



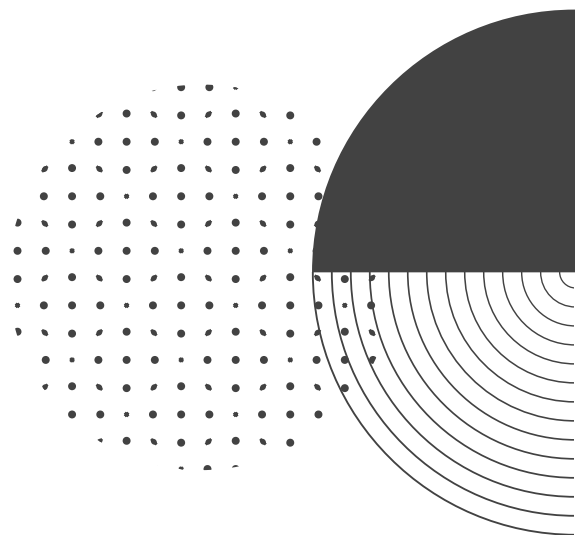
**GUIDE DU  
PARTICIPANT**

**2021**

Pour sa 3ème édition, le Forum de consultation pour les industries créatives se tient en ligne du 22 mars au 20 mai 2021.

Thématique 1 :

Installation expérientielle temporaire dans l'espace public



# INSTALLATION EXPÉRIENTIELLE TEMPORAIRE DANS L'ESPACE PUBLIC

À Montréal, l'espace public est la scène d'une production effervescente d'installations interactives; un lieu qui se transforme constamment par des créations qui combinent créativité, technologie ainsi que des secteurs culturels variés. Ces œuvres bénéficient d'une chaîne de valeur complètement intégrée au niveau local, un avantage important qui participe à la réputation de la ville comme une référence dans le domaine de l'urbanisme transitoire.

Au fil des ans, les bonnes pratiques mises en place par les producteurs et les distributeurs québécois assurent une bonne circulation des œuvres et une production durable. Ces créations requièrent des modes de financement inédits et malléables, capables d'accompagner les transformations technologiques et culturelles.

- Comment structurer ces pratiques créatives pour assurer leur financement et confirmer le leadership mondial du Québec ?
- Quels sont les modèles de distribution qui seraient adéquats pour ce domaine interdisciplinaire et unique ?

Champ de pratique relativement nouveau, la création d'installations expérientielles temporaires dans l'espace public allie technologie, narration, performance et placemaking, afin de, pour emprunter à la firme montréalaise [Daily tous les jours](#) son efficace formule, « réinventer le vivre ensemble au 21e siècle ».

Le placemaking vise l'occupation d'espaces urbains peu utilisés, sous-utilisés ou abandonnés pour les faire revivre en créant des lieux animés que les résidents peuvent facilement s'approprier.

Les œuvres interactives dans l'espace public permettent des expériences individuelles et collectives multiples, façonnées selon le contexte, selon que l'on soit

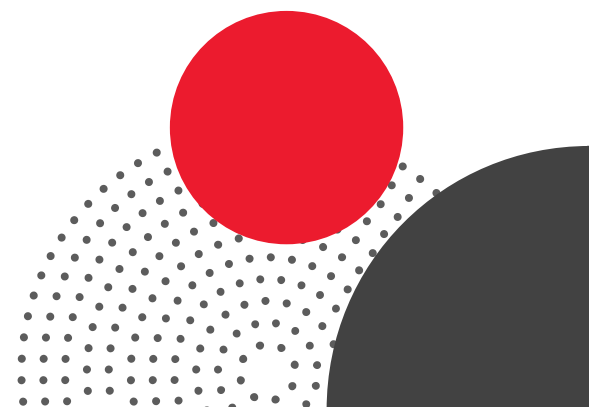
seul ou accompagné, en interaction avec un ou des étrangers, selon notre état d'esprit, les conditions météorologiques de la journée, le temps dont nous disposons, etc.

Ce sont souvent des [espaces multigénérationnels et ludiques](#). « Le jeu est universel et vital. Lorsque vous jouez, vous vous connectez. Les inhibitions sont réduites, le stress est atténué et la créativité est encouragée. »

Les installations expérientielles dans l'espace public, qu'elles soient artistiques ou non, peuvent poursuivre des objectifs variés, qui vont du divertissement au développement économique, en passant par l'éducation. Quand elles sont créées en prenant en compte l'importance des échanges sociaux dans les espaces publics, ces installations ont souvent pour objectif de contribuer de manière positive au tissu social de villes et de communautés.

## Les [Balançoires musicales](#) de [Daily tous les jours](#) | étude de cas

Balançoires Musicales, une installation interactive conçue en 2010 pour le [Quartier des spectacles de Montréal](#), propose une expérience de coopération musicale. Lorsqu'elles sont utilisées ensemble, les balançoires composent un morceau de musique dans lequel certaines mélodies n'émergent que par la coopération. Les balançoires permettent aux participants de faire de la musique avec tout leur corps, de se connecter les uns aux autres et d'avoir un sentiment d'appartenance à l'espace public grâce à la musique qu'ils créent.



Les Balançoires Musicales ont été produites par le PQDS au départ, mais ont également nécessité un investissement important de Daily tous les jours. C'est bien souvent le cas dans ce type de projet (et cet apport est souvent sous-évalué).

Le projet a été présenté à l'étranger pour une première fois au Colorado en 2014 grâce au [Green Box Arts Festival](#). La version itinérante de l'œuvre a depuis visité neuf villes à travers le monde, en partie grâce au concours Knight Cities - Civic Innovators de la [Foundation Knight](#).

[Une étude](#) réalisée pendant la tournée 2016 aux États-Unis – à West Palm Beach (Floride), Detroit (Michigan) et San Jose (Californie) – a analysé les retombées des Balançoires sur les villes hôtes.

En calculant les dépenses totales des visiteurs et les taxes ainsi récoltées, l'étude arrive à la conclusion que les retombées financières ont largement dépassé les dépenses engagées par les villes hôtes pour l'installation des balançoires. Les retombées financières directes et indirectes ont représenté plus du double des dépenses.

Le modèle d'affaire de Daily tous les jours est toujours le même : trouver un premier présentateur prêt à prendre des risques en échange d'une création unique; par la suite exploiter cette nouvelle idée en re-diffusant sous forme de projet temporaire (de type tournée) ou même de projet permanent ou produits, comme c'est le cas maintenant pour les Balançoires Musicales.

Daily tous les jours conserve la propriété intellectuelle sur l'ensemble de ses créations – impossible pour un studio de survivre seulement avec des créations exclusives estiment ses gestionnaires. La liberté d'exploiter ses créations fait partie du modèle d'affaires de l'entreprise depuis ses débuts et est un des éléments essentiels à son existence.

### Faire voyager les installations

Daily tous les jours gère la diffusion de ses œuvres de façon autonome.

L'entreprise réfléchit à l'opportunité d'avoir recours à un partenaire pour la représentation et la diffusion de ses œuvres à l'international. « Nous commençons seulement à explorer ce modèle pour optimiser la diffusion de certaines œuvres à l'international, nous dit Noémie Rivière, responsable du développement de l'entreprise, mais nous avançons prudemment dans cette direction pour garantir une collaboration optimale pour tout le monde. »

Elle ajoute: « La représentation des œuvres par un partenaire semble une bonne formule si elle permet un droit de regard de l'artiste sur l'exploitation de l'œuvre afin que le modèle d'affaires intègre la valeur artistique de manière adéquate sur toute la durée de vie de l'installation, pas seulement au moment de sa conception. »

Parmi les éléments à prendre en considération :

- rares sont les festivals qui ont les moyens de présenter ces projets
- Les ressources des villes sont souvent limitées et soumises aux systèmes d'attribution des marchés publics
- les associations de développement commercial ont plus de marge de manœuvre tant du point de vue financier que décisionnel
- les développeurs immobiliers ont davantage de moyens et des besoins grandissants depuis la pandémie

**Les Balançoires** figurent dans le répertoire de [CODAworx](#), une plateforme qui met en relation les commanditaires d'œuvres d'art public et les artistes, équipes de création et sous-traitants de partout dans le monde qui ont de l'expérience dans la création d'œuvres d'art public.

### Deux entreprises québécoises de diffusion d'installations interactives

[WireFrame](#) agence d'art public établie à Montréal, spécialisée en production et diffusion d'installations technologiques artistiques dans l'espace public.

Creos: l'art de faire voyager l'art [Creos](#) courtier d'installations participatives temporaires. L'entreprise agit en tant qu'intermédiaire


entre les propriétaires, les créateurs d'art public et les diffuseurs. pour garder ces installations en mouvement et maximiser leur rayonnement.

### Le Quartier des spectacles de Montréal et son Laboratoire numérique urbain (LNU)

Véritable quartier culturel dédié à l'innovation et la créativité, le [Quartier des spectacles](#) est un espace de recherche et de développement qui permet à des entreprises de concevoir et mettre en marché de nouveaux produits technologiques ou d'attirer les innovateurs de demain. Les [concours et les appels de projet](#) proposés par le Partenariat ont permis au Quartier des spectacles de devenir un des principaux lieux en Amérique du Nord pour l'incubation et la découverte des pratiques créatives à grand déploiement sur l'espace public.

Parmi les nombreuses initiatives déployées au Quartier des spectacles, le Laboratoire numérique urbain (LNU) est mis à la disposition des créateurs, des festivals et des événements pour appuyer la recherche, l'expérimentation et la création numérique. Son infrastructure technologique et technique est constituée de composantes originales développées sur mesure pour les besoins du Quartier des spectacles par certaines entreprises du Québec et du reste du Canada.

Fort de son expérience en animation créative et urbaine, le Partenariat du Quartier des spectacles occupe aujourd'hui une



place de premier plan dans la diffusion des installations participatives pour les espaces publics, au Canada et à l'international. Son catalogue contient une dizaine d'œuvres a été présenté dans plus de 50 villes à travers le monde et rejoint près de 25 millions de visiteurs depuis les 5 dernières années. Son expertise se traduit par une compréhension des modèles d'affaires liés à l'exploitation des installations et leur mise en marché via ses partenaires de diffusion à l'échelle internationale.

En 2019, [Patrimoine Canada](#) a octroyé un soutien financier de deux ans au Quartier des spectacles pour ses [initiatives d'exportation d'installations vouées à l'espace public](#). Cette aide financière permet notamment au Partenariat d'accélérer le développement de ses activités d'exportation, de créer de nouveaux partenariats et de promouvoir de manière plus soutenue la créativité canadienne sur la scène internationale.

## Approfondir le sujet

### À PROPOS DU PLACEMAKING

[\*Le placemaking propose des interventions ciblées à l'échelle des quartiers pour favoriser les contacts entre les résidents.\*](#)

[\*Un impact qui se mesure à l'échelle des quartiers.\*](#)

[\*Conférence \(Re\)bâtir le territoire\*](#) du 11 décembre 2020 organisée par Culture Laval avec Melissa Mongiat (Daily tous les jours); Guillaume Ethier, (UQAM); Olivier Legault (Vivre en Ville et Laboratoire de l'hiver); et Fred Kent, PlacemakingX, the Social Life Project et Project for Public Spaces.

[\*Creative placemaking in a post-covid world\*](#) : Pourquoi les espaces de rassemblement communautaires ancrés dans l'art public sont plus importants que jamais (en anglais).

[\*Digital Placemaking and the arts\*](#) : Plusieurs exemples d'utilisation par des artistes des technologies numériques visant à favoriser le sentiment d'appartenance à un lieu par des moyens beaux, ludiques et attrayants.

### DES PROJETS QUI EXPLORENT L'UTILISATION DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES DANS L'ESPACE PUBLIQUE

[\*Making cities interactive\*](#) : Projet qui examine pourquoi et comment les nouvelles technologies interfèrent dans l'espace public en le transformant, dans le but de mettre à jour et d'approfondir la réflexion et l'expérimentation sur les [villes interactives](#) menées par The Interactive Cities network entre 2015 et 2018 grâce au soutien d'[URBACT](#), un programme de l'Union européenne d'échanges pour un développement urbain durable.

[\*Playable City\*](#) : Des [projets](#) qui proposent des nouvelles utilisations des espaces publics et de l'infrastructure de la ville pour connecter les citoyens, à partir d'installations interactives soutenues, développées et installées dans une ou plusieurs villes, dans les cinq continents, chacune d'elles explorant ses propres opportunités et se confrontant à

ses enjeux spécifiques, et ce, à partir d'une démarche d'échange, d'interaction et de collaboration entre différents pays. Playable est un projet de [Watershed](#), un centre culturel voué au cinéma et aux médias numériques.

### INSTALLATIONS PUBLIQUES EN TEMPS DE PANDÉMIE

[Mi casa, your casa / Creos](#) : Rallumer l'idée de communauté et promouvoir la rencontre des personnes (connues et inconnues) en toute sécurité. Espaces multifonctionnels, fluides, adaptables ([voir vidéo](#)) - cette flexibilité encourage la participation des gens, encourage qu'ils s'en approprient les lieux.

[UK gallery curator calls for public art project in response to Covid-19](#) : arguments pour un soutien gouvernemental à des oeuvres d'art public en temps de crise. Pendant la Grande Dépression dans les années 30, le président américain Franklin D Roosevelt avait mis en place deux programmes de soutien aux artistes: [Public Works of Art Project](#) (PWAP) et [Federal Art Project](#) qui ont permis à plus de 3 700 artistes de produire plus de 15 000 œuvres et contribué à lancer la carrière de Jackson Pollock et Mark Rothko, notamment.

### Sources

CAZA, Pierre-Étienne. *Créer des places publiques animées*, dans Actualités UQAM, octobre 2020 [En ligne: <https://www.actualites.uqam.ca/2020/placemaking-ou-comment-creeer-des-places-publiques-animees/>]

VANCE, Peter. Creative Producers International – Our Producer's Final Thoughts, dans Playable City, décembre 2019 [En ligne: <https://www.playablecity.com/news/2019/12/20/creative-producers-international-our-producers-final-thoughts/>]

