

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LE MILIEU DES ARTS MÉDIATIQUES, DE L'INDUSTRIE ET DU SAVOIR Réalizations, avancements et limites

Un forum présenté par le [Conseil québécois des arts médiatiques \(CQAM\)](#)
En collaboration avec [Element IA](#) et [Hexagram](#)
Animé par Matthieu Dugal

Vendredi 7 février 2020 - 9h00 à 16h15
Cocktail réseautage : 16h15

Chaufferie d'Hexagram | Pavillon Coeur des Sciences | Local C0 - R700
141 Avenue du Président-Kennedy, Montréal, QC H2X 1Y4

Animateur



Matthieu Dugal

Diplômé en journalisme et en sciences politiques, [Matthieu Dugal](#) pratique le métier de journaliste, d'animateur et de chroniqueur depuis plus de 20 ans.

Il a animé de 2011 à 2018 l'émission de culture numérique «La sphère» sur Ici Radio-Canada Première. Il est aussi depuis septembre 2014 chroniqueur régulier à Paris dans le magazine socio-culturel «300 millions de critiques», animé par Guillaume Durand et diffusée dans plus de 200 pays et territoires sur les ondes de TV5 Monde. En 2016, il a animé la série documentaire Hackers présentée sur Ici Explora et l'an dernier, on a pu le voir dans la série documentaire techno-scientifique «Couples de nerds» où il co-animait avec sa conjointe, la journaliste scientifique Marianne Desautels-Marissal sur les ondes de Savoir Média. Il a aussi collaboré pour Le Devoir et Le Soleil.

Depuis le mois d'août dernier, il anime l'émission quotidienne Moteur de recherche sur les ondes d'Ici Radio-Canada Première.

En 2020, il commence une collaboration à titre de chroniqueur techno pour le magazine Elle Québec ainsi que le tournage d'une série documentaire portant sur l'intelligence artificielle qui sera diffusée sur RDI.

Graduated in journalism and political science, Matthieu Dugal is a journalist, host and columnist for more than 20 years.

From 2011 to 2018, he hosted the digital culture program "La sphère" on Ici Radio-Canada Première. Since September 2014, he has also been a regular columnist in Paris in the socio-cultural magazine "300 millions de critiques", hosted by Guillaume Durand and broadcast in more than 200 countries and territories on TV5 Monde. In 2016, he hosted the documentary series Hackers presented on Ici Explora and last year he co-hosted the techno-scientific documentary series "Couples de nerds" with his wife, the science journalist Marianne Desautels-Marissal on Savoir Média. He also collaborated for Le Devoir and Le Soleil.

Since last August, he has hosted the daily program Moteur de recherche on Ici Radio-Canada Première.

In 2020, he begins a collaboration as a techno columnist for Elle Québec magazine as well as the shooting of a documentary series on artificial intelligence that will be broadcast on RDI.

Introduction



Mathieu Marcotte

Mathieu est responsable de l'engagement communautaire chez [Element IA](#). Il est également activement impliqué dans les questions liées à l'éthique, à la créativité et coordonne certains de nos projets d'IA pour le bien commun (AI for Good), particulièrement ceux qui ont des liens avec l'art et le secteur créatif. Mathieu a étudié le droit et est titulaire d'un diplôme de *Juris Doctor* en droit transnational. Avant de rejoindre Element AI, il a exercé le droit et a été pendant 10 ans organisateur et conseiller politique sur des questions liées à la culture, à l'éducation, à l'environnement, aux institutions démocratiques et aux ressources naturelles pour les trois principaux paliers de gouvernement.

Mathieu is the Head of Community Relations at Element AI. He's also actively involved in questions related to ethics and is coordinating some of our AI for Good projects related to art and the creative sector. Mathieu studied law and has a *Juris Doctor* degree in Transnational Law. Before joining Element AI, he practiced law and spent 10 years as a political organizer and advisor on questions related to Culture, Education, Environment, Democratic Institutions and Natural Resources at the three main levels of government.



Nathalie Bachand

Auteure et commissaire indépendante, [Nathalie Bachand](#) s'intéresse aux problématiques du numérique et à ses conditions d'émergence dans l'art contemporain. Auparavant responsable du développement pour ELEKTRA-BIAN (2006-2016), elle y a notamment initié, conçu et dirigé le projet de publication *Angles arts numériques* (2009). En 2016, elle co-commissariat avec Chloé Grondeau l'exposition ADC/DAC de l'artiste new yorkais Phillip David Stearns, présentée à Diagonale dans le cadre de la 3^e édition de la BIAN. Elle a également été commissaire de l'exposition de groupe *The Dead Web – La fin*, présentée à Eastern Bloc à l'hiver 2017 ; du projet de 32 expositions, regroupant 50 artistes, UN MILLION D'HORIZONS du réseau Accès culture pour le 375^e de Montréal qui avait lieu à l'été 2017 ; et de l'œuvre interactive *Seuils* de l'artiste montréalais Michel de Broin dans l'espace Âjagemô du Conseil des arts du Canada à l'hiver 2019. Plus récemment, son

exposition *The Dead Web – La fin* a été produite par Molior en Europe : au Mirage Festival à Lyon en avril 2019 et au Mapping Festival à Genève en mai 2019. L'exposition est actuellement présentée au Ludwig Museum à Budapest, toujours en co-production par Molior (23 janvier au 26 avril 2020).

Activement impliquée dans le milieu culturel, elle écrit régulièrement sur les arts visuels et médiatiques, et siège sur le Conseil d'administration d'Avatar à Québec. Elle est actuellement co-commissaire pour le festival Espace [IM] Média 2019 du Centre en art actuel Sporobole.

Nathalie Bachand, writer and independent curator.

She is interested in the issues of digital technology and its conditions of emergence in contemporary art.

Previously in charge of development for ELEKTRA-BIAN (2006-2016), she initiated, created and directed the publication project *Angles Digital Arts* (2009). In 2016, she co-curated with Chloé Grondeau the ADC/DAC exhibition by New York artist Phillip David Stearns, presented at Diagonale as part of the 3rd edition of the BIAN. She was also curator of the group exhibition *The Dead Web - La fin*, presented at Eastern Bloc in the winter of 2017; the 32 exhibition project, featuring 50 artists, UN MILLION D'HORIZONS from the Accès culture network for the 375th anniversary of Montreal, which took place in the summer of 2017; and the interactive work *Thresholds* by Montreal artist Michel de Broin in the Âjagemô space of the Canada Council for the Arts in the winter of 2019. More recently, her exhibition *The Dead Web - La fin* was produced by Molior in Europe: at the Mirage Festival in Lyon in April 2019 and at the Mapping Festival in Geneva in May 2019. The exhibition is currently presented at the Ludwig Museum in Budapest, again co-produced by Molior (January 23 to April 26, 2020).

Actively involved in the cultural field, she regularly writes on the visual and media arts, and sits on the Avatar Board of Directors in Quebec City. She is currently co-curator for the Espace [IM] Média 2019 festival of the Centre en art actuel Sporobole.

PANEL 1 : Intelligence artificielle comme outil de création



Erin Gee

[Erin Gee](#) est une artiste qui explore la culture digitale métaphoriquement par le truchement de voix humaines placés à l'intérieur de corps numériques. Travaillant à l'intersection de la performance, de la composition chorale, de la robotique et de l'art audio, la pratique de Erin Gee se distingue par son approche interdisciplinaire sonore appliquée aux arts, à la musique ainsi qu'à d'autres domaines comme la technologie, la science et l'ingénierie. Celle-ci a présenté dernièrement son travail au MacKenzie Art Gallery, Regina (2020); Elektra Festival, Montreal (2019); Toronto Biennial of Art, Toronto (2019); FILE festival, São Paulo, Brazil (2019); Cluster Festival, Winnipeg (2019); Ars Electronica Festival (Linz-2018) au NRW Forum en Allemagne (2018), au Lydgalleriet à Bergen en Norvège (2018), au Digifest de Toronto (2018), et au MediaLive Festival au Musée d'art contemporain Boulder aux États-Unis (2017). En 2018, elle a été reçue en résidence à l'IEM Graz (Institute for Electronic Music) afin de participer au projet "Algorithms that Matter" et développer de nouvelles formes d'algorithmicité sonore. Son emploi de biocapteurs DIY open-source pour l'exploration créative des marqueurs physiologiques liés à l'émotion a été couvert par le Scientific American, VICE, MusicWorks, Canadian Art magazine, et esse, entre autres.

Erin Gee is an artist and composer based in Montreal who explores digital culture through the metaphor of human voices in electronic bodies. Articulating a feminist-materialist strategy for creation with digital tools, Gee accesses technology through the human body and its voices. She likens the micro-rhythms of emotion in the body to the rhythms of a vibrating vocal fold, exposing the material of affect as an embodied and embedded communicative tool. Gee's work in biosignal-driven choral composition, virtual reality, and robotics has been shown at numerous venues internationally including: MacKenzie Art Gallery, Regina (2020); Toronto Biennial of Art, Toronto (2019); FILE festival, São Paulo, Brazil (2019); Cluster Festival, Winnipeg (2019); Ars Electronica, Linz, Austria (2018); NRW Forum, Düsseldorf, Germany (2018); Trinity Square Video, Toronto (2017); MediaLive Festival, Boulder, Colorado (2017); and Musée d'art contemporain de Montréal, Montréal (2015). She was an invited artist as part of the Algorithms that Matter project (2018) at Institute for Electronic Music Graz, where she developed strategies for embodied algorithmicity. Her open-source work in biosensors for real-time expression of physiological markers of emotion have been written about by numerous authors, including Scientific American Blog, VICE, MusicWorks magazine, Canadian Art, and esse.

Crédit photo: Elody Libe

Sylvain Le Beux

Sylvain Le Beux est titulaire d'un doctorat en synthèse vocale, plus spécifiquement axé sur le contrôle de la prosodie et de la qualité de la voix; en d'autres termes, ce qui rend une voix synthétique plus naturelle et plus vivante. Par la suite, il a également travaillé sur la synthèse vocale de chant contrôlée par l'haptique, une interface conçue sur mesure. Ce dernier projet a été finaliste du concours Lomus 2014 et a reçu le premier prix du concours d'instruments de musique Margaret Guthman en février 2015. En parallèle, il a collaboré avec différents artistes pour des projets de conception sonore et de programmation d'installations interactives, présentés en France, en Roumanie, au ZKM, en Corée, etc. Installé à Montréal depuis 2013, il travaille chez [LANDR](#) depuis 2018 comme chercheur et programmeur en Machine Learning, façonnant de nouveaux outils de création musicale.

Sylvain Le Beux holds a PhD in Speech Synthesis, more specifically focusing on the control of prosody and voice quality. In other terms, what makes a synthetic voice more natural and lively. After that, he also worked in singing voice synthesis controlled with haptics, or a custom designed interface. This latter work was finalist of the Lomus 2014 competition and received the first prize of the Margaret Guthman Musical Instrument Competition in February 2015. In parallel, he collaborated with various artists for sound design, interactive installation and programming presented in France, Romania, ZKM, Korea, etc. In Montreal since 2013, and now at LANDR since 2018, he works there as a Machine Learning Researcher and Programmer, shaping new tools for musical creation.



Bertrand Gervais

Bertrand Gervais est le titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les arts et les littératures numériques, ainsi que le directeur du [NT2](#), le Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques, créé en 2004. Fondateur et directeur (1999-2015) de Figura, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, il est professeur titulaire au Département d'études littéraires de l'Université du Québec à Montréal. Il a publié de nombreux essais sur la lecture, la littérature américaine, l'imaginaire et le numérique, de même que des romans, récits et nouvelles. Son dernier essai, *Un défaut de fabrication. Éloge pour la main gauche*, paru aux éditions du Boréal (2014) a été finaliste aux Prix du Gouverneur Général du Canada. Il a fait paraître à l'été 2018

un essai co-écrit avec 5 autres chercheurs, intitulé *Soif de réalité. Plongées dans l'imaginaire contemporain*. Son plus récent roman, *La dernière guerre*, a paru en 2017 aux éditions XYZ.

Bertrand Gervais is the holder of the Canada Research Chair in Digital Arts and Literatures as well as the director of LaboNT2, a Research Laboratory on Hypermedia Arts created in 2004. Founder and director (1999-2015) of Figura, the *Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire*, he is a professor in the Department of Literature at the Université du Québec à Montréal. He has published numerous essays on reading, American literature, the imaginary and the digital, as well as novels, stories and short stories. His latest essay, *Un défaut de fabrication. Éloge pour la main gauche*, published by Éditions du Boréal (2014) was a finalist for the Governor General's Awards. In the summer of 2018, he published an essay co-written with five other researchers, entitled *Soif de réalité. Plongées dans l'imaginaire contemporain*. His most recent novel, *La dernière guerre*, was published in 2017 by XYZ Editions.



Marc-André Cossette

Marc-André Cossette est un artiste transdisciplinaire qui œuvre à l'intersection de la technologie et des arts vivants. Il s'intéresse particulièrement au rapport entre musique et danse et explore l'utilisation de l'intelligence artificielle dans la création artistique. Il a notamment collaboré avec Armando Menicacci (Digital Flesh, Hexagram) et Barbara Layne (Subtela, Université Concordia) en réalisant la création sonore de pièces chorégraphiques et d'installations interactives. Il a également créé l'univers visuel du chanteur AFROTRONIX qui se produit sur plusieurs scènes à travers le monde. Marc-André Cossette détient un baccalauréat en médias interactifs et une maîtrise en recherche-crédation en média expérimental de l'Université du Québec à Montréal. Il est présentement candidat au doctorat en recherche-crédation à l'Université Concordia.

Marc-André Cossette is a transdisciplinary artist who works at the intersection of technology and the performing arts. He is particularly interested in the relationship between music and dance and explores the role of artificial intelligence in artistic creation. He has collaborated with Armando Menicacci (Digital Flesh, Hexagram) and Barbara Layne (Subtela, Concordia University) on sound design for choreographic pieces and interactive installations. He also created the visual identity of the singer AFROTRONIX who performs on several scenes around the world. Marc-André Cossette holds a bachelor's degree in interactive media and a master's degree in research-creation in experimental media from the Université du Québec à Montréal. He is currently a PhD candidate in research-creation at Concordia University.

PANEL 2 : Les limites de l'intelligence artificielle



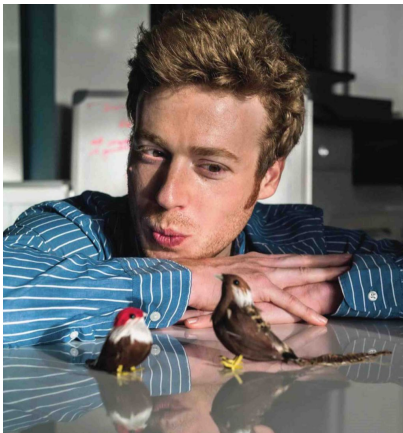
François Quévillon

[François Quévillon](#) est un artiste qui explore les interactions de problématiques environnementales, sociétales et technologiques. Il détient une maîtrise en arts visuels et médiatiques de l'UQAM (2008). Il travaille régulièrement dans le cadre de résidences et s'est impliqué auprès de plusieurs groupes de recherche et centres d'artistes. Au cours des vingt dernières années ses réalisations ont été présentées lors d'expositions et d'événements internationaux dans les milieux de l'art contemporain, du cinéma et du numérique.

François Quévillon is an artist that explores the interactions of environmental changes, societal issues and technological developments. He holds a master's degree in visual and media arts from UQAM (2008). He frequently conducts artist residencies and was involved with several research groups and artist-run centres. In the last twenty years his work has been presented around the world at exhibitions

and events dedicated to contemporary art, cinema and digital creation.

Crédit photo : Annie Zielinski



Alexandre de Brébisson

Alexandre de Brébisson est un chercheur et entrepreneur en IA. Il fonda [Lyrebird](#) en 2017, une startup pionnière en clonage de voix. Leur technologie permet de copier la voix de quelqu'un à partir de quelques minutes d'enregistrement seulement. En 2019 Lyrebird fusionne avec Descript pour développer ensemble un outil d'édition de contenu audio et vidéo en ayant seulement besoin de modifier le texte. Il est aussi doctorant au laboratoire du MILA sous la supervision de Pascal Vincent et de Yoshua Bengio.

Alexandre de Brébisson is a researcher and entrepreneur in AI. He co-founded Lyrebird in 2017, a startup pioneering voice cloning. Their technology allows to copy the voice of someone based on a few minutes of recordings only. In 2019 Lyrebird merged with Descript to build together a software tool to edit audio and video

content by simply editing text. He is also a PhD candidate at the MILA lab under the supervision of Pascal Vincent and Yoshua Bengio.

Crédit photo: Michel Huneault pour 01net



Sofian Audry

[Sofian Audry](#) est artiste, chercheur, Professeur en médias interactifs à l'École des médias de l'Université du Québec à Montréal (UQÀM). Son travail s'inspire de l'art visuel, de l'intelligence artificielle, de la vie artificielle, de la biologie et des sciences cognitives. Ses œuvres computationnelle se déploient à travers de multiples média tels la robotique, les installations interactives, les environnements immersifs, les interventions dans l'espace public, l'art web et la littérature électronique. Il travaille actuellement à un livre sur l'art des nouveaux médias à l'ère de l'apprentissage machine. Son travail et ses recherches ont été présentés dans de nombreux événements et lieux internationaux à travers le monde.

Sofian Audry is an artist, scholar, Professor of Interactive Media within the School of Media at the University of Quebec in Montreal (UQAM). His work is inspired from visual art, artificial intelligence, artificial life, biology and cognitive sciences. His computational artistic practice branches through multiple media including robotics, interactive installations, immersive environments, physical computing interventions, internet art, and electronic literature. He is currently working on a book about new media art in the age of machine learning. His work and research have been presented in multiple international events and venues around the world.

Crédit photo: Ian Donnelly



Chris Salter

Artiste et professeur titulaire au Département de design et d'arts numériques de l'Université Concordia, à Montréal, Chris Salter est aussi Co-Directeur d l'Institut de recherche et création en arts et technologies médiatiques Hexagram. Il a étudié la philosophie, les sciences économiques, le théâtre et l'informatique musicale à l'Université Emory et à l'Université Stanford. Après avoir collaboré avec Peter Sellars et le Ballet de Francfort dirigé par William Forsythe, il a cofondé et dirigé l'organisation d'art et de recherche Sponge (1997-2003). Ses œuvres en solo et en groupe ont été exposées dans le monde entier, notamment à la Biennale d'architecture de Venise, au Festival Ars Electronica, Barbican Centre, Berliner Festspiele, Wiener Festwochen, Musée d'art Contemporain, au Centre PACT Zollverein, au Festival Villette Numérique, au Centre EMPAC, au Festival

Transmediale, au Festival EXIT, et à la Place des Arts. Il est l'auteur d'Entangled: Technology and the Transformation of Performance, publié à la MIT Press en 2010 et Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making, publié à la MIT Press en 2015. Son nouveau livre sur la détection humaine et machine sera publié en 2021, également par MIT Press.

Chris Salter is an artist, Full Professor for Design + Computation Arts at Concordia University in Montreal and Director of the Hexagram Concordia Centre for Research-Creation in Media Arts and Technology. He studied philosophy, economics, theatre and computer music at Emory and Stanford Universities. After collaborating with Peter Sellars and William Forsythe/Ballett Frankfurt, he co-founded and directed the art and research organization Sponge (1997-2003). His solo and collaborative work has been seen all over the world at such venues as the Venice Architecture Biennale, Ars Electronica, Barbican Centre, Berliner Festspiele, Wiener Festwochen, Musée d'art Contemporain, PACT Zollverein, Villette Numerique, EMPAC, Transmediale, EXIT Festival and Place des Arts, among many others. He is the author of Entangled: Technology and the Transformation of Performance (MIT Press, 2010) and Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making (MIT Press 2015). His new book on human and machine sensing will be published by MIT Press in 2021.

PANEL 3 : Le droit d'auteur et l'intelligence artificielle



Adam Basanta

[Adam Basanta](#) explore les pratiques technologiques en orchestrant des performances instables distribuées dans un réseau d'entités humaines, matérielles, culturelles et informatiques.

Ses œuvres ont été exposées dans le monde entier, récemment au Musée des beaux-arts de Montréal (CAN), au Fotomuseum Winterthur (CH), à l'Arsenal Art Contemporain (CAN), à la Galerie Charlot (FRA), au National Art Centre Tokyo (JPN), à la V Moscow Biennale for Young Art (RUS), à l'Edith-Russ-Haus fur Mediakunst (GER) et au Center for Contemporary Arts Santa Fe (USA).

Ses installations ont été récompensées au Canada (Prix Pierre Ayot 2019, Sobey Art Award Longlist 2018) et à l'étranger (Japan Media Arts Prize 2016, Aesthetica Art Prize 2017). Il est actuellement représenté par la Galerie Ellephant (Montréal). Ses œuvres font partie des collections institutionnelles du Musée d'art contemporain de Montréal, du Musée national des beaux-arts du Québec et de la Ville de Montréal.

Toujours actif en tant que compositeur et interprète expérimental, sa musique de concert, ses performances en direct et ses enregistrements sonores sont présentés dans le monde entier.

Adam Basanta explores technological practices as active, unstable, socially mediated performances which are distributed throughout a variety of human, cultural,

material and computational agencies.

His works have been exhibited worldwide, recently at the Musée des beaux-arts de Montréal (CAN), Fotomuseum Winterthur (CH), Arsenal Art Contemporain (CAN), Galerie Charlot (FRA), National Art Centre Tokyo (JPN), V Moscow Biennale for Young Art (RUS), Edith-Russ-Haus fur Mediakunst (GER), and The Center for Contemporary Arts Santa Fe (USA).

His installations have been awarded prizes in Canada (Prix Pierre Ayot 2019, Sobey Art Award Longlist 2018) and internationally (Japan Media Arts Prize 2016, Aesthetica Art Prize 2017). He is currently represented by Ellephant Gallery (Montreal). His work can be found in the institutional collections of the Musée d'art contemporain de Montreal, the Musée national des beaux-arts du Québec, and the Ville de Montréal.

Remaining active as an experimental composer and performer, his concert music, live performances, and sound recordings are presented worldwide.



Paul Gagnon

Paul Gagnon est conseiller juridique auprès d'[Element AI](#) depuis 2017. Sa pratique a trait à la négociation de partenariats stratégiques (recherche, données, produits), ainsi qu'en gestion de propriété intellectuelle de l'entreprise, dont les logiciels *open source*. Paul est diplômé en droit de l'Université de Sherbrooke et détient une Maîtrise en Biologie (Biologie Moléculaire et Droit) de cette université. Paul détient un LL.M. du Munich Intellectual Property Law Centre (Max-Planck). Dans son parcours professionnel, il a oeuvré comme auxiliaire juridique à la Cour fédérale, avocat dans un cabinet national ainsi qu'à titre de conseiller juridique en grande entreprise au Canada et en Allemagne. Ses derniers travaux académiques incluent des conférences et publications en matière de gestion de données, dont notamment avec la création de la *Licence de Données de Montréal*.

Paul Gagnon is Legal Counsel with Element AI since 2017. His practice deals with negotiation of strategic partnerships (research, data, product) as well as internal IP

management, including open-source software. Paul is a graduate of the Université de Sherbrooke law faculty and holds a Masters in Biologie (MBMD) from the same university. Paul also holds and LL.M. in IP and Competition Law from the Munich Intellectual Property Law Centre (Max-Planck). His professional work includes work as a law clerk at the Federal Court, private practice at a leading national firm, as well as in-house work in two multinational corporations (in Canada and in Germany). His latest academic work includes conferences and publications in the field of software and data management, notably as a co-creator of the *Montreal Data License*.



Eliane Ellbogen

Eliane Ellbogen est stagiaire en droit chez [Fasken](#) Martineau où elle pratique au sein des groupes de la Propriété intellectuelle et de la Protection de la vie privée. Elle a obtenu en 2019 un baccalauréat en droit avec distinction de l'UQAM. Avant d'entreprendre ses études de droit, Eliane a obtenu un diplôme en histoire de l'art de l'Université McGill. Elle a ensuite fondé et été directrice artistique du centre Eastern Bloc, un centre d'exposition d'art numérique reconnu à l'échelle internationale. Elle a conseillé de nombreux organismes gouvernementaux à titre d'experte dans le domaine des arts numériques et elle siège présentement sur les conseils d'administration d'[Eastern Bloc](#) et d'[Oboro](#).

Eliane Ellbogen is an articling student at Fasken Martineau where she practices mainly in the Intellectual Property and Privacy groups. In 2019, she completed a Bachelor's of Law with honours from UQAM. Prior to beginning her law studies, Eliane completed an Art History degree at McGill University and went on to found and direct Eastern Bloc, an internationally-renowned digital art exhibition centre. She has advised numerous government bodies as an expert in the digital arts and currently sits on the boards of directors of Eastern Bloc and Oboro.



Tom Lebrun

Tom Lebrun est juriste et doctorant en culture numérique à l'Université Laval, où il travaille sur les questions de génération de textes par intelligence artificielle. Son investissement dans les affaires universitaires et associatives lui a valu plusieurs bourses d'excellence et d'engagement, et ses recherches sont actuellement financées par le Fonds de Recherche du Québec Société et Culture (FRQSC), où il a été reçu premier au rang du classement. Depuis son arrivée au Québec en 2016, il a coorganisé plusieurs colloques d'envergure, et publié un grand nombre d'articles dans des revues de renom évaluées par les pairs, tant en droit qu'en intelligence artificielle et en études culturelles. Son expertise interdisciplinaire lui a permis d'intervenir auprès d'une multitude de décideurs du milieu des arts et de

l'administration publique, à la fois par le biais de conférences (Société de développement des entreprises culturelles, Association des Libraires du Québec, Musée de la civilisation) mais aussi en tant qu'expert bénévole, auprès de la jeunesse (Assemblée nationale du Québec) et des ministères (ministre des Affaires étrangères au Canada).

Tom Lebrun is a lawyer and PhD candidate in digital culture at Laval University, where he works on the process of AI generated texts. His investment in university and association affairs has earned him several scholarships for excellence and commitment, and his research is currently funded by the Fonds de Recherche du Québec Société et Culture (FRQSC), where he ranked first. Since his arrival in Quebec in 2016, he has co-organized several major conferences, and published a large number of articles in renowned peer-reviewed journals, in law as well as in artificial intelligence and cultural studies. His interdisciplinary expertise has enabled him to intervene with a multitude of decision-makers in the arts and public administration sector, through conferences (Société de développement des entreprises culturelles, Association des Libraires du Québec, Musée de la civilisation) and as a volunteer with youth (National Assembly of Quebec) and for government departments (Minister of Foreign Affairs in Canada).

PANEL 4 : Axe de recherche en intelligence artificielle



Marine Theunissen

Marine Theunissen est artiste et doctorante en études et pratiques des arts à l'Université du Québec à Montréal (QC) depuis 2016. Engagée dans un processus de recherche-crédation, son travail est influencé par ses maîtrises en théâtre (Esact, BE) et en communication (ULG, BE). Sa recherche valorise le laboratoire comme forme d'art itérative et se concentre sur la création interdisciplinaire de dispositifs performatifs, le mouvement collectif improvisé, les systèmes multi-agents et les technologies du champ de la vie artificielle dans le contexte des arts vivants

Marine Theunissen is a performer and a PhD student in arts studies and practices at University of Quebec in Montreal (QC) since 2016. Engaged in a research-creation process, her work is influenced by her MA in Theatre (Esact, BE) and in Communications (ULG, BE). Her research values the laboratory as an iterative art form, and focuses on the interdisciplinary creation of performative apparatuses, improvised group movement, multi-agent systems and artificial life technologies in the context of the performing arts.

Photo crédit : Tom Mesic



Ghyslain Gagnon

Ghyslain Gagnon a obtenu un doctorat en génie électrique de l'Université Carleton en 2008. Il est aujourd'hui professeur titulaire en génie électrique à l'École de technologie supérieure. Très enclin aux partenariats avec l'industrie, ses recherches visent le traitement numérique du signal et l'apprentissage machine avec diverses applications allant de l'art médiatique au domaine biomédical. Il est membre du conseil d'administration du ReSMiQ et directeur du laboratoire de recherche LACIME, un groupe de 15 professeurs et de plus de 150 étudiants et chercheurs en microélectronique, traitement numérique du signal et communications sans fil.

Ghyslain Gagnon received the Ph.D. degree in electrical engineering from Carleton University in 2008. He is now a Professor of electrical engineering at Ecole de technologie supérieure. Highly inclined towards partnerships with industry, his research aims at digital signal processing and machine learning with various applications, from media art to biomedical. He is a board member of ReSMiQ and Director of research laboratory LACIME, a group of 15 Professors and more than 150 highly dedicated students and researchers in microelectronics, digital signal processing and wireless communications.



Maxime Chevalier-Boivert

Dr. Chevalier-Boisvert est originaire de Montréal. Elle a obtenu un doctorat en informatique à l'Université de Montréal et travaille actuellement au Mila, un institut de recherche universitaire axé sur l'étude de l'intelligence artificielle. Ses recherches actuelles sont centrées sur l'application des techniques modernes d'apprentissage profond à la génération de musique.

Dr. Chevalier-Boisvert is a Montreal native. She has completed a PhD in computer science at the Université de Montréal, and is currently working at Mila, an academic research institute focused on studying artificial intelligence. Her current research is focused on the application of modern deep learning techniques to the generation of music.



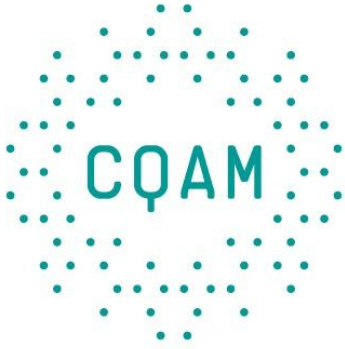
Sofian Audry

[Sofian Audry](#) est artiste, chercheur, Professeur en médias interactifs à l'École des médias de l'Université du Québec à Montréal (UQÀM). Son travail s'inspire de l'art visuel, de l'intelligence artificielle, de la vie artificielle, de la biologie et des sciences cognitives. Ses œuvres computationnelle se déploient à travers de multiples média tels la robotique, les installations interactives, les environnements immersifs, les interventions dans l'espace public, l'art web et la littérature électronique. Il travaille actuellement à un livre sur l'art des nouveaux médias à l'ère de l'apprentissage machine. Son travail et ses recherches ont été présentés dans de nombreux événements et lieux internationaux à travers le monde.

Sofian Audry is an artist, scholar, Professor of Interactive Media within the School of Media at the University of Quebec in Montreal (UQAM). His work is inspired from visual art, artificial intelligence, artificial life, biology and cognitive sciences. His computational artistic practice branches through multiple media including robotics, interactive installations, immersive environments, physical computing interventions, internet art, and electronic literature. He is currently working on a book about new media art in the age of machine learning. His work and research have been presented in multiple international events and venues around the world.

Crédit photo: Ian Donnelly

Partenaires



Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM)

Fondé le 19 juin 1998 et reconnu depuis 2003 comme le regroupement des arts médiatiques au Québec, le [Conseil québécois des arts médiatiques \(CQAM\)](#) regroupe, représente et valorise les artistes professionnels indépendants, les travailleurs culturels et les organismes se consacrant aux arts médiatiques. Le CQAM répond au besoin de vie associative des individus et des organismes oeuvrant dans les deux familles qui composent les arts médiatiques : les arts cinématographiques et les arts numériques.

The Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM) was founded on June 19th 1998. CQAM is the only media arts advocacy organisation in Quebec welcoming professional independent artists, cultural workers, emerging artists and artist-run

centres devoted to media arts as members.

“Media arts” denotes the genre of independent artistic practices linked to information and communications technologies, in which research and experimentation are driven by formal innovation. The media arts comprise two main fields: the cinematic and digital arts, both of which may take the form of screenings, installations and/or performances.



Hexagram

[Hexagram](#) est un réseau international dédié à la recherche-cr ation en arts m diatiques, design, technologie et culture num rique. Il est constitu  de plus de quatre-vingts chercheurs issus principalement de l'Universit  du Qu bec   Monr al (UQAM) et de l'Universit  Concordia et d'autres chercheurs de l'Universit  de Monr al, l' cole de technologie sup rieure, l'Universit  du Qu bec   Chicoutimi et

l'Universit  McGill. Le r seau collabore avec des organismes du Qu bec, du Canada et de l'international.

Hexagram is an international network dedicated to research-creation in the fields of media arts, design, technology and digital culture. Consisting of over eighty members working from Universit  du Qu bec   Monr al (UQAM) and Concordia University, with additional researchers from l'Universit  de Monr al, l' cole de technologie sup rieure, l'Universit  du Qu bec   Chicoutimi and McGill University. The network collaborates with organizations in Qu bec, across Canada, and around the world (Europe, Latin America, the United States, Asia and Australia).



Element IA

[Element AI](#) est une entreprise internationale qui d veloppe des logiciels d'IA pour aider les gens   travailler plus intelligemment. Fond e en 2016 par JF Gagn , entrepreneur chevronn  et Yoshua Bengio, pionnier de la recherche en IA et laur at du prix A.M. Turing, l'entreprise transforme la recherche de pointe et l'expertise industrielle en outils logiciels qui s'am liorent et s'enrichissent continuellement. Element AI fournit   ses clients des conseils sur l'ensemble de leur processus d'int gration de l'IA, du conseil et de l'habilitation   l'int gration, au d ploiement et au soutien. L'entreprise compte pr s de 500 employ s, dont plus de 100 titulaires de doctorat, qui travaillent dans cinq villes d'Am rique du Nord, d'Europe et d'Asie. Element AI maintient un lien  troit avec le monde universitaire gr ce   une approche ouverte et collaborative de la recherche, et occupe une position de pr curseur dans l' laboration de politiques concernant l'impact de l'IA sur la soci t .

Element AI is a global AI company that develops AI software products at scale to help people work smarter. Founded in 2016 by seasoned entrepreneur JF Gagn  and pioneering AI researcher and A.M. Turing Award recipient, Yoshua Bengio, the company turns cutting-edge research and industry expertise into software solutions that continuously learn and improve. Element AI provides end-to-end AI integration guidance throughout its customers' AI journey—from advisory and enablement, to integration, deployment and support. The company has nearly 500 employees, including more than 100 PhDs, working in five cities across North America, Europe, and Asia. Element AI maintains a strong connection to academia with an open, collaborative approach to research, and takes a leadership position in policy-making around the impact of AI on society.