

# Antidote Mobile





Le français au bout des doigts.



English at your fingertips.

Lancez Antidote Mobile sur votre iPhone ou votre iPad pour accéder à des dictionnaires riches et complets, des guides linguistiques clairs et détaillés ou un espace de découvertes amusantes et éducatives.

Antidote Mobile existe aussi en édition anglaise. Définitions, synonymes, cooccurrences, guides, découvertes, la grande richesse d'Antidote a été recréée pour l'anglais, avec la même élégance, les mêmes moteurs de recherche et la même interface.

Profitez du Duo Antidote pour bénéficier d'un rabais à l'achat d'Antidote Mobile – Anglais.





4° ÉDITION —

### 1 SAISON, 150 RENDEZ-VOUS NUMÉRIQUES

FESTIVALS, SPECTACLES, EXPOSITIONS, PERFORMANCES, INSTALLATIONS, CONFÉRENCES, PORTES OUVERTES

21 MARS - 21 JUIN PRINTEMPSNUMERIQUE.INFO

COMMANDITAIRES PRESTIGE :



romeos

COMMANDITAIRE PRÉSENTATEUR DE LA SÉRIE #INTERSECTIONS :



**PARTENAIRES:** 



Québec ##

C MTL



Tourisme / Montreal



















Il y a des clowns...
Il y a des professionnels.
Faites le bon choix!

CODE MÉDIAS

Stratégie, Web + Design codemedias.ca



#### PARTICIPEZ AU PLUS GRAND RENDEZ-VOUS TECHNIQUE SUR LA CÔTE EST NORD AMÉRICAINE POUR L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO ET ÉCHANGEZ AVEC LES EXPERTS!



#### **VOTRE ACCÈS AUX EXPERTS**

14e edition

PALAIS DES CONGRÈS DE MONTRÉAL 11-13 DÉCEMBRE 2017

#### **DEVENEZ PARTENAIRE**

Contactez slandry@connection-events.com | +1 438-862-4585 | MIGS17.com | 6 0 m @ #MIGS17



#### **CONFÉRENCES ET CLASSES DE MAÎTRES**

Adaptés aux besoins des professionnels de l'industrie du jeu - renforcez vos compétences avec plus de 80 conférenciers experts de provenance internationale

#### ZONE EXPO

Faites du recrutement spécialisé & mettez vos projets et compagnie de l'avant auprès de nos 95+ exposants et partenaires

#### **RÉSEAUTAGE**

Participez aux cocktails, 5@7 et soirées avec nos 2800+ participants et développez votre réseau professionnel!

#### **ESPACE AFFAIRES POUR VOS OPPORTUNITÉS D'AFFAIRES**

Trouvez de nouveaux partenaires/éditeurs, c'est aussi l'endroit où les fournisseurs de services trouvent de nou-

veaux clients

## 3<sup>ème</sup> ÉDITION

OÙ & QUAND? 6&7 SEPTEMBRE PALAIS DES CONGRÈS DE MONTRÉAL (QC, CANADA)

#### effects MTL17 - LA PLUS GRANDE CONFÉRENCE INTERNATIONALE DES EFFETS VISUELS ET L'ANIMATION SUR LA CÔTE EST NORD AMÉRICAINE!



#### 30+ CONFÉRENCES ET DÉMOS

Échanger avec les plus grands de l'industrie, restez à l'affût des toutes dernières nouvelles de l'industrie et renforcez vos connaissances



#### LA ZONE EXPO

Mettez de l'avant vos produits/services auprès de plus de 1200 participants et recrutez les meilleurs talents



#### **ESPACE AFFAIRES**

350+ acheteurs, producteurs, diffuseurs, fournisseurs de services spécialisés et professionnels de l'industrie à la recherche de futurs clients et partenaires potentiels



#### RÉSEAUTAGE AVEC 1200+ PARTICIPANTS

Développez votre réseau professionnel et consolidez vos relations d'affaires avec vos partenaires actuels

#### REJOIGNEZ EFFECTS MTL DÈS AUJOURD'HUI!



## Garantissez à votre infrastructure une sécurité et une isolation sans faille grâce au réseau privé

**d'OVH.** Aujourd'hui, les entreprises doivent faire face à un volume de données de plus en plus important. Analyse des parcours clients en temps réel, étude des données transactionnelles, suivi de la réputation en ligne, lutte contre la fraude... Autant de défis qui imposent le recours à une solution opérationnelle adaptée, évolutive et puissante, capable de supporter la charge de données massives.



#### Hébergez vos données au Québec avec OVH!

À la fine pointe de l'innovation depuis sa création en 1999, OVH est un joueur incontournable sur le marché mondial de l'infonuagique et des infrastructures internet — le seul de cette envergure non américain. Présent sur 4 continents, OVH propose une vaste gamme de solutions qui ont déjà convaincu plus d'un million de clients. Comme eux, faites le choix de l'innovation et de la fiabilité, au meilleur rapport qualité / prix.

#### Le Big Data, un outil essentiel!



Transformez vos données en informations exploitables



Analysez et prédisez les comportements des consommateurs



Développez vos marchés, propulsez vos ventes



Améliorez vos performances et votre expérience client





#### « une expertise unique à votre service »

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

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

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

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

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

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

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

www.ceim.org

33, rue Prince Montréal (Québec) H3C 2M7 514.866.0575 514.866.3591 urriel: info@ceim.org







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

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

Téléchargez

l'application mobile

du Lien MULTIMÉDIA,

accédez

à vos nouvelles

quotidiennes

et visionnez

vos contenus vidéos

sur votre téléphone

ou votre tablette...







#### **ABONNEZ-VOUS**

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

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



#### **CONTACTEZ-NOUS**

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



## GRATUIT





GESTION

Cours à la carte et microprograme

#### Cours à la carte et microprogrammes Une expérience de formation stimulante

#### Scénarisation et réalisation

La scénarisation d'une websérie Le webdoc - Nouvelles écritures interactives La conception d'expériences interactives

#### **Production et financement**

Gestion de production télévisuelle Demande de financement cinéma - Développement de projet Métier recherchiste

#### Communication et contenus numériques

Médias sociaux Design UX - L'expérience utilisateur Le journalisme numérique

#### Techniques de l'image et du son

Direction de la photographie Final Cut Pro X DaVinci Resolve



#### Information et inscription en ligne

inis.gc.ca | fpc@inis.gc.ca | 514 285-1840

CENTRE DE FORMATION PROFESSIONNELLE | CINÉMA | TÉLÉVISION | MÉDIAS INTERACTIFS

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

#### **RÉDACTEUR EN CHEF** >>

Steeve Laprise slaprise@lienmultimedia.com

JOURNALISTES >> Sophie Bernard Justine Baillargeon Frédéric Bouchard

#### REPORTERS >>

Myriam Baril-Tessier Marie-Hélène Brousseau Guerric Leroux Anne Marie Piette Pierre de Montvalon Juliette Rolland Mélissa Vigneault Raymond

#### PUBLICITÉ>>

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

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

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

<u>Couverture</u> >> «ILL» de Jérôme Bertrand

#### ABONNEMENT < CONVERGENCE>

1 an (12 numéros): 50 \$

+ 1 Guide MULTIMÉDIA nouveaux médias www.lienmultimedia.com/boutique

#### **ABONNEMENT LE LIEN MULTIMÉDIA**

1 an (50 numéros) du bulletin hebdo: 199 \$

- + Bulletin quotidien courriel
- + 12 magazines < CONVERGENCE>
- + 1 Guide MULTIMÉDIA nouveaux médias
- + 1 Guide de l'industrie WEB
- + 1 Guide de l'industrie JEUX VIDÉO
- + 1 mot de passe www.lienmultimedia.com www.lienmultimedia.com/boutique

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

## sommaire

#### **CULTURE NUMÉRIQUE**

- 16 Mykalle Bielinski: retourner au sacré
- 20 «ILL» de Jérôme Bertrand, portraits parlants de surhumains
- 28 «Kyma, ondes en puissance»:
  Philippe Baylaucq rapproche l'art et la science
- 30 Une première oeuvre de l'ONF conçue pour le dôme
- 32 Le Planétarium Rio Tinto Alcan mise sur l'équilibre entre l'art et le contenu éducatif
- 34 Le Printemps numérique célèbre la créativité montréalaise
- **36** Ganesh Baron Aloir, aspirant mappeur
- 37 Thien Vu Dang, pionnier du mapping
- 38 «The Enemy»: des combattants face-à-face une expérience de réalité virtuelle et augmentée

#### **AFFAIRES ÉLECTRONIQUES**

- 44 Philippe Demers: à la croisée des arts et des affaires
- 46 Créer des personas pour du design plus inclusif
- 47 POTLOC vise à rapprocher citoyens et commerçants

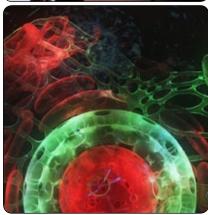
#### **TECHNOLOGIES**

- 50 Limites et possibilités de l'intelligence artificielle
- 52 Apprivoiser le SVG selon Frédéric Guimont
- 54 TechnoCOOL: Gadgets, matériel, accessoires
- 56 Calendrier

www.lienmultimedia.com/convergence











magazine **<CONVERGENCE>** no 126 - juin 2017 - page 16

## MYKALLE BIELINSKI: RETOURNER AU SACRÉ

par <u>Pierre de Montvalon</u>

Musicienne multidisciplinaire, Mykalle Bielinski se consacre à l'interprétation et à la composition. La jeune femme se définit simplement comme une poétesse dont l'instrument est le chant. Sa pratique comprend la musique électronique, la poésie et l'écriture scénique. Attirée par le sacré, l'artiste concentre sa démarche autour de notre relation à la spiritualité, à l'indicible.

ative de Québec, Mykalle Bielinski a étudié les arts toute sa vie, jusqu'à ce que le théâtre et la musique s'imposent. «J'ai particulièrement tripé sur la création, et par extension sur le théâtre d'exploration. Ces nouvelles formes où l'acteur génère son propre matériel, notamment avec la musique, m'intéressent», raconte-t-elle. Diplômée de l'UQÀM en création, Mykalle Bielinski cherche à dépasser les formats traditionnels du théâtre. Sa dernière création, «Gloria», présentée au OFFTA en 2015 et en mai au Théâtre La Chapelle, concentre toutes les facettes de sa pratique.

Dans ce spectacle, l'artiste performe au milieu des spectateurs assis en rond autour d'elle. Des écrans de tissus sont disposés à 360 degrés autour de cette scène. Mykalle Bielinski interprète par la suite des chants liturgiques dans différentes langues tandis que sont projetées des images sur les écrans. «"Gloria" était pour moi l'occasion de mettre tous mes oeufs dans le même panier: pousser la scénographie et mélanger tout ce que je sais faire, c'est-à-dire écrire des poèmes puis composer de la musique.»

Mykalle Bielinski fait de la conception musicale sa signature. L'interprétation du chant et la composition environnement sonore en musique électronique constituent le coeur de sa pratique musicale. «On pourrait dire que "Gloria" est juste de la musique et du multimédia, mais comme il y a une rencontre particulière avec le public, il y a bien sûr une dimension théâtrale au spectacle.»

À force de travailler le chant et de faire des concerts, la jeune femme décide de concentrer sa pratique sur l'interprétation du chant. «Pour moi, le chant a une fonction, comme dans la liturgie. Durant la messe, il y a des chants qui ont des fonctions toutes différentes: on rend grâce, on implore, ou on lit simplement les textes religieux. Le sacré m'est apparu à travers la manière de chanter, mais aussi des espaces et des moments qu'on crée avec le public.» Elle trouve dans ces chants une porte vers le sublime et le merveilleux.

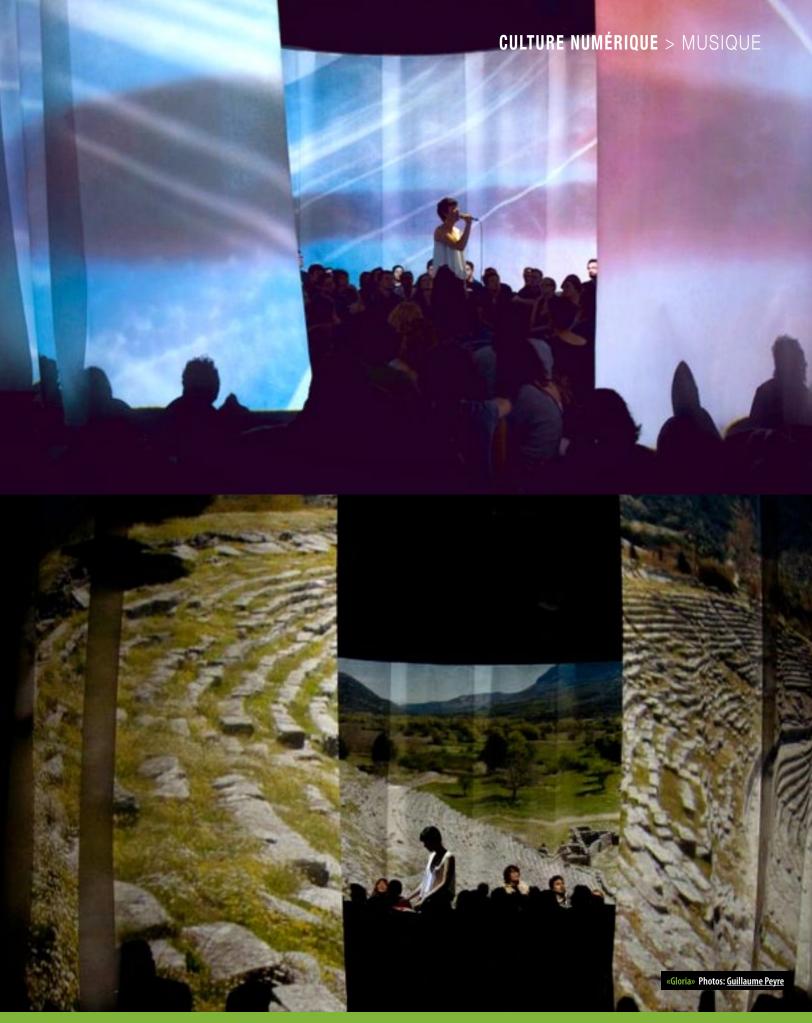
En parallèle à cette pratique, elle découvre sa propre spiritualité. «J'ai eu ce qu'on appelle un éveil spirituel, mais qui pour moi était laïque, qui n'était lié à aucune religion. Dans notre monde occidental dénué de rituel, j'ai ressenti quelque chose de très fort.»

Le rituel moderne de consulter religieusement Facebook ou Instagram? «Non, ça ne rythme pas notre vie, c'est juste de l'utilité. Ça ne se compare pas à ce qu'on ressent lorsqu'on est en forêt, devant la mer ou même dans une cathédrale. C'est cette impression-ci de sacré qui m'a appelée.»

Après «Gloria», Mykalle Bielinski travaille sur son second projet: un choeur à six voix, tout aussi immersif que sa première création. «Plonger dans le mythique, c'est ça qui nous relie. Malheureusement, notre propre rapport au mythique, c'est-à-dire notre rapport à la mort, à la nature et au devenir, n'est pas opérant dans notre société.» Malgré les difficultés que celle-ci rencontre pour rester concentrée sur sa pratique artistique, aborder le sacré à travers la poésie et le chant permet à Mykalle Bielinski de redonner un sens aux choses.



magazine **<CONVERGENCE>** no 126 — juin 2017 — page 18



magazine **<CONVERGENCE>** no 126 — juin 2017 — page 19



magazine **<CONVERGENCE>** no 126 - juin 2017 - page 20

## «ILL» DE JÉRÔME BERTRAND, PORTRAITS PARLANTS DE SURHUMAINS

par Justine Baillargeon

Le photographe indépendant québécois et artiste pluridisciplinaire, Jérôme Bertrand, célèbre cette semaine sa toute première exposition solo en carrière. Sa série de photographies «ILL» se déconstruit en neuf portraits grand format qui relatent le phénomène culturel du transhumanisme, soit de l'amélioration humaine via la technologie et la science. Rencontre avec un artiste pluridisciplinaire florissant lors de son vernissage à la galerie Erga.

a démarche créatrice de Jérôme Bertrand provient ultimement du milieu des arts visuels plus traditionnels, principalement du dessin, de la sculpture et du collage.

Depuis quelques années, ayant obtenu un diplôme en photographie professionnelle au collège Dawson en 2013, il s'intéresse plus amplement à ce médium de la photographie.

L'idée de l'exposition «ILL» lui est venue à la suite d'un grave accident pour lequel il a été hospitalisé pendant plusieurs jours. Sur place, il a pris connaissance de toutes les possibilités artificielles de réparation corporelle, effrayante par moments. Ce qui a entamé un long processus de réflexion chez l'artiste. Grâce à cette démarche artistique, l'idéateur a désiré aborder le transhumanisme du point de vue médical.

Ayant récolté beaucoup de matériel de recherche au fil de son processus créatif, Jérôme Bertrand s'est d'ailleurs donné le plaisir de partager sur la page Facebook de l'événement du vernissage plusieurs exemples atypiques de l'utilisation du transhumanisme, de l'homme à l'oeil-caméra à la femme artiste dont le bras est muni d'un sismographe interne. Le cyborg fascine et rebute à la fois.

#### Portraits d'humanoïdes et intentions de l'artiste

Depuis son enfance, qui a aussi été marquée par la science-fiction, Jérôme Bertrand porte beaucoup d'intérêt à ce phénomène culturel. «Je suis complètement fasciné par le mouvement transhumaniste, mais en même temps, un peu effrayé. [...] Mon grand questionnement est au sujet de notre singularité, surtout à l'ère des réseaux sociaux où nous sommes constamment branchés.

Est-ce qu'on peut garder une part de soi-même, ou est-ce qu'on plonge tous ensemble et on devient un tout?».

La série de photographies, imposantes de par leur format généreux, présente pour chaque oeuvre un ou plusieurs modèles, hommes ou femmes, partiellement nus. Le visage dénué d'émotion, le corps frôlant la perfection esthétique, chaque mannequin est augmenté par un apport technologique évoquant le milieu hospitalier. Ce traitement évoquera la fascination et la réflexion chez certains, peut-être même l'aversion chez d'autres. L'intention initiale du photographe est celle d'ouvrir un dialogue et de laisser ses portraits parler d'eux-mêmes, libres d'interprétation.

Le processus de conception des neuf pièces s'est déroulé sur une période de près de huit mois. Jérôme Bertrand, qui a réalisé lui-même les croquis et les

prothèses servant d'accessoires, s'est toutefois entouré de la maquilleuse Catherine Brunelle lors des nombreuses sessions de photographie.

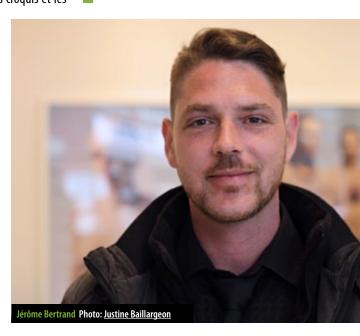
De nombreuses semaines de postproduction, notamment avec le logiciel Photoshop, ont été nécessaires à l'artiste pour offrir ses oeuvres abouties. Outre ses capacités manuelles artistiques tirées de ses premiers pas dans les arts visuels, Jérôme Bertrand se sert de son expérience afin de mettre en pratique sa minutie et sa patience.

«Parfois, des amis ou des connaissances me parlent du

temps que je passe sur Photoshop pour chacune des photos. Pour moi, constate-t-il, ce n'est rien puisque j'ai l'habitude de passer des mois sur une peinture ou une sculpture. Ça me permet de développer ma patience et de mener des projets de longue haleine.»

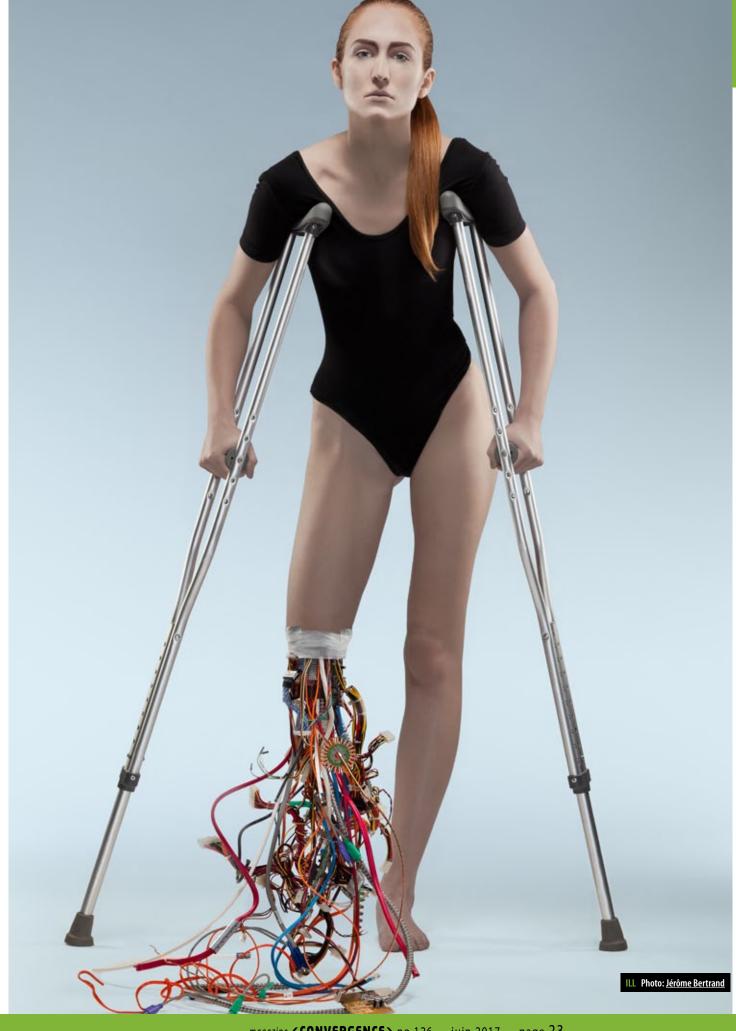
Le photographe nous propose une autre série de portraits photographiques qui porte le titre «Sacré Coeur» et qui s'intéresse cette fois aux thèmes de la religion et du martyre. À nouveau, ses oeuvres sont le reflet d'une personne intégrée dans des éléments scéniques. «J'aime travailler le portrait puisque l'interaction avec le modèle est un élément clé dans la conception de l'image, conclut-il. Elle m'incite à avoir moi-même des réflexions sur mon travail.»

L'exposition «ILL» de Jérôme Bertrand était présentée du 10 au 16 mai 2017 à la galerie Erga.





magazine **<CONVERGENCE>** no 126 — juin 2017 — page 22



magazine **<CONVERGENCE>** no 126 — juin 2017 — page 23



magazine **<CONVERGENCE>** no 126 — juin 2017 — page 24

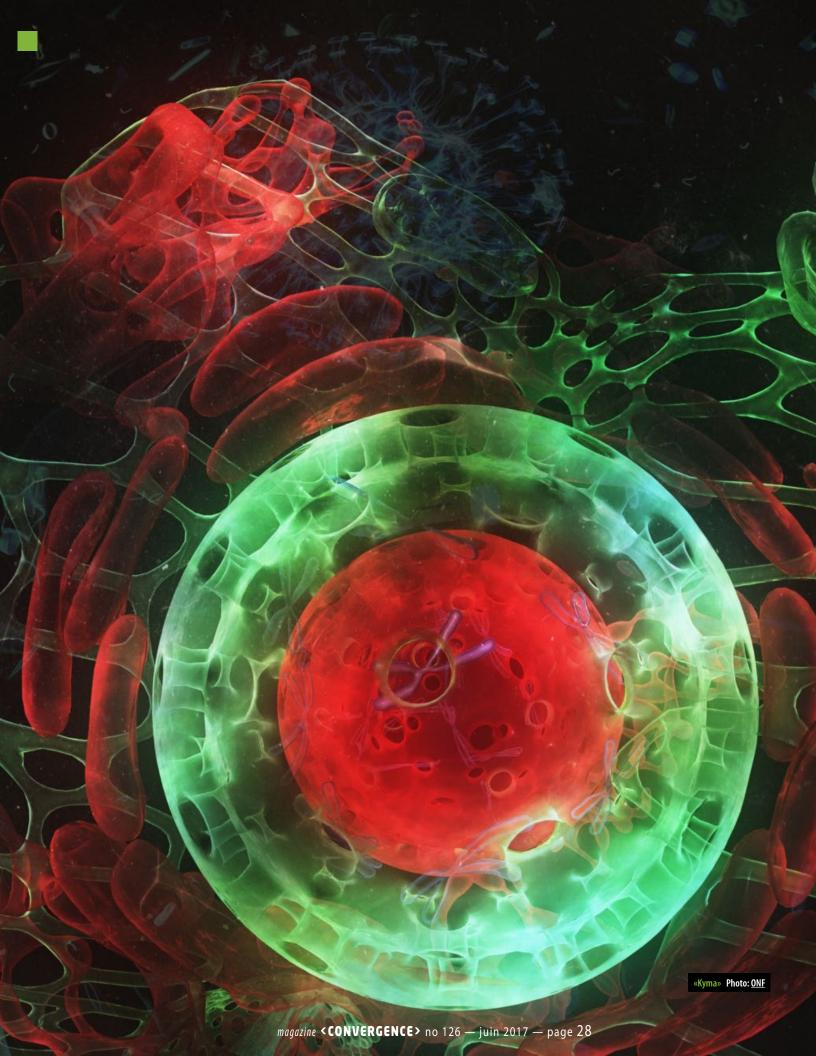


magazine **<CONVERGENCE>** no 126 — juin 2017 — page 25



magazine **<CONVERGENCE>** no 126 — juin 2017 — page 26





## «KYMA, ONDES EN PUISSANCE»: PHILIPPE BAYLAUCQ RAPPROCHE L'ART ET LA SCIENCE

par <u>Justine Baillargeon</u>

«Kyma, ondes en puissance» est la dernière création de l'artiste multidisciplinaire Philippe Baylaucq. Celui qui a déjà présenté «Tempo» et «Aurorae» collabore à nouveau avec l'Espace pour la vie grâce à cette oeuvre 360° d'une trentaine de minutes présentée au Planétarium Rio Tinto Alcan pendant toute une année. Philippe Baylaucq, concepteur et réalisateur du projet immersif produit par l'ONF, y jumelle l'univers de l'astronomie à sa signature personnelle. «J'ai appris que le dialogue entre les astronomes et les artistes est non seulement possible, mais extrêmement fertile», affirme-t-il.

a démarche créatrice de Jérôme Bertrand provient ultimement du milieu des arts visuels plus traditionnels, principalement du dessin, de la sculpture et du collage.

Depuis quelques années, ayant obtenu un diplôme en photographie professionnelle au collège Dawson en 2013, il s'intéresse plus amplement à ce médium de la photographie.

«Kyma» est un récit sans paroles qui nous transporte dans l'infiniment grand, tel que l'univers, ainsi que dans l'infiniment petit, notamment grâce à la science des ondes. Le tout, bercé par la musique du compositeur émérite Robert Marcel Lepage.

Marqué dans son enfance par le film «Powers of Ten» du couple américain Charles et Ray Eames, qui proposait aussi un voyage entre l'infiniment grand et l'infiniment petit, Philippe Baylaucq y rend hommage à sa façon. «Je pense que c'est un film qui m'a donné envie de faire du cinéma. L'impact a été tellement fort qu'il m'habite depuis et est ressorti dans ce projet.»

Projet d'envergure, «Kyma» s'est dessiné en 12 mois seulement, dans un véritable marathon de création. Le chef d'orchestre a demandé à ses collaborateurs de participer pleinement à une création qui est susceptible d'être modifiée jusqu'à la toute dernière minute.

À la différence de la réalisation cinématographique normative, aucun scénario n'a été rédigé en amont pour ce projet. «Ma façon de travailler se rapproche de celle d'un sculpteur. J'ai un bloc sur lequel je commence à piocher, métaphorise le réalisateur. J'écoute la nature même de mon matériau. C'est ce que je fais dans mes oeuvres, et surtout dans celles où j'utilise les nouveaux médias.»

#### Son en puissance

Parmi ses collaborateurs de longue date, Philippe Baylaucq mentionne l'apport indéniable du compositeur Robert Marcel Lepage qui est assisté par Nicolas Borycki et par le concepteur sonore Benoît Dame, ce dernier étant lui-même assisté de Catherine Van Des Donkct. Les deux piliers du projet immersif étaient dans la course dès ses premiers pas.

«Le son, c'est l'émotion. Les images peuvent être aussi belles que possible, estime le réalisateur, elles ne le seront jamais autant que lorsqu'elles dansent en tandem avec la musique. Et l'inverse est aussi vrai.» Il insiste sur les multiples connaissances de Robert Marcel Lepage, de la musique classique au free-jazz. «Il apporte à la création la rigueur

de l'écriture du classique et le courage de l'improvisateur de jazz.»

Avec «Kyma», le désir du réalisateur était de proposer une oeuvre qui rassemblerait toutes les traditions de l'ONF, de la fiction au documentaire en passant par l'animation. Ainsi, le projet unique est un mariage entre les images tirées de notre monde réel, l'intégration fictive et l'imagerie numérique.

Philippe Baylaucq lancera la semaine prochaine une oeuvre holographique au Musée Pointe-à-Callière créée dans le cadre du 375e anniversaire de la ville de Montréal. Intitulée «Un jour sur le pont Franchère», l'installation s'inspire des vestiges du premier pont en pierre de Montréal.





magazine **<CONVERGENCE>** no 126 - juin 2017 - page 30

## UNE PREMIÈRE OEUVRE DE L'ONF CONÇUE POUR LE DÔME

par <u>Justine Baillargeon</u>

Pour concevoir l'oeuvre immersive «Kyma, ondes en puissance», qui fait actuellement partie du programme double du Planétarium Rio Tinto Alcan, le producteur René Chénier a eu carte blanche et une confiance complète de la part de l'Espace pour la vie. Le spectacle de trente minutes, destiné à un public familial âgé de 7 ans et plus, est la toute première création de l'Office national du film du Canada (ONF) conçue pour une diffusion dans un dôme.

Étonnement, l'idée est venue d'une décision économique, nous raconte le producteur exécutif de l'ONF en entrevue. Depuis quelques années, les revenus de l'ONF sont en perte. Je me suis donc demandé ce que je pourrais faire pour contribuer à une entrée de revenus potentielle, en m'attaquant à un autre marché par exemple, tout en restant dans le mandat de l'ONF.»

René Chénier s'est donc penché sur l'univers des dômes. Curieux, il a mis en place des études, dont le rapport fut très concluant, qui lui permettrait notamment de comprendre le fonctionnement et les outils nécessaires pour créer des oeuvres pour dômes. Le pitch présenté aux membres du Planétarium Rio Tinto Alcan était d'une simplicité efficace. Il s'agirait d'une première collaboration entre deux grandes institutions montréalaises, soit l'Espace pour la vie et l'ONF, autour de la création d'un artiste de renom, le renommé Philippe Baylaucq.

«Au bout d'une heure de présentation, se souvient le producteur, je recevais une offre financière sur le champ. Ce qui est très rare dans le milieu de la production de films ou de la télévision. Ça prend souvent des mois, voire des années avant de se concrétiser.»

C'est que cette bonne idée a su emballer d'emblée tous les participants. Conçu sur une période de moins d'un an, qui peut sembler très rapide pour le commun des mortels pour une oeuvre de cette envergure, le projet «Kyma, ondes en puissance» explore l'univers des ondes et est désormais disponible au grand public.

#### Les défis des nouveaux médias

René Chénier et Philippe Baylaucq cumulent les collaborations à succès. Pensons notamment au long métrage «Hugo et le dragon» (2002) et au court film «ORA» (2011). Dans le cas de «Kyma»

comme dans celui d'«ORA», qui aborde l'art de la danse par la thermographie 3D, la technologie et la conception artistique vont de pair.

Ici, René Chénier confie que l'enjeu premier était d'acclimater la création à cette forme jusqu'alors inédite pour l'ONF, la diffusion en 360 degrés. «Quoique tous les projets que je fais avec l'ONF depuis plusieurs années sont toujours des prototypes pour lesquels je découvre au fur et à mesure la meilleure façon de raconter le récit, explique-t-il. Un des grands défis à mon sens était aussi celui d'avoir un film non narratif et de laisser la musique parler d'elle-même.»

Contrairement à la méthode traditionnelle de production, le projet «Kyma» ne comportait pas de scénario initial. «Philippe Baylaucq est un artiste, c'est un sculpteur et je savais qu'en travaillant avec lui, il bâtirait tous les jours sa sculpture pour nous amener vers sa production cinématographique musicale.»

Grâce à son format sans paroles, «Kyma, ondes en puissance» est une oeuvre universelle. Après son long séjour au Planétarium Rio Tinto Alcan, dont les diffusions sont prévues jusqu'en 2018, la conception de Philippe Baylaucq aurait le potentiel de voyager dans les autres dômes du monde.

René Chénier collabore actuellement à une autre expérience d'envergure, l'oeuvre immersive magistrale «Expo 67 Live» conçue par l'ONF en célébration du 375e anniversaire de la ville de Montréal et du 50e anniversaire de l'Exposition universelle de Montréal.

«C'est le récit de cette grande effervescence qu'il y avait à Montréal en 1967 que nous présenterons en très grand format sur des projections monumentales en spatialisation. C'est un peu comme si vous portiez un casque de réalité virtuelle, sauf que ce sera réellement devant vous», décrit-il. «Expo 67 Live» se déroulera du 18 au 30 septembre 2017, sur l'esplanade de la Place des Arts.





magazine **<CONVERGENCE>** no 126 — juin 2017 — page 32

## LE PLANÉTARIUM RIO TINTO ALCAN MISE SUR L'ÉQUILIBRE ENTRE L'ART ET LE CONTENU ÉDUCATIF

par <u>Justine Baillargeon</u>

Les propositions variées du Planétarium Rio Tinto Alcan ont toujours su attirer un créneau varié de visiteurs de tous les âges. L'équipe de l'Espace pour la vie travaille d'arrache-pied afin de rendre accessibles au grand public ses propositions s'abreuvant des domaines de la science et de la nature. La nouvelle programmation double du quartier général de l'astronomie montréalaise en est un bel exemple. Nous avons discuté avec Pierre Lacombe, directeur du Planétarium Rio Tinto Alcan lors du lancement de sa toute dernière proposition.

e programme double est donc un parfait mariage entre la création artistique, toujours teintée d'astronomie, avec la primeur «Kyma, ondes en puissance», ainsi que la présentation plus normative intitulée «Voyageurs de l'ombre». Pierre Lacombe prend en considération le fait qu'une partie importante des visiteurs du Planétarium y recherchent avant tout une source d'apprentissage dans le but d'apprendre et de s'éduquer.

«Le défi auquel nous faisons face lorsque nous voulons présenter une oeuvre plus artistique comme "Kyma", c'est de trouver un équilibre où nous combinerons les deux», nous informe le directeur du Planétarium. Ainsi, cette oeuvre immersive, conception de l'ONF, fait consciemment référence au domaine des sciences puisqu'elle prend la forme d'une représentation métaphorique poétique et humaine des ondes.

Afindesatisfaire les spectateurs plus conventionnels, le Planétarium Rio Tinto Alcan maintient à l'affiche un deuxième programme double. Le combo de spectacles «Un jour sur Mars» et «Astéroïdes: Mission extrême» est donc à sa disposition en parallèle à sa nouvelle programmation.

«Nous avons donc des alternatives qui permettent aux gens de choisir ce qui les intéresse davantage, ajoute-t-il. Si on sent une sensibilité particulière chez un spectateur, nous pouvons le diriger vers l'expérience de "Kyma".»

La présence d'une conception où le volet artistique obtient une forte présence n'est pas une première pour le Planétarium. En 2013, l'institution ouvrait ses portes avec «Continuum» du tandem Michel Lemieux et Victor Pilon qui était, tout comme «Kyma», sans narration et nourri d'une trame

musicale vivante. Il y eut ensuite «Vertiges», une expérience poétique sur le temps conçue par Jimmy Lakatos et Alexandre Burton.

«Ainsi, explique Pierre Lacombe, nous essayons d'explorer différentes avenues pour parler de science et d'astronomie pour que ceux qui s'y intéressent un peu puissent avoir le goût de venir grâce à une approche artistique.»

#### **EXO** pour exoplanètes

L'équipe du Planétarium Rio Tinto Alcan travaille à la conception de son prochain tandem de spectacles qui sera disponible à l'automne prochain.

Le combo réunira le spectacle «EXO», une nouvelle production de la maison qui élucidera le mystère autour des exoplanètes et de cette recherche de la vie dans l'univers, et «Demain l'espace». Les tournages d'«EXO», dont Sébastien Gauthier est le responsable de la production, se dérouleront dès le mois de mai à Hawaï et en Chine. «Ça fait exotique, reconnaît Pierre Lacombe, mais des tournages comme ceux-là ne sont pas toujours faciles, les conditions y étant plutôt difficiles.» Le choix s'est arrêté sur ces deux lieux pour des raisons bien précises.

«Il y a de gros observatoires sur l'île d'Hawaï, c'est donc un excellent lieu pour l'astronomie. Autour, il y a aussi de nombreux écosystèmes qui nous offrent beaucoup de contenus visuels.» En ce qui concerne la Chine, le pays possède depuis tout récemment le plus grand radiotélescope du monde, un outil incontournable dans le secteur de la recherche de la vie dans le reste de l'univers puisqu'il capte les signaux en provenance de l'espace.

Le lancement de ce nouveau programme double aura lieu au début du mois de novembre.



## LE PRINTEMPS NUMÉRIQUE CÉLÈBRE LA CRÉATIVITÉ MONTRÉALAISE

par Sophie Bernard

Du 21 mars au 21 juin, Montréal sera plus numérique que jamais, avec la nouvelle édition du Printemps numérique. Depuis quatre ans, cet événement réuni une foule d'activités dans tous les secteurs du numérique. Son objectif, explique Mehdi Benboubaker, le directeur général, est de promouvoir Montréal à titre de capitale mondiale de la créativité numérique, des arts numériques, en passant par le jeu vidéo, les arts visuels, le textile intelligent, l'intelligence artificielle ainsi que la réalité virtuelle et augmentée. Nous l'avons rencontré lors du Forum Culture + Numérique, deux journées de réflexion organisées par le RPM et la SODEC au DigiHub Shawinigan.

ontréal innove dans de nombreux secteurs et cette année, comme dans les précédentes éditions, le Printemps numérique proposera une foule de projections et de projets spéciaux. Déjà 170 organisations sont mobilisées.

« Nous développons des événements destinés aux organismes dans un événement de maillage, précise Mehdi Benboubaker. Je pense à la série #intersections dont, cette année, le gros va se tenir au Centre canadien d'architecture et qui proposera des thématiques transversales et où les parties prenantes vont pouvoir échanger, partager et rayonner. »

Chaque année, l'événement accueille une ville créative. Dans le passé, ce fut Bruxelles ou encore Munich, le Printemps numérique ne désirant pas être nombriliste, les villes invitées devenant des ambassadrices pour Montréal.

« Depuis déjà quelques années, nous avons identifié le maillage comme un besoin des différentes industries qui, depuis quelque temps, veulent travailler sur des verticaux », explique le directeur général du Printemps numérique.

Montréal possède beaucoup d'expertises qui se trouvent dans différents milieux, particulièrement en jeux vidéo et en effets visuels, des domaines dans lesquels la ville est champione du monde.

« Ces expertises, est-ce qu'on veut les partager, les transposer dans d'autres secteurs ?, questionne Mehdi Benboubaker. Nous voulons sortir des sentiers battus, notamment avec la série #intersections pour inviter le monde qui ne se connecte pas nécessairement dans leurs réseaux quotidiens et de travailler à partager les expertises et les expériences et, aussi, d'avoir de nouvelles occasions de collaborer. Les affinités sont là. La force du Printemps numérique réside dans sa capacité de rassembler les entreprises, les organismes et les artistes qui, ensemble, contribuent à faire de cette saison un moment particulier pour montrer ce qu'on fait. »

Pour cette quatrième édition, la DJ montréalaise Abeille Gélinas agira à titre d'ambassadrice. Un HackCite spécial 375e anniversaire de Montréal réunira des hackers et des designers autour d'un projet mode.

Du 21 mars au 21 juin, dans plusieurs lieux de la ville, les professionnels et le grand public pourront accéder à des conférences, des expositions, des installations, des événements musicaux, des performances, des projections et du théâtre.

Le Printemps numérique bénéficie d'un soutien financier de 475 000 \$ de la Ville de Montréal, incluant une aide financière du gouvernement du Québec accordée dans le cadre de l'Entente Montréal 2025, administrée par le Secrétariat à la région métropolitaine du ministère des Affaires municipales et de l'Occupation du territoire. Le Secrétariat à la région métropolitaine accorde également au Printemps numérique une aide financière de 75 000 \$ provenant du Fonds d'initiative et de rayonnement de la métropole. Ce projet bénéficie également du soutien de Concertation Montréal, de Tourisme Montréal et de La Vitrine.



magazine **CONVERGENCE** no 126 — juin 2017 — page 35



## GANESH BARON ALOIR, ASPIRANT MAPPEUR

par <u>Pierre de Montvalon</u>

Finissant au baccalauréat en design graphique de l'UQÀM, Ganesh Baron Aloir a commencé par la peinture avant de s'intéresser durant ses études aux possibilités que lui offraient les nouvelles technologies pour sa pratique artistique. Dans le cadre du Printemps numérique, le jeune designer présente un mapping original sur le thème de la mode numérique.

J'ai commencé avec la peinture abstraite, puis je me suis intéressé durant mon baccalauréat à tout ce qui est projection, mapping vidéo, logiciel 3D et réalité virtuelle, explique-t-il. Les nouvelles technologies sont les outils qui me permettent de faire de la projection et de la 3D par moi-même, en parallèle de mes études.»

Même s'il a aujourd'hui remplacé le pinceau par l'interface de son logiciel vidéo, sa pratique artistique continue d'être en fonction d'un élément fondamental: se laisser surprendre.

«La surprise m'a inspiré tout le long de mon parcours. En peinture abstraite, je lance un jet d'encre, puis c'est à partir de la tâche que je développe mon expression artistique. C'est un petit peu la même chose avec les nouvelles technologies, explique-t-il. On n'a pas vraiment compris tout ce qu'elles permettent de faire. C'est dans un esprit de découverte et de surprise qu'on peut utiliser des techniques qui existent déjà, les utiliser différemment et dévier leur utilité pour créer quelque chose de nouveau.»

Dans le cadre du Printemps numérique, Ganesh Baron Aloir a eu pour mandat d'imaginer avec un collègue le futur des vêtements en utilisant la technique du mapping. «J'ai conçu la robe comme une extension du corps. La projection est constituée de nombreux motifs abstraits et, à l'image du corps humain, symétriques. Certains éléments font d'ailleurs penser à des ailes.»

Les deux designers ont ainsi fait porter au mannequin blanc un vêtement numérique sous forme de projection mappée. «La conception s'est fait à plat: ça a donc été une surprise de voir le résultat en vrai, raconte-t-il. Tout au long du travail de création sur logiciel, il faut essayer de visualiser par la suite ce que ça va donner en 3D, travailler

avec les courbes des modèles sur lesquels on travaille. C'est toujours une surprise de découvrir la véritable forme que l'oeuvre va avoir.»

Participer au Printemps numérique est pour l'étudiant en design graphique une expérience stimulante et enrichissante. Une fois son baccalauréat en poche, Ganesh Baron Aloir aimerait se lancer dans le design d'interaction pour la réalité virtuelle.

«J'aimerais bien sûr travailler pour la SAT ou Moment Factory, deux beaux piliers de l'art numérique, explique-t-il. Mais il y a aussi beaucoup d'entreprises intéressantes présentées au Printemps numérique: PixMob par exemple. Même Ubisoft commence à avoir des projets qui sont dans le jeu vidéo, mais qui sont divergents, plus indépendants et moins blockbuster.»



par Pierre de Montvalon

Au début des années 2000, la scène VJ à Montréal vit un gros boom. La communauté se rassemble autour de la SAT, véritable aimant pour les acteurs de l'art numérique. VJ depuis 2001, Thien Vu participe au développement du mapping et co-fonde en 2016 MAPP\_MTL, le premier festival de mapping où il occupe le rôle de directeur de création. Rencontré au Printemps numérique dont MAPP\_MTL est un partenaire, le jeune homme se voit toujours en pionnier en train d'explorer ce nouveau médium.

hien Vu Dang débute en 2001 sa carrière en tant que VJ pour animer des événements. Autodidacte comme toutes les personnes du milieu, il apprend tout seul les bases du métier, et côtoie à la SAT deux autres VJ, Dominic Audet et Sakchin Bessette, qui viennent alors de lancer leur propre compagnie.

«À l'origine du VJing, ce sont des pirates qui ont créé leur propre style, raconte Thien Vu Dang. Le VJing a en effet émergé des détournements de la télévision. C'est de l'anti-télé: des lecteurs VHS sont détournés pour faire de la création artistique en temps réel durant des événements.»

Le mapping est l'évolution naturelle de l'art de projeter une image sur une surface. Alors que le VJing traditionnel n'accorde que peu d'importance à la surface sur laquelle les images sont projetées, le mapping place celle-ci au centre même du processus artistique: la surface permet à l'oeuvre de prendre vie.

«Au départ, le VJing se faisait sur des écrans très standards 16:9, raconte-t-il. Ensuite on est sorti du cadre en détournant des projecteurs vidéos utilisés dans les salles de projection ou des mixeurs TV utilisés pour la télévision. Le mapping, c'est donc sortir du cadre standard pour s'approprier notre environnement. C'est prendre l'espace par la projection vidéo et le contrôle précis de la lumière.»

Aujourd'hui, Montréal est devenue un pôle de création bouillonnant pour le mapping. La ville abrite un studio devenu un des leaders mondiaux en la matière: Moment Factory. Le Quartier des spectacles, quant à lui, est un des seuls lieux au monde qui offre un si gros complexe de mapping permanent.

Thien Vu Dang Photo: Pierre de Montvalon

Avec MAPP\_MTL, dont la prochaine édition aura lieu du 4 au 8 octobre 2017, Montréal se dote d'un festival centré sur cette nouvelle pratique. Le festival regroupe autant les artistes que les gens de l'industrie pour réfléchir à comment développer cette pratique.

«Même si la pratique est encore embryonnaire, il y a une forme de stagnation et le désir de la communauté de briser cette stagnation-là, explique-t-il. Ça serait notre défi: casser la définition du mapping et l'amener dans sa nouvelle ère. Laquelle? C'est justement cela qu'on essaye de définir.»



magazine **<CONVERGENCE>** no 126 — juin 2017 — page 38

# «THE ENEMY»: DES COMBATTANTS FACE-À-FACE UNE EXPÉRIENCE DE RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE

texte: <u>Guerric Leroux</u> entrevue: <u>Juliette Rolland</u> vidéo/photo: <u>Myriam Baril-Tessier</u>

Karim Ben Khelifa est photojournaliste et correspondant de guerre depuis 1998. Il a remporté de nombreuses récompenses pour son travail. Il est le réalisateur de l'installation de réalité virtuelle et augmentée «The Enemy», un projet qui explore les rapports humains dans le contexte de la guerre.

e par la nature de son travail, Karim Ben Khelifa a l'habitude d'établir des rapports humains avec les camps opposés des guerres qu'il couvre. Il réalise un jour qu'il devrait essayer d'offrir au plus grand nombre de vivre cette expérience en donnant l'occasion de rencontrer ces combattants et de comparer leurs points de vue. C'est de cette idée qu'est né son projet «The Enemy», qui place l'utilisateur entre deux combattants ennemis et le laisse naviguer dans cet espace. «Le projet est très compliqué à monter, mais simple dans sa compréhension et son message, ce qui a permis de trouver des soutiens financiers très facilement», rassure le réalisateur.

Au coeur de «The Enemy», six questions qu'il pose aux combattants de chaque camp: Qui est ton ennemi? Pourquoi est-il ton ennemi? Est-ce que tu l'as tué? Qu'est-ce que la violence pour toi? Qu'est-ce que la paix pour toi? et 0ù te vois-tu dans vingt ans? Le photojournaliste nous explique la logique derrière ces questions: «Les trois premières questions sont des questions où je demande au combattant de parler de l'autre: l'autre m'a tué ou veut me tuer, l'autre a pris ma terre ou essaie de me la prendre. Les autres questions sont des questions personnelles qui révèlent leur propre humanité.»

Le projet est né sous forme photographique. Les photos des ennemis se faisaient face, mais Karim Ben Khelifa voulait que les ennemis soient dans une même pièce, en face-à-face, pour découvrir leur gestuelle, leur façon de parler. «Il est devenu évident pour moi que la réalité virtuelle permettrait

un niveau d'engagement que je n'avais pas dans la photographie.» Le réalisateur rentre dans les détails techniques de l'installation: «C'est un projet multi-utilisateurs sans fil. On met son sac à dos, ses écouteurs et son casque, et on se déplace dans l'espace. L'idée pour l'usager, c'est vraiment de se retrouver face à un combattant. Ils ne sont pas là de chair et d'os, mais ils sont là, ils vous regardent, ils réagissent à votre présence. C'est une reconstruction qui permet aux gens de vivre quelque chose qui semble être beaucoup plus marquant que si c'était sur du papier.»

Lors d'une entrevue vidéo réalisée en marge du VR Salon de Mutek, Karim Ben Khelifa explique le rôle qu'a joué le MIT dans cette installation: «Le système est là pour que vous l'utilisiez, mais il s'imbibe aussi

de votre expérience et va faire évoluer l'expérience selon la manière dont vous réagissez. On fait attention à voir par où vous commencez, la distance que vous gardez avec un combattant par rapport à l'autre, etc. Tous ces éléments permettent de déceler des stéréotypes.»

L'expérience est également en train d'être portée en réalité augmentée afin d'être partagée avec un maximum de personnes, pas seulement celles qui peuvent venir voir l'installation sur place. «Le contenu est identique, mais on n'est pas en immersion dans un espace que j'ai créé», souligne Karim Ben Khelifa. Le prototype en réalité augmentée est disponible sur simple demande sur http://theenemyishere.org/fr/.



## Guide de survie START-UP

première édition

Des trucs pour démarcer.

Des conseils d'experts qui sont passés par là.

Des start-ups à découvrir.

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



une autre brillante idée du Lien MULTIMÉDIA.»

maintenant disponible

commandez vos copies www.lienmultimedia.com/boutique



Obtenez 15 % de rabais en entrant le code VFX85432

maintenant disponible (en format numérique et imprimé)

commandez vos copies http://boutique.qfq.com

## Guide de l'industrie MULTIMEDIA nouveaux médias

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

2000 entreprises répertoriées 5000 contacts



Un outil indispensable pour les professionnels du numérique.»

maintenant disponible

commandez vos copies www.lienmultimedia.com/boutique



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

maintenant disponible

commandez vos copies http://boutique.qfq.com



 $\it magazine$  **<CONVERGENCE>** no 126 — juin 2017 — page 44



## PHILIPPE DEMERS: À LA CROISÉE DES ARTS ET DES AFFAIRES

par Pierre de Montvalon

Cofondateur de MASSIVart, Philippe Demers a un projet clair: décomplexer la relation entre arts et affaires. Débroussailleur d'un nouveau type de collaboration entre ces deux mondes, le natif de Chicoutimi veut élargir les occasions d'affaires des artistes. En 2009, il fonde Chromatic, festival où se rencontrent arts et affaires dans un cadre festif. Le Lien MULTIMÉDIA a rencontré l'entrepreneur au lancement de la neuvième édition du festival.

ès les débuts de Chromatic, Philippe Demers comprend qu'il a besoin d'un nouveau modèle d'affaires pour propulser son organisme. «Lorsqu'on débute un festival, c'est difficile d'arriver avec des chiffres pour les commanditaires et les institutions publiques, explique-t-il. Gagner leur confiance prend du temps.»

Philippe Demers développe en parallèle de Chromatic un service d'organisation d'événements sous la houlette de son organisme, MASSIVart. D'année en année, Chromatic estampille alors sa marque sur des soirées et ateliers en partenariat avec des organismes comme Moment Factory, la Tohu, Picknic Électronik ou le Quartier des Spectacles.

«Aujourd'hui, nous avons trouvé un équilibre. Une équipe s'occupe des services commerciaux à l'année pour permettre de réinvestir l'argent sur le festival», continue-t-il. Chromatic s'étend par ailleurs à l'international: après un événement à Paris en 2015, Philippe Demers et son équipe travaillent sur un partenariat avec une galerie à Shanghai.

#### Redéfinir une relation

Dans le domaine culturel, les modèles de financement sont à redéfinir. C'est d'autant plus important selon Philippe Demers qu'il est primordial d'être innovant et persévérant dans le secteur culturel. «Les codes changent! Par exemple, le modèle d'affaires de l'industrie de la musique est bousculé par l'arrivée des plateformes de diffusion en continu. Dans le cas des arts visuels, c'est l'application Instagram qui vient changer les habitudes.»

Depuis l'édition de 2016, Chromatic propose aux artistes et «entrepreneurs culturels» un volet "Pro". «Aujourd'hui, permettre à des artistes d'exposer et de promouvoir leur travail n'est pas suffisant. Qu'est-ce que nous pouvons faire à Chromatic pour les outiller davantage?»

En collaboration avec C2 Montréal cette année, Chromatic Pro propose des ateliers et conférences pendant lesquels les artistes peuvent rencontrer des coachs du milieu créatif et des affaires. «Nous voulons exposer notre communauté d'artistes à ce réseau d'innovation et de créativité, détaille-t-il. Nous voulons que Chromatic participe à ce maillage entre les artistes et les gens d'affaires.»

L'artiste pourrait lui aussi se lancer en affaires et offrir ses services aux entreprises. «En ce moment, les relations entre le milieu des affaires et le milieu artistique sont très top to bottom: je collectionne, j'investis en toi. Nous voulons changer cela.» Car, si les artistes peuvent s'approprier des outils de marketing, ce sont aussi les startups — dans une éternelle quête de créativité et d'innovation — qui ont besoin de cette pratique artistique.

«Briser le statu quo, c'est ce que font les artistes depuis des siècles, c'est dans leur pratique. Ils peuvent donc apporter des services cruciaux aux entreprises, maintenant que celles-ci ont besoin d'innover et sont basées beaucoup sur l'image», expliquet-il.

Selon lui, les artistes doivent avoir une relation décomplexée avec les entreprises. «Il faut aussi avoir un changement de paradigme chez les artistes, et là je ne vais pas juste me faire des amis en disant cela. Les artistes devraient revoir la manière avec laquelle ils peuvent collaborer avec les marques, sans nécessairement penser que l'âme de leurs travaux s'en trouve de facto moins présente. Il faut bien sûr arriver à trouver un équilibre, avec une portion des projets qui se font avec le soutien des fonds publics.» Cela permettrait aux artistes de diversifier leurs sources de revenus tandis que les gens d'affaires pourraient se nourrir de la pratique artistique de ceux-là.

Et Philippe Demers d'arborer fièrement sa vision sur son costume dont la doublure est imprimée au motif de l'artiste The Doodys, son coup de coeur de l'édition 2016 de Chromatic.



## CREER DES PERSONAS POUR DU DESIGN PLUS INCLUSIF

par Sophie Bernard

Consultant principal en accessibilité du Web chez Deque Systems, Denis Boudreau fait la promotion de l'inclusion sociale sur le Web depuis de nombreuses années et se passionne pour l'expérience usager. Il était invité au Web à Québec pour parler des tendances design en 2017 ainsi que leurs impacts sur l'expérience usager et l'accessibilité. Et pour bien faire comprendre l'importance du design dans l'expérience usager, il a rappelé une expérience de l'armée américaine dans les années 1940.

'armée de l'air américaine s'est rendu compte que de plus en plus de ses avions à réaction avaient de la difficulté à tenir dans les airs. Quelque 17 pilotes s'écrasaient quotidiennement. L'armée s'est rendu compte qu'elle n'avait jamais révisé ses cockpits. Or, les pilotes devenaient de plus en plus grands et de plus en plus gros. Il fallait donc refaire les cockpits pour faire face à cette nouvelle réalité. Gilbert S. Daniels, un diplômé en anthropologie physique employé par l'Aero Medical Laboratory de la base américaine Wright Air Force, s'est mis à mesurer les pilotes, réalisant une étude avec 10 mesures différentes, dont la taille, la longueur des doigts et la largeur de la poitrine. Rapidement, il se rend compte que le pilote moyen, pour lequel l'armée construisait des cockpits depuis le milieu des années 1920, n'existait pas. «Comme si lorsqu'on rentre dans une voiture qui a été conduite par quelqu'un d'autre, on ne faisait pas d'ajustement», illustre Denis Boudreau.

Qu'est-ce qu'un bon design? Cela dépend de la personne à qui l'on pose la question, estime le consultant principal en accessibilité du Web de Deque Systems. «Comme créateur, concepteur ou programmeur, on veut créer quelque chose qui soit le fun», note-t-il. Or, on compte plus d'un milliard de personnes handicapées sur la planète, soit une personne sur sept qui vit avec une forme de déficience. Beaucoup de gens qu'on ne soupçonne pas ont des besoins particuliers, qu'ils soient visuels, auditifs, cognitifs ou moteurs, mais les choses s'avèrent beaucoup plus complexes. Or, personne ne veut faire du design pour les handicapés et il n'est d'ailleurs pas nécessaire de le faire. Denis Boudreau estime que nous avons une responsabilité collective, du designer au programmeur, en passant par la personne qui achète le produit et qui veut rejoindre le maximum de personnes.

Lorsqu'on fait du design, il faut imaginer différents personas qui permettraient de réduire le fossé de l'exclusion. Par exemple, prenons Emma, une jeune femme dans le début de la trentaine atteinte de trouble déficitaire de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDAH), qui a donc des problèmes à maintenir son attention. Ou alors Joseph, une personne de plus de 40 ans qui est atteinte de vertige, comme il arrive à plusieurs personnes ayant dépassé la quarantaine. Son système vestibulaire lui donne le mal des transports pendant des sessions parallaxe, procurant des sensations désagréables. Ou encore Anja, une personne aveugle qui va vouloir utiliser des agents

conversationnels, mais qui ne pourra le faire parce qu'ils ne sont pas codés pour elle.

«L'idée de développer des personnages avec des twists pousse à regarder plus largement et à réfléchir sur ce qu'est l'utilisation», note Denis Boudreau.

«Les formulaires en ligne qui utilisent des espaces réservés sont plus compliqués pour certaines personnes, ce qui a un effet sur les transactions. On estime que 15 à 20% des gens souffrent d'une forme ou d'une autre de TDAH, mais même les gens qui n'en sont pas atteints développent une fatigue devant l'écran au fil de la journée. Donc, designer pour le TDAH bénéficie à tout le monde.»

Les boutons fantômes, le défilement sans fin, le défilement en parallaxe, les polices de caractères complexes ou encore le cinemagraphe sont autant de tendances en design qui peuvent poser problème à un septième de la population.

Pour n'exclure personne, il faut penser à ces personas et mettre en place des réflexes en design, ne serait-ce qu'en ajoutant des avertissements ou encore éviter l'animation lorsqu'on vise un public de plus de 40 ans.



## POTLOC VISE À RAPPROCHER CITOYENS ET COMMERÇANTS

par Frédéric Bouchard

C'est alors qu'ils étaient colocataires à Montréal que Rodolphe Barrère, diplômé en administration des affaires à HÉC, et Louis Delaoustre, diplômé en études entrepreneuriales, également à HÉC, voyaient des commerces ouvrir dans leur quartier et fermer quelques mois plus tard. Ne comprenant pas pourquoi les gens investissent leurs économies dans un commerce, sans comprendre les besoins des citoyens du quartier, ils ont eu l'idée de POTLOC, une start-up qui permet aux citoyens de choisir les prochains commerçants qu'ils souhaitent accueillir dans leur quartier. Rodolphe Barrère explique au Lien MULTIMÉDIA comment l'entreprise s'est développée.

Notre but était de redonner la parole aux citoyens, de créer un arrimage entre eux et les commerçants afin de créer un cercle vertueux, mettant en corrélation les citoyens et leurs besoins et de futurs commerces pour créer une économie viable, précise Rodolphe Barrère. Ayant bénéficié du soutien de l'accélérateur InnocCité MTL, POTLOC a réussi une ronde de financement, dépassant les 500 000 \$ espérés.

«POTLOC vise à permettre aux résidents de se prononcer sur le type de commerce qu'ils veulent voir ouvrir, que ce soit dans une grande ville comme Montréal, une ville plus petite ou encore un centre commercial», ajoute le co-PDG.

La start-up compte divers types de clients, les organismes publics, les sociétés d'immobilier commercial ainsi que les chaînes et les bannières. Pour les sociétés d'immobilier commercial, POTLOC offre d'organiser une campagne de collecte unique sur les réseaux sociaux et sur le terrain et de leur fournir de l'information pertinente sur le profil, les habitudes de consommation et les besoins de

leur clientèle actuelle ou future. Pour les chaînes et les bannières, l'entreprise permet de valider s'îl y a une demande dans le quartier, d'identifier où les citoyens ont des demandes et inviter ceux-ci à devenir les premiers clients.

Les entrepreneurs qui veulent ouvrir leur premier commerce ont accès à une étude de marché gratuite, les autres paient pour cette étude, une façon pour la start-up de construire son modèle de financement.

«Nous proposons des études de marché participatives, ajoute Rodolphe Barrère. Évidemment, ces études sont complètement anonymisées, nous ne fournissons que l'âge et le sexe des répondants et nous ne donnons jamais nos données.»

POTLOC a ouvert récemment un bureau à Lille, dans le nord de la France. Pourquoi Lille plutôt que Paris? Parce qu'on y trouve l'Association familiale Mulliez, qui est derrière des entreprises de commerce au détail telles que Décathlon (matériel, vêtements et chaussures de sport), Leroy-Merlin (produits de bricolage) ou encore Auchan (grande distribution). «Nous développons le marché en France, mais aussi dans le reste du Canada et aux États-Unis.»

Par le biais de POTLOC, des centaines de commerces ont ouvert leurs portes, affirme Rodolphe Barrère. «On sait qu'un commerce sur trois ferme après 18 mois et les deux tiers après cinq ans, avance-t-il. Comme nous ne sommes en activité que depuis moins de cinq ans, nous ne pouvons que dire que le taux de survie des commerces qui ont utilisé POTLOC s'élèvent à 85%, contre 66% en temps normal.»

Fondée en 2014, POTLOC compte aujourd'hui 11 employés. En pleine période de recrutement (l'entreprise recherche particulièrement des développeurs informatique, des personnes en développement et en marketing des affaires), la start-up vise 16 employés au Québec d'ici les deux prochains mois.



La nouvelle 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



### Parmi les postes affichés récemment sur www.planete-emplois.com:

#### Station Mont Tremblant

Gestionnaire à la direction technique - Sentier lumineux Moment Factory

#### ■ nGenious Studio

Assistant monteur (comblé)

#### Société du Vieux-Port de Montréal

Technicien, multimédia

#### Alliance Québec Animation

Coordonnateur / Coordonnatrice - Temps partiel

#### TV5 Québec Canada

Chef de la production originale

#### Agence Québécomm

Directeur de comptes

- Alliances stratégiques (commandites)

#### CREO

Programmeur/intégrateur

#### Fragments Distribution Inc.

Spécialiste de contenu marketing et des médias sociaux en distribution de films

#### Office national du film du Canada

Conseiller, Conseillère juridique Directeur des opérations, programme français Chef, relations publiques

#### Trio Orange

Comptable de production

#### Télé-Québec

Directeur général des technologies et services techniques

#### Nish Média

Monteur/e documentaire

#### LeclercDumont

Administrateur (trice) de systeme en VFX

#### Société des Casinos du Québec

Concepteur (développeur) multimédia

#### MÁQU **I**

Technicienne, technicien de soutien aux médias – SAV

#### Beebop Studios

Coordonnateur(trice)

#### Bam Montréal

Chargé(e) du Développement des Affaires / Gestion de projets - Musique

#### École NAD

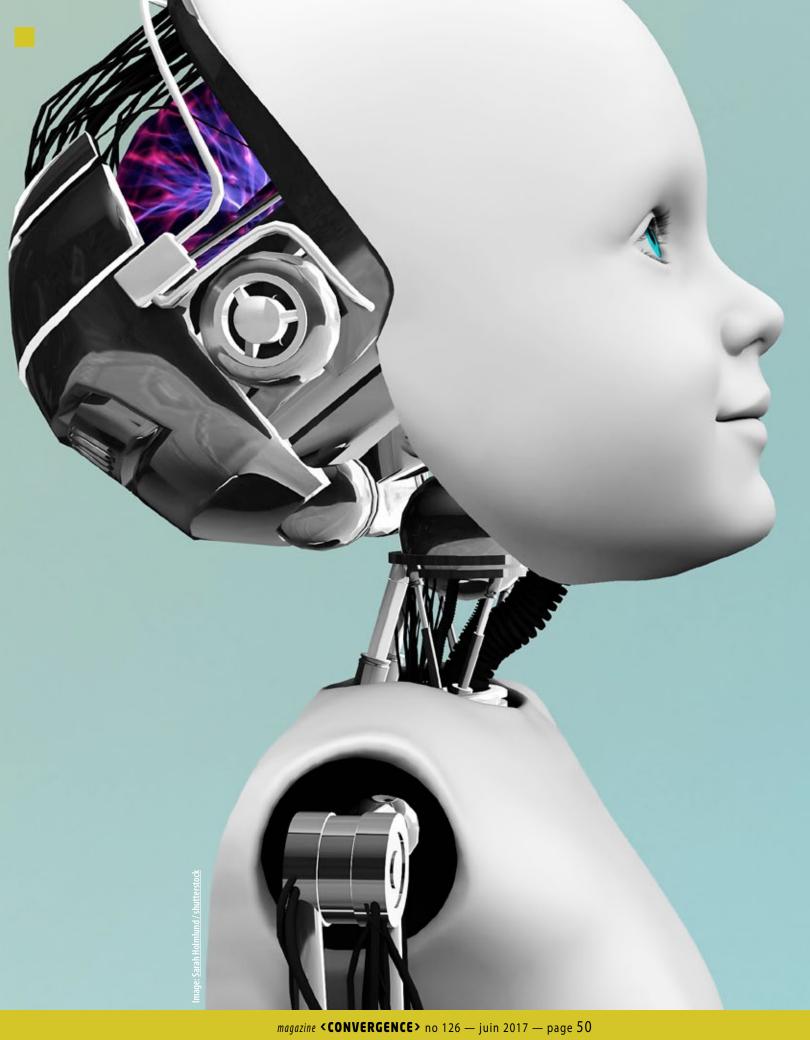
Technicien, technicienne en informatique Campus NAD de l'UQAC, situé à Montréal

#### SODEC

Directeur (trice) des communications Chargé de projets à la direction du cinéma et de la production télévisuelle

#### ■ Vidéo MTL

Magasinier



## LIMITES ET POSSIBILITÉS DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

par Frédéric Bouchard

Détenteur d'un baccalauréat en génie des technologies de l'information de l'École de technologie supérieure (ÉTS), François Légaré, occupe le poste de consultant de solutions sénior pour Bell Canada. Alors qu'il poursuit, présentement, une maîtrise en administration des affaires (MBA) pour cadre en gestion des technologies, il explore et se questionne sur les récentes évolutions de l'intelligence artificielle et les enjeux actuels pour les entreprises qui désirent l'exploiter.

L'intelligence artificielle (I.A.) est très performante et efficace, mais sur des choses très spécifiques», déclare le consultant dans une conférence donnée au Web à Québec (WAQ). «On n'est pas encore dans la super-intelligence qui est une des menaces les plus à la mode ces temps-ci, ce que l'on appelle la singularité technologique où l'ordinateur, va surpasser l'humain et l'éliminer parce qu'il ne sera pas assez compétent». Plutôt que de se montrer alarmiste et de percevoir l'intelligence artificielle comme un danger, François Légaré tempère et dresse un tableau de l'actualité pour prouver son propos.

Les I.A. spécialisées combinées peuvent offrir une solution très puissante. Le candidat à la maîtrise propose, comme exemple, le cas d'Amazon. «Ils ont carrément des réseaux de robots qui se transportent et qui permettent de faire une livraison en seulement une minute de manutention humaine», décrit-il. «Et cette automatisation permet de faire une gestion des opérations beaucoup plus efficace et rapide». Il affirme également que ce type d'intelligence artificielle permet d'assurer la maintenance des inventaires en prévoyant l'approvisionnement pour les différents produits.

François Légaré fait également référence au cas de l'entreprise Otto, une filiale d'Uber qui, à l'automne 2016, a livré de la bière entre deux villes des États-Unis, grâce à un camion complètement autonome. «Les répercussions économiques que l'on va avoir sont assez intenses. Au Canada, c'est 365 000 camionneurs. Si, demain, ils sont sans emploi, ça aura des conséquences».

Avec les arts, le consultant mentionne la nouveauté de Google «Vision API», une application qui permet de retrouver des séquences de films précises à partir de mots-clés. Par exemple, en recherchant

«baseball», une liste de films où est présentée une scène de balle-molle s'affiche à l'écran. Cela permet notamment d'éviter le traitement manuel.

Dans le domaine de la sécurité financière, l'intelligence artificielle contribue à la détection de fraude par carte de crédit, d'après les dires de François Légaré. À partir d'un examen d'un nombre considérable de transactions, il y a possibilités de déterminer une structure récurrente et de surprendre l'usurpation d'identité.

De son côté, l'employé de Bell Canada travaille avec son équipe sur des panneaux lumineux, en bordure des autoroutes. Ils y placent des caméras à des fins de qualité et pour évaluer l'achalandage. «Avec l'intelligence artificielle, on est capable de détecter la marque et l'année du véhicule. Les gens qui utilisent ces panneaux sont bien intéressés à placer des publicités ciblées», informe François Légaré. Il ajoute que le genre et l'âge approximatif des conducteurs peuvent aussi être identifiés et permettre de mieux déterminer la publicité.

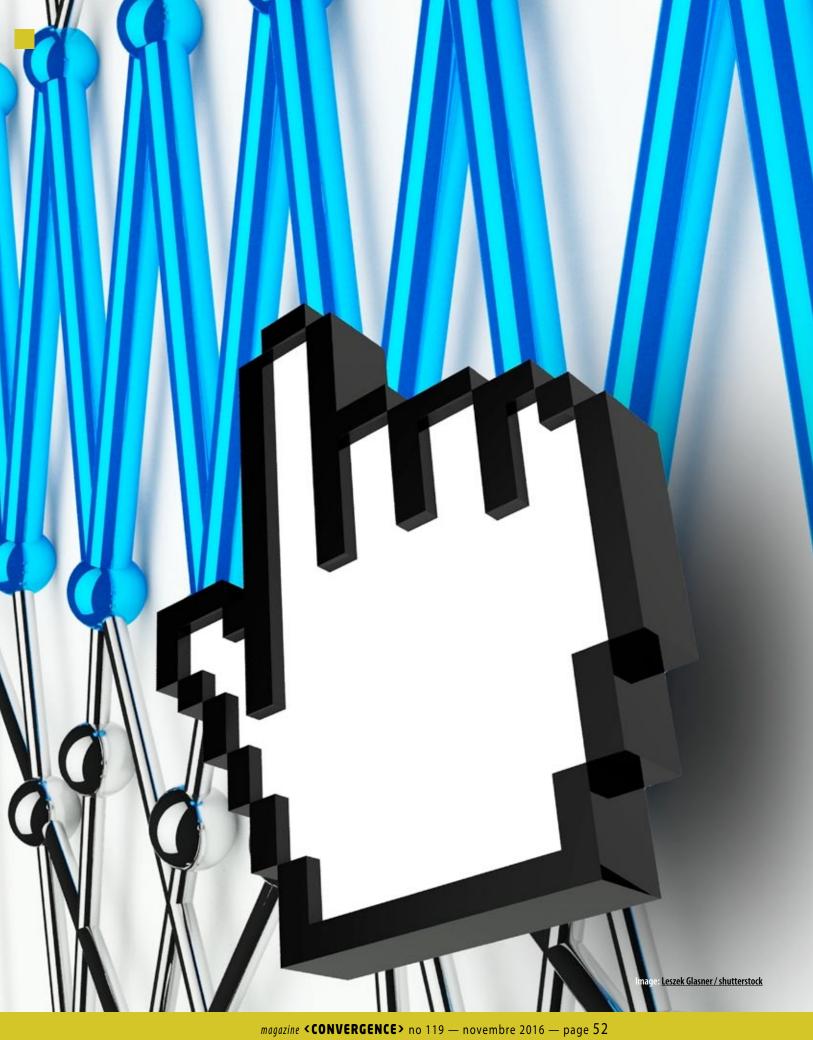
De plus, étant très engagé par rapport aux questions de santé mentale, Bell expérimente avec un agent conversationnel (chatbot) qui pourrait contribuer à aider les gens atteints de problèmes liés à cet enjeu. «On travaille déjà avec l'Institut de santé mentale. On pense que probablement avec un chatbot, il y a un moyen d'aller repérer des patterns de dépression, de stress chronique, etc.», laisse savoir François Légaré.

Et les inconvénients? Pour l'aspirant-cadre, il devient difficile, dans plusieurs cas, de justifier la prise de décision. Dans le cas du domaine des assurances, il s'interroge sur le manque d'explications qui peut découler de la prise de décision par une intelligence artificielle. «Il y a des

choix moraux et éthiques super difficiles qu'on ne peut pas programmer sans y réfléchir longuement».

Contrairement au discours pessimiste popularisé, François Légaré croit en l'investissement dans l'intelligence artificielle, d'un point de vue économique. «Les performances que l'I.A. vont apporter dans notre société devraient outrepasser les risques. Normalement, quand on augmente les performances économiques d'une entreprise, les retombées sont meilleures. Donc, si on remplace du travail par de l'intelligence artificielle, il y a fort à parier que l'argent que l'entreprise va faire va servir à embaucher d'autres personnes qui possèdent d'autres sortes de compétences afin de faire rouler l'économie», conclut-il.





## APPRIVOIȘER LE SVG SELON FREDERIC GUIMONT

par Frédéric Bouchard

Bédéiste et développeur Web, Frédéric Guimont se passionne pour tout ce qui concerne le dessin vectoriel sur le Web. Du concept original jusqu'à l'animation et l'intégration dans les navigateurs, il s'intéresse à cette technologie qui connaît une résurgence et qui permet d'émerveiller la qualité des images peu importe la taille ou le ratio de l'écran. Actuellement développeur front-end chez Savoir-faire Linux, ce professionnel explore les possibilités du SVG (Scalable Vector Graphics). À travers un parcours où il a toujours marié illustrations et codes, Frédéric Guimont s'est rapidement retrouvé attiré vers le SVG. «La première fois que j'ai touché à un ordinateur, c'était sur un logiciel vectoriel, Turtle», racontet-il lors d'une conférence donnée lors du Web à Québec (WAQ).

'entrée de jeu, Frédéric Guimont tente de définir ce qu'est le SVG ou le dessin vectoriel adaptable, mais se rend compte qu'il trouve de plus en plus d'exceptions au fur et à mesure qu'il tente de préciser sa proposition. «Je vois même des gens se servir du SVG sans avoir de dessin vectoriel à l'intérieur. Donc, il y a des utilisations qui vont audelà de ce qui est attendu au départ.»

À ses yeux, l'idée de «scalable vector» représente pratiquement une redondance puisque le dessin étant conçu à partir de vecteurs par des instructions, il peut être lié à n'importe quelle échelle. «C'est l'avantage. On fait des logos depuis toujours avec cette technique parce que ça permet de prendre ton image grosse comme une estampe pour que tu puisses l'exploser pour en faire le côté d'un immeuble si on a besoin de faire une publicité vraiment gigantesque», explique-t-il.

Mais la grande qualité du SVG est qu'il ne s'agit pas d'un plug-in, croit-il. Lorsque ce format de données est utilisé, aucun téléchargement n'est nécessaire et la très grande majorité des navigateurs modernes se montrent compatibles.

«Ce qui fait la force et ce qui va aussi causer certaines des difficultés avec le SVG, c'est la dualité entre l'image et le code, affirme Frédéric Guimont. Parfois, certains développeurs vont traiter le tout comme une image, mais il y a beaucoup de possibilités et de complexités à comprendre dans le détail des événements.»

Et comment intégrer le SVG à sa page Web? La façon la plus courante est avec le «img». Si ce format exploite les qualités visuelles du dessin vectoriel adaptable, il le limite par contre dans ses fonctionnalités d'animation et d'interactivité puisque l'image demeure statique. Sinon, le

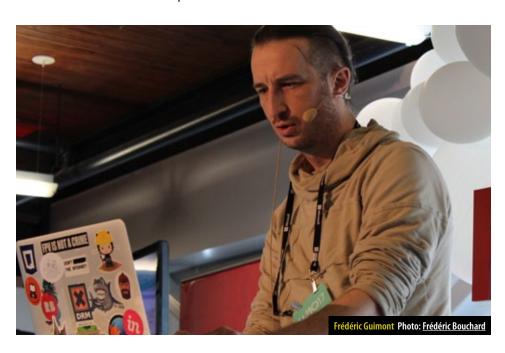
iframe permet de créer un contexte HTML différent à l'intérieur d'une page, et ce, même si Frédéric Guimont en voit de moins en moins. «Ça peut être pratique lorsqu'on ne sait pas d'où proviennent les SVG. Ils peuvent contenir du JavaScript ou encore du code malicieux», indique-t-il.

C'est d'ailleurs pour des raisons de sécurité que les réseaux sociaux comme Twitter et Facebook peinent à téléverser des dessins vectoriels. En revanche, la plateforme créée Mark Zuckerberg va fournir ses propres SVG avec des émoticônes développées récemment.

Selon l'expert, ce qu'il est également important d'examiner avec le SVG se retrouve dans le code fourni par les designers et présent dans les applications graphiques. «Ce sont souvent des éléments juste pertinents pour les applications et dont il faut se débarrasser si on veut pouvoir mettre

sur le Web pour que ce soit très léger et facile à lire et à comprendre.»

Frédéric Guimont recommande l'outil SVGOMG. «SVGO, c'est un bout de code qui permet d'optimiser le SVG. On peut l'intégrer dans notre fichier lorsque l'on a notre configuration de projet», décrit-il. L'optimisation du dessin vectoriel adaptable peut ainsi se produire automatiquement ou encore un à la fois grâce à un espace graphique. Mais plus que tout, le développeur estime que cette étape se réfléchit dès la conception. Il mentionne à titre d'exemple la transformation du logo de Google qui envoyait 8K de données par jour et qui, maintenant grâce à un SVG, a été réduit à 302 octets. «Ce n'est même pas du texte, c'est une combinaison de cercles et de rectangles qui forment les conditions idéales pour occuper le minimum d'espace disque pour un logo», précise-t-il.





## Proof, le bracelet qui vous dit quand vous avez trop bu

Fabriqué par Milo Sensors et présenté au CES de Las Vegas, Proof est le bracelet qui vous informe du taux d'alcoolémie dans votre sang. Ce gadget fonctionne grâce à un capteur électrochimique qui mesure le taux d'alcool en permanence. Celui-ci est en effet, aussi efficace que les alcootests traditionnels. En envoyant une notification sur votre téléphone intelligent (iOS ou Android), cet appareil peut également prédire votre taux d'alcool ou votre degré de sobriété dans la soirée. Vous pouvez ainsi être informé de votre état avant de prendre le volant. Le Proof de Milo Sensors sera bientôt disponible sur le marché pour un prix compris entre 100 et 150 \$ US. Le seul problème actuel est que pour garantir des mesures précises, une petite cartouche du capteur doit être remplacée chaque fois, après 12 heures d'utilisation. [AO]



## L'antivol intelligent I LOCK IT pour votre vélo

Vous n'avez plus besoin de verrouiller et de déverrouiller l'antivol de votre vélo chaque fois que vous voulez l'utiliser. La société I LOCK IT vous propose un antivol connecté qui se verrouille et se déverrouille automatiquement. Il s'agit de l'antivol I LOCK IT. Cette technologie est associée à une application à laquelle il se connecte par le réseau Bluetooth. Il est doté d'un système qui détecte automatiquement votre téléphone intelligent. Dès que vous vous rapprochez suffisamment du vélo, l'antivol se déverrouille instantanément. Il en est de même, lorsque vous vous éloignez, il se verrouille et vous signale lorsque quelqu'un essaie de dérober votre vélo. C'est un outil pratique qui s'avère hautement utile pour les utilisateurs de vélo. Il est également équipé d'une alarme sonore. I LOCK IT est disponible à un prix de 130 \$ US. [AO]

## Senstone, le pendentif qui vous sert de bloc note numérique

Imaginez un appareil qui permet d'enregistrer automatiquement tout ce qui vous passe par la tête. Eh oui, cela est bien possible avec le Senstone. C'est un pendentif connecté qui permet d'enregistrer toutes vos idées. La révolution des blocs-notes numériques sur les téléphones intelligents est bel et bien en cours. Avec ce pendentif, vous n'avez plus besoin d'écrire dans votre bloc-notes pour enregistrer vos idées. Il suffit de penser et de le dire et le Senstone se charge d'enregistrer vos mémos, de les convertir en format texte puis de les synchroniser automatiquement dans le bloc-notes de votre téléphone. Très discret, il dispose d'un LED qui permet de savoir quand l'enregistrement commence. À utiliser comme bracelet ou comme collier, ce pendentif sera disponible au printemps 2017. Encore en cours de finalisation, cet appareil est ce qui vous fera actualiser toutes vos idées justes en le pressant. [AO]



## Samsung Galaxy Surf Board, la planche de surf connectée

La grande entreprise Samsung fait une nouvelle apparition dans la famille des objets connectés en sortant la « Samsung Galaxy SurfBoard ». Une planche de surf connectée qui permet au surfeur d'avoir des conseils et des informations en temps réel lorsqu'il surfe. Une innovation qui laisse sans voix les praticants de ce sport. Cette planche est connectée grâce à un téléphone intelligent inséré dans son flanc par un logement semblable à celui des cartes SIM. Ce téléphone lui envoie les informations comme les conditions de la météo ou la force de la houle qu'elle affiche sur son écran. Testée par le brésilien Gabriel Medina, champion 2014 de surf, l'apparition de la Galaxy SurfBoard implique des questions sur la concentration des surfeurs. Le surf étant un jeu solitaire qui permet d'être déconnecté du monde, beaucoup de gens se demandent si cette technologie ne va pas déconcentrer le surfeur une fois sur sa planche devant une vague. Cette innovation de Samsung reste quand même de taille dans le monde du sport maritime. [AO]





## **Calendrier**

Détails: www.lienmultimedia.com/calendrier

Au service de l'industrie depuis maintenant 20 ans, Le Lien MULTIMÉDIA tient à jour un calendrier des événements ciblant les professionnels du numérique et des technologies. Rendez-vous à www.lienmultimedia.com/calendrier 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 25 mai au 10 juin 2017

#### CARREFOUR INTERNATIONAL DE THÉÂTRE DE QUÉBEC

Le festival, qui propose le meilleur de la création théatrale national et international, se veut un carrefour professionnel, un carrefour de découvertes, d'échanges et d'expression pour le public. Une fête du théâtre et de la création contemporaine.

- Lieu: Québec (Québec), divers lieux
- Email: adm@carrefourtheatre.gc.ca
- Tél: 418-692-3131
- Fax: 418-692-5638
- www.carrefourtheatre.gc.ca

Du 25 mai au 8 juin 2017

#### FTA - FESTIVAL TRANSAMÉRIQUES

Festival de création contemporaine en danse et en théâtre. Un rendez-vous annuel pour être aux premières loges des courants artistiques actuel.

- Lieu: Montréal, Québec
- Email: info@fta.gc.ca
- Tél: (514) 842-0704
- Fax: (514) 842-3795
- www.fta.qc.ca

Du 30 mai au 3 juin 2017

#### COMPUTEX

Le Computex est un salon B2B, un des plus grands importants dans le monde de la technologie et de l'informatique. Il existe depuis 1981, et il s'étend sur trois sites, et accueille chaque année, les grands du domaine: d'Intel à nVidia, d'Asus à Acer, c'est le rendez-vous privilégié pour présenter les innovations et les nouveautés pour les années à venir. 130,000 participants sont attendus

- Lieu: Taipei (Taiwan), divers lieux
- Contact: Taipei Computer Association (TCA)
- www.computex.com.tw

Le 1er juin 2017

## DATE LIMITE: FONDS COGECO, PROGRAMME DE PRODUCTION

Date limite pour soumettre une demande au Programme de Production de séries, miniséries, téléfilms et pilotes télévisuels.

- Heure: Avant minuit
- Email: info@fondscogeco.ca
- Tél: 514-845-4334
- Fax: 514-845-5498
- http://fondscogeco.ca/

Du 7 juin au 10 juin 2017

## COLLOQUE «LE CINÉMA DANS L'OEIL DU COLLECTIONNEUR»

Ce colloque invite propose de jeter des éclairages multiples sur l'apport unique des collectionneurs à l'esthétique et à l'histoire du cinéma, ainsi que sur les questions de natures épistémologique et historiographique liées à la constitution, à la conservation et à l'usage de collections.

- Lieu: Montréal (Cinémathèque québécoise)
- Email: conference.collections@gmail.com

Du 5 juin au 10 juin 2017

#### FESTIVAL MONDIAL DU CINÉMA D'ANIMATION - ZAGREB 2017

Festival compétitif pour les courts métrages d'animation en film ou en vidéo. Le festival se tient à tous les deux ans.

- Lieu: Zagreb, Croatie
- Email: info@animafest.hr
- Tél: +385 1 3907 074
- Fax: +385 1 4666 443
- www.animafest.hr

Du 6 juin au 9 juin 2017

#### MIDEM - LE MARCHÉ INTERNATIONAL DE LA MUSIQUE

*Marché de l'industrie musicale.* 

- Lieu: Palais des festivals, Cannes, France
- Email: customerhelpdesk@reedmidem.com
- Tél: 33 (0)1 41 90 44 42
- Fax: 33 (0)1 41 90 67 22
- www.midem.com

## AGA TECHNOCOMPÉTENCES ET CONFÉRENCE DE CAROL ALLAIN

Dans une ambiance festive et décontractée, TECHNOCompétences dévoilera ses accomplissements de la dernière année en matière de soutien et promotion au développement de la main-d'oeuvre et de l'emploi en technologies de l'information et des communications (TIC). Par la suite, un vent de fraîcheur s'installe avec le conférencier, Carol Allain, qui proposera une réflexion sur les valeurs verticales et horizontales dans le contexte de changements constants dans lequel nous vivons.

- Lieu: Maison du développement durable, salle Clark, Montréal
- Heure: 8h à 11h30
- Prix: Gratuit, inscription obligatoire
- technocompetences.qc.ca

Du 9 juin au 18 juin 2017

#### 19E TRÈS COURT INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

Ce festival se spécialise en films très courts. Son objectif est de promouvoir le film de moins de 3 minutes.

- Lieu: Paris, France
- www.trescourt.com

Du 11 juin au 14 juin 2017

#### **BANFF WORLD MEDIA FESTIVAL**

Festival compétitif pour les émissions produites pour la télévision qui n'ont pas fait l'objet d'une sortie en salle antérieure à leur télédiffusion, qui ont été télédiffusées ou qui sont disponibles pour une première télédiffusion en anglais ou en français. Conférence traitant des médias.

- Lieu: Banff, Alberta
- www.banffmediafestival.com

Du 12 juin au 17 juin 2017

#### MARCHÉ INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION AN-NECY 2017 (MIFA)

Salon professionnel regroupant tous les acteurs de l'industrie de programmes d'animation pour la télévision, le cinéma, la vidéo, le câble et le satellite.

- · Lieu: Annecy, France
- Email: info@citia.org
- www.annecy.org

Du 13 juin au 15 juin 2017

#### E3 2017 (ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO)

Exposition-conférence et marché pour les professionnels du jeu interactif.

- Lieu: Los Angeles, California (É.-U.)
- Email: dhewitt@theESA.com
- Tél: 202-223-2400
- www.e3expo.com

Du 14 juin au 16 juin 2017

#### **IDEACITY 2017**

Trois jours de conférences avec 500 personnes attendues, 50 conférenciers différents et des panels de discussions.

- Lieu: Toronto, Ontario
- Email: leanne@zoomer.ca
- Tél: 416-607-7739
- www.ideacityonline.com

Du 14 iuin au 18 iuin 2017

#### **10E FESTIVAL FOLK DE MONTRÉAL**

Le Festival Folk de Montréal sur le Canal est devenu un des événements les plus important de la scène musicale folk de Montréal. Hello Darlin' Productions et Hyperbole Musique sont partenaires à vous présenter cette troisième édition musicale de deux jours qui aura lieu à la Terrace St-Ambroise, située derrière la Brasserie McAuslan (5080 rue St-Ambroise) le long du Canal Lachine.

- Lieu: Montréal, Québec, Canada
- Email: info@hellodarlinproductions.com
- www.montrealfolkfest.com

Du 22 juin au 25 juin 2017

#### **MONTEBELLO ROCKFEST**

Le Montebello Rockfest se présente comme étant «le plus gros festival rock au Québec et au Canada». Le Rockfest, c'est beaucoup plus que simplement des bands, souligne ses organisateurs: c'est un petit village au complet transformé en géant party pendant un weekend. C'est une ambiance magique de fête où tout est permis, le meilleur weekend de ta vie chaque année.

- Lieu: Montebello, Ouébec
- www.montebellorockfest.com

Du 28 juin au 08 juillet 2017

#### FESTIVAL INTERNATIONAL DE JAZZ DE MONTRÉAL

Le Festival International de Jazz de Montréal constitue un lieu de dépaysement culturel, une occasion d'heureuses découvertes musicales aux nuances jazz, blues, latines-jazz, brésiliennes, cubaines, africaines, reggae, contemporaines, électroniques...

- Lieu: Montréal, Québec, Canada
- Email: media jazz@equipespectra.ca
- Tél: (514) 523-3378
- Fax: (514) 525-8033
- www.montrealjazzfest.com

Du 30 juin au 9 juillet 2017

#### 45E FESTIVAL INTERNATIONAL DU FIM DE LA ROCHELLE

Festival non compétitif composé surtout d'hommages et de rétrospectives. Le festival offre également un programme de films pour enfants.

- Lieu: La Rochelle, France
- Email: info@festival-larochelle.org
- Tél: 33 01 48 06 16 66
- www.festival-larochelle.org

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



## REPORTAGES VIDÉO





#### **INFERNO**

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



#### **ED\*FILMS**

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





#### **HYBRIDE**

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



#### KAÏBOU PRODUCTIONS

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

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

#### www.lienmultimedia.tv





#### PULSE ON VR

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



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





#### CEV

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

#### **INSTITUT GRASSET**

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



## ENTREVUES VIDÉO

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

#### www.lienmultimedia.tv

































Savannah Houston-McIntyre > lienmultimedia.com/55124



































## le portail des professionnels du numérique au Québec

au service de l'industrie, depuis 20 ans!

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



Offres d'emploi :

Entrevues vidéo :

Who's Who / C'est qui ça?:

Calendrier:

Guide de l'industrie :

Bulletin-hebdomadaire, sur abonnement :

Abonnement en ligne :

www.lienmultimedia.com/emploi

www.lienmultimedia.com/video

www.lienmultimedia.com/qui

www.lienmultimedia.com/calendrier

www.lienmultimedia.com/guide

www.lienmultimedia.com

www.lienmultimedia.com/boutique



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















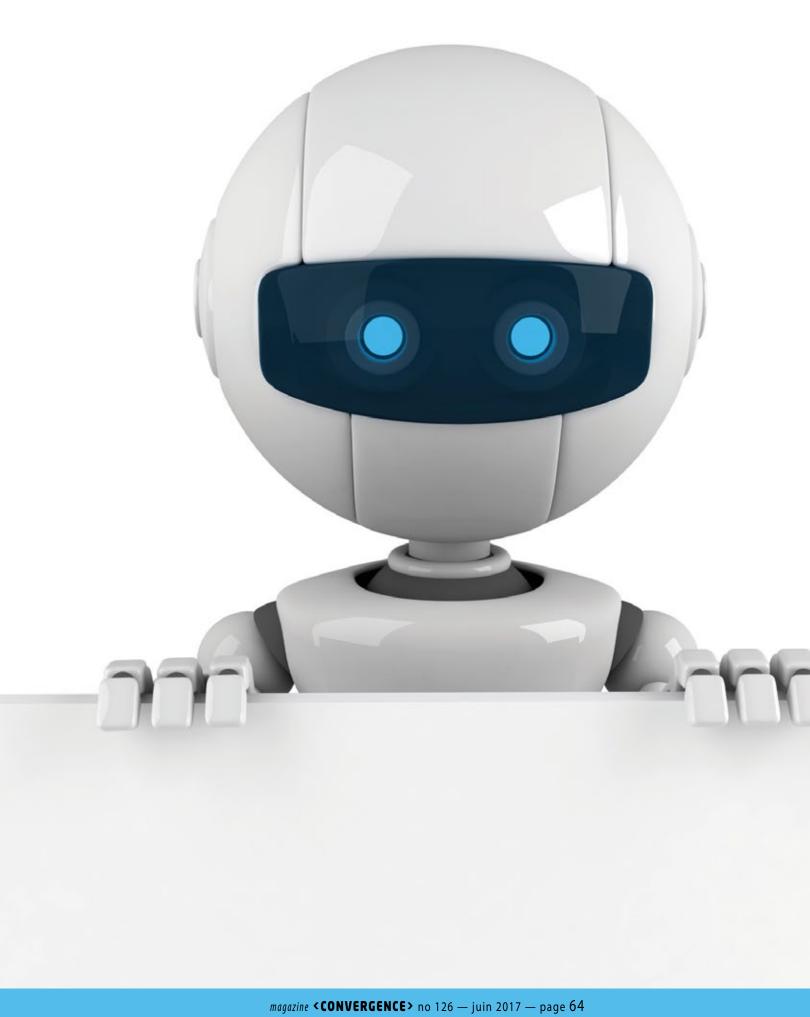












## <CONVERGENCE>

prochain numéro: juillet 2017 (no 127)

- > Réservation publicitaire:: 21 juin
- > Tombée matériel:: 23 juin
- > Détails et trousse média:: www.lienmultimedia.com/jannonce

#### **CONTACTS:**

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

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

