

CONVERGENCE

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

n° 192 — décembre 2022

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

0 5
7 1766 83456 6
4,95\$

LAB7 / LABO

PREMIER TECH

IMAGE+NATION

LOWBIRTH GAMES

MOI - MOMENTUM OF ISOLATION

SAQ - VIRAGE NUMÉRIQUE

LIVRE ET NUMÉRIQUE

SANDRINE DEUMIER

ARR/MAGE

propulsé par
SYNTHÈSE Pôle Image
Québec

Un programme exclusif pour favoriser l'intégration des apprentissages en milieu de travail à travers la valorisation de stages étudiants dans les programmes d'études et les entreprises en :

Effets visuels

Animation

Jeux vidéo

Expériences numériques

Arrimage, c'est :

- Concours de stages
- Trousses de stages
- Maillage écoles/entreprises
- Comité pédagogique

Plus d'information



LE TEMPS DES FRAMBOISES

A REMPORTÉ LE PRIX DE LA MEILLEURE MINISÉRIE AUX

SEOUL
INTERNATIONAL
DRAMA
AWARDS



UN SCÉNARIO DE
FLORENCE LONGPRÉ
ET SUZIE BOUCHARD

TRIO
ORANGE

RÉALISÉ PAR
PHILIPPE
FALARDEAU

EXPERTS

Au coeur de
l'expertise québécoise

propulsé par

SYNTHÈSE Pôle Image
Québec

La plateforme d'apprentissage pour les professionnels en :

- VFX
- Animation
- Jeux vidéo
- Expériences numériques

Cours spécialisés en :

Création 2D-3D

Design

Gestion

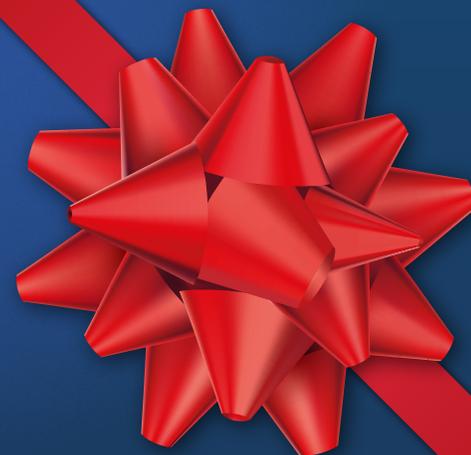
Programmation

Inscription GRATUITE* ▶▶▶ SYNTHESExperts.com

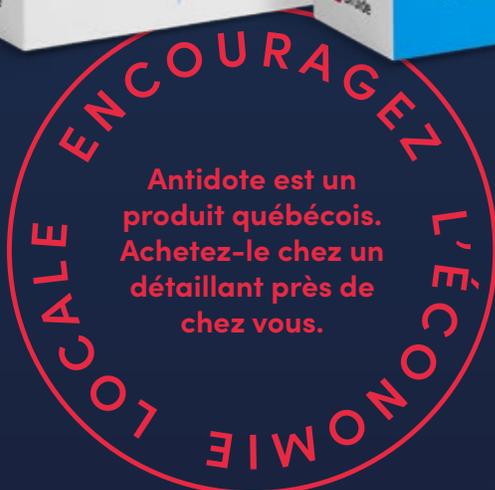
*réservée **exclusivement** aux travailleurs des studios membres de :



Offrez le plaisir de mieux écrire



Avec son correcteur avancé, ses riches dictionnaires et ses guides linguistiques, Antidote est le cadeau idéal pour toute personne qui veut écrire sans fautes et avec les mots justes.



www.antidote.info

Offrez à vos enfants une méthode éprouvée pour taper plus vite



LOCALE ENCOURAGEZ L'ÉCONOMIE

Tap'Touche est un produit québécois. Achetez-le chez un détaillant près de chez vous.

Par les créateurs d'Antidote 



Votre fournisseur inonuagique de confiance

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

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

Devenez membre de la plus grande communauté **TI** et **Affaires** au Québec !



Réseautez avec les gens d'ici.

Participez à nos événements, webinaires et formations.

Découvrez ce qui se fait chez nous.

Être membre du Réseau Action TI, c'est s'ouvrir sur une
communauté qui vise l'**excellence** et les **partenariats**.

www.actionti.com



kiwili

LE LOGICIEL DE GESTION TOUT- EN-UN

- ✓ Gestion de projets
- ✓ Comptabilité
- ✓ Feuille de temps
- ✓ Dépenses
- ✓ Facture / Devis
- ✓ Gestion des tâches

Profitez d'un essai gratuit de 14 jours en vous rendant sur: www.kiwili.com/inscription

FIÈREMENT
QUÉBÉCOIS



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
Constance Biron
Frédéric Bouchard

REPORTERS ET RECHERCHISTES >>

Khaoula Bidouh
Lyota Bonyeme
Marie-Hélène Brousseau
Nathanaël Paul
Arnaud Perron-Bouchard
Yves Tremblay
Mélicha Vigneault Raymond

PUBLICITÉ - MARKETING >>

Alexis Gagnon - alexis@lienmultimedia.com

Couverture >>

Aiden Cass et Sarah Hutton (« MOI – Momentum of Isolation ») / David Cooper Photography

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
+ 1 Guide TRANSFORMATION NUMÉRIQUE
+ Les métiers du numérique et du jeu vidéo
www.lienmultimedia.com/boutique

© Le Lien MULTIMÉDIA - ISSN: 1492-1324

Dépôt légal:
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada

sommaire

CULTURE NUMÉRIQUE

- 12 IMAGE+NATION : le studio queer Lowbirth Games discute de la mise en récit en jeu vidéo
- 16 Sandrine Deumier explore l'art numérique
- 20 La conférence immersive « En équilibre » associe l'art et la santé mentale
- 22 Silvia Gribaudo passe avec « Graces »
- 26 Hofesh Shechter Company sur les planches avec « Double Murder »
- 32 Shay Kuebler: « MOI – Momentum of Isolation »
- 34 «Boylesque – All Inclusive» masculinité positive

AFFAIRES

- 40 Interactions sociales entre employés
- 42 Malgré (ou grâce à) la tempête COVID, la SAQ a poursuivi son virage numérique
- 44 Livre et numérique : Pascal Nataf d'Affordance Studio expose le point de vue vidéoludique
- 46 Bertrand Gervais discute de l'avenir du livre numérique
- 50 Livre et numérique : Marie Lamarre explore la place du numérique dans l'édition avec Pavillons
- 52 Premier Tech, internationale ancrée à Rivière-du-Loup, toujours en croissance

TECHNOLOGIES

- 60 Forum du LAB7: développer l'expertise technologique pour les arts de la scène
- 62 LABO propose une nouvelle manière de développer des spectacles immersifs
- 64 Les entreprises doivent apprendre à se protéger de la cyberguerre
- 65 Avec Azimut Médical, Maxime Bolduc veut régler une épidémie silencieuse



www.lienmultimedia.com/convergence

IMAGE+NATION:

LE STUDIO QUEER LOWBIRTH GAMES DISCUTE DE LA MISE EN RÉCIT EN JEU VIDÉO

texte *Yves Tremblay*

Le festival Image + Nation célèbre sa 35e édition, notamment avec l'inauguration d'une nouvelle série de tables rondes autour de thèmes queer de divers types de mise en récit (storytelling), au-delà des oeuvres cinématographiques et les séries télé. Un des panels, soutenus par Fonds des médias du Canada (FMC), proposait au centre PHI une présentation de trois créateur-trice-s de jeux vidéo queer du studio montréalais Lowbirth Games, qui offrira bientôt sur le marché son premier jeu « This Bed We Made ». La discussion était animée par deux membres (Naoufel Testaoui et Andy Saldana) du collectif Queertech, un OBNL canadien qui souhaite tisser des liens entre les technologues LGBTQ2S+ afin de favoriser la diversité, l'inclusion et la représentation dans ce milieu.



QueerTech + Lowbirth Games à I+N@PHI x FMC/CMF Photo: Yves Tremblay

Naooufel Testaouni a d'abord suggéré un tour de table dans lequel les trois participant-e-s ont brièvement décrit une expérience queer pivot dans leur vie (comme leur sortie du garde robe - coming out -, par exemple), puis ont parlé de leurs formations et expériences professionnelles respectives.

Sai Afzal est rédacteur narratif et coordonateur du marketing au sein du studio Lowbirth. Bachelier en littérature anglaise, ses recherches à l'Université Concordia portaient notamment sur les récits de jeux vidéo dans sa thèse de maîtrise « qui identifiait

les fantasmes coloniaux d'extraction présents dans les jeux vidéo tel que "The Legend of Zelda : Breath of the Wild" ».

Animatrice 3D principale chez Lowbirth Games, Catherine Verret a étudié en animation 3D spécifiquement pour les jeux vidéo au Campus ADN. Après son travail chez Gameloft Montréal (sur Disney Dreamlight Valley), elle poursuit sa formation de façon autodidacte et joint le studio en 2021.

Réalisateur, scénariste et producteur de films (dont le court métrage « Tapette », en 2016), Olivier Lussier possède un baccalauréat en production cinématographique de l'Université Concordia. Il est également directeur créatif, concepteur de jeu vidéo et cofondateur du studio Lowbirth Games. Depuis maintenant trois ans, il réalise les prises de vues, dirige les performances vocales (des acteur-trice-s qui prêtent leur voix aux personnages), tout en assurant la cohésion des différents départements liés au jeu vidéo « This Bed We Made », leur premier jeu, qui sortira en 2023.

À en juger par les divers parcours des membres invités et leurs différentes tâches au sein du studio, Naooufel Testaouni en ressort ceci : « Lorsque des étudiants queer me demandent [en conférence] par où entrer dans l'industrie technologique... On a ici de parfaits exemples d'une variété de backgrounds qui peuvent y mener, soit par la recherche, la littérature... Peu importe votre formation, il existe probablement un boulot pour vous en technologie. » Son collègue Andy Saldana rajoute que « votre marque personnelle, votre équipe marketing, votre création de jeux convergent toutes, intersectionnellement, selon diverses formes d'écriture et de storytelling ».

Avec son rôle clé au sein du développement d'un jeu vidéo comme animatrice 3D, Catherine Verret souligne que sa tâche est de rester fidèle aux personnages, mais aussi de les créer, de les révéler, de leur donner la vie en quelque sorte, avec leurs traits de personnalité : « Ils interagissent souvent tous différemment, parlent tous différemment aussi, et évidemment les personnages sont animés "à la main", on n'utilise aucune pas de motion capture (capture de mouvement). Nous tentons

d'en tirer du réalisme et de s'en inspirer, des acteurs et des équipes narratives. On aime aussi se pencher sur les voix des acteurs qui les interprètent. Ils font des acting tests et on tente de rester fidèle à cela », décrit-elle.

Interrogé sur sa signature distinctive dans son mode de création, Olivier Lussier se fait modeste, malgré ses incidences. « C'est surtout le type de personnage et d'histoires qui m'intéressent de raconter qui dicte mes choix, précise-t-il. C'est ce qu'on semble en retenir, mais je ne suis pas trop certain que ma signature est si importante, puisque les vidéos et les films, ce sont des médiums collaboratifs, donc bien sûr j'étais au début du projet, avec Raphaëlle [Lussier] et Chloé [Lussier]. Nous étions juste nous trois. Depuis, notre équipe s'est passablement élargie, donc chaque nouvelle personne qui travaille sur le projet apporte plusieurs choses, alors la partie la plus importante de mon travail ne consiste pas nécessairement à avoir de grandes idées et toute une signature, c'est plutôt d'aider ces gens formidables à travailler ensemble et qu'ils apportent le meilleur d'eux-mêmes. Je tente de les orienter si on veut, parce qu'ils oeuvrent tous dans différents départements, divers champs, comme l'animation, le son, la musique... Donc j'essaye d'amener tout ce beau monde à créer cet ensemble qui dépasse toutes ses parties. » Le jeu « This Bed We Made » tente d'ailleurs de normaliser des personnages souffrant de maladie mentale, en renforçant leurs narratifs respectifs, et en laissant les joueurs décider eux-mêmes si les personnages sont bons ou mauvais.

« This Bed We Made » est un jeu de mystère à la troisième personne où on plonge dans la peau d'une femme de chambre d'un hôtel des années 1950. En fouillant parmi les objets étranges des inconnus résidant à l'hôtel, le personnage de Sophie découvre leurs terribles secrets qui se trament derrière les portes closes. Elle joue au détective et découvrira, en cherchant des indices « ce qui lie les clients entre eux, dans une histoire de meurtre et de romance à la fois, avec une touche de glamour et de film noir », décrit Zai Afzal.

Le jeu permet d'observer les chambres à 360 degrés et de résoudre des énigmes, en développant des liens intimes avec d'autres employés et les clients de



l'hôtel. Chaque action posée, chaque porte ouverte, peut avoir des répercussions sur le déroulement de l'histoire.

Le jeu aura beaucoup évolué depuis ses débuts il y a plus de 3 ans, et à partir du trio d'origine, selon un processus créatif qui inclut diverses perspectives. Malgré tout, même si on veut représenter la diversité, on ne peut parler de toutes les réalités non plus. « J'imagine que tu peux regarder une histoire queer qui ne résonne pas chez toi, même si tu es queer, puisqu'il existe diverses réalités », mentionne Naoufel Testaoui à ce sujet. Chaque personne ici a sa propre histoire. Comment créez-vous cet espace pour que l'équipe puisse y mettre ses inputs sans diverger de la vision de l'histoire ? demande le porte-parole de Queetech au co-fondateur du studio. « Il s'agit du combat de mon travail, donner la chance à chaque membre qui contribue au projet. Mais en même temps, s'il n'y a pas de direction, ce sera un réel désordre. J'essaye d'écouter les feedbacks, mais finalement, je dois prendre des décisions selon l'histoire », confie Olivier Lussier.

Catherine Verret, vivant dans une famille (reconstituée) très catholique – même au Canada, même à Montréal en 2022 – n'avait d'ailleurs pas vécu son coming out avant de travailler chez Lowbirth Games. En travaillant sur cette histoire, qui décrit certaines difficultés vécues dans les

années 50, elle y parvient toutefois. « Je me suis sentie à l'aise avec mes collègues, à travailler dans un environnement principalement queer, et de me trouver dans un milieu sécuritaire, quelque chose que je n'avais jamais connu auparavant, avoue-t-elle. Ça m'a donné le courage de sortir du placard auprès de mes parents et amis, à 28 ans ! » Ce témoignage montre bien l'incidence de mettre de l'avant des histoires queer.

La communauté LGBTQ2S+ dans l'industrie des jeux vidéo

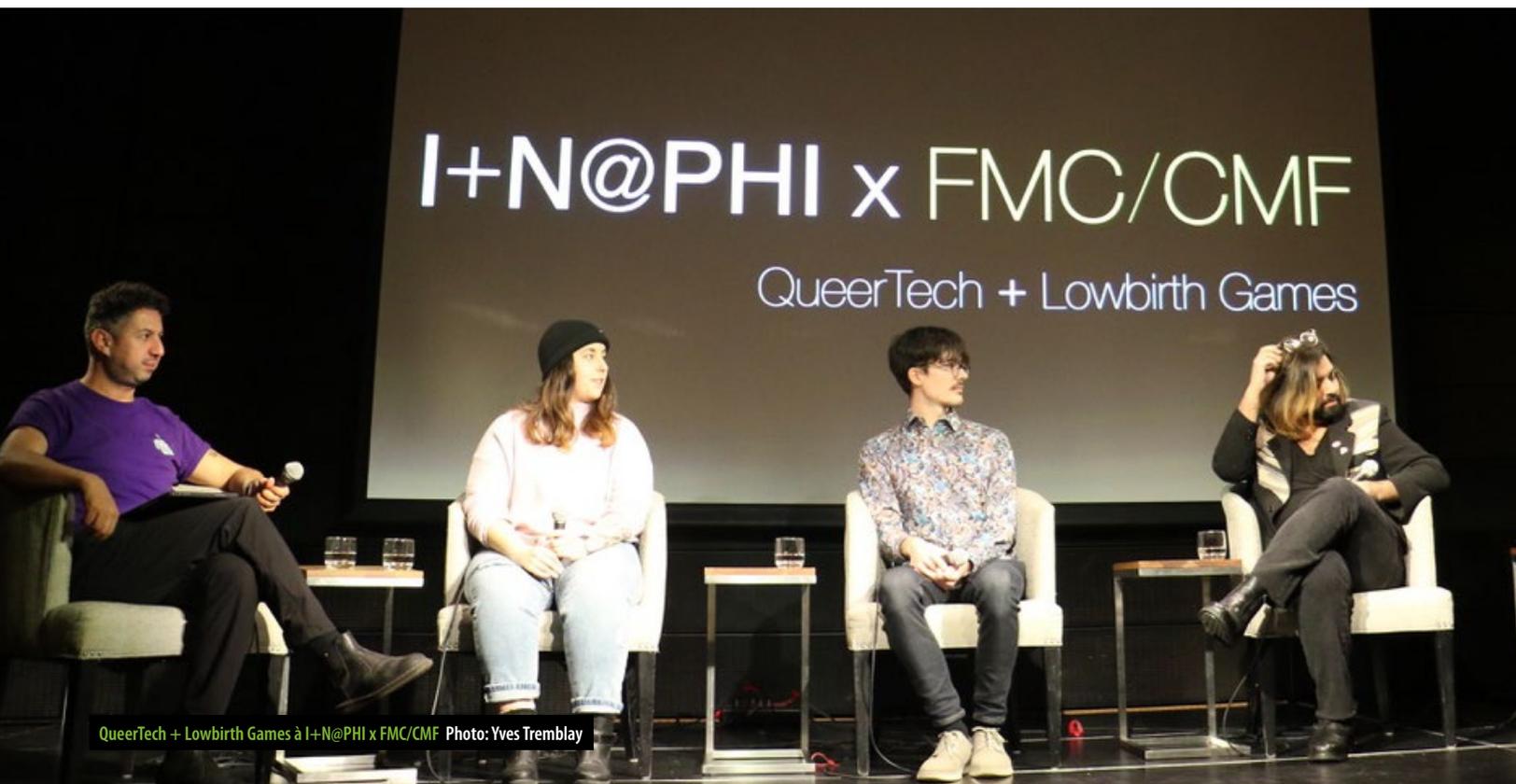
« La place des queer dans l'industrie s'améliore lentement en termes de représentation et des gens derrière le jeu, estime Sai Afzal. Ça demeure quand même assez blanc, masculin et hétérosexuel, comme dans tous les milieux mainstream. Il reste beaucoup à faire pour que ce soit parfaitement accepté et célébré. On semble avoir peur encore d'annoncer un personnage queer dans un jeu très populaire d'après moi, parce qu'on craint d'importantes et mauvaises réactions, surtout quand on veut obtenir un succès commercial ». Le coordinateur du marketing et écrivain narratif croit tout de même qu'il y aura plus en plus de place, avec le temps, pour différentes perspectives.

Plus tard dans l'entretien Olivier Lussier revient sur la mission du studio Lowbirth Games. « Elle comprend deux parties : nous voulons mettre de la queerness

dans nos jeux et tout ça, mais aussi dans l'industrie, avec des discussions comme celle-ci, en direct sur les réseaux sociaux. etc. Je pense que ça aide. Nous voyons cela comme un cercle vertueux. Plus nous créons, plus il y aura de gens autour de nous qui créeront des jeux, plus ça incitera de gens à étudier les jeux vidéo et à travailler dans ce domaine, et ça va donner plus de diversité dans les jeux et ainsi de suite, de sorte que les gens sauront qu'il y a une place pour eux en jeux vidéo. Il s'agit d'ailleurs d'une industrie connue comme étant relativement contrôlante et encline à la masculinité toxique. Je pense qu'il est important de changer cette industrie en arrière-scène aussi. »

Divers soutiens au développement

Le studio Lowbirth Games s'estime très chanceux, passé de 3 à 15 employées maintenant, d'avoir reçu de l'aide du FMC/CMF, en plus de profiter de crédits d'impôts qui remboursent 37,5% des salaires de toute l'équipe. « Il existe également à Montréal environ 200 studios, et on y constate un réel sens de la collaboration et d'entraide, souligne Olivier Lussier. Par exemple, nous partageons des espaces et des ressources au sein d'Indie Asylum (une sorte de coopérative montréalaise de studios) et aussi des espaces de jeu gratuits. Montréal est un endroit génial pour créer des jeux vidéo, car si tu cherches des conseils, les gens sont là pour toi. D'ailleurs Chloé et moi avons fait un court programme d'été pour créer





un studio, et nos professeurs ont finalement investi dans notre compagnie ; ils étaient les tout premiers à le faire. Ils ont été les premiers à croire en nous et cela nous permis de poursuivre les demandes de soutien financier au FMC notamment. Et voilà où nous en sommes aujourd'hui. » D'autre part, le co-fondateur précise qu'en 2022, il s'avère plus

facile, sans venir de riches familles, d'avoir accès sur Internet à des outils gratuits comme Unreal Engine, et qu'avec de la passion et de la persévérance, ça n'a jamais été aussi facile de créer des jeux vidéo.

Andy Saldana croit pour sa part qu'il reste fort possible d'intégrer un des grands studios existants, au lieu de créer son propre studio comme l'a fait Lowbirth Games, qui a préféré « prendre un raccourci », selon sa propre expression. Queertech confirme qu'en agissant avec plusieurs grands partenaires du domaine vidéoludique, et un grand nombre d'employés queer dans ces studios et ces compagnies, il demeure très intéressant d'entendre leurs histoires, de voir comment on peut y apporter son authenticité et ainsi avoir un effet sur le développement qui se fait dans ces compagnies. « Bien sûr, ce n'est pas aussi rapide et apparent que si vous créez votre propre studio, mais le travail y est, et il y a des opportunités à saisir, particulièrement si on souhaite la sécurité d'un grand studio pour son développement professionnel. Il y a tellement à y apprendre ! C'est pourquoi nous encourageons ces grands joueurs à accepter réellement l'entière des personnes qu'ils engagent, parce que ça porte tout de même fruit sur l'ensemble des productions. »

Quelques références pour les futur·e·s créateur·trice·s

En partie autodidacte, Catherine Verret suggère, d'après son expérience, les tutoriels YouTube sur l'animation, qu'elle a amplement consultés avant ses études, tels qu'« Animator's Survival Kit »,

des vidéos de Richard Williams, qui a d'ailleurs remporté pas moins de 3 Oscars (dont « Who Framed Roger Rabbit ») en animation. « Je suggère aussi de prendre des cours de jeu théâtral, quelque chose que j'aurais aimé avoir fait avant mes études, afin de mieux saisir et comprendre les fins détails de l'expression, des mouvements des personnages à représenter, des détails comme cligner des yeux. Je n'anime pas en temps réel, mais je dois penser à chaque petit truc qu'un personnage fait, comme pourquoi il cligne des yeux, à ce moment précis. Lorsque tu t'y mets, ce sont des détails très importants à comprendre et qui sont logiques. D'ailleurs, personne n'y prête vraiment attention, à part s'il y a un problème », mentionne-t-elle à la blague.

Sai Afzal suggère pour sa part de visiter le site Game Jams, amusant et gratuit, où on trouve beaucoup de références vis-à-vis la narration et l'écriture. « On nous y présente de nombreux logiciels et plusieurs personnes du milieu, plusieurs leçons aussi. Et évidemment, un bon dictionnaire ! », lance-t-il en rigolant. L'auteur conseille enfin de consacrer un peu de temps à créer soi-même un jeu vidéo, ne serait-ce que les tout débuts, « pour se mettre à la place des autres créateurs, ce qui peut aider l'écriture, pour comprendre comment s'intègrent les différents aspects d'un jeu vidéo.

L'équipe de Lowbirth Games recherche en ce moment des testeurs de jeu (game testers). ■





Sandrine Deumier Photo: Tora Chirila / Printemps numérique

SANDRINE DEUMIER EXPLORE LE MONDE DE L'ART NUMÉRIQUE

texte *Constance Biron*

L'artiste française Sandrine Deumier était à Montréal pour participer à l'exposition collective « Eco(Systèmes) d'Espoir » dans le cadre de MTL connect. Elle y a présenté une expérience de réalité virtuelle s'intitulant « N-h9 ». Cette oeuvre est un poème à parcourir dans un environnement immersif où il est question d'identités humaines pluri-formes, de métamorphoses, d'interrelations, et surtout, de futurs spéculatifs.

Ayant une formation artistique et philosophique, Sandrine Deumier est une artiste pluridisciplinaire oeuvrant dans les domaines de la performance, de la poésie et de l'art visuel. Elle explore des thèmes post-futuristes à travers le développement de formes esthétiques liées à l'imaginaire numérique.

D'abord engagée dans une pratique artistique pluridisciplinaire combinant poésie et art vidéo, elle se concentre désormais presque exclusivement au développement de dispositifs immersifs en réalité virtuelle ou en projection sur dôme. « J'essaie de questionner les mutations comportementales de nos sociétés contemporaines en rapport aux nouvelles technologies et de proposer des narrations non dystopiques pour imaginer des formes d'humanités futures à partir de formes de consciences inter-espèces. J'essaie de construire des fictions visuelles interrogeant notre capacité d'être humains à s'identifier aux autres formes du vivant. »

Son projet « Nh-9 » est une expérience poétique immersive qui tente de développer des notions d'interrelations entre humains et non-humains, peut-on lire sur le site d'« Eco(Systèmes) d'Espoir ». L'enjeu de ce projet est de permettre de s'immerger dans un état de modifications et de mutations sensorielles pour construire des paysages interconnectés en imaginant un monde vivant constitué des êtres et des relations entre ces êtres.

En outre, un de ses projets monté avec l'artiste musicale Myriam Bleau, « L'aller-monde », attire les regards un peu partout sur le globe. Ce projet audiovisuel immersif est réfléchi pour être présenté en format de fulldome (dôme hémisphérique ou entier).

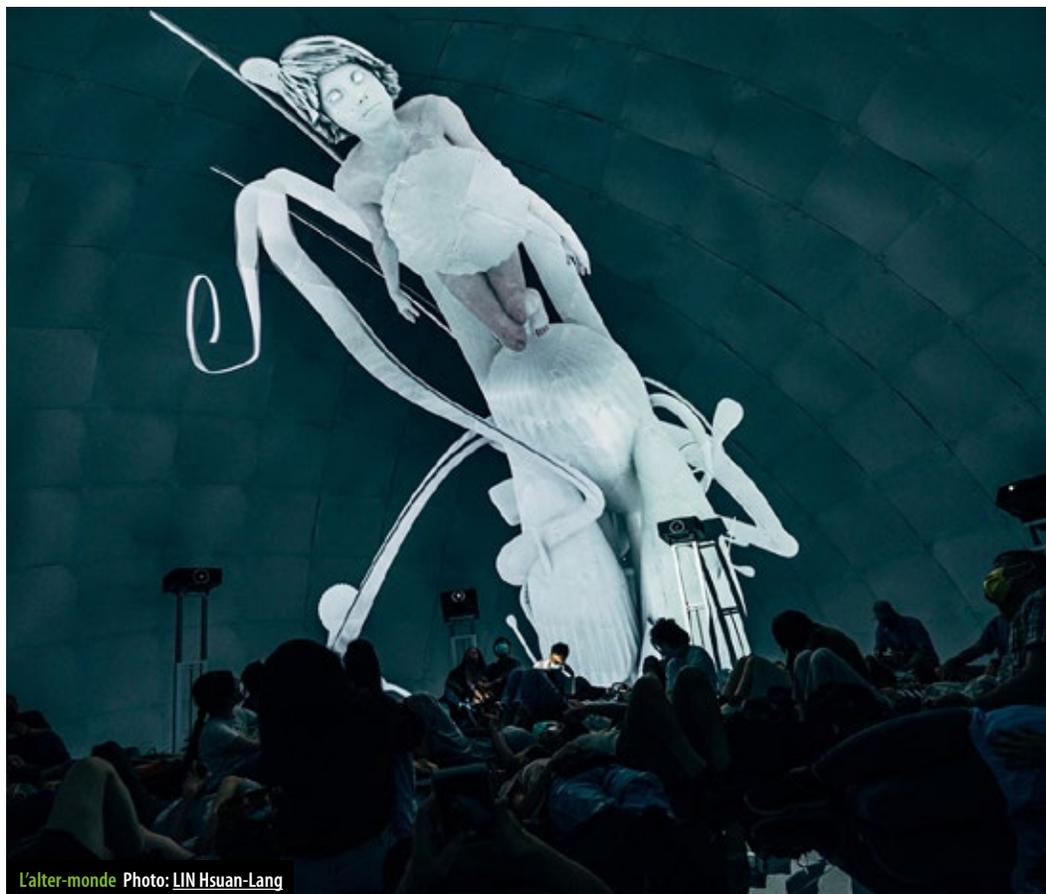
Ce projet est l'évocation d'un jardin cybernétique conçu en scènes multiples. L'oeuvre contemple une symbiose potentielle entre l'être humain et un état de nature retrouvé. À travers l'écophilosophie et le mutualisme interspécifique, elle explore la

possibilité de s'identifier à une nature mutante, à un devenir végétal ou à l'expérience de vies infrahumaines. L'alter-Monde aborde les enjeux cruciaux du changement climatique et de l'extinction des espèces. À travers sa construction du monde imaginative, ses ramifications visuelles et sa conception sonore, ce projet propose une méditation constructive vers l'idée de décroissance économique, d'une symbiose posthumaine cruciale avec la nature.

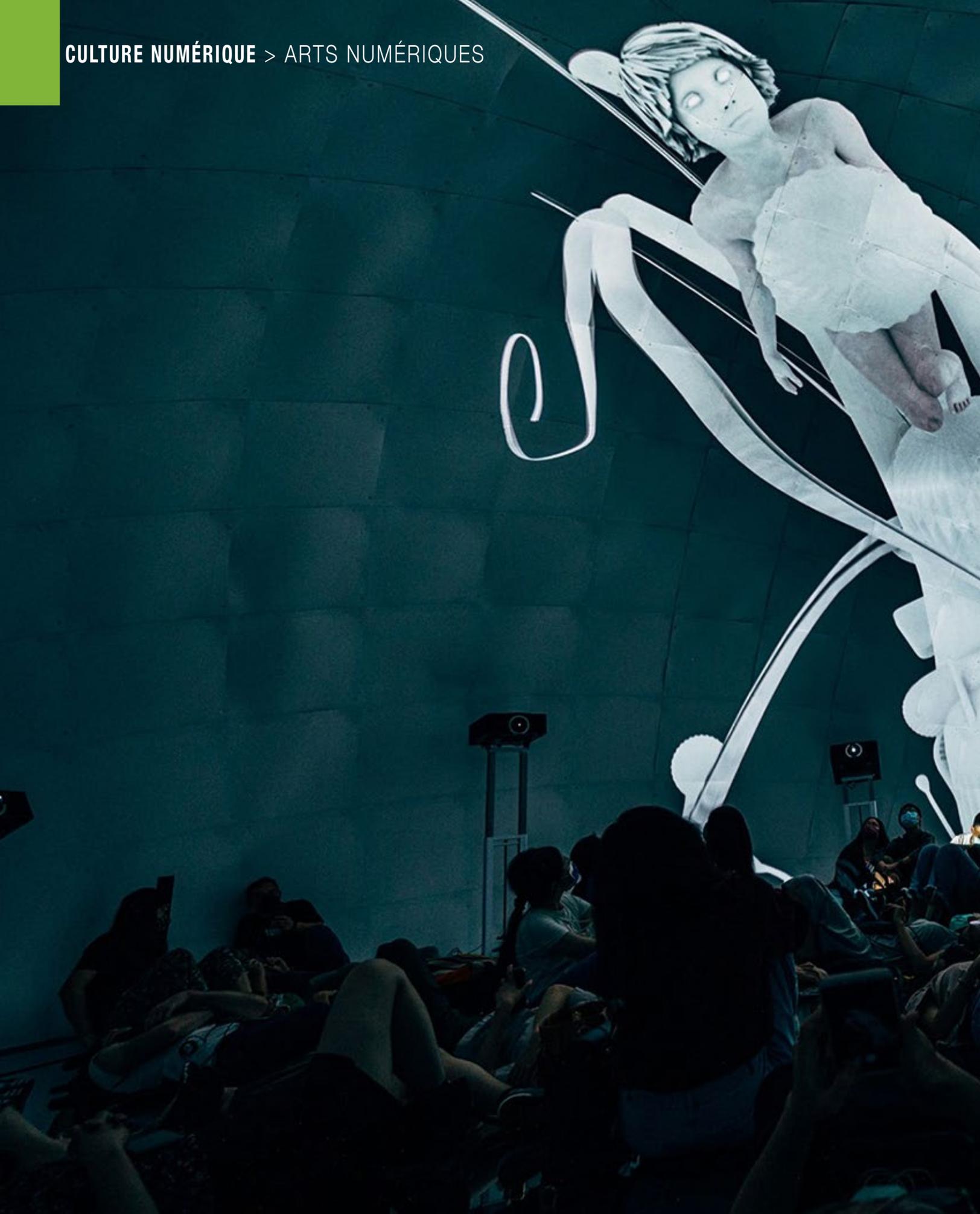
Sandrine Deumier essaie d'être en mouvement et de travailler dans des espaces et des lieux différents. Utilisant exclusivement des outils numériques pour

créer ses projets, elle travaille sur la préparation de deux nouveaux projets : l'un est une oeuvre en réalité augmentée qu'elle développera dans le cadre d'une résidence de trois mois en France au printemps 2023, et l'autre est un projet de narration en point-and-click (pointer et cliquer) qui sera créé sur le moteur de jeu Unity.

« En ce moment, j'essaie de me poser la question à savoir quelles fictions d'anticipation imaginer pour permettre d'orienter le temps actuel vers des futurs proches viables, où habiter signifierait partager le monde », conclut-elle. ■



L'alter-monde Photo: LIN Hsuan-Lang





L'alter-monde Photo: LIN Hsuan-Lang



Émile Roy Photo: SAT

LA CONFÉRENCE IMMERSIVE « EN ÉQUILIBRE » ASSOCIE L'ART ET LA SANTÉ MENTALE

texte *Constance Biron*

L'art et la santé mentale sont intrinsèquement liés. La création est due à la folie, ou la folie est due à la création. L'oeuf ou la poule. C'est en plein centre-ville de Montréal qu'a lieu « En équilibre », la conférence immersive qu'Émile Roy, cinéaste et réalisateur, et Florence K, musicienne et candidate au doctorat en neuropsychologie. L'événement est présenté par Beneva, en association avec Relief et la SAT, dans la Satosphère les 12 et 13 novembre, et 10 et 11 décembre 2022.

C'est à travers des oeuvres marquantes du passé et du présent créées par des artistes atteints de troubles de santé mentale qu'Émile Roy et Florence K observent et décortiquent le chemin intérieur parcouru dans la gestion de troubles tels la dépression, l'anxiété, la bipolarité, et autres, depuis l'Antiquité grecque aux pensées contemporaines d'Henri Laborit et l'« Éloge de la fuite ».

« L'idée est venue de Jean-Rémy Provost de l'organisme Relief, explique Florence K. Il m'a parlé du travail d'Émile Roy, que je ne connaissais pas. Il trouvait que ce serait un match parfait. Relief collabore avec Beneva, qui met la santé mentale au coeur de ses priorités. Ils ont une association ensemble pour justement promouvoir la santé mentale en milieu d'entreprise. Avec la SAT, tous les éléments se sont mis ensemble. »

Florence K est née dans le monde de la musique. En grandissant, en performant, elle observe que les gens autour d'elle connaissent ou ont connu de la détresse psychologique ou des troubles de santé mentale ou de substance. Elle en conclut cependant que ces détresses vont au-delà du mythe de l'artiste torturé. Ayant elle-même eu des épisodes dépressifs et suicidaires, elle se demande comment quelque chose qui fait si mal peut donner quelque chose qui fait tant de bien, et inversement. Comme cela est beaucoup véhiculé dans les médias et au travers de l'histoire, elle veut comprendre pourquoi la création est associée à la souffrance.

Le jeune cinéaste et réalisateur de 23 ans Émile Roy, quant à lui, s'intéresse à la santé mentale sous

forme de film. Il a réalisé une expérience immersive avec OASIS immersion au Palais des congrès de Montréal sur la résilience des gens et la détresse psychologique pendant la pandémie. Il remarque que l'anxiété est partagée par des gens de tout âge. Il réalise un moyen métrage entre le documentaire et la fiction, « L'anxiété au 21^e siècle », pour lequel il a rencontré beaucoup de gens touchés par l'anxiété et la détresse, ainsi que des experts sur le sujet. Il en conclut qu'en 2022, le sujet prioritaire est celui de la santé mentale, et qu'il y a mille moyens de répondre à ces enjeux.

La conférence invite le public à explorer les divers liens existant entre la création et la santé mentale. Les deux artistes conférenciers abordent pour ce faire autant des témoignages personnels sur leur propre parcours sur Terre, que des références historiques et des artistes comme Tchaïkovski, Kurt Cobain et Amy Winehouse en musique, Virginia Wolfe, Émile Nelligan et Sylvia Plath en littérature, Vincent Van Goth en peinture. Comme quoi, l'association entre l'art et la maladie mentale n'est pas récente, et des exemples multiples sont à l'appui pour explorer et comprendre pourquoi il en est ainsi.

« Ce qui est intéressant c'est qu'il s'agit d'un sujet d'actualité, raconte Florence K. On le voit beaucoup. Il y a beaucoup de lumière quand un artiste décède, soit d'une overdose, soit d'un suicide, ou qu'il a des troubles de santé mentale, c'est comme si ça remettait le sujet sur la map constamment. Beaucoup d'attention est mise là-dessus donc c'est important d'aller creuser et d'explorer les différentes facettes. Encore une fois on n'a pas de réponses concrètes parce que ce n'est pas du noir

ou du blanc. Mais ce qu'on aime c'est justement aller explorer ces liens et chacun peut repartir avec tout ce qu'il a en soit par rapport à ça. Et encourager aussi l'expression artistique. »

La conférence débute par un exercice de respiration d'une dizaine de minutes, accompagné d'un coach visuel et virtuel en respiration, Tripura Breath. L'avatar animé propose des exercices sur la respiration afin d'apaiser les corps et permet au public de se recentrer sur lui-même. La conférence est accompagnée de sons et d'images dans le dôme de la SAT, sur 360 degrés. Ces effets visuels sont créés pour l'occasion par l'artiste visuel TIND, qui plonge le spectateur dans un effet de calme. S'en suit la présentation de Florence K et Émile Roy, qui présente des manières de mettre l'art au service du bien-être.

La conférence « En équilibre », présenté par Beneva, en association avec Relief et la SAT, a lieu dans la Satosphère les 12 et 13 novembre, et 10 et 11 décembre 2022.

Relief est un organisme qui offre plusieurs services de soutien pour aider ceux et celles à vivre avec l'anxiété, la dépression ou la bipolarité. Des groupes de soutien et des ateliers d'autogestions sont disponibles, et le site Web offre de l'information sur les divers troubles de santé mentale. Pour participer aux groupes de soutien, il faut être membre. La cotisation est de 40\$ par année. ■

À L'INVITATION DE DANSE DANSE SILVIA GRIBAUDI EST PASSÉ AVEC « GRACES » AU THÉÂTRE JEAN-DUCEPPE

texte *Constance Biron*

Fondé en 1998, Danse Danse célèbre ses 25 ans avec des danses innovantes et de toute thématique. En association avec la Place des Arts, Danse Danse propose des spectacles de danse contemporaine du monde entier, mais c'est la première fois qu'elle accueillait une compagnie italienne. Avec son spectacle « Graces », Silvia Gribaudi s'interroge sur la beauté dans un spectacle qui défie les codes de la danse avec humour.



Silvia Gribaudi et Matteo Marchesi dans « Graces » de Silvia Gribaudi Photo: Fabio Sau



À partir d'une réflexion sur la sculpture « Les Trois Grâces » d'Antonio Canova, qui évoque l'harmonie et le corps de la femme, Silvia Gribaudo crée « Graces ». Elle débute le projet en 2018 avec trois danseurs en se questionnant toujours sur ce qu'est la beauté. La chanson lyrique ? La danse classique ? Le corps ? À la base, il ne devait y avoir sur scène que les trois danseurs. Mais à force de travailler avec ceux-ci, elle se dit qu'elle aussi peut monter sur scène.

Le spectacle est composé de danse et de théâtre. « Je veux danser avec le théâtre, raconte Silvia Gribaudo. J'aime travailler avec ce mélange, et le clown. La façon de transformer tout le moment dans la scène. J'essaie de construire et déconstruire le quatrième mur pour jouer avec l'énergie dans la salle. Donc tous les soirs, c'est différent selon le public ». Les danseurs s'écoutent et écoutent le public.

Silvia Gribaudo a étudié le ballet, la danse contemporaine et le clown. C'est un art qu'elle performe par l'esprit. Pour elle, un clown peut tout faire, mais n'exceller en rien. La philosophie du clown est de toujours dire oui. Il est sur scène pour donner de la présence et mener le spectacle. C'est lui qui fait participer le public.

Avec la participation du public, le spectacle change de soir en soir. « Si le public ne réagit pas ou peu, c'est aussi difficile que quand le public est très animé, explique Silvia Gribaudo. C'est différent chaque fois. Chaque personne écoute plus la personne qui va rire, mais certains sont dérangés par ceux qui rient. C'est aussi un travail pour la personne, je crois. Pour moi, tous les soirs il faut être présent dans

le moment, et c'est toujours différent. Notre travail, tous les soirs, c'est d'être ouvert. »

Ces moments avec le public parsèment le spectacle et sont intrinsèquement liés aux performances des danseurs. Les improvisations reviennent du début à la fin. Improvisations avec le public, ou même entre danseurs. Le public peut sentir cette complicité qu'ils partagent et se sent impliqué dans le spectacle, puisque les danseurs réagissent selon les réponses du public et jouent avec ces réactions.

La scénographie est simple, seulement des lumières et les danseurs sur scène. Vêtus de chaussettes et de sous-vêtements, il n'y a aucun artifice. « J'aime la philosophie de la nudité. Pour moi quand on travaille avec le rire, il faut pouvoir travailler avec rien. C'est une énergie différente. Donc, essayer de gérer notre corps et notre présence. On a décidé de rester en sous-vêtements et d'explorer la nudité », raconte Silvia Gribaudo.

Aux côtés de trois danseurs au corps sveltes et musclés, celui de Silvia Gribaudo ressort du lot. Il s'agit d'un des buts du spectacle. « Je sais que les formes de nos corps sont différentes, explique-t-elle. J'essaie de sortir de ce moule. Je crois que la présence est importante donc regarder différents danseurs ensemble, avec un corps différent, est un privilège. Pour nous, c'est beau de regarder le public. On voit et c'est magnifique. Le public performe pour nous autant que nous performons pour lui. »

Le spectacle « Graces », dans le cadre de la programmation de Danse Danse, avait lieu au Théâtre Jean-Duceppe jusqu'au 15 octobre 2022. ■



«Graces» de Silvia Gribaudi Photo: Fabio Sau





Hofesh Shechter - «Clowns». Interprètes Rachel Fallon, Natalia Gabrielczyk, Hannah Shepherd, Mickaël Frappat, Adam Khazhmuradov, Robinson Cassarino Photo: Todd MacDonald

DANSE DANSE:

HOFESH SHECHTER COMPANY REMONTE SUR LES PLANCHES AVEC «**DOUBLE MURDER**»

texte Constance Biron

Le chorégraphe et compositeur Hofesh Shechter remonte son spectacle « Clowns » avec l'addition d'un épilogue complémentaire, « The Fix », dans le spectacle « Double Murder ». En deux parties, séparées d'un entracte, le spectacle d'abord violent se termine sur une note d'humanité. Le Théâtre Maisonneuve de la Place des Arts présentait l'oeuvre du 2 au 5 novembre 2022.



Hofesh Shechter remonte son spectacle « Clowns », une danse où la violence règne. Les dix danseurs sur scène s'entre-tuent constamment. Ce morceau de 45 minutes présente une critique de la société, qui devient de plus en plus indifférente et insensible devant un monde toujours plus violent.

D'abord créée pour le Nederlands Dans Theater en 2015, la production « Clowns » a été imaginée en pensant à une ancienne chorégraphie que Hofesh Shechter a déjà montée par le passé, présentant aussi des tueries théâtrales sur scène.

« J'ai pensé que ce serait amusant de faire ce processus de création, explique Hofesh Shechter.

Les danseurs sont très créatifs, ils ont trouvé des moyens créatifs de se tuer entre eux. Le fait d'orchestrer des tueries me semblait intéressant. La pièce est assez sombre, mais c'était l'élément de départ. Et plus on jouait avec ça, plus je trouvais qu'il y avait quelque chose d'intéressant dans la répétition. C'est assez grotesque et ça devient plutôt dérangeant, et je trouvais tout aussi intéressant le fait qu'on trouve cela divertissant. C'était le point de départ de la création et j'ai aimé aller plus loin dans ce numéro. »

Au numéro « Clowns » s'est cependant ajouté « The Fix », qui n'était pas créé avant cette saison. Hofesh Shechter explique qu'il a voulu ajouter une réponse à la première partie plutôt sombre et dérangeante. Malgré le fait qu'il n'aime pas particulièrement

quand l'audience participe aux spectacles, il a fait ce compromis au nom de l'art. En effet, à la fin de la pièce, les danseurs se fauflent à travers l'auditoire à la fin du spectacle pour offrir des accolades. « C'était une réponse, un antidote, dit-il. J'ai aussi vu "Clowns" à plusieurs reprises, et j'ai aussi eu ce sentiment de malaise. "Clowns" ne montre qu'un angle précis sur la manière de vivre des expériences. Je voulais amener un autre angle, je me disais qu'il devait y avoir autre chose. Les deux actes sont faits pour être ensemble. Je trouvais intéressant de connecter avec le public, d'abord de manière désinvolte, presque superficielle au début, puis vivre cette transformation jusqu'à la fin. »

La musique, composée par le chorégraphe aux multiples talents, comporte des sons et des chants



École des Sables « Le Sacre du printemps » Photo: Todd MacDonald

répétés. Par moments, les basses sont tellement fortes que les sièges en vibrent. Cela permet au public de réellement entrer dans une transe. Il voit et vit ce qu'il se passe sur scène. La musique dans « Clowns » est composée pour mettre le spectateur dans une espèce de malaise. Le public vit un double inconfort, face à ce qu'il voit, et par ce qu'il entend, le traverse et le rend presque complice des tueries qu'il regarde.

Hofesh Shechter parle de son processus de création comme étant désordonné, chaotique. « La création commence avec l'idée d'une atmosphère. J'ai eu une idée très simple, et puis je crée. J'écris beaucoup, je crée des mouvements, j'enregistre des sons. C'est un processus de création très chaotique, où j'essaie de produire, et je m'abandonne dans le sujet sur

lequel je travaille. Je me crée une sorte de banque d'informations, que je dois par la suite organiser pour en faire une expérience cohérente. Je crée la musique en même temps que la chorégraphie. Tout bouge, évolue et se développe tout le temps. Chaos ! »

Ses créations sont faites non pas dans le but de plaire, mais pour faire ressentir des émotions, des sensations, autant chez lui que chez son public. « Quelque chose en toi te dit si ça marche ou pas, explique-t-il. La question que je me pose est si c'est bien pour moi, pour le public. La réponse est dans le milieu. Pour moi, ce qui m'intéresse est l'expérience, ce qui me fait ressentir quelque chose, et que je veux partager avec un public. Si je suis ému, excité, 9 fois sur 10, je le garde. Même si je ressens un malaise,

pour moi ça veut dire que c'est bon. C'est l'impact que ça a sur moi, sachant que ce sera partagé avec une audience. »

C'est le même débat avec son choix de danseurs. Oui, il faut qu'ils soient bons, aient une bonne technique, etc. Mais le plus important est de lui faire ressentir des émotions. Les danseurs doivent être humains. Des danseurs qui vivent des expériences en eux, qui ressentent ces expériences au maximum. « Les danseurs ont une expérience créative du travail très large. Cela me fait vivre et ressentir les choses de diverses manières. Des humains, bref », conclut Hofesh Shechter.

Le spectacle « Double Murder » d'Hofesh Shechter Company était présenté par Danse Danse au Théâtre Misonneuve du 2 au 5 novembre 2022. ■





Hofesh Shechter - «The Fix» Interprètes Frédéric Despierre, Rachel Fallon, Hannah Shepherd, Mickaël Frappat, Robinson Cassarino, Adam Khazmuradov, Yeji Kim Photo: Todd MacDonald





Aiden Cass et Sarah Hutton Photo: David Cooper Photography

SHAY KUEBLER TOURNE AVEC SON SPECTACLE MOI – MOMENTUM OF ISOLATION

texte *Constance Biron*

Avec sa compagnie de danse Radical System Art, Shay Kuebler présente à travers le Canada son dernier spectacle «MOI – Momentum of Isolation», qui explore le sentiment d'isolement et de solitude exacerbé par la pandémie. Accompagné de sept danseurs, Shay Kuebler livre un spectacle d'actualité, avec une musicalité poignante et une grande place à l'improvisation. Sa tournée canadienne prend fin en décembre 2022.

Shay Kuebler, danseur et chorégraphe ayant grandi à Edmonton et vivant aujourd'hui à Vancouver, pense à ce spectacle depuis 2018, quand il entend que le Royaume-Uni institue une proposition gouvernementale appelée par les médias le « ministère de la solitude ». Le gouvernement britannique a effectivement annoncé en 2018 que la solitude et l'isolement créaient plus de maladies, de morts et de problèmes de santé que la cigarette ou l'alcool. Trouvant cela profond et troublant, Shay Kuebler entame la création de son spectacle : « MOI – Momentum of Isolation ».

« C'est un très gros sujet, explique Shay Kuebler. Le spectacle dure maintenant 75 minutes. À ses débuts il en faisait 90. J'ai fait de mon mieux pour le raccourcir, mais c'est tellement vaste. C'est pourquoi le spectacle est épisodique, ça saute presque. J'ai essayé de représenter, évidemment la solitude et l'isolement physique, donc quelqu'un qui n'a aucune autre interaction qu'avec des objets inanimés. C'est vraiment un sujet qui peut aller dans toutes directions. J'étais intéressé d'explorer des générations plus jeunes pour la compagnie parce que la solitude et l'isolement sont accentuées chez les jeunes. »

Le spectacle est composé de plusieurs épisodes, composés à environ 40 % d'improvisations. Certains morceaux sont plus improvisés que d'autres. Pour ce faire, les artistes mènent ce qu'ils appellent des « improvisations structurées ». Ainsi, avec un certain vocabulaire et une temporalité choisie, ils peuvent mélanger et réutiliser ce vocabulaire pour en faire quelque chose de nouveau, de structuré.

Les danseurs de la troupe sont habitués de faire des improvisations pour ce spectacle. Tia Kushniruk, une des interprètes, dit que c'est ce qu'ils apprennent rapidement lors de leurs formations. « Dans ce spectacle, explique-t-elle, avec les personnages que nous jouons, il y a des improvisations textuelles. Nous avons tous des antécédents différents avec la performance. Certains d'entre nous avons déjà fait de l'improvisation théâtrale. Pour nous, c'est plus facile de se glisser dans une improvisation en utilisant les trucs que nous avons appris. »

D'ailleurs, son collègue Calder White ajoute que les improvisations sont des occasions de rafraîchir les numéros. Cela permet en effet d'essayer de nouvelles improvisations et de nouveaux mouvements. Si quelque chose fonctionne, ils le gardent. Sinon, ils essaient à nouveau le prochain soir. Mais surtout, ces improvisations permettent d'approprier cette technique, s'y entraîner, et cette compétence qui n'est pas facile à développer.

Shay Kuebler déploie une esthétique de mouvement fort particulière, ajoute Tia Kushniruk. « Quand il donne une improvisation structurée, et qu'il demande des essais, c'est toujours dans une fourchette spécifique très organisée. Il sait ce qu'il veut. Donc quand on essaie quelque chose, on sait immédiatement si ça fonctionne ou pas, juste en observant comment on bouge à travers l'espace. C'est l'énergie du mouvement qu'on dégage qui est importante. »

La danse est l'écriture par le corps. Selon les segments, les chorégraphies sont très structurées et précises, d'autres sont plus axées sur l'improvisation. « Quand nous faisons la partie du "K-Pop", tous les

gestes sont calculés, explique le chorégraphe. Et certaines scènes sont plus dans la qualité émotive, où la tonalité du mouvement est plus importante. C'est comme de la musique. L'orchestre suit une clé, et soudainement arrive un solo. Pour moi, quand on improvise, on sait ce que ça va donner, et on joue avec le mouvement. La balance de ces deux facteurs est ce qui me plaît dans le travail de la danse. Ça peut être très précis, et ça peut aussi plus être dans l'intériorité des émotions. »

Shay Kuebler est à la fois le chorégraphe et un des interprètes du spectacle, mais ça n'est pas toujours le cas dans ses pièces. Il a eu des essais avec d'autres danseurs par moments, qui sont venus étudier son rôle, car il trouve difficile de faire les deux. « Parfois, un danseur fait la recherche de mon solo. C'est intéressant pour moi car j'ai 10 ans de plus que les autres membres de la troupe. Dans le monde de la danse 10 ans, c'est beaucoup. Il existe une séparation entre les danseurs et moi. J'aime montrer cette séparation dans la pièce. Je fais beaucoup des solos dans le spectacle, je les travaille depuis 2018. Je lançais des idées sur la solitude, comme la solitude au milieu de gens. On peut être dans un groupe et se sentir seul, ce qui est exploré par Nicole Pavia. »

Le spectacle « MOI – Momentum of Isolation », présenté à Montréal par Danse Danse du 8 au 12 novembre 2022 montrait les phénomènes grandissants que sont la solitude et l'isolement. Ça arrive de plusieurs manières, et peut atteindre n'importe qui, n'importe comment, n'importe quand. ■



Sébastien Bènes (Bunny Valentin) Photo: Affiche de « Boylesque – All Inclusive » (portion)

«BOYLESQUE – ALL INCLUSIVE» UNE MASCULINITE POSITIVE

texte *Yves Tremblay*

Les artistes néo-burlesques Bobby Ananass et Bunny Valentin présentent, pour une soirée seulement, le vendredi 4 novembre au Café Cléopâtre à Montréal « Boylesque – All Inclusive ». De façon ludique et coquine, le spectacle offre une exploration inédite de la masculinité. Pour l'occasion, les divers performeurs et performeuses s'entourent d'une formation musicale en direct, les Why Nuts, dans laquelle chante Bobby Ananass d'ailleurs. Le Lien MULTIMÉDIA a rencontré les organisateurs de l'événement.

À guichet fermé, la première édition de Boylesque s'est déroulée en mai 2018, également au Café Cléopâtre. Puis, la pandémie a imposé une pause, mais le public en redemandait. Au départ, l'intention de « Boylesque » était de mettre en scène de l'effeuillage masculin, comme l'indique le nom de l'événement, une niche du néo-burlesque qui serait née aux États-Unis dans les années 1930 à Las Vegas, en marge de la culture principale du divertissement.

En plus d'un numéro en duo avec Bunny Valentin (Sébastien Benes) et de chanter, Bobby Ananass (Adam Provencher) anime la soirée dans son personnage de drag queen à barbe. Il décrit la prémisse du cabaret d'un soir : « Le masculin peut appartenir à tout le monde. L'objectif est de détoxifier le masculin toxique, de permettre à tout le monde, universellement, de se réapproprier le concept du masculin. »

Son acolyte Bunny Valentin avait également le goût d'explorer autour du « boy qui s'effeuille », dans un milieu, le burlesque en général, qui est majoritairement féminin, faut-il le rappeler. « On n'est pas dans la fermeture d'une boîte, on ne tient pas à ce que ce soit des corps cis d'hommes qui se déshabillent. C'est plutôt comment on réfléchit au masculin positif, en tant que société », renchérit Bobby Ananass.

Bunny Valentin précise qu'on assistera notamment à la prestation de Nanah Postel, avec son personnage de Pierrot Comté, une première expérience en tant que drag king pour l'habituee des soirées burlesques montréalaises. Du côté du gender bending, Grant Canyon explorera l'univers mixte masculin-féminin. « On voulait se pencher sur le concept de la masculinité et qu'est-ce que ça veut dire aujourd'hui.



Bobby Ananass Photo: Sébastien Lozé

Avec ce spectacle sans prétention, on est là pour divertir et avoir du plaisir, précise-t-il, pour célébrer le masculin positif, toute la poésie du masculin, en offrant la possibilité à toute personne, peu importe son genre, son origine, de s'approprier le masculin puis d'en faire quelque chose, un numéro burlesque. Donc on joue vraiment avec les codes, puis ça reste de l'effeuillage dans une ambiance festive et dans un endroit qui nous est cher, au Cléo ».

Les comparses s'enthousiasment particulièrement de se retrouver dans l'institution que représente le Café Cléopâtre. Avec le Monument national, il s'agit du seul édifice ayant survécu, sur ce tronçon

du boulevard Saint-Laurent, aux réaménagements des alentours les dernières années.

« C'est un peu magique de s'inscrire dans cette histoire-là de Montréal, souligne Bobby Ananass. Le lieu a plus de 100 ans et malgré tous les enjeux techniques qu'il peut y avoir, ça vient nous connecter à nos racines du Montréal des cabarets, dans une sorte de tradition ».

Lors de la première édition, il aura d'ailleurs fallu que les organisateurs apportent leur propre système de son, confient-ils en riant. « Le défaut du Cléopâtre, c'est aussi sa qualité, donc d'être capable

de se rassembler dans un vrai hub de cabaret, qui est très accessible, sans jugement, et qui permet au public de vivre la vraie expérience montréalaise [de ce type de spectacle]. Il y a beaucoup de cabarets montréalais qui sont faussement "prohibition", en tant que concept, mais t'as quand même le vrai service et les équipements techniques qui sont au goût du jour. Ici, t'arrives et c'est une vraie salle, un peu glauque, du nightlife de Montréal, au-dessus d'un bar de danseuses, avec les posters très "cul" dans l'escalier. C'est quelque chose d'unique », rajoute-t-il.

À travers la nudité et la demie nudité, Bunny Valentin indique que ce ne sont pas toutes les salles de spectacle qui accueillent ce matériel, et ce, même si cette communauté d'artistes est de moins en moins marginalisée. Au Cléopâtre, ils se sentent à la maison. Depuis une dizaine d'années, le performeur conduit son combat d'assumer qui il est sur scène avec l'effeuillage.

« J'avais le goût de parler du masculin. On y manie l'humour, la magie, le quick changing, plein de choses que j'aime beaucoup. Et le band dans lequel Bobby chante [Les Why Nuts] a tout de suite été heureux d'embarquer dans le projet. À la première édition, on n'avait pas de performance avec eux. Ils interprétaient des pièces au début, au milieu et à la fin du show. Mais là, on a voulu pousser plus loin la collaboration. Donc en deuxième partie, 4 numéros du spectacle s'accompagnent du band live, quelque chose qu'on n'avait jamais fait, une nouvelle aventure! »

Après quelques répétitions avec les Why Nuts, « Boylesque – All Inclusive » laisse tout de même une place à l'improvisation, particulièrement dans cette deuxième partie de spectacle. La formation musicale comprend six musiciens (guitare, basse, batterie, claviers), plus deux voix qui touchent également aux percussions.

Partenaires de l'événement, les boutiques Sexy & Cie ont partiellement soutenu financièrement l'entreprise, et ont favorisé sa visibilité sur leurs réseaux. « Il s'agit d'une belle rencontre. On est entré en contact facilement, approchés par eux d'ailleurs. On a défini le partenariat en fonction de nos besoins respectifs, puis ils font tirer des billets pour le show, dans leurs boutiques partout au Québec. Donc là, il y a des gens de Drummondville, de Trois-Rivières qui sont attendus. Avec eux, on a réussi à connecter avec d'autres endroits au Québec que Montréal. Ça donne l'idée d'amener ce spectacle, ou le concept de ce spectacle, à l'extérieur de l'île. Je pense qu'on détient quelque chose de



Grant Canyon Photo: Zoé Barnes

très actuel et d'important à traiter. Sous la tutelle de l'humour et du divertissement, on est capables de permettre aux gens de se positionner sur un sujet qui est quand même assez lourd ces temps-ci (la masculinité toxique), mais de le considérer de manière positive», souligne Bobby Ananass.

Sébastien Benes (Bunny Valentin) a fait le Conservatoire en art dramatique à Grenoble et a étudié avec le CCNG (Centre chorégraphique national de Grenoble) en danse contemporaine. Comédien et danseur pendant de nombreuses années en Europe, particulièrement avec le groupe Émile Dubois au CCNG, il travaille également avec le Chapiteau théâtre, une compagnie de Chambéry, en Savoie. Depuis 2010, le Français vit au Québec et découvre, un peu par hasard, le burlesque à Montréal. Il commence à créer ses propres numéros autour de 2012. Depuis, il monte rarement sur scène en tant que comédien.

« Avec le cabaret, j'ai la possibilité de m'exprimer, c'est tellement vaste... On dirait que pour moi l'effeuillage, c'est vraiment un prétexte, un code que j'utilise à partir duquel je vais pouvoir aller chercher tellement de choses différentes, explorer plein d'avenues à partir de là. J'ai toujours gardé une pratique et une recherche en danse contemporaine, ça fait toujours partie de mon quotidien, comme le dernier spectacle qu'on a donné avec Bobby notamment, en partenariat avec Tangente (voir notre article), dans lequel on était jumelés avec des chorégraphes contemporains ».

Également horticulteur au parc Jean-Drapeau, l'artiste a débuté avec Adam Provencher une résidence de création en août dernier à l'UQAM. Ils préparent un spectacle hybride qui comprendra de la danse contemporaine, du texte (théâtral), de la manipulation de marionnettes et de la manipulation d'objets. Le projet se nomme « Angèle » pour le moment, un titre qui reste provisoire.

Toujours en formation en chant avec le professeur Bruno Fortier, Adam Provencher participait de son côté, le 27 novembre au Ministère, au spectacle « Un novembre « show » ! » tout en chanson. Enfin, deux artistes participant à « Boylesque – All Inclusive », Baron von Styck et Lulu les belles mirettes, produiront en mai 2023 la prochaine édition du festival Bagel Burlesque Expo (à l'Astral) à Montréal, un grand événement qui rassemble chaque année des artistes d'Amérique du Nord et d'un peu partout.



Les Why Nuts Photo: Laurent Leduc



Nanah Postel Photo: Lolo Vincent

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_EFFECTS 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



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**





Wietske Van Osch Photo: Tora Chirila pour MTL connecte

LES INTERACTIONS SOCIALES ENTRE EMPLOYÉS SONT ESSENTIELLES AU SUCCÈS D'UNE ENTREPRISE

texte *Sophie Bernard*

Microsoft Teams, Zoom et Slack sont entrés dans notre quotidien au travail et représentent maintenant des outils indispensables au bon fonctionnement de nombreuses organisations. Quels sont les impacts réels de ces réseaux sociaux d'entreprises et quels sont les risques qui y sont rattachés? Wietske Van Osch répond à ces questionnements lors de la conférence « Renforcer la synergie et la sociabilité : L'avenir de la collaboration et du bien-être sur le lieu de travail numérique » à MTL connecte.

Wietske Van Osch est professeure en sciences sociales et en transformation numérique à HEC Montréal, en plus de faire partie du département des médias et informations à la Michigan State University. La docteure en économie de l'École de commerce de l'Université d'Amsterdam occupe également le poste de titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les médias sociaux d'entreprise et la collaboration numérique.

Les humains sont des êtres profondément sociaux. Ils cherchent à faire partie d'une communauté et à créer des liens avec les autres. Cette sociabilité nécessaire a plusieurs bénéfices, qu'ils soient sociaux, émotionnels ou cognitifs. Au cours des 25 dernières années, la technologie a complètement transformé la manière dont nous créons, maintenons et gérons nos relations. Aujourd'hui, plus de 3 milliards de personnes sont membres d'un réseau social.

Ces outils nous permettent de communiquer rapidement avec tous les membres de notre cercle social. La pandémie de la COVID-19 a notamment accéléré leur utilisation dans le contexte professionnel. Des plateformes comme Microsoft Teams et Slack font maintenant partie du quotidien de nombreuses entreprises. Elles peuvent être considérées comme des réseaux sociaux d'entreprises. Elles sont définies comme des plateformes Web qui permettent aux employés de communiquer entre eux pour les besoins de l'entreprise. Une étude menée avant la pandémie démontrait que quatre entreprises sur cinq utilisaient une certaine forme de réseau social

d'entreprises. Cette proportion a certainement augmenté depuis car les compagnies étaient forcées de transformer leurs opérations pour être entièrement en mode virtuel.

La pandémie a changé notre manière de travailler et plusieurs compagnies ont adopté un mode travail hybride ou majoritairement en télétravail. Les réseaux sociaux d'entreprises sont relativement nouveaux et sont là pour rester. Nous devons donc comprendre le rôle de la technologie au travail. Wietske Van Osch s'intéresse à la relation entre le social et le travail dans un contexte professionnel. Elle croit qu'on ne peut pas considérer ce dernier comme deux entités uniques. Elles sont intimement interreliées. Dans sa recherche sur les données des messages sur ces réseaux sociaux d'entreprises, la professeure a remarqué que 20 % des interactions sont de nature sociale. Les collègues partagent des nouvelles sur leur famille, leur vie personnelle, leur passe-temps, etc. 80 % de celles-ci sont reliées au travail.

Les interactions en milieu de travail peuvent prendre trois formes différentes. La première correspond à des interactions plus formelles en lien avec le travail. Elles sont reliées à des problèmes à régler. La seconde correspond à des interactions informelles. Elles peuvent être des blagues ou des anecdotes. Les collègues partagent parfois des détails très personnels de leur vie privée puisqu'ils passent une bonne partie de leurs journées au travail. La troisième prend la forme d'un support émotionnel, ce qui peut réduire le stress en contexte professionnel.

Les effets positifs des interactions entre collègues sont multiples. Dans un premier cas, il y a des bénéfices individuels qui se traduisent en bien-être relié à la santé mentale et physique. En ayant des interactions significatives avec ses collègues, un employé aura une attitude positive envers son emploi, ce qui peut se transformer en une meilleure performance au travail. En travail d'équipe, ces interactions apportent une plus grande confiance envers ses collègues, ce qui mène à une meilleure communication. Les interactions et les relations sociales fortes encouragent également les employés à amener des idées innovantes lors de réunions ou de tâches collaboratives. Pour l'organisation, les interactions en milieu de travail mènent à un sentiment d'appartenance envers le groupe. Le fait de faire partie d'une communauté améliore la motivation et la résolution de problème. L'identité de l'organisation est donc renforcée.

Bien que les réseaux sociaux d'entreprises améliorent grandement le quotidien des employés, tant sur le plan personnel que professionnel, certains risques y sont aussi rattachés. Le fait que ces plateformes sont accessibles n'importe où et n'importe quand brise la frontière entre le travail et la vie privée. Cela peut mener à une pression de se tenir toujours au courant de ce qui se passe sur ces réseaux sociaux d'entreprises, même en dehors des heures de travail.

Pour minimiser ces risques, les dirigeants d'entreprises peuvent organiser des activités sociales entre collègues pour renforcer ce sentiment d'appartenance et augmenter la complicité entre les employés. ■

MALGRÉ (OU GRÂCE À) LA TEMPÊTE COVID, LA SAQ A POURSUIVI SON VIRAGE NUMÉRIQUE

texte *Sophie Bernard*

Chef de service Commerce électronique et marketing de contenu à la Société des alcools du Québec, Corinne Lalonde est arrivée en poste en août 2019. Cette habituée de la transformation numérique avait du pain sur la planche, la SAQ ayant décidé de poursuivre son virage numérique entamé depuis 1996. Lors d'une conférence offerte pendant le Big Bang 2022, organisée par l'Association québécoise des technologies, elle a raconté d'où venait l'entreprise et vers quelle direction elle comptait aller.



Pour rappel, la SAQ remet 1 350 milliards \$ au gouvernement du Québec chaque année. Elle compte 7 474 employés et 410 succursales à travers le territoire. Elle reverse 100 % des revenus générés par ses Bistrot SAQ lors de festivals.

« Notre vision, c'est d'imprimer la fierté des Québécois, souligne Corinne Lalonde. En 1996, nous avons ouvert notre premier site Web de commerce électronique et en 2010, nous avons lancé notre première application. En 2012, nous avons investi les réseaux sociaux et débuté en 2015 notre programme Inspire, qui rejoint 1,9 million de Québécois. »

Les données récoltées par ce programme sont d'ailleurs aussi utilisées en magasin et pas uniquement en ligne. La SAQ a récemment changé tout son algorithme pour que les données récoltées demeurent encore plus pertinentes.

En 2015, la société d'État a instauré le ramassage en succursale et a pris le virage omnicanal en 2017, allant vers la personnalisation des communications. Deux ans plus tard, elle intègre la plateforme Magento et installe des bornes en succursale. En arrivant à la SAQ, Corinne Lalonde avait la tâche d'implanter une nouvelle plateforme de commerce électronique et il ne restait qu'à migrer vers cette dernière.

« Nous voulions continuer l'expérience prestige, explique-t-elle. Pour la livraison en succursale, notre objectif demeurait le contact avec les conseillers et nous ne voulions pas le perdre en faisant du commerce électronique. » La nouvelle plateforme a été lancée en février 2020 et l'entreprise se donnait trois mois pour l'adaptation, avec une augmentation graduelle et planifiée. Mais la réalité a rattrapé la SAQ; 28 jours plus tard arriva ce que Corinne Lalonde appelle l'explosion nucléaire, la COVID-19...

« En novembre, en temps normal, nous vendions généralement 9 000 bouteilles par jour, avec un pic à 15 000 pendant certaines périodes. En avril 2020, ce chiffre s'est élevé à 17 000 et, en mai, à 19 000. » Évidemment, ce qui devait arriver arriva : les employés dans les entrepôts ne pouvaient pas

augmenter le nombre de caisses qu'ils montaient et, au plus fort de la crise, il fallait un délai de 21 jours pour remplir les tablettes des succursales. Il a fallu lancer une campagne de recrutement, en pleine pandémie.

« Nous avons dû nous retourner rapidement, note Corinne Lalonde. On ne savait pas si le gouvernement allait fermer les succursales et nous avons dû faire face à un changement de comportement de nos clients. En plus, il y a eu des rumeurs voulant que des clients eussent attrapé la COVID dans nos magasins. Les consommateurs se sont tournés vers le commerce électronique. »

Or, en ligne, l'offre de produit se voulait plus nichée, les gens achetant les produits courants en succursale. Il a fallu changer l'offre sur le site Web. Les succursales pour la restauration, fermées puisque les restaurants eux-mêmes n'accueillaient plus de clients, ont été transformées pour préparer les commandes en ligne. « On a couru, mais on a survécu », lance-t-elle.

Et la SAQ a développé la cueillette express en magasin. « Imaginez les employés des succursales qui devaient porter le masque, désinfecter les surfaces avec des produits, travailler derrière un Plexiglas, enlever les magazines – c'était l'époque où on lavait nos conserves en arrivant à la maison – et, en plus, on leur ajoute le service de cueillette ! », note la Chef de service Commerce électronique et marketing de contenu. En plus, Postes Canada a annoncé qu'elle ne livrerait plus à domicile. En trois jours, nous avons signé un partenariat avec un nouveau transporteur qui acceptait de livrer à domicile ET de vérifier l'âge. La cueillette express et la livraison à domicile n'étaient pas prévues dans notre feuille de route. »

Passons sur le fait que, pendant cette période, la SAQ a lancé sa loterie et que le gouvernement a décidé de mettre de l'avant les produits québécois, littéralement du grain au verre, sur le blocage du transport international, sur le débrayage des employés dans les entrepôts et sur l'augmentation de l'achalandage en ligne.

Le 31 décembre, un collègue appelle Corinne Lalonde alors qu'elle brunchait en famille pour

lui apprendre que le gouvernement Legault allait demander, dès le début janvier, le passeport vaccinal. Une course contre la montre a alors débuté pour que les 7 474 employés des 410 succursales soient prêts et pour implanter les solutions qui, en fin de compte, n'ont duré que quatre mois.

Corinne Lalonde a tiré des leçons de ses premiers mois à la SAQ. D'abord, il faut avoir une direction claire et celle de la société d'État se concentre sur l'expérience client, à savoir servir le client et offrir un excellent service. Ensuite, pour accélérer, il faut des conducteurs et des passagers qui se font mutuellement confiance.

« Dans mon équipe, j'ai des gens qui sont en poste depuis 20, 30 ans, dit-elle. Ils m'ont accueilli à bras ouverts. Dans un contexte de pénurie de main-d'oeuvre, la rétention des employés reste importante. Aujourd'hui, nous travaillons en flexi travail et tout mon monde affiche présent avec enthousiasme et confiance. »

Aussi, quand on fait beaucoup de route, on accumule beaucoup de choses. La SAQ a accumulé beaucoup d'expérience en trois ans. Faut-il garder toutes les expériences ? La cueillette express par exemple ? Il faut prendre en compte la réalité post-COVID, alors qu'on assiste de plus en plus à une stabilisation des ventes. D'ailleurs, les gens qui achètent en ligne continueront probablement de le faire.

Dans cette ère post-COVID, la SAQ persiste à miser sur l'expérience client. Alors que certains se questionnent sur l'utilité d'une société d'État, l'entreprise est prête à toutes les éventualités.

« Le consommateur cherche une expérience en ligne plus humaine et plus fluide, avance Corinne Lalonde. Nous voulons que les conseillers deviennent des superstars sur toutes les plateformes. Nous allons améliorer l'expérience en ligne. Nous voulons rendre la livraison à domicile plus flexible et plus accueillante. La livraison en succursale va se poursuivre. »

De nombreux projets se trouvent dans les cartons pour 2023. « J'ai appris que la transformation accélérée, c'est toute une expérience. Mais la modération a bien meilleur goût », conclut-elle. ■

LIVRE ET NUMÉRIQUE: PASCAL NATAF D'AFFORDANCE STUDIO EXPOSE LE POINT DE VUE VIDÉOLUDIQUE

texte *Constance Biron*

Pascal Nataf enseigne le développement du jeu vidéo dans plusieurs universités, soit l'Université de Montréal, l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue et Paris III Sorbonne Nouvelle. Il est investi dans des studios de jeux vidéo indépendants et s'intéresse beaucoup aux nouvelles tendances dans ce domaine. Il a apporté son expertise du jeu vidéo et les possibilités de collaborations avec le monde de la littérature et du livre lors de son passage à une discussion à La Piscine, dans le cadre du Salon dans la ville.



Pascal Nataf Photo: Constance Biron

Pascal Nataf cofonde Affordance Studio, qui se spécialise dans le jeu sérieux et la gamification au service des entreprises, donc le jeu à l'impact social. Il est engagé dans le milieu du jeu vidéo indépendant, notamment en cofondant la Coop La Guilde (aujourd'hui la Guilde du jeu vidéo du Québec) et en cofondant Indie Asylum, un incubateur et accélérateur d'entreprises du jeu vidéo.

L'imposteur (selon ses propres mots) ne venant pas de l'industrie du livre, mais il a toutefois pris part à la discussion « Le numérique et la multidisciplinarité au service du futur du livre », organisé par le Salon du Livre et La Piscine, en établissant certains liens avec l'expérience du jeu vidéo. Pascal Nataf est actif dans l'industrie du jeu vidéo depuis une dizaine d'années, et s'intéresse à découvrir les nouvelles frontières de ce qu'il est possible d'accomplir en liant le jeu vidéo avec d'autres savoirs, connaissances et industries. Il participe donc à de nombreux projets au fil son parcours professionnel.

En se questionnant sur les grands changements apportés par le numérique, il souligne deux tendances divergentes. La première est que l'expérience traditionnelle de consommation des médias est souvent personnelle. On découvre des romans en se promenant dans les rayons des bibliothèques et en choisissant au hasard un ouvrage. Cependant, la réalité d'aujourd'hui pour tout commerce en ligne repose sur des algorithmes permettant de positionner les produits afin d'être découvrables. Pascal Nataf imagine que dans les années à venir, l'intelligence artificielle pourra formuler des recommandations aux lecteurs et faciliter la découverte des ouvrages en fonction de leur profil de lecture.

« Je sais qu'au Québec, certains travaillent depuis plusieurs années sur une initiative qui entraînerait des algorithmes de l'intelligence artificielle à formuler des recommandations, surtout pour outiller les libraires dans le but d'émettre de bonnes recommandations, dit-il. Ce type d'initiative risque d'avoir un impact dans le domaine du livre. »

Venant d'abord du jeu vidéo, Pascal Nataf observe que cette tendance d'intelligence artificielle qui

recommande des titres est présente dans plusieurs secteurs. « Disney, Netflix et Amazon se battent pour avoir l'attention des consommateurs, dit-il. Pas que pour les jeux vidéo, mais pour les films, pour la littérature, pour tous les produits qui sont en vente. Pour tout ce qui touche les approches transmédiatiques, on voit de plus en plus le mariage entre différentes industries. On le voit entre la littérature, le jeu vidéo, la série télé, le film... Ça participe à cette grande tendance, où chacun a un système d'abonnement. Le contenu est maître. »

Pascal Nataf croit que de nouveaux marchés autour de celui du livre vont s'ouvrir autour de l'acte de lire. Pas forcément le livre en tant que tel. Il voit différentes façons d'imaginer comment les jeunes vont consommer la littérature.

« Je vois des jeunes arriver dans des cours d'étude supérieure sans avoir lu des livres autres que les lectures obligatoires dans leur cursus. Mais pourtant, ils consomment des jeux très narratifs. Des jeux comme ça, il y en a plein. Des jeux comme Disco Elysium, où le texte et l'action en ligne sont au centre du jeu. Je remarque que les jeunes consomment des livres, des B. D., des mangas, plein de produits culturels. C'est là que je vois qu'il y a beaucoup d'opportunités pour créer du nouveau. Ce qu'on fait, c'est essayer de voir comment on peut dynamiser la lecture, en la "gamifiant" un peu, donc le projet serait élaboré au centre du livre. »

Avec son collègue Antoine Tanguay, il essaie de créer une expérience de lecture multijoueur. L'objectif est que différentes personnes lisent et partagent de l'information afin de comprendre ce qui se passe dans l'histoire. « On travaille sur ce projet depuis plusieurs années et on a des pistes super intéressantes, raconte Pascal Nataf. On s'inspire beaucoup du jeu vidéo, en même temps de travailler le texte écrit par des auteurs, et essayer de travailler ensemble. »

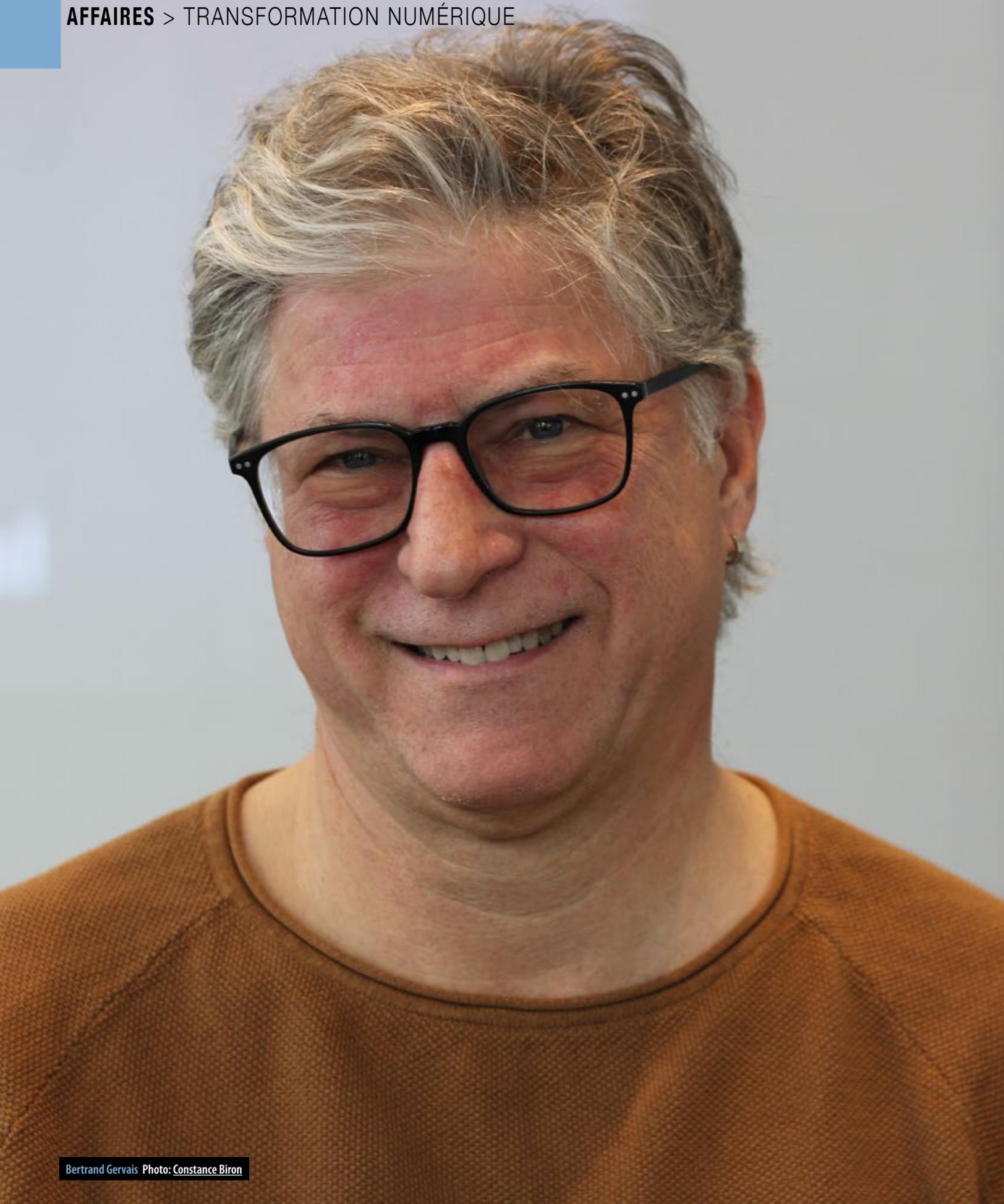
Ce projet est développé en collaboration avec un studio de jeu montréalais. Il faut dire que la métropole québécoise est un incubateur très important de jeux vidéo, une industrie créative culturelle dominante partout dans le monde. Cependant, bien que cette industrie soit jeune, elle

demeure encore relativement conservatrice. « Les gens sont super passionnés par les jeux auxquels ils ont joué quand ils étaient petits, et quand ils arrivent dans l'industrie, ils veulent travailler sur ces titres, ou des titres semblables. L'innovation en jeu vidéo n'est pas toujours présente. Quand on regarde les grands studios, les productions coûtent très cher, donc il y a peu de place pour commettre d'erreurs, tu n'essayes pas de réinventer la roue. Et les studios indépendants ont souvent cette possibilité d'innover dans un genre, mais pas forcément de sortir du moule. » Dans ce contexte, la recherche d'un studio de jeu vidéo prêt à collaborer avec eux a nécessité un certain temps.

Pascal Nataf est arrivé tardivement dans l'industrie du jeu vidéo. Il s'intéresse rapidement aux possibilités d'innover dans l'industrie. La collaboration s'est donc faite naturellement avec Antoine Tanguay. Il a travaillé sur des jeux vidéo classiques, comme bien d'autres.

Le jeu vidéo est un médium jeune par rapport au monde du livre. Il y a encore beaucoup de choses à faire. Le jeu vidéo s'inspire du livre et du cinéma dans ses façons de concevoir des histoires, et selon Pascal Nataf, il y aura beaucoup de possibilités de collaborations entre l'industrie du jeu vidéo et l'industrie littéraire.

« Pour moi, l'industrie du livre est immortelle, dans le sens qu'il y aura toujours des gens qui voudront l'objet physique. Dans l'industrie du jeu, je pense à un collectif que j'ai vu récemment, une centaine d'admirateurs de « Game of Thrones », qui ont créé des groupes d'écriture et de lecture sur les réseaux sociaux. Chaque joueur incarne une maison dans cet univers fictif, avec des règles qui encadrent cet univers. C'était une sorte de cadavre exquis où les gens écrivaient à leur tour une partie de l'histoire. Ce genre de projet est super intéressant, et il y a visiblement un appétit pour ce genre de cohabitation entre lecture et jeu. C'est plus niché dans ce cas. Il n'y a pas encore d'industrie autour de ce genre de projet, ça se crée spontanément et meurt quand les bénévoles arrêtent d'entretenir la communauté. Mais les opportunités sont définitivement là pour une collaboration entre le jeu vidéo et la littérature. » ■



Bertrand Gervais Photo: Constance Biron

BERTRAND GERVAIS DISCUTE DE L'AVENIR DU LIVRE NUMÉRIQUE

texte *Constance Biron*

Avec la deuxième édition du Salon dans la ville vient la discussion « Le numérique et la multidisciplinarité au service du futur du livre ». L'événement organisé par le Salon du livre de Montréal en collaboration avec La Piscine, accélérateur des industries créatives et culturelles, a présenté plusieurs panélistes, dont Bertrand Gervais, qui, avec ses années d'expérience comme professeur, auteur, poète et essayiste, tente de répondre à la question de la rencontre du numérique avec le monde du livre. Le Lien MULTIMÉDIA a assisté à la discussion.

Bertrand Gervais est professeur titulaire du département d'études littéraires à l'Université du Québec à Montréal, se spécialisant en littérature américaine, en sémiologie et en théorie littéraire. Directeur du Laboratoire NT2 en 2004, organisme universitaire qui promeut l'étude, la création et l'archivage de nouvelles formes de textes et d'œuvres hypermédiatiques, il devient en 2016 le chercheur principal de Littérature Québécoise Mobile. Le romancier, nouvelliste et essayiste est depuis 2015 titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les arts et les littératures numériques. En 2022, il reprend la direction de FIGURA, le centre de recherche sur le texte et l'imaginaire qu'il a fondé en 1999.

La discussion « Le numérique et la multidisciplinarité au service du futur du livre » est l'occasion d'établir un pont entre Trajectoires numériques et le milieu du livre, en échangeant au sujet de l'industrie du livre au sens large, mais en évitant les discussions trop conceptuelles autour de ce qu'est le livre et ce qu'il représente. La réalité de l'industrie du livre aujourd'hui reste au cœur de la discussion.

Bertrand Gervais, avec tout son bagage académique, estime pertinent de mettre sur la table le partenariat Littérature Québécoise Mobile, qui souhaite s'approprier le numérique en restant attaché au livre et à sa culture. Subventionné par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada depuis 2019, Littérature Québécoise Mobile veut faciliter l'informatisation des lettres et assurer un partenariat avec le milieu professionnel pour développer des projets, des savoirs et des connaissances. « Il y a une quinzaine de profs du Québec qui participent au projet, mais aussi vingt-cinq partenaires, variant entre revues culturelles, des centres d'artistes, des entreprises de production... explique Bertrand Gervais. Notre objectif est de nous assurer que l'expertise développée au cours des années soit partagée. Nous nous plaçons

dans des situations de cocréations et de partage d'informations sur le numérique. Parce que e les développements informatiques sont complexes, il est facile de rater son coup. On s'est dit que c'était important de partager l'information sur ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas. »

Quand il réfléchit à l'avenir et aux changements qui s'en suivent, Bertrand Gervais constate que la pandémie a provoqué une intensification numérique non négligeable. « Les gens qui résistaient au numérique soudainement n'avaient pas le choix de s'y adhérer. C'est passé par les plateformes numériques. Ça a provoqué une intensification numérique. On voit très bien comment les habitudes sont en train de se transformer, et comment de plus en plus via les téléphones cellulaires, via les mobiles, le réseau, il y a une transformation monumentale qui est en train de se faire. Comment l'industrie du livre va-t-elle s'adapter ? Elle a déjà commencé à le faire, en réalité. » Le numérique ne datant pas d'hier, la transformation vers le numérique est fondamentale, selon lui.

Le réseau Internet datant de 1994 ne cesse de se développer et d'évoluer. Toutes les nouvelles

fonctionnalités transforment les écrans en sorte de cantons bureaucratiques, et prennent davantage de place au sein même des vies de tout un chacun. « La téléphonie cellulaire a été un élément important parce qu'avant on distinguait le virtuel et le réel, dit Bertrand Gervais. Mais à partir du moment où la téléphonie cellulaire a commencé et que les téléphones intelligents sont apparus, Internet s'est complètement entremêlé et maintenant on s'en sert pour un nombre importants d'activités qui nécessitaient auparavant différents outils. Il importe donc de ce demander comment la littérature et l'industrie du livre vont-elles continuer à évoluer pour s'insérer dans cet écosystème dont la présence s'est accentuée à la suite de la pandémie. »

Aujourd'hui, beaucoup de parents continuent d'opposer le livre et l'écran, remarque-t-il. Ils ne veulent pas que leurs enfants passent trop de temps à l'écran pour qu'ils lisent des livres. Comme si l'écran était tout sauf un espace de lecture. « C'est quand même assez étonnant parce que je lis beaucoup à l'écran. J'aime bien le format livre, mais je lis en ce moment beaucoup plus de livres et de textes à l'écran que de livres classiques. Est-ce que ça veut dire que je ne lis pas et que je n'aime pas le livre ? Non. Il faut juste faire attention, quand on



Les gens qui résistaient au numérique soudainement n'avaient pas le choix de s'y adhérer.

C'est passé par les plateformes numériques (...)

On voit très bien comment les habitudes

sont en train de se transformer (...)

— Bertrand Gervais

parle du médium, à ce qui est visé très précisément. Et je pense que l'opposition entre le livre et l'écran n'a plus de raison d'être, comme l'opposition entre le virtuel et le réel n'a plus de raison d'être. Pour les jeunes, qui lisent sur écran et sur papier, il n'y a pas d'opposition, c'est une complémentarité entière.»

Bertrand Gervais remarque qu'au fil des années, les avis ont énormément évolués, voire changés complètement. Lorsqu'il démarre le NT2 en 2004, il doit au préalable monter des demandes de subventions et trouver des partenaires dans le milieu du livre. Or, après avoir demandé à une grande quantité de collègues, il remarque qu'il est vu comme l'ennemi qui veut tuer le livre. Or, quand il initie le partenariat Littérature Québécoise Mobile en 2016, il remarque un changement dans l'atmosphère, dans la situation financière. « Là, nous avons trouvé tous les partenaires que nous voulions. C'était la même personne, le même projet, mais les gens sentaient qu'ils ne pouvaient plus s'opposer au numérique. La question était de savoir comment s'en servir pour être capable de maintenir notre activité culturelle, notre activité littéraire. Et on est là maintenant, pour savoir comment faire pour s'assurer que les maisons d'édition, les libraires, les bibliothèques continuent à remplir leur mandat, dans un contexte où par la force des choses, le livre pourrait vivre avec l'écran, et de trouver des façons de maintenir cette cohabitation.»

Il soulève la question de la « découvrabilité », qui est au cœur des enjeux économiques du monde du livre. Maintenant, la « découvrabilité », c'est essentiellement l'information recherchée par un individu. « Sera-t-elle capable d'apparaître en premier lieu, et sera-t-elle reçue comme acceptable par la personne qui recherche. Quand on parle de littérature, c'est ce qui est en jeu.»

Pour répondre à cette question, Bertrand Gervais en pose une seconde. Il soulève que le livre n'a pas eu ce que l'industrie du film ou de la musique a eu avec des plateformes comme Netflix ou Spotify. « C'est intéressant parce que quand on parle de la chaîne du livre, l'ensemble des intervenants et des actions sont essentiellement numériques – travail sur ordinateur, envoi du texte par courriel – mais le produit final est un livre, un objet papier.» La chaîne du livre se trouve à mi-chemin avec la musique, où la musique est passée de médiums tangibles à un système de distribution numérique. Donc est-ce que le livre peut avoir sa propre plateforme à la Spotify? Car de l'autre côté de la médaille, Bertrand Gervais propose l'exemple des chaînes d'alimentation. « Les chaînes d'alimentations ont des objets physiques à vendre, mais commencent à passer vers des



Quand on parle de la chaîne du livre,

l'ensemble des intervenants et des actions

ont essentiellement numériques – travail sur ordinateur,

envoi du texte par courriel – mais le produit final est un livre,

un objet papier.»»

— Bertrand Gervais

modèles ayant plus de livraisons et de systèmes informatisés, avec un réseau. Donc en prenant les deux exemples de la musique et de l'alimentation, où se trouve le livre? Quelle est la bonne métaphore ou séquence? En fonction de cette qu'on détermine – magasin avec le livre à vendre, ou musique où on passe du vinyle à la musique en ligne. Est-ce que le livre peut aller vers le Spotify ou va rester dans ce qu'il est en ce moment?»

En posant plus de questions que de réponses, Bertrand Gervais soulève un autre point important. Celui de la production physique du livre papier. Sur X livres de vendus, Y en sont produits. « Cette précision de combien de livres devons-nous imprimer pour pouvoir en vendre un devient un enjeu réel, explique-t-il. C'est l'ancienne façon de faire, mais sommes-nous capables d'ajuster notre pratique de sorte de moins être dans le gaspillage, comme nous le sommes en ce moment. Le jeu vidéo a aussi connu cet effet. Avant le public achetait des cassettes, maintenant ce sont des téléchargements, y compris des jeux lourds en termes de bytes.»

Malgré toutes les questions et contraintes, Bertrand Gervais remarque qu'une nouvelle scène est en train de se construire, qui redonne une dimension communautaire au texte littéraire et à la production de la littérature. Sa culture générale était essentiellement littéraire et cinématographique quand il a entamé ses études en littérature, comme ses amis d'ailleurs. Ses étudiants d'aujourd'hui, contrairement à eux, possèdent une culture vidéoludique, cinématographique, sérielle, et littéraire. Le littéraire en dernier. Malgré leur fascination pour la littérature et les possibilités langagières, leur culture passe essentiellement par ce mariage entre l'écran et l'image. D'après Bertrand Gervais, la production littéraire est vouée à aller dans le sens de l'intégration du numérique.

Il explique que certains de ses anciens étudiants montent des performances littéraires sur des

plateformes de jeu vidéo. « Au lieu de jouer, ils vont dans un jeu comme "Among Us" pour refaire des sketches, entre autres "Who's on first" de Abbott et Costello, en français. Ce sont des performances sur les plateformes de jeux vidéo en ligne. Mais sommes-nous dans la littérature? On n'est plus tout à fait dans le jeu vidéo, ils ne jouent pas pour gagner, ils exploitent cet espace à des fins autres. Comment est-ce qu'on se sert des plateformes de réseaux sociaux pour faire autre chose – de la littérature, de la poésie, du récit, pour mettre en scène des fictions. Ça se fait de plus en plus, et les jeunes sont allumés par ça. Mais comment le publier, comment structurer une offre qui est fondée sur une multidisciplinarité en termes culturels.»

Ainsi, la production d'un livre s'inscrit dans un ensemble d'activités : spectacle, performance, expositions. Le rapport entre le livre et toutes les formes d'arts qui peuvent y être reliées évolue. « Dans ce sens, pour moi, les arts littéraires apparaissent comme étant une réponse de la communauté même à la dimension communautaire de la pratique littéraire conclut Bertrand Gervais. Faire de la littérature ne se limite pas à écrire dans son coin, c'est aussi de la lire, c'est de la donner en lecture, la donner en partage, pas juste vendre un livre, mais bien se mettre en scène comme sujet, comme personne, comme écrivain.e »

Accélérateur des industries créatives et culturelles, La Piscine coordonne le projet Trajectoires numériques, soutenu par le ministère de l'Économie et de l'Innovation. Ce programme vise faciliter la transformation des organisations culturelles et créatives au Québec sur les deux prochaines années à travers le numérique, en proposant le développement de modèles d'affaires d'entreprises culturelles et créatives Québécoises. C'est dans le cadre de cette initiative qu'est monté en collaboration avec le Salon du livre de Montréal et son sous-salon le Salon dans la ville. ■

QUI FAIT QUOI

L'actualité des professionnels de l'image et du son au Québec
Votre partenaire média depuis près de 40 ans

**Une visibilité
à l'année,
profitez-en!**

prépare la 39^e édition
de son indispensable
Guide annuel répertoriant...

- 5 000 entreprises
- 7 500 professionnels
- 325 catégories

Info et réservation publicitaire:

Alexis Gagnon • alexis@qfq.com
(514) 603-3408

Pour inscrire son entreprise:

www.qfq.com • info@qfq.com

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

- la revue mensuelle (8-12 numéros / an, sur abonnement)
- le Quotidien par courriel (230 numéros par année)
- le Guide annuel (en ligne et imprimé)
- www.qfq.com actualisé en continu (plus de 100 000 articles)
- www.planete-EMPLOIS.com
- le bulletin quotidien gratuit QfQ en bref
- l'application mobile Qui fait Quoi



LIVRE ET NUMÉRIQUE: MARIE LAMARRE EXPLORE LA PLACE DU NUMÉRIQUE DANS L'ÉDITION AVEC PAVILLONS

texte *Constance Biron*

Cofondatrice avec Anabelle Moreau de la plateforme d'écriture en feuilletons Pavillons, Marie Lamarre partage son point de vue comme éditrice sur la place du numérique dans l'avenir de la littérature lors de la discussion « Le numérique et la multidisciplinarité au service du futur du livre », organisée par La Piscine en collaboration avec le Salon du livre de Montréal. Selon elle, le numérique ouvre toute sorte de champs de possibilités.



Marie Lamarre Photo: Constance Biron

Chargée du cours Édition du manuscrit, donné au campus de Longueuil de l'Université de Sherbrooke, Marie Lamarre oeuvre également en édition indépendante en offrant un accompagnement éditorial, se spécialisant en romans, essais et traductions vers le français. Elle cofonde Pavillons avec Anabelle Moreau, une plateforme destinée à des projets d'écriture en feuilletons, permettant aux créateurs-trices de pratiquer une autre écriture, et aux lecteurs-trices de s'abonner à ces projets de lecture.

D'un point de vue d'entrepreneuriat, Marie Lamarre croit que les prochaines années verront poindre de plus petites initiatives littéraires, avec davantage de partenariats de milieux divers qui, à une autre époque, collaboraient peu ou pas, et possiblement pour des publics de plus en plus nichés que le monde littéraire a aujourd'hui la possibilité de cibler.

Développée au Québec, la plateforme Pavillons permet aux écrivain-e-s de tout horizon de se consacrer à un projet de création sous forme de feuilletons, que ce soit en fiction, poésie, récit, critique, chronique ou autres. « Paradoxalement, on ouvre toute sorte de champs de possibilités du réel, parce que la matière est en ligne, constate Marie Lamarre. Cela dit, par son nom, Pavillons se ramène au vivant, car la plateforme est virtuelle. Ça ramène à l'idée du lieu car c'est une communauté d'échange entre auteurs-trices professionnels. C'est aussi un prétexte pour créer de l'événement, dans l'idée de se rassembler et de créer des communautés pour échanger sur la littérature, ce que le Web permet. »

Le numérique dans l'industrie artistique est implanté de diverses manières. Comprendre que les données ont un impact sur le marketing est nécessaire. Il faut détenir cette donnée, la comprendre, l'analyser, et ensuite s'en servir pour aller chercher les publics. Marie Lamarre explique qu'en littérature et dans le milieu de l'édition, il y a peu, sinon pas du tout de collection de données. Certes, les sites de librairie en possèdent quelques-unes, mais les éditeurs comme tels n'ont pas toujours une idée précise du profil sociodémographique des lecteurs, à part une idée sommaire de qui achète

quel livre, dans telle librairie, et les personnes vues dans les salons du livre.

L'initiative Pavillons s'attarde sur la récolte de données. Quand il y a une transaction en ligne, l'équipe a accès à une panoplie d'informations qui permettent de mieux viser et d'augmenter les chances de découvrabilité par la suite. « On récupère les codes postaux et on essaie de récupérer les âges autant que possible, explique Marie Lamarre. Déjà à partir de ça, on peut faire beaucoup. Avec le nombre de projets que nous diffusons, une vingtaine en ce moment, et au fil du temps nous pourrions créer des profils plus complets. Pavillons, c'est une offre assez variée. En fonction d'un âge, d'un code postal et des abonnés à nos projets féministes, nous pourrions cibler de mieux en mieux les lecteurs, et possiblement aussi partager ces données. Cela dit, il faut atteindre une masse critique. »

Pavillons n'est pas une maison d'édition au sens classique du terme, ni une revue littéraire. Marie Lamarre et son équipe prennent leurs décisions en réfléchissant et en s'éloignant des réflexes habituels. Leur travail d'édition est foncièrement différent d'un travail dans une maison d'édition car il s'effectue sur des oeuvres inachevées. « D'un point de vue éditorial, c'est vraiment différent. Du point de vue de la vente ou de la diffusion, c'est complètement différent aussi. On vend des projets dont on ne connaît pas la substance finale. Dans les méthodes de diffusion qu'on aimerait explorer dans les prochaines années, on va chercher à s'éloigner des modèles habituels de la maison d'édition. »

Cette plateforme en ligne change le processus classique de rédaction. « Quand on approche des auteurs-trices en disant qu'on fait du feuilleton, tout à coup des idées émergent, tant du côté de la fiction que du côté de l'essai. D'ailleurs, on a des projets qui rappellent la série télé. Mais ce que ça change, c'est le fait que les projets ne sont pas finis au moment où ils se mettent à la création. L'idée est qu'on puisse chaque semaine se remettre à la table de travail et continuer un projet sans avoir à attendre deux ans avant de le présenter à un éditeur et d'entamer le travail éditorial, ce qui est la réalité d'aujourd'hui. Il y a quelque chose dans la spontanéité qui je pense

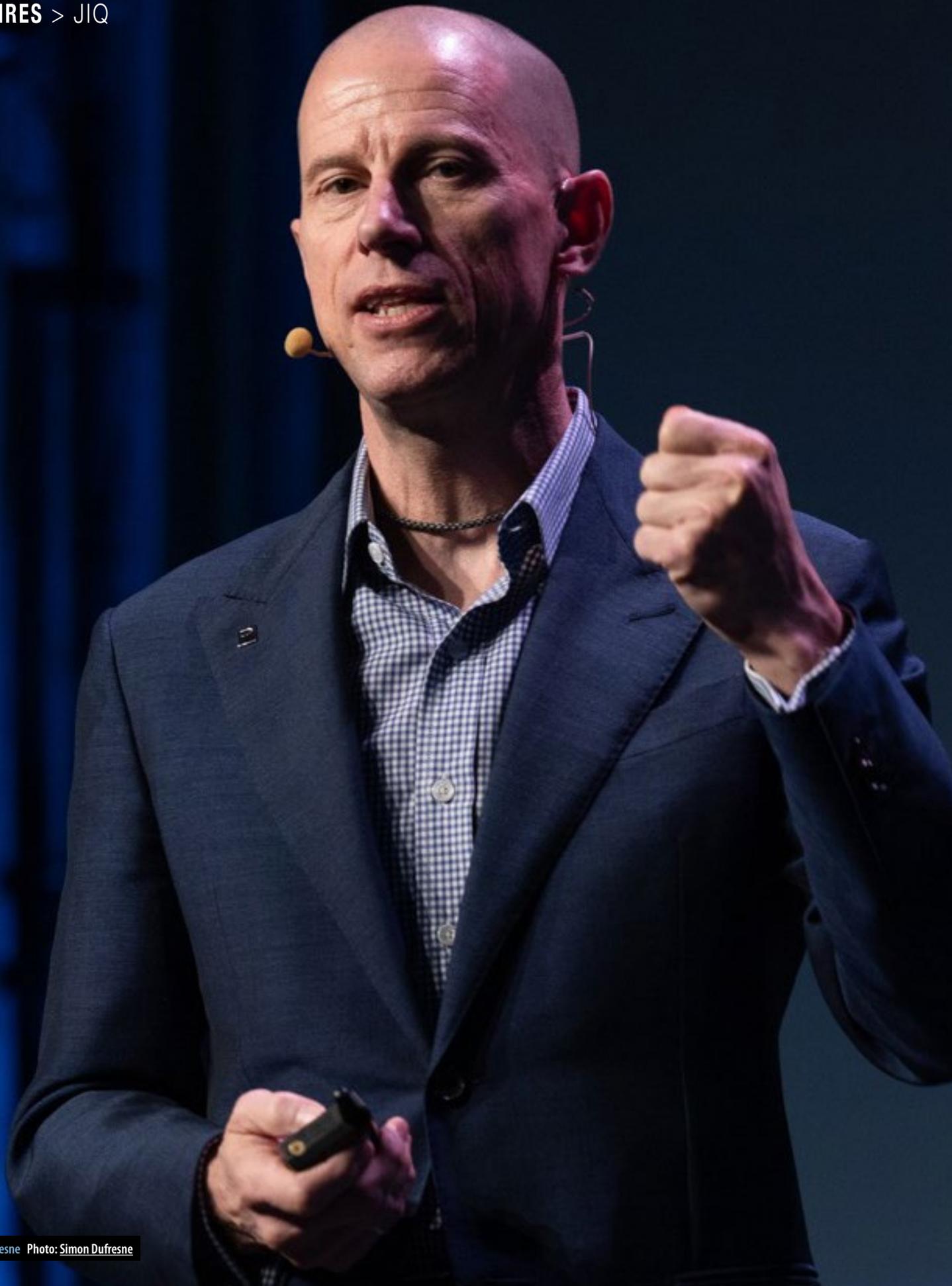
plaît aux artistes et change leur façon d'écrire. »

Bertrand Gervais, aussi présent et panéliste de la discussion, lance l'idée de « spotifysation » du livre. Marie Lamarre annonce aimer l'idée, tant et aussi longtemps que les droits d'auteurs sont respectés. « On regarde les modèles existants et on voit surtout leurs failles. Je pense qu'il y a quelque chose là à faire, et énormément d'écueils à éviter. Une chaîne davantage numérisée permet par ailleurs de laisser plus de droits aux auteurs. C'est notre parti pris chez Pavillons. On défie un peu ce modèle du droit d'auteur en l'augmentant, mais c'est facile pour nous, car on n'a pas de livres imprimés. Spotify, Netflix et compagnie, oui, mais pas à n'importe quel prix. »

La question des données reviendrait pour la monétisation, qui serait à réinventer. Qui dit monétisation en ligne, dit codes de données. Pour Marie Lamarre, il serait intéressant d'investir les lieux qui ne sont pas conçus pour la littérature, comme Instagram ou Facebook, à des fins autres que promotionnelles. « Nous découvrons notre modèle au fil des mois. À partir du moment où la monétisation fonctionne du point de vue économique, le prise de risque évolue et se différencie de la chaîne habituelle du livre. La prise de risque du point de vue des artistes et des entrepreneurs risque de changer aussi. Dans quelques années, je pourrais peut-être en dire plus! »

Avec Pavillons, la question de la promotion en ligne est évidente puisque le produit est déjà en ligne. Le pont est plus facile à traverser à partir du moment où le lieu est investi. La marche à franchir pour aller vers le produit est plus facile. Le travail reste cependant à continuer, conclut Marie Lamarre.

C'est à l'Espace Rodier à Montréal que se tenait le lundi 21 novembre la discussion « Le numérique et la multidisciplinarité au service du futur du livre », un événement organisé par La Piscine, accélérateur des industries créatives et culturelles, en collaboration avec le Salon du livre de Montréal, dans le cadre de l'événement Le Salon dans la ville.



Simon Dufresne Photo: [Simon Dufresne](#)

PREMIER TECH, INTERNATIONALE ANCRÉE À RIVIÈRE-DU-LOUP, TOUJOURS EN CROISSANCE

texte *Sophie Bernard*

L'entreprise de Rivière-du-Loup Premier Tech est née en 1923, alors que deux frères d'origine allemande viennent s'installer aux États-Unis et fondent Premier Peat Moss, qui assure la commercialisation de tourbe de mousse de sphagne. Depuis 32 ans, l'entreprise devenue québécoise en 1933 enregistre une croissance constante.

Lors de la JIQ, Jean Bélanger, président de la compagnie depuis 1988, a raconté le parcours de cette boîte qui a diversifié ses activités avec les années, de l'horticulture et l'agriculture, vers les maison et jardin, puis les systèmes automatisés, l'eau et l'environnement, jusqu'au numérique, récemment.

« Nous aimons dire que nous sommes une équipe mondiale avec un enracinement local, raconte le PDG. Nous comptons 5 200 équipiers – car nous ne parlons pas d'employés – dans 28 pays. Nous possédons 48 installations dans 18 pays et l'entreprise génère des revenus de plus d'un milliard à travers le monde. »

Quelque 15 000 personnes travaillent au siège social de Rivière-du-Loup, un ancrage en région qui ne s'est pas interrompu depuis 1933. L'équipe chargée de l'automatisation, de l'information, de la cybersécurité et autres CRM (Customer Relationship Management) compte 150 personnes, dont la moitié se trouve à Rivière-du-Loup.

Si le premier métier de Premier Tech demeure les produits de serre et de jardin, avec des marques comme Pro-Mix, C.I.L. et Alaskan, en 1990, l'entreprise réalise un premier pivot vers les systèmes automatisés. L'eau et l'environnement s'ajoutent au portefeuille et, il y a 5 ans, elle s'oriente vers le numérique. « Cela est venu d'une réflexion, note Jean Bélanger. Nos clients voulaient avoir accès à la donnée, et ils la veulent en contexte et pour prendre des décisions. En 2021, nous avons enfin ajouté les sciences de la vie. »

Cette diversification des activités de Premier Tech suit une certaine logique, un fil conducteur :

comment amener de la valeur ajoutée aux clients. Selon le PDG de l'entreprise, si on crée cette valeur, les clients reviendront. Cela semble porter fruit puisque pendant les trois dernières décennies, Premier Tech a enregistré un taux de croissance de 10 % des revenus annuellement. « Nos gens sont engagés et mobilisés, c'est ce qui a permis de créer cette croissance, estime Jean Bélanger. On arrive à presque 100 ans d'existence et nous connaissons une stabilité de l'actionariat. En fait, nous avons eu deux actionnaires en 100 ans, cela donne une stabilité pour se déployer. » La clé de ce succès ? Être tout le temps en train de chercher à mieux faire et à innover, mais aussi savoir pourquoi l'on fait ce que l'on fait, en mariant la technologie et l'humain.

Premier Tech a intégré un processus clé au cœur de sa démarche, son patron croyant profondément à la planification stratégique, ce qui donne de la vélocité et de l'agilité pour pouvoir pivoter. « Nous voulons être maîtres de notre destinée, dit-il. Quand on parle de planification stratégique, on parle de stratégie d'affaires et de stratégie d'innovation, deux processus très robustes. »

L'homme d'affaires se projette toujours cinq ans à l'avance et, dans cet univers de multi-industrie, il faut être capable de lancer des produits. Il souligne l'importance d'avoir des conversations soutenues avec ses clients, mais surtout avec les non-clients. Il s'agit d'un processus d'échanges en continu, de relais et de débats parfois houleux. Jean Bélanger se base sur trois sources : les faits et les données ; l'expérience et l'intuition ; et l'ambition des parties prenantes.

« À l'interne, on se demande à quoi on joue et il faut être prêt à accepter les erreurs et à inclure les

équipiers les plus jeunes dans la discussion. » La valeur se trouve au sein même du processus, croit-il.

Comment s'est faite l'internationalisation de Premier Tech ? Son PDG rappelle que l'entreprise est née aux États-Unis en 1923 et s'est installée au Québec en 1933. À part en Chine, l'entreprise a toujours grandi par acquisition, une décision consciente et assumée, car les gens qui travaillent déjà dans les entreprises acquises possèdent une connaissance de leur pays, de la culture locale à prime abord. Quarante pour cent de la croissance de l'entreprise s'est faite par acquisition. Bien sûr, il y a des critères à l'entrée. Il faut trouver une entreprise gagnante dans ses attitudes et ses comportements, mais aussi, parfois, dans sa performance financière. Ensuite arrivent les critères stratégiques.

« Chose importante, il ne faut jamais tomber en amour avec une acquisition, lance Jean Bélanger. Il faut garder la tête froide. » Il faut se demander si l'acquisition apporte des technologies ou des marques ? S'agit-il de nouveaux segments, marchés ou territoires ? S'agit-il d'une consolidation ou d'une intégration ? Et il faut aussi un critère de sortie : ne jamais mettre à risque la propriété intellectuelle ou ralentir la croissance.

Les acquisitions permettent d'alimenter la croissance organique de l'entreprise. « Sur un parcours des 30 dernières années, nous sommes passés d'un métier à cinq, grâce à une croissance soutenue et pérenne. Nous sommes présents dans toutes les régions du monde, sur les cinq continents, et pas pour trouver de la main-d'œuvre à rabais. La planification stratégique oriente nos actions », conclut Jean Bélanger. ■

MAINTENANT DISPONIBLE

Guide pratique

LES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE ET DU JEU VIDÉO

+ de 200 pages, format PDF

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

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





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 • Concepneur pédagogique • Agent d'information • Directeur cinématique
- Techno-pédagogue • Productrice au contenu • Conceptrice de contenus numériques • Développeur en intelligence artificielle • Expert en cyber-sécurité • Photographe d'oeuvres d'art • VJ • Programmeur Web
- Coloriste • Animateur 2D-3D • Scénariste en télévision • Directrice artistique • Recherche en jeu vidéo • Game economy designer
- Gestionnaire de contenu numérique • Artiste technique • Directeur exécutif • Experte en marketing et expérience client • Performance manager • Lead technique Coretech Dev • Coordinatrice de production en jeux vidéo • CEO de studio de jeu vidéo • Lead technique en capture de mouvement • Analyste SOC • Contrôleur de la qualité • Expert en cybersécurité • Gestionnaire Go to Market • Conceptrice et directrice de création (projets numériques) • Spécialiste en accessibilité Web
- Responsable de marketing en jeu vidéo • Acteur/actrice de capture de mouvement • Chargé de projets en infogérance et TI
- Documentariste • Archiviste de contenu numérique
- Directeur de la photographie • Cadreur • Illustratrice
- Compositeur créatif / professionnel du son... et plusieurs autres.

Des articles sur ...

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

MAINTENANT DISPONIBLE

Guide pratique

L'ÉCOLE EN LIGNE

231 pages, format PDF

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

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





Avec des reportages sur...

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

Des conseils pour...

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

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

CALENDRIER

Détails: www.lienmultimedia.com/calendrier

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

Du 28 novembre au 1^{er} décembre 2022

CONTENT LONDON

Pendant trois jours, Content London rassemble les communautés mondiales autour d'une conférence, de remises de prix et d'un programme de réseautage.

- Lieu : London, Angleterre
- <https://www.c21media.net/products-page/live-events/content-london-2022>

Du 30 novembre au 4 décembre 2022

FESTIVAL DE WHISTLER

Festival présentant des oeuvres canadiennes et internationales.

- Lieu : Whistler, Colombie-Britannique
- Email : info@whistlerfilmfestival.com
- <https://whistlerfilmfestival.com>

Le 1^{er} décembre 2022

DATE LIMITE: APPEL À FILMS - FESTIVAL INTERNATIONAL DE CINÉMA VUES D'AFRIQUE

Le Festival international de cinéma Vues d'Afrique est le plus important festival en son genre hors du continent, projetant chaque année plus de 100 films portant sur l'Afrique, les pays créoles et leurs diasporas.

- Email : programmation@vuesdafrique.org
- <https://form.zonefestival.com>

Le 1^{er} décembre 2022

DATE LIMITE: APPEL À CONFÉRENCES - SEMAINE NUMÉRIQC

La Semaine numériQC est à la recherche de conférences en vue de sa prochaine édition qui se tiendra du 27 au 31 mars 2023 au Terminal – Port de Québec.

- Contact : Roxane Garceau-Rompré
- Email : roxane@quebecnumerique.com
- <https://semainenumeriqc.com/appele-a-conferences>

Le 1^{er} décembre 2022

DATE LIMITE: APPEL DE CANDIDATURES - COURS ÉCRIRE TON COURT

Cours écrire ton court est un concours de scénarisation de court métrage offrant à sept scénaristes finalistes, en début de parcours professionnel, une expérience de mentorat hors du commun.

- Contact : Carolina Rodegher
- Email : carolina.Rodegher@sodec.gouv.qc.ca
- Tél.: (514) 841-2294
- <https://sodec.gouv.qc.ca/evenements/cinema/cours-ecrire-ton-court>

Du 1^{er} au 11 décembre 2022

FESTIVAL INTERNACIONAL DEL NUEVO CINE LATINO-AMERICANO

Festival compétitif pour les films et vidéos traitant de sujets latino-américains et caribéens. Les inscriptions doivent être en espagnol ou être sous-titrées dans cette langue.

- Lieu : La Havane, Cuba
- Web: www.habanafilmfestival.com
- Tél.: (537) 552841/552849
- Courriel: festival@festival.icaic.cu

Du 7 au 9 décembre 2022

ASIA TELEVISION FORUM (ATF)

La manifestation propose des programmations internationales et accueille des participants de 36 pays principalement d'Asie, d'Amérique du Nord et d'Europe.

- Lieu : Singapour, Asie
- Web: www.asiatvforum.com
- Tél.: +65 6780 4580
- Courriel: joyce.chua@reedexpo.com.sg

Du 7 au 11 décembre 2022

LES RENCONTRES TRANSMUSICALES

Nées en 79, les Rencontres Trans Musicales de Rennes sont vite devenues bien plus qu'un festival. Et, avec l'Ubu dans l'aventure comme nouveau terrain d'action au quotidien depuis 87, elles ont changé leur manière de se penser, de se mettre en oeuvre et de se vivre.

- Lieu: Bruz, France
- Web: www.lestrans.com

Du 10 au 17 décembre 2022

LE FESTIVAL DES ARCS

Événement culturel majeur, le festival a pour vocation de promouvoir la diversité du cinéma européen et de faire découvrir les nombreux talents que compte notre continent.

- Lieu: Les Arcs, France
- Web: lesarcs-filmfest.com/fr
- Tél.: +33 (0)1 82 28 50 10
- Courriel: contact@lesarcs-filmfest.com

Du 15 au 22 décembre 2022

FESTIVAL DU FILM DE KOLKATA

Reconnu par la FIAPF, ce festival non compétitif de films de long et court métrages a présenté, en 2005, des films en provenance de 44 pays à un auditoire de 125 à 130 000 cinéphiles.

- Lieu: Kolkata (Calcutta), Inde
- Web: www.kff.in
- Tél.: (91 – 33) 2223 1655/1210
- Courriel: info@kff.in

Du 2 février au 4 février 2023

JPL VICTO JAZZ

Le JPL Victo Jazz propose à la fois une programmation accessible de spectacles et d'activités grand public et un volet compétition dédié aux formations jazz de dix musiciens et moins.

- Lieu : Victoriaville (Carré 150)
- Contact : Carré 150
- Email : billetterie@lecarre150.com
- Tél : (819) 752-9912
- <https://www.lecarre150.com/jplvictojazz>

Du 12 février au 15 février 2023

KIDSCREEN AWARDS

Les Kidscreen Awards célèbrent l'excellence d'œuvres télévisées et numériques visant à divertir les enfants, mais aussi les familles du monde entier.

- Lieu : Miami, États-Unis
- <https://awards.kidscreen.com>

Du 16 février au 26 février 2023

BERLINALE SERIES

La Berlinale Series offre un premier regard exclusif sur de nouvelles productions de séries en provenance du monde entier.

- Lieu : Berlin, Allemagne
- Email : info@berlinale.de
- <https://www.berlinale.de>

Du 22 février au 4 mars 2023

RENDEZ-VOUS QUÉBEC CINÉMA

Les Rendez-vous Québec Cinéma, seul festival entièrement dédié au cinéma québécois, proposent le plus vaste éventail de genres et d'approches cinématographiques, rassemblant autant les oeuvres de la relève que de nos cinéastes établis.

- Lieu : Montréal
- Contact : Rendez-vous Québec Cinéma
- Email : info@quebeccinema.ca
- <https://rendez-vous.quebeccinema.ca>

Du 2 mars au 5 mars 2023

JUST FOR LAUGHS LONDON

Just For Laughs LONDON est un festival qui fonctionnera sur une base de laissez-passer de quatre jours et qui offrira des spectacles d'humour hors pair.

- Lieu : North Greenwich, Londres
- Contact : Juste pour rire
- Email : info@hahaha.com
- Tél : (514) 845-3155
- <https://www.hahaha.com/fr>

Du 14 mars au 26 mars 2023

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM SUR L'ART (FIFA)

Depuis plus de trois décennies, le FIFA propose un événement annuel qui permet de découvrir les derniers documentaires sur l'art, en plus d'une sélection d'œuvres interactives et de réalité virtuelle.

- Lieu : Montréal
- Contact : Festival international du film sur l'art (FIFA)
- Email : festival@lefifa.com
- <https://lefifa.com>

Du 27 mars au 31 mars 2023

SEMAINE NUMÉRIQC

Cet événement rassemble annuellement les professionnel(les) ainsi que les communautés académiques du Québec, afin de mettre en valeur l'apport du numérique au sein de plusieurs thématiques d'actualité pertinentes.

- Lieu : Québec (Terminal – Port de Québec)
- Contact : Semaine numériQC
- Email : info@semainenumeriqc.com
- <https://semainenumeriqc.com>

Du 21 avril au 30 avril 2023

FESTIVAL INTERNATIONAL DE CINÉMA VUES D'AFRIQUE

Ce festival célèbre la culture africaine et créole à travers le cinéma.

- Lieu : Montréal
- Contact : Vues d'Afrique
- Email : info@vuesdafrique.org
- Tél : 514-284-3322
- <http://www.vuesdafrique.com>

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

FORUM DU LAB7

DEVELOPPER L'EXPERTISE TECHNOLOGIQUE POUR LES ARTS DE LA SCÈNE

texte *Constance Biron*

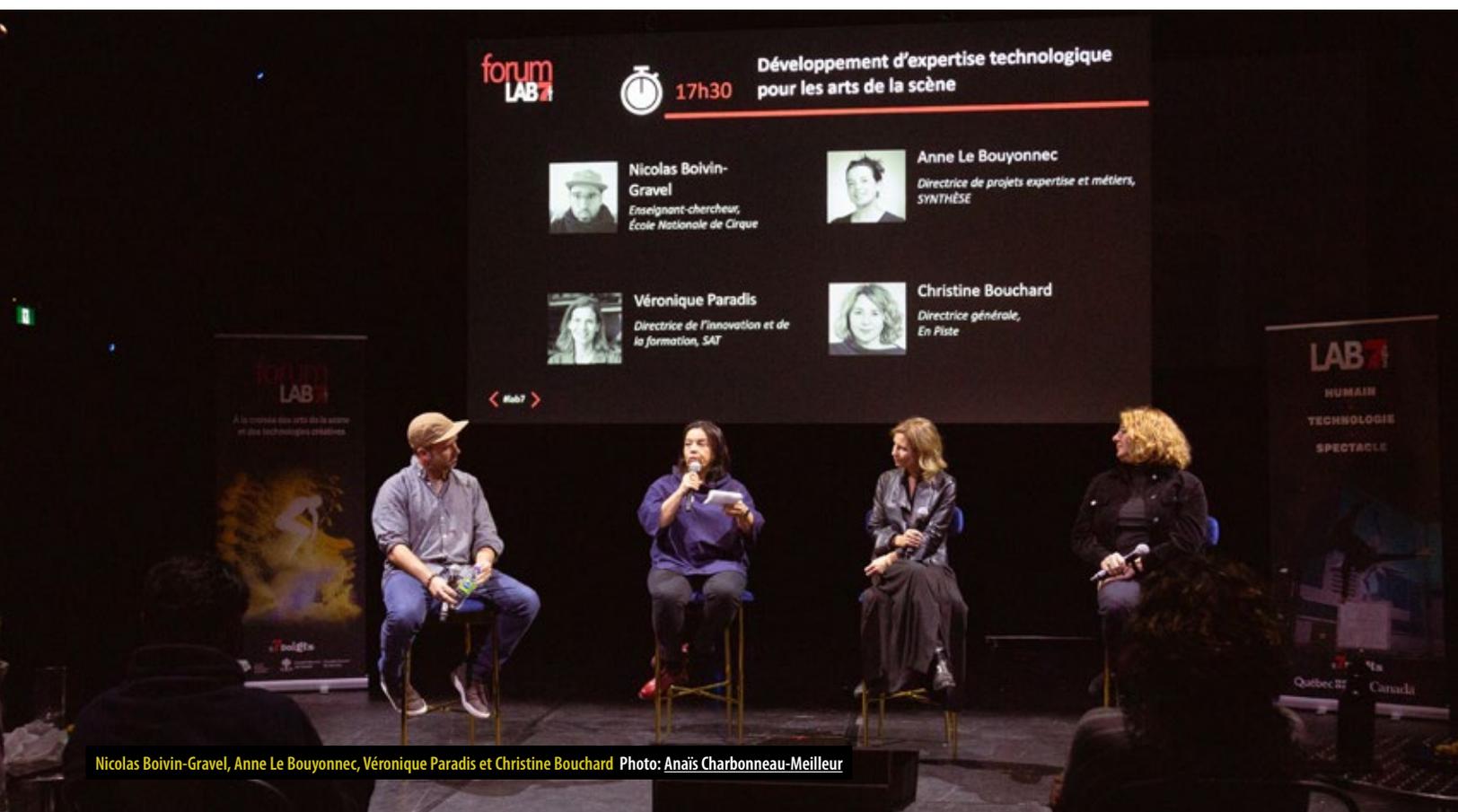
Le forum LAB7, organisé par Les 7 doigts de la main, un espace consacré aux professionnels des arts de la scène et du multimédia pour partager idées, expériences, enjeux et astuces sous forme de discussions et de démonstrations artistiques, s'est déroulé les 17 et 18 novembre 2022. Anne Le Bouyonnec (SYNTHÈSE – Pôle Image Québec), Nicolas Boivin-Gravel (ÉNC – CRITAC), Véronique Paradis (SAT) et Christine Bouchard (En Piste) ont discuté du développement de l'expertise technologique pour les arts de la scène.

Ane Le Bouyonnec est directrice de la section expertise et métiers chez SYNTHÈSE – Pôle Image Québec. Cette organisation, rappelons-le, a été créée par le ministère de l'Enseignement supérieur pour favoriser le développement des programmes en création numérique, une appellation très large qui englobe tout ce qui peut se faire dans différents secteurs – jeux vidéo, exploration immersive ou effets visuels. Elle remarque une convergence : les

secteurs se fusionnent de plus en plus, notamment avec les outils, les logiciels informatiques, etc. « On voit une fusion de différentes disciplines, dit-elle. Là, avec les arts de la scène, le cirque, c'est le dernier maillon de la chaîne qui vient s'intégrer à ce monde technologique. On est rendu là. »

Nicolas Boivin-Gravel, enseignant-chercheur à l'École Nationale de Cirque (ÉNC), partage son temps entre l'enseignement et l'étude au Centre de

recherche, d'innovation et de transfert en arts du cirque (CRITAC). Il dresse l'état des lieux sur ce qui se fait au plan des technopédagogies, comment les différentes technologies peuvent aider à l'enseignement des arts du cirque. Depuis 1 an, il se donne aussi la mission de veiller sur ce qui se fait à l'échelle du numérique en art vivant. « En cirque, on part de loin, explique-t-il. C'est un gros programme de l'ÉNC. Les tendances sont en train de changer au niveau des profils des diplômés. Initialement, l'ÉNC



Nicolas Boivin-Gravel, Anne Le Bouyonnec, Véronique Paradis et Christine Bouchard Photo: Anaïs Charbonneau-Meilleur

formait beaucoup d'artistes interprètes, mais de plus en plus, des artistes créateurs sont formés. Les professeurs se posent des questions sur quel devrait être l'accompagnement fourni aux étudiants, quelle partie revient à l'école, etc. Le programme est très chargé, avec des cours théoriques et des cours de spécialité. Des discussions sur le type de formations dans les écoles d'art sont nécessaires pour déterminer comment accompagner au mieux les étudiant-e-s.»

Nicolas Boivin-Gravel et ses collègues se questionnent sur comment amener l'apprentissage du numérique dans l'ENC et s'activent à réfléchir à l'environnement numérique de l'apprentissage. Ils en sont à l'étape d'ajouter des écrans numériques, et essayent de regarder plus loin que les tendances actuelles, en plus de réfléchir sur la meilleure façon de s'outiller maintenant et dans le futur.

La Directrice de l'innovation et de la formation à la Société des arts technologiques (SAT) Véronique Paradis rappelle que la SAT combine plusieurs éléments. C'est premièrement un lieu de diffusion, où une centaine d'événements culturels sont présentés chaque année, notamment dans la Satsphère. C'est ensuite un centre d'artistes qui accueille une cinquantaine d'artistes en résidence par année. Troisièmement, c'est un centre de formation qui s'adresse aux artistes plus traditionnels voulant intégrer la technologie dans leur pratique ou aux professionnels de la création numérique qui souhaitent du perfectionnement pour acquérir de nouvelles compétences numériques. Finalement, la SAT est un centre de recherche et de développement (R&D). « Il s'agit d'un centre de recherche public où on effectue de la recherche appliquée avec le milieu artistique, où on développe un coffre à outils pour faciliter la création d'oeuvres immersives et où on travaille avec différents partenaires industriels pour développer de nouvelles connaissances pour l'immersion en général », résume-t-elle.

Christine Bouchard, la directrice générale d'En Piste, regroupement national des arts du cirque, souligne que cet organisme joue déjà un rôle en formation continue depuis plusieurs années. Le programme offert y est riche, dit-elle, et il comprend des formations en numérique et des services de développement sur mesure. Au-delà des formations, En Piste joue un rôle en représentation. Christine Bouchard pense qu'il va falloir travailler très fort pour pousser les formations et travailler avec d'autres domaines d'activités pour s'assurer que ces formations du numérique s'intègrent progressivement dans la formation des artistes et de tous ceux qui accompagnent ces artistes. Parce

que le numérique chapeaute beaucoup de concepts, il implique une grande complexité de formation.

« Les associations, les regroupements et les conseils culturels à travers le Québec ont reçu de la part du gouvernement du Québec le mandat d'accompagner leur secteur par le développement numérique, qui se concrétise de différentes façons. En 2017, En Piste a tenu un forum sur le numérique suite au lancement de son plan directeur et cela a été la "catastrophe". Les gens sortaient. On disait alors que le numérique pour le cirque était inutile », dit Christine Bouchard. Elle remarque cependant une évolution, une certaine prise de conscience. Elle voit que la pandémie a ouvert une réflexion, et que le numérique n'est pas l'ennemi – il ne fera pas disparaître le monde des arts vivants, c'est plutôt une nouvelle scène qui s'ouvre.

Les quatre intervenants arrivent rapidement au consensus que le plus grand défi pour les secteurs artistiques au plan de la formation sera de choisir quelles seront les priorités, et surtout les besoins numériques. En Piste est en réflexion, en observation, et travaille avec les réseaux pour se connecter davantage avec la communauté afin de bien identifier les besoins. Christine Bouchard souligne que son équipe ne pourra pas travailler seule. Il sera important de créer des mariages avec divers organismes pour lier les forces de chacun.

Les intervenants ajoutent également qu'en formation, le défi est d'identifier la bonne pédagogie. Habités à faire des cours plutôt traditionnels, même si maintenant ça peut être en visioconférence, il y a d'autres moyens d'apprendre. Certains collègues font de l'enseignement avec de la réalité augmentée, ce qui permet d'avoir plus d'étudiants et un approfondissement des théories. Comme quoi les technologies peuvent être et sont au service des apprentissages.

Anne Le Bouyonnet souligne que ces formations nécessitent des formateurs. « Il faut aussi former des cerveaux pour conceptualiser ce genre d'enseignement. C'est former le formateur, ce qui représente un gros défi dans la formation continue. Il faut que les gens de l'industrie et les créateurs partagent leur savoir, et pour ça il faut leur fournir des passerelles, les sortir du traditionnel et amener l'innovation dans l'enseignement. »

Pour Nicolas Boivin-Gravel, ce sont les formations et les initiations qui permettent de découvrir et d'expérimenter diverses technologies, logiciels et programmes. « Il y a quelque chose de très pertinent à avoir les connaissances, au cas où. Parce que je ne

crois pas que chaque artiste de cirque doit devenir un expert dans toutes les nouveautés numériques. Il faut suivre des initiations sur les technologies qui existent, voir le temps que ça prend à maîtriser, le coût... c'est un moyen de toucher à toutes ces technologies. On en est là en cirque de façon globale. »

Troisième consensus, il va falloir créer des mariages, des alliances. L'expertise ne viendra visiblement pas de l'intérieur. Elle n'est pas là au plan du numérique et technologique. Elle se constituera par des partenariats avec des experts de l'extérieur. Les experts réunis lors de la discussion s'accordent pour dire qu'il faut montrer aux étudiants et aux artistes l'éventail de ce qu'il est possible de faire dans les technologies numériques et de comprendre comment aller plus loin.

À la SAT, une des missions est de faire du transfert de connaissances, rappelle Véronique Paradis. Pour y arriver, la SAT accueille souvent des stagiaires, en technique de scène, en programmation, des artistes visuels qui travaillent dans les environnements virtuels, etc. « Je pense que les stages sont des contextes pertinents pour l'apprentissage des étudiants. C'est également stimulant, car c'est un contexte réel avec des mentors et des contraintes de projets. »

Anne Le Bouyonnet et ses pairs sur scène remarquent que les stagiaires sont souvent vus comme un poids pour les entreprises de technologies numériques, de jeux vidéo et autres entreprises en innovation. Elle estime cependant que les stagiaires qu'elle voit sont très motivés et leurs capacités sont non négligeables.

Une des solutions proposées par Christine Bouchard serait de mettre en place des pépinières structurées, soit une insertion professionnelle. Il s'agit de vivre un vrai stage, rémunéré, durant plus que quelques semaines, pour donner le temps de voir naître un projet et le suivre jusqu'à sa complétion. Ce genre de projet pour l'intégration de la relève sur le marché travail est selon elle essentiel.

La conclusion de la discussion animée sur le développement de l'expertise technologique pour les arts de la scène souligne un urgent besoin de faire des mariages entre la technologie numérique et les arts de la scène. Il faut monter une passerelle structurée et rémunérée pour la relève, et un accent doit être mis sur les formations, et dans ces formations, choisir les urgences et surtout les besoins. ■

LABO PROPOSE UNE NOUVELLE MANIÈRE DE DÉVELOPPER DES SPECTACLES IMMERSIFS

texte *Constance Biron*

Le projet LABO est né d'une collaboration entre Les 7 doigts de la main et Moment Factory. Entamé il y a plus d'un an en 2021, LABO imagine un nouveau format qui explore le côté participatif d'un spectacle. Avec Isabelle Chassé, Samuel Tétréault, Kun Chang et Alexandre Michaels, LABO vient de compléter sa phase de prototypage pour maintenant travailler sur un spectacle à grande échelle. Isabelle Chassé et Kun Chang ont fait le point sur ce projet lors du Forum du LAB7. Le Lien MULTIMÉDIA était sur place.



Isabelle Chassé et Kun Chang Photo: Constance Biron

Isabelle Chassé est cofondatrice des 7 Doigts de la main et cumule une trentaine d'années d'expérience dans l'art du cirque, notamment au tissu aérien et en contorsion. Au fil de sa carrière, elle fait de la direction, de l'assistance à la mise en scène et signe des chorégraphies et des conceptions acrobatiques. Les 7 doigts de la main est un collectif de créateurs, d'abord ancré dans les arts du cirque, mais aussi très ouvert sur la danse, la musique et un peu le multimédia – de plus en plus avec le LAB7. En activité depuis une vingtaine d'années, Les 7 doigts de la main a monté une quarantaine de productions, allant du spectacle solo à un segment de l'ouverture des Jeux olympiques.

Kun Chang est réalisateur multimédia pour Moment Factory. Il réalise plusieurs films, documentaires et publicités, et travaille sur des jeux vidéo, notamment chez Ubisoft, mais aussi partout dans le monde. Il a travaillé à son compte en tant que designer pour des compagnies comme Lego ou le Cirque du Soleil. Moment Factory, dont le siège social se trouve à Montréal, dispose de bureaux à travers le monde. La compagnie a entre autres contribué à l'illumination du pont Jacques-Cartier, au spectacle de la mi-temps du Superbowl avec Madonna et à la direction créative, la scénographie et la création de contenu de tournées de Billie Eilish.

La prémisse de base de cette collaboration entre Les 7 Doigts de la main et Moment Factory est de développer des projets que les deux organisations pourraient difficilement mener à terme seules, une limite intéressante car Moment Factory expérimente beaucoup avec les technologies, mais moins avec les humains.

Le but est de développer une oeuvre chaque fois unique, un spectacle dont le public est le héros. Ce mariage entre les deux compagnies vient du désir commun de créer un partenariat stratégique portant sur les différentes forces et expertises de chacun, ainsi qu'une envie d'explorer le public participatif. Ils estiment que sans l'un ou l'autre, cette expérience singulière ne pourrait exister, car ils n'auraient pas les connaissances et les expertises nécessaires pour mettre un tel projet à terme.

Une équipe a été montée à partir des deux compagnies : Isabelle Chassé et Samuel Tétréault, des 7 Doigts de la main, et Kun Chang, en plus d'Alexandre Michaels de Moment Factory. Il s'agit d'une équipe complémentaire où un partage des responsabilités était implanté par Isabelle Chassé et Samuel Tétréault, qui s'occupaient davantage de la mise en scène, de la narration, des



Les objectifs communs de cette alliance entre les 7 Doigts de la main et Moment Factory sont d'éventuellement créer un nouveau format de spectacle, en inventant une expérience participative qui combine la performance humaine et la technologie.

performances, de la musique, des éclairages et de la scénographie, pendant que Kun Chang et Alexandre Michaels travaillaient plutôt sur l'interactivité, le développement des interfaces, la programmation audio, la création et le design du contenu, du show control et du marketing.

Les objectifs communs de cette alliance entre les deux compagnies sont d'éventuellement créer un nouveau format de spectacle, en inventant une expérience participative qui combine la performance humaine et la technologie. Elles désirent également augmenter cette performance humaine, donc voir comment, avec la technologie, elles sont capables de présenter davantage d'effets, d'émotions, de sensations, et de marier la technologie avec la dramaturgie, le tout dans l'idée de créer une performance unique à chaque représentation. À la toute fin de l'expérience, l'équipe désire laisser les dispositifs en mode « libre », afin d'observer comment les participants vont se les approprier sans être guidés. On veut enfin explorer le comportement humain en toute liberté dans cette interface.

Le concept de ce projet créé en pleine pandémie est né du constat que le monde se révèle divisé, polarisé. Les créateurs avaient envie de trouver une manière de rassembler les gens et de transformer leur individualité vers un sentiment d'appartenance à un groupe. Ils ont d'ailleurs trouvé une recherche qui montre que lorsque les gens dansent, ils cessent de se voir comme un individu et se voient plutôt comme un groupe. C'est un peu une expérience sociale qu'on propose ici, et c'est cet effet que LABO cherche à atteindre avec ce projet.

Avant de réellement monter le projet, l'équipe voulait observer les risques qu'ils prévoient en préparation. Une des grandes questions que l'équipe se posait était de savoir si l'interactivité pouvait fonctionner à grande échelle. Avec Moment

Factory, Kun Chang travaille beaucoup avec les interfaces, normalement avec des groupes de six à douze personnes, mais la plupart du temps, il réalise que ces interfaces ne fonctionnent pas à très grande échelle. Le développement d'un langage intuitif pour gérer les déplacements des participants s'avère essentiel et pour ce faire, l'équipe a décidé d'essayer un prototype du projet avec un public limité, mais important.

Le projet était ambitieux. Pendant un an, les quatre membres de l'équipe multiplient les rencontres afin de monter un scénario pour un projet avec 500 personnes. Dans le prototype, ils ont concrétisé des éléments de ce scénario, pour tester différents moments du spectacle. Cette étape a permis de tester le projet et de déterminer ce qui fonctionne et ce qui doit être retravaillé.

La réception du prototype de la part des participants s'est révélée plutôt positive. Les participants ne savaient pas à quoi s'attendre puisque rien ne leur était divulgué au préalable.

Les partenaires de LABO ont toutefois vécu quelques déceptions lors de ce test, notamment des éléments latents, instables ou qui n'apportaient rien de plus à l'expérience. Néanmoins, l'équipe a créé une interface que le public-test a immédiatement comprise. L'équipe a fait appel à la technologie Lidar, créant des moyens de la segmenter en reconnaissance dynamique de hauteur et conçu une caméra virtuelle à partir des données Lidar.

Suivant le prototypage, quelques conclusions s'imposent. D'abord, une chose peut être innovante, mais ne fonctionnera pas nécessairement pour le déroulement d'un spectacle. De plus, la simplicité est parfois plus avantageuse que les nouveautés. Enfin, la plupart du temps, un humain vaut mieux qu'une interface. ■

LES ENTREPRISES DOIVENT APPRENDRE À SE PROTÉGER DE LA CYBERGUERRE

texte *Sophie Bernard*

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les entreprises et les organismes comme les municipalités peuvent subir des dommages collatéraux de la cyberguerre. Lors d'une conférence offerte à MTL connecte, Antoine Lemay, officier scientifique en chef chez Cyber Defence Corp (CYDEF), a expliqué ce qu'était la cyberguerre, comment les entreprises et les organismes pouvaient être touchés et, surtout, comment s'y préparer.

La cyberguerre s'avère d'abord l'apanage des avocats militaires, des cercles diplomatiques et du droit international. Les cyberattaques sont motivées par des tensions géopolitiques soutenues ou encouragées par un État belligérant. « Il ne s'agit pas d'un quidam dans sa maison qui attaque quelqu'un d'autre, mais plutôt d'une personne qu'encourage un État, précise Antoine Lemay. Il

existe des pirates patriotiques, des individus ou des groupes d'individus qui ciblent des pays ennemis quand surviennent des tensions. » Il donne en exemple l'incident de l'île d'Hainan survenu entre les États-Unis et la Chine, suite à une collision entre un Lockheed EP-3 de l'United States Navy et un Shenyang J-8 de la Marine chinoise le 1er avril 2001, ou encore les attaques du Ukrainian Cyber Army de l'Ukraine envers la Russie.

Généralement, les États sont parfaitement au courant de ce que font les pirates patriotiques. Ils les laissent faire et, même, les encouragent. Par contre, ces groupes ou individus s'en prennent très souvent à des cibles faciles plutôt qu'à des cibles utiles. Leurs attaques demeurent aléatoires, d'où la possibilité de dommages collatéraux. Toutefois, à un niveau supérieur, il se fait de l'espionnage étatique, alors que tous les États en espionnent



Antoine Lemay Photo: *Courtoisie*



Souvent, le combat est inégal. Si vous n'êtes pas en état de guerre, le gouvernement ne peut rien faire pour vous. C'est ce qui s'est passé lors de l'occupation des camionneurs à Ottawa. Et les compagnies d'assurance refusent de plus en plus de payer les dégâts. Cela a été le cas lors de l'attaque NotPetya après laquelle l'assureur Lloyd's a exclu les conflits étatiques. Les gens sont laissés à eux-mêmes.»

— Antoine Lemay

d'autres pour voler des informations, ce qui est accepté tant du côté militaire que diplomatique. « Ce sont des choses reconnues, mais parfois, des informations commerciales peuvent être volées, note le spécialiste. Par exemple, en Chine, les entreprises demeurent des propriétés de l'État ou de ses représentants. Voler de la propriété intellectuelle ou des plans d'affaires reste tout à fait normal. Cela fait partie de ses plans quinquennaux qui visent certaines activités. »

Certains pays paient même des fonctionnaires dont la tâche est d'espionner d'autres pays. La Russie trouve, pour sa part, tout naturel de voler si cela peut la servir, comme ce fut le cas pour les vaccins de la COVID-19. La Corée du Nord a aussi attaqué un compte que la banque centrale du Bangladesh détenait auprès de la Réserve fédérale de New York. Le pays de Kim Jong-un n'a pas hésité non plus à voler des crypto-monnaies dans le but d'acquérir des devises étrangères dont il manque cruellement à cause des diverses sanctions internationales.

Toutefois, ces groupes étatiques peuvent également causer ce qu'on appelle en anglais « advanced persistent threat » ou menace persistante avancée en français. Des groupes liés à un État oeuvrent sur des priorités définies par le monde politique et vont utiliser des attaques de type DDoS ou de rançongiciels pour empêcher des gens d'utiliser certaines ressources informatiques.

En 2007, les sites Web d'organisations estoniennes, tels que le parlement, les banques, les ministères, les journaux et les diffuseurs ont été attaqués suite au déplacement du Soldat de bronze, une statue d'un soldat en uniforme soviétique située dans un cimetière militaire à Tallinn. Aussi, en 2017, l'attaque NotPetya, un logiciel malveillant, a détruit

les données d'ordinateurs en exploitant une faille de sécurité.

« Souvent, le combat est inégal, note Antoine Lemay. Si vous n'êtes pas en état de guerre, le gouvernement ne peut rien faire pour vous. C'est ce qui s'est passé lors de l'occupation des camionneurs à Ottawa. Et les compagnies d'assurance refusent de plus en plus de payer les dégâts. Cela a été le cas lors de l'attaque NotPetya après laquelle l'assureur Lloyd's a exclu les conflits étatiques. Les gens sont laissés à eux-mêmes. »

Il existe pourtant des façons de se protéger, explique l'officier scientifique en chef de CYDEF, une entreprise spécialisée en cybersécurité. Il propose cinq étapes, allant de la plus simple à la plus difficile.

Première étape, que toutes les entreprises devraient adopter et qui demeure simple : mettre en place une bonne hygiène de cybersécurité, par exemple en instaurant la double identification, en limitant l'exposition avec des pare-feu, en appliquant des correctifs logiciels, en mettant à jour les logiciels antivirus. Cette première étape donne une bonne protection contre les attaques non ciblées par des pirates patriotiques et des attaques de disruption.

« Vous pouvez ensuite vous renseigner en exécutant une vigie générale en vous tenant au courant des faits dans les tensions géopolitiques, conseille Antoine Lemay. Il faut se demander si on est une cible pour l'espionnage en se demandant si les pirates voient notre pays comme un ennemi ou si notre domaine d'activité fait partie du plan quinquennal de la Chine. »

On peut aussi voir si nos partenaires d'affaires se trouvent dans une zone de conflit. Lorsque l'on s'aperçoit que le risque change, il faut intervenir.

Troisième étape : il faut se protéger contre les attaques ciblées, qui coûtent plus cher que les attaques de base. Un Advanced Persistent Threat va continuer à attaquer jusqu'à ce que les objectifs soient atteints. Dans cette étape, il faut adopter une stratégie de détection non automatisée puisque tous les groupes qui réalisent des attaques ciblées utilisent des logiciels automatisés, comme ce fut le cas de GameOver Zeus au milieu des années 2000, créé par le pirate russe Evgeniy Mikhailovich Bogachev.

Dans un quatrième temps, les entreprises doivent mettre en place des plans de continuité des opérations, par exemple en identifiant les dépendances vis-à-vis les infrastructures externes comme l'électricité pour faire fonctionner les ordinateurs. Pour cela, il faut identifier les processus d'affaires critiques, mettre en place des plans de contingences pour maintenir les processus critiques en cas de disruption des infrastructures, ce qui peut en outre aider en cas de désastres naturels comme le verglas ou la crise climatique.

Enfin, Antoine Lemay conseille de cultiver ses relations, se bâtir un Rolodex (fichier ou classeur rotatif) pour avoir des groupes d'amis qui peuvent vous aider, que ce soit des groupes sectoriels d'échange, le gouvernement ou encore les professionnels de la sécurité informatique, de bons amis à avoir, souligne-t-il. « Cela permet d'échanger plus efficacement l'information, dit-il. Mais, tentez d'éviter les relations à sens unique. Vous devez donner en retour. » ■



Max Bolduc Photo: Alexis Leblanc

AVEC AZIMUT MÉDICAL, MAXIME BOLDUC VEUT RÉGLER UNE ÉPIDÉMIE SILENCIEUSE

texte *Sophie Bernard*

Les fractures de la hanche suite à une chute s'avèrent une épidémie silencieuse alors qu'elles se passent dans tous les pays développés. C'est lorsque sa grand-mère a fait une chute chez elle, s'est fracturé la hanche et a dû attendre 5 h avant que son mari ne revienne que Maxime Bolduc a décidé de faire bon usage de son diplôme en génie mécanique de l'École de technologie supérieure pour développer une solution qui viendra non pas prévenir les chutes, mais amortir la chute pour éviter les fractures. En mai 2021, il fonde, avec Pierre Lifeng LI, également diplômé en génie mécanique, mais de Polytechnique, Azimut Médical, a-t-il expliqué au Lien MULTIMÉDIA pendant le Startupfest.

Une fracture de la hanche peut devenir une catastrophe pour les personnes âgées. Déjà, elles doivent être opérées dans les 24 à 48 heures après l'accident. Puis, il leur faudra au moins un an de soins et de physiothérapie pour pouvoir marcher à nouveau.

« Il n'existe rien sur le marché pour pallier ce problème et, en graduant en génie mécanique, j'ai voulu développer une solution. Dans ma tête, il est clair que les chutes sont multifactorielles et on ne peut pas les empêcher. Nous avons développé un sac gonflable qui est inséré dans le vêtement, comme une deuxième peau. » Un peu comme un sac gonflable dans une voiture. Mais alors que ce dernier se déploie après l'impact, la solution d'Azimut Médical se déploie entre le début de la chute et l'arrivée sur le sol.

Les téléphones intelligents comprennent tous des données immersives, comme des gyroscopes. La ceinture imaginée par Azimut en compte plusieurs qui pourront détecter le mouvement en tenant compte de plusieurs facteurs.

« Il y a un algorithme d'intelligence artificielle dans la ceinture qui cible le mouvement de la chute, précise Maxime Bolduc, et déploie le sac au bon moment. » Les utilisateurs finaux sont, évidemment, les personnes âgées. Comme la solution d'Azimut permet de sauver de l'argent au système de santé, c'est vers des acteurs comme les compagnies d'assurance, la RAMQ et les gouvernements que l'entreprise va se tourner dans le cas des marchés canadien et européen. On compte 61 millions de personnes âgées en Amérique du Nord, dont 10 millions à risque de chutes récurrentes. Le coût



[L'intelligence artificielle] n'était pas nécessairement une expertise que nous avons en lançant l'entreprise. Next AI nous permet d'aller chercher des personnes clés. Déjà, après 4 ou 5 mois, nous avons pu développer une expertise en IA à l'interne. »

— Maxime Bolduc

moyen d'une fracture au Canada est de 46 000 \$, mais de 263 000 aux États-Unis, où la majorité des personnes âgées bénéficient de Medicare. Il faut aussi compter sur les impacts d'une fracture sur la vie de la personne et de sa famille.

Azimut a déjà conclu deux ententes avec deux résidences pour aînés québécoises pour des projets-pilotes qui commenceront respectivement en août et en septembre. L'entreprise a aussi entamé des discussions avec des acteurs de la région de Nice, sur la Côte d'Azur, où l'on compte une forte population âgée. Le marché potentiel peut s'étendre jusqu'en Corée du Sud et au Japon, deux pays dont la population est également vieillissante. « Pour commencer, nous nous concentrons sur l'Amérique du Nord, mais notre solution possède un potentiel international », note le cofondateur.

La start-up bénéficie des services du Centech et est actuellement incubée chez Next AI, ce qui lui donne

accès à des services, des experts, des occasions de découvrir des programmes et d'avoir des locaux. Mais c'est surtout en matière d'intelligence artificielle que le soutien s'avère intéressant.

« Ce n'était pas nécessairement une expertise que nous avons en lançant l'entreprise, note Maxime Bolduc. Next AI nous permet d'aller chercher des personnes clés. Déjà, après 4 ou 5 mois, nous avons pu développer une expertise en IA à l'interne. »

L'entreprise fondée par Maxime Bolduc et Pierre Lifeng LI s'est méritée le Prix des grand-mères lors de l'édition 2022 du Startupfest. ■



Le Lien MULTIMÉDIA vous invite à écouter notre entrevue avec Maxime Bolduc en VIDÉO www.lienmultimedia.com/89469



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:

- Steeve Laprise
slaprise@lienmultimedia.com
- Alexis Gagnon
alexis@lienmultimedia.com
- Frédéric Bouchard
fred@qfq.com
- Sophie Bernard
sophie@lienmultimedia.com





Planète **EMPLOIS**

VOTRE destination sur le Web
pour recruter ou trouver un emploi

AUDIOVISUEL (cinéma, télévision, animation, VFX)

MULTIMÉDIA (Web, mobile, jeux vidéo)

COMMUNICATIONS (marketing, publicité, RP)

www.planete-emplois.com

TARIFICATION ABORDABLE

pour recruter sans se ruiner:

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

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

**Ces entreprises affichent leurs postes
sur www.planete-emplois.com:**

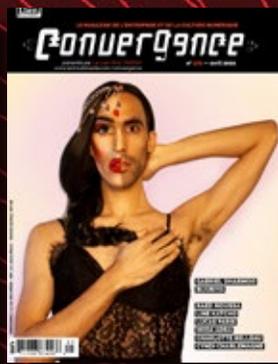
Accessibilité Media
Agence Artistique Maxime Vanasse
Agence La Suite
Agence Québécomm
Alchemy24
Alliance Québec Animation
AMI-télé
Animal Logic
Applied Electronics Limited
AQPM
Art Souterrain
Atomic Fiction
Audio Postproduction SPR
Audiokinetic
Bam Montréal
Beebop Studios
Beenox
Bell Média
BKOM Studios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



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

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

- www.lienmultimedia.com/convergence
- www.lienmultimedia.com/boutique
- boutique.qfq.com





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 85 000 articles accessibles sur le Web www.lienmultimedia.com ou sur votre téléphone via notre appli mobile iOS et Android



MAGAZINE, GUIDES ET RAPPORTS

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



WEBTÉLÉ + PODCAST

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



INFOLETTRES

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





< CONVERGENCE >

prochain numéro: janvier 2023 (no 193)

- > Réservation publicitaire: 20 décembre
- > Tombée matériel: 27 décembre
- > Détails et trousse média: www.lienmultimedia.com/jannonce

CONTACTS:

- > **Steve Laprise**, slaprise@lienmultimedia.com, (514) 842-5333
- > **Alexis Gagnon**, alexis@lienmultimediacom.com, (514) 603-3408

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

