Le Lien MULTIMÉDIA

LE MAGAZINE DE L'ENTREPREPRISE ET DE LA CULTURE NUMÉRIQUE

Convergence

présenté par Le Lien MULTIMÉDIA
www.lienmultimedia.com/convergence

n° 171 — mars 2021

NICOLAS S. ROY
LOWBIRTH GAMES
NASIM LOOTI
PACO ZIEL
MARIE-CHANTAL MÉNARD (FELIX & PAUL STUDIOS)
«FÉLIX ET LE TRÉSOR DE MORGÄA»

CONVERGENCE / Le Lien MULTIMÉDIA - 4841, rue Jeanne-Mance - Montréal (Québec) H2V 4J6

4,95$
71766 83456 6 05

ÈXPERTS Au coeur de l'expertise québécoise

propulsé par SYNTHÈSE Pôle Image Québec

La plateforme d'apprentissage pour les professionnels en :

- VFX
- Animation
- Jeu vidéo
- Expérience numérique

Cours spécialisés en :

Création 2D-3D | Design | Gestion | Programmation

Inscription GRATUITE* ▶▶▶ SYNTHESExperts.com

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

BUREAU DU CINÉMA ET DE LA TÉLÉVISION DU QUÉBEC
MONTRÉAL

La GUILDE du jeu vidéo du Québec

QUÉBEC
L'ASSOCIATION DES PRODUCTEURS D'EXPÉRIENCES NUMÉRIQUES

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'efficience 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.

www.ovh.ca

OVH

ceim

Centre d'entreprises
et d'innovation de Montréal

« une expertise unique à votre service »

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

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

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

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

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

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

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

www.ceim.org

33, rue Prince
Montréal (Québec)
H3C 2M7

Tél.: 514.866.0575
Fax: 514.866.3591
Courriel: info@ceim.org

Antidote 10

Le remède à tous vos mots.

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

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

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

www.antidote.info

Druide

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

12:38

Tout ça dans un seul logiciel ??

12:39

Oui. 😉

12:40

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

12:41

Vous allez adorer !!

12:40

kiwili

Votre gestion quotidienne, simplifiée

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

www.kiwili.com

Tap'Touche

NOUS FORMONS DES AS DU CLAVIER

Plus de 200 activités pour vos enfants

VERSION D'ESSAI GRATUITE !

taptouche.com

Courrielleur MC

Communauté dédiée au marketing
par courriel depuis 2002

www.courrielleur.com

Le magazine <CONVERGENCE>
est publié par Le Lien MULTIMÉDIA
4841, rue Jeanne-Mance
Montréal (Québec) H2V 4J6
tél.: (514) 842-5333
fax: (514) 495-1089
info@lienmultimedia.com
www.lienmultimedia.com/convergence

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

JOURNALISTES >>
Sophie Bernard
Frédéric Bouchard

REPORTERS >>
Justine Baillargeon
Marie-Hélène Brousseau
Oriane Morriet
Yves Tremblay
Mélissa Vigneault Raymond

PUBLICITÉ - MARKETING >>

Laura Taloté, laura@lienmultimedia.com
Vincent Georges, vincent@lienmultimedia.com
Martial Brissonnet - mbrissonnet@qfq.com
Fanny Tan, Sofia Benalouane

Couverture >>
«Félix et le trésor de Morgäa». 10e Ave Studio

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

ABONNEMENT LE LIEN MULTIMÉDIA
1 an: 199$, comprenant tout ce qui suit:
+ Bulletin hebdo et quotidien courriel
+ 12 magazines <CONVERGENCE> + archives
+ 1 Guide de l'industrie:: NUMÉRIQUE
+ 1 Guide de l'industrie:: WEB
+ 1 Guide de l'industrie:: JEUX VIDÉO
+ 1 Guide de l'industrie:: RÉALITÉ VIRTUELLE
+ 1 Guide de l'industrie:: IA
+ 1 Guide de survie:: START-UP
+ 1 Guide pratique L'école en ligne
+ Les métiers du numérique et du jeu vidéo
www.lienmultimedia.com/boutique

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

sommaire

CULTURE NUMÉRIQUE

10 Nicolas S. Roy: l'immersion sous toutes ses formes
12 Lowbirth Games veut créer des jeux différents pour un public atypique
14 «Félix et le trésor de Morgäa»:
18 La conception de contenus numériques
20 Kétiana Bello tire le portrait de personnalités
22 Guillaume Bourassa, rtiste numérique éclectique
24 Défis de la conception de plateformes sociales XR
26 Le multi-casquette en jeux vidéo
28 Marie-Madeleine Sarr sur la scène théâtrale
30 Nasim Lootij s'inspire de l'expressionisme
32 Paco Ziel: liens entre le Mexique et le Canada
34 Travis Knights, danseur de claquettes

AFFAIRES ÉLECTRONIQUES

40 Marie-Chantal Ménard de Felix & Paul Studios croit à la créativité dans le numérique
42 Des parcours de formation sur mesure
44 Les inégalités numériques en éducation

TECHNOLOGIES

54 Le coloriste Etienne Patry embellit l'image
56 Derivative conquiert avec TouchDesigner
58 Le métier d'analyste SOC chez I-Tracing
60 L'accessibilité Web pour tous et toutes
62 Faut-il un PhD pour travailler en IA?
64 Fortica mise sur des experts en sécurité
66 Marion Guignolle discute du métier de lead technique en capture de mouvement
68 La Puce Ressource Informatique

www.lienmultimedia.com/convergence

Nicolas S. Roy **Photo: Courtoisie**

NICOLAS S. ROY: L'IMMERSION SOUS TOUTES SES FORMES

texte Sophie Bernard

Dès l'âge de 15 ou 16 ans, Nicolas S. Roy a commencé à s'intéresser au design et à la technologie. C'était dans les débuts d'Internet et un monde nouveau s'ouvrait pour l'adolescent. À 18 ans, il se joint à des amis qui sortaient de Polytechnique et commence à travailler avec eux. Une expérience où celui qui est aujourd'hui directeur de création et président de Dpt. a beaucoup appris. En travaillant avec des ingénieurs, il a compris la rigueur, confie-t-il au Lien MULTIMÉDIA.

Il est resté cinq ans comme partenaire et codeur créatif chez Logient, mais les contrats se faisaient de plus en plus corporatifs et le côté créatif de Nicolas S. Roy commençait à le démanger. Il est retourné aux études, à l'Université Concordia, dans le programme d'arts numériques, ces études l'ont beaucoup nourri et lui ont permis de replonger dans l'exploration technologique. S'il a plus ou moins réellement appris en travaillant, son passage universitaire lui a ouvert l'esprit, le poussant à retourner à la pige et mélanger à la fois ce qu'il découvrait et sa pratique, développant une connaissance en approche expérimentale. Avec des gens qu'il a rencontrés à Concordia, il lance le studio de création Dpt.

Mais entre l'entrepreneuriat et la créativité, il y a loin de la coupe aux lèvres. «Il faut être créatif pour être entrepreneur, glisse Nicolas S. Roy. Mais on n'utilise pas les mêmes talents. Nous avons lancé Dpt. en 2007, j'ai appris sur le tas à faire les choses. Au début, nous étions davantage un collectif, donc je n'avais pas trop besoin d'avoir une fibre de gestionnaire. Ce qui m'attirait, c'était la liberté de création, le fait de ne pas avoir de boss. Nous avons grandi à une équipe de 25 personnes et il a fallu que je devienne un gestionnaire rigoureux, avec les clients, mais aussi avec les employés, ce qui a représenté tout un défi.» Il a fait son lot d'erreurs, reconnaît-il. C'est avec «Sacrée montagne», premier projet du studio interactif de l'ONF, que Dpt. a commencé à développer sa signature. «Avant, nous avions des clients plus traditionnels, souligne le directeur de la création du studio. Quand nous avons commencé à travailler avec l'ONF, nous sommes tombés dans le storytelling interactif. À partir de ce premier projet, d'autres ont suivi, plus techniques, mais qui nous ont poussés dans ce qu'on racontait et comment raconter autrement.»

L'ONF leur a ouvert la porte à d'autres collaborations: «Le bruit des mots», une production Picbois pour Radio-Canda; «Journal d'une insomnie collective» pour l'ONF en collaboration avec Akufen, «Toi, moi et la charte», coproduction de l'ONF et de Urbania ou encore «Parlement», une coproduction de l'ONF et de la Bibliothèque du Parlement. «Toute cette expérience et cette passion nous ont amenés naturellement vers la réalité virtuelle, souligne Nicolas S. Roy, un nouvel outil pour raconter des histoires interactives très puissantes, malgré les limites sur l'adoption de la technologie par les gens. Nous sommes rapidement devenus un studio qui travaillait avec ces outils et nous avons commencé à avoir une présence dans des festivals de cinéma.»

Car, pour Dpt., la technologie se croise avec le cinéma, l'industrie du divertissement et même la télévision, là où se racontent des histoires. Ces deux univers se rapprochent, estime-t-il, et ce nouveau storytelling, qui n'avait aucune raison d'être il y a dix ans, est devenu pertinent et valide. Si «Sacrée montagne» a été le point de départ, «Ennemi» a été le turbo, offrant une énorme visibilité au studio. Jusqu'à ce projet, Dpt. agissait surtout comme fournisseur de service. Avec ce projet, il a détenu sa première propriété intellectuelle. Cette coproduction avec France Télévisions a permis au studio de travailler avec le photographe et réalisateur Karim Ben Khelifa. «Ce projet nous a donné beaucoup de visibilité, souligne Nicolas S. Roy. Nous nous sommes retrouvés à la fine pointe de la technologie, travaillant avec Android et Apple. "Ennemi" a été un succès international qui nous sert encore de carte de visite quatre ans après sa sortie.» Depuis ce projet, Dpt. a continué à faire évoluer son langage immersif. Avec «Manic VR», on plonge dans l'univers de la bipolarité, en explorant ce que le documentaire pouvait donner en réalité virtuelle. Tous les visuels ont été générés par ordinateur au lieu de filmer les deux protagonistes, le frère et la soeur de la documentariste Kalina Bertin. «Au lieu de montrer les troubles bipolaires, nous avons pu les faire vivre en plongeant dans la réalité des deux personnages et en montrant leur monde intérieur, explique le directeur de la création. C'est ce que nous essayons de faire, non pas juste raconter une histoire, mais la faire vivre. Ce qui donne une expérience extrêmement puissante. Les gens sont ravis de l'avoir vécu et non pas de l'avoir vu.» Pour Nicolas S. Roy, une immersion demeure réussie quand on oublie où on est, quand on se laisse emporter et que l'on perd ses repères, quand on réussi à faire ressentir quelque chose autrement. Le Saint-Graal pour les créateurs de contenu immersif.

Lorsque l'on va sur le site Web de Dpt., on trouve un onglet Labs. Le studio a choisi de dédier un certain nombre de ressources à l'interne pour développer son expertise, faire de la recherche et du développement, jouer avec les technologies émergentes et les plateformes émergentes. On y expérimente des nouvelles technologies comme l'intelligence artificielle et la capture volumétrique afin d'être toujours prêt pour ce qui s'en vient. C'est dans cet esprit que le studio a acheté son premier casque sur Kickstarter, malgré les interrogations autour de lui. Aujourd'hui, la moitié des projets qui sortent de Dpt. utilisent la réalité virtuelle. L'agence développe plusieurs projets, dont «Marco Polo Go Round», une première fiction en réalité virtuelle produite par Pierre Even (Item 7) et Audrey Pacart. Un beau projet 3D, utilisant la capture volumétrique des personnages et de la capture de mouvement des acteurs, quelque chose qui n'a encore jamais été vu et que Nicolas S. Roy a très hâte de montrer au public. L'équipe travaille avec une entreprise new-yorkaise sur un projet de théâtre immersif. La COVID ayant stoppé toute représentation avec des spectateurs, le projet a été réinventé sous forme d'expérience de réalité virtuelle, entre jeu et expérience narrative, utilisant l'intelligence artificielle pour détecter dans quel endroit de la maison, le spectateur se situe. Et, le gouvernement du Québec ayant annoncé l'ouverture des musées, Dpt. pourra lancer le projet «Inspirations» dans le nouvel espace OASIS Immersion du Palais des congrès de Montréal, une expérience immersive avec la musicienne Alexandra Stréliski. «Nous allons apporter ce que nous avons appris en réalité virtuelle et le faire vivre à plusieurs personnes» , conclut Nicolas S. Roy.

Chloé et Olivier Lussier Photo: Antoine Bordeleau

LOWBIRTH GAMES VEUT CRÉER DES JEUX DIFFÉRENTS POUR UN PUBLIC ATYPIQUE

texte Fanny Tan

Les studios de jeux vidéo indépendants sont la fierté du paysage vidéoludique au Québec: avec peu de moyens, mais beaucoup de talent, les développeurs indépendants d'ici créent des jeux originaux, souvent plus surprenants et créatifs que ceux des studios triple A. Lowbirth Games, un jeune studio indépendant, veut faire partie de cette vague novatrice, à sa façon. Cofondé par Chloé Lussier, gagnante de la bourse 2020 «Entreprendre au féminin» de Montréal Inc., Lowbirth Games a pour mission de développer «des jeux vidéo narratifs avec des histoires audacieuses et des personnages atypiques». Entretien avec une créatrice rebelle qui veut faire brasser les choses, un jeu à la fois.

Pendant ses études en développement de jeu vidéo à l'UQAT, Chloé joint ses forces à celles de Danny Godin, codirecteur du département, pour rédiger un article sur la place des femmes dans l'industrie des jeux vidéo. Chloé se met alors à lire «des tonnes et des tonnes d'articles scientifiques sur la question des femmes dans l'industrie, tant comme joueuses que comme développeuses». Au cours de ses nombreuses heures de recherche, une notion en particulier résonne en elle: celle de la «socialisation ludique».

Qu'est-ce que la socialisation ludique? «C'est la relation que les êtres humains ont avec le jeu; pas juste avec le jeu vidéo, mais avec l'acte de jouer en tant que tel», explique Chloé. Une notion fondamentale dans le développement humain, car la socialisation ludique nous marque depuis notre plus jeune âge.

«Les filles sont encouragées à jouer à des jeux très différents de ceux des garçons: les petits garçons vont être encouragés à jouer au hockey dans la rue, à se battre, à jouer aux petits bonhommes GI Joe et à faire la guerre. Le plaisir, chez les jeunes garçons, est souvent associé à la compétition, au fait d'être le meilleur, au fait de gagner, de battre ses amis».

On l'aura deviné, ça se passe différemment du côté des filles. «Les petites filles sont souvent encouragées à jouer à la Barbie, à jouer à maman-papa, à jouer aux poupées, à prendre soin des autres». Des types de jeux qui forment des inclinaisons ludiques différentes chez les jeunes filles, explique Chloé. «On est beaucoup dans la fantaisie, le fait de devenir quelqu'un d'autre, le fait de créer des relations avec les autres.»

Les jeux offerts par l'industrie vidéoludique, majoritairement masculine, sont imprégnés de cette socialisation ludique genrée, avance la jeune entrepreneure. Depuis le tout début de l'histoire vidéoludique, dans les années 70, les jeux les plus prévalents sont «des jeux de vaisseaux spatiaux, des jeux de fusil, des jeux de course, tous très orientés autour de l'imaginaire collectif de la masculinité». Rien de surprenant selon Chloé, car après tout, «les jeux vidéo sont une continuation des petits plaisirs qu'on avait quand on était enfants». En gros, le marché regorge encore aujourd'hui de jeux faits par des gars, pour des gars.

Avoir l'audace de créer des jeux différents n'est pas une tâche aisée: Chloé l'a durement appris lors de son parcours universitaire à l'UQAT. Ses idées de projets de jeux narratifs, orientés autour des relations et des conversations humaines, sont difficiles à imposer lors des travaux d'équipe. «On me disait toujours "C'est pas des vrais jeux, ça!". Dans les "vrais jeux", il fallait absolument que les conditions de victoire soient très complexes, qu'il y ait des systèmes extrêmement poussés... c'était beaucoup dans le fait de gagner, dans le fait de battre la machine, de battre d'autres joueurs ou joueuses». Ces projets ne résonnent pas dans le coeur de la jeune créatrice: «Dans une expérience vidéoludique, je vais rechercher l'immersion, la fantaisie, le fun de devenir quelqu'un d'autre pendant quelques heures. Je m'en fous un peu de gagner, c'est pas quelque chose qui m'importe particulièrement!».

Briser le cycle en proposant des jeux différents, voilà la mission de Lowbirth Games: «Notre façon de contribuer, pour l'instant, ça va être de faire des petits jeux indie qui intéresseront peut-être un public un peu atypique, puis on va voir si ça peut avoir des répercussions positives dans d'autres sphères». Quels publics vise-t-elle? «Les personnes atypiques, les femmes, les personnes des communautés queer, LGBTQ, les personnes marginalisées de tout genre».

Questionnée quant à sa décision de plonger dans l'entrepreneuriat à la sortie de l'université, Chloé explique qu'il s'agissait pour elle d'une évidence. «Lancer une compagnie était la mission qu'il me fallait pour accomplir les objectifs de carrière que j'avais en tête, qui étaient de contribuer à changer l'industrie afin qu'elle soit plus représentative de son public. Je pense que le parcours entrepreneurial est la meilleure façon pour moi de proposer une expérience vidéoludique qui représentera ce public-là différemment .»

Selon Chloé, la définition d'un bon jeu, d'un jeu «qui en vaut la chandelle», a trop longtemps été définie par le même genre de designers. «Notre but, chez Lowbirth Games, ce n'est définitivement pas de changer les jeux de ces développeurs-là! Ce qu'on veut, c'est tout simplement de proposer des expériences différentes pour les personnes qui ne trouvent pas leur compte dans ce qui existe déjà. On veut diversifier le bassin de jeux disponible. Plus il y a de types de "fun" sur le marché, mieux on va tous se porter», affirme-t-elle avec confiance. ■

«Félix et le trésor de Morgäa» **Image: 10e Ave Studio**

«FÉLIX ET LE TRÉSOR DE MORGÄA» NICOLA LEMAY FAIT LE SAUT VERS LA 3D

texte Frédéric Bouchard

À l'origine, le concept derrière «Félix et le trésor de Morgäa» avait été réfléchi comme une bande dessinée. Mais Nicola Lemay, travaillant à ce moment en tant que court métragiste à l'Office national du film du Canada, s'est finalement tourné vers 10e Avenue Productions pour développer ce projet en tant que long métrage d'animation. Sa prémisse, celle d'un garçon partant à la recherche de son père disparu sur une île mystérieuse, a été mise entre les mains de Marc Robitaille qui en a fait un récit humain et émotif.

«J'avais fait quelques illustrations pour donner le ton. Mon style est très bédé franco-belge, raconte Nicola Lemay en entrevue. Après, mes collaborateurs, Philippe Arseneau Bussière et François Brisson ont développé le côté science-fiction à la James Bond des années 1960 qui rencontre Spirou et Zorglub.»

Le design du film s'est avéré une véritable partie de plaisir, confie le réalisateur. L'équipe d'animation s'est amusée à partager ses propositions et à insuffler une atmosphère à l'ensemble. Cependant, comme Nicola Lemay est issu de l'univers de la 2D, il a eu à se modeler à une méthode de travail impliquant plusieurs autres partenaires, notamment des directeurs artistiques et techniques.

«Il y a toute une logistique qui s'installe, mentionne-t-il. Quand nous avons designé la ville souterraine, par exemple, nous l'avons fait modulaire. Nos corridors étaient réutilisables comme un Lego. Nous pouvions prendre une pièce et changer l'ameublement ou la maquiller, pour être à la fois économiques et intéressants.» Heureusement ce passage vers la 3D n'a aucunement freiné les ambitions du réalisateur d'un point de vue stylistique. Ce qui se retrouve à l'écran se révèle être sensiblement ce qu'il avait en tête. Outre l'équipe de 10e Avenue Productions, le film a bénéficié de l'apport créatif et technique d'Ngenious Studio, surtout pour les rendus, les textures, l'éclairage et les effets spéciaux, ainsi que de Studio Harmonie qui s'occupait essentiellement du montage et d'une partie de la postproduction. Studio Element, Studio Expression et Studio Global ont également été sollicités pour la postproduction et le son.

À ce propos, Nicola Lemay a supervisé un processus de casting pour la voix des principaux personnages. Dans la version québécoise, l'acteur Gabriel Lessard a décroché le rôle de Félix. «C'est un choix qui s'est imposé. Il avait le tonus, la drive et la stabilité du côté de la voix et de la technique. Nous avons fait des auditions, mais nous avons beaucoup exploré le monde des comédiens et comédiennes spécialisé.e.s en voix et en doublage», rapporte-t-il.

Aux côtés du reste de la distribution, qui comprend entre autres Guy Nadon, Karine Vanasse, Marc Labrèche, Catherine Proulx-Lemay, Éveline Gélinas, Louis Lacombe-Petrowski et Tristan Harvey, le réalisateur a embrassé les excès humoristiques des séquences. C'est-à-dire que pour «Félix et le trésor de Morgäa», les acteurs et les actrices ont eu à moduler leurs intonations. Car en animation, rappelle Nicola Lemay, le contraste et la caricature sont des éléments que le public apprécie. Le tout, en restant crédible et dans l'émotion de la scène.
Cette idée s'est perpétuée également à travers la conception sonore, assurée par Jérôme Boiteau, et la musique, composée par Gilles Léveillé. Avec le premier, le réalisateur a effectué quelques tests avec des sons plus cartoonesques pour finalement se tourner vers un ton plus réaliste en insérant des sons plus comiques à certains moments. Avec le second, le défi était de déterminer la quantité d'arrangements à inclure. «J'aime le silence et faire respirer un film. Mais Gilles a été extrêmement alerte et vigilant», assure Nicola Lemay.

À la suite de cette première expérience en long métrage d'animation, le réalisateur retrouvera le scénariste Marc Robitaille et la productrice Nancy Florence Savard pour «Félix et la mine d'or de Fred». De plus, il s'associe avec la réalisatrice Christine Dallaire-Dupont pour mettre en images «Béluga Blues», une histoire imaginée par Andrée Lambert.

«Je donne un coup de main sur différentes tâches, surtout pour le storyboard», précise-t-il. ■

Nicola Lemay Photo: Martin Barry

© FÉLIX ET LE TRÉSOR DE MORGÄA INC. 2021

© FÉLIX ET LE TRÉSOR DE MORGÄA INC. 2021

© FÉLIX ET LE TRÉSOR DE MORGÄA INC. 2021

«FÉLIX ET LE TRÉSOR DE MORGÄA» MARC ROBITAILLE SE PLAÎT DANS LA COMÉDIE DRAMATIQUE

texte Frédéric Bouchard

À l'origine, le concept derrière «Félix et le trésor de Morgäa» avait été réfléchi comme une bande dessinée. Mais Nicola Lemay, travaillant à ce moment en tant que court métragiste à l'Office national du film du Canada, s'est finalement tourné vers 10e Avenue Productions pour développer ce projet en tant que long métrage d'animation. Sa prémisse, celle d'un garçon partant à la recherche de son père disparu sur une île mystérieuse, a été mise entre les mains de Marc Robitaille qui en a fait un récit humain et émotif.

C'est plus précisément en retournant à sa propre enfance et en se rappelant l'importance de la religion catholique dans son quotidien que le scénariste en est arrivé à ce thème. De fil en aiguille, sa créativité s'est déployée et le concept de la secte vouée à un monde idyllique s'est précisé. Car le personnage de Tom devait se retrouver lui aussi avec un dilemme.

«Tom n'est pas le personnage principal, mais le personnage central. Il y a une nuance entre les deux», indique Marc Robitaille en entrevue. Félix représente la porte d'entrée vers l'histoire tandis que Tom porte une quête plus adaptée à quelqu'un de son âge, ce qui permet au film produit par 10e Ave Productions de rejoindre à la fois le jeune public et un auditoire plus adulte. «J'ai essayé de faire quelque chose qui ait plus de souffle qu'un cartoon du samedi matin», ajoute le scénariste.

Bien entendu, en animation, un des réflexes est souvent de souligner davantage les caractéristiques des personnages, ce qui insuffle une dose de comédie de par les excès de certains traits de personnalité. Toutefois, celui qui est derrière les scénarios d'«Un été sans point ni coup sûr» et «Noémie: le secret» avoue qu'il navigue aisément dans la comédie dramatique. C'est à travers ce même ton, tentant de trouver la juste ligne entre le drame et l'humour, qu'il a écrit «Félix et le trésor de Morgäa».

À ce titre, le défi de s'adresser aux multiples générations de spectateurs persiste dans un contexte comme le cinéma d'animation. Par exemple, le scénariste aborde les craintes d'être parent à travers le personnage d'Annie, sollicité pour veiller sur Félix et sa jeune soeur pendant l'absence de leur mère. Mais il ne faut jamais oublier l'enfant, qui reste celui qui amènera le parent vers le film. «C'est pour ça que Ulysse le chat existe et que Quack le perroquet est là. Et c'est Félix qui est le déclencheur», mentionne Marc Robitaille.

À l'aise avec l'enfance dans son oeuvre, le scénariste se plait à y revenir et à l'explorer puisqu'il s'agit d'une période marquée par les premières fois, notamment celle, unique, de découvrir le monde. «C'est la promesse de choses que nous ne connaissons pas, ce sont des déceptions et il y a une candeur qui va avec l'enfance, une impression que tout vient avec de la magie», décrit celui qui a grandi en tant qu'enfant unique et qui a certainement profité de cet espace pour rêver et imaginer.

D'ailleurs, il refera équipe avec Nicola Lemay et 10e Avenue Productions pour «Félix et la mine d'or de Fred» qui a obtenu l'aide en développement de la SODEC. «Ce n'est pas une suite, mais ce sont les mêmes personnages que nous lançons dans une autre aventure. Nous voulons continuer à faire vivre Félix, Tom et Jack, qui sera plus important dans cette histoire», dévoile le scénariste signant également la série «Les moments parfaits» dont le tournage se poursuit au printemps et dont la diffusion est prévue à l'automne sur les ondes de TVA.

«Félix et le trésor de Morgäa» a pris l'affiche dans les salles du Québec le 26 février. ■

Marc Robitaille **Photo: Lien MULTIMÉDIA (Oriane Morriet)**

Alexandre Beaulieu Photo: Christine Grosjean

VUE PANORAMIQUE SUR LA CONCEPTION DE CONTENUS NUMÉRIQUES

texte Justine Baillargeon

Vidéaste et réalisateur pour le Web, Alexandre Beaulieu travaille pour le volet numérique de la chaîne québécoise consacrée à la météorologie MétéoMédia depuis près de deux ans. C'est son amalgame de compétences qui l'a incité à faire ce métier qui exige énormément de connaissances et de savoir-faire. Alexandre Beaulieu choisit les sujets pour lesquels il confectionnera une vidéo, effectue les recherches, prépare et fait les entrevues et est également responsable du tournage et du montage. Entretien avec un professionnel débrouillard, un spécialiste de l'adaptation avec une vue d'ensemble sur ses créations.

Bien que le fait de travailler seul lui apporte énormément de liberté de création, Alexandre Beaulieu constate que cela vient aussi avec la nécessité de garder une attention constante sans faille puisqu'aucune personne externe ne peut soulever ses erreurs s'il y en a. «Ça m'apporte aussi une pureté de la conception, mais ça peut aussi entraîner une redondance si tu t'assois sur tes lauriers. Il faut se mettre en danger et essayer de nouvelles choses, dans la façon de tourner, dans l'approche, etc.»

Le réalisateur de contenus numériques n'a pas pour objectif de discuter directement de la météo dans ses capsules, mais plutôt de se consacrer principalement aux sujets périphériques à cette thématique. «Je me concentre surtout sur comment le climat a une influence sur notre quotidien, nos habitudes, nos personnalités, notre vie économique et sociale, etc.»

Depuis quelques mois, il aborde des sujets variés comme la conservation du vaccin contre la COVID-19 à une très basse température, l'activité touristique de la promenade en traîneaux à chiens ou encore l'autonomie alimentaire au Québec malgré nos changements de saison. «Je me concentre surtout sur l'influence du climat sur notre quotidien, nos habitudes, nos personnalités, notre vie économique et sociale, etc.»

Disposant d'une formation et d'une suite d'expériences professionnelles hétérogènes particulièrement remplie, Alexandre Beaulieu a su adapter ses méthodes de création tout au long de sa carrière. Grâce à ses nombreuses années à oeuvrer au sein de Radio-Canada, il a appris les rudiments du journalisme et de la réalisation de contenus. C'est sur la Côte-Nord, un territoire particulièrement vaste qui lui était inconnu à l'époque, qu'il a fait ses armes avant de revenir à Montréal.
Son expérience d'édimestre, toujours pour Radio-Canada, lui a permis de découvrir l'importance de l'indexation de contenus, malgré son aspect redondant. «J'ai été confronté à un environnement numérique qui était très machinal. On ajoutait des mots-clés, des descriptions pour que les moteurs de recherche puissent retrouver facilement le contenu sur le Web, précise-t-il. Il y a une partie de la diffusion numérique qui est cléricale. C'est un aspect caché du métier, mais si tu mets une vidéo en ligne sans mots-clés, elle n'ira nulle part. Il y a un travail très important de métadonnées derrière tout ça.»

C'est ensuite la vidéo qui a intéressé l'autodidacte. Il a ainsi appris par lui-même les rudiments du métier de vidéaste, dénotant l'importance du médium à l'époque. «Je voyais que le secteur vidéo se développait beaucoup à l'époque et qu'il y avait une ouverture dans le corporatif sur le Web. Il faut toujours savoir s'adapter. Personnellement, le seul outil sur lequel j'ai toujours pu m'appuyer, c'est ma culture générale. Si je devais conseiller quelque chose à des étudiants, je leur dirais "Lisez tout, regardez tout, en particulier ce qui ne vous intéresse pas."» Sa curiosité et son intérêt pour l'actualité lui ont ouvert l'esprit, un atout primordial à la création de contenus.

C'est donc ce cocktail de compétences et son bagage de connaissances qui ont fait de lui un réalisateur de talent autonome aujourd'hui. Conserver l'attention des spectateurs du Web n'est pas chose simple. L'adaptation à la diffusion numérique fut d'ailleurs une étape difficile à franchir. «L'arc dramatique de contenu est à l'envers pour le Web par rapport à ce qu'on fait à la radio ou à la télévision», dit-il en expliquant qu'il faut ainsi laisser sous-entendre certains éléments de la conclusion dès les premiers instants afin d'intéresser le lecteur.

Pour synthétiser l'information et se conformer au Web, un univers où les contenus se doivent d'être très courts et concis, il retire notamment certaines transitions et mises en situation. Il est nécessaire, de plus, d'opter pour un angle précis. «Ce qui est difficile, c'est de sacrifier du contenu pour le Web. Une autre façon de faire consiste à réaliser plusieurs reportages sur le même sujet. De cette façon, on couvre davantage d'angles, mais chaque vidéo est courte. [...] Ça prend toujours un hameçon. Toutes les 20 secondes, il faut des changements. Tout est plus court, il faut toujours bombarder la personne pour garder son attention.»

En gardant un oeil sur ce qui se fait ailleurs en termes de contenus numériques, Alexandre Beaulieu a commencé à se mettre lui-même en scène dans ses reportages. «Je me suis rendu compte que sur Internet aujourd'hui, on veut savoir qui nous parle. C'est peut-être un héritage des youtubeurs, mais on dirait que la barrière entre les institutions et les personnes est plus mince.»

Le réalisateur se sert aussi d'outils d'analyse de données et de statistiques pour perfectionner son métier. Cela lui permet, entre autres, d'avoir un regard sur la courbe de visibilité de ses vidéos, et ainsi de comprendre les points faibles de ses réalisations, notamment lorsque le spectateur décroche. La rapidité et l'impermanence du Web lui offrent la chance de pouvoir revoir son montage et modifier la vidéo. «Il ne faut pas se laisser envahir non plus par les statistiques, rappelle-t-il. Parfois, le sujet en soi est plus important que l'audimat de la vidéo.» ■

Kétiana Bello **Photo: Kétiana Bello**

KÉTIANA BELLO TIRE LE PORTRAIT DES PERSONNALITÉS DE LA COMMUNAUTÉ NOIRE MONTRÉALAISE

texte Oriane Morriet

Photographe montréalaise connue pour ses portraits, Kétiana Bello a été choisie pour faire les photos des lauréats de la trentième édition du Mois de l'Histoire des Noirs. Afin de proposer un regard authentique sur ses modèles, elle s'appuie notamment sur sa formation de travailleuse sociale. Son processus de création comprend également des enquêtes sur les sujets abordés. Elle aime raconter les histoires de ses modèles à travers leur image. Entrevue avec Kétiana Bello pour en savoir plus sur sa pratique de la photographie, de ses études en travail social à son travail pour le Mois de l'Histoire des Noirs.

Kétiana Bello a commencé ses études en travail social au Collège Marie-Victorin. «J'ai fait un DEC en travail social, mais j'ai toujours voulu aller dans l'univers de la photographie. Par contre, à ce moment, je n'arrivais pas à considérer la photographie comme un vrai métier, donc j'ai continué mes études en travail social», explique-t-elle.

Pendant la deuxième année de son cursus, elle prend des cours complémentaires en photographie. Elle développe une curiosité vis-à-vis de cet art qu'elle pratique dans son temps libre. «Après avoir obtenu mon diplôme en travail social, j'ai décidé de suivre des cours professionnels de photographie», raconte-t-elle. Elle s'inscrit au Collège Marsan où elle obtient un AEC.

Les débuts de carrière de Kétiana Bello ne sont pas marqués par un projet en particulier, mais par un ensemble de projets. Elle se rappelle sa dernière journée d'études au Collège Marsan où elle a eu l'occasion de montrer l'ensemble du travail effectué depuis ses débuts.

«J'ai reçu beaucoup de commentaires positifs et constructifs par rapport à mes photos qui m'ont motivée à continuer», explique-t-elle. Ces retours apaisent la photographe, soucieuse de pouvoir faire carrière dans une discipline qui la passionne autant. Elle continue ainsi à étudier la photographie en autodidacte en feuilletant des magazines et en regardant de nombreuses vidéos en ligne. «Au fur et à mesure que j'apprenais, j'évoluais dans ma pratique», confirme-t-elle.

Un autre projet d'importance pour Kétiana Bello, c'est une série de portraits d'entrepreneurs de la communauté noire, qu'elle a faite l'année passée à Montréal. Elle souhaitait présenter les entrepreneurs qui ont beaucoup de succès et mettre de l'avant leur passion de l'entrepreneuriat. «Je voulais leur permettre d'expliquer ce qui les as poussés à démarrer leur entreprise afin de motiver d'autres personnes à faire de même», explique la photographe. Elle acquiert ce faisant de la visibilité sur les réseaux sociaux, ce qui attire l'attention du comité de direction du Mois de l'Histoire des Noirs. Elle est choisie pour faire les portraits des lauréats de la trentième édition de l'organisation.

Si Kétiana Bello est aujourd'hui connue pour ses portraits, c'est parce qu'elle a un oeil pour saisir la personnalité de ses modèles. Elle se concentre sur le type de photo qu'aimerait obtenir la personne photographiée afin d'être certaine que le résultat concorde avec la personnalité. Elle se renseigne aussi en amont sur la vie du modèle avant d'entamer une séance photo.

«Mon premier amour en photographie, c'est vraiment le portrait. J'ai toujours su que je voulais photographier des personnes. J'ai étudié en travail social, car j'aime aider et travailler avec des gens, d'où ma préférence pour le portrait», rappelle-t-elle. Ce qui la passionne en particulier, c'est la possibilité de raconter des histoires à travers une image.

Lors des séances photo, Kétiana Bello préfère ne pas trop diriger ses modèles, afin de ne pas masquer leur naturel. «J'aime diriger, mais en même temps, je veux que la personnalité puisse transparaître. Je veux qu'elle puisse s'exprimer d'elle-même, sans que ça soit moi qui force le trait», confie-t-elle. Son ambition étant toutefois de mettre en valeur ses modèles, elle n'hésite pas à leur faire savoir si elle pense qu'un profil ou un angle leur est plus avantageux.

Pour le Mois de l'Histoire des Noirs, Kétiana Bello a réalisé une série de portraits de personnalités de la communauté noire montréalaise. «Je suis très honorée d'être la photographe pour cette trentième édition. Il y a douze lauréats, une personne pour chaque mois, qui ont plus de trente ans d'implication et de contribution envers la communauté noire», explique-t-elle.

Toujours fidèle à ses préceptes, pour effectuer son travail, Kétiana Bello a appris à connaître chacun des lauréats. Elle en connaissait toutefois déjà certains. Elle a ensuite procédé aux portraits, en adoptant une esthétique très stylisée, jouant avec les codes de la photo en noir et blanc, pour mettre en avant l'appartenance des lauréats à la communauté noire.

La série de portraits est disponible sur le site Web du Mois de l'Histoire des Noirs...

Guillaume Bourassa **Photo: Courtoisie**

GUILLAUME BOURASSA REVIENT SUR SA CARRIÈRE D'ARTISTE NUMÉRIQUE ÉCLECTIQUE

texte Oriane Morriet

Connu sous le pseudonyme de Création ExNihilo, Guillaume Bourassa se définit avant tout comme un artiste numérique. Sa pratique est toutefois eclectique. Qu'il s'agisse de la musique qu'il crée pour son compte ou des spectacles qu'il met au point pour la SAT, la technologie est toujours au coeur de son processus de création. Il est cependant très humble vis-à-vis de sa production, puisque son réflexe est de mettre en avant ses collaborateurs et leurs oeuvres, avant de parler de lui-même. Retour avec Guillaume Bourassa, alias Création ExNihilo, sur ses 20 ans de pratique en art numérique.

En termes de formation musicale, Guillaume Bourassa confie qu'il a une expérience atypique. Fort d'un baccalauréat en psychologie, il commence sa carrière comme psychothérapeute. Il pratique ce métier pendant près de six ans. «Au début de mes études universitaires, j'avais un groupe de musique qui s'appelait Perfection Plastic, et avec lequel je faisais de la musique industrielle électronique», raconte-t-il. Grâce à cette pratique musicale, il a l'opportunité de travailler à la Société des arts technologiques (SAT) à Montréal. Il quitte alors son emploi de psychothérapeute pour se consacrer pleinement à la création artistique. Il exerce notamment comme ingénieur du son pour des spectacles de musique underground.

Cette expérience est une excellente école pour Guillaume Bourassa. «C'était un peu rave comme approche. On organisait des spectacles dans des bâtiments industriels. On louait des génératrices pour être capable d'avoir de l'électricité dans des bâtiments abandonnés», raconte-t-il. Souhaitant poursuivre dans cette voie, mais n'étant pas encore assez connu pour se rendre en Europe, il décide de lancer un festival de musique électronique: C.O.M.A. «Quand ça a commencé, c'était une journée, mais la dernière année à la SAT, c'était pendant quatre jours. Il y avait 31 bands, dont plusieurs internationaux», explique-t-il.

Pour la SAT, Guillaume Bourassa s'occupe du son pour les spectacles du dôme, mais pas seulement. «Il y a tellement de trucs différents qui se passent à la SAT que ça m'a permis de toucher à tout», explique-t-il. Il est exposé à de nombreux artistes, à de nombreux styles et à de nombreuses technologies. «Tranquillement pas vite, cela m'a transformé de technicien en musique à artiste plus complet», raconte-t-il. Fort de cette expérience, il se met en effet à faire de la vidéo, de l'art interactif, des installations, des compositions visuelles, etc. Guillaume Bourassa s'investit également dans le Campus SAT. Il est notamment formateur du logiciel TouchDesigner. «C'est un logiciel de code nodal qui est capable de créer, entre autres du visuel», explique-t-il.

En tant qu'artiste numérique, Guillaume Bourassa est d'abord intéressé par les collaborations. S'il a créé un album solo par le passé, il s'épanouit surtout dans la co-création. Il cite Sébastien Gravel comme collaborateur de longue haleine. Il mentionne aussi le spectacle Entropia initié par Eric Raynaud. «C'est un spectacle pour lequel nous avons créé un dôme géodésique. Ce dôme a été créé par Louis-Philippe St-Arnault», précise-t-il. La thématique du spectacle reprend l'univers du «Petit Prince» en y apportant une touche poétique. Le spectacle a permis à Guillaume Bourassa de faire une tournée en France. «C'est le sommet de ma carrière artistique», explique-t-il.

Pendant la pandémie, Guillaume Bourassa a cependant délaissé les ordinateurs pour créer des oeuvres physiques. Il s'est adonné à la peinture, ainsi qu'au collage. Il utilise de l'adhésif noir pour dessiner des formes géométriques sur ses murs. «Mon corridor et mon salon sont habillés de tape noir. Je suis un fou de tape. C'est un peu all over the place dans ma tête, mais en fait ça fait du sens. Tout est cartésien: je mets tout en angle droit», explique-t-il. Ce que l'artiste qualifie de cartésien, c'est en fait la rigueur avec laquelle il crée. La ligne droite et le noir et blanc sont deux de ses spécialités. «J'aime les lignes», affirme-t-il.

Guillaume Bourassa insiste sur l'idée que la pandémie a permis aux artistes numériques de trouver d'autres moyens de diffuser leurs oeuvres. «Les musées sont fermés; on ne peut plus aller à la SAT», explique-t-il. Persuadé que le milieu artistique ne pourra retrouver son plein fonctionnement avant 2022, il croit que les artistes ont intérêt à trouver des manières de numériser leurs oeuvres. «Il s'agit de rendre les oeuvres immersives. Il faut que les oeuvres soient créées pour être vues dans le téléphone ou avec des lunettes VR», affirme-t-il. Il a ainsi hâte de voir quelles opportunités créatives la pandémie aura favorisées. ■

> **« Mon corridor et mon salon sont habillés de tape noir. Je suis un fou de tape. C'est un peu all over the place dans ma tête, mais en fait ça fait du sens. Tout est cartésien: je mets tout en angle droit» — Guillaume Bourassa**

Samouraï **Photo: thisisorka de Pixabay Amar**

LES DÉFIS DE LA CONCEPTION DE PLATEFORMES SOCIALES XR

texte Oriane Morriet

Les plateformes sociales en réalité virtuelle connaissent un franc succès depuis plusieurs années dans le monde entier. Elles permettent en effet à des gens situés sur des continents différents de se rencontrer virtuellement sous la forme d'avatars, d'échanger et de collaborer ensemble. Plusieurs défis surviennent cependant pour les concepteurs de ces plateformes, notamment la liberté donnée aux utilisateurs, l'apparence des avatars, l'usage du micro, la spatialisation du son, la nature des activités, etc. L'expert Jim Purbrick s'intéresse à l'art de la XR sociale et résume les différents défis de la conception des plateformes de réalité virtuelle.

Des jeux vidéo multi-joueurs aux plateformes sociales de réalité virtuelle, il n'y a qu'un pas. Les usages des uns et des autres ne sont toutefois pas tout à fait les mêmes. Fort de sa connaissance des enjeux respectifs des deux médiums, Jim Purbrick a été approché à la fois par Blizzard Entertainment, Facebook et Oculus VR pour superviser le développement technologique des outils de XR. Lors de sa conférence à l'édition 2020 de Stereopsia, Jim Purbrick s'est concentré sur les plateformes sociales en VR. «Lorsque que parle des plateformes sociales en VR, je ne parle pas des oeuvres de VR, je parle des expériences sociales en VR, comme dans "Second Life" par exemple», précise-t-il.

La question des avatars est centrale pour les concepteurs de plateformes sociales en VR, étant donné que les utilisateurs sont représentés par eux. «Est-il préférable d'avoir des avatars réalistes ou des représentations symboliques?», questionne Jim Purbrick.

L'expert en XR développe l'exemple d'un avatar qui aurait été créé pour être joyeux. Si les discussions entre les utilisateurs sont joyeuses, cela convient très bien, mais si elles tournent autour de sujets plus sombres, l'apparence joyeuse de l'avatar détonne alors. Le défi est donc d'adapter l'apparence de l'avatar au contexte de la situation. «Si l'avatar est trop réaliste, cela pose problème. Et s'il est trop scénarisé, cela pose aussi problème», résume Jim Purbrick.

Les équipes de développement des avatars pour les plateformes sociales de VR travaillent de fait actuellement à améliorer l'expressivité des avatars, notamment en créant un répertoire d'expressions faciales et en jouant sur le mouvement des yeux. «Lorsque nous créons les avatars, il faut faire attention à l'orientation du regard. Un avatar qui en regarderait un autre de manière trop insistance pourrait créer de l'inconfort», explique Jim Purbrick. Le confort est au coeur des préoccupations des concepteurs de plateformes sociale en VR. Il résume ainsi les questions d'actualité en conception pour la XR: est-ce que l'utilisateur se sent en confiance? est-ce qu'il se sent humain? est-ce que la communication est fluide?

Les concepteurs des plateformes sociales de XR ayant la possibilité de définir les règles d'utilisation de ces plateformes, Jim Purbrick s'interroge sur la liberté qu'il faut laisser aux utilisateurs. Les utilisateurs des plateformes doivent-ils ainsi avoir la liberté de choisir leur apparence? Doit-on restreindre le champ des possibles en termes d'avatars ou bien peuvent-ils décider d'être représentés par n'importe quelles formes: un dragon, une chaise, un nuage, etc.? La réponse à la question n'est pas anodine, parce qu'elle concerne l'identité des personnes.

«Doit-on autoriser les gens à adopter une autre identité sur les plateformes sociales en VR ou bien doit-on leur permettre d'explorer d'autres identités, d'autres genres, d'autres apparence?», questionne Jim Purbrick.

Fort de son expérience dans la conception de plateformes sociales de VR, Jim Purbrick confie que les conversations qui adviennent entre les utilisateurs comptent autant que leurs actions performées. De l'avis de l'expert en XR, ce qui fait la force de ces plateformes, ce n'est pas leur contenu, c'est la rencontre entre les utilisateurs.

«Les mondes virtuels proposent de nouvelles manières de rencontrer des amis. Ça encourage la socialisation et la collaboration entre les personnes», affirme-t-il. Jim Purbrick souligne toutefois que l'attraction des plateformes sociales en VR est aussi de proposer aux utilisateurs des actions qu'ils ne pourraient pas performer dans le monde réel, comme par exemple de voler dans l'espace ou bien de se téléporter.

Jim Purbrick revient également sur les défis du son. L'usage de la voix réelle plutôt que l'usage du chat rend l'expérience plus réaliste, mais il révèle aussi quelque chose de l'identité réelle des personnes. Un homme aura par exemple des difficultés à masquer le son grave de sa voix, qui contrastera alors avec l'apparence féminine de son avatar. La spatialisation du son est aussi un défi, puisque la réverbération sonore d'une pièce est ce qui la rend réaliste. Lorsque les utilisateurs ouvrent leur micro, les différentes réverbérations procurent un effet de confusion. Elles annulent l'impression de réalisme de l'espace virtuel. ■

« **Doit-on autoriser les gens à adopter une autre identité sur les plateformes sociales en VR ou bien doit-on leur permettre d'explorer d'autres identités, d'autres genres, d'autres apparence?», questionne Jim Purbrick.**

Multi-casquette Image: Tremichael via Twenty20

LE MULTI-CASQUETTE COMME RÉALITÉ DES PETITS STUDIOS DE JEUX VIDÉO

texte Oriane Morriet

À notre question «Quel est ton titre exact et quelles tâches exécutes-tu précisément?», nombre de professionnels de l'industrie vidéoludique ont eu du mal à répondre. Dans les petits studios du moins! Tout au long de leur journée de travail, les employés des petites structures sautent en effet souvent d'une tâche à l'autre, mélangent les fonctions, portent différentes casquettes, interagissent avec les membres d'autres équipes, etc. À cause de la petitesse des équipes, leurs membres se partagent les tâches en conséquence. Retour sur le multi-casquette comme réalité des petits studios de jeux vidéo.

«Mon titre exact, c'est directrice adjointe. Sauf que comme on est une petite équipe, on touche à plusieurs choses», explique Sophie-Julie Painchaud de chez Golemlabs. Dans les petits studios de jeux vidéo, le multi-casquette est en effet monnaie courante. Il n'est pas rare que les programmeurs travaillent avec les artistes, les concepteurs avec les modeleurs, les designers avec les recherchistes, et vice versa.

En plus de la direction du studio Golemlabs, Sophie-Julie Painchaud s'occupe de fait aussi du marketing, de l'administration et des ressources humaines. Sa collègue au marketing, Jessika Langlais, s'occupe de plus de la documentation. Une constante que ce multi-casquette, si l'on en croit les dires de la directrice-administratrice-gestionnaire-documentaliste-etc. On a compris l'idée...

Si le multi-casquette est de mise dans les petits studios vidéoludiques, c'est parce que les équipes sont réduites et qu'il n'y a pas assez d'employés pour faire en sorte d'en placer un à la tête de chaque département: art, programmation, concept, modelage, marketing, ressources humaines, etc. Chez Panache, bien qu'il s'agisse déjà d'un studio de taille moyenne, on demande aux employés de faire preuve de souplesse et d'agilité. Ils doivent être capables d'aider les autres membres des autres départements, même s'il ne s'agit pas de leurs tâches habituelles.

Une autre raison du multi-casquette dans les petits studios, c'est que les employés ont à la base des profils divers: ils n'ont pas nécessairement été formés comme programmeurs, comme artistes, comme concepteurs, etc. Leur parcours d'études est riche et varié. Les employés rencontrés chez Ludia déclarent ainsi tous qu'ils ont un parcours atypique lorsqu'on leur demande ce qu'ils ont fait comme études. «Je ne suis pas un exemple typique», déclare Frédéric Lepont. «Je suis un cas à part», précise Tito Morab. «Je ne sais pas si je représente bien la réalité», se demande Elizabeth Faulkner. L'anormalité en termes de formations est-elle donc la normale dans les petits studios vidéoludiques? Tout semble nous porter à le croire.

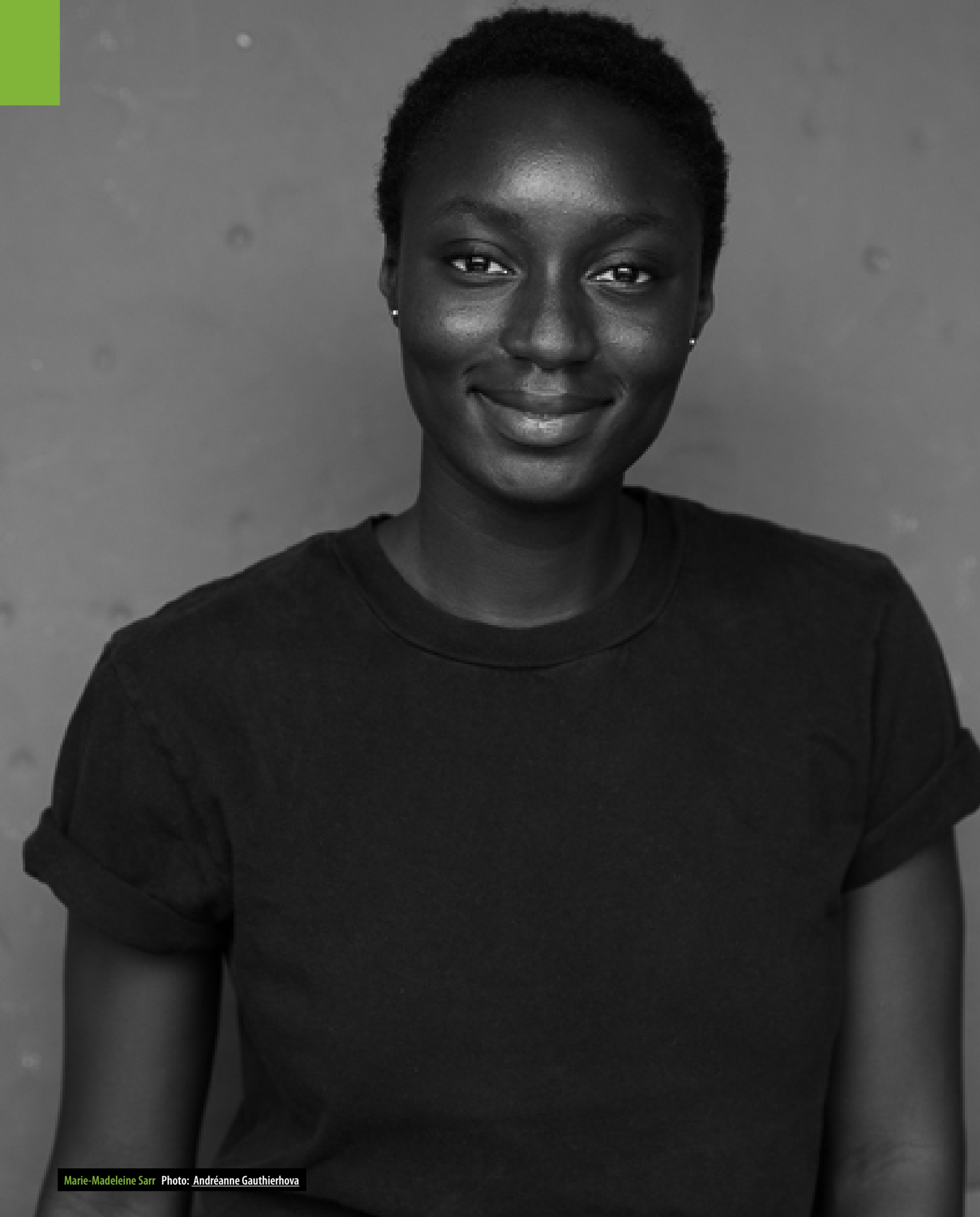
En plus des reconversions professionnelles de personnes qui ont finalement décidé de se lancer dans un métier-passion, la raison de la diversité des profils des professionnels du jeu peut s'expliquer par la création de jeux hors normes, demandant des compétences spéciales de la part des employés du studio.

«Nous travaillons en ce moment sur un simulateur géopolitique chez Golemlabs, donc nous voulons être le plus près de la réalité possible. Pour cela, nous sommes allés chercher des diplômés en sciences politiques, des gens qui ont de l'expérience au niveau militaire, des gens avec des backgrounds très différents», insiste Sophie-Julie Painchaud.

Gérer le multi-casquette n'est pas chose aisée. «Ce n'est pas facile du tout: on jongle beaucoup. Quand on embauche, on n'a pas le choix de le préciser», poursuit Sophie-Julie Painchaud. Pour préparer les employés à la réalité du métier, la philosophie de la directrice adjointe est qu'un homme averti en vaut deux. Certaines personnes ont en effet besoin d'une structure rigide ou d'un travail mono-tâche: elles n'ont pas la patience, la disposition d'esprit ou l'envie d'être multi-casquette. «Certaines personnes ont besoin de se dire: je m'en vais du point A au point B et je ne veux pas passer par le point P pour y arriver», donne Sophie-Julie Painchaud en exemple.

Le multi-casquette demande ainsi des employés des studios une grande autonomie, une faculté à passer rapidement d'une tâche à l'autre, une capacité d'adaptation aux différentes situations. «Juste au niveau du marketing, il est fréquent qu'on ait besoin de quelque chose des artistes, de quelque chose des programmeurs. On va travailler tous ensemble: ce ne sont pas des équipes séparées comme on peut le voir ailleurs», explique Sophie-Julie Painchaud. La cosmicité avec des interlocuteurs qui ne font pas les mêmes tâches que vous, qui ne pensent pas pareil, qui n'ont pas la même routine professionnelle, demande ainsi un talent à se mettre dans les souliers de l'autre pour comprendre ses besoins. ■

«Tout au long de leur journée de travail, les employés des petites structures sautent en effet souvent d'une tâche à l'autre, mélangent les fonctions, portent différentes casquettes, interagissent avec les membres d'autres équipes, etc



Marie-Madeleine Sarr **Photo: Andréanne Gauthierhova**

MARIE-MADELEINE SARR A HÂTE DE FAIRE SES DÉBUTS SUR LA SCÈNE THÉÂTRALE MONTRÉALAISE

texte Oriane Morriet

Âgée de tout juste 24 ans, Marie-Madeleine Sarr achève sa formation théâtrale à l'École nationale de théâtre du Canada en 2020. Depuis la fermeture des salles de théâtre, en mars de la même année, elle n'a pas eu l'occasion de beaucoup se représenter. Elle a pourtant collaboré avec des metteurs en scène de renom, notamment Catherine Vidal. Faisant fi des difficultés liées à la pandémie, elle met ainsi son temps libre à profit pour se créer une bande démo. Son but? Se faire voir des directeurs de théâtre et des metteurs en scène. Entrevue avec Marie-Madeleine Sarr pour parler de sa hâte de faire ses débuts sur la scène théâtrale montréalaise.

Marie-Madeleine Sarr se décrit comme une comédienne avant tout, mais elle insiste aussi sur son ambition multimédia. «Je suis principalement une comédienne de théâtre, mais je veux toucher à tout. Je tends à développer une versatilité: je veux essayer la télé, la radio, le cinéma; j'adore chanter, j'adore danser», explique-t-elle. La future actrice tombe dans le théâtre à l'école secondaire. Après avoir testé une myriade d'activités, c'est l'art dramatique qui retient finalement son attention. «J'ai essayé l'option théâtre à l'école et j'ai pogné la piqûre. J'en faisais aussi en parascolaire», explique-t-elle.

Après son école secondaire, Marie-Madeleine Sarr choisit d'aller au cégep en art dramatique. Après le cégep cependant, elle entre à l'Université en communication car la matière l'intéresse toujours. «Un de mes amis m'a alors demandé d'être sa réplique pour les auditions des écoles de théâtre. Tant qu'à faire ça, je me suis dit que j'allais aussi passer les auditions», explique-t-elle. Les deux amis sont tous deux acceptés à l'École nationale de théâtre du Canada. Marie-Madeleine Sarr suit le programme d'interprétation qui dure trois ans. «C'est très chargé comme programme: c'est très prenant, c'est très formateur. Les deux premières années, on est à l'école de 8h à 18h», précise-t-elle.

Marie-Madeleine Sarr décrit le programme d'interprétation de l'École nationale de théâtre du Canada comme extrêmement riche. Les étudiants font du jeu, du mime, du chant, du mouvement, de la danse, de la voix et de la diction, etc. «Ils embauchent des metteurs en scène pour travailler avec les étudiants sur certains projets. J'ai travaillé avec des metteurs en scène que j'adore: Luc Bourgeois, Alice Ronfard, Edith Patenaude, Frédéric Dubois, Catherine Bourgeois, Steve Gagnon, etc. «Notre dernier spectacle, celui qu'on a monté avant que tout ferme, c'était avec Sébastien David», se rappelle-t-elle.

Grâce à cette pratique intense durant ses études, et à la collaboration avec des metteurs en scène d'expérience, Marie-Madeleine Sarr expérimente une large palette de personnages. Elle est de fait choisie pour jouer Emma Bovary dans «Bovary», une pièce de Tiago Rodrigues mise en scène par Catherine Vidal en 2019. «Ça a été un bon travail. Je peux voir tout ce que m'a apporté ce rôle-là. C'était assez classique comme mise en scène, mais j'ai dû aller chercher loin, car Madame Bovary est loin de moi dans toutes les formes possibles», décrit Marie-Madeleine Sarr.

Marie-Madeleine Sarr confie qu'elle aime être dirigée de façon très rapprochée par les metteurs en scène avec lesquels elle travaille. «J'aime aussi avoir ma liberté et pouvoir explorer, mais mon premier réflexe, c'est qu'on me donne un carré de sable gros comme ça, et qu'on me dise de trouver ma liberté là-dedans», déclare-t-elle. C'est dans cette forme de direction serrée qu'elle se sent le plus à l'aise, car cela lui donne un sentiment d'exactitude et de précision. Elle peut exprimer sa personnalité artistique tout en restant dans le cadre de la mise en scène des pièces.

Depuis qu'elle a terminé l'École nationale de théâtre du Canada au printemps 2020, Marie-Madeleine Sarr n'a pas beaucoup joué en raison de la fermeture des théâtres. Elle devait jouer avec le Théâtre La Roulotte qui offre aux enfants des spectacles de théâtre dans les parcs de Montréal durant la période estivale.

«C'était supposé rouler, mais ça a été reporté. C'était un show mis en scène par Philippe Robert», raconte-t-elle. Elle a aussi travaillé lors de répétitions de «À quelle heure on meurt?» par Frédéric Dubois, mais le spectacle prévu en avril, puis octobre 2020, au Théâtre de Quat'Sous, a lui aussi été reporté à cause de la pandémie.

Faisant fi des difficultés en raison de la pandémie, Marie-Madeleine Sarr a mis à profit son temps libre pour créer du matériel visuel. «Avec une amie, on s'est aussi dit qu'on allait prendre les devants en nous faisant des démos de jeux caméras. Nous avons regardé des séries, nous avons choisi une scène, nous l'avons traduite et nous nous sommes filmées», explique-t-elle. L'idée est de créer de la visibilité autour de leur pratique, car avec la fermeture des salles et l'annulation des spectacles, les directeurs de théâtre et metteurs en scène ne peuvent pas les voir. Une situation un peu frustrante pour une finissante de l'École nationale de théâtre du Canada. ■

Nasim Lootij Photo: Frédéric Chais

NASIM LOOTIJ S'INSPIRE DE L'EXPRESSIONISME ALLEMAND POUR LA CRÉATION DE SES SOLOS

texte Oriane Morriet

Tout à la fois danseuse, chorégraphe et professeure en danse contemporaine, cela fait maintenant plus de 4 ans que Nasim Lootij est installée à Montréal de façon permanente. D'origine iranienne, elle fait d'abord ses études en France, puis déménage au Canada. Elle est séduite par la liberté créative dont elle jouit au sein de la communauté artistique québécoise. Elle est la codirectrice de la compagnie Vâtchik Danse. Dans ce cadre, elle a créé et tourné deux solos, respectivement intitulés «Moi-Me-Man» et «La Chute». Entrevue avec Nasim Lootij pour en savoir plus sur sa formation, sa carrière et ses projets à venir.

Nasim Lootij grandit en Iran. Elle s'intéresse à la danse, mais n'a pas beaucoup d'occasions de la pratiquer. «En Iran, la danse était officiellement interdite. Il n'était pas possible pour moi de suivre un cursus de danse, mais j'ai quand même pris des cours clandestins», raconte-t-elle. L'artiste part ensuite en France pour suivre une formation en danse contemporaine, d'abord théorique à l'Université Paris 8, puis pratique au Conservatoire de Bobigny et à l'école des Rencontres internationale de danse contemporaine. «Également, j'ai fait une formation en notation de la danse au Conservatoire national supérieur de musique et de danse à Paris», ajoute-t-elle.

Suite à sa formation, Nasim Lootij s'investit au sein d'une jeune compagnie collaborant avec des chorégraphes montants, comme Alban Richard par exemple. Elle crée ses propres chorégraphies, dont «Lalaï» en 2012 et «Bouyé Jouyé Mouliân» en 2015. «Les deux sont des noms persans, car c'est ma langue maternelle», explique-t-elle. Le début de sa carrière en France coïncide également avec la rencontre de celui qui deviendra par la suite son compagnon de vie et de travail: Kiasa Nazeran. «C'est un dramaturge qui vient du théâtre, mais il fait de plus en plus de danse. Ensemble, nous avons créé le collectif Vâtchik Danse», explique-t-il.

À partir de 2014, Nasim Lootij effectue des va-et-vient entre Montréal et Paris, pour mener des projets chorégraphiques. Elle teste le milieu de la scène et sa capacité à s'y insérer. Séduite par la liberté créative dont elle jouit au sein de la communauté artistique québécoise, elle s'installe définitivement à Montréal avec son conjoint en 2016 pour y poursuivre sa carrière. «À Montréal, nous avons fait deux créations ensemble. Ce sont des solos dont je suis chorégraphe et interprète. Kiasa a fait la dramaturgie», détaille-t-elle. Il s'agit de «Moi-Me-Man» en 2017 et de «La Chute» en 2019. Les deux solos sont diffusés à Tangente en collaboration avec le festival Altérité Pas-à-Pas. Ils tournent aussi au Canada, notamment au Québec, en Gaspésie, en Colombie Britannique et en Ontario.

Actuellement, Nasim Lootij travaille sur une nouvelle création chorégraphique: «L'inconsistance». «Nous avons fait une première résidence à la Maison de la culture du Plateau Mont-Royal», explique-t-elle. En parallèle de cette création, l'artiste donne des cours de danse à StudioBizz. La formation se déroule en ligne, temps de pandémie oblige. «Maintenant c'est en ligne, mais avant la pandémie, je donnais aussi des cours là-bas», confie-t-elle. «J'ai aussi collaboré dernièrement avec la Fondation Jean-Pierre Perreault dans le cadre d'une bourse offerte par le Conseil des arts de Montréal. C'était un projet pour lequel j'ai fait la notation Laban», ajoute-t-elle.

En tant que chorégraphe, Nasim Lootij s'aventure hors des sentiers de la danse. Elle collabore avec Émilie Serri en 2019 pour son film «Damascus Dreams» et avec Parisa Pajoohandeh en 2020 pour son film «Nowhereland». Elle entre aussi dans la sphère théâtrale à l'occasion de son travail avec Sophie El Assaad en 2020 pour la pièce «Black Baloon». Chaque projet est l'occasion pour elle d'étendre son langage chorégraphique, toujours basé sur le corps, le mouvement et l'énergie.

En termes de processus de création, Nasim Lootij confie s'appuyer toujours sur Kiasa Nazeran. Tous deux d'origine iranienne, ils partagent des valeurs communes. «Nous nous inspirons de l'art et de la littérature iranienne, mais aussi de l'histoire et de l'actualité du pays», détaille-t-elle. Ils sont également inspirés par l'expressionisme allemand, avec son atmosphère sombre et mystérieuse, d'où le travail de la clarté et de l'obscurité dans leurs spectacles. Le son et la lumière ont toujours des rôles dramaturgiques. «Pour nous, qui venons d'une région du monde perturbée, cette esthétique de l'entre-deux-guerres nous parle beaucoup», conclut-elle. ■

> **«Nous nous inspirons de l'art et de la littérature iranienne, mais aussi de l'histoire et de l'actualité du pays. [...] Pour nous, qui venons d'une région du monde perturbée, cette esthétique de l'entre-deux-guerres nous parle beaucoup»**
>
> **— Nasim Lootij**

Paco Ziel Photo: Courtoisie

PACO ZIEL NOURRIT LES LIENS CHORÉGRAPHIQUES ENTRE LE MEXIQUE ET LE CANADA

texte Oriane Morriet

Paco Ziel est un danseur fièrement contemporain, bien qu'il ait étudié à l'École de ballet du Québec. C'est un membre de la compagnie de danse montréalaise Rubberband, qui mêle le théâtre physique, la Capoeira et la danse contemporaine. Il s'intéresse aussi beaucoup à la photographie et il apprend actuellement la musique. De fait, il initie des projets multidisciplinaires, mêlant généralement la danse et un autre art, que ce soit la photographie ou la musique. Il codirige pour cela la compagnie Vías avec Diana León pour mener ses projets personnels. Entretien avec Paco Ziel pour en savoir plus sur son parcours artistique, de Mexico à Montréal.

« La formation de Paco Ziel en art commence lorsqu'il intègre une classe de danse classique, en parallèle à ses études de physiothérapie à Mexico. «Ce n'était pas une formation professionnelle, mais j'ai beaucoup aimé. J'ai dit à mes parents que je voulais étudier le ballet», explique-t-il. Ses parents acceptent, mais posent une condition: il doit étudier dans une école nationale ou internationale. Il passe des auditions au Mexique, mais aussi au Canada. Il est accepté à l'École de ballet du Québec. Il n'a cependant pas de bourse pour étudier. Il confie le problème à la directrice de l'établissement qui trouve du financement pour qu'il puisse venir étudier au Québec. «J'ai eu un financement complet pour trois ans», confie-t-il.

À sa sortie de l'École de ballet du Québec, Paco Ziel travaille pour une compagnie de danse pendant 6 mois, mais la philosophie du groupe ne lui convient pas. Il décide de rompre le contrat. Il entend alors parler d'auditions pour intégrer le groupe Rubberband. «Je crois que c'était leurs premières auditions dans toute l'histoire du groupe. J'avais déjà pris des cours du matin avec eux pendant mes études, donc je les connaissais bien», raconte Paco Ziel. Il intègre finalement le groupe, avec lequel il crée toujours.

Lorsqu'il danse, Paco Ziel se concentre sur le mouvement comme moyen, et non comme fin. C'est un outil pour exprimer ce qu'il porte en lui. «Le mouvement est une façon de se connecter avec quelque chose de plus grand que nous. C'est une façon de connecter ce qu'il y a de plus humain en nous», explique-t-il. Le danseur utilise aussi la multidisciplinarité pour parler à tout type de public. Le mouvement est une façon de toucher, mais la musique, la photographie ou encore la vidéo en sont d'autres. En jouant avec tous les arts, on est susceptible de toucher davantage de monde.

Pour développer ses projets personnels, Paco Ziel s'est associé avec sa compagne Diana León, qui a créé la compagnie de danse Vías en 2015. Le danseur possède également sa propre compagnie, Quantum Collective, fondée en 2014. «Elle faisait ses projets au Mexique et moi mes projets au Canada. Quantum Collective, c'est une plateforme d'expérimentation. Vías, c'est plus une plateforme de production scénique», explique-t-il. En 2019, le couple décide d'unir ses efforts. Les deux visions — expérimentation d'un côté, production de l'autre — se complètent donc.

Paco Ziel conçoit donc Vías — réunissant désormais Quantum Collective et l'ancien Vías — comme un espace émergent pour la danse, entre l'expérimentation chorégraphique et la création de spectacles. «Notre but avec Vías, c'est de rapprocher le Mexique et le Canada, pour permettre d'abord une transformation personnelle, et pour permettre ensuite un impact social», explique-t-il. La compagnie souligne donc le parcours itinérant de ses fondateurs, puisque Diana León est aussi originaire du Mexique, et a décidé de s'installer de façon permanente au Canada. Pendant la pandémie, ils ont initié un atelier de danse virtuel ayant réuni des danseurs et chorégraphe du monde entier: en Amérique du Nord, au Mexique et même en Europe.

«Mon ambition est d'utiliser mon bagage culturel pour aider la communauté à grandir. Je puise des choses de mon pays d'origine, le Mexique, et de mon pays d'élection, le Canada», poursuit-il. La compagnie qu'il codirige, les projets qu'il mène, les initiatives qu'il commence... Tout cela est donc tourné vers l'idée de tisser, créer, nourrir les liens dans la société, entre les sociétés, par les sociétés. «Je me demande toujours ce que j'importe, ce que j'exporte de Mexico, vers Mexico. Si on peut créer des liens artistiques de qualité, c'est fantastique», conclut-il. ■

Travis Knights **Photo: Damian Siqueiros**

TRAVIS KNIGHTS POURSUIT SA CARRIÈRE DE DANSEUR DE CLAQUETTES COMME UN ENTREPRENEUR

texte Oriane Morriet

Travis Knights ne pratique pas n'importe quel type de danse: il est spécialisé dans les claquettes. Cela fait maintenant plus de 25 ans qu'il est actif dans la discipline. Il performe lors de spectacles en direct, mais a aussi dansé pour le cinéma. Il apparaît dans le film biographique «Bojangles» sur Bill Robinson, collabore avec le Cirque du Soleil et participe à la cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques à Vancouver en 2010.

Les claquettes! C'est en ces termes que Travis Knights qualifie son art. «Il y a plein d'autres choses que je fais en danse, mais les claquettes résument l'essence de mon art», affirme-t-il. Il se familiarise avec ce type de danse à un très jeune âge grâce à Ethel Bruneau. «J'ai commencé avec Ethel Bruneau quand j'avais 10 ans. Elle est Montréalaise et a maintenant 85 ans. Elle est originellement de Harlem à New York», précise-t-il. Lors de son deuxième cours avec la professeure, Travis Knights reçoit une cassette VHS sur un spectacle de claquettes à visionner. Il apprend non seulement les techniques, mais aussi l'histoire de la discipline, ainsi que les artistes majeurs qui l'ont pratiquée avant lui.

Après ses cours avec Ethel Bruneau, Travis Knights poursuit sa formation en assistant à des ateliers aux États-Unis. Il vit alors au Texas et travaille en étroite collaboration avec la Tapestry Dance Compagny à partir de 2010. «J'adore le Canada, mais le froid ne m'a pas manqué. J'ai habité là-bas pendant 3 ans. J'y ai aussi rencontré ma femme, avec laquelle j'ai fait un tour du monde en 2013», explique-t-il. De fil en aiguille, il passe du statut d'étudiant à celui d'enseignant. En devenant professeur, il peut voyager partout dans le monde. Pour autant, le danseur affirme qu'il en apprend davantage tous les jours, qu'il soit élève ou enseignant.

«J'ajouterais que j'ai aussi un master en commerce de l'Université Concordia et que c'est l'une des raisons pour lesquelles je suis danseur de claquettes. Ça m'a appris à être un entrepreneur et à faire ce dont j'avais envie», avance-t-il. Grâce à son expérience en entrepreneuriat, il parvient à aligner ses différents projets de manière à construire une robuste carrière en danse. Le milieu est en effet très compétitif. Pour réussir, il faut savoir mettre ses atouts en valeur et prendre les bons embranchements.

Interrogé sur la relation qu'il maintient avec sa femme, qui est aussi une danseuse de claquettes, Travis Knights s'exclame que pour rien au monde il ne formerait de duo avec elle. Pas de duo en perspective, donc. «Nous nous aimons beaucoup trop pour cela. Je pourrais aussi dire que nos egos respectifs sont beaucoup trop gros. Nos relations respectives à la danse sont très personnelles», explique-t-il. Les deux professionnels parviennent toutefois parfois à danser ensemble lorsque c'est sous la direction d'un autre chorégraphe. Il leur est ainsi arrivé d'apparaître sur la même scène lors de leur collaboration avec la Tapestry Dance Company.

Travis Knights n'est pas seulement impliqué dans la danse du point de vue de la pratique: il vise aussi à démocratiser les connaissances sur les claquettes et leurs interprètes. Il est l'animateur d'un podcast sur le sujet: «The Tap Love Tour Podcast». Il interview des performeurs pour parler de leur art, de leur pratique, de leur esthétique, de leur formation, de leur carrière, de leurs projets. «Je me place toujours dans la position d'un apprenant. J'interview des gens que j'admire. Je leur pose à tous les mêmes questions», explique-t-il. La question qui obsède Travis Knights est celle de savoir comment on peut survivre dans le monde des claquettes, particulièrement à une époque où personne ne s'intéresse vraiment à la discipline.

Actuellement basé en Ontario, l'ambition de Travis Knights est de déménager en Nouvelle-Écosse. Il y trouve la vie plus paisible pour élever une famille. Il aime la frénésie de Toronto et de Montréal, mais est prêt à adopter un nouveau rythme. «Je suis enthousiaste par la vie que les gens mènent là-bas. J'ai créé un show qui interroge ce que c'est que d'être canadien et j'y ai fait des recherches car ma famille en est originaire», conclut-il. Avant son déménagement, il reviendra à Montréal pour représenter son solo «Ephemeral Artifacts» au MAI en 2021. ■

> **«Je suis enthousiaste par la vie que les gens mènent là-bas [NDLR: en Nouvelle-Écosse]. J'ai créé un show qui interroge ce que c'est que d'être canadien et j'y ai fait des recherches car ma famille en est originaire»**
>
> **— Travis Knights**

LE Lien MULTIMÉDIA

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

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

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

ABONNEZ-VOUS

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

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

GRATUIT

CONTACTEZ-NOUS

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

DISPONIBLE SUR Google Play

Télécharger dans l'App Store

MAINTENANT DISPONIBLE

Guide pratique

L'ÉCOLE EN LIGNE

231 pages, format PDF

Maintenant disponible, la première édition du guide L'ÉCOLE EN LIGNE fera l'objet d'une mise à jour dans quelques mois

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

Pour soutenir cette publication, commander des exemplaires ou assurer la présence de votre organisation dans la prochaine mise à jour, rendez-vous à
https://boutique.qfq.com
https://bit.ly/3phtHfY
info@lienmultimedia.com

Avec des reportages sur...

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

Des conseils pour...

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

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

MARIE-CHANTAL MÉNARD DE FELIX & PAUL STUDIOS CROIT À LA CRÉATIVITÉ DANS LE NUMÉRIQUE

texte Sophie Bernard

Le parcours professionnel de Marie-Chantal Ménard, aujourd'hui vice-présidente Finance chez Felix & Paul Studios, peut sembler atypique. Pourtant, on y trouve un lien: elle n'a jamais eu peur de partir à zéro en accompagnant des PME et des start-ups en démarrage, sur fond de culture et d'événementiel. «Je suis attirée davantage par la mission et les valeurs de l'entreprise et j'aime toucher à tout, de la gestion aux finances en passant par la comptabilité et les ressources humaines, confie-t-elle au Lien MULTIMÉDIA. J'aime avoir une vue d'ensemble.»

Au cours de ces 25 dernières années, elle est passée par Ticketpro Canada, NEUF architectes, C2 Montréal ou encore la TOHU avant d'arriver chez Felix & Paul Studios en septembre 2019. C'est par l'entremise d'une connaissance qu'elle a rencontré les trois fondateurs du studio, Félix Lajeunesse, Paul Raphaël et Stéphane Rituit. Marie-Chantal Ménard confie avoir été tout de suite éblouie par l'audace, la créativité et les réalisations de la boîte. «J'ai découvert un endroit où tout est possible, où l'on pousse les limites de la créativité et, donc, de la technologie. C'est un apprentissage continuel qui me permet de devenir une meilleure employée, une meilleure gestionnaire et une meilleure dirigeante.» Elle donne en exemple le projet «The ISS Experience» qui amène le public littéralement dans la Station spatiale internationale, ce qui a demandé d'inventer une autre façon de tourner, un projet créé par une petite boîte de 60 personnes.

Elle reconnaît que les femmes ne prennent pas encore assez de place dans l'industrie immersive. Et si on en trouve, elles choisissent davantage des postes exécutifs et moins dans la technologie proprement dite. Marie-Chantal Ménard encourage d'ailleurs les jeunes femmes à entrer dans le domaine. «Les femmes apportent des perspectives d'affaires différentes, avance-t-elle. Si les gens assis autour de la même table embrassent une façon de penser différente, l'équation peut être gagnante. On ne pense pas tous pareil. Les femmes amènent une perspective additionnelle à la vision et à la façon de faire.» Elle-même trouve qu'elle est entourée de gens qui ne lui ont jamais fait sentir qu'elle n'était pas membre de l'équipe à part entière.

Montréal, estime la vice-présidente Finance de Felix & Paul Studios, se positionne bien dans la créativité numérique par son ouverture et son accueil en ce qui a trait à la créativité et à la technologie. De bons mécanismes de financement ont été mis en place du côté municipal et provincial, le fédéral aussi, mais dans une moindre mesure. Le financement privé permet aussi de financer ces écosystèmes et la métropole favorise le maillage entre les PME, ce qui permet de créer des partenariats. Le financement public a fait de belles avancées, toutefois, il reste encore du chemin à parcourir, croit-elle. Les pouvoirs publics ont encore de la difficulté à comprendre la nature même du secteur, un milieu hybride qui inclut la technologie et la créativité. «Il y aurait intérêt à voir davantage d'inclusivité dans les programmes pour financer les expériences immersives, dit-elle. Les lignes directrices peuvent être très strictes, ce qui coupe la vélocité de création.» Elle pense notamment aux expériences immersives extérieures qui ont de la difficulté à trouver leur case.

Certaines catégories d'entreprises membres de Xn Québec ne peuvent accéder au financement des programmes publics. La pandémie n'a fait qu'accentuer le problème, particulièrement alors qu'on disait aux artistes de se tourner vers le numérique pour continuer à créer. «C'est une catastrophe, affirme-t-elle. On pousse le numérique, mais on ne trouve pas [toujours] d'appuis financiers derrière. Pour moi, le culturel, c'est aussi du numérique et de la technologie.» Certes, le public ne peut pas financer la création numérique à 100 %, par contre, le privé peut présenter le danger de pertes de la propriété intellectuelle. Elle donne en exemple la maintenance technologique, qui coûte cher et peut servir pour d'autres projets. Cette maintenance représente un investissement à long terme, tout en créant des emplois et de la richesse culturelle.

Marie-Chantal Ménard a décidé, alors que ses filles sont plus grandes, de s'engager dans diverses associations, dans un désir d'y apporter son expérience et ses conseils. Elle s'implique notamment auprès de l'organisme Revivre, rebaptisé Relief récemment, un organisme venant en aide à toute personne touchée par les troubles anxieux, la dépression ou le trouble bipolaire. «On commence à parler plus ouvertement de la santé mentale, mais il reste encore énormément de préjugés, note-t-elle. Revivre soutient les employeurs qui veulent accompagner un employé qui vit avec des troubles de santé mentale ou qui se prépare à revenir au travail. On dit qu'on se soucie de la santé mentale, mais il faut passer à l'action. J'ai hâte de voir ce que le gouvernement Legault va annoncer.»

La vice-présidente Finance de Felix & Paul Studios s'est aussi engagée chez Xn Québec en tant que membre du conseil d'administration et chez QuébecInnove à titre de trésorière du c.a.

Marie-Chantal Ménard **Photo: Courtoisie**

DES PARCOURS DE FORMATION SUR MESURE QUI PLACENT LA TECHNOLOGIE AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE!

Le-Cours met de l'avant la contextualisation des tâches dans son approche e-learning. L'objectif consiste à créer des formations efficaces, sur mesure et clé en main. Son approche se distingue par l'importance accordée à la réflexion qui vise l'optimisation des retombées et à la démarche de développement des compétences afin de répondre aux besoins précis des apprenants, mais aussi des organisations.

La situation de crise provoquée par la pandémie, qui a accéléré la migration du travail et des activités de formation vers le Web et le renforcement de l'usage des outils numériques, a indéniablement mis en lumière l'importance et la valeur ajoutée de l'apprentissage en ligne partout dans le monde et dans tous les domaines.

Reconnue pour son expertise et se distinguant par son approche, Le-Cours représente une solution de choix pour les organisations qui doivent faire face à de nouvelles réalités et pour lesquelles le besoin de formation en ligne prend une importance capitale. Le-Cours prend le temps de cerner les besoins de formation pour concevoir des environnements d'apprentissage numériques qui garantissent des résultats concrets selon la situation désirée et sur mesure pour le client.

La progression des apprentissages de l'apprenant, l'atteinte des compétences ciblées, l'adéquation aux réalités selon les tâches et les valeurs ajoutées pour l'organisation sont au cœur des motivations de Le-Cours.

Les projets visent un impact tangible, que ce soit la réduction des coûts reliés aux accidents de travail, aux erreurs de production, ou la possibilité d'atteindre un grand nombre de personnes en peu de temps tout en réduisant les coûts de formation, répondre à une norme ou encore améliorer la qualité d'une tâche ou d'un service.

Des solutions de e-learning sur mesure respectueuses des besoins de l'organisation, de l'apprenant et du contexte de travail avec un souci d'assurer le développement des compétences.

Lise Lecours **Photo: Courtoisie**

Motivée par une passion pour la technologie et la pédagogie, Lise Lecours a fondé Le-Cours en 2007 avec la vision d'optimiser l'utilisation du e-learning en multipliant les talents du plus grand nombre de gens possible dans le plus vaste éventail de domaines d'activité. Grande pédagogue, et passionnée par la technologie, Lise fait croître son équipe de professionnels depuis près de 15 ans.

Le respect de l'approche Le-Cours dans la conception et la production de parcours distinctif demeure une exigence pour chaque projet. En ce sens, la sélection des talents nécessaires à la réalisation de chaque projet se fait minutieusement.

Cela permet de servir les besoins du client et de mettre en œuvre un design qui propose une scénarisation avec les meilleures approches de storytelling, une ligne directrice et un impact concret.

Le-Cours se positionne comme un joueur clé dans le domaine du e - learning.

Son processus de développement a fait ses preuves pour bon nombre d'organisations de secteurs variés. En tout temps, la définition des approches se prend dans une approche créative en gardant à l'esprit la nécessité de mettre la technologie et les médias au service d'un apprentissage efficace et l'atteinte des retombées souhaitées.

Pour Le-Cours, l'efficacité des formations est un souci constant dans toutes les décisions prises. La publication de son livre blanc au printemps 2020 a d'ailleurs été favorablement accueillie par un grand nombre de décideurs qui reconnaissent sa vision professionnelle et un réel souci d'appliquer les meilleurs standards en e - learning.

La méthode «Le-Cours» optimise le design pédagogique et le contenu de chaque formation pour favoriser l'engagement de l'apprenant dans son apprentissage et maximiser la rétention et le transfert des connaissances.

Apprendre à connaître les clients et les publics cibles est une étape de première nécessité dans le processus de Le-Cours. Pour ce faire, Le-Cours priorise l'observation dans l'exécution de la tâche, l'analyse de contextes et des plans de contenus afin de définir les besoins de formation et de cibler les paramètres de la situation de départ et de la situation désirée. Tous les choix sont faits pour maximiser l'efficacité du parcours d'apprentissage: la rétention et le transfert des savoirs

Le-Cours prend toujours ses décisions en fonction des enjeux du client, de la situation désirée, du profil des apprenants et des apprentissages à faire et/ou des compétences à développer ou à valider. La méthode « Le-Cours » part de la tâche de l'apprenant ou de l'objectif fixé pour ensuite le mettre en action dans des contextes réels selon les compétences recherchées et les apprentissages ciblés dans le design pédagogique.

C'est ce qui, selon Le-Cours, donne un sens au contenu, suscite la motivation de l'apprenant et favorise le transfert des apprentissages.

L'expertise en pédagogie en ligne de Le-Cours est reconnue et fait la différence.

Elle témoigne d'un réel souci d'inclusion et de participation de l'apprenant; celui-ci n'est pas un spectateur, mais plutôt un acteur dans son cheminement. L'arrimage de contenus de qualité à des choix pédagogiques réfléchis est basé sur une analyse fonctionnelle et contextuelle au début de chaque mandat.

Les approches que Le-Cours privilégie permettent la création d'un parcours engageant, intéressant et judicieux pour immerger l'apprenant et le rendre actif en tout temps.

La démarche de Le-Cours mise sur l'élaboration d'expériences d'apprentissage numériques immersives et interactives centrées sur l'environnement et la culture des organisations clientes, la réalité de chaque contexte, ainsi que le profil des apprenants. Cette approche continue de faire ses preuves et de corroborer l'expertise pédagogique inégalée en e-learning de Lise Lecours et de son équipe.

Visionnaire et proactive, Lise Lecours voit loin et souhaite repousser les limites de la technologie pour soutenir l'apprentissage de compétences essentielles et névralgiques à l'ère d'une économie du savoir et d'innovations technologiques. Mettre à profit les possibilités de l'intelligence artificielle et des systèmes experts est une intention formelle de développement chez Le-Cours.

Le développement d'un catalogue qui offrirait des formations avec les plus hauts standards de qualité pour répondre à des besoins reconnus comme convergents dans un nombre important d'entreprises est également à l'horizon pour Le-Cours.

La directrice souhaite à tout prix rendre accessible une offre unique qui agira comme agent multiplicateur de talents dans le plus grand nombre d'organisations.

Élèves Photo: cherylt23 via Pixabay

COMPRENDRE LES INÉGALITÉS NUMÉRIQUES EN ÉDUCATION

texte Oriane Morriet

Les inégalités numériques ne sont pas des phénomènes isolés: elles s'ancrent sur les inégalités socioéconomiques déjà en place. Après un bref historique des inégalités numériques, Simon Collin s'est attaché à analyser les enjeux du numérique, puis à contextualiser l'impact des inégalités pour l'éducation. Les inégalités numériques ne sont pas numériques: ce sont des inégalités sociales qui se traduisent numériquement. Et elles se transforment d'ailleurs au fur et à mesure que de nouvelles technologies émergent. Compte rendu de la conférence de Simon Collin, professeur à l'UQAM, pour mieux comprendre les inégalités numériques dans le but de les combattre.

Les années 1990 mettent au jour les inégalités numériques avec la propagation de l'Internet et des ordinateurs dans les foyers. Les pouvoirs publics parlent alors de fracture numérique. Le terme de fracture renvoie à la disparité de l'accès au numérique, en fonction du milieu social, du genre, de l'ethnie, de la profession et de la géolocalisation de l'individu. «Dans les années 2000, on s'est rendu compte que la fracture numérique se complexifiait, si bien que l'on a préféré parler d'inégalités numériques», commente Simon Collin. Ces inégalités ne concernent pas seulement l'accès aux nouvelles technologies, mais aussi leurs usages et leurs retombées pour la vie de l'individu.

L'expression d'«inégalités numériques» est bien choisie, selon Simon Collin, parce qu'elle renvoie aux inégalités socioéconomiques, sur lesquelles les inégalités numériques sont fondées. «Les variations entre les individus et les groupes en termes d'accès, d'usages, de compétences et de retombées des nouvelles technologies sont liées à des situations d'injustice sur le plan socioéconomique», affirme-t-il. Il n'y a qu'à s'en remettre aux théories de Teun A. van Dijk pour en avoir le cœur net. D'après ce modèle, le contexte socioéconomique dans lequel évolue l'individu influence ses possibilités de participation à la vie sociale. Les nouvelles technologies font partie intégrante de ces possibilités.

Dans le secteur de l'éducation, les enseignants constatent que les élèves ont des facultés variables à intégrer le numérique dans leur processus d'apprentissage, que ce soit à l'école ou hors de l'école. Les disparités se comprennent en termes de sexes, d'âge, de milieu social, essentiellement. Les garçons ont ainsi plus de facilité que les filles à utiliser les outils numériques; les enfants issus de milieux favorisés sont plus à l'aise avec les nouvelles technologies que ceux issus de milieux défavorisés. «La vocation du système scolaire québécois est de réduire les inégalités numériques en assurant une formation équitable à tous les élèves, mais il n'a pas toujours les ressources suffisantes pour endiguer ces inégalités», déplore Simon Collin.

Le problème de la continuité pédagogique est lui-même au centre du questionnement sur les inégalités numériques. La différence de ressources matérielles et humaines se fait sentir entre les systèmes pédagogiques, par exemple entre les écoles publiques et les écoles privées. Lors de la fermeture des écoles à la mi-mars 2020, les écoles privées ont ainsi dans l'ensemble pu maintenir le contact avec leurs élèves, en convertissant assez rapidement leur enseignement en présentiel en formation en ligne, tandis que les écoles publiques ont manqué de moyens pour faire cette conversion aussi rapidement. «La qualité de la médiation parentale dans l'éducation numérique des enfants est aussi cruciale», complète Simon Collin.

Les inégalités numériques ne sont pas données à la naissance, même si le contexte socioéconomique dont hérite un individu influence nécessairement sa vie future. Ceci dit, on peut y remédier. Simon Collin remarque d'ailleurs que ces inégalités se développent de manière graduelle. Il existe donc des disparités générationnelles, mais aussi des différences systémiques parfois liées aux propres compétences des enseignants en matière de numérique. Les enseignants dans les écoles en zone défavorisée ont parfois moins de connaissances en la matière, et sont donc moins en capacité d'aiguiller les élèves.

Pour enrayer ce vice systémique, il faut faire du numérique un enjeu éducatif premier. Les concepteurs des outils numériques doivent ainsi se renseigner sur les usages privés de ces outils pour adapter leur conception à la réalité. Ils peuvent faire cela en collectant, traitant et analysant les données utilisateurs. Ils peuvent aussi directement aller recueillir les avis des usagers grâce à des sondages. «Il faut faire attention, car les biais potentiels peuvent être générés par les concepteurs eux-mêmes», prévient Simon Collin.

Pour remédier aux inégalités numériques, le professeur recommande donc la mise en place de politiques de remédiation aux inégalités scolaires, en complément des plans d'intégration du numérique en éducation. «Il faut réduire les inégalités numériques en s'attaquant aux inégalités scolaires», résume Simon Collin.

Simon Collin **Photo: Courtoisie**

MAINTENANT DISPONIBLE

Guide pratique

LES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE ET DU JEU VIDÉO

+ de 200 pages, format PDF

Maintenant disponible, la première édition du guide LES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE ET DU JEU VIDÉO fera l'objet d'une mise à jour dans quelques mois

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

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

Découvrez des dizaines de métiers

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

Des articles sur …

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

QUI FAIT QUOI

QUI FAIT QUOI ET LE LIEN MULTIMÉDIA METTENT EN PLACE

L'INITIATIVE DIVERSITÉ ET INCLUSION

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

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

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

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

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

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

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

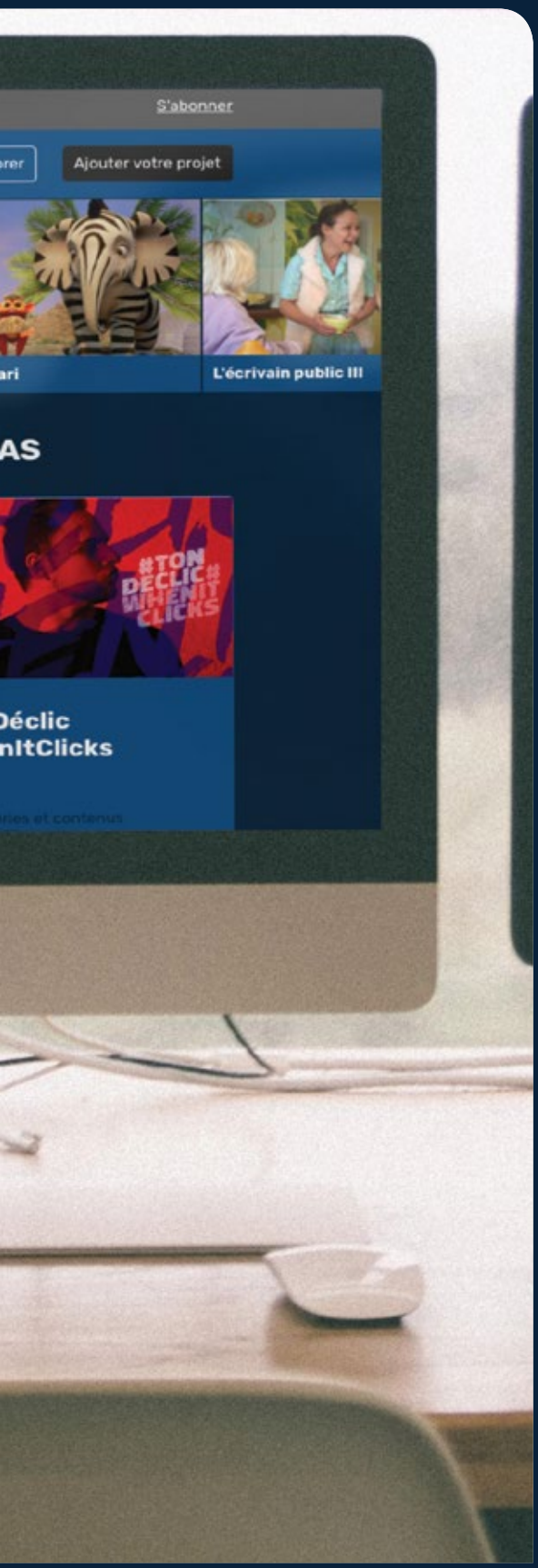
- Laura Taloté, laura@lienmultimedia.com
- Steeve Laprise slaprise@lienmultimedia.com
- Martial Brissonnet mbrissonnet@qfq.com

Le Lien MULTIMÉDIA

DÉCOUVREZ LES TRÉSORS DE NOTRE

COLLECTION NUMÉRIQUE

collection.lienmultimedia.com



DÉCOUVREZ LA COLLECTION NUMÉRIQUE DU LIEN MULTIMÉDIA

La COLLECTION NUMÉRIQUE est une plateforme Web responsive qui répertorie les productions québécoises en jeu vidéo, arts numériques et immersifs, réalité virtuelle, animation et applications mobiles culturelles, entre autres.

Alimentée par l'équipe du Lien MULTIMÉDIA et aussi par le public et les créateurs, La COLLECTION NUMÉRIQUE, c'est surtout un lieu d'échanges, où la communauté peut interagir et suivre l'actualité de ce qui est fait ici. En quelques clics, l'utilisateur pourra renseigner la fiche d'une production qu'il connaît, consulter les fiches des productions qui l'intéressent, découvrir les créateurs des oeuvres numériques directement dans La COLLECTION NUMÉRIQUE!

En créant un véritable lieu d'expression pour les productions numériques québécoises et ceux qui les aiment, nous facilitons la découvrabilités des oeuvres québécoises en numérique et souhaitons ouvrir les portes d'un musée populaire et accessible.

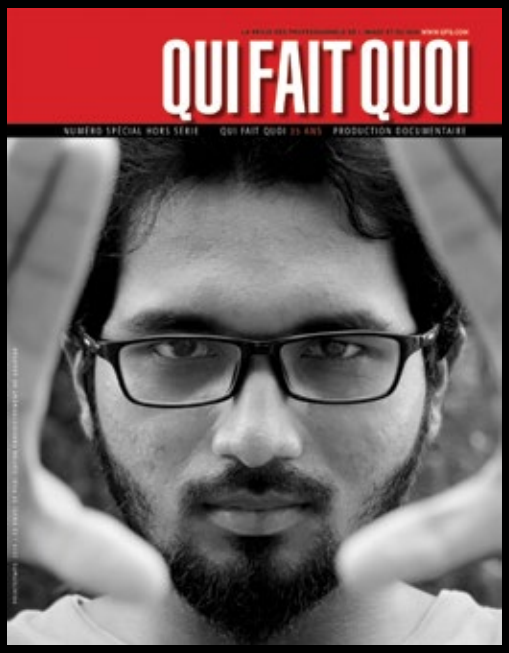
info@lienmultimedia.com

Au service des professionnels de l'image et du son

QUI FAIT QUOI 35 ans

Pour souligner ses 35 ans, Qui fait Quoi publie 4 numéros hors série mettant en lumière des enjeux actuels de notre industrie:

- ✔ La parité hommes-femmes
- ✔ La production documentaire
- ✔ Les nouveaux talents
- ✔ La production autochtone



Rendez-vous à boutique.qfq.com pour les découvrir, commandez vos exemplaires et appuyer cette initiative

www.qfq.com

ÉLARGISSEZ VOS HORIZONS
ENRICHISSEZ VOS CONNAISSANCES

Pour réaliser cette riche collection de livres, les journalistes de Qui fait Quoi et du Lien MULTIMÉDIA ont réalisé pas moins de 500 entrevues avec des entrepreneur.e.s, artistes, chercheur.e.s et expert.e.s du milieu.

Guides de l'industrie

- INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (189 pages)
- RÉALITÉ VIRTUELLE (285 pages)
- ANIMATION_EFFETS VISUEL (220 pages)
- COPRODUCTION (263 pages)

Les métiers du numérique et du jeu vidéo (200 pages)
Guide de survie:: START-UP (250 pages)
L'école en ligne (230 pages)

BOUTIQUE.QFQ.COM

Etienne Patry **Photo: François Artacho**

LE COLORISTE ETIENNE PATRY EMBELLIT L'IMAGE AU QUOTIDIEN

texte Justine Baillargeon

Etienne Patry est un coloriste aguerri qui oeuvre dans l'industrie depuis 23 ans déjà. Après une vingtaine d'années au sein des studios MELS, il travaille aujourd'hui à son compte, principalement à des projets de séries pour la télévision («Les Invincibles», «Discussion avec mes parents» «0'»), bien qu'il compte aussi des longs métrages, des vidéoclips et des publicités à son actif. Rencontre avec un professionnel qui estime que son métier est celui de rendre plus beau, tous les jours.

C'est dans le cadre d'un stage chez Vision Globale (aujourd'hui MELS) en 1997 qu'il a vu pour la première fois une salle de colorisation qui ressemblait, à ses yeux, à «un vaisseau spatial à la Star Wars», et a su que sa place y était. Depuis, il n'a plus jamais quitté son poste.

«Le métier, peu importe le média avec lequel on travaille, c'est de rendre l'image belle», résume-t-il. En tant que coloriste – ou étalonneur – Etienne Patry reçoit d'abord le montage visuel final de la production sur laquelle il travaille. Il doit, ensuite, traiter les plans un à un, afin de les mettre au goût du réalisateur, du directeur photo et, parfois, du producteur. «Dans le cas d'une série, je travaille d'abord seul entre sept à huit heures par épisode et ensuite un bon deux heures avec le directeur photo, et/ou le réalisateur où ils regardent le travail que j'ai fait et on fait des changements si nécessaire», décrit-il.

En postproduction, Etienne Patry estime que, alors que le monteur image est en quelque sorte la continuité du regard du réalisateur, le coloriste est celle du directeur de la photographie. C'est d'ailleurs cet aspect humain qui l'attire particulièrement dans sa profession. Avec les années, il a pu créer des relations fortes avec des directeurs photo et des réalisateurs. Il confie aussi avoir une fierté lorsqu'un projet sur lequel il a collaboré a une importante visibilité internationale. Pensons notamment à «Monsieur Lazhar» de Philippe Falardeau ou encore au film d'animation «Le vieil homme et la mer» d'Alexander Petrov.
L'étape de la colorisation a une importance notable sur l'aspect visuel d'une production. Par exemple, lorsqu'il a travaillé sur le long métrage d'horreur «Slaxx», il a dû contribuer à créer l'épouvante. «Rendre un film encore plus sombre et plus épeurant, simplement avec mon ordinateur, c'est impressionnant», constate-t-il.

Pour Etienne Patry, qui a connu la pellicule et l'avènement du numérique, il est primordial de se tenir à jour des nouveautés technologiques. Le numérique, selon lui, a apporté beaucoup d'outils et d'améliorations. Il mentionne au passage des outils de tracking qui permettent au coloriste de suivre le mouvement du comédien ou de la caméra. «Par exemple, s'il y a une ombre sur un visage, le tracker va, neuf fois sur dix, suivre très facilement ce visage pour y faire une modification spécifique.» L'arrivée de la beauty box permet au coloriste d'effectuer rapidement des améliorations légères jusqu'à des corrections complètes sur un visage: «Il est possible, maintenant, d'effectuer des corrections rapides sur un visage sans nécessairement passer par les VFX.»

Les deux systèmes de postproduction les plus utilisés au Québec, informe-t-il, sont le DaVinci Resolve (Blackmagic Design) et Baselight. Pour se tenir au courant des mises à jour annuelles et des dernières tendances, les coloristes usent de la coopération et de l'entraide pour se partager leurs trouvailles. «Nous avons une belle communauté de coloristes à Montréal, que nous soyons pigistes ou en entreprise. [...] J'ai craint ça quand je suis devenu pigiste, j'avais peur que nous soyons en compétition les uns contre les autres pour des contrats, mais pas du tout.»

La colorisation en pandémie

En pleine crise sanitaire internationale, même la postproduction d'une série est affectée. Etienne Patry confirme que, pour son travail effectué sur la série «Discussion avec mes parents», par exemple, il a mis de 50 % à 60 % plus de temps qu'à l'habitude. Un nombre d'heures considérables pour une production en période d'insécurité financière.

«C'est entre autres en raison de la grande quantité de plexiglas à enlever, précise-t-il, ou encore de tous ces plans tournés avec des masques. Les mêmes plans sont tournés en double, parfois en triple. Ce qui fait que, de mon côté, au lieu d'avoir une seule couche d'image, je me retrouve avec parfois trois ou quatre couches que je dois matcher.»

Comme tout le monde, le temps de travail passé à la maison d'Etienne Patry a augmenté en 2020. Habituellement, il exerce son métier majoritairement en studio, chez ses clients. Au début de la pandémie, seule l'étape de l'approbation, essentielle, s'effectuait sur place en suivant bien les règles de sécurité, masques et gants de mise.

«Les fichiers sont beaucoup trop lourds pour être envoyés par Internet. Pendant la pandémie, je partais donc avec le disque dur avec l'approbation de la boîte qui m'embauchait, j'étalonnais de chez moi, je renvoyais ensuite à un assistant qui l'installait dans la vraie salle pour l'approbation.» ■

Greg Hermanovic Photo: Isabelle Rousset

DERIVATIVE CONQUIERT LES INDUSTRIES GRÂCE À SON LOGICIEL TOUCHDESIGNER

texte Oriane Morriet

D'abord pensé comme une plateforme de création audiovisuelle pour les événements de musique électronique, le logiciel TouchDesigner est maintenant utilisé pour une grande variété de disciplines: les spectacles live, la projection architecturale, les créations sous dôme, les installations immersives, les simulations scientifiques, etc. Produit par la compagnie canadienne Derivative basée à Toronto, l'outil est commercialisé sur tous les continents. À Montréal, La SAT donne chaque année des formations continues sur la création avec le logiciel. Entrevue avec Greg Hermanovic, Markus Heckmann et Isabelle Rousset pour revenir sur l'histoire, la philosophie et les succès de Derivative grâce à TouchDesigner.

TouchDesigner est une plateforme numérique permettant de créer des expériences audiovisuelles interactives. L'outil est pertinent pour toutes les disciplines et pour tous les secteurs. Pour utiliser TouchDesigner, nul besoin de savoir coder. La plateforme permet aux créatifs de modéliser rapidement et facilement leurs idées. «C'est un hub d'outils numériques qui permet de construire des projets sans nécessité de programmation. La raison pour laquelle j'ai lancé cette compagnie, c'est parce que je ne voulais pas de programmation. Je voulais permettre aux créateurs qui ne sont pas programmeurs d'avoir accès aux outils informatiques pour créer», explique Greg Hermanovic.

La compagnie derrière TouchDesigner s'appelle Derivative. C'est un spin-off de Side Effects, qui commercialise le logiciel Houdini. Si Houdini a remporté de nombreuses récompenses, TouchDesigner est de plus en plus reconnu dans l'industrie de l'art numérique. La différence entre les deux logiciels réside cependant dans leurs applications respectives. TouchDesigner permet aux créatifs d'aboutir à des oeuvres diffusées en temps réel, tandis qu'Houdini est davantage utilisé pour les effets spéciaux. «J'ai de l'expérience en art, car mon père jouait de l'accordéon dans des salles de Montréal. Je suis donc sensible aux shows en direct», explique Greg Hermanovic.

Prenant son courage à deux mains, Greg Hermanovic quitte Side Effects pour fonder Derivative en 2000, accompagné de Rob Bairos et Jarrett Smith. L'orientation de la compagnie est d'abord l'industrie musicale. Comme source d'inspiration pour la création de TouchDesigner, Greg Hermanovic cite Expo 67 à Montréal. Il se rappelle avoir passé un été entier à 15 ans, fasciné par les créations audiovisuelles, le mélange entre l'informatique et la musique, les projections architecturales, etc. Depuis le début, il souhaite explorer la création de spectacles musicaux immersifs et interactifs mêlant images, sons et lumières.

Depuis sa création, Derivative a fait du chemin dans l'industrie artistique. Le logiciel TouchDesigner est d'abord utilisé pour créer les visuels des spectacles de musique électronique.

«Nous avons commencé avec les visuels de rave parties», se rappelle Greg Hermanovic. La compagnie travaille avec des artistes de musique renommés tels que Richie Hawtin, Deadmau5, Rush et Raster-Noton. Elle croît en notoriété grâce à sa collaboration mondiale avec le festival de musique électronique MUTEK.

Petit à petit, TouchDesigner est utilisé dans une variété de secteurs: il n'est plus l'apanage du secteur des arts médiatiques. Le logiciel est adopté par les professionnels de l'architecture, de la mode, de l'éducation, de l'académique, de l'ingénierie, de la recherche scientifique, du marketing, etc. Il sert par exemple à communiquer des données complexes de manière simple pour la communication interne et externe des entreprises. «Le logiciel sert véritablement à tous et est utilisé par des gens de plus en plus jeunes. Je suis vraiment fier de ça car mon but a toujours été de rendre cette technologie accessible à tous», commente Greg Hermanovic.

Pour s'insérer sur les marchés, Derivative propose à ses débuts des services de création, en plus de la commercialisation de TouchDesigner. Greg Hermanovic confie ainsi avoir créé avec son équipe des expériences audiovisuelles interactives pour les parcs Disney.

«Nous sommes essentiellement des développeurs d'outils. Nous vendons des licences de notre logiciel, pour la création comme pour la diffusion», explique Greg Hermanovic. La compagnie soutient l'industrie en proposant des formations à TouchDesigner, comme celles proposées chaque année à la SAT par exemple.

À travers la vente de son logiciel, Derivative est présente partout autour du globe. Après l'Amérique du Nord, la compagnie s'impose en Europe et en Russie. Récemment, elle est particulièrement active au Japon, au Mexique et en Chine. Sa communauté est large et dynamique, notamment au Québec. Les créatifs s'emparent du logiciel pour créer des performances audiovisuelles à multiples usages. «Nous écoutons beaucoup notre communauté. Nous nous intéressons à ce qu'ils essaient de faire avec le logiciel, leurs besoins et leurs envies», explique Greg Hermanovic. En prenant régulièrement le pouls de leurs clients, l'équipe de Derivative parvient à améliorer le logiciel de manière pertinente. De nouvelles fonctionnalités sont ainsi régulièrement ajoutées.

Paul-Antoine Capelle Photo: Victor Stanescu

LES TENANTS ET ABOUTISSANTS DU MÉTIER D'ANALYSTE SOC CHEZ I-TRACING

texte Oriane Morriet

Un analyste SOC est, en un mot, un sonneur d'alertes du secteur de la cybersécurité. Son rôle est de collecter et d'analyser les journaux informatiques des entreprises clientes pour mettre en évidence les activités malveillantes. Il a à charge de poser un diagnostic, faire des recommandations et réaliser une surveillance des infrastructures. Le tout, 7 jours sur 7 et 24 heures sur 24. C'est notamment pour cette raison qu'I-Tracing, société française spécialisée en cybersécurité, a développé une filiale montréalaise. Entrevue avec Paul-Antoine Capelle, analyste SOC chez I-Tracing Montréal, pour retracer son parcours professionnel.

Un analyste SOC est un professionnel en cybersécurité qui opère au sein des équipes de prévention des cyberattaques. Il aide à repérer et gérer les menaces contre les infrastructures informatiques des entreprises clientes. «Un SOC est un centre opérationnel de sécurité. Il s'agit de surveiller les journaux d'activités des équipements informatiques du système d'un client», décrit Paul-Antoine Capelle. L'analyste SOC mène plusieurs activités: la collecte de journaux à partir du SIEM, l'analyse des données de ces journaux et l'établissement d'un diagnostic concernant la protection de ces données.

«Le travail de l'analyste SOC conduit à la mise en place d'alertes sur la base de ces journaux. Il s'agit de s'assurer qu'il y a bien toutes les alertes présentes pour empêcher l'intrusion de virus sur les ordinateurs», explique Paul-Antoine Capelle.

Une fois les alertes mises en place, le professionnel en cybersécurité les analyse pour déterminer s'il y a eu des activités malveillantes ou non. Il fait remonter l'information au client pour qu'une stratégie de protection efficace et adaptée puisse être mise en place. «Nous faisons des recommandations sur les stratégies à mettre en place. Nous assurons aussi le suivi de tous les incidents mis en avant», décrit-il.

I-Tracing est une entreprise spécialisée dans la cybersécurité. «Nous regroupons énormément de métiers en lien avec la cybersécurité. Je fais partie du groupe de cyberdéfense, donc tout ce qui est audit et forensic», explique Paul-Antoine Capelle. Fondée à Paris, I-Tracing a récemment développé une branche à Montréal, dont Paul-Capelle est le premier employé. Le but de cette filiale montréalaise? Assurer une couverture 7 jours sur 7 et 24 heures sur 24 à ses clients, grâce au décalage horaire.

En matière de formation, Paul-Antoine Capelle a d'abord fait une école d'ingénieurs à Amiens: l'Esiee. «Cette école m'a donné un diplôme d'ingénieur assez généraliste sur tout ce qui est réseau et télécommunication. À la suite de ça, j'ai fait des stages à l'étranger, à Taïwan en particulier, ce qui a son importance pour la suite», explique Paul-Antoine Capelle. Étant au fait que la cybersécurité est un secteur prometteur de l'informatique, le futur analyste SOC décide de se consacrer à cette branche de l'informatique. Il poursuit ses études à Télécom Bretagne, à Rennes, qui offre un Master de spécialisation en cybersécurité.

Il est embauché à sa sortie de l'école par I-Tracing, d'abord pour un stage, puis de façon permanente. «Il y a plusieurs choses qui m'ont plu chez I-Tracing. D'abord, c'est une entreprise spécialisée dans la cybersécurité, c'est-à-dire qu'elle ne fait que ça. Ensuite, c'est une entreprise à taille humaine, avec une hiérarchie hyper accessible. On peut aller voir les fondateurs — Laurent Charveriat et Théodore-Michel Vrangos — assez facilement. Enfin, c'est une entreprise qui veut ouvrir des filiales internationales», raconte Paul-Antoine Capelle.

Un des défis identifiés par Paul-Antoine Capelle en cybersécurité est la nécessité de rester à jour sur les nouvelles failles technologiques. La cybersécurité est un secteur dans lequel les professionnels n'ont jamais fini de se former. La formation continue est donc de mise. «Ça peut être assez challengeant d'avoir toujours un œil ouvert sur tout ce qui se passe. Il faut constamment parler avec les éditeurs pour être au courant de leurs nouvelles vulnérabilités», confie-t-il. Il est courant que les pirates du web découvrent et exploitent les failles des systèmes avant même que les éditeurs en aient connaissance.

Dans 5 ans, Paul-Antoine Capelle se voit toujours chez I-Tracing, dans la filiale de Montréal. Il envisage d'accompagner l'équipe commerciale récemment mise en place afin de développer une clientèle en Amérique du Nord. Pour le moment, les clients de l'entreprise en cybersécurité sont en effet majoritairement européens. Il peut aussi s'agir de gagner en responsabilité en dirigeant une équipe d'analystes SOC. Gravir les échelons peut aussi consister en une spécialisation dans un domaine de la cybersécurité pour lequel les besoins vont se développer. ■

> **«Le travail de l'analyste SOC conduit à la mise en place d'alertes sur la base de ces journaux. Il s'agit de s'assurer qu'il y a bien toutes les alertes présentes pour empêcher l'intrusion de virus sur les ordinateurs»**
>
> **— Paul-Antoine Capelle**

Cynthia Thibault-Larouche Photo: Mathieu Thériault

L'ACCESSIBILITÉ WEB POUR TOUS ET TOUTES: UN COMBAT POUR CIAO

texte Oriane Morriet

L'accessibilité Web est un domaine encore peu connu du développement numérique qui se résume dans l'action de rendre accessible les contenus Internet aux personnes porteuses de handicaps. Le Web est en effet amené à être de plus en plus inclusif afin de permettre à l'ensemble de la population de profiter de ces bénéfices. Les administrations des états et des entreprises se prévalent de plus en plus de standards en matière d'accessibilité Web. Entrevue avec Cynthia Thibault-Larouche, spécialiste en accessibilité Web chez CIAO, pour mieux comprendre les tenants et aboutissants de cette activité peu connue.

Être spécialiste en accessibilité Web est un métier de niche. En effet, selon Cynthia Thibault-Larouche, il est rare que les travailleurs du Web soient spécialisés dans ces questions. «L'accessibilité au Web consiste à rendre le Web — sites Web, applications Web, applications mobiles — accessibles pour des personnes qui ont des handicaps», définit-elle. Une personne non voyante aura ainsi besoin, pour accéder au contenu Web, d'une option de lecture à haute voix.

«Il y a des technologies d'assistance, comme les lecteurs d'écran, qui sont des logiciels qui lisent le code de la page Web et le restituent», explique Cynthia Thibault-Larouche. Grâce à ces technologies, l'usager peut accéder à de l'information en ligne ou bien faire ses achats en ligne.

Fondée en 2006, CIAO est à ses débuts une entreprise de services-conseils en développement Web pour les gouvernements. Elle propose aussi des services de développement d'outils numériques à destination des entreprises. En 2011, CIAO met en place un service spécialisé en accessibilité Web, dont fait aujourd'hui partie Cynthia Thibault-Larouche. «Actuellement, nous avons quatre personnes pour le service d'accessibilité Web. Nous élargissons aussi parfois à tout ce qui est design UX et UI», nuance-t-elle. Depuis 2 ans maintenant, un autre type de services est aussi apparu chez CIAO: l'entreprise 4.0.

Au sein de CIAO, et en tant que spécialiste en accessibilité web, Cynthia Thibault-Larouche donne des formations pour aider les développeurs du Web à intégrer des pratiques plus inclusives dans les sites ou les applications Web qu'ils créent. «Nous dialoguons aussi parfois avec les gestionnaires qui veulent comprendre ce qu'est l'accessibilité et comment il faut la gérer», ajoute-t-elle.

La question de l'accessibilité ne se pose en effet pas à un moment donné du développement Web, mais tout au long du processus de création, parce que chaque étape doit inclure les technologies adéquates. «Ça concerne la planification, le développement, l'assurance qualité, la gestion... Il y a toujours un souci et des connaissances à avoir», énumère Cynthia Thibault-Larouche.

Le groupe CIAO propose aussi de l'accompagnement aux entreprises de développement Web. Cela signifie que les équipes de CIAO viennent se greffer aux équipes de l'entreprise de développement Web afin de les aider à faire aboutir un projet en particulier.

«Souvent, nous faisons de la validation de l'accessibilité. Nous soulignons qu'il manque de l'accessibilité ici ou là. Nous indiquons alors comment corriger ce manque», explique Cynthia Thibault-Larouche. L'agence propose ainsi de faire des preuves de concept de certains produits Web, du coaching des équipes de créations, du services-conseils, de la planification d'une création Web, etc.

Les administrations des états et des entreprises se prévalent de plus en plus de standards en matière d'accessibilité Web. «À la base, c'est un standard réalisé par le W3C — le World Wide Web Consortium — à portée internationale. Les pays ont cependant leurs propres lois», nuance Cynthia Thibault-Larouche. Au Québec, les ministères et les organisations gouvernementales doivent respecter le SGQRI-008 2.0. Les universités, les cégeps et les écoles respectent également ce standard afin d'assurer au public une accessibilité optimale à leur contenu numérique. «Le réseau de la santé est également maintenant tenu de respecter ce standard», ajoute Cynthia Thibault-Larouche.

Il n'existe pas de formation spécialisée en accessibilité Web de nos jours. La seule manière de se renseigner est de trouver de l'information sur Internet ou d'assister à des cours de perfectionnement en formation continue, comme celle donnée par Cynthia Thibault-Larouche. «Arrivés sur le marché du travail, les jeunes ont des lacunes. Si on code dans les règles de l'art, 75% de l'accessibilité est quand même faite», commente-t-elle.

Le gros défi dans l'accessibilité Web, c'est de veiller à ce qu'il n'y ait pas de régression. Les entreprises font appel aux services de CIAO pour mettre en place des contenus Web accessibles, puis continuent leur chemin de manière autonome. Les équipes changent petit à petit et les réflexes diminuent ou disparaissent.

«Ce qu'on avait acquis se retrouve perdu. Les personnes non voyantes ont parfois accès à un site Web, et trois mois plus tard n'y ont plus accès», conclut-elle. Pour éviter cela, la spécialiste invite ses clients à mettre des outils en place qui durent avec le temps, notamment en diffusant l'information à l'ensemble des équipes. ■

IA Photo: tampatra via Twenty20

FAUT-IL UN PHD POUR TRAVAILLER EN INTELLIGENCE ARTIFICIELLE?

texte Oriane Morriet

Le domaine de l'intelligence artificielle est florissant à Montréal. Nombre de travailleurs désireux de rejoindre le secteur décident d'entreprendre des formations pour acquérir des compétences et des expertises en la matière. A-t-on cependant besoin d'un doctorat pour travailler dans le domaine de l'IA? De quelles compétences et expertises a-t-on besoin? Quels sont les différents moyens de les acquérir? Compte rendu de la conférence de Nesrine Zemirli, chercheuse en IA chez JACOBB, sur l'importance, ou non, d'avoir un doctorat pour travailler dans le domaine de l'intelligence artificielle.

Nesrine Zemirli avoue probablement être biaisée lorsqu'il s'agit de savoir s'il faut un doctorat pour travailler dans le domaine de l'intelligence artificielle, puisqu'elle-même en possède un. «Pour travailler dans l'IA, les employeurs demandent souvent des compétences et des expertises dans le domaine», explique-t-elle en préambule de sa présentation à l'édition 2020 de MTL connecte. Posséder des compétences et des expertises en IA ne veut cependant pas nécessairement dire avoir un doctorat en IA. Il est possible d'acquérir ces compétences et expertises par d'autres moyens. Formations en ligne, stages en entreprise, expériences par application, autoformation, etc. Les possibilités sont plurielles.

Nesrine Zemirli rappelle la définition d'intelligence artificielle qu'elle a en tête lorsqu'elle parle de travailler dans le domaine de l'IA. «J'ai choisi de prendre la définition de la Déclaration de Montréal

pour une IA responsable qui date de 2018. La Déclaration définit l'IA comme un ensemble de techniques permettant à des machines de simuler l'intelligence humaine», explique-t-elle. Simuler l'intelligence humaine signifie pour des systèmes informatiques de percevoir le monde, d'enregistrer des données et de prendre des décisions. «Relativement à ces systèmes, certains aspects de la recherche se focalisent au niveau théorique, éthique et social», ajoute Nesrine Zemirli.

Pour permettre à des systèmes informatiques de fonctionner, l'industrie a besoin d'informaticiens capables de coder des algorithmes. «Il y a besoin de connaître un minimum la programmation pour structurer la donnée, programmer le système et le rendre efficient», commente Nesrine Zemirli. Certaines personnes se sentent suffisamment en confiance pour se former de manière autodidacte, en suivant, par exemple, un cours sur l'apprentissage automatique sur la plateforme Coursera. D'autres préfèrent une voie plus encadrée avec un baccalauréat, une maîtrise et un doctorat en ingénierie dans une institution universitaire.

Les avancées dans l'intelligence artificielle sont faites par des chercheurs en IA qui travaillent au sein des équipes des laboratoires de recherche fondamentale. «Cela conduit à des avancées magistrales en apprentissage profond. Il faut pour cela souvent un doctorat, des articles publiés, une carrière académique», explique Nesrine Zemirli.

En ce qui concerne les applications de l'IA à l'industrie, c'est un peu différent. «Il y a quelques années encore, travailler dans le domaine industriel avec un PhD n'était pas favorisé», poursuit-elle lors de MTL connecte. Désormais, de plus en plus d'entreprises privilégient les candidats avec un long parcours d'études.

Les métiers les plus demandés dans le secteur de l'IA sont ceux liés au traitement des données. «Que mange une IA en hiver? Des données! Et avec le Big Data, elle en mange beaucoup», explique Nesrine Zemirli. Les travailleurs de l'IA ont donc besoin de compétences leur permettant d'identifier un besoin en données, de comprendre les approches possibles, de programmer des outils nécessaires, de vérifier leurs applications, etc. La tâche ne se résume pas à trouver une solution informatique: elle implique aussi une réflexion éthique. «La question est de savoir comment mettre en place une IA utile pour la société», résume Nesrine Zemirli.

En ce qui concerne l'application des savoirs en IA, Nesrine Zemirli mentionne le secteur des FinTech comme étant particulièrement prolifique. «Il y a des savoir-faire et des savoir-être à acquérir pour passer d'une théorie à un produit», affirme-t-elle.

La chercheuse rappelle que la clé de l'innovation est le croisement des informations, tout en utilisant une méthode scientifique pour traiter ces informations. La création d'IA requiert de ce fait une équipe multidisciplinaire, avec des travailleurs dotés d'un doctorat, et d'autres dotés de diplômes en stratégie d'affaires, en éthique, en relation consommateur, etc. «Chez JACOBB, nous avons une équipe variée dans le but de trouver de nouvelles applications», conclut-elle. ■

Nesrine Zemirli **Photo: Helena Vallès**

Gabriel Tessier Photo: Denis Dumouchel

FORTICA MISE SUR DES EXPERTS EN SÉCURITÉ DU CLOUD FORTS EN COMMUNICATION

texte Oriane Morriet

Avec les courantes cyberattaques, de plus en plus d'entreprises sont conscientes des enjeux de la cybersécurité. La pandémie actuelle, avec le travail à distance, a démultiplié les ressources gérées dans le cloud. Vérifier les procédures d'accès à l'information, l'authentification des utilisateurs et le partage des données numériques est un impératif. Pourtant, les services des experts en cybersécurité peuvent parfois être perçus comme des limitations à l'efficacité des entreprises. Entrevue avec Gabriel Tessier, expert en sécurité du cloud chez Fortica, pour comprendre les enjeux de son métier.

Fortica est une entreprise de consultation en cybersécurité spécialisée dans l'infonuagique, qu'on appelle aussi cloud. «Nous avons une équipe formée de plusieurs experts en cybersécurité. Nous avons des experts pour toucher à tout ce qui est relatif à l'infonuagique: Microsoft, Google, etc. Nous sommes très polyvalents dans tout ce qui est cloud», affirme Gabriel Tessier. Au sein de l'équipe, l'expert se concentre sur la sécurité des solutions Microsoft 365. «Je touche aussi un peu à Azure», complète-t-il.

D'aucuns se demanderont toutefois ce que ça mange en hiver un expert en sécurité du cloud? Gabriel Tessier explique qu'il se concentre sur la détermination des configurations idéales pour assurer un maximum de sécurité dans l'infonuagique. Il s'intéresse ainsi à la sécurité des identités des utilisateurs, au processus d'authentification, à l'accès aux documents, à la circulation des informations entre les services de Microsoft 365. «J'accompagne nos clients pour qu'ils aient un niveau de sécurité adéquat selon leur contexte d'entreprise», commente-t-il.

Gabriel Tessier aide plusieurs types de clients, qu'il s'agisse d'entreprises dans le milieu de l'assurance, des entreprises du secteur financier, des organisations gouvernementales, etc.

«Nous desservons plusieurs ministères et organismes», explique-t-il. Il aide l'ensemble de ces clients à prendre conscience qu'investir dans la sécurité de leurs contenus numériques est primordial, même si ce n'est pas quelque chose qui augmentera directement leur chiffre d'affaires. Il est toutefois entendu que le piratage d'un site Web et la perte des données pourraient engendrer des pertes conséquentes.

La cybersécurité est assez récente, même si de plus en plus entreprises y sont de plus en plus sensibles. Gabriel Tessier identifie la gouvernance des entreprises comme un point sensible à surveiller pour assurer la sécurité. Il aide ainsi ses clients à mettre en place des systèmes de gouvernance pour prendre des décisions concernant les risques potentiels. L'idée est de mettre en place un système de prévention pour limiter la fragilité des entreprises, avant que les attaques des cyberpirates ne surviennent.

Un deuxième point sensible est la gestion du changement. Les outils informatiques évoluent à vitesse grand V et les entreprises ne sont pas toujours en mesure de suivre la cadence. La mission de Fortica est de les informer des évolutions des logiciels, des normes et des pratiques, afin de garantir en tout temps qu'elles sont protégées informatiquement. Le souci est que la mise à jour constante des procédures de sécurité peut être perçue comme un frein à l'efficacité, parce que les employés doivent apprendre à travailler avec de nouveaux outils, ce qui prend du temps et de l'argent.

Un bon expert en sécurité est quelqu'un qui connaît bien les outils du Web, leurs points forts et leurs points faibles, mais qui est aussi en mesure d'expliquer la nécessité de se protéger aux clients.

«Pour travailler en cybersécurité, il faut être un bon communicateur», insiste Gabriel Tessier. Les failles en cybersécurité sont souvent des failles humaines: un employé qui ouvre un courriel malveillant, un employé qui ne verrouille pas sa session après utilisation, un employé qui communique des informations selon de mauvais canaux, etc.

Pour se former au métier d'expert en cybersécurité, Gabriel Tessier a fait un Bac en informatique à l'Université Laval. «Il y avait une spécialisation en sécurité: c'est ce que j'ai choisi», explique-t-il. À l'époque de ses études, il n'y avait pas de programme dédié à la cybersécurité, mais cela existe maintenant. Grâce à la formation continue et les certifications, Gabriel Tessier se spécialise dans les produits Microsoft. «Dans notre milieu, se tenir à jour est important», ajoute-t-il.

Dans les prochaines années, Gabriel Tessier espère ouvrir sa spécialisation. «De mon côté, ce que je prévois de faire, c'est d'élargir ma spécialisation. Dans le cloud, tout change constamment. Donc même si j'ai une spécialisation, ça change de semaine en semaine. J'aimerais me spécialiser dans des solutions autres, comme les nouvelles solutions de Google», conclut-il. Il aimerait aussi développer son rôle de formateur pour aider les nouvelles recrues de Fortica à aiguiser leurs connaissances et leurs compétences.

Marion Guignolle Photo: Marion Guignolle

MARION GUIGNOLLE DISCUTE DU MÉTIER DE LEAD TECHNIQUE EN CAPTURE DE MOUVEMENT

texte Oriane Morriet

Cela fait plus de six ans que Marion Guignolle travaille pour Game On Studio en tant que lead technique. L'entreprise propose des services de capture de mouvement et d'enregistrement audio spatialisé pour les industries du divertissement. Son équipe produit, à partir des mouvements des acteurs enregistrés en studio, des personnages en 3D bougeant de manière réaliste. Conversation avec Marion Guignolle pour comprendre les potentialités de la capture de mouvement dans l'industrie du jeu vidéo et les missions d'un lead technique.

La capture de mouvement est un système de plus en plus florissant. Il est en effet actuellement massivement utilisé par les gros studios de jeux vidéo qui cherchent à rendre réaliste la manière de se mouvoir de leurs personnages. Pour réaliser cette capture de mouvement, le système utilisé par Game On Studio pour capturer le mouvement des acteurs repose sur des marqueurs passifs, à savoir des boules blanches appliquées sur un costume moulant le corps des acteurs. «Nous enregistrons à l'aide de caméras la réflexion de ces marqueurs pour ensuite donner du mouvement à un squelette en 3D», décrit-elle.

Le rôle de Marion Guignolle est autant technique qu'artistique. Elle chapeaute une équipe aux talents divers et variés. «Je m'assure que ce qui est capturé en studio se rende jusque dans l'engin de jeu pour l'animation, autant du point de vue technique que du point de vue de la qualité de la performance de l'acteur», explique-t-elle. Le studio propose ainsi l'ensemble des services liés à la capture de mouvement et à l'enregistrement du son, du casting des acteurs au travail de colorisation et de rendu.

Puisque Game On Studio est une entreprise de services, son équipe travaille sur plusieurs projets à la fois. «Généralement, nous menons deux à huit projets en même temps. Ça peut être des projets de deux jours ou de deux ans», explique Marion Guignolle.

Pour garantir la qualité des productions, le studio a mis en place un pipeline de base qu'elle adapte ensuite à chaque client en fonction de leurs besoins particuliers. La difficulté pour la lead technique est de bien identifier les priorités afin d'organiser les tâches de son équipe et s'assurer qu'elle ait les bons outils pour fournir aux clients les livrables demandés.

Il est aussi difficile pour Marion Guignolle d'évaluer son impact sur le jeu vidéo achevé parce que les livrables fournis par Game On Studio ne constituent pas une matière achevée. Les équipes artistiques et techniques des clients repassent derrière pour transformer l'image. Ils traitent la capture de mouvement comme une matière première à transformer. «Les données passent par beaucoup d'étapes après nous», confirme-t-elle. Il arrive toutefois que le studio ait accès à l'image après son traitement par le client. L'équipe de Marion Guignolle a alors la possibilité de conseiller le client pour résoudre les vices du design. «Nous nous assurons par exemple qu'à chaque embranchement de la narration, il y ait une possibilité de cheminement du personnage», explique-t-elle.

En tant que lead technique, la mission de Marion Guignolle est aussi de se tenir à l'affut des nouveautés technologiques. «Les technologies évoluent tous les jours. Il faut se tenir à jour pour innover», affirme-t-elle. Dans le domaine de la capture de mouvement, la nouvelle tendance est l'apprentissage machine. Actuellement, trois systèmes se font concurrence: le système de marqueurs passifs avec des rayons infrarouges qui reflètent une trajectoire, le système de marqueurs actifs avec des points d'émission et de position et le système par capture vidéo.

Marion Guignolle déplore que la capture de mouvement et l'enregistrement de l'audio spatialisé ne soient pas davantage enseignés dans les écoles. «C'est pourtant un domaine où il y a beaucoup de possibilités», explique-t-elle. Comme il n'y a pas encore beaucoup d'opportunités professionnelles dans le secteur, les formations n'intègrent pas encore ces expertises. «Le collègue de Matane a ouvert un studio, de même que Dawson College, mais pour une école, l'investissement est très coûteux», conclut-elle. Même les petits systèmes pour permettre aux élèves d'acquérir ces compétences requises ne sont pas d'entrée de gamme, en effet. ■

> **«Nous nous assurons par exemple qu'à chaque embranchement de la narration, il y ait une possibilité de cheminement du personnage».**
>
> **— Marion Guignolle**

Maria-Lid Garcia Photo: Nicolas Tayaout

LA PUCE RESSOURCE INFORMATIQUE PROPOSE DES FORMATIONS AUX TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

texte Oriane Morriet

La mission de La Puce Ressource Informatique est de proposer à tout un chacun de la formation et du soutien en informatique. Grâce à des ateliers gratuits, des activités individuelles et des outils d'accompagnement, l'organisation vise à améliorer le niveau des citoyens concernant les connaissances, l'usage et les retombées des outils numériques. S'adressant au départ aux femmes d'un certain âge, l'organisation ouvre maintenant ses portes à tous, sans distinction de sexe ni d'âge, en mettant la priorité sur les personnes en situation précaire. Entrevue avec Maria-Lid Garcia, directrice de la formation à La Puce Ressource Informatique, pour avoir le détail des activités proposées par l'organisme.

L'histoire de La Puce Ressource Informatique commence en 1984. L'organisation s'appelle alors La Puce communautaire. Elle donne des ateliers d'initiation à l'informatique pour le grand public. Les activités de l'organisme s'étendent rapidement. «Nous faisons de l'amélioration des outils technologiques. Nous aidons les citoyens et les entreprises à s'approprier les nouvelles technologies de l'information et de la communication», explique Maria-Lid Garcia. Pour mener à bien sa mission, La Puce Ressource Informatique travaille de concert avec La Coop Ressource Informatique, qui est une coopérative de travailleurs aidant les entreprises sociales et les OBNL. «Nous travaillons en synergie», explique Maria-Lid Garcia.

«Au début de l'organisation, nous nous adressions aux femmes essentiellement. C'était pour aider les femmes du milieu communautaire à se mettre à jour dans l'informatique. Aujourd'hui, c'est plus large. Ça ne concerne plus seulement les femmes», explique Maria-Lid Garcia. La vision de l'organisme est d'aider la communauté à se mettre à niveau en informatique, pour participer activement à la société en intégrant le marché de l'emploi. L'organisme était financé par le Gouvernement du Québec grâce au Programme «Citoyens aînés branchés et réseautés». Aujourd'hui, La Puce Ressource Informatique essaye de trouver de nouvelles alternatives de financement.

Le premier service décrit par Maria-Lid Garcia est celui du service préparatoire à l'emploi. Il est adressé aux gens sans emploi qui souhaiteraient se réorienter en informatique. «Nous les accompagnons sur un parcours de formation pour qu'ils reviennent en emploi. Ce sont des gens souvent éloignés du marché du travail», commente-t-elle. La responsable de la formation précise que c'est le seul programme de Montréal à avoir un volet spécialisé en informatique. «Au-delà de créer leur CV, de faire de la recherche d'emploi, de préparer les entrevues, les personnes se préparent à tout ce qui est bureautique de base: la suite Office, Word, Excel, PowerPoint, Outlook, etc.», décrit Maria-Lid Garcia.

Le second service de La Puce Ressource Informatique est un programme destiné aux personnes de plus de 50 ans ayant un faible revenu. «C'est un programme pour les aider en informatique pour les bases. Nous parlons plutôt de la littératie numérique: créer une adresse courriel, faire des achats en ligne, utiliser son compte Facebook, passer des appels par WhatsApp», explique Maria-Lid Garcia.

Il s'agit de permettre à des personnes en marge de la société de retrouver leurs marques. La formation commence à partir de Windows 10 et propose des ateliers individuels gratuits. Malgré l'impossibilité de se payer une formation informatique, ces personnes peuvent donc acquérir les compétences requises.

«Nous avons aussi un programme de formation pour les particuliers, comme pour les entreprises, pour tout ce qui est réseaux sociaux et médias numériques», poursuit Maria-Lid Garcia. L'idée est d'aider les gens à développer des stratégies de communication via Facebook, LinkedIn, Instagram, etc. Ce même programme donne aussi toutes les clés pour performer avec les outils informatiques en contexte de télétravail.

«Nous donnons aussi une formation en gestion financière informatisée», ajoute la directrice de la formation. Le programme est actuellement en pause, manque de financement, mais pourrait être à nouveau proposé si La Puce Ressource Informatique reçoit de nouvelles subventions du gouvernement.

Dans les projets d'avenir, La Puce Ressource Informatique est à la recherche de commanditaires et de partenaires financiers. L'idée est de trouver le budget pour acheter des tablettes intelligentes et de les offrir gratuitement aux personnes qui n'ont pas les moyens de s'en acheter elles-mêmes.

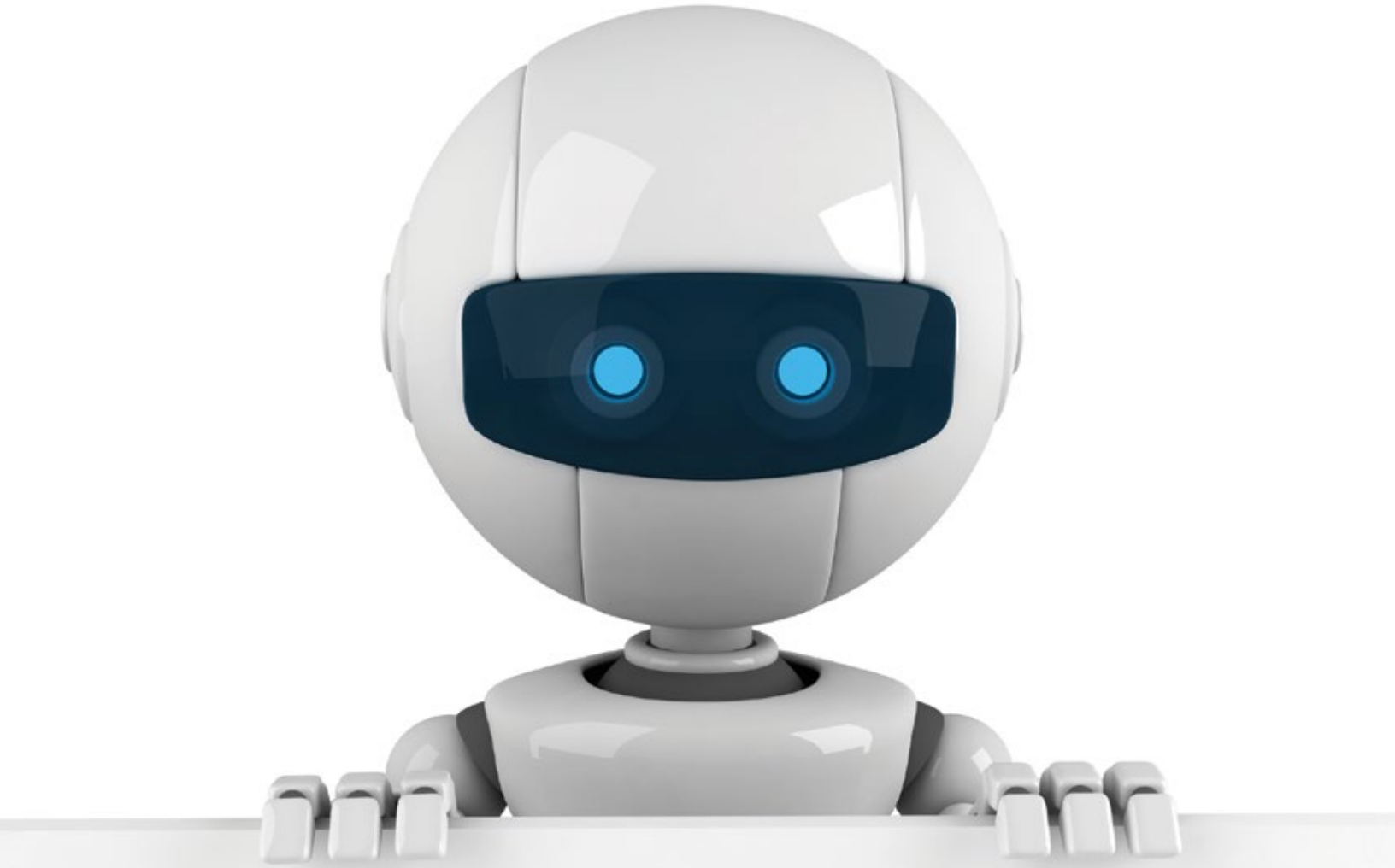
Dans le cadre de la crise sanitaire, ces ressources seront les bienvenues. Sans connexion Internet, sans matériel informatique, le confinement est source de détresse chez beaucoup de citoyens dans le besoin qui se retrouvent complètement coupés du monde, sans possibilités de communiquer avec leurs proches. «J'ai eu des personnes en pleurs au téléphone parce qu'elles n'avaient pas de moyens de communiquer avec l'extérieur», conclut Maria-Lid Garcia.

Le Lien multimédia

le portail des professionnels du numérique au Québec

au service de l'industrie, depuis 25 ans!

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



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

info@lienmultimedia.com - redaction@lienmultimedia.com - emploi@lienmultimedia.com - pub@lienmultimedia.com

Réalisé par Le Lien MULTIMÉDIA, <CONVERGENCE> est le seul magazine consacré à l'entreprise et à la culture numérique

Il donne la parole aux entrepreneurs et aux artistes qui font bouger le Québec numérique.

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

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

www.lienmultimedia.com

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.

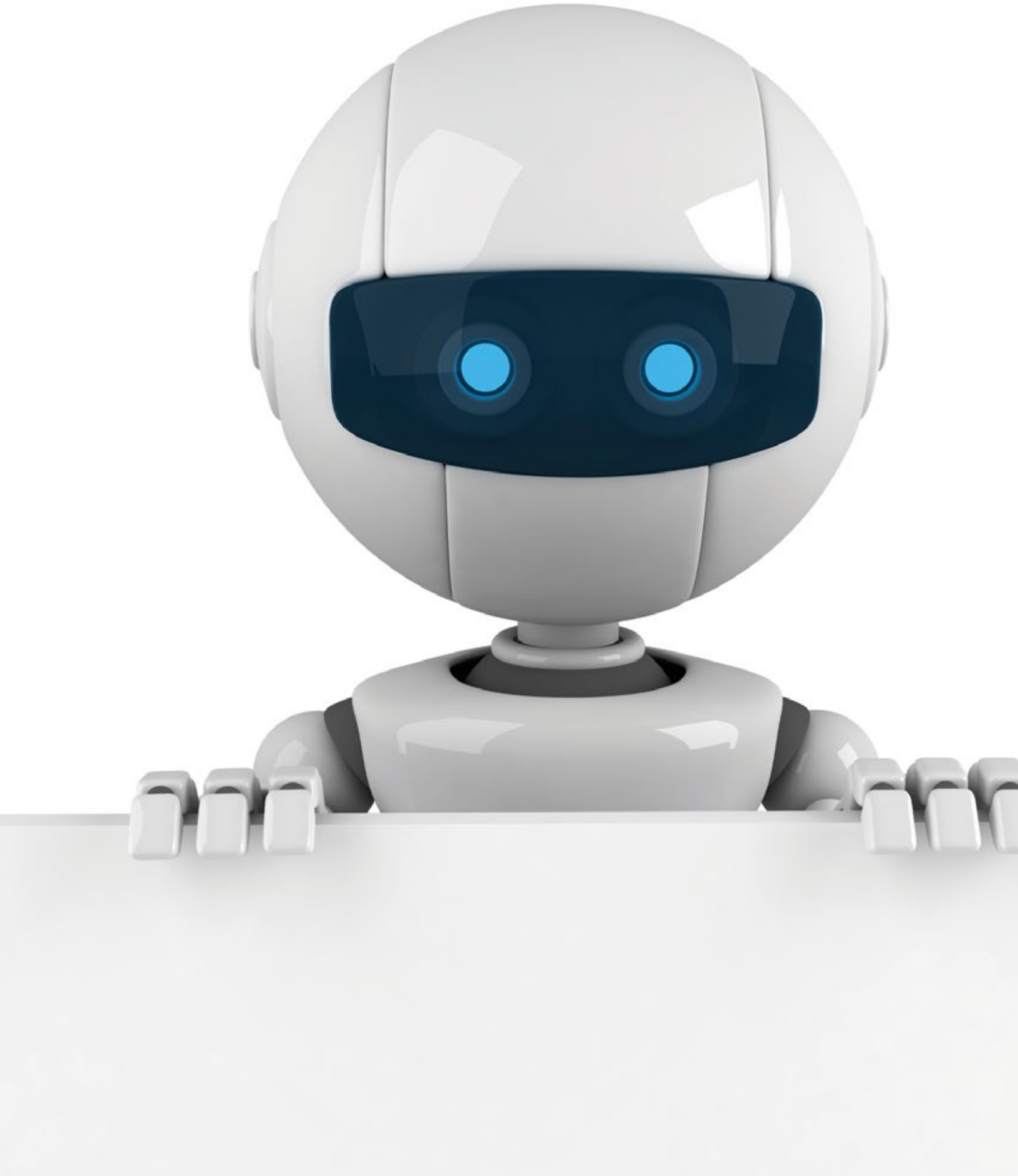
Attention: contenus originaux, souvent exclusifs!
www.lienmultimedia.com/boutique
L'abonnement comprend tout ce qui suit:

TOUTES LES ACTUS EN DIRECT
Mot de passe pour un accès complet à plus de 70 000 articles accessibles sur le Web www.lienmultimedia.com ou sur votre téléphone via notre appli mobile iOs et Androïd

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

WEBTÉLÉ
Accès à plus de 1000 entrevues, webinaires, capsules et reportages vidéo avec des artisans et décideurs de l'industrie du numérique au Québec

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



<CONVERGENCE>

prochain numéro: avril 2021 (no 172)

> **Réservation publicitaire):**: 25 mars
> **Tombée matériel:**: 25 mars
> **Détails et trousse média:**: www.lienmultimedia.com/jannonce

CONTACTS:

> **Steeve Laprise**, slaprise@lienmultimedia.com, (514) 842-5333
> **Laura Taloté**, laura@lienmultimedia.com
> **Vincent Georges**, vincent@lienmultimedia.com
> **Martial Brissonnet**, mbrissonnet@qfq.com, (514) 842-5333
> **Alexis Gagnon**, alexis@lienmultimediacom.com

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

Le Lien multimédia