'aller droit au but, où que vous soyez!



### GUIDES DE L'INDUSTRIE

Web, jeu vidéo, mobile, réalité virtuelle, intelligence artificielles sont nos terrains de prédilection. Avec notre penchant prononcé pour la collecte d'info, nous avons le profil idéal de l'éditeur de guides et de rapports de veille! Ils vous orienteront à coup sûr vers de nouvelles rencontres et des projets passionnants.



### MAGAZINE CONVERGENCE

Le magazine est le refuge des articles de fond, des analyses inspirées et des interviews au long cours. Illustré avec goût, mis en page avec soin, assez dense pour combler votre appétit de contenu, CONVERGENCE vous offre tous les mois des instants d'évasion.

**VOTRE PASSEPORT  
POUR EXPLORER AU QUOTIDIEN  
NOTRE ÉCOSYSTÈME NUMÉRIQUE**

### CONTACTEZ-NOUS:

4841, rue Jeanne-Mance - Montréal (Québec)  
Tél: 514-842-5333 • [info@lienmultimedia.com](mailto:info@lienmultimedia.com)  
[www.lienmultimedia.com](http://www.lienmultimedia.com)  
Abonnement: [www.lienmultimedia.com/boutique](http://www.lienmultimedia.com/boutique)

inis.qc.ca



**PORTES OUVERTES**

**Mercredi 5 septembre 2018**

**de 16 h à 19 h**

**DATE LIMITE D'INSCRIPTION**

**Programme Cinéma**

**Mercredi 19 septembre 2018**

**Cinéma - Télévision - Médias interactifs**

**L'inis**

Centre de formation



# QUI FAIT QUOI 30 ans

www.qfq.com



NOUS SOMMES VOS PREMIERS SPECTATEURS

## 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 smartphone, 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 accostant sur les rives de l'écosystème audiovisuel canadien.

# LE RÉSEAU DES PROFESSIONNELS DE L'IMAGE ET DU SON

## CONTACTEZ-NOUS:

4841, rue Jeanne-Mance - Montréal (Québec)

Tél: 514-842-5333 Fax: 514-495-1089

info@qfq.com • pub@qfq.com

www.qfq.com • boutique.qfq.com



# Courrielleur<sup>MC</sup>

---

Communauté dédiée au marketing  
par courriel depuis 2002



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

« *une expertise unique  
à votre service* »

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

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

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

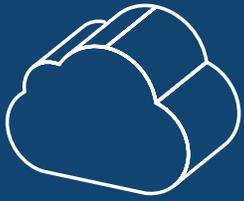
**Le CEIM** est constitué de spécialistes chevronnés, dans le domaine des nouveaux médias et dans chacun des autres domaines d'intervention.

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

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

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





# 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.

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  
Mélicha Vigneault Raymond  
Yves Tremblay

**PUBLICITÉ >>**

Charles-André Gaudreau - (514) 266-2451  
cgaudreau@lienmultimedia.com

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

Alexis Gagnon - (514) 360-1468  
alexis@lienmultimedia.com

**Couverture >>**

«ScnVir-Coexistence»  
Image: Jean-Ambroise Vesac

**ABONNEMENT <CONVERGENCE>**

1 an (12 numéros): 30 \$  
+ 1 Guide MULTIMÉDIA: 50 \$  
www.lienmultimedia.com/boutique

**ABONNEMENT LE LIEN MULTIMÉDIA**

1 an (50 numéros) du bulletin hebdo: 199 \$  
+ Bulletin quotidien courriel  
+ 12 magazines <CONVERGENCE>  
+ 1 Guide MULTIMÉDIA nouveaux médias  
+ 1 Guide de l'industrie WEB  
+ 1 Guide de l'industrie JEUX VIDÉO  
+ 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

- 12 Falaises à Mutek: dialogue entre électroacoustique et visuels
- 16 André Girard détourne des objets issus de l'économie pour en faire des objets artistiques
- 20 La culture africaine se met à l'heure du numérique
- 22 Le Centquatre accueille toutes les formes d'art
- 24 À Lyon, le Mirage Festival s'ouvre aux cultures numériques
- 26 Par le biais du Tetris, le Havre nourrit la culture numérique
- 28 Seconde Nature développe l'art numérique dans la région Aix-Marseille
- 30 L'artiste Rosalie D. Gagné explore l'espace et le souffle dans ses oeuvres
- 38 Jean-Ambroise Vesac cherche à créer un effet d'hybridation dans ses oeuvres

## AFFAIRES ÉLECTRONIQUES

- 48 Le pôle d'innovation de Montréal sous l'égide de Montréal Inc. et OSMO
- 50 PME MTL soutient et accompagne les start-ups
- 51 SweetIQ vendue à un Américain tout en demeurant à Montréal

## TECHNOLOGIES

- 54 TechnoCOOL: Gadgets, matériel, accessoires
- 58 Calendrier

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





Falaises Photo: [Courtoisie](#)

# FALAISES À MUTEK: DIALOGUE ENTRE ELECTROACOUSTIQUE ET VISUELS

texte Yves Tremblay

La 19e édition du festival Mutek, dédié à la créativité numérique et aux musiques électroniques, propose «Falaises» à Montréal. Il rassemble deux musiciens de formation électroacoustique, Alexis Langevin-Tétrault et Guillaume Côté, ainsi que l'artiste numérique Dave Gagnon aux visuels. Les deux premiers créateurs se rencontrent à Monaco lors un colloque de musique électroacoustique, où ils allaient interpréter leurs compositions respectives. Ils y constatent qu'ils partagent des intérêts et des outils de travail communs. Se greffe bientôt à eux Dave Gagnon, qui va créer un dispositif lumineux et graphique original, s'ajoutant à leurs trames sonores, en partie improvisées.

Le titre du projet symbolise «l'idée de jouer en direct, de se mettre en danger, aux limites de quelque chose, sans toutefois tomber dans le vide. Jouer sans filet également, autant sur la plan visuel qu'au son, un pari qu'on voulait tous les trois risquer. Falaises représente enfin les grands contrastes, une grande dénivellation et c'est cet aspect, cette dualité-là qu'on retrouve à plusieurs niveaux dans notre musique, le contraste entre des sons bruités, des sons plus lisses, d'autres plus accessibles, de grandes masses sonores et des sons plus articulés aussi. Il existe toujours un contraste entre deux extrêmes et on se tient dans cet équilibre-là», précise Alexis Langevin-Tétrault. Parmi d'autres performances, ce dernier avait d'ailleurs auparavant offert l'installation musicale QUADr, avec quatre roues de vélo à l'édition 2016 de Mutek. Sur scène Falaises déploie deux musiciens, entourés de deux panneaux réflecteurs et d'un écran. Une musique électroacoustique volontairement accessible, unissant bruitisme, krautrock et ambient, utilise partiellement des synthétiseurs modulaires et complète l'ensemble.

Artiste sonore (à qui l'ont doit notamment le documentaire acoustique avec déclinaisons mobile et web «ARCHIPEL» pour le 375e de Montréal), Guillaume Côté explique ainsi les motivations du trio: «Généralement en musique électroacoustique traditionnelle, une bonne part est déjà toute calculée, contrôlée. Tu as des outils, des ordinateurs

aussi et tu développes tout. Tu as du temps pour le faire, mais dans mon cas, j'étais un peu blasé de cela.» Alexis Langevin-Tétrault poursuit: «On avait envie d'arriver à jouer une pièce en direct, avec des outils live, pas quelque chose de tout prévu et placé à 100% d'avance, qui permette d'interpréter, de changer de visée ou de faire des variations, ce qui explique le choix des synthétiseurs modulaires. Il s'agit d'appareils précis, mais en même temps qui comportent souvent un facteur aléatoire, ou des éléments imprévus voire improbables. Les outils numériques sont généralement très précis mais ils permettent moins d'interpréter. Ici on utilise en fait une combinaison des deux.» Guidée par une structure de base, la performance de 25 minutes s'improvise à chaque représentation. Via un réseau d'interconnexions, les trois performeurs interagissent et s'inter-influencent en temps réel, l'artiste visuel placé à l'extérieur de la scène afin de saisir la globalité de tous les éléments de la performance.

Déjà offert sous plusieurs déclinaisons auparavant, «Falaises» se présente d'abord avec un écran unique, puis s'ajoute une boîte réfléchissante. Après environ quatre mois de figelage, s'ajoute enfin un deuxième réflecteur. On en retrouve donc un de chaque côté des deux électroacousticiens, placés au centre, dès le festival Akousma 14 en octobre 2017 à l'Usine C, ainsi qu'au Mois Multi à Québec à la Nef, en février 2018. Comme pour la symétrie parfaite scénographiquement, les équipements



Falaises Photo: [Courtoisie](#)

de chacun des musiciens sont à peu près les mêmes, analogues et numériques. La version finale de «Falaises» s'anima au Perséides en Gaspésie le 18 août 2018, pour ensuite prendre part à Mutek le 25 août au Monument national.

Animateur 3D ayant déjà oeuvré sur le «Moulin à images» de Robert Lepage à Québec notamment, le créateur numérique Dave Gagnon signait déjà printemps 2016 les visuels anthropomorphiques de l'installation interactive «L'Autre», avec les deux mêmes collaborateurs musicaux que «Falaises», une commande de l'équipe d'Erreur de type 27, qui organise des concerts de musique nouvelle, en satellite au Mois Multi de Québec. Dave Gagnon parle de l'évolution du projet «Falaises» et de ses défis: «Au début ç'a évolué assez rapidement alors le défi fut de trouver ce qui fonctionnait bien visuellement, puis aussi se démarquait dans l'audio, ce qui était déjà là, par ailleurs assez bruyé, et d'aller sélectionner le message qui ressortait ultimement dans tout cela. Qu'est-ce qui méritait d'être accentué, ponctué visuellement, tout en restant moi aussi en direct, comme les musiciens. Évidemment construire les boîtes réfléchissantes représentait un important défi aussi. On me proposait quand même un bon paquet de couches (layers), de sons et de bruits, toujours en étape de composition d'ailleurs, mais on y est arrivés dans un processus fluide et organique... Diriger tout cela visuellement a été quand même beaucoup de travail.» Fidèle à son esthétique graphique des dernières années, il a opté pour le noir et blanc, mis à part quelques touches sobrement colorées. Au sujet du format il rajoute: «Par défaut c'est souvent la technologie qui dicte un peu le format, le 16/9, qui est venu après le 4/3, et là de plus en plus on se dirige vers d'autres formes, anamorphiques... Je voulais quelque chose de parfaitement adapté sur mesure (custom); c'est pas une forme normalement rendue au cinéma ou dans les visuels en général, c'est trois fois 16/9, donc il y a une espèce de ratio équilibré dans Falaises, les trois supports qui se parlent, les deux réflecteurs et l'écran, lui aussi non-standard.»

Guillaume Côté rajoute que le plus grand défi aura été d'adapter les boîtes réfléchissantes

au transport par avion; trouver des matériaux légers premièrement, ainsi que le moyen qu'ils soient facilement montables et démontables. En outre il aura fallu dessiner les plans du dispositif complet et présenter des soumissions, puisqu'après presque deux années de festivals et d'événements au Québec, une certaine demande se faisait sentir à l'international et le trio devait malheureusement décliner des offres. La triade vient toutefois de signer (un contrat) avec Marc Langlois comme agent (La chasse galerie) et un premier spectacle en France se produira à Nantes au festival Stereolux le 9 novembre prochain, un événement voué aux musiques actuelles et aux arts numériques.

Fiers d'avoir rendu l'ensemble cohérent, le trio a créé une proposition unique, tout en allant plus loin que la projection 2D. Dave Gagnon rajoute enfin que dans la forme de musique, autant que par l'interprétation en direct, «Falaises» rejoint le spectacle rock, en offrant quelque chose «...d'un peu moins froid que l'électroacoustique. C'était notre objectif et je pense que c'est réussi.» L'artiste visual ajoute qu'avec leur résidence à venir à la Méduse de Québec à l'automne, «Falaises» voudrait enregistrer les deux pièces (ou trames) utilisées actuellement, de même qu'augmenter la durée de la performance à 45 minutes.

Dave Gagnon propose parallèlement une installation interactive à Shawinigan jusqu'en septembre, «Sous la surface», qui traite d'internet et de notre relation avec internet où se croisent deux niveaux, le virtuel et le physique, intégrant art web et robotique. Alexis Langevin-Tétreault de son côté oeuvre à une nouvelle version de «QUADR» où évolue plus de mouvement, comprenant également une mise en scène et un éclairage plus développés qu'à sa première édition, quelque chose de plus près de la danse d'ailleurs. Enfin, Guillaume Côté créera en collaboration avec son collègue de «Trames» un web-documentaire de médiation culturelle, mettant en lumière la familiarisation et la découverte du territoire par les nouveaux arrivants, en classes d'accueil au secondaire, un projet produit par Les Rencontres Internationales du documentaire de Montréal (RIDM). ■



Guillaume Côté, Alexis Langevin-Tétrault et Dave Gagnon Photo: [Courtoisie](#)



# ANDRÉ GIRARD DÉTOURNE DES OBJETS ISSUS DE L'ÉCONOMIE POUR EN FAIRE DES OBJETS ARTISTIQUES

*texte Sophie Bernard*

C'est bien beau, les expositions, mais encore faut-il y accéder. André Girard, fondateur de la Compagnie Générale des André Girard a réfléchi à ce problème et a imaginé le projet «Présence», présenté jusqu'au 5 août à l'Arsenal art contemporain dans le cadre de la Biennale internationale d'art numérique, organisé par Elektra. L'artiste a commencé par faire des recherches sur les robots qui existaient et a commencé à les transformer pour qu'ils deviennent des médiateurs pour le public qui ne pourrait pas



Le dispositif proposé à la BIAN s'avère simple: l'utilisateur, muni d'un téléphone intelligent contrôle un robot à distance et peut de promener dans une salle d'exposition par le biais de la technologie de téléprésence. Le visuel est de bonne qualité et, grâce à l'audio, on peut interagir avec les visiteurs sur place. «Pourquoi existe-t-il encore des galeries alors que les gens vont voir des oeuvres sur YouTube?, se questionne André Girard. Parce qu'il existe un contexte, une présentation qui permettent d'aller un peu plus loin qu'un simple compte rendu sur un ordinateur.» Avec les images et les vidéos en ligne, on a l'impression d'avoir une familiarité avec une oeuvre qui n'existe pas en réalité. L'artiste donne en exemple la Joconde: lorsque les gens la voient en vrai au Musée du Louvre, ils s'étonnent de la petite taille du tableau qu'ils avaient imaginé beaucoup plus grand dans les représentations qu'on en fait.

André Girard a créé la Compagnie Générale des André Girard en 2017 pour ouvrir un espace de création où il remet en question la place de l'objet d'art dans l'économie marchande en détournant les objets que l'on associe normalement au monde de l'entreprise pour offrir des propositions jouant sur la faille entre le milieu de l'art et celui de l'économie. Dans sa réflexion, il oppose l'économie et le monde de l'art. Dans un autre projet, il a détourné des certificats d'obligation émis par la Compagnie d'Aqueduc de Chicoutimi datant de 1927 qui n'ont jamais trouvé preneur et qui sont restés dans des voûtes pendant des décennies avant d'être récupérés pour ce projet.

Avec «Présence», André Girard détourne un objet créé pour les téléconférences. Celui qu'on peut voir à l'Arsenal mesure 38 pouces et qui se prénomme Ti-nomme, surnom qu'on donnait à l'artiste quand il était jeune. Il voudrait en regrouper plusieurs de tailles différentes qui prendraient d'assaut une exposition. Une caméra 360 degrés permet de documenter l'intégralité de l'environnement. «En fin de compte, lors d'une exposition, il y a la personne qui utilise le dispositif, mais aussi tous les gens qui l'entourent et qui interagissent avec elle, explique-t-il. Le dispositif est intuitif et intrigant.»

Il voit une pertinence à son projet dans un contexte où des galeries ferment leurs portes. Dorénavant, on parle de plus en plus d'événementiel plutôt que d'exposition sur le long terme. «J'aimerais amener Ti-nomme ailleurs, de façon surprise, souligne André Girard. Je trouve intrigant de voir la réaction des gens et les échanges à travers le robot.» ■

André Girard Photo: Sophie Bernard

# LA CULTURE AFRICAINE SE MET À L'HEURE DU NUMÉRIQUE

texte *Sophie Bernard*

**En 2008, Maria-Luisa Angulo, une Salvadorienne d'origine installée à Dakar, au Sénégal, fonde Trias Culture, un organisme de promotion de l'utilisation des technologies numériques pour la création artistique et le développement des entreprises créatives en Afrique. Dans le cadre d'une table ronde sur la diffusion de l'art numérique et le rôle des festivals d'art contemporain organisée dans le cadre de la 12e édition du Marché international de l'art numérique (MIAN), elle a discuté de la diffusion de l'art numérique au Sénégal et sur tout le continent africain.**

« Nous avons commencé par faire de l'exploitation et de l'expérimentation avec des danseurs et artistes de scène, explique la fondatrice de Trias Culture. Les artistes utilisent des dispositifs variés, comme des capteurs d'images. Nous incluons aussi les techniciens et les informaticiens avec les artistes, pour faire du transfert de connaissance. » Au quotidien, l'organisme travaille avec une population diverse, particulièrement les femmes et les enfants. Trias Culture organise, entre autres, des ateliers de photo participatifs pour les femmes qui, généralement, ne savent ni lire, ni écrire. Il propose aussi des ateliers de création numérique auprès des enfants, pour les amener à réfléchir au numérique et à l'utiliser, ce qui pourrait les amener à faire d'autres métiers que les traditionnels.

En 2017, l'organisme lançait la première édition du concours Africa Art Box, dans le but de mettre de l'avant la création numérique en Afrique. Cet événement vise à aider les artistes numériques africains à construire leur parcours professionnel. Il vise également à devenir une vitrine pour les artistes. Le grand gagnant de cette première édition était Nathan Gates, d'Afrique du Sud, dont le projet propose d'expérimenter la dimension physique des technologies, en reliant la façon dont les informations d'un site Web sont présentées à l'état physique du serveur qui anime ce site Web. Le gagnant s'est mérité une résidence de deux mois au centre international Plataforma Bogotá, dans la capitale colombienne. « Pendant l'événement, nous organisons également des activités de sensibilisation et des rencontres de

démonstration, souligne Maria Luisa Angulo. Nous comptons beaucoup sur la diffusion sur les médias, d'ailleurs, l'Ambassade d'Espagne au Sénégal a été notre tout premier partenaire. » Pour cette première édition, les curateurs ont retenu 21 projets. Les œuvres des finalistes forment une première collection d'art numérique africain.

« Nous préparons un nouvel appel à candidatures pour le prochain concours, note la coordonnatrice de Trias Culture. Nous avons choisi comme thématique ce petit espace d'eau qui sépare les continents africain et européen, ce qui permettra de réfléchir aux enjeux comme la migration du sud vers le nord. » Le prix sera une résidence artistique dans un centre de création à Tanger, au Maroc.

En Afrique, le monde de la finance et le monde artistique se rencontrent peu. Il existe un frein économique, seulement 10% de la population a accès à une banque, le mobile est venu prendre la place pour combler ce vide. En Afrique de l'Ouest, au quotidien, les transactions se font par appareil mobile et si le système d'argent mobile s'avère une des grandes innovations des dernières années, toutefois, l'influence de l'art ne passe pas nécessairement par là. « La consommation de l'art ne se trouve pas dans les habitudes des populations d'Afrique de l'Ouest, précise Maria Luisa Angulo. L'innovation est là, mais on ne voit pas encore les retombées économiques. »

Le MIAN était organisé par Elektra, la Biennale art numérique et le Centre Phi. ■



Maria Luisa Angulo Photo: Sophie Bernard

# LE CENTQUATRE ACCUEILLE TOUTES LES FORMES D'ART

texte *Sophie Bernard*

Depuis 2008, les espaces désaffectés qui accueillait l'ancien Service municipal des pompes funèbres de la ville de Paris, se sont transformés en établissement public de coopération culturelle, rebaptisé le Centquatre-Paris. Situé au 104, rue d'Aubervilliers, dans le 19<sup>e</sup> arrondissement. Depuis la construction des halles, au début des années 1870, le quartier s'est bien transformé, comptant aujourd'hui 60% de logements sociaux, ses habitants vivant dans la précarité. José-Manuel Gonçalves, qui le dirige depuis 2010, était de passage à Montréal lors de la 12<sup>e</sup> édition du Marché international de l'art numérique (MIAN), pour discuter de la diffusion de l'art numérique et le rôle des festivals d'art contemporain. Nous l'avons rencontré.

**S**itué à la limite entre Paris et la banlieue, le 104 n'a jamais accueilli de corps, tient à rassurer José-Manuel Gonçalves. Il était le lieu de préparation de rites funéraires. Longtemps restés en friche, les bâtiments ont été sauvés de la pression immobilière, grâce à la Mairie de Paris. Aujourd'hui, le Centquatre occupe 35 000 mètres carrés de planchers, sur une parcelle de 15 848 mètres carrés. «Le Centquatre n'a pas échappé à la crise financière, souligne son directeur. Cela fait 35 ans que je travaille dans le domaine, mais là, on a vu une pression politique forte. J'y suis arrivé avec conviction et pas par croyance.»

José-Manuel Gonçalves et son équipe ont dû faire face à un double défi: que le lieu soit reconnu par les artistes professionnels et que le public et les artistes le voient comme un lieu de permanence. Ils ont accepté la complexité du milieu du quartier et complété l'offre culturelle parisienne.

«Je voulais que ce soit un lieu qui attire davantage les curieux que les spécialistes. Ma manière est de faire, et en faisant, on peut penser.» Le directeur a voulu faire de cet espace une plateforme collaborative.

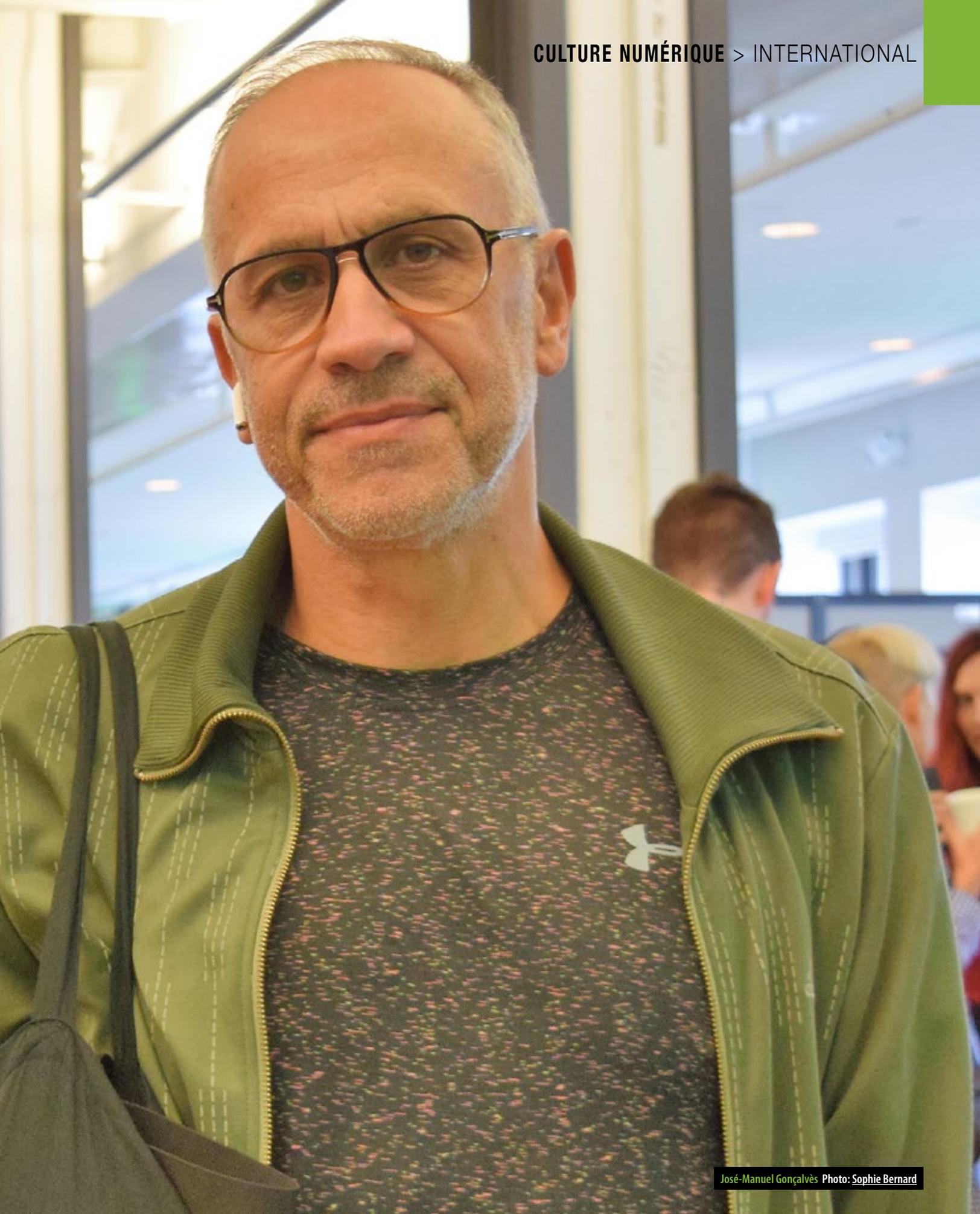
Aujourd'hui, le Centquatre comprend, entre autres deux salles de spectacles, des ateliers de fabrication et de production, des appartements, une pépinière d'entreprises, des services et des commerces, dont un café et un restaurant, un

équipement de pratiques artistiques et des locaux techniques. Il accueille 200 artistes en permanence et 5 000 personnes peuvent s'y retrouver.

Toutes les disciplines artistiques s'y retrouvent: théâtre, danse, cirque, arts visuels, musique, performances, magie, jeune public, cinéma, expériences immersives... On y a même diffusé les matches de la Coupe du monde 2018! Des espaces sont réservés aux artistes non professionnels et des activités pour les enfants et la famille. L'année dernière, près de 700 000 visiteurs l'ont fréquenté.

«J'ai voulu que le nom soit écrit en lettres et non en chiffres pour qu'il ne soit plus une adresse, mais plutôt un lieu d'existence, ajoute José-Manuel Gonçalves. Nous voulons attirer à la fois les artistes professionnels, émergents et de réputation mondiale. J'essaie de me servir des pratiques de tous les champs et l'art numérique demeure une grande question. Comment faire pour que les oeuvres tiennent plus longtemps. La durabilité soulève des questions économiques et techniques, tout comme dans le spectacle vivant.» L'homme réfléchit beaucoup à la façon dont l'art et la culture peuvent transformer la géographie urbaine, travaillant avec des architectes et des sociologues.

Le MIAN était organisé par Elektra, la Biennale art numérique et le Centre Phi. ■



José-Manuel Gonçalves Photo: Sophie Bernard

# À LYON, LE MIRAGE FESTIVAL S'OUVRE AUX CULTURES NUMÉRIQUES

texte *Sophie Bernard*

**Jeune événement né en 2013 à Lyon, en France, Mirage Festival mise sur l'art, l'innovation et les cultures numériques. Jean-Emmanuel Rosnet, son cofondateur et directeur artistique, était de passage à Montréal, invité par Elektra, la BIAN et le Centre Phi lors de la 12e édition du Marché international de l'art numérique, pour discuter de la diffusion de l'art contemporain. La petite équipe de ce festival a grandi au fil des années, explique-t-il.**

Il existait déjà de grands événements culturels à Lyon, les Nuits de Fourvière, la Fête des lumières ou encore la Biennale d'art contemporain, mais le numérique n'avait pas encore trouvé sa place avant Mirage Festival, qui s'est donné comme mandat de mettre de l'avant cette culture. «Notre festival questionne la pratique artistique dans l'ère numérique, explique Jean-Emmanuel Rosnet. Nous ne posons pas de limites, Mirage aborde la création numérique et l'art contemporain de façon très large.»

La 6e édition du festival, qui s'est tenue du 4 au 8 avril, a exploré la capacité de la création numérique à nous transporter vers de nouveaux univers. En 2016, il s'était attardé à l'imaginaire des machines et l'année suivante à l'invisible et l'immatériel. «Nous proposons une large programmation, avec des performances le soir qui se penchaient sur les usages des technologies sur scène, souligne son cofondateur. Nous nous inspirons d'ailleurs de ce qui se fait au Québec et qui manquait à Lyon.» Mirage veut garder un format intimiste, avec des événements qui rassemblent 60 personnes ou moins. Les participants ont également accès à des parcours d'expositions, à la découverte d'expériences immersives et d'univers virtuels, la programmation de la sixième édition du Mirage Festival s'ouvrant à d'autres réalités. En 2018, ils ont pu, entre autres, découvrir l'œuvre «Machine for Living», de l'artiste québécoise

Sabrina Ratté (avec le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec). Cette installation immersive proposait une visite virtuelle inspirée de villes nouvelles telles que Noisy-le-Grand, Créteil, la Grande Borne, la Défense ou encore Cergy-Pontoise.

Le festival offre également un volet Mirage Créative +, des espaces de rencontres, des échanges et du réseautage. Il compte également un Salon de la création émergente, en collaboration avec des écoles de Genève. Les festivaliers peuvent aussi accéder à des sessions expérimentales, des hackathon, des camps où on se penche, par exemple, sur les nouveaux outils pour la scène. Mirage Festival collabore beaucoup à l'international, particulièrement avec le Canada, la Suisse, les Pays-Bas ou encore la République tchèque. Comme Lyon a été reconnu comme Patrimoine mondial de l'UNESCO, Mirage bénéficie d'une visibilité internationale. Depuis peu, le festival s'est doté d'un volet production, visant à donner la possibilité à des artistes de produire et développer de nouveaux projets dans de bonnes conditions.

«Les réseaux demeurent une question importante, dit-il. Nous essayons de nous mutualiser avec d'autres événements, il s'agit d'un enjeu économique. Cela s'est réalisé au fil des éditions, en constituant des réseaux informels. Il existe des liens évidents entre le Québec, Lyon, Aix-en-Provence ou ailleurs.» ■



José-Manuel Gonçalves Photo: Sophie Bernard



Franck Testaer Photo: [Sophie Bernard](#)

# PAR LE BIAIS DU TETRIS, LE HAVRE NOURRIT LA CULTURE NUMÉRIQUE

texte *Sophie Bernard*

**D'entrée de jeu, Franck Testaert explique qu'il dirige une salle de spectacles et que, jusqu'à récemment, il était un puceau du numérique. Pourtant Le Tetris, qui a fait ses débuts en 2010 dans le Fort de Tourneville, dans la ville du Havre, en Normandie, propose, outre la salle de spectacles, un pôle de création. Il accueille une trentaine d'artistes, a expliqué Franck Testaert, son directeur, lors d'une table ronde organisée dans le cadre du Marché international de l'art numérique. Le lieu a ouvert officiellement en mars 2013.**

**S**ous le label Scène de Musiques Actuelles de France (Smac), Le Tetris s'est réellement coconstruit avec les acteurs culturels de la communauté du Havre et l'organisme est propriétaire du bâtiment, ce qui s'avère rare en France et qui permet beaucoup de choses, comme choisir les architectes et travailler sur des cycles courts. Le Havre se trouvant au bord de la mer, l'organisme a utilisé des conteneurs pour concevoir ses espaces. Le lieu propose beaucoup de spectacles en musique, danse, théâtre, ainsi que des rencontres et des expositions. La culture numérique a toujours eu sa place au sein de l'institution, arrivée par des projets artistiques et culturels.

«Nous nous inscrivons dans l'économie sociale et solidaire, étant donné que nous venons de l'univers des squats et du punk», précise Franck Testaert, lui-même ancien régisseur de l'École de Théâtre du Havre et musicien du groupe punk Mob's et Travaux. Selon lui, l'art numérique vient de cette fracture, la musique électronique se posant des questions. Le lieu propose également des résidences pour les artistes, où est passé Ben l'Oncle Soul en 2013.

En 2017, Le Havre fêtait son 500e anniversaire, mais il faut savoir que la ville a été complètement détruite par les Anglais en 1945, il ne reste donc

presque rien de l'ancienne cité portuaire. Le directeur des activités entourant cet anniversaire a décidé de mettre de l'avant le numérique. Dans le cadre de l'événement «Un été au Havre», s'est tenue l'exposition «Smart Factory», qui a proposé, entre autres, des installations de l'artiste québécoise Véronique Béland et du franco-canadien Grégory Chatonski. Quelque 30 000 personnes se sont déplacées, ce que le directeur de Tetris trouve imposant pour l'agglomération du Havre, qui compte 200 000 habitants.

La ville ayant décidé de poursuivre l'expérience «Le temps d'un été», Le Tetris tient, du 23 juin au 2 septembre 2018, «EXHIBITS!», un événement qui se compose autour d'une exposition, de conférences, d'un fablab et une boutique éphémère. Sur 2 000 mètres carrés dédiés à la création numérique, le festival a invité 20 artistes. D'ailleurs, pour ses expositions, Le Tetris fait appel à des commissaires.

«Les arts numériques, ce n'est pas simple, estime Franck Testaert. C'est compliqué parce qu'ils arrivent par plusieurs portes d'entrée, par les artistes eux-mêmes. Il existe des questions techniques pour la musique, par exemple. Nous devons apprendre à travailler avec les artistes du numérique.» ■

# SECONDE NATURE DEVELOPPE L'ART NUMERIQUE DANS LA REGION AIX-MARSEILLE

texte *Sophie Bernard*

**Association reconnue depuis plus de 15 ans, le festival Seconde Nature Arts et territoires numériques d'Aix-en-Provence, dans le sud de la France, est né de la fusion de deux autres festivals, Territoires électroniques et Arborescence. Pour les organisateurs de ces deux événements, il s'agissait de créer, en 2008, un lieu de diffusion d'art électronique et numérique à l'année. De passage à Montréal pendant le MIAN pour une table ronde portant sur la diffusion de l'art contemporain numérique, son directeur artistique, Mathieu Vabre, a expliqué le fonctionnement de l'organisme.**

La programmation principale se déroule dans un centre d'art que Seconde Nature exploite à l'année. L'association porte un projet pluridisciplinaire incluant les arts et des cultures numériques sous toutes leurs formes, de la musique, en passant par l'art sonore, le cinéma, l'art visuel ou multimédia, la performance et le spectacle vivant.

Outre l'espace principal, installé au cœur de la ville d'Aix dans une ancienne galerie, Seconde Nature investit d'autres lieux, comme la Fondation Vasarely, installée au Jas de Bouffan, quartier périphérique à l'ouest de la Cité aux milles fontaines, le Museum d'Histoire Naturel ou encore la Chapelle Campra.

«La Fondation est un véritable terrain de jeu pour nous, explique Mathieu Vabre. Nous cherchons à inscrire le numérique dans toutes les formes d'art.» En 2017, la Fondation Vasarely et Seconde Nature présentaient l'exposition Langages Machines, consacrée aux mutations de l'écriture dans un monde numérique. Parmi les oeuvres présentées, on comptait «Recombinaison», de l'artiste d'origine québécoise Véronique Béland.

Seconde Nature se déploie dans trois secteurs d'activités. Dans un premier temps,

l'association organise trois expositions par année en partenariat avec des festivals, telle que CRHONQUES Biennale des imaginaires numériques. D'ailleurs, le Québec sera l'invité de l'édition 2018 de CHRONIQUES, Elektra agissant à titre de partenaire. La Biennale accueillera, dans ce contexte, le MIAN.

D'autre part, l'organisme agit également à titre de producteur et d'accompagnateur d'artistes, en se positionnant comme plateforme. Il a produit «Exo», des artistes Félicie d'Estienne D'Orves et Julie Rousse, qui ont réalisé une performance associant la lumière de lasers projetés en direction de centaines d'objets célestes à une composition électroacoustique sur un toit terrasse de la Friche la Belle de Mai, dans le quartier marseillais de la Belle de Mai. Enfin, Seconde Nature réalise un programme de médiation où l'on se questionne, entre autres, sur les publics.

En art numérique, les formats changent, remarque Mathieu Vabre. «En France, alors que les formats courts ont davantage été développés, on tend vers les formats longs. Cela permet de développer les publics. En plus, nous devons développer la presse, que les formats courts n'intéressent pas.» ■



Mathieu Vabre Photo: Sophie Bernard



Règne artificiel Photo: [rosaliedumont-gagne.com](http://rosaliedumont-gagne.com)

# L'ARTISTE ROSALIE D. GAGNÉ EXPLORE L'ESPACE ET LE SOUFFLE DANS SES OEUVRES

texte *Sophie Bernard*

L'artiste Rosalie D. Gagné réalise essentiellement des installations, toutefois, depuis quelque temps, elle s'intéresse au numérique. Son atelier devient son laboratoire dans lequel elle fait des expériences et quand elles en sont dignes, elle les amène au public, a-t-elle expliqué lors d'une présentation d'artistes proposée pendant la 12e édition du Marché international de l'art numérique, un événement organisé par Elektra, la Biennale d'art numérique et le Centre Phi.

Dans ses premières oeuvres, Rosalie D. Gagné utilisait du verre comme réceptacle pour des plantes et autres formes de vie. Elle a travaillé avec des artisans verriers au Mexique, s'intéressant au verre en fusion.

«Je crois à l'apprentissage par compagnonnage, explique-t-elle. Apprendre de façon empirique demeure important.» Pour l'installation «Pendulum», présentée à Montréal en 2007 et Sherbrooke en 2008, elle s'est inspirée du pendule de Foucault: en utilisant du métal, du verre soufflé, du sable et de l'eau blanche, l'oeuvre montre les traces laissées au sol par la pointe métallique mettant en évidence le mouvement de rotation de la terre. Dans «Alvéole», l'artiste se sert de polythène, d'un ventilateur et d'un microcontrôleur pour illustrer le mouvement en expansion et en contraction qui mime la respiration.

Le numérique est entré dans le travail de Rosalie D. Gagné avec le projet «Règne artificiel» (2010), un réseau de cellules gonflables où l'artiste a intégré des détecteurs de présence.

«Ce projet a un caractère plus immersif, souligne-t-elle. Dans une salle de trois mètres sur trois, une myriade crie une canopée jouant avec une couleur bleutée. Avec l'imagerie cellulaire, j'ai voulu évoquer la respiration.» Après cette première expérience, elle a voulu pousser l'expérience plus loin. Avec l'artiste Samuel St-Aubin, elle a développé des systèmes réactifs pour «Règne artificiel II».

Ce dispositif in situ affiche le caractère organique de la tension entre l'électricité et la mécanique, l'attraction et la répulsion. Un réseau d'objets gonflables s'anime d'un mouvement d'expansion et de contraction évoquant ici encore la respiration.

«Je me suis inspiré de la métaphore d'enchanté loom, de Charles S. Sherrington», précise l'artiste. Et elle cite le scientifique: «Le cerveau se réveille et avec lui l'esprit revient. C'est comme si la Voie Lactée entrait dans une danse cosmique. Rapidement, la masse de la tête devient un métier enchanté où des millions de navettes flamboyantes tissent un motif dissolvant, toujours un modèle significatif, mais jamais durable.» «J'ai voulu recréer cette expérience incarnée dans cette métaphore, illustre-t-elle. Le dispositif se trouve en état de sommeil et, lorsque le visiteur entre dans la salle, l'air et la

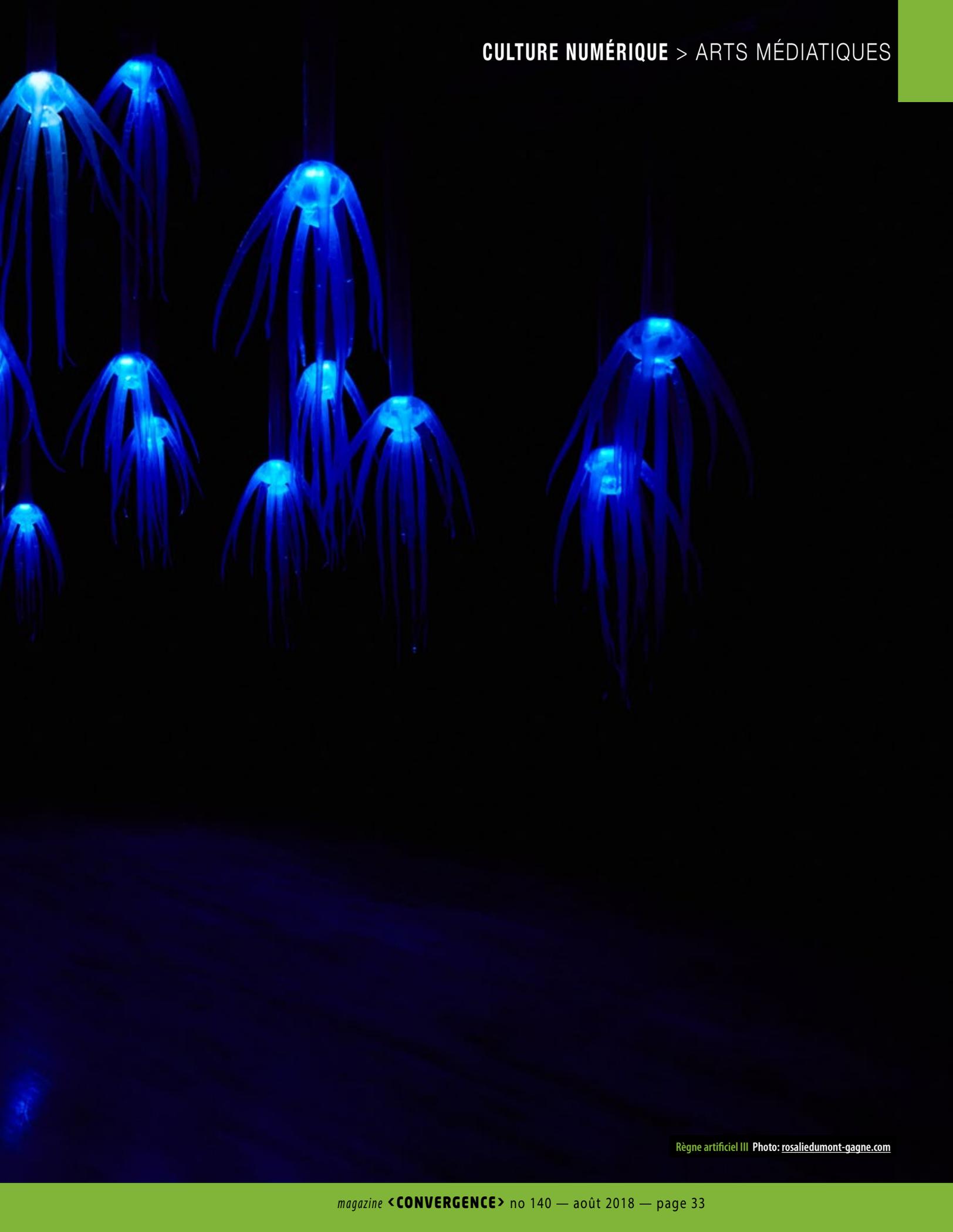
lumière réagissent.» Elle a continué sa recherche dans «Règne artificiel III».

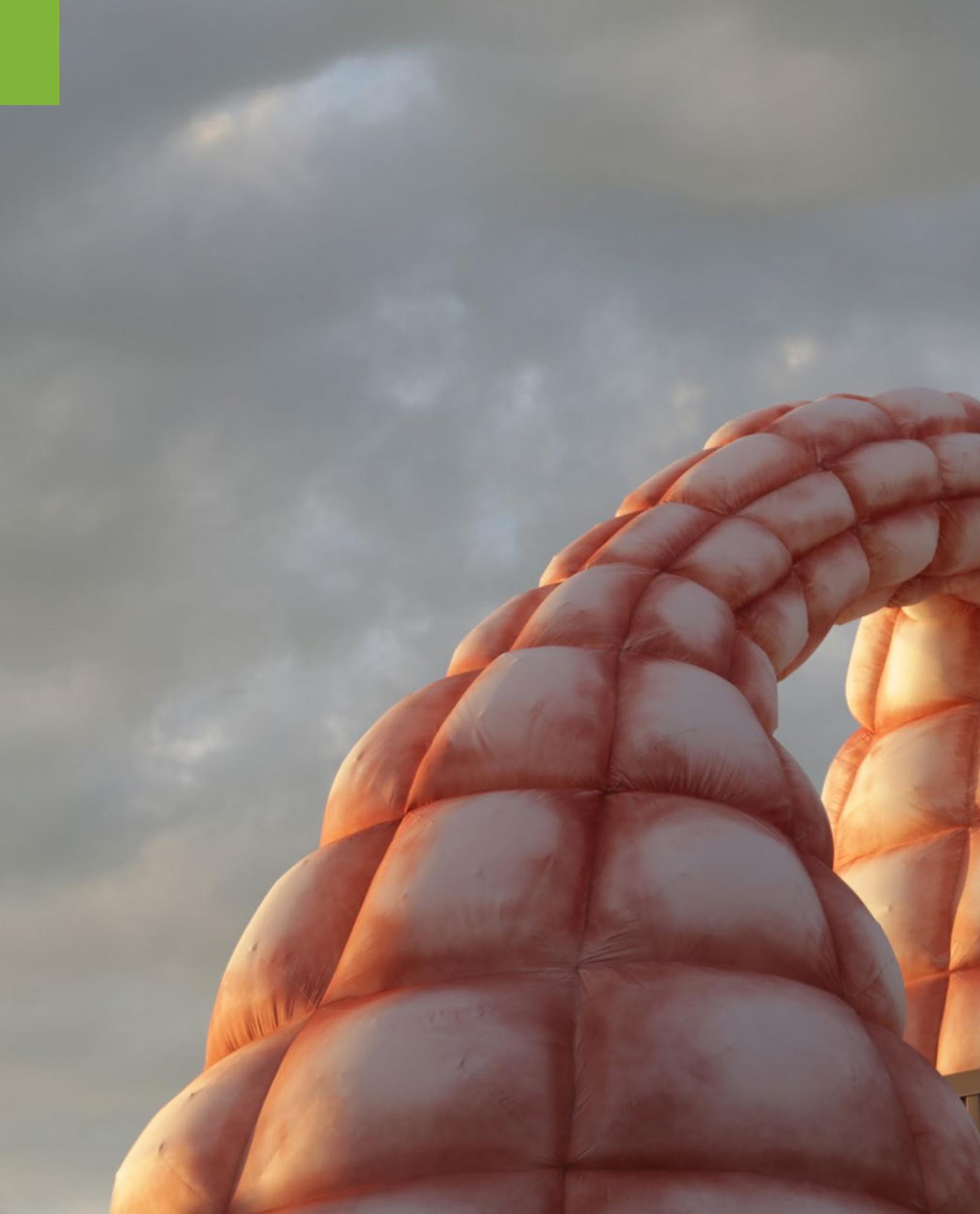
Rosalie D. Gagné collabore actuellement avec Sofian Audry sur un nouveau projet. Avec Morphose, les deux artistes visent à développer un robot qui apprendra à se déplacer grâce à une machine neuronale pour comprendre le phénomène des systèmes vivants. «Pour le moment, nous n'en sommes qu'à l'état de prototype, note-t-elle. Éventuellement, nous voulons qu'il y ait plusieurs robots qui appréhenderaient le mouvement.» ■



Rosalie D. Gagné Photo: Sophie Bernard









ExCroissance Photo: rosalielumont-gagne.com





Effet papillon Photo: rosaliédumont-gagne.com



«ScnVir-Coexistence» Image: Jean-Ambroise Vesac

# JEAN-AMBROISE VESAC CHERCHE À CRÉER UN EFFET D'HYBRIDATION DANS SES OEUVRES

texte *Sophie Bernard*

**Professeur en design expérientiel et événementiel de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, Jean-Ambroise Vesac est aussi artiste des arts numériques. Lors d'une présentation dans le cadre du Marché international de l'art numérique, un événement organisé par Elektra, la Biennale d'art numérique et le Centre Phi, il a présenté une de ses plus récentes oeuvres, «ScnVir-Coexistence», racontant son parcours à travers cette installation.**

Jean-Ambroise Vesac a pensé, en collaboration avec Lise Kniebihler, modélisation 3D, et assistante de réalisation, Jean-Michel Laliberté et Valentin Foch au développement et la collaboration de Kevin Papatie, à un dispositif, une forme de réalité augmentée qui permettrait la mobilité. Il a voulu créer une rencontre de mobilité numérique qui se jouerait dans un lieu et qui permette de se confondre dans ce lieu. Il parle d'une présence multi-usager en réalité augmentée participative, grâce à un téléphone intelligent ou une tablette. Il cherchait à créer chez les utilisateurs, une expérience esthétique collective et multiculturelle basée sur une création numérique en réalité mixte dans un espace, à savoir le Centre d'exposition de Val-d'Or.

«Où se passe le geste artistique dans toutes ces technologies?, se questionne l'artiste. Dans mon geste, j'ai voulu que les gens se rapprochent.» Au coeur de l'expérience «ScnVir-Coexistence» se trouve un atelier de médiation qui a eu lieu le 22 février de 18 h 30 à 21 h, des participants étaient invités à constituer des peaux virtuelles qu'ont revêtu les personnages évoluant dans une autre réalité. «La corporalité n'existe plus, les formes qui se promènent deviennent les interprètes, les musiciens et rencontrent des êtres virtuels», estime Jean-Ambroise Vesac.

En 3D, les textures s'avèrent plus compliquées à créer, l'artiste a donc réactualisé de vieilles méthodes, à savoir le grattage sur pellicule. Dans le principe d'immersion, il faut engager le public, estime-t-il. «L'idée de l'atelier avec le public était, avec la 3D, de créer des mesh, comme si on découpait de la peau et qu'on la collait sur un mur, note-t-il. Les

participants donnaient, en quelque sorte, leur peau aux avatars.» Les participants de l'atelier se sont donc retrouvés dans un stationnement aux textures rudes. «L'atelier faisait le lien avec l'exposition, pour en faciliter l'accès, souligne Jean-Ambroise Vesac. Nous voulions trouver un lieu intéressant, avec une certaine densité, un lieu libre de sens, de fonction.»

En art numérique, la question de la diffusion se pose toujours. Dans le cas de «ScnVir-Coexistence», elle se passait par appareil mobile. Une fois que

les participants ont téléchargé l'application (dont on peut télécharger la version Android bêta ici), ils peuvent revenir sur le lieu d'exposition puisque les éléments changent. On peut avoir une connexion hors site et en site. «Il y a toujours un côté pédagogique dans ce genre de projet, mais aussi un côté ludique, puisque les gens se trouvent ensemble, dans l'oeuvre. Je cherche à créer des effets d'hybridation», conclut Jean-Ambroise Vesac.



Jean-Ambroise Vesac Photo: Sophie Bernard





«ScnVir-Coexistence» Image: Jean-Ambroise Vesac





«ScnVir-Coexistence» Photo: Jean-Ambroise Vesac



# Planète **EMPLOIS**

VOTRE destination sur le Web  
pour recruter ou trouver un emploi

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

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

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

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

**TARIFICATION ABORDABLE**

pour recruter sans se ruiner:

1 annonce: 95\$

3 annonces: 200\$

5 annonces: 300\$

10 annonces: 500\$

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

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

Accessibilité Media  
Agence Artistique Maxime Vanasse  
Agence Québeccomm  
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  
CREO  
Deluxe Media Canada  
Digital District  
Dima Productions  
Druide informatique  
Duchesnay  
Echo Media  
École NAD  
Electronic Arts (Canada)  
Fake Digital Entertainment  
Felix & Paul  
Festival du nouveau cinéma  
Films de l'Autre  
Folks  
Fondation de l'entrepreneurship  
Fonds canadien de la radio communautaire  
Fonds d'investissement culture et communications  
Fonds des medias du Canada  
Fonds indépendant de production  
Fragments Distribution  
Framestore  
Freeman Audiovisuel Canada  
Frima  
Gameloft  
Gefen Canada  
Gestion Dussault & Brien  
Grand Costumier  
GROS PLAN  
Groupe Blimp  
Groupe Entourage  
Groupe Média TFO  
Groupe PVP  
Groupe TVA  
Handel Productions  
Harris & Wolff  
Hibernum Créations  
Hybride Technologies  
Institut national de la recherche scientifique  
Item 7  
Jintronix  
L'Équipe Spectra  
L'inis - L'institut national de l'image et du son  
L'oeuvre Léger  
La Toile.TV  
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  
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  
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  
Trio Orange  
Turbulent  
TV5 Québec Canada  
Up2blu  
UQAM  
Urbana Média  
V. J. Animation Montreal  
Vasco design  
VER Montréal  
Vidéo MTL  
Vidéographe  
Vidéotron  
Ville de Montréal  
Vues et Voix  
Wapikoni mobile  
XN Québec  
XYZ Technologie Culturelle

# Guide de l'industrie **MULTIMEDIA** nouveaux médias

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

**2000** entreprises répertoriées

**5000** contacts

**Lien**  
MULTIMÉDIA

## Guide de l'industrie **MULTIMEDIA** nouveaux médias **2018**



35 \$



- jeux vidéo • multimédia • mobile
- cyber-marketing • informatique
- animation • affaires électroniques



Un outil indispensable pour les  
professionnels  
du numérique.»

maintenant disponible

**commandez vos copies**  
[www.lienmultimedia.com/boutique](http://www.lienmultimedia.com/boutique)



L'annuaire des professionnels de la culture et des communications du Québec  
34<sup>e</sup> édition

# QUI FAIT QUOI

www.qfq.com

2018



L'annuaire des professionnels de la culture et des communications du Québec

34<sup>e</sup> édition

# QUI FAIT QUOI

www.qfq.com

2018



film télévision  
radio-télé-web diffusion  
musique  
scène  
communications  
nouveaux médias  
événements  
lieux de représentation  
ressources professionnelles



L'annuaire des professionnels de la culture et des communications du Québec  
34<sup>e</sup> édition

# QUI FAIT QUOI

www.qfq.com

2018



film télévision  
radio-télé-web diffusion  
musique  
scène  
communications  
nouveaux médias  
événements  
lieux de représentation  
ressources professionnelles

« la BIBLE des professionnels  
de l'image et du son »

*maintenant disponible*

**commandez vos copies**  
<http://boutique.qfq.com>





Liette Lamonde Photo: Vanessa Cyr

# LE PÔLE D'INNOVATION DE MONTREAL, SOUS L'ÉGIDE DE MONTREAL INC. ET OSMO

texte *Sophie Bernard*

**Prenant en compte que l'entrepreneuriat s'avère important pour l'économie québécoise, Économie, Science et Innovation a lancé, en février dernier, un appel d'offre pour la création de pôles régionaux d'innovation. À Montréal, où l'écosystème est déjà bien développé, OSMO et Montréal Inc. ont été sélectionnés comme pôle. Le Lien MULTIMÉDIA a discuté avec Liette Lamonde, directrice générale de Montréal Inc. pour mieux comprendre le rôle de celui-ci.**

«Le gouvernement du Québec regardait les écosystèmes d'innovation, explique-t-elle. Il se passe beaucoup de choses à Montréal, mais il fallait aussi voir ce qui se passait dans les autres régions. Les pôles ont donc été créés pour faciliter la vie des entrepreneurs. Toutes les régions en auront un, y compris Montréal.» Montréal Inc. s'est associé avec OSMO pour consulter une cinquantaine de partenaires. L'appel d'offres comprenait certains éléments, la consultation a permis d'en définir d'autres.

Selon l'appel d'offres du gouvernement, les pôles régionaux d'innovation devront: orienter les entrepreneurs vers des services d'accompagnement d'affaires spécialisés, ou leur offrir de tels services, lors du démarrage ou de la croissance de leur entreprise, et leur permettre de saisir une occasion d'affaires rapidement; mutualiser les services spécialisés en mobilisant les organismes de l'écosystème entrepreneurial qui offrent de l'accompagnement aux entrepreneurs dans les régions concernées; et mettre les entrepreneurs en lien avec l'écosystème de la recherche et de l'innovation.

Montréal se trouve bien lotie en organisations qui accompagnent les start-ups, l'idée d'OSMO et de Montréal Inc. visait non pas à créer de nouveaux services, mais plutôt de mieux aider les entrepreneurs à mieux s'orienter. «Les organisations déjà en place travaillent fort à créer notre écosystème, rappelle Liette Lamonde. Avec le pôle d'innovation, nous pourrions maximiser le temps passé par les entreprises pour frapper à la bonne porte, dépendant de leur stade de développement.»

Dans un deuxième temps, le pôle montréalais s'attellera à voir comment toutes les organisations peuvent mieux travailler ensemble, mettre de l'avant les bons coups des entrepreneurs soutenus par les divers organismes

qui les accompagnent et les soutiennent. «On pourrait aussi partager certains de nos programmes, illustre la directrice générale. Par exemple, nous pourrions ouvrir notre formation en marketing à d'autres organismes. Chacun contribuera et chacun en retirera quelque chose. Nous nous mettons en mode coopération plutôt qu'en mode compétition.» Le plus grand défi, selon elle, sera de rassembler les gens et de voir qui sont les start-ups et ce qu'elles font. On devra voir tout ce que la recherche peut offrir, en faisant des liens avec les universités comme certains le font déjà.

Pour OSMO et Montréal Inc., il ne s'agit pas de mettre en compétition Montréal avec Sherbrooke, Québec ou les autres villes du Québec, mais plutôt de se mettre sur les rangs face à Toronto, Stockholm ou Tel-Aviv. «Il faut voir comment Montréal peut revenir dans le top 20 du Genome Project, estime Liette Lamonde. Et nous allons nous attaquer aux indices plus faibles.»

Une question se pose: comment garder à Montréal ou au Québec les start-ups qui, souvent, recherchent une sortie dans les 5 ou 6 ans? Aux yeux de la directrice générale de Montréal Inc., c'est en créant un écosystème performant qu'on conservera les start-ups ici. Les entrepreneurs doivent résister aux VC qui veulent que la start-up déménage aux États-Unis. C'est ce qu'a fait Dax Dasilva, avec son entreprise Lightspeed qui a résisté à la pression des capitaux de risque, en misant sur les talents québécois.

Rappelons que le gouvernement du Québec investira plus de 32 millions \$ pour soutenir la création et la mise en oeuvre de 18 pôles régionaux d'innovation et d'un réseau national d'ici 2022. À titre de pôle régional de la région de Montréal, une contribution financière de 400 000\$ sera versée annuellement à ce nouveau pôle régional pour le développement de l'entrepreneuriat et de l'innovation. ■



Nicolas Roy Photo: Sophie Bernard

# PME MTL SOUTIENT ET ACCOMPAGNE LES START-UPS

texte *Sophie Bernard*

**PME MTL travaille avec les start-ups depuis toujours, dès avant la restructuration des Centres locaux de développement (CLD) et de la Corporation de développement économique et communautaire de Montréal (CDEC) en 2017. Composé de six organisations à but non lucratif réparties sur l'île de Montréal. Le Lien MULTIMÉDIA a rencontré Nicolas Roy, directeur général et commissaire industriel de PME MTL West-Island, qui regroupe 8 villes et 3 arrondissements de Montréal, pour discuter d'accompagnement et de financement et de start-ups, lors de l'édition 2018 du Startupfest.**

**P**ME MTL West-Island dessert les entrepreneurs de Beaconsfield, Baie-d'Urfé, Dollard-Des-Ormeaux, Dorval, Kirkland, L'Île-Dorval, Pointe-Claire, Sainte-Anne-de-Bellevue et Senneville ainsi que les arrondissements de Lachine, L'Île-Bizard-Sainte-Genève et Pierrefonds-Roxboro, soit un vaste territoire. L'organisme offre des prêts et des subventions pour les entreprises en démarrage, en croissance et de la relève. «Nous travaillons avec des entreprises technologiques et des manufactures innovantes, cela peut aller du jeu vidéo au logiciel, en passant par le mobile et les applications, précise Nicolas Roy. Dans l'ouest, on retrouve beaucoup d'entreprises B2B et des entreprises de distribution à valeur ajoutée, à savoir en logistique et en emballage.»

L'organisme possède un programme de prêts pouvant aller jusqu'à 400 000 \$, si l'on combine les deux fonds proposés, avec une moyenne de 90 000 \$ par projet. Il existe également un programme pour les jeunes entrepreneurs pour les entreprises de 0 à 5 ans qui se qualifie pour les subventions, visant à favoriser l'effet de levier. La mairesse de Montréal,

Valérie Plante, a mis en place huit plans d'action de la Stratégie de développement économique de Montréal 2018-2022, en entrepreneuriat, en optimisation des services aux entreprises, en savoir et en talent, en affaires économiques internationales, en innovation sociale, en commerce, en développement économique du territoire et en design. Plusieurs de ces plans touchent le réseau PME MTL, donc il recevra des fonds additionnels.

«La Ville va bonifier nos enveloppes pour les entreprises en économie sociale, donc nous aurons encore plus de moyens pour les start-ups en démarrage et en croissance, note Nicolas Roy. De l'argent frais va aussi être ajouté pour la commercialisation, ce qui leur permettra de passer de start-up à scale-up. Cela va nous donner la possibilité d'offrir un programme très intéressant.»

Les programmes de PME MTL sont uniformisés à travers tous le territoire de l'île de Montréal, disposants des mêmes fonds et des mêmes politiques. Sur le territoire de l'ouest, l'activité économique se concentre sur la fabrication,

entre autres en aéronautique, le transport et l'entreposage, le commerce au détail et le commerce en gros. «Bien sûr, les besoins ne sont pas les mêmes dans l'ouest que dans le centre est, précise le directeur général et commissaire industriel de PME MTL West-Island. Chez nous, on retrouve beaucoup d'industries manufacturières, alors que dans le centre est, ce sont beaucoup de commerces de proximité.»

En 2017, le réseau PME MTL a investi 14,6 millions \$ en financement aux entreprises, dont 11,1 millions \$ en prêts, 1,5 million \$ en subvention en économie sociale et 1,8 million \$ en subventions aux jeunes entreprises. Quelque 1 350 emplois ont été créés et 3 000 maintenus. Par ailleurs, 3 200 entreprises ont été accompagnées, dont 1 835 en démarrage à but lucratif. «Depuis 10 ans, on a vu une évolution et depuis 3 ans, les résultats doublent chaque année», remarque Nicolas Roy. Le réseau travaille par ailleurs en collaboration avec la BDC, Angés Québec, Futurpreneur ou encore la Fondation Montréal Inc. ■



Mohannad (Mo) El-Barachi Photo: Sophie Bernard

# \$WEETIQ VENDUE À UN AMÉRICAIN TOUT EN DEMEURANT À MONTRÉAL

texte *Sophie Bernard*

**SweetIQ, une entreprise basée à Montréal qui a été vendue à la société de média Gannett, propriétaire, entre autres, de USA Today, le Detroit Free Press, et AZCentral, a vu le jour en 2010 sous le nom Get Me Listed, alors que Apple lançait le iPhone 4 et qu'on voyait apparaître des services comme Yelp et Google Maps. Pendant l'édition 2018 du Startupfest, Mohannad El-Barachi, appelé familièrement Mo, a raconté l'histoire de cette entreprise qu'il a fondée avec Michael Mire et Ravdeep Sawhney.**

« Au départ, nous voulions vendre les épingles sur des cartes, raconte-t-il. Vendre des épingles? Vraiment? » Le diplômé d'informatique et de science politique de l'Université Concordia a beaucoup roulé sa bosse, entrant dans le monde des technologies en 2006. Au cours de sa carrière, il passe 4 ans au département des TI de l'Université Concordia, 3 ans comme programmeur à la pigne, 2 ans à vendre des marchandises, dont du fumier, à travers le monde, se faisait un joli pactole au passage, et un an au Vietnam sur un projet d'aéroport commercial avec le gouvernement, projet dans lequel il perd beaucoup d'argent, puis 1 an à New York, à titre de fournisseur télécom.

En revenant à Montréal, il se dit que de nombreuses entreprises de brique et mortier dépensaient énormément en marketing, sans vraiment pouvoir mesurer les retombées. « Si les gens ne vous trouvent pas en ligne, ils iront ailleurs », souligne-t-il. SweetIQ développe des outils permettant de gérer tous les canaux à partir d'une seule

plateforme en s'assurant que les informations sont exactes. Aujourd'hui, SweetIQ rassemble des centaines d'entreprises sur des sites de recherche et de découverte tels que Google, Bing et Foursquare.

En 2011, SweetIQ fait une première ronde de financement auprès de Real Ventures de 300 000 \$ que les dirigeants ont étiré sur deux ans, commençant à vendre leur produit immédiatement. « Nous avons créé un écran de fumée, un très beau prototype et décroché notre premier client, Fedex, raconte Mo El-Barachi. Nous avons ensuite trouvé notre marché. » Mais les premiers pas de SweetIQ n'ont pas été sans défis. Certaines mauvaises décisions ont été prises, mettant l'entreprise en danger, les employés écopant au passage. En 2013, l'entreprise se trouve à court d'argent.

Les trois dirigeants ont commencé alors à jouer un jeu de chaise. Mo El Barachi passant de chef de la technologie à PDG et, enfin, à directeur général, poste qu'il occupe aujourd'hui. Ils ont ensuite lancé un nouveau produit. « Les choses se sont améliorées,

mais ça ne marchait pas vraiment, dit-il. Nous avons passé beaucoup de temps à gagner la confiance des investisseurs. » En manque d'argent, l'entreprise change de stratégie auprès de ses clients, leur offrant un rabais sur un abonnement sur un an.

En 2015, SweetIQ obtient un financement de série A de 4,2 millions \$, mené par Plaza Ventures, avec la participation de Rothenberg Ventures, Desjardins-Innovatech, Otimo Retail Group et Real Ventures, afin de s'attaquer au marché américain. « Les investisseurs ont aimé discuter avec un PDG possédant de bonnes connaissances en technologie et qui sait aussi vendre », estime-t-il. En avril 2017, l'entreprise connaissait quatre années consécutives de croissance de plus 400% et une augmentation de plus de 100 employés. « Nous avons construit une équipe exceptionnelle et, lorsque Gannett a acquis SweetIQ, elle comptait 60 000 implantations. ■

# LE **Lien** MULTIMÉDIA

**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](mailto:info@lienmultimedia.com)  
[www.lienmultimedia.com/boutique](http://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](mailto:info@lienmultimedia.com)  
[www.lienmultimedia.com](http://www.lienmultimedia.com)



GRATUIT



## Hi Mirror, le miroir connecté

La technologie chaque jour est de plus en plus sophistiquée et innovante. Tous les domaines de la vie sont touchés, aucun objet auquel nous sommes habitués n'est épargné. Que dire alors du nouveau bijou de la high-tech? Lui, c'est le miroir connecté. Parlons-en. Il est conçu pour les femmes, serait-on tenté de dire. Cependant, ce n'est nullement le cas. La société chargée de commercialiser cette trouvaille de la technologie veut changer les habitudes matinales de la salle d'eau. Le miroir s'y installe, soit par-dessus un simple miroir, soit sur un mur. Ce miroir est capable d'enregistrer les données de jusqu'à six personnes. Ô miroir, dis-moi qui est la plus belle... Hi Mirror scanne votre visage et analyse votre peau. De par les résultats obtenus, il vous dirige vers les soins de beauté adéquats. Il vous montre les tâches, les points noirs, les rougeurs, les cernes et surtout les rides présentes sur votre visage. Il vous guide par conséquent dans votre maquillage afin de cacher comme il faut, ces imperfections. Il n'oublie néanmoins pas de reprendre les fonctionnalités qu'ont les miroirs intelligents classiques. Vous pourrez alors surveiller la météo, jouer vos sons préférés et le synchroniser avec le calendrier. Il ne coûte qu'entre 270 et 330 \$ US. [AO] ■



## Le Chal, une chaussure pour aveugle avec GPS

Être aveugle ne correspond pas à être inactif. Au contraire, chaque jour, plusieurs instruments viennent aider cette catégorie de personnes à mieux gérer leur handicap. C'est le cas du Chal, une chaussure GPS pour aveugle. Le Chal signifie «amène-moi là-bas». Anirudh Sharma, chercheur à Hewlett-Packard Labs en Inde, a mis au point cette innovation. Elle est conçue dans l'intention d'éviter les dangers de la route aux aveugles et de les aider à mieux se déplacer. Cette chaussure fonctionne avec une application qui utilise des cartes OpenStreetMap. Néanmoins, sa commercialisation n'est pas encore annoncée. Comment ça marche? La chaussure est connectée au GPS d'un téléphone. Les aveugles possèdent un système auditif assez développé. Des vibrations sont donc utilisées pour le GPS puisqu'un GPS qui leur parle pourrait les déconcentrer. Après avoir inséré la destination dans un téléphone intelligent grâce à Google Maps, les vibrations commencent à se faire sentir dans la chaussure. Une vibration à gauche veut par exemple dire que la personne doit tourner à gauche. Les vibrations sont légères au début et s'intensifient lorsque leur utilisateur est proche de l'endroit où il doit tourner. Par ailleurs, jusqu'à trois mètres, les obstacles sont détectés puis signalés. Ceci est possible grâce à un capteur placé à l'avant de la chaussure. C'est le capteur de proximité. [AO] ■



## SoundGlasses SG05, les lunettes à conduction osseuse

Des lunettes qui vous font recevoir des appels et qui remplacent les écouteurs? Si vous avez oublié ces derniers à la maison, SoundGlasses les remplacera valablement. SoundGlasses est l'innovation en matière de lunettes intelligentes. Découvrons-la. Beaucoup n'y croient pas. Pourtant, la start-up Buhel qui ne voulait que 73000 \$ US pour réaliser son projet en obtiendra 5 fois plus! Sur le site Kickstarter en effet, elle se verra octroyer 382 000 \$US pour concrétiser son produit, encore sous forme de prototype. Que font les SoundGlasses SG05, ces lunettes connectées? Elles peuvent être reliées via Bluetooth à un baladeur ou à un téléphone intelligent. Elles transforment en signal vibratoire le son, et ce, grâce à des transducteurs intégrés. Ce son va parvenir aux os du crâne puis à l'oreille interne. L'utilisateur peut par conséquent écouter sa musique préférée et aussi prendre un appel grâce au micro antibruit. Les verres des SoundGlasses sont interchangeables. Par ailleurs, au cours d'un appel, le volume peut être contrôlé grâce à des applications comme Cortana ou Siri. SoundGlasses assure trois heures d'autonomie à son utilisateur et dispose d'une batterie rechargeable. [AO] ■

## Tertill: le robot de désherbage solaire

Résistant aux intempéries et auto-chargeant, Tertill vit dans le jardin de légumes ou de fleurs et prend soin du désherbage. Tertill est un robot solaire et résistant aux intempéries qui désherbe le jardin tous les jours. Avec Tertill, les jardiniers peuvent désormais profiter de jardins de légumes et de fleurs sans mauvaises herbes, sans la monotonie et la frustration du désherbage. Les jardiniers biologiques peuvent respirer facilement et profiter d'un jardin sans mauvaises herbes et sans produits chimiques tout au long de la saison. Créé par le roboticien Joe Jones - inventeur du Roomba - Franklin Robotics, le Tertill est conçu pour vivre dans votre jardin et prendre soin du désherbage, venez pleuvoir ou briller. Tertill vit dans le jardin et empêche les mauvaises herbes de grandir. En utilisant des éléments de conception uniques et une variété de capteurs, Tertill patrouille quotidiennement le jardin, évitant les plantes et les obstacles tout en cherchant à éliminer les mauvaises herbes. Tertill a une méthode très simple: les mauvaises herbes sont courtes, les plantes sont grandes. Une plante suffisamment grande pour toucher l'avant de la coquille de Tertill active un capteur qui fait tourner le robot. Une plante assez courte pour passer sous la coquille de Tertill, active cependant un capteur différent qui allume le coupe-herbe. Parce que l'approche de Tertill est basée sur la hauteur, mettez un des colliers de plantes fournis autour des plantes courtes jusqu'à ce qu'elles soient suffisamment hautes pour que Tertill puisse les reconnaître. Lorsque Tertill s'approche du collier, il le reconnaît et se détourne. ■





## Des écouteurs pour le sommeil sleepbuds de Bose

Bose a créé des écouteurs pour le sommeil sleepbuds dotés d'une technologie de masquage de bruit intégrée. Conçus pour le confort, ces minuscules écouteurs pour le sommeil sleepbuds réellement sans fil produisent des sons de conception unique qui masquent les bruits indésirables et induisent le sommeil. Les écouteurs sleepbuds de Bose sont conçus pour aider à dormir. Plutôt que de diffuser de la musique, ils génèrent des sons apaisants qui couvrent les bruits indésirables afin de aider à s'endormir et à rester endormi. On peut choisir parmi 10 sons apaisants préchargés, certains conçus pour masquer le bruit, d'autres pour la relaxation. Les écouteurs pour le sommeil sleepbuds réellement sans fil n'ont aucun câble pour gêner, permettant de bouger librement toute la nuit. Le minuscule écouteur et les embouts StayHear+ Sleep doux de Bose (offerts en tailles P, M et G) sont conçus pour les personnes qui dorment sur le côté et celles qui se retournent souvent. Ils s'adaptent confortablement à aux oreilles et restent bien en place pour un sommeil réparateur. Les microbatteries en argent-zinc rechargeables permettent jusqu'à 16 h d'autonomie par charge. Prix: 329,99 \$ ■



## Nettoyeur de clavier réutilisable

Comme tout objet exposé à l'air ambiant, le clavier est sujet à recevoir de la poussière. Un nettoyage s'impose donc de temps à autre. À défaut d'un simple chiffon incapable d'atteindre tous les recoins, il est possible de faire usage d'un nettoyeur de clavier. Découvrons-le. Le nettoyage de clavier réutilisable sert à nettoyer aussi bien les claviers d'ordinateurs que ceux des téléphones intelligents. Les ordinateurs portatifs et les ventilateurs d'air de voiture ne sont pas oubliés. Sans parler de la télécommande, du haut-parleur, de la console de jeu vidéo ou du tableau de bord de l'automobile. Le seuil de la fenêtre et l'évent de l'air conditionné peuvent également bénéficier de cette technologie innovante. Que fait le nettoyeur de clavier réutilisable? Fait dans du caoutchouc, le nettoyeur de clavier Magic Dust débarrasse les claviers de la poussière. Il tue les bactéries et attrape les saletés. Il est conçu avec du mastic de nettoyage, ce qui lui permet d'accéder très facilement aux zones les plus difficiles d'accès. Quel que soit le périphérique ou le gadget, il ne manque pas de le rendre propre. Il est surtout réutilisable plusieurs fois, et sans risque de s'abîmer. Les touches du périphérique nettoyé sont également en toute sécurité. Vous l'obtiendrez à 9 \$ US et vous aurez le choix entre quatre différentes couleurs. [AO] ■



## Sensor Wake, le réveil olfactif

Qui n'a jamais subi le coup du réveil qui sonne, et qui malheureusement ne nous fait pas lever du lit? Personne. Plus donc de souci à se faire. Désormais, que nous le voulions ou pas, nous serons obligés de nous lever grâce au réveil olfactif. Guillaume Rolland, un jeune lycéen, originaire de Nantes, vient d'innover. Âgé de 18 ans et finaliste du Google Science Fair, plusieurs investisseurs lui ont déjà fait passer la cour pour que son projet soit porté au plus haut. Il a en effet inventé un réveille-matin qui diffuse des effluves de bois, de café ou de confiture d'abricot. C'est le réveil olfactif, le Sensor Wake. Que fait Sensor Wake? Au lieu d'être réveillés avec une sonnerie stridente, nous pourrions maintenant l'être avec notre odorat. Sensor Wake vient soulager un tant soit peu les peines des individus avec des troubles auditifs. Ce réveil est de forme cubique, il ressemble beaucoup à une machine de café, avec dosettes. Lorsqu'il est l'heure de se mettre debout, un parfum vivifiant va alors agir comme stimulant pour vos narines. Un système de ventilation intégré au Sensor Wake va répandre dans l'air ambiant des odeurs d'huiles essentielles. Ces huiles essentielles sont contenues dans une capsule. Vraiment innovant n'est-ce pas!? [AO] ■

## La baguette CELLder se lance sur Kickstarter

À partir de 25 \$ pour le prix Super Early Owl (Super Early Bird), le CELLder Wand est la première baguette de puissance extensible au monde. Créée par l'équipe de GGTR, la baguette est conçue pour les joueurs. Avec une batterie au lithium-ion de 3 200 mAh, le CELLder Wand peut charger n'importe quel appareil et fournir des heures de charge aux joueurs en déplacement. En plus de ses capacités de charge, la pointe de la baguette comprend également une ampoule LED, permettant à la baguette de se doubler d'une lampe de poche pratique. Enfin, il a également un design extensible de sorte qu'il ne sacrifie pas la commodité pour l'esthétique. La partie de la baguette s'enfonce complètement dans la poignée, de sorte qu'elle prend un peu plus d'espace qu'une banque de puissance traditionnelle de capacité comparable. Ensuite, quand l'utilisateur veut activer le mode assistant, la partie télescopique de la baguette est à ressort afin qu'elle s'étende automatiquement au simple toucher d'un bouton. Le CELLder Wand est en développement depuis plus d'un an et est actuellement en phase de prototype final. La banque d'alimentation devrait être expédiée aux bailleurs de fonds en octobre 2018. ■



# Calendrier

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

Au service de l'industrie depuis maintenant 20 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](http://www.lienmultimedia.com/calendrier) pour les détails, demandez un compte pour ajouter vos événements, abonnez-vous à notre bulletin quotidien par courriel pour ne rien rater. [info@lienmultimedia.com](mailto:info@lienmultimedia.com).

Du 7 juillet au 5 août 2018

## FESTIVAL INTERNATIONAL DE LANAUDIÈRE

*Un des événements les plus prestigieux en Amérique du Nord dans le domaine de la musique classique, le festival assure la participation de solistes de grand renom de la scène nationale et internationale, de même que de grands orchestres canadiens et étrangers.*

- Lieu: Joliette, Québec
- Email: [festival@lanaudiere.org](mailto:festival@lanaudiere.org)
- [www.lanaudiere.org](http://www.lanaudiere.org)

Du 12 juillet au 1er août 2018

## FANTASIA

*Le festival propose encore cette année un riche éventail de films de genre.*

- Lieu: Montréal, Québec
- Email: [info@fantasiafestival.com](mailto:info@fantasiafestival.com)
- Tél: (514) 876-1760
- [www.fantasiafest.com](http://www.fantasiafest.com)

Du 27 juillet au 5 août 2018

## CINÉVUE

*Festival Cinévue est un festival d'échanges cinématographiques à Magog/Orford.*

- Lieu: Memphrémagog, Québec
- Tél: 514-582-5272
- [www.festival-cinevue.com](http://www.festival-cinevue.com)

Du 1er août au 11 août 2018

## FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM DE LOCARNO

*Ce festival, reconnu par la FIAPF, propose beaucoup de jeune cinéma. Le Festival s'articule autour de plusieurs sections dont certaines d'entre elles sont compétitives.*

- Lieu: Locarno, Suisse
- Email: [info@pardo.ch](mailto:info@pardo.ch)
- [www.pardo.ch](http://www.pardo.ch)

Du 2 août au 12 août 2018

## FESTIVAL DES ARTS DE SAINT-SAUVEUR

*Convaincu de l'importance fondamentale de la culture dans notre société, le Festival des Arts de Saint-Sauveur s'est hissé parmi les événements majeurs du domaine des arts et de la culture au Québec et au Canada. Le FASS présente des artistes en danse et en musique de renommée nationale et internationale qui ont contribué à établir sa réputation d'excellence.*

- Lieu: Saint-Sauveur, Québec
- Email: [info@festivaldesarts.ca](mailto:info@festivaldesarts.ca)
- Tél: 450-227-0427
- <http://festivaldesarts.ca>

Du 2 août au 19 août 2018

## FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM DE MELBOURNE

*Ce festival australien offre «une des plus estimées compétitions de courts métrages de la région de l'Asie-Pacifique». La manifestation présente aussi, hors compétition, des longs métrages.*

- Lieu: Melbourne, Australie
- Email: [miff@miff.com.au](mailto:miff@miff.com.au)
- Tél: +613 8660 4888
- <http://miff.com.au>

Du 8 août au 15 août 2018

## 28E FESTIVAL PRÉSENCE AUTOCHTONE MONTRÉAL

*Présence autochtone promeut les arts des premiers peuples de toutes les Amériques; le festival propose un large éventail d'activités invitant les festivaliers à jeter un regard neuf sur la créativité des Premières Nations de ce continent.*

- Lieu: Montréal, Québec (Palais des congrès)
- Email: [tev@nativelynx.qc.ca](mailto:tev@nativelynx.qc.ca)
- Tél: 514-278-4040
- Fax: 514-278-4224
- [www.nativelynx.qc.ca](http://www.nativelynx.qc.ca)

image: yienkeat / Shutterstock

Du 8 août au 19 août 2018

### **FESTIVAL GRAND RIRE DE QUÉBEC**

*Le Festival Grand Rire de Québec est axé sur l'humour et la présentation de spectacles d'humour dans la ville de Québec.*

- Lieu: Québec, Québec
- Email: info@comediha.com
- Tél: 418-647-2525
- Fax: 418-647-2121
- comediha.com

Du 9 août au 19 août 2018

### **ANNUAL QUEER FILM AND VIDEO FESTIVAL: OUT ON SCREEN**

*Cette manifestation est essentiellement une exposition de films et vidéos produits, réalisés par, ou traitant de sujets gays, lesbiens, bisexuels ou transsexuels.*

- Lieu: Vancouver, Colombie-Britannique
- Email: media@outonscreen.com
- Tél: 604-844-1615
- Fax: 604-844-1698
- www.queerfilmfestival.ca

Du 12 août au 16 août 2018

### **SIGGRAPH 2018**

*Expo-conférence sur l'infographie, l'animation 2D, 3D, et d'autres formes de design numérique.*

- Lieu: Los Angeles, Californie, É.-U.
- Tél: 312-673-4818
- <https://s2018.siggraph.org/>

Du 16 août au 26 août 2018

### **LES PERCÉIDES - FESTIVAL INTERNATIONAL DE CINÉMA ET D'ART DE PERCÉ**

*Les Percéides, en tant qu'unique festival international de cinéma d'auteur en Gaspésie, se distingue par sa liberté d'esprit, son caractère novateur dans la programmation et son souci d'ouverture aux spectateurs non professionnels intéressés par les cinémas contemporains audacieux. La sélection du festival est sensible à la production annuelle de longs métrages et de courts métrages ainsi qu'à des formes cinématographiques qui explorent différents genres tels la fiction, le documentaire, l'animation, le cinéma populaire, le cinéma rural et le cinéma d'auteur et expérimental. Chaque année, le festival accueille plus de 50 films, dont plusieurs primeurs, en provenance d'au moins 15 pays différents.*

- Lieu: Percé, Québec
- Email: info@perceides.ca
- Tél: 418-782-2277
- www.perceides.ca

Du 16 août au 19 août 2018

### **ANIMAZE**

*Une sélection des meilleurs animations programmées en partenariat avec les plus grands festivals des quatre coins du monde.*

- Lieu: Montréal, Québec
- Email: musivionfilms@gmail.com
- Tél: 514-260-0848
- www.lemiaff.com

Du 22 août au 26 août 2018

### **MUTEK 2018**

*Festival de musique électronique et de créativité numérique qui réunit des créations sonores, musicales et audiovisuelles actuelles.*

- Lieu: Montréal, Québec
- Email: info@mutek.org
- Tél: 514-871-8646
- www.mutek.org

Du 23 août au 27 août 2018

### **17E INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL IN JAPAN - HIROSHIMA 2018**

*Compétition bisannuelle (années paires) de films et vidéos de court métrage, reconnue par l'ASIFA (Association internationale du Film d'Animation).*

- Lieu: Hiroshima, Japon
- Email: hiroanim@urban.ne.jp
- Tél: 81 82 245 0245
- hiroanim.org

Du 23 août au 3 septembre 2018

### **FESTIVAL DES FILMS DU MONDE DE MONTRÉAL**

*Le Festival des Films du Monde de Montréal (FFM) a pour mission d'encourager la diversité culturelle et la compréhension entre les peuples, de propager l'art cinématographique de tous les continents.*

- Lieu: Montréal, Québec
- Email: info@ffm-montreal.org
- Tél: 514-848-3883
- www.ffm-montreal.org

Le 23 août 2018

### **SEOUL INTERNATIONAL CARTOON AND ANIMATION FESTIVAL 2018**

*Ce festival compétitif entend «promouvoir la diversité et les nouvelles tendances du cinéma d'animation mondial». Il propose des prix pour les longs métrages, les courts métrages (professionnels ou les films de graduation d'écoles de cinéma), les programmes animés faits pour la télévision (séries ou émissions spéciales), les oeuvres de commande (publicité, films de promotion, films éducatifs, scientifiques ou industriels), clips vidéo (vidéos musicaux ou séquences de jeux), et l'animation pour Internet.*

- Lieu: Séoul, Corée
- Email: film@sicaf.or.kr
- Tél: 82-2-3455-8436
- www.sicaf.org

Du 30 août au 02 septembre 2018

### **FESTIVAL DE MUSIQUE ÉMERGENTE 2018**

*Festival de musique émergente québécoise.*

- Lieu: Rouyn-Noranda, Québec
- Email: info@fmeat.org
- Tél: 819-797-0888
- www.fmeat.org

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



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

# LE Lien MULTIMÉDIA

**UN DISPOSITIF**

**D'INFORMATION**

**UNIQUE et SANS ÉGAL**

**pour suivre l'actualité**

**du numérique au Québec**

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

Attention: contenus originaux, souvent exclusifs!

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

L'abonnement comprend tout ce qui suit:



## **TOUTES LES ACTUS EN DIRECT**

Mot de passe pour un accès complet à plus de 70 000 articles accessibles sur le Web [www.lienmultimedia.com](http://www.lienmultimedia.com) ou sur votre téléphone via notre appli mobile iOS et Android



## **MAGAZINE, GUIDES ET RAPPORTS**

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



## **WEBTÉLÉ**

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)





[vimeo.com/174853970](https://vimeo.com/174853970)

### INFERNO

Dans une pièce sombre, 24 corps métalliques gisent, pendus. Ils attendent leurs marionnettes: les gens du public. Car «Inferno» est une performance de la fusion, qui pousse les codes de l'immersion à leur maximum. Les participants deviennent performeurs, les humains se meuvent en machines. Enfermés dans des exosquelettes, les spectateurs perdent le contrôle de leur corps, entraînés dans une chorégraphie endiablée contre laquelle ils ne peuvent lutter.



[vimeo.com/180755763](https://vimeo.com/180755763)

### ED\*FILMS

D'un salon-double à un sous-sol, E\*D Films a toujours été en marge des autres studios. Ses projets, reconnus pour leur esthétique imaginaire et poétique, rejoignent particulièrement la culture et l'éducation. Entre l'animation artisanale, et des outils numériques innovants développés à même les plus grands logiciels de l'industrie, le studio s'est rapidement taillé sa place. Mais aujourd'hui, E\*D Films voit plus grand.



[vimeo.com/179080970](https://vimeo.com/179080970)

### HYBRIDE

En 2016, Hybride fête ses 25 ans d'existence. D'une petite boîte qui réalisait essentiellement des effets visuels pour le monde publicitaire, elle est devenue l'une des plus importantes entreprises de création d'effets visuels pour l'industrie cinématographique américaine. Pierre Raymond, président et cofondateur et ses associés, nous expliquent comment elle a évolué au fil des années et des transformations du milieu.



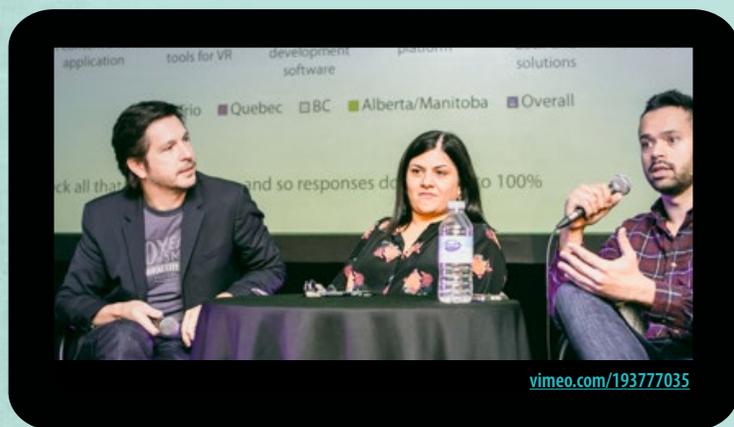
[vimeo.com/190301615](https://vimeo.com/190301615)

### KAÏBOU PRODUCTIONS

Créée par Brice Garnier et Chantal Desroches en 2001, Kaïbou est une boîte de cinéma spécialisée dans la jeunesse, qui regroupe trois activités: la coproduction de longs métrages d'animation, un service de production de films aux producteurs étrangers et la distribution. Ces dernières années, Kaïbou a géré simultanément la production de trois monuments d'animation, «Avril et le monde truqué», «Le Petit Prince» et «Mune», et développe de plus en plus de projets majoritaires.

Le Lien MULTIMÉDIA présente ici une sélection de reportages vidéo réalisés par l'équipe du Lien MULTIMÉDIA et de Qui fait Quoi. Les entreprises intéressées par la production d'un reportage vidéo par notre fantastique équipe sont invitées à nous contacter à l'une des adresses suivantes: [info@lienmultimedia.com](mailto:info@lienmultimedia.com) ou [info@qfq.com](mailto:info@qfq.com).

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



[vimeo.com/193777035](https://vimeo.com/193777035)



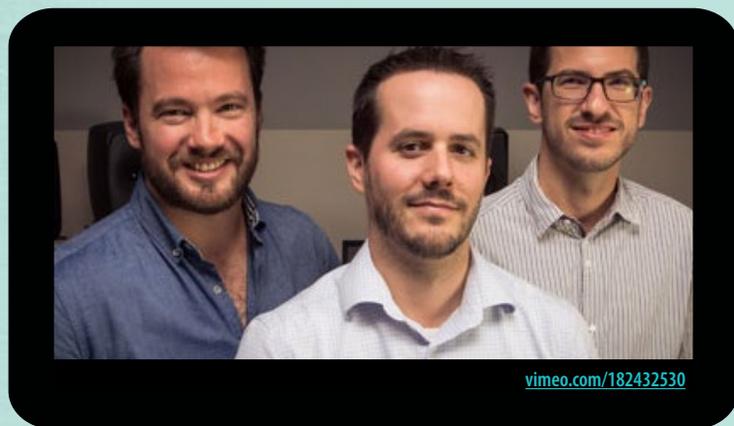
[vimeo.com/194565364](https://vimeo.com/194565364)

## PULSE ON VR

En identifiant les principaux acteurs dans la création de contenu en RV et du développement technologique qui l'accompagne, et leurs défis, l'étude Pulse on VR esquisse également toutes les possibilités futures pour la réalité virtuelle. Corédigée par CFC Media Lab et OMERS Ventures, en collaboration avec Nordicity, l'étude a pour but de saisir l'ampleur de l'écosystème de la réalité virtuelle (RV) au Canada.

## «RÉALISER UN PROJET EN VR OU NON?»

«Est-on un loser si on ne fait pas de la réalité virtuelle en 2016?» C'est la première question qu'a posé Frédéric Josué à un panel de professionnels et d'artistes lors du VR Salon, organisé par MUTEK\_IMG. Avec tout autant d'intégrité, Karen Vanderbrought, Clint Behary, Brendan Walker et Loren Hammonds se sont renvoyés la balle, répondant à une série de questions quasi existentielles. Faut-il choisir, ou non, de réaliser un projet en réalité virtuelle? À quel prix et dans quel but?



[vimeo.com/182432530](https://vimeo.com/182432530)



[vimeo.com/192554729](https://vimeo.com/192554729)

## CEV

L'entreprise CEV, dont le nom est aujourd'hui l'abréviation de son nom d'origine, «Cité Électronique Vidéo», fête récemment ses 40 ans d'existence. Le fournisseur de contenu œuvre dans les domaines de l'audio, de la communication, de la vidéo et du multimédia et se distingue par sa fervente volonté d'offrir un service humain et personnalisé qui accompagnera sa clientèle à long terme. Entretiens avec trois passionnés de leur profession et assoiffés d'innovation.

## INSTITUT GRASSET

Fondé à l'automne 2003, l'Institut Grasset de Collège André-Grasset offre des formations en animation 3D, en télévision/cinéma et en informatique. Collège privé subventionné, il compte un corps professoral d'une soixantaine de chargés de cours. Car, nous explique Daniel Sincu, son directeur, tous les enseignants travaillent également dans le milieu. Qui fait Quoi l'a rencontré et en a profité pour faire une visite des lieux, où règne une atmosphère très décontractée.

Le Lien MULTIMÉDIA présente ici une sélection d'entrevues et de capsules vidéo, à visionner sur notre plateforme Web [www.lienmultimedia.com/video](http://www.lienmultimedia.com/video), le portail des professionnels du numérique, où vous retrouverez plus de 600 entrevues et capsules vidéo avec des artistes et professionnels du numérique et de l'audiovisuel.

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



Antony Diaz (Uvolt) > [lienmultimedia.com/57547](http://lienmultimedia.com/57547)



David Gobeille-Kaufman > [lienmultimedia.com/57546](http://lienmultimedia.com/57546)



Karen Vanderborght > [lienmultimedia.com/56852](http://lienmultimedia.com/56852)



Bertrand Nepveu (Vrana) > [lienmultimedia.com/57373](http://lienmultimedia.com/57373)



Anders Olsson (Tobij) > [lienmultimedia.com/57372](http://lienmultimedia.com/57372)



Nancy Savard (10e Avenue) > [lienmultimedia.com/56412](http://lienmultimedia.com/56412)



Juan-José Cea Escobar > [lienmultimedia.com/56439](http://lienmultimedia.com/56439)



Kevin Boyer (Inst. Grasset) > [lienmultimedia.com/56434](http://lienmultimedia.com/56434)



Alexis Chartrand > [lienmultimedia.com/56757](http://lienmultimedia.com/56757)



Brendan Walker (RV) > [lienmultimedia.com/56660](http://lienmultimedia.com/56660)



Ana Serrano (CFC) > [lienmultimedia.com/56733](http://lienmultimedia.com/56733)



Stéphanie Forbes (2D, 3D) > [lienmultimedia.com/55090](http://lienmultimedia.com/55090)



Alain Wong (AmpMe) > [lienmultimedia.com/56167](http://lienmultimedia.com/56167)



Marc Boscher (Unito) > [lienmultimedia.com/56092](http://lienmultimedia.com/56092)



Kevin Khoury (DecodeMTL) > [lienmultimedia.com/56095](http://lienmultimedia.com/56095)



Stephen Akana (Bandai) > [lienmultimedia.com/55125](http://lienmultimedia.com/55125)



Savannah Houston-McIntyre > [lienmultimedia.com/55124](http://lienmultimedia.com/55124)



Karine Patard (SNAPI Guard) > [lienmultimedia.com/56165](http://lienmultimedia.com/56165)



Jeffrey Dungen (reelyActive) > [lienmultimedia.com/56094](http://lienmultimedia.com/56094)



Jean Roy (Eurêka!) > [lienmultimedia.com/56042](http://lienmultimedia.com/56042)



Robin Dupuis (Perte de Signal) > [lienmultimedia.com/55937](http://lienmultimedia.com/55937)



David Dufresne (500 Startups) > [lienmultimedia.com/56166](http://lienmultimedia.com/56166)



R. La Marre (MyCustomizer) > [lienmultimedia.com/54705](http://lienmultimedia.com/54705)



Brent George (Eidos) > [lienmultimedia.com/55948](http://lienmultimedia.com/55948)



Simon Bouchard (GoSportGo) > [lienmultimedia.com/55638](http://lienmultimedia.com/55638)



Frédéric Proulx (We Grab It) > [lienmultimedia.com/55697](http://lienmultimedia.com/55697)



Mathieu Dumont (Didacte) > [lienmultimedia.com/55642](http://lienmultimedia.com/55642)



Francis Perron (GitMarket) > [lienmultimedia.com/55696](http://lienmultimedia.com/55696)



Rébéka Cohen-Solal (Kiffin) > [lienmultimedia.com/55754](http://lienmultimedia.com/55754)



Nessim Bisbis (AnimaCité) > [lienmultimedia.com/55623](http://lienmultimedia.com/55623)



Curtis Lush (Zigee) > [lienmultimedia.com/55695](http://lienmultimedia.com/55695)



Sylvain Carle (FounderFuel) > [lienmultimedia.com/54978](http://lienmultimedia.com/54978)



Many Ameri (Red Bull M. A.) > [lienmultimedia.com/54583](http://lienmultimedia.com/54583)

**QUI FAIT QUOI**

vous rejoint

là

où

VOUS

êtes!

Téléchargez  
l'application mobile  
de Qui fait Quoi,  
accédez  
à vos nouvelles  
quotidiennes  
et visionnez  
vos contenus vidéos  
sur votre téléphone  
ou votre tablette...

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

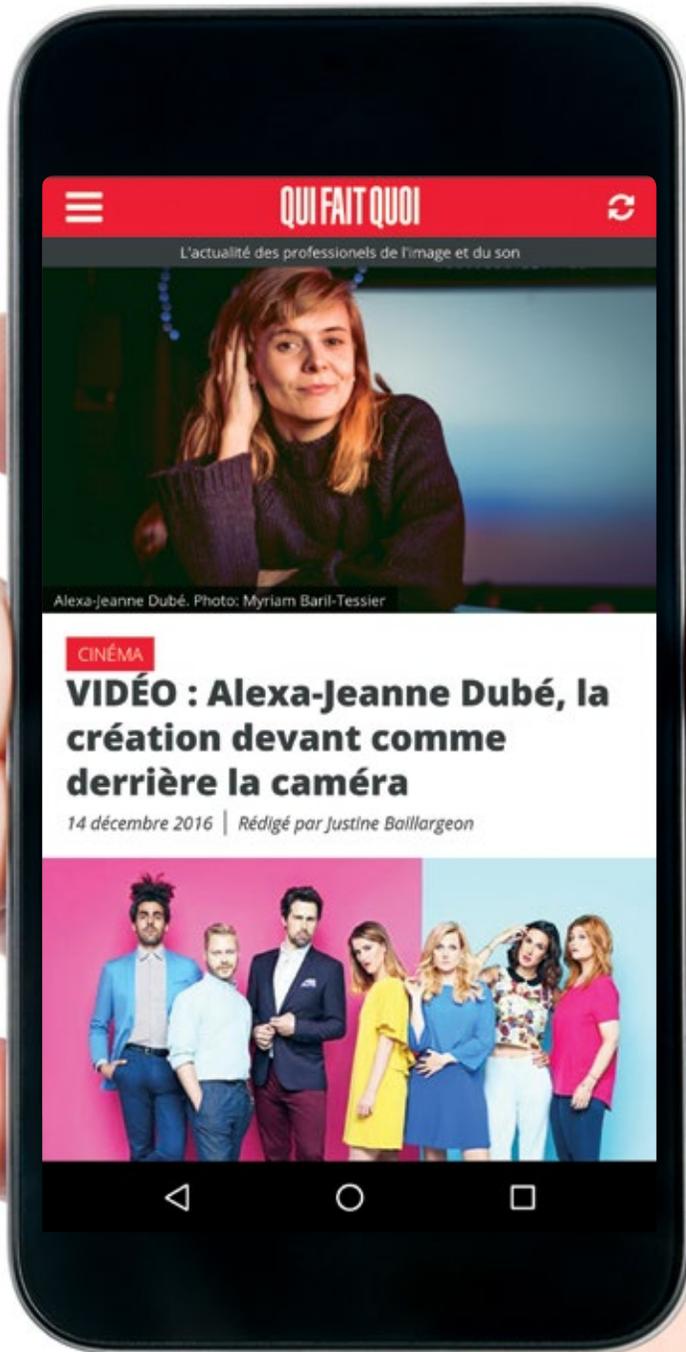


**CONTACTEZ-NOUS**

(514) 842-5333 — [info@qfq.com](mailto:info@qfq.com)

[www.qfq.com](http://www.qfq.com) — [boutique.qfq.com](http://boutique.qfq.com)

- > Actualisée en continu
- > Nouvelles quotidiennes
- > Cotes d'écoutes, palmarès, résultats du box-office
- > Reportages, capsules et entrevues vidéo
- > Offres d'emploi de Planète-EMPLOIS.com
- > Pour suivre votre industrie de plus près



GRATUIT



# QUI FAIT QU'30 ans

**Au service des professionnels de l'image et du son depuis 30 ans**

Toute l'actualité industrielle, reportages vidéo, guide de production, calendrier sur [www.qfq.com](http://www.qfq.com)

- > Quotidien par courriel
- > mensuel imprimé Qui fait Quoi
- > Guide annuel
- > [www.qfq.com](http://www.qfq.com)



Télécharger dans  
l'App Store



DISPONIBLE SUR  
Google Play

Les professionnels s'abonnent sur [www.qfq.com](http://www.qfq.com) ou au (514) 842-5333, poste 4

Qui fait Quoi, c'est aussi un magazine – 8 numéros / an  
disponible en format imprimé et numérique, en kiosque, sur abonnement  
et en pdf et flipbook sur [www.qfq.com](http://www.qfq.com)



## OFFRES D'ABONNEMENT JUSQU'À 50 % DE RABAIS

### 50 % DE RABAIS SUR L'ABONNEMENT IMPRIMÉ

Rendez-vous sur [boutique.qfq.com](http://boutique.qfq.com), sélectionnez l'«Abonnement imprimé», choisissez ensuite, soit de vous abonner à la revue imprimée seulement, publiée 8 fois par an, soit de vous abonner à la revue et au Guide annuel Qui fait Quoi. Entrez le code promotionnel «[qfqspecial788](http://qfqspecial788)» et obtenez un rabais de 50 % sur l'abonnement imprimé de votre choix.

### 25 % DE RABAIS SUR L'ABONNEMENT ÉLECTRONIQUE, COMBINÉ OU COMPLET

Rendez-vous sur [boutique.qfq.com](http://boutique.qfq.com), sélectionnez l'«Abonnement électronique», l'«Abonnement combiné» ou l'«Abonnement complet», et obtenez un rabais de 25 % sur tout abonnement de plus de 70 \$ en entrant le code promotionnel «[qfqoffrespeciale22](http://qfqoffrespeciale22)».

Quelle que soit la formule d'abonnement que vous choisissez, vous recevrez notre Quotidien par courriel, des codes d'accès pour consulter le Guide quotidien de la production (un micro-site exclusif à Qui fait Quoi présentant plus de 9 000 productions en télévision, film et multimédia), le portail [www.qfq.com](http://www.qfq.com) avec ses 90 000 articles, l'indispensable base de données de Qui fait Quoi fournissant des informations complètes et à jour sur plus de 7 000 entreprises de l'industrie. Vous pourrez aussi consulter nos nouvelles sur votre mobile ou votre tablette grâce à l'application mobile de Qui fait Quoi disponible dans l'AppStore et dans Google Play.

# Guide de survie START-UP

première édition

Des trucs pour démarrer.

Des conseils d'experts qui sont passés par là.

Des start-ups à découvrir.

Des références utiles: coworking, financement, incubateurs...



« une autre brillante idée  
du Lien MULTIMÉDIA. »

maintenant disponible

**commandez vos copies**  
[www.lienmultimedia.com/boutique](http://www.lienmultimedia.com/boutique)



QUI FAIT QUOI

Guide de l'industrie

# ANIMATION EFFETS VISUELS

première édition - version numérique 1.1

Guide de l'industrie

# ANIMATION EFFETS VISUELS

première édition - version

QUI FAIT QUOI

# ANIMATION EFFETS VISUELS

première édition - version numérique 1.1

**Comprendre**  
les enjeux  
les tendances  
les métiers  
les processus  
les marchés

**Découvrir**  
les studios  
les formations  
les entreprises

20 \$ [qfq.com/guideanimvfx](http://qfq.com/guideanimvfx)



Institut Grasset  
le savoir continu



20 \$ [qfq.com/guideanimvfx](http://qfq.com/guideanimvfx)



Institut Grasset  
le savoir continu



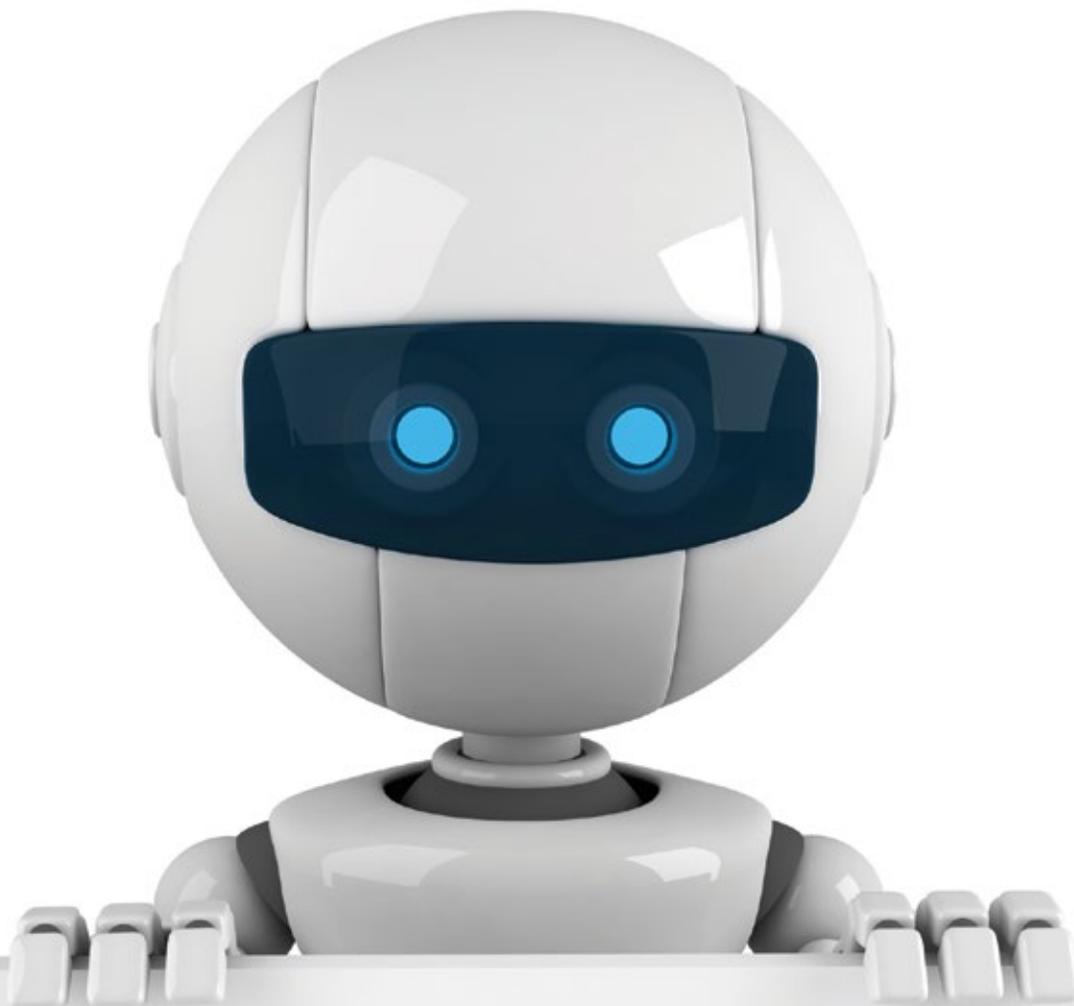
Obtenez 15 % de rabais en  
entrant le code VFX85432

*maintenant disponible  
(en format numérique et imprimé)*

**commandez vos copies**  
<http://boutique.qfq.com>



[www.lienmultimedia.com](http://www.lienmultimedia.com) actualisé en continu, tous les jours  
nouvelles quotidiennes, reportages exclusifs, entrevues vidéo...



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



# < CONVERGENCE >

## prochain numéro: septembre 2018 (no 141)

- > **Réservation publicitaire:** 24 août
- > **Tombée matériel:** 27 août
- > **Détails et trousse média:** [www.lienmultimedia.com/jannonce](http://www.lienmultimedia.com/jannonce)

### CONTACTS:

- > **Steeve Laprise**, [slaprise@lienmultimedia.com](mailto:slaprise@lienmultimedia.com), (514) 842-9445, # 1
- > **Martial Brissonnet**, [mbrissonnet@qfq.com](mailto:mbrissonnet@qfq.com), (514) 842-9445, # 5
- > **Alexis Gagnon**, [alexis@lienmultimediacom.com](mailto:alexis@lienmultimediacom.com), (514) 360-1468
- > **Charles-André Gaudreau**, [cgaudreau@lienmultimedia.com](mailto:cgaudreau@lienmultimedia.com), (514) 266-2451

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

