



# Montréal, capitale mondiale de l'art et de la créativité numériques

## Déclaration

Commission Montréal numérique  
de Culture Montréal

# Préambule

Montréal occupe aujourd'hui une position enviable dans le peloton de tête mondial en art et créativité numériques, notamment en arts numériques interdisciplinaires et indépendants, en jeu vidéo, en immersion, en réalité virtuelle et augmentée, en effets visuels, en documentaire interactif et en installations participatives dans l'espace public. Ce leadership s'élargit et s'approfondit par les travaux majeurs effectués en intelligence artificielle (IA) où Montréal s'affirme clairement comme un nouveau leader mondial dans ce secteur.

## **Étant donné que**

Le Conseil municipal de la Ville de Montréal a adopté à l'unanimité, le 13 juin dernier, sa Politique de développement culturel 2017-2022, dont l'objectif 14.8 prévoit de « *Confirmer d'ici 2020 le positionnement de Montréal comme l'un des leaders mondiaux de la créativité numérique.* » Les deux priorités qui découlent de cet objectif se lisent ainsi :

- « *stimuler et soutenir les secteurs issus de la créativité numérique* »
- « *d'ici 2020, faciliter le déploiement d'un événement phare stimulant le rayonnement des acteurs de ce secteur* »

## **La commission numérique de Culture Montréal propose**

de rassembler les forces vives de l'écosystème de l'art et de la créativité numériques, soit les artistes, créateurs, chercheurs, entrepreneurs, représentants des industries et des institutions, pour s'inscrire dans cette démarche.

**Nous, membres de la communauté de l'art et de la créativité numériques**, voulons valoriser la contribution de tous les secteurs de notre écosystème au développement local, culturel, social et économique de la métropole, dans le respect de nos spécificités, **pour clamer haut et fort le statut de Montréal, capitale mondiale de l'art et de la créativité numériques.**

## **Nous identifions trois grands objectifs :**

1. Accroître le dialogue, les maillages et la concertation entre les milieux artistiques, entrepreneuriaux, industriels et scientifiques de l'art et de la créativité numériques.
2. Favoriser la rencontre entre l'expression culturelle numérique d'ici, les publics et les citoyens.
3. Stimuler l'enracinement et le rayonnement de Montréal comme capitale mondiale de l'art et de la créativité numériques.

# Déclaration

## État des lieux

- Nous, membres de la communauté de l'art et de la créativité numériques, présentons les cinq constats suivants :
  1. Montréal occupe aujourd'hui une position enviable dans le peloton de tête mondial en art et créativité numériques.
  2. Ce positionnement à l'avant-plan provient de grands atouts :
    - des artistes et des créateurs nombreux et talentueux reconnus dans leurs réseaux internationaux respectifs;
    - des leaders, entrepreneurs et investisseurs audacieux et visionnaires;
    - des équipes universitaires innovantes, un environnement de formation performant et diversifié;
    - des citoyens curieux qui constituent un public réceptif;
    - des décisions politiques propices à cet essor.
  3. L'effervescence des différents milieux de l'art et de la créativité numériques n'est pas suffisamment connue du grand public ni suffisamment comprise par les décideurs; de nouveaux moyens sont à proposer pour accroître la visibilité locale et renforcer le rayonnement international.
  4. Les secteurs du numérique évoluent trop souvent en silos en matière de gestion et de fonctionnement. Une meilleure cohésion et synergie est souhaitable entre les artistes, les créateurs, les entrepreneurs, les chercheurs et les décideurs pour constituer une force regroupée et un vecteur d'innovation en créativité numérique.
  5. Des initiatives diversifiées ont toutefois émergé ces dernières années pour favoriser le partage des savoirs et des connaissances entre les différents secteurs de l'art et de la créativité numériques. Ces échanges contribuent effectivement au réseautage entre les acteurs et à la rencontre avec les citoyens, mais nous devons impérativement travailler à les enrichir et les solidifier.
- Nous, membres de la communauté de l'art et de la créativité numériques, avons l'intention de nous mobiliser et de nous regrouper le plus largement possible en misant sur toutes les forces existantes, afin de soutenir et d'améliorer notre présence locale et notre projection internationale.

## En conséquence :

1. Nous voulons **REGROUPER** et coordonner nos forces afin d'augmenter de façon régulière les points de rencontre et de maillage entre les différents acteurs de la culture du numérique.
2. Nous désirons saisir le **MOMENTUM** qu'offrent l'adoption de politiques et plans d'action culturels par les trois paliers gouvernementaux, soit:
  - a. Le plan d'action qui sera rendu public au cours des prochaines semaines par la Ville de Montréal afin d'identifier les suites concrètes qui seront données à la Politique de développement culturel 2017-2022, dont l'objectif 14.8 prévoit de « *Confirmer d'ici 2020 le positionnement de Montréal comme l'un des leaders mondiaux de la créativité numérique.* »
  - b. Le plan d'action qui sera déposé à l'automne 2017 par le ministère de la Culture et des Communications, pour donner suite à la nouvelle Politique québécoise de la culture.
  - c. Certains aspects de la politique annoncée à la fin septembre 2017 par le ministère du Patrimoine canadien, intitulée *Un Canada créatif*, notamment en ce qui concerne les hubs créatifs.
3. Nous souhaitons définir un **PLAN D'ACTION** pour renforcer l'identité de Montréal, capitale mondiale de l'art et de la créativité numériques, qui pourrait aller jusqu'à la création d'une grappe. Ce plan se dessine à travers au moins quatre rendez-vous des prochains 12 mois, sous forme d'ateliers de travail qui s'insèrent dans les événements existants, tels Hub Montréal en novembre 2017, Centre Phi à l'hiver 2018 et MUTEK\_IMG en avril 2018 en collaboration avec le Printemps numérique. Le premier rendez-vous qui aura lieu le 14 novembre 2017 lors de Hub Montréal aura pour objectif d'identifier les problématiques propres à chaque secteur, et de les mettre en commun.
4. Nous entendons nous doter de **MOYENS** de communication destinés à la fois à nos communautés et aux différents publics, afin de nourrir cette passion de l'expression culturelle numérique d'ici. Ces moyens sont à définir et peuvent se greffer à ceux existants : bulletins d'information, groupe facebook, compte twitter commun, création d'un wiki, podcasts des rencontres stratégiques, etc.
5. Nous comptons augmenter notre **RAYONNEMENT** en intensifiant notre participation à des missions d'exportation et à des représentations à l'étranger, afin de faire connaître les résultats de notre créativité sur tous les continents.

Ces actions vont s'enraciner dans l'écosystème déjà en place : présence dans les événements du milieu, collaborations avec des mouvements existants, renforcement des lancées collaboratives et de partenariats déjà établis, initiatives pour créer de nouveaux maillages, pour accroître la représentativité des milieux et pour créer plus de dialogue entre les différents secteurs. Il est souhaité que tous les secteurs culturels puissent bénéficier des retombées d'une telle démarche, qui s'inscrit dans l'ouverture, le partage et l'accompagnement.

Nous sommes **Montréal, capitale de l'art et de la créativité numériques!**

# Contexte

## Pionniers

Dès l'Expo 67, Montréal fut le terreau fertile à la naissance de plusieurs expérimentations de ce qui allait devenir le multimédia. La ville montrait déjà des signes manifestes d'audace et de multidisciplinarité dans l'expérimentation de la technologie pour donner naissance à des créations touchant différents publics. Au milieu des années 1990, alors que l'Internet gagne le grand public, l'explosion des nouvelles technologies et l'accessibilité des moyens techniques changent la donne pour toute la société, des citoyens aux créateurs.

Dans cette foulée, on a vu naître ici les premières organisations consacrées à la création numérique. En 1995, le sixième symposium de l'ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts), dont est issue la Société des arts technologiques, a eu lieu à Montréal. La SAT, reconnue pour le développement des technologies immersives, a joué un double rôle, comme centre d'artistes et comme centre de recherche à l'ère du numérique. Puis, ont vu le jour La fondation Daniel Langlois, le Media Lounge du Festival du nouveau cinéma et des nouveaux médias, MUTEK, Elektra... D'OBORO à l'Agence TOPO, du Studio XX à Perte de Signal, de Michel Lemieux et Victor Pilon (4d Art) à Réalisations, les pôles de recherche et création se sont multipliés.

En 2005, Montréal est déjà reconnue comme un des hauts lieux des arts numériques dans le monde. La Politique de développement culturel de la Ville identifie Montréal comme une référence planétaire dans ce qu'on appelait alors la « cyberculture ».

En janvier 2007, la Ville de Montréal, avec la collaboration du Conseil des arts de Montréal, publie un document de trente-cinq pages : « *Les arts numériques à Montréal : le capital de l'avenir* ». Visant à sensibiliser les décideurs aux perspectives et aux enjeux de la création numérique, le document se conclut ainsi :

*« Montréal possède donc tous les ingrédients nécessaires pour se hisser au sommet : masse critique d'artistes et d'artisans, avancées technologiques fulgurantes, climat créatif stimulant, fondations et chaires de recherche éclairées, organismes dynamiques et flexibles, chefs d'entreprises visionnaires. Toutefois, pour maintenir et renforcer ce positionnement, il faut aller plus loin. (...) Et, en accélérant la visibilité du secteur à travers plusieurs initiatives structurantes (...), Montréal serait vue à juste titre comme une ville universelle ouverte à la création et à l'innovation. Notre rapidité d'action dans ce domaine lui donnera alors une occasion unique : celle d'anticiper le futur, celle de viser grand, celle de viser haut comme elle a su le faire si souvent auparavant. »*



## Explorateurs

Il s'est opéré un bouleversement technologique dans les dernières années : l'arrivée des interfaces tactiles des téléphones intelligents, la création de *Facebook* puis de *Twitter*. Jusque-là, nous savions que le numérique faisait partie de nos vies. Mais aujourd'hui le numérique s'inscrit dans notre quotidien, au cœur d'un puissant univers où le réseautage devient de plus en plus la norme pour l'interaction des contenus. Nous sommes tous maintenant devenus, volontairement ou non, explorateurs de la culture numérique.

S'adaptant à cette nouvelle réalité, Montréal assume rapidement un leadership mondial dans plusieurs secteurs, notamment dans les champs des arts numériques, des nouvelles narrativités, du jeu vidéo (VR, AR, *serious game*, marketing, art), de l'immersion, de la réalité virtuelle et augmentée, des effets visuels, des expériences interactives dans l'espace public et de l'intelligence artificielle (IA).

Pour ne parler que du jeu vidéo, nous n'en sommes plus seulement à fournir de la main-d'œuvre créative aux grands studios internationaux. À l'échelle locale, plus de 150 entreprises indépendantes témoignent avec éloquence de l'effervescence de ce milieu.

La création indépendante cohabite maintenant avec une industrie du divertissement issue de compagnies privées et d'institutions. L'écosystème montréalais compte également une scène dynamique de *startups*, notamment dans le domaine du jeu vidéo et des applications mobiles. De nouveaux modèles de financement ont vu le jour avec des investisseurs, des incubateurs, des événements et des lieux de partage des savoirs. La création numérique s'est transposée dans l'espace public, touchant un public plus large. L'écosystème est complexe et riche : les interdépendances se multiplient, les spécificités demeurent. De la création en centres d'artistes à la recherche en institutions, des petites boîtes de jeu vidéo aux grandes entreprises technologiques, chacun dans sa spécificité et avec son public propre, les différents milieux et acteurs bouillonnent ici et rayonnent à l'étranger.

S'il y a assurément un climat effervescent à Montréal qui rejaillit au-delà des frontières nationales, la création et la créativité numériques montréalaises et québécoises demeurent un secret bien gardé. Pour le grand public comme pour la plupart des décideurs et influenceurs, Céline Dion, le Cirque du Soleil et Arcade Fire ont laissé une empreinte ici et partout sur la planète. Le Montréal numérique reste quant à lui surtout connu des spécialistes et on mesure mal l'ampleur de l'impact mondial actuel de ses artistes, industries, et institutions.

## Aujourd'hui

Quelques noms — par exemple ceux d'artistes tel que Rafael Lozano-Hammer ou Vincent Morisset, et des studios tel que Moment Factory ou Daily tous les jours (Mélicha Mongiat et Mouna Andraos) — ont émergé, propulsés par leurs installations dans l'espace public, soutenus par des institutions telles le Musée d'art contemporain, l'ONF et le Partenariat du Quartier des spectacles. Des événements tel que la Biennale internationale d'art numérique (BIAN) et le festival Sight+Sound (Eastern Bloc) ont pris place dans l'écosystème de l'art numérique. Des projets d'envergure comme Cité Mémoire (Lemieux Pilon 4d Art) et ceux lancés dans le cadre du 375<sup>e</sup> anniversaire de Montréal (pont Jacques-Cartier, Avudo, Pointe-à-Callière, KM3) ont fait leur marque. Les industries du jeu, de l'animation et des effets visuels tel les Hybride et Rodeo FX exercent un fort pouvoir d'attraction.

Pour les communautés de l'art et de la créativité numériques, les choses bougent, des alliances se créent et le réseautage se met à l'œuvre : soirées Composite du Conseil des arts de Montréal, programme de résidence d'artistes du CQAM (Conseil québécois des arts médiatiques) chez Turbulent, MUTEK\_IMG, Printemps numérique, sans compter les nombreux salons professionnels, notamment à la SAT et au centre PHI.

Nous retrouvons à Montréal un nombre croissant d'initiatives diverses autour de la promotion de la créativité numérique, notamment le dernier en lice, HUB-MTL : « En novembre 2017, plusieurs écosystèmes créatifs convergeront ainsi dans le HUB v1.0 notamment : réalités virtuelle et augmentée, son et effets visuels, jeux vidéo, musique, multimédias (interactifs, immersifs), branding (image de marque) et les arts numériques. »

Il serait souhaitable de canaliser ces initiatives en embrassant toutes les formes d'expressions culturelles du numérique (performances, installations, expériences web, applications mobiles, interventions dans l'espace public, jeux, objets connectés), peu importe de quel canal elles ont émergé (centre d'artistes, incubateur, agence, collectif, entreprise). L'objectif n'est pas de créer un amalgame, mais bien de connaître et de respecter les spécificités de chacun, tout en travaillant à un objectif commun : l'affirmation de **Montréal, capitale mondiale de l'art et la créativité numériques**.

Par ailleurs, les secteurs évoluent encore trop souvent en silos, que ce soit par la manière dont ils sont financés, ou alors par le créneau qu'ils occupent : les centres d'artistes avec les centres d'artistes, le jeu avec le jeu, le web avec le web... Il faut décroisonner pour créer un climat propice à une nécessaire solidarité et coopération entre les plus grands et les plus petits et entre les différents maillons de la chaîne de valeur. Si le milieu artistique émergent se trouve parfois en situation de précarité économique, les institutions, les moyens et les grands joueurs forment maintenant un nouveau pan de l'économie montréalaise. Les missions et les priorités sont différentes, mais des objectifs communs demeurent entre toutes ces communautés de l'art et de la créativité numérique : le rayonnement, la reconnaissance, l'épanouissement, des rencontres encore plus riches entre les acteurs et avec les citoyens. C'est dans l'intérêt de tous de créer des intersections qui permettront à l'ensemble des secteurs de s'enrichir mutuellement, en partageant savoirs et expertises, et en ayant une meilleure compréhension des enjeux propres à chacun.



## Demain

Il est impératif de poursuivre le processus collaboratif entre artistes, créateurs, penseurs, concepteurs, programmeurs, designers, entrepreneurs et investisseurs du numérique. Dans le cadre de ce processus, nous travaillerons à un plan d'action commun au cours de l'année 2017-2018. Le momentum politique facilite cette démarche.

C'est le moment de proposer un partenariat stratégique à la Ville pour *confirmer d'ici 2020 le positionnement de Montréal comme l'un des leaders mondiaux de la créativité numérique et de proposer les mesures à prendre pour stimuler et soutenir les secteurs issus de la créativité numérique.*

C'est le moment de nous assurer que les gouvernements du Québec et du Canada, dans leurs documents d'orientation et leurs plans d'action, travaillent dans la même direction, pour l'intérêt de toutes nos communautés.

**C'est aussi le moment, pour nous, membres de la communauté de l'art et de la créativité numériques, de convenir ensemble de ce dont nous avons besoin pour poursuivre notre croissance, ici et partout dans le monde.**

# Membres de la Commission

## Montréal numérique

### **ALAIN SAULNIER**

Coprésident de la Commission,  
professeur en journalisme, essayiste et conférencier  
membre du C.A., Culture Montréal

### **HUGUES SWEENEY**

Coprésident de la Commission,  
Producteur en médias interactifs  
Office national du film du Canada (ONF)

### **MYRIAM ACHARD**

Directrice des relations publiques et communications  
Centre Phi  
DHC/ART Fondation pour l'art contemporain  
Membre du C.A., Culture Montréal

### **PAUL ARSENEAULT**

Titulaire, Chaire de tourisme  
MT Lab Transat ESG UQAM

### **GHYSLAIN BOILEAU**

Directeur administratif  
Société des arts technologiques (SAT)

### **ÉMILIE BOUDRIAS**

Codirectrice générale  
et Directrice du développement  
OBORO

### **SYLVAIN CARLE**

Associé  
Real Ventures  
Directeur général  
FounderFuel

### **MARIE CÔTÉ**

Déléguée aux relations internationales  
HUB MONTRÉAL

### **PASCALE DAIGLE**

Directrice de la programmation  
Partenariat du Quartier des spectacles  
Membre du C.A., Culture Montréal

### **PHILIPPE DEMERS**

Cofondateur et Directeur général  
MASSIVart

### **CATHERINE ÉMOND**

Directrice générale  
Alliance numérique

### **SUZANNE GOUIN**

Présidente du conseil d'administration  
Printemps numérique

### **SUZANNE GUÈVREMONT**

Directrice générale  
NAD École des arts numériques  
de l'animation et du design

### **JÉRÔME HELLIO**

Vice-président numérique  
Académie canadienne du cinéma et la télévision  
Consultant en stratégie numérique  
et en médias interactifs

### **PASCAL LEFEBVRE**

Cofondateur et Président  
Piknik Élecktronik International

### **ISABELLE L'ITALIEN**

Directrice générale  
Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM)

### **ALAIN MONGEAU**

Directeur général et artistique  
MUTEK

### **SÉBASTIEN NASRA**

Président et fondateur  
Avalanche Prod

### **EVA QUINTAS**

Artiste  
Cofondatrice et vice-présidente  
TOPO, Laboratoire d'écriture numérique

### **JENNY THIBAUT**

Directrice générale  
Regroupement des producteurs multimédia (RPM)

### **JULIEN VALMARY**

Directeur du soutien et des initiatives stratégiques  
Conseil des arts de Montréal

### **MARIE-PIER VEILLEUX**

Directrice des communications et relations publiques  
Moment Factory

### **VALÉRIE BEAULIEU**

Directrice générale,  
Culture Montréal

### **JEAN-ROBERT CHOQUET**

Vice-président du C.A.,  
Culture Montréal

# Appuis à la démarche de la Commission

## **GUILLAUME ANIORTÉ**

Conseiller stratégique, Vice-président  
Regroupement des producteurs multimedia (RPM)  
Administrateur  
Printemps numérique  
La Piscine, accélérateur d'entreprises culturelles

## **MOUNA ANDRAOS**

### **MÉLISSA MONGIAT**

Fondatrices  
Daily tous les jours

## **ANNE-MARIE ARCHAMBAULT**

Directrice expériences et stratégie de contenu

### **ÉRIC HAMELIN**

Associé  
Akufen

## **DOMINIC AUDET**

Partenaire et chef de l'innovation

### **SAKCHIN BESSETTE**

Partenaire et directeur du contenu créatif

### **ÉRIC FOURNIER**

Partenaire et producteur exécutif  
Moment Factory

## **PASCAL BEAUCHESNE**

Directeur de projet

### **LIDIA DIVRY**

Directrice générale  
Techno Montréal

## **MARC BEAUDET**

Président  
Turbulent

## **JONATHAN BÉLISLE**

Fondateur, Hello Architekt!  
Co-créateur, ioTHEATRE

## **MEHDI BENBOUBAKEUR**

Directeur général  
Printemps numérique

## **YANNICK B. GÉLINAS**

Artiste et chargé de projet  
Commission Montréal numérique

## **YAN BREULEUX**

Artiste

## **VANDER CABALLERO**

Fondateur  
Minority

## **MARIO CECCHINI**

Président du C.A.  
Académie canadienne du cinéma et la télévision

## **NICOLAS COURNOYER**

Co-fondateur  
Piknic Électronik

## **ANTONELLO COZZOLINO**

Producteur

### **MICHO MARQUIS-ROSE**

Directeur stratégie, développement  
et production numérique  
Attraction

## **MARIE-MICHÈLE CRON**

Conseillère culturelle  
arts numériques et arts visuels

### **NATHALIE MAILLÉ**

Directrice générale  
Conseil des arts de Montreal

## **FÉLIX DAGENAIS**

**LOUIS-XAVIER GAGNON-LEBRUN**  
ATOMIC3

## **DAX DASILVA**

Fondateur  
Lightspeed

## **STEPHANE D'ASTOUS**

Directeur général  
Float4

## **ANNIE DEROME**

Présidente et productrice exécutive

## **YVES MAYRAND**

Président  
GSMRJCT

## **MARIE-CHRISTINE DUFOUR**

Directrice exécutive  
Lemieux Pilon 4d Art

# Appuis à la démarche de la Commission

## **THIBAUT DUVERNEIX**

Réalisateur  
Gentilhomme

## **ÉMILIE F. GRENIER**

Artiste

## **PIERRE FORTIN**

Directeur général  
Partenariat du Quartier des spectacles

## **PIERRE-MATHIEU FORTIN**

Producteur numérique

## **RAPHAËLLE HUYSMANS**

## **PHILIPPE LAMARRE**

Fondateur  
URBANIA

## **CAROLINE GAUDETTE**

Présidente  
Version 10

## **NADINE GELLY**

Directrice générale  
Lune Rouge

## **ALEXANDRE GRAVEL**

Associé-fondateur  
Toast Studio

## **TALI GOLDSTEIN et RUBEN FARRUS**

Casa Rara

## **THIERRY HOLDRINET**

Consultant en marketing et communication,  
Président du C.A.

## **ARNAUD LARSONNEUR**

Directeur général  
CIBL

## **DANIEL IREGUI**

Artiste nouveaux médias  
et designer d'interaction  
Iregular

## **AWANE JONES**

Directeur général réalité augmentée et virtuelle  
Zone 3

## **MARTINE KOUTNOUYAN**

Artiste

## **MARTIN LAVIOLETTE**

directeur général et producteur délégué  
Montréal en histoires

## **DOMINIQUE LABEL**

Vice-président et chef de la stratégie  
solutions d'affaires

## **RÉMI RACINE**

Président et producteur exécutif  
Behaviour

## **MICHEL LEFEBVRE**

Cofondateur et directeur  
TOPO, Laboratoire d'écriture numérique

## **JOSEPH LEFÈVRE**

Artiste  
Studio Jocool

## **GENEVIÈVE LEVASSEUR**

Présidente  
Ingrid Ingrid

## **SUZANNE LORTIE**

Directrice du programme  
Stratégies de production

## **JEAN-FRANÇOIS RENAUD**

Directeur du programme en médias interactifs  
École des médias de l'UQAM

## **RAFAEL LOZANO-HEMMER**

Artiste

## **VÉRONIQUE MARINO**

Directrice programme médias interactifs  
L'inis

## **ANNE MARTEL**

Première VP opérations et cofondatrice  
Element AI

## **KATHERINE MELANÇON**

Artiste

# Appuis à la démarche de la Commission

## **SÉBASTIEN MOREAU**

Rodeo FX

## **MAXIME MORIN**

DJ Champion

## **VINCENT MORISSET**

Artiste  
AATOAA

## **PASCAL NATAF**

Vice-président  
Guilde des développeurs de jeux vidéos  
indépendants du Québec

## **ROGER PARENT**

Fondateur  
Réalisations Montréal

## **GHISLAIN POIRIER**

DJ/Producteur

## **JULIEN ROBERT**

Artiste et cofondateur  
Video Phase

## **CHRIS SALTER**

Artiste et co-directeur  
Hexagram

## **DAMIEN SILÈS**

Directeur général  
Quartier de l'innovation

## **ALEXANDRE TAILLEFER**

Actionnaire principal  
Mishmash

## **THIEN VU DANG**

Directeur créatif et cofondateur  
MAPP\_MTL

### **Par ici pour ajouter votre voix à la Déclaration**

 Montréal, capitale mondiale de l'art et de la créativité numériques

### **À propos de Culture Montréal**

Culture Montréal est un organisme à but non lucratif, indépendant et non partisan qui rassemble tout citoyen reconnaissant le rôle fondamental de la culture dans l'essor de la métropole. Culture Montréal est un lieu de réflexion, de concertation et d'intervention dont la mission est d'ancrer la culture au cœur du développement de Montréal. L'organisme est reconnu comme un conseil régional de la culture par le Ministère de la Culture et des Communications.

### **À propos de la Commission Montréal numérique**

Dans l'objectif de fonder l'action de Culture Montréal sur l'intelligence collective, quatre commissions permanentes ont été créées afin de réfléchir, d'émettre des avis et de proposer des projets structurants. La commission Montréal numérique a le mandat de regrouper et de mobiliser les forces vives du monde numérique, artistique, entrepreneurial et industriel, de dégager un consensus sur l'importance de la reconnaissance de Montréal comme métropole numérique et de mettre au point un programme de travail en ce sens.