« Une cité est capable d’apporter quelque chose à tout le monde si, et seulement si, tout le monde contribue à sa création. »

“Cities have the capability of providing something for everybody, only because, and only when, they are created by everybody.”

— Jane Jacobs,
Déclin et survie des grandes villes américaines
The Death and Life of Great American Cities

Them Games & lebleu denastas design studio, *Avançons ensemble*

Éditeur
Partenariat du Quartier des spectacles
1435, rue Saint-Alexandre | bureau 500
Montréal (Québec) Canada H3A 2G4

Équipe éditeur
Nathalie Bertram, Dorothée Bezançon, Marie-Joëlle Corneau, Pascale Daigle, Alexandra Maier

Rédactrice en chef
Judith Oliver

Coordination et production
Atelier 10

Collaborateurs
Alain Hochereau, Marion Malique, Judith Oliver

Réviseurs
Marie Claire Forté, Patrick Goddard, Shanti Maharaj, Catherine Martin

Traducteurs
Toby Cayouette, Matt Sendbuehler

Direction artistique
Nouvelle Administration

Collaborateurs visuels
Cindy Boyce, Martin Girard (Shoot Studio), Dominique Lafond, Ulysse Lemerise (OSA Images), Jocelyn Michel (Consulat)

Couverture
Martin Girard (Shoot Studio), Nouvelle Administration

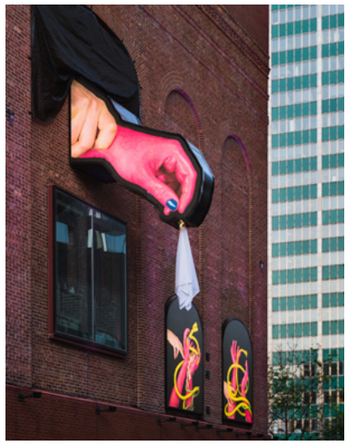
Identité visuelle KM³
Ig2

Impression
TC Transcontinental, Beauceville

Ce magazine a été spécialement créé pour le parcours temporaire d'art public KM³, produit par le Partenariat du Quartier des spectacles et présenté du 30 août au 15 octobre 2017.

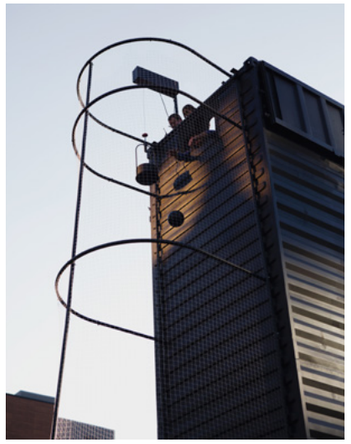
Nous reconnaissons l'appui du gouvernement du Québec et de la Ville de Montréal dans le cadre de l'Entente sur le développement culturel de Montréal. KM³ est une initiative du Partenariat du Quartier des spectacles et constitue l'un des legs du gouvernement du Québec à la Ville de Montréal à l'occasion de son 375e anniversaire.

Visiteur de KM³



Chloë Lum et Yannick Desranleau, *Laocoon*

Human Playground — Milan Gervais et Hubert Lafore, *Lubies pour gens à pied*



Marshmallow Laser Feast, Dpt., Presstube et Headspace Studio, *Une vague colossale*

L'artiste Lynn Hughes du collectif Les Alts

4
Montréal à l'avant-garde
Introduction

6
KM³ un nouveau regard sur la ville
Trois questions à Pascale Daigle, directrice de la programmation au Partenariat du Quartier des spectacles

8
Voisins
Le mot des commissaires Mouna Andraos et Melissa Mongiat

12
Les créateurs de KM³
Biographies des artistes

18
Révéler l'invisible

23
Zoom sur
Michel de Broin
Patrick Bérubé
ATOMIC3
UQAM
Andréanne Abbondanza-Bergeron
Cloë Lum + Yannick Desranleau
Jonathan Villeneuve

30
Abécédaire
KM³ en 26 lettres

34
La ville, ensemble

41
Zoom sur
Alexandre Castonguay
Rafael Lozano-Hemmer
Philippe Allard
Human Playground
THE CONSTITUTE
Them Games et lebleu denastas design studio
Vincent Morisset + Caroline Robert

50
La ville des possibles

56
Zoom sur
Pavitra Wickramasinghe
Les Alts
Ying Gao
Manatavo
Marshmallow Laser Feast + Dpt. + Presstube + Headspace Studio
Gilles Mihalcean
OPAVIVARÁ!
Ensemble Ensemble

64
Les rendez-vous de KM³

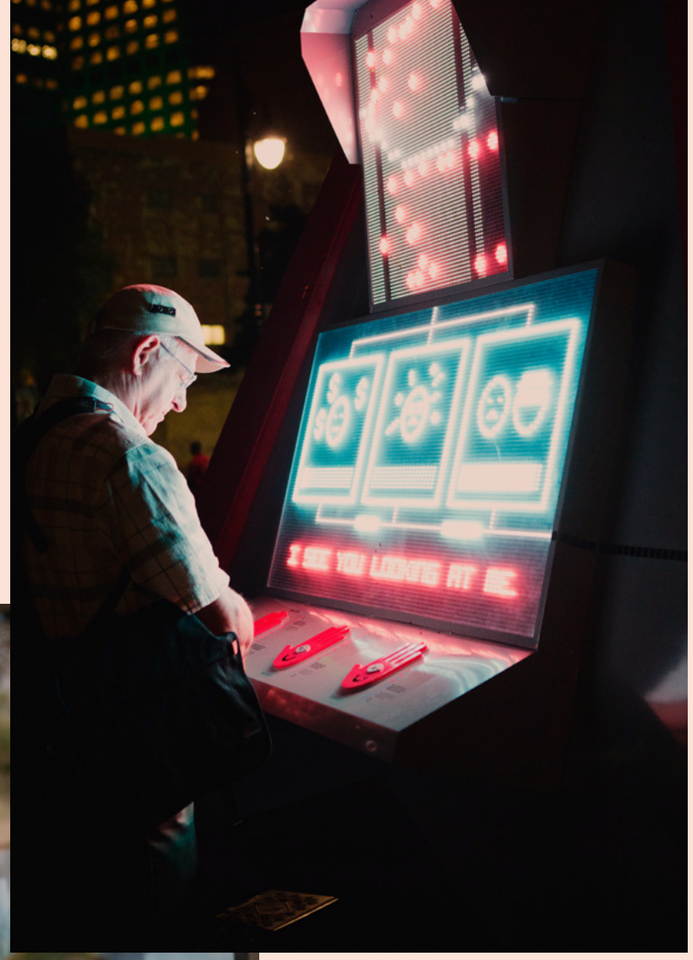
65
Au-delà de l'événement
Le devenir des œuvres

66
Dans les coulisses

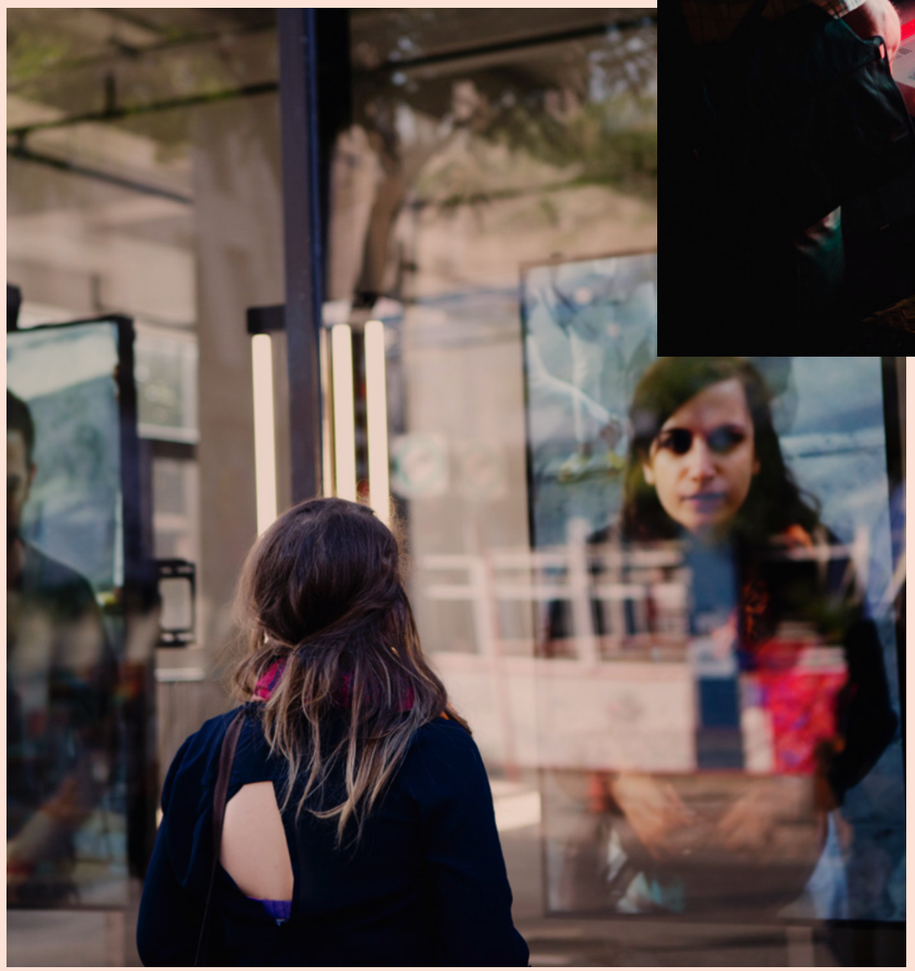
71
Remerciements

72
Carte / Map

Montréal à l'avant-garde



Ensemble Ensemble, *La machine à bienveillance*



Rafael Lozano-Hemmer, *Assemblée redondante*

Depuis quelques années, Montréal s'est imposée comme un espace de création particulièrement fertile pour l'art public. Il suffit de se promener dans ses rues pour le réaliser : la ville compte près de 700 œuvres ou fresques extérieures ainsi qu'une dense programmation d'événements et de festivals qui sortent les arts visuels et numériques des galeries et des musées. Parce qu'il est un des sites les plus dynamiques en la matière, le Quartier des spectacles a beaucoup contribué à la réputation internationale de Montréal comme métropole à l'avant-garde de l'art public temporaire.

Dans les coulisses de ce quartier qui s'étend de la rue Sherbrooke au boulevard René-Lévesque, de la place Émilie-Gamelin aux arches de l'Église Saint-James, s'active un organisme à but non lucratif, le Partenariat du Quartier des spectacles. Depuis 2009, celui-ci encourage les créateurs d'ici et d'ailleurs à investir les espaces publics de ce terrain de jeu unique au monde : un territoire d'un kilomètre carré, qui concentre non seulement l'offre culturelle la plus dense d'Amérique du Nord (une trentaine de salles de spectacles, un musée, une quarantaine de festivals et événements et à peu près autant de galeries d'art), mais qui bénéficie aussi du Laboratoire numérique urbain, une infrastructure technologique exceptionnelle.

Pour les artistes, difficile d'imaginer de meilleures conditions pour repousser les limites de leur pratique. À la fois lieu de création et de diffusion, le Partenariat met à leur disposition rues, places et façades en plus d'un savoir-faire et d'une expertise hors du commun dans le domaine des expériences créatives dans l'espace public. Rien d'étonnant à ce que les concours et appels de projets du Partenariat soient de plus en plus prisés. Le nombre de candidats au concours Luminothérapie, par exemple, a plus que quintuplé depuis qu'il existe. Et il attire des concepteurs de domaines toujours plus variés (création interactive, arts visuels, architecture, design, jeu vidéo, conception sonore, entre autres).

Gageons que KM³, ce nouveau rendez-vous automnal, bénéficiera rapidement de la même réputation auprès des publics.

The Quartier des Spectacles boasts North America's most concentrated and diverse set of cultural venues. Montréal's cultural heart, it hums year-round with festivals and events, including a large amount of free outdoor programming. Since 2009, the Quartier des Spectacles Partnership has taken an active role in developing the neighbourhood and showcasing culture. Through commissions and competitions, it drives the creation of original artworks with a strong participatory element, designed specifically for public spaces.

The works presented in recent years are ephemeral urban icons and have involved cutting-edge disciplines such as lighting design, immersive environments, and interactive digital installations. As a result, the Quartier des Spectacles Partnership has helped position Montreal as an international leader in new technologies, setting the stage for KM³.

KM³ un nouveau regard sur la ville

À l'occasion du 375e anniversaire de Montréal, le Partenariat du Quartier des spectacles offre un ambitieux parcours temporaire d'art public, à l'échelle de son territoire : KM³. Pascale Daigle, directrice de la programmation, répond à nos questions.

Pourquoi ce nouvel évènement ?

Le Partenariat s'investit depuis plusieurs années dans le créneau particulier de l'art public temporaire, principalement sous la forme d'installations interactives activées par les technologies numériques. Qu'il s'agisse des expériences proposées dans le cadre de Luminothérapie, des *21 Balançoires* ou de *Maëstro*, les gens manifestent leur intérêt à chaque fois. En plus de donner vie aux lieux publics, ces expériences amènent les citoyens à se les approprier et à y passer du temps. Et c'est sans compter l'enthousiasme grandissant des artistes; les espaces publics du Quartier des spectacles sont devenus un territoire de création recherché. KM³ est né de la volonté de l'investir plus largement, de mettre en valeur différents endroits de la trame urbaine, d'inviter des créateurs à les réinventer et ainsi donner au monde l'envie de vivre la ville autrement.

En quoi l'art renouvelle-t-il le regard des citoyens sur leur ville et leurs semblables ?

En métamorphosant le quotidien, en esquissant des perspectives audacieuses sur un milieu de vie qu'on croit connaître. KM³ investit des lieux iconiques, mais aussi des sites inattendus. Le parcours intercepte les piétons, résidents, travailleurs, étudiants ou visiteurs, pressés ou enclins à la flânerie. Il offre des temps d'arrêt et autant d'œuvres engageantes qui amènent les participants à éveiller leurs sens : à sourire, à entrer en contact avec les autres, à se questionner, à réfléchir sur la ville. La dimension participative est primordiale. C'est pourquoi nous nous sommes tournés vers Melissa Mongiat et Mouna Andraos de Daily tous les jours, nos commissaires, qui ont travaillé en étroite collaboration avec Julie Bélisle du Musée d'art contemporain de Montréal. Elles partagent notre conviction que le beau, le poétique, l'amusant et le dérangeant ouvrent d'intéressantes brèches dans nos quotidiens.

Pour KM³, des artistes de diverses disciplines ont été invités. Certains en sont à leur première création pour l'espace public, n'est-ce pas ?

Oui, nous souhaitions mettre à contribution le point de vue et la pratique de créateurs de différentes disciplines et ainsi élargir le spectre des expériences offertes. Avec ce désir de pluralité, nous avons convié tant des artistes associés à l'art public que des artistes qui en sont à leur première expérience de création pour l'espace public. C'est une occasion pour eux d'explorer de nouveaux territoires de création et de présentation. Et cela leur permet de vivre une relation différente aux publics. Certains visiteurs choisiront de suivre le parcours tandis que d'autres découvriront des œuvres par hasard au détour d'une rue. Pour nous, il était capital de permettre à une diversité de créateurs de s'exprimer dans l'espace public et d'ainsi se prononcer à leur manière sur la ville et ses lieux de vie. Cela ouvre des voies inédites pour eux, et aussi pour le public.

Pascale Daigle est directrice de la programmation du Partenariat du Quartier des spectacles

---

We created this new event to bring art to public spaces on a larger scale than we had before, in both iconic and unexpected parts of the urban fabric, invite creators to reinvent them, and get people to experience and think about the city differently. KM³ engages people, activates their senses, brings them in contact with others. We included all kinds of creators to broaden the spectrum of experiences available to visitors, whether they follow the circuit or discover it haphazardly.

Pascale Daigle, Programming Director, Quartier des Spectacles Partnership

Voisins

Mouna Andraos et Melissa Mongiat,
commissaires et scénographes de KM[3]

Quel avenir souhaitons-nous pour nos villes ?

Dans les prochaines décennies, nous serons toujours plus nombreux à vivre en milieu urbain. Des mégalopoles aux petites villes en transition, la question de la cohabitation devient de plus en plus centrale. Cette nouvelle donne alimente toutes sortes de craintes et de réflexions — quant à l'environnement, la sécurité, les relations interpersonnelles, l'économie, la santé, etc. — mais elle dessine aussi de nouvelles possibilités.

Cette condition urbaine qui est la nôtre, nous pouvons l'investir pleinement. Ne plus la subir. En faire le terrain d'un renouveau démocratique qui nous permette d'explorer d'autres façons de se parler, de se côtoyer, de partager les espaces communs.

Mais peut-on être concerné par le sort de sa cité si l'on ne ressent pas d'attachement pour elle et pour ceux avec qui on la partage ? Selon nous, qui mobilisons les moyens de notre époque pour introduire un peu de poésie dans le quotidien et encourager les échanges entre citadins de tous les âges et de tous les milieux, il y a là un enjeu majeur. Ces interactions, aussi anodines qu'elles puissent paraître, nous semblent fondamentales au bon fonctionnement de la société, de notre démocratie même.

air
arbre
arrêt de bus
banc public
terrain de jeu
escalier
façade
festival
feu de circulation
maison
machine
métro
place
pont
ruelle
surveillance
signalétique
skate
trottoir
vélo
vitrine

L'origine de KM³ est précisément l'espace public, les lieux partagés qu'on traverse à la hâte, la tête ailleurs, pour passer d'un point A à un point B. Ces sites anonymes qui pourraient devenir des zones de rencontre si l'on portait sur eux un autre regard.

Cette perspective nouvelle, nous avons cherché à la provoquer de toutes sortes de manières : par un détour inattendu dans une ruelle ou une cour intérieure; par une œuvre qui change les habitudes de fréquentation d'une place iconique; par une diversité de pratiques artistiques qui invitent à l'exploration, à l'échange. Le parcours présente une série de propositions qui humanisent l'infrastructure urbaine et encouragent des conversations sur la présence de la nature en ville, les traces d'histoire, les futurs possibles.

Nous avons convié des créateurs d'horizons très différents à cette réflexion collective sur nos façons de vivre en milieu urbain. Ils sont habitués à travailler dans l'espace public ou pas du tout, et beaucoup viennent de disciplines créatives qui n'ont pas toujours une place officielle à la table des discussions sur l'avenir des cités.

Et pourtant. Pourquoi pas des chorégraphes pour repenser nos mouvements quotidiens ? Des concepteurs de jeux pour raconter un lieu ? Des artistes en nouveaux médias pour mettre en relation les passants ? Des designers de mode pour reconsidérer l'architecture ?

Une vingtaine d'œuvres pour stimuler l'imagination collective et ouvrir les possibles de notre quotidien. Mais ce kilomètre cube prend vie grâce à vous. Nous avons hâte de voir ce que vous en ferez.

Au plaisir de vous croiser sur un coin de rue.

Mouna Andraos et Melissa Mongiat,
Daily tous les jours

Public space is typically used in haste by busy people simply trying to get from A to B. The artworks that comprise KM³ change the ways we interact with the city by encouraging us to take a detour through an alleyway, consider an iconic square in a new light, or open ourselves to a spontaneous encounter.

Drawing on a wide range of art forms, we have invited some remarkably creative people to share their vision of the city. And now it's up to you to bring this cubic kilometre to life. We couldn't be more excited to see what you'll do with it.

architecture
art contemporain
art culinaire
cinéma
danse
design
jeu
interaction
installation
mode
musique
narration
numérique
réalité virtuelle
sculpture
vidéo

Commissaires et scénographes de KM³, **Mouna Andraos** et **Melissa Mongiat** sont les cofondatrices du studio Daily tous les jours (DTLJ) qui conçoit des œuvres à la croisée du design, de la technologie et de la participation citoyenne. Leurs installations, dont les *21 Balançoires* et la *McLarena* conçues pour le Quartier des spectacles, cherchent à réenchanter le quotidien en stimulant les rencontres et les conversations. Leur studio a remporté plusieurs prix, dont tout récemment, un prix *Innovation by Design* de la Fast Company. Elles donnent régulièrement des conférences et des ateliers partout dans le monde.

Pour KM³, elles ont bénéficié de l'expertise de **Julie Bélisle** de l'équipe de conservation du Musée d'art contemporain de Montréal, aussi membre du comité artistique de l'évènement. Titulaire d'un doctorat en histoire de l'art et vice-présidente des Éditions esse, elle fait paraître de nombreux textes sur des artistes québécois.

*Curators and exhibition designers of KM³, **Melissa Mongiat** and **Mouna Andraos** are the co-founders of Daily tous les jours, a studio that creates multidisciplinary works at the intersection of design, technology and citizen participation. Their installations, including* 21 Swings *and* McLarena*, both designed for the Quartier des Spectacles, seek to reignite a sense of wonder in everyday life by encouraging chance encounters and conversations. Their work has won several awards, including, most recently, the Fast Company's Innovation by Design Award.*

*Member of KM³'s artistic committee **Julie Bélisle** is part of the conversation's team at the Musée d'art contemporain de Montréal. Currently vice-president of Les Éditions esse, she holds a Ph.D. in art history and has published numerous articles about Québec artists in a variety of periodicals and collections.*

Julie Bélisle, Mouna Andraos et Melissa Mongiat

Les créateurs

Par sa pratique en installation, Andréanne Abbondanza-Bergeron invite le spectateur à prendre conscience de l'espace qui l'entoure. Détentrice d'une maîtrise en sculpture, elle est lauréate de la Bourse Claudine et Stephen Bronfman en art contemporain (2017).

Andréanne Abbondanza-Bergeron

Philippe Allard

Artiste autodidacte, Philippe Allard crée ses installations *in situ* à partir d'objets issus de la production industrielle. Il réalise plusieurs commandes d'œuvres, notamment dans le cadre de la politique d'intégration des arts à l'architecture.

Œuvrant en sculpture, en installation et en intervention publique, Patrick Bérubé enchâsse des anomalies et des incongruités dans ses compositions pour stimuler l'imaginaire du spectateur. Son travail primé est exposé au Canada et à l'étranger.

Patrick Bérubé

Les idéaux de partage et le sens de la communauté inspirent la pratique d'Alexandre Castonguay. Artiste en nouveaux médias et professeur à l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM, il présente son travail à l'échelle internationale.

Alexandre Castonguay

Michel de Broin

Michel de Broin approfondit depuis vingt ans une pratique transdisciplinaire à travers de nombreux projets, notamment d'art public, partout dans le monde. Un survol de sa carrière a été présenté par le Musée d'art contemporain de Montréal en 2013.

Chloë Lum et Yannick Desranleau s'intéressent à la durée de vie et à l'usure des matériaux. Leur pratique collaborative conjugue l'installation, la sculpture, la photographie, la danse, l'estampe et la vidéo. Ils sont exposés au Canada, aux États-Unis et en Europe.

Yannick Desranleau + Chloë Lum

Designer de mode et professeure à l'UQAM, Ying Gao allie le design urbain, l'architecture et le média interactif pour faire évoluer le vêtement. Elle puise son inspiration dans les transformations de l'environnement urbain et social.

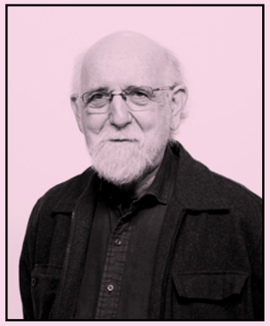
Ying Gao

Rafael Lozano-Hemmer

Les installations numériques de Rafael Lozano-Hemmer explorent les thèmes de la perception et de la surveillance. Installé à Montréal, il devient, en 2007, le premier artiste à représenter le Mexique à la Biennale de Venise.

Sculpteur d'expérience, Gilles Mihalcean réunit divers matériaux pour faire surgir des paysages poétiques et des associations libres. Il réalise un grand nombre d'œuvres d'art public intégrées à l'architecture et à l'environnement.

Gilles Mihalcean



Caroline Robert et Vincent Morisset (studio AATOAA) sont reconnus à l'échelle mondiale, notamment pour leur collaboration avec Arcade Fire. Leurs œuvres allient interactivité, langage cinématographique et artisanat, et transforment le spectateur en participant.

Caroline Robert + Vincent Morisset

Studio AATOAA

Jonathan Villeneuve

Jonathan Villeneuve crée des machines poétiques en assemblant des matériaux familiers dont il détourne la fonction d'origine. Ses œuvres qui bougent, émettent de la lumière et produisent du son, invitent le visiteur à en explorer l'imaginaire.

Pavitra Wickramasinghe s'intéresse au voyage et à la fluidité du lieu dans une pratique qui comprend le dessin, l'animation, la sculpture et la vidéo. Originaire du Sri Lanka, l'artiste montréalaise expose son travail au Canada et à l'étranger.

Pavitra Wickramasinghe

Les créateurs

Les Alts

Les Alts, collectif formé au centre de recherche interdisciplinaire sur les jeux de l'Université Concordia, réunit Tony Higuchi, Eileen Holowka, Gina Hara, Lynn Hughes et Will Robinson. Il propose des expériences participatives qui puisent dans le jeu et le théâtre et renouvèlent les espaces familiers.

ATOMIC3

ATOMIC3, duo du concepteur lumière Louis-Xavier Gagnon-Lebrun et du metteur en scène Félix Dagenais, développe des projets interactifs et contemplatifs qui renouvellent l'espace public pour interpeler le citoyen dans son quotidien.

Ensemble Ensemble

François Pallaud, Franck Desvernes, Marianne Prairie, Jonathan Bélisle et Sylvain Dumais forment le collectif montréalais Ensemble Ensemble. L'équipe de créateurs multidisciplinaires propose des expériences interactives dans l'espace public au moyen d'installations et d'environnements augmentés.

Human Playground

Hubert Lafore + Milan Gervais

Sous la direction de la chorégraphe Milan Gervais et en collaboration avec l'artiste visuel Hubert Lafore, Human Playground explore la ville comme un terrain de jeu et y campe des propositions chorégraphiques qui mettent les publics en mouvement.

Manatavo

Formé par les artistes multidisciplinaires Marie-Andrée Houde, Jean-François Gauthier et Jean-Philippe Thibault, le collectif Manatavo développe un univers évolutif où s'entremêlent récits, sons, musique, illustrations, animation et marionnettes.

Marshmallow Laser Feast + Dpt. + Presstube + Headspace Studio

Le studio britannique Marshmallow Laser Feast conçoit des sculptures cinétiques, des films et des dispositifs de réalité virtuelle qui repoussent sans cesse les limites de la perception humaine. Pour KM³, il s'allie aux Montréalais Dpt., Presstube et Headspace Studio.

Them Games + lebleu denastas design studio

Cofondé par le spécialiste du jeu vidéo Oscar Barda, Them Games fait découvrir les arts ludiques à des créateurs de tous univers. Pour KM³, il collabore avec Anne Denastas et Amélie Lebleu de lebleu denastas design studio pour faire vivre le graphisme sur du mobilier urbain.

OPAVIVARÁ!

Le collectif brésilien OPAVIVARÁ! produit des installations pour revitaliser les espaces publics et s'interroger sur leur utilisation. Sortes de mini-utopies urbaines, leurs créations invitent les spectateurs à vivre une expérience commune.

THE CONSTITUTE

Sebastian Piatza et Christian Zöllner sont à la tête du studio de design berlinois THE CONSTITUTE. Ils combinent l'art et la science pour créer des expériences interactives, axées notamment sur les prototypes narratifs et les interfaces publiques et sociales durables.

UQAM

Stéphane Pratte + Anouk Bergeron + Karin Vouillamoz

Issu d'un cours-atelier consacré à KM³, le groupe UQAM est formé des finissantes au diplôme d'études supérieures en design d'événement, Anouk Bergeron et Karin Vouillamoz, et de Stéphane Pratte, chargé de cours à l'UQAM et architecte à l'Atelier in situ.

Vincent Morisset et Caroline Robert (Studio AATOAA), — *Côte à Côte* —

Révéler l'invisible

La ville a toujours été un territoire inspirant pour les artistes. Habitués à observer les structures, les matériaux, les contrastes ou les jeux d'échelles, ces fins observateurs perçoivent toute la richesse de la trame urbaine et nous reconnectent à cet environnement qu'on ne regarde plus.

Chloë Lum et Yannick Desranleau, *Laocoon*

Fermez les yeux et repensez à votre trajet de ce matin. Qu'avez-vous retenu de la ville que vous avez traversée ? Nous avons tendance à mettre une certaine distance entre nous et les choses pour préserver intacte notre bulle d'intimité. Bien sûr, il nous arrive de nous arrêter, pensifs, à une intersection et de surprendre un coin de ciel entre deux immeubles. La ville s'offre alors, belle et surprenante, pour quelques secondes en suspension… qu'on s'empresse d'immortaliser sur Instagram. Très vite, nous revenons à nos gestes routiniers, mais au fond, le bien est fait : nous avons laissé le paysage nous pénétrer.

Marquer une pause, scruter les bâtiments autour de nous, lever les yeux plus haut que nous le faisons d'habitude, apercevoir un détail que nous n'avions jamais remarqué. Voilà des gestes simples qui suffisent à ce que notre décor quotidien se dévoile sous un nouveau jour. Un parcours comme KM³ invite à prendre ce temps-là et révèle les petites pépites d'un quartier qu'on croit connaître. L'immense tableau photographique *Laocoon* [*voir p. 28*] de **Chloë Lum** et **Yannick Desranleau** met ainsi en valeur une série d'arches et de bas-reliefs sur la façade ouest du Théâtre du Nouveau Monde (TNM). « Ce mur a beaucoup d'histoire, raconte Lorraine Pintal, la Directrice artistique et générale. C'est là que se trouvait la grande marquise du TNM. Il existait deux entrées : l'entrée à vue, pour les plus riches, et, pour les pauvres, " l'entrée du paradis ", plus haute, qui correspond à la fenêtre qu'on aperçoit dans l'œuvre de Chloë et Yannick. Moi qui ai vu le quartier évoluer depuis 40 ans, j'étais vraiment ravie que les artistes soulignent ces témoins du passé et s'en servent comme d'une petite scène pour faire surgir des mains, des câbles, des fils qui sont des composantes importantes du théâtre contemporain. »

Pour le duo d'artistes, la présence d'un banc public sur la rue Saint-Urbain est un élément déterminant pour inviter les citoyens à une « véritable rencontre sur le terrain des sensations » avec la matérialité, les aspérités et la symbolique de ce mur.

Redécouvrir sa ville

Vues de l'intérieur d'**Andréanne Abbondanza-Bergeron** nous fait prendre conscience des structures et des contrastes urbains autour des Jardins Gamelin [*voir p. 27*]. Pour percevoir les formes moirées qui se dessinent dans les moustiquaires des fenêtres de l'installation, le passant se prend à modifier son pas, voire à reculer, pour faire

Une typologie urbaine de KM³

ASPHALTE
Lubies pour gens à pied — Human Playground — Milan Gervais + Hubert Lafore — p. 44

BANC
— *Côte à Côte* — Vincent Morisset + Caroline Robert (Studio AATOAA) — p. 47

CAMÉRAS DE SURVEILLANCE
La machine à bienveillance — Ensemble Ensemble — p. 63

ESCALIERS
Notre ADN — Patrick Bérubé — p. 24
Avançons ensemble — Them Games + lebleu denastas design studio — p. 46

FAÇADES
Bóglò Glooïk — Manatavo — p. 59
Laocoon — Chloë Lum + Yannick Desranleau — p. 28
Formation-Transformations — UQAM — *Stéphane Pratte + Anouk Bergeron + Karin Vouillamoz* — p. 26

FENÊTRES
Vues de l'intérieur — Andréanne Abbondanza-Bergeron — p. 27

PERSIENNES
Prrr… — ATOMIC3 — p. 25
Lux Obscura — Jonathan Villeneuve — p. 29

PORTES DE MÉTRO
Seuils — Michel de Broin — p. 23

SIGNALÉTIQUE URBAINE
La vie m'échappe — Philippe Allard — p. 43

VITRINES
Zeit-Slice — THE CONSTITUTE — p. 45
Assemblée redondante — Rafael Lozano-Hemmer — p. 42

Patrick Bérubé, *Notre ADN*

Dévoiler l'inapparent

Outre l'histoire des lieux, certains créateurs de KM³ se sont appliqués à révéler des éléments de notre quotidien qui échappent totalement à notre radar. La designer de mode **Ying Gao** a placé l'air en mouvement au centre de son installation [*voir Still Life. Une certaine nature, p. 58*]. L'œuvre collective réalisée sur le mur du pavillon Hubert-Aquin par des étudiants en design d'événements de l'UQAM réagit à l'humidité ambiante [*voir Formation-Transformations, p. 26*]. Sur un autre registre, le collectif **Ensemble Ensemble** et **Rafael Lozano-Hemmer** rappellent à notre conscience l'omniprésence des dispositifs de reconnaissance faciale et des caméras de surveillance [*voir La machine à bienveillance, p. 63 et Assemblée redondante, p. 44*].

coïncider son mouvement avec celui des formes grisées. « L'œuvre n'est pas dans le matériel, elle est dans l'expérience, dans le moment avec les gens », explique l'artiste, qui aime utiliser des composantes architecturales ou des matériaux si habituels qu'ils sont devenus invisibles. Ici, la fenêtre domestique symbolise les contrastes entre intérieur et extérieur, intime et public, autant qu'elle offre un cadrage inédit sur le quartier.

Comme Andréanne Abbondanza-Bergeron, **Patrick Bérubé** renouvelle notre regard sur un élément iconique de l'architecture montréalaise en le présentant dans un contexte extraordinaire. Suspendu à une des mégastructures de la promenade des Artistes, son escalier en colimaçon se donne des airs de molécule d'ADN géante [*voir p. 24*].
Le parallèle n'est pas anodin, l'artiste percevant dans cet élément urbain « un symbole fort de l'identité montréalaise ».

Il n'est pas rare que le point de vue subjectif des créateurs nous ouvre une toute autre perspective. Ainsi, en nous faisant pénétrer dans un long couloir formé de 12 portes de métro, **Michel de Broin** crée la surprise avec un geste de tous les jours [*voir p. 23*]. Jamais, en entrant dans une des voitures de la STM, n'avons-nous considéré cet élément mécanique « avec empathie », comme le fait l'artiste : « Cela me permet de comprendre leur fonctionnement de l'intérieur comme si j'étais en eux. Autrement, je me mets en retrait pour démonter, casser, découper et rassembler tout ça, afin de créer des monstres qui s'animent et se mettent à vivre hors de mon contrôle. »

L'architecture invisible

Quand les œuvres de KM³ ne mettent pas en lumière un détail de la trame urbaine, elles sont inspirées des caractéristiques plus immatérielles des lieux. Pour le Parterre qui jouxte la Maison symphonique, **Gilles Mihalcean** a choisi de rendre hommage à la musique et au spectacle [*voir p. 61*]. Plus à l'est, rue Émery, **Jonathan Villeneuve** fait un clin d'œil à la place du cinéma dans le pôle Quartier latin avec *Lux Obscura* [*voir p. 29*], dont l'esthétique évoque celle des films noirs. Regarder le Quartier des spectacles autrement, c'est alors voir au-delà de la surface tangible et palpable des bâtiments.

« Il existe dans les villes une architecture invisible faite des parcours individuels des personnes qui l'ont traversée », rappelle le tandem derrière **ATOMIC3**. Cette couche inapparente, c'est celle des souvenirs individuels et collectifs, des gestes et des usages associés à un lieu. Ce sont les témoignages d'enfants, d'ouvriers, de prostituées, d'épiciers ou de vedettes de cabarets qui ont vécu dans le quartier aux heures du Red Light qui ont inspiré à Félix Dagenais et Louis-Xavier Gagnon-Lebrun la sculpture lumineuse *Prrr…* [*voir p. 25*] « Nous avons découvert une petite maison patrimoniale sur l'avenue de l'Hôtel-de-Ville et, à travers elle, l'histoire très riche du quartier. Au-delà des particularités architecturales, cette bâtisse incarne symboliquement un passé disparu. Nous avons voulu rendre hommage à ces strates d'histoire », relatent-ils.

Non loin de là, **Vincent Morisset** et **Caroline Robert** ont également été sensibles aux appropriations successives ou simultanées de la place de la Paix, un espace positionné entre la Société des arts technologiques, le Monument-National et des rues résidentielles en pleine mutation. Strié de pigments colorés qui évoquent des sédiments géologiques, le banc de leur œuvre — *Côte à Côte* — [*voir p. 47*] est « l'empreinte de la mutation du boulevard Saint-Laurent et des rencontres éphémères d'habitués, de *skaters* et de passants ».

L'histoire est également un des éléments essentiels de *Place des Alts*, un audioguide interactif imaginé pour la place des Festivals par une équipe de chercheurs de l'Université Concordia dans le domaine du jeu (Les Alts) [*voir p. 57*]. Entre réalité et fiction, l'audioguide lève le voile sur un passé méconnu de Montréal, notamment sur l'histoire de l'école populaire créée par Henri Gagnon dans les années 1940. Peu de gens ont entendu parler de cette institution singulière dans laquelle avocats, médecins, ouvriers, peintres et boulangers échangeaient leurs savoir-faire. En mettant l'accent sur la dualité entre ce que l'on voit et ce qui est caché, *Place des Alts* nous amène à percevoir ce territoire autrement.

En nous confrontant à la façon dont les artistes utilisent ou détournent le vocabulaire urbain, mêlent matérialité et symbolique, détail et vision globale, nous aiguisons notre regard. Nous devenons plus sensibles à ce qui est, et ce qui n'est plus. Nous ravivons l'envie d'interagir davantage avec notre cité, cette voisine omniprésente et discrète, pour nous en imprégner et nous l'approprier.

Les défis de l'art public

Créer en extérieur confronte les artistes à de multiples défis.
Lesquels ? Certains d'entre eux se sont prononcés.

« Sans aucun doute, les matériaux résistants aux différentes intempéries » — **Patrick Bérubé**

« Créer des installations à la fois signifiantes et accessibles. Transformer les contraintes techniques — circulation, météo, vandalisme, etc. — en vecteurs de création » — **ATOMIC3**

« Favoriser l'interaction entre les gens » — **Ensemble Ensemble**

« Inclure le plus large public et célébrer l'espace public au-delà de ses limites physiques » — **THE CONSTITUTE**

« L'espace public est très (trop) réglementé et très chargé. Dans une galerie, on a plus de contrôle sur les éléments, tandis qu'en extérieur, il faut s'adapter et négocier avec tout ce qui est déjà présent » — **Andréanne Abbondanza-Bergeron**

« Rester authentique et entier, malgré la monumentalité » — **Gilles Mihalcean**

Revealing the invisible

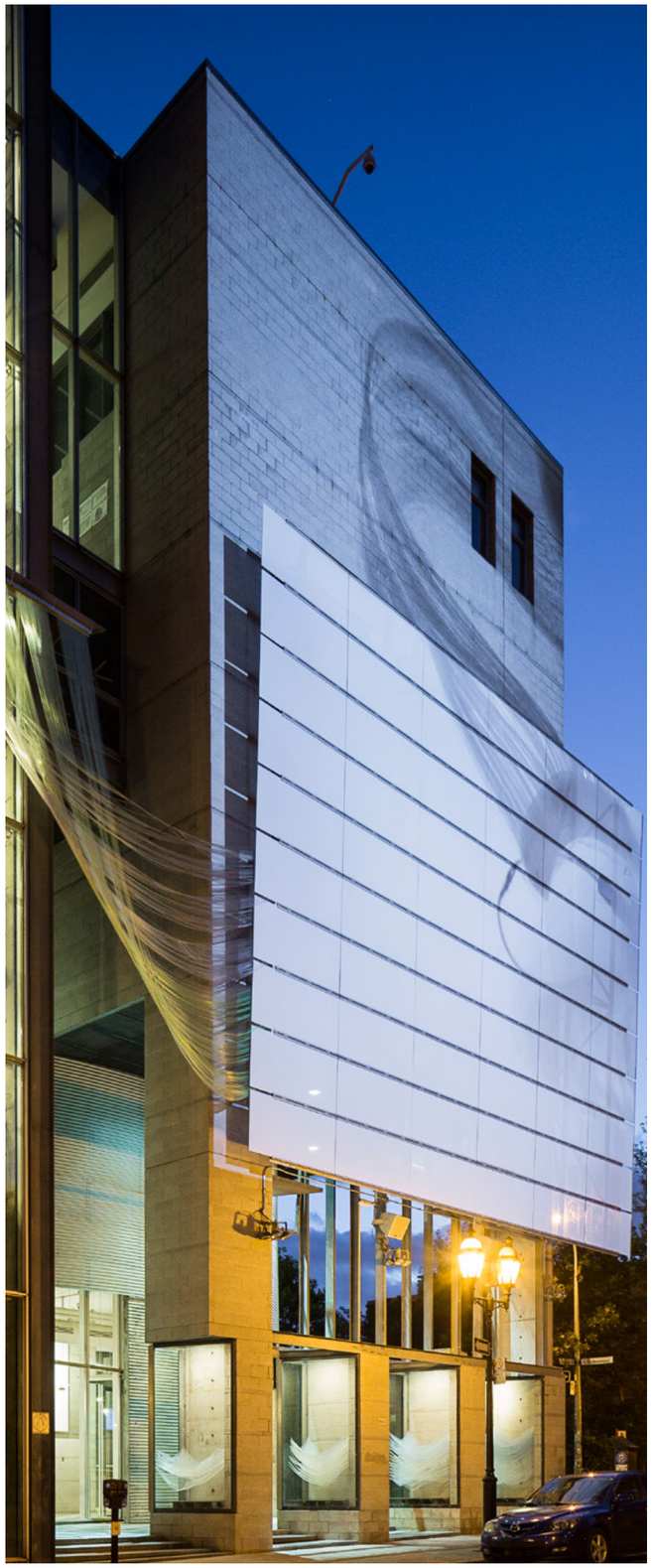
Close your eyes and picture your morning routine. How much of the city do you remember? In everyday life, we tend to stay inside our private bubble. But sometimes we pause to take a closer look—and when we return to our bubble, a piece of the city comes with us.

Pausing for a moment, examining buildings, looking up higher than usual, noticing details. It's surprisingly easy to see a familiar city with fresh eyes. KM³ encourages you to take the time to really see a neighbourhood you only thought you knew.

Laocoön [page 28] *shows us another side of the Théâtre du Nouveau Monde,* **Vues de l'intérieur** [page 27] *gives us a set of windows to frame passing reflections, and* **Prrr**... [page 25] *and* **Place des Alts** [page 57] *uncovers unknown layers of history.*

Many of the KM³ works celebrate the essence of place. **Our DNA** [page 24] *evokes a DNA molecule in a Montréal spiral staircase; the metro-car doors of* **Seuils** [page 23] *examine the life of the machine from the inside.* **Paquets de lumière** [page 61] *pays tribute to performance, so central to the Quartier's identity. The film noir aesthetic of* **Lux Obscura** [page 29] *reminds us of the Quartier Latin's close ties to the movies, and* **Bridge – Bench** [page 47] *explores the many faces of place de la Paix.*

KM³ brings together the material and the symbolic, the details and the big picture. It inspires us to be more sensitive to what is and what was, to get to know the city better, take it in, make it our own.



Ying Gao, *Still Life. Une certaine nature*

Michel de Broin

SEUILS
Pavillon J.-A.-DeSève de l'UQAM

Montréal
CA

Seuils est une succession de 12 portes coulissantes de voitures de métro MR-63. En y pénétrant, le visiteur actionne l'ouverture des portes au rythme de ses pas. L'expérience évoque le phénomène de manducation opéré par le tube digestif; l'appareillage respire et se gonfle au rythme des passages — un contraste entre la machine et le mouvement organique. La proposition requalifie la mécanique interne du dispositif d'ouverture des portes pour réactiver la mémoire technique de celui-ci rendu aujourd'hui obsolète par l'arrivée des nouvelles voitures de métro.

Seuils *is an installation featuring doors from Montréal's metro cars. The series of doors creates a path the public is invited to follow. The experience recalls the digestive tract's ingestion process as the installation breathes and swells to the rhythm of the traffic that passes through it, creating a contrast between mechanical structure and organic movement. The piece repurposes the door-opening device's mechanical innards, reactivating its technical memory, now made obsolete by the arrival of new metro cars.*

En partenariat
avec la STM
et l'UQAM

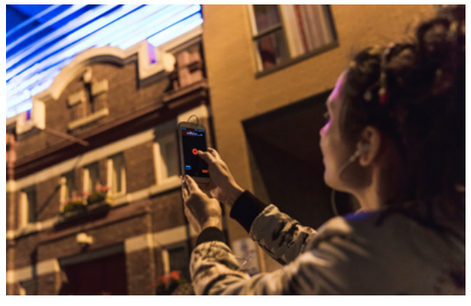
Patrick Bérubé

NOTRE ADN
Promenade des Artistes

Montréal
CA

A centrepiece of Montréal's architectural heritage, the spiral staircase embodies neighbourly culture and friendly back alleys. It's a space where the private and the public meet, where life, confined indoors during the winter months, explodes and reaches out in an unreserved rush of flower boxes and barbecues. Suspended in mid-air, and looking like the double helix of a DNA molecule, this structure is riddled with anomalies, a reminder that it's our differences that, put together, make up our collective identity.

Pièce maîtresse du patrimoine architectural montréalais, l'escalier en colimaçon incarne la culture de voisinage et la convivialité des ruelles. Il est cet espace à la jonction de l'intime et du collectif où la vie, contenue à l'intérieur pendant les mois d'hiver, explose et s'expose dans un élan altruiste fait de jardinières et de barbecues. Suspendue dans les airs et truffée d'anomalies, l'installation évoque la double hélice des molécules ADN et rappelle que ce sont nos différences qui forment notre identité collective. Pour cet artiste soucieux de rompre avec les normes et les conventions, l'espace et les caractéristiques du lieu d'intervention sont des dimensions fondamentales dans la création des œuvres.



ATOMIC3

Montréal
CA

PRRR...
1239, avenue de l'Hôtel-de-Ville

Prrr... *is a light-based work occupying the empty space above a building with a rich history and drawing from the neighbourhood's memories. Attracted by the glow emanating from imposing blinds, passersby are invited to go down this unassuming street and discover the small house that hides there, unaffected by the passage of time. As they look up, they are taken in by the light moving behind the blinds, and by the evocative soundtrack on their cellphones.*

Œuvre de musique et de lumière surplombant une petite maison préservée de l'usure du temps, *Prrr...* puise dans les mémoires du quartier et donne vie aux souvenirs de ses habitants. Attirés par la lueur rouge qui émane des persiennes du 1239 avenue de l' Hôtel-de-Ville, les passants sont invités à emprunter cette rue discrète et à lever les yeux au ciel pour se laisser porter par les faisceaux qui s'animent au son d'une trame sonore évocatrice (diffusée dans leurs téléphones cellulaires). Parce qu'elle occupe, sur le toit, un vide entre deux bâtiments plus élevés, cette sculpture lumineuse souligne aussi une fragile césure dans la trame urbaine qui incarne la résistance face à la densification des villes.

UQAM

Stéphane Pratte + Anouk Bergeron + Karin Vouillamoz

FORMATION – TRANSFORMATIONS
Pavillon Hubert-Aquin de l'UQAM

Montréal
CA

Le mur de brique de l'UQAM se métamorphose en une interface poreuse et mouvante qui diffuse le savoir hors de l'université. La structure convie à la halte sur un lieu de passage à l'aide d'un projet réagissant à son environnement. Les éléments de bois se replient sous l'effet des conditions météorologiques tandis que les modules transparents s'éclairent une fois la nuit tombée. En s'approchant de cet ensemble en dialogue, le passant entendra des voix : des enregistrements de cours et de conférences tirés des archives de l'institution. Composé de matériaux sensibles, ce projet se transforme à l'image de la transmission du savoir universitaire, lui aussi en constante évolution.

The brick wall of UQAM springs into motion and becomes a porous interface that disseminates knowledge beyond the university walls. The wood elements warp as the weather changes, and the plastic ones light up once night falls. When moving closer to this architectural dialogue, curious passersby will hear voices: recordings of classes and lectures taken from the institution's archives.

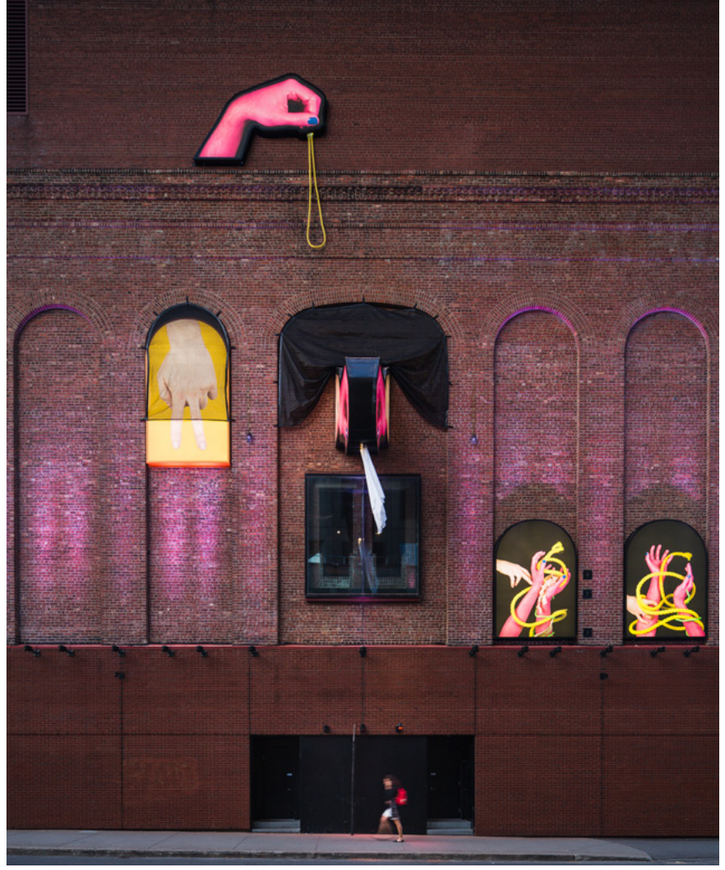
Andréanne Abbondanza-Bergeron is interested in the nature of our relationship with our environment. By integrating residential windows into an urban park, the artist exposes the architectural and natural contrasts that surround us, while also paying tribute to past and future constructions. Along the installation, pedestrians or car passengers can make out fleeting, shimmering patterns in the window screens. An invitation to get closer to the piece and set other optical effects in motion while looking at the city from an unexpected vantage point.

Andréanne Abbondanza-Bergeron

VUES DE L'INTÉRIEUR
Place Émilie-Gamelin

Montréal
CA

Fascinée par l'espace, les structures et les matériaux des constructions urbaines, Andréanne Abbondanza-Bergeron s'intéresse aux relations que nous entretenons avec notre environnement. En intégrant des fenêtres résidentielles à un parc urbain, l'artiste révèle les contrastes architecturaux et naturels qui nous entourent et lance un clin d'œil aux constructions passées et à venir. En longeant l'installation, les piétons et les passagers en voiture aperçoivent de fugaces formes moirées dans les moustiquaires. En s'approchant de l'œuvre pour mettre en mouvement d'autres effets optiques, ils peuvent contempler la ville par l'entremise de cadrages inattendus.



En partenariat
avec le Théâtre du
Nouveau Monde

Jonathan Villeneuve

LUX OBSCURA
Rue Émery

Montréal
CA

A tribute to film noir, Lux Obscura *shows two gazes searching for each other but never finding what they seek. Each structure consists of blinds that open and close over the course of the day. Come nightfall, the shadows of the projections can be seen on the ground. The exit of the famous Emery Street cinema acts as the backdrop for this chiaroscuro narrative: everything that is projected could have happened on this same street just a few years ago.*

Diplômé en arts visuels, Jonathan Villeneuve rend hommage aux films noirs du milieu du 20e siècle avec l'œuvre *Lux Obscura*, opposant deux regards qui se cherchent sans jamais se trouver. Les persiennes de chaque structure s'ouvrent et se referment au fil de la journée et, une fois la nuit tombée, c'est au sol que s'observent de sobres projections à la frontière de l'abstrait et du figuratif. La sortie du cinéma de la rue Émery sert de toile de fond à cette narration tout en clair-obscur : les scènes projetées sur l'asphalte auraient pu s'être déroulées dans cette rue quelques années plus tôt.

Cette œuvre fait partie de la Collection municipale d'art public.

Chloë Lum + Yannick Desranleau

Montréal
CA

LAOCOON
Théâtre du Nouveau Monde

Chloë Lum et Yannick Desranleau ont choisi le mythe de Laocoon comme pivot narratif de leur installation pour répondre aux détails architecturaux du Théâtre du Nouveau Monde et rendre hommage à la fonction plus immatérielle de cette institution. Personnage dans l'*Énéide* de Virgile, Laocoon reçoit le châtiment des dieux pour avoir tenté de sauver les Troyens de leur sort. La suite photographique se réfère aux représentations picturales du récit antique, mais aussi au phénomène contemporain des lanceurs d'alerte qui subissent l'oppression des autorités dont ils dénoncent les abus. Depuis le banc qui fait face à l'œuvre, le public peut, pour un temps, jouer son rôle dans l'histoire.

The myth of Laocoön is the basis of the installation, which responds to the architectural details of the Théâtre du Nouveau Monde's wall as well as the theatre's built and institutional environment. In Virgil's Aeneid, *Laocoön is punished by the gods for attempting to save the Trojans from their fate. This series of photographs references pictorial representations of the myth, as well as the plight of contemporary whistleblowers, who are oppressed by the authorities whose abuses they are trying to bring to light.*

KM³ en 26 lettres

Un abécédaire subjectif de l'évènement

a APPROPRIATION

Et si nous prenions d'assaut les interstices de la ville ? Que nous faisions nôtres les trottoirs et les pelouses, les places et les rues ? Le pavé n'attend qu'une chose : que nous nous l'appropriions.

b BULLES

Il est crucial à notre époque de briser les bulles individuelles pour raviver la conscience collective. Nous serons d'autant plus nombreux à prendre part à la transformation du monde de demain.

c CITOYENS

Nous oublions parfois que nous sommes des citoyens, acteurs de la cité. L'espace public est un lieu de parole, d'échanges, de construction collaborative : se tenir ensemble est le fondement même de la *polis* (cité). L'art nous sort de la passivité en engageant nos corps et nos sens.

d DÉSTABILISATION

Cette sensation découlant d'une perte d'équilibre ou de repères est relativement répandue quand des propositions artistiques nous poussent hors de notre zone de confort. Pas de quoi appeler le docteur.

e ÉLAN

La routine laisse peu de place à la spontanéité. Quand des gestes dénués de calcul sèment un joyeux bazar dans nos existences prévisibles, nous nous rappelons que nous sommes vivants. Les villes ont besoin de cet élan pour ne pas devenir des champs de solitudes.

f FLÂNERIE

Le centre-ville est un lieu d'empressement. Nous déboulons du métro pour nous rendre au bureau; nous nous hâtons vers une salle de spectacle ou de cours. Il est bon, parfois, de ralentir le pas et de contempler ce qui nous entoure. Flâner renouvelle le regard que nous portons sur notre écosystème urbain et sur nos semblables.

g GRAND PUBLIC

Il est possible de rejoindre un public diversifié, en âge comme en classe sociale, en refusant de se limiter au plus commun dénominateur. À deux conditions : 1. Aimer le funambulisme — le mur entre accessibilité et facilité est aussi étroit et glissant que celui qui sépare exigence et élitisme, et 2. Avoir confiance en l'intelligence du citoyen.

h HABITÉ

Du Quartier des spectacles, nous avons tendance à oublier qu'il est un quartier vécu et habité. Des maisons victoriennes aux Habitations Jeanne-Mance, des étages aux trottoirs, ce territoire n'est pas seulement dédié au travail, à la culture, aux études et au divertissement : il est peuplé par des communautés diverses.

i ICONIQUES

La station ou les portes du métro, le banc public, l'escalier montréalais, la façade, la fenêtre : les artistes se saisissent des éléments iconiques de notre ville pour nous les rendre visibles, autrement. Car finalement, les regardons-nous encore, ces éléments de notre quotidien ?

j JOIE

Certaines œuvres ont la faculté de nous reconnecter à des plaisirs très simples : faire correspondre notre corps à une forme imposée, saisir la main d'une personne au hasard, recevoir le sourire d'un inconnu, sauter les marches plutôt que les gravir. Nous sous-estimons ces petites joies : elles sont salutaires.

k KOALA

Ne cherchez pas, il n'y en aura pas.

l LUBRIFIANT

La technologie peut être un puissant lubrifiant social. Elle démultiplie les occasions d'engager une conversation et facilite des rencontres physiques entre de parfaits inconnus — deux choses que nous pensons irréconciliables avec les machines.

m MULTIDISCIPLINAIRE

De plus en plus d'artistes, inspirés par la cité et préoccupés par son devenir, manifestent le besoin d'investir l'espace public, qu'ils viennent du cinéma, de la danse, du jeu, des arts visuels, du design, de la mode ou de l'architecture.

n

NARRATION

Plus que jamais, nous avons besoin de nous faire raconter des histoires sur le monde dans lequel nous vivons. L'art a cette capacité de dépeindre une ville fantastique et imaginaire, qui peut aussi être celle de tous les jours — accessible, belle, invitante, étonnante.

o

OUVERTURE

Parce qu'il s'adresse aux sens, aux émotions, à l'instinct, l'art court-circuite le cerveau. Il invite à lâcher prise, à débarrer une multitude de petits verrous intérieurs pour finalement nous ouvrir à ce qui s'agite en nous.

p

PROPOSITIONS

Prendre des risques, c'est bousculer l'échelle des valeurs pour mettre, au-dessus de la raison et de la prudence, la liberté d'oser quelque chose d'un peu fou. Ne pas avoir peur d'imaginer des œuvres hors normes, sortir du prévisible, expérimenter de nouvelles façons de vivre ensemble.

PUBLIC

Est-il possible de rendre l'espace public plus public encore ? Essayons.

q

QUOTIDIEN

Après l'été et ses appels à la promenade, la rentrée marque un retour à la normale : les trajectoires réflexes, le neuf à cinq. Ces activités qui façonnent notre vie sont un terreau intéressant pour les artistes, qui s'en inspirent pour mieux nous y dérober. Une sublimation du quotidien par l'étonnement, le jeu, la contemplation.

r

ROSE

Le rose est une gamme chromatique regroupant des rouges lavés de blanc. C'est une couleur qui fleure bon la licorne et la guimauve, mais qui peut aussi faire l'effet d'un puissant cocktail vitaminé. Vous trancherez en suivant la signalétique rose de KM³ !

s

SENS

Nous vivons dans des environnements chargés de bruits, d'odeurs, de signes. Comme nos sens sont sursollicités, nous les mettons en pause. Et si nous les laissions nous guider, pour une fois ?

t

TÉLÉPHONE

Outil de communication moderne qui a cette faculté de réduire instantanément la distance entre deux individus… ou d'en créer une immense.

u

USAGES

L'art nous offre l'occasion de pénétrer des univers dans lesquels les objets changent d'usage, de dimension, de fonction. Cette étrangeté teintée de poésie est une invitation à ouvrir le champ des possibles.

v

VILLE

Avec l'urbanisation croissante du monde, nous nous devons de trouver de nouvelles manières de cohabiter qui soient simples et optimistes. C'est urgent, mais c'est aussi grisant : les villes sont un échelon de plus en plus important dans l'évolution du monde.

w

WOUAH

Interjection de bonheur ou de surprise qu'on aimerait voir sur toutes les lèvres.

x

XÉNOPHILIE

Décrit une sympathie naturelle pour ce qui est étranger. La peur de l'autre nait souvent de l'absence de rencontre. En favorisant les discussions et les interactions, nous combattons ne serait-ce qu'un peu l'ignorance et l'indifférence.

y

YEUX

Nous sommes scrutés en permanence par des caméras de sécurité, mais entre nous, nous regardons-nous encore ? Parfois, il suffit d'un pas de côté pour que s'ouvre une nouvelle perspective sur les choses.

z

ZONES

Au-delà des places, des rues et des façades, KM³ cherche à investir d'autres espaces, plus inusités : une maison résidentielle, un bout de trottoir, une ruelle, une cour intérieure, ou encore cette zone oubliée, située juste au-dessus de notre regard.

La ville, ensemble

Il y a plus d'un demi-siècle, l'urbaniste Jane Jacobs nous mettait en garde : une ville s'appauvrit considérablement si les relations entre les habitants se limitent à la sphère privée. À nous de faire en sorte que l'espace public devienne un lieu de partage, d'échange et de souci de l'autre, comme le suggèrent les artistes de KM³.

Human Playground — Milan Gervais et Hubert Lafore, *Lubies pour gens à pied*

« La ville est devenue un habitat *presque* naturel pour l'être humain », commente Julie Bélisle, membre du comité artistique de KM³. Depuis les fenêtres de son bureau, la responsable du développement des contenus numériques du Musée d'art contemporain de Montréal (MAC) a une vue privilégiée sur la Place des Arts et les bâtiments alentour : 180° de trame urbaine, un panorama minéral piqueté de grues. Dans les centres-villes où l'architecture et les espaces publics tendent à être plus grands que nature, ce « presque » prend tout son sens.

Montréal est très loin de la mégalopole, bien sûr : elle reste une ville à échelle humaine. Le Quartier des spectacles, avec son affluence, son arsenal technologique et son réseau sans fil, offre toutefois un petit aperçu du potentiel de la métropole, si sa croissance se poursuit en ce sens. Il est en cela un laboratoire idéal pour réfléchir collectivement à de nouvelles façons de vivre ensemble.

Car nous serons de plus en plus nombreux à le partager, cet habitat. L'époque est à la mutation des villes : partout sur la planète, le tissu urbain se densifie en même temps qu'il s'étale, et le phénomène semble exponentiel [*voir « Toujours plus de citadins », ci-contre*]. Cela suscite bien des questions, en termes d'environnement, de bien-être, de promiscuité, de sécurité, mais aussi d'identité : quelle sera la place de l'humain dans les cités intelligentes du futur ? Les artistes sont toujours les témoins de leurs temps. Il n'est pas étonnant qu'ils soient de plus en plus nombreux à prendre position sur le devenir de la ville. Mais qu'ont-ils à nous dire sur lui ?

Raviver notre conscience des communautés

Demandez à n'importe lequel de vos aïeux, l'une des choses qui s'est le plus étiolée, depuis une trentaine d'années, c'est la culture du voisinage. Le fait de bien connaître la personne qui habite au-dessus de chez vous, de savoir qu'il y aura toujours quelqu'un dans votre rue pour savoir où est caché votre chat. Mais cette sociabilité de village n'a pas totalement disparu, loin de là. Dans différents quartiers de Montréal, elle trouve même un second souffle. Un peu partout, des communautés de voisins prennent d'assaut les ruelles et renouent avec l'entraide.

Pour le sculpteur **Patrick Bérubé**, qui a choisi de symboliser cette culture par un escalier en colimaçon [*voir p. 24*], l'entraide est solidement ancrée dans l'ADN montréalais. En introduisant cet objet

Toujours plus de citadins

En 1960, 34 % de la population mondiale habitait dans les zones urbaines, contre 54 % aujourd'hui. En Amérique du Nord, cette proportion atteint déjà 82 %. En 2050, 66 % des habitants de la planète devraient vivre en ville. (ONU, 2014)

Le multiculturalisme du Quartier des spectacles

27 : c'est le nombre de langues étrangères recensées dans l'arrondissement de Ville-Marie. (Statistique Canada, 2011)

« Si les contacts intéressants, utiles et importants, parmi les habitants d'une cité, se réduisent uniquement à ceux de la vie privée, cette cité s'appauvrit. »

— Jane Jacobs, *Déclin et survie des grandes villes américaines*, 1961

Faire tomber les murs entre les communautés

Parmi les voisins invisibles du Quartier des spectacles, il y a tous les travailleurs, étudiants, artistes, habitants qui s'activent à l'intérieur des bâtiments. Les murs qui nous séparent d'eux agissent comme des écrans. Pourraient-ils devenir des ponts entre les communautés en nous aidant à mieux connaître ceux qu'ils abritent ? Quatre collectifs explorent cette piste, en métamorphosant une façade en espace de communication. Les étudiants de l'**UQAM** diffusent le savoir universitaire à travers une interface sensible et mouvante [*voir p. 26*]. La sculpture lumineuse d'**ATOMIC3** donne vie aux souvenirs des personnes qui ont habité une petite maison victorienne [*voir p. 25*]. En transformant le mur du Théâtre du Nouveau Monde en installation sur les lanceurs d'alerte, **Chloë Lum** et **Yannick Desranleau** nous sensibilisent au rôle social que jouent les dramaturges et comédiens sur les planches des théâtres [*voir p. 28*]. Au Goethe-Institut, sur le boulevard Saint-Laurent, **THE CONSTITUTE** nous ouvre une fenêtre sur la communauté allemande en nous donnant à voir trois places berlinoises [*voir p. 45*].

domestique au beau milieu de la promenade des Artistes, il nous rappelle que le Quartier des spectacles n'est pas seulement une destination culturelle, il est aussi vécu et habité. Ici aussi, les voisins fleurissent leurs balcons de barbecues. Et, ici aussi, le sens du partage est essentiel au bon fonctionnement de la société : il permet de garder à l'esprit que « ce sont nos différences, qui, mises bout à bout, forment notre identité collective », comme l'observe l'artiste.

Les différences sont certainement l'une des richesses de ce territoire : le Quartier des spectacles est étonnant de multiculturalisme [*voir « Le multiculturalisme du Quartier des spectacles », page précédente*]. Il est un lieu de très grande mixité sociale. Les artistes et les amateurs de culture y côtoient les populations itinérantes, les chefs d'entreprise partagent le trottoir avec les étudiants, les touristes logent à deux pas des Habitations Jeanne-Mance, où vivent des familles de plus de 70 nationalités.

Encore faut-il avoir conscience de cette diversité-là : quand on traverse les rues et les places du quartier, c'est souvent à la hâte, pour se rendre au travail, à l'université, dans un restaurant ou dans une salle de spectacles. Or si l'on veut envisager de nouvelles façons de cohabiter, cela implique d'abord d'ouvrir les yeux sur les personnes qui nous entourent. C'est ce à quoi nous invite indirectement l'artiste multidisciplinaire **Philippe Allard**, avec son itinéraire circulaire dans l'arrière-scène du Quartier des spectacles [*voir p. 43*]. Derrière sa logique absurde (on tourne en rond) et ses ressorts comiques (un « cherche le sens » planté sur une église), les balisent lumineuses de l'artiste nous mènent subtilement de jardins partagés en rues résidentielles.

Partager l'asphalte

Quand ils ne nous pointent pas vers une population en particulier, les créateurs réunis par le comité artistique de l'événement — les commissaires Mouna Andraos et Melissa Mongiat de Daily tous les jours, Julie Bélisle du MAC, Pascale Daigle et Marie-Joëlle Corneau du Partenariat du Quartier des spectacles — nous sensibilisent à la présence de celles et ceux avec qui nous partageons l'espace urbain. **Rafael Lozano-Hemmer**, par exemple, tend au citadin un miroir numérique qui mélange ses traits à ceux des personnes passées avant lui. Si les visages universels d'*Assemblée redondante* [*voir p. 42*] nous reconnectent sur un plan métaphorique à ceux avec qui nous cohabitons, plusieurs autres artistes nous invitent à entrer physiquement en relation avec l'autre, ne serait-ce que quelques instants.

Ainsi, après avoir mené un important travail de terrain auprès des habitués de la place de la Paix [*voir ci-contre*], **Vincent Morisset** et **Caroline Robert** ont créé un long banc, espace de rencontre inclusif à l'ombre de la Société des arts technologiques. En s'asseyant plus ou moins près les uns des autres (ou en exécutant une figure de planche à roulettes à proximité d'une famille assise, par exemple), les participants deviennent les acteurs complices d'une projection interactive. Chacun s'observe avec davantage de bienveillance, curieux de voir si, en s'approchant ou en s'éloignant, les éléments à l'écran suivent leur petit jeu de déplacement.

Soucieux de nous dérober à nos gestes machinaux [*voir « Le grand théâtre de la ville » page suivante, et p. 44*], **Milan Gervais** de **Human Playground** et **Hubert Lafore** ont quant à eux choisi de nous faire danser en pleine rue, sans même que nous le réalisions. Des modules découpés de silhouettes humaines s'intercalent sur le trajet des piétons, les invitant à traverser, contourner ou épouser la forme. Les situations souvent cocasses convient les passants à entrer en relation avec les autres pour de courtes chorégraphies de trottoir. Mais à l'instar du travail mené par **Them Games** et **lebleu denastas design studio**, qui ont transformé deux lieux de rendez-vous (les escaliers de la place des Festivals et ceux de la Place des Arts) en un espace de coopération ludique, se lier à son voisin d'asphalte n'est pas une fin en soi : il est un moyen d'explorer d'autres modalités de vie collective [*voir p. 46*].

Inclure, plutôt qu'exclure

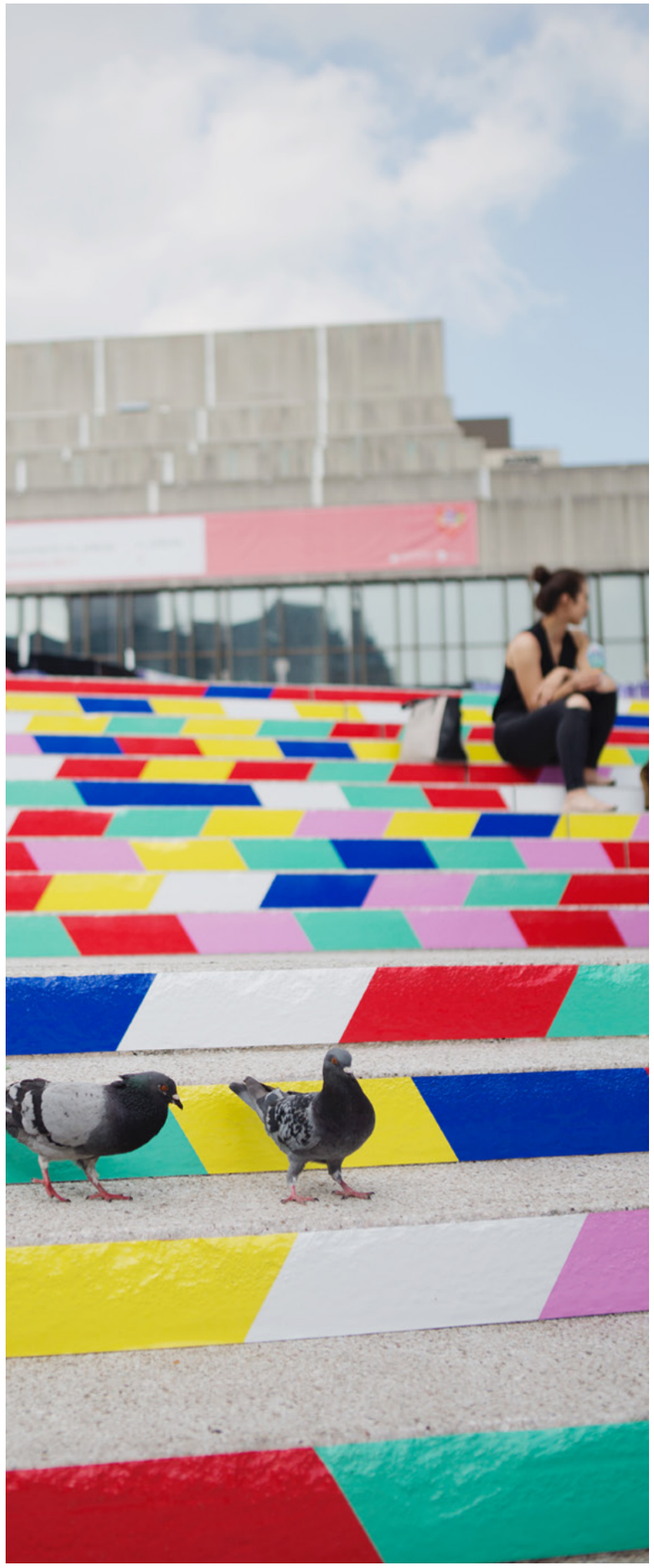
Vincent Morisset et **Caroline Robert** (studio AATOAA) ont passé plusieurs mois à rencontrer les *skaters*, les voisins et les habitués de la place de la Paix pour mûrir leur projet. Leur préoccupation ? Créer une œuvre qui s'intègre le mieux possible dans les dynamiques complexes du lieu. « Nous avons compris que cette place était morcelée en territoires. — *Côte à Côte* — est notre premier projet d'art public [*voir p. 47*]. Il a nourri notre réflexion sur les implications et les défis d'investir un lieu. Nous croyons à une prémisse qui favorise les échanges et la diversité des usages. Notre projet se veut une proposition ouverte, une invitation à apprivoiser un endroit et à mettre en perspective la présence des visiteurs. »

Vincent Morisset et Caroline Robert (Studio AATOAA), — *Côte à Côte* —

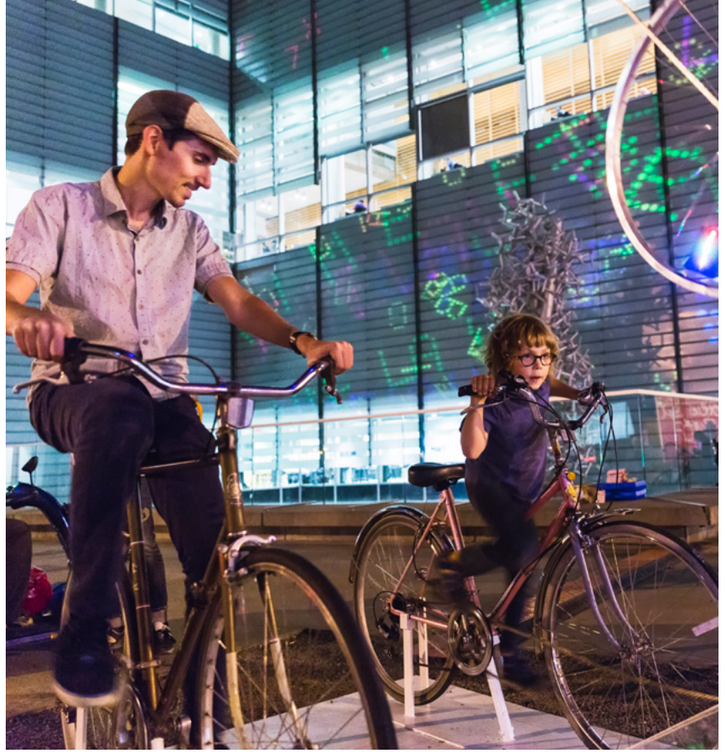
Le grand théâtre de la ville ou comment on aborde la trame urbaine quand on est danseur

« Je suis née en ville, j'ai grandi dans une ruelle. Je crois que j'ai toujours été très sensible aux chorégraphies de tous les jours, entame **Milan Gervais**, en tournant la cuillère dans son café. La trame urbaine impose un rythme, elle orchestre les mouvements, les postures, nous dit quand et comment nous déplacer. Il suffit de dévier légèrement de nos chemins habituels pour le réaliser », poursuit la chorégraphe. Depuis 2009, elle explore avec **Human Playground** [*voir p. 44*] des dispositifs installatifs dans l'espace public pour faire bouger les citadins autrement : « Je crée des petites architectures éphémères, des microespaces qui changent notre rapport à la ville. C'est introduire un événement extraordinaire dans un espace commun, et bousculer les routines. »

Connu pour ses impressionnantes chorégraphies collectives, **Sylvain Émard** prend la place des Festivals pour scène du 15 au 17 septembre 2017. Son *Super Méga Continental* met à l'unisson 375 danseurs amateurs, le temps d'une soirée inoubliable. « Ce sont des médecins, des avocats, des professeurs, des chômeurs. Dans ce microcosme assez représentatif de la société montréalaise, les francophones et anglophones côtoient les allophones. Plus on avance dans la chorégraphie, plus ils prennent conscience des autres. Mais surtout, ils réalisent qu'ensemble, ils forment une masse qui peut totalement transformer un lieu », explique le chorégraphe, heureux de voir les citoyens changer leur regard sur l'espace public. « Sur les places qu'on traverse, on se comporte comme devant un monument : on prend pour acquis leur fonction, en oubliant l'essentiel, qu'il ne tient qu'à nous de leur donner un tout autre usage. C'est la source du sentiment d'appartenance, l'identification à un territoire » [*voir p. 64*].



Them Games & lebleu denastas design studio, *Avançons ensemble*



Alexandre Castonguay, *Roue de vélo*

Réinvestir l'espace public, ensemble

Il ne faut pas se fier aux apparences. Si les œuvres de **Them Games et lebleu denastas design studio** se présentent comme deux jeux d'équipe [*voir p. 46*], le propos qu'ils véhiculent est autrement sérieux. Célébration des différences, le jeu est un « geste politique » pour raviver notre conscience citoyenne dans des villes où la croissance des populations fragilise le tissu social. « Dans les grandes villes aujourd'hui, on ne connaît plus l'immense majorité des gens qu'on croise. Il devient de plus en plus difficile de faire exister cet "ensemble" au-delà de la seule proximité des corps », expliquent Oscar Barda, Anne Denastas et Amélie Lebleu. Il est urgent, dans ce contexte, de contrer l'indifférence en renouant avec « une certaine intimité des esprits », en recréant des lieux communs d'interaction et de partage. C'est urgent, car c'est le fondement même des démocraties.

Pour cela, il nous faut collectivement nous réapproprier ce qui appartient à tous : l'espace public. En faire un lieu d'expression, comme le défend **Alexandre Castonguay** avec ses petits boîtiers « AgitPOV » qui éclairent les roues des bicyclettes des mots choisis par les visiteurs [*voir p. 41*]. Un lieu qui respecte la place de chacun — les cyclistes, les habitués du quartier, les itinérants, les travailleurs, les résidents, les jeunes et les moins jeunes —, mais qui positionne surtout l'humain au centre de toutes les préoccupations. Le collectif brésilien **OPAVIVARÁ!** en a fait son cheval de bataille depuis sa création, en 2005 : avec leurs installations temporaires, ils combattent la corruption et les inégalités croissantes de leur pays en proposant de mini-utopies urbaines qui célèbrent le meilleur en nous. La joie de se retrouver ensemble dans la rue devient un moyen de saboter l'individualisme vers lequel les politiques nous conduisent parfois. L'installation qu'ils réalisent pour KM³ [*voir p. 62*] est une réponse à un monde qui se hérisse de murs et de frontières. Plutôt que de fermer nos territoires, pourquoi ne pas les partager davantage encore ?

Pendant les quelques semaines de ce parcours d'art public, les créateurs de tout horizon viennent déstabiliser nos routines. Ils nous poussent à regarder les citadins qui nous entourent et à oser de nouvelles pistes pour la cohabitation en milieu urbain. En espérant que ça nous en inspire d'autres.

The City, Together

How will humans share the city of the future? For KM³, various artists were invited to use the Quartier des Spectacles as a laboratory to examine this very question.

While neighbourhood culture has eroded over time, **Patrick Bérubé** *attempts to rekindle our community spirit by placing a spiral staircase in the Quartier des Spectacles, reminding us that people cohabit there too. By leading us along a circular path towards the area's residential streets,* **Philippe Allard** *also forces us to pay closer attention to the people and things that surround us.*

By digitally blending our faces with those that came before us, **Rafael Lozano-Hemmer** *makes us aware of the others with whom we share our urban space. Like those sitting on* **Vincent Morisset** *and* **Caroline Robert***'s long bench, an inclusive meeting place doubling as an interactive projection.*

With **Human Playground***, you dance in the street without even being aware of it, while* **Them Games** *and* **lebleu denastas design studio***'s spaces are a fun way of exploring other forms of communal life.*

On the more political side, you have **Alexandre Castonguay***, whose "AgitPOV" devices reappropriate public space as a platform for expression, while* **OPAVIVARÁ!** *knock down the walls and boundaries we create by urging us to celebrate the joys of being together in the streets.*

For a few weeks, these creators break our routines, force us to look at the people around us, and dare us to try out other ways of living together in an urban environment.

Philippe Allard, *La vie m'échappe*

Alexandre Castonguay

ROUE DE VÉLO
Grande Bibliothèque

Montréal
CA

Artisan du code informatique et défenseur des idéaux de partage associés aux logiciels libres, l'artiste multidisciplinaire Alexandre Castonguay est le cofondateur du laboratoire d'arts médiatiques Artengine à Ottawa. Il enseigne à l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM. Dans cette œuvre participative — ode à la liberté d'expression et à la place des cyclistes dans la ville — les « AgitPOV » fixés aux bicyclettes de la grande roue relaient les mots des passants. Nés pendant le printemps érable, ces petits boîtiers sont un outil d'expression citoyenne qui recourt à la persistance rétinienne pour diffuser des messages politiques ou poétiques. Pendant KM³, les messages des citoyens pourront être lus à trois endroits : sur la grande roue, dans une immense projection numérique sur la Grande Bibliothèque et lors d'une manifestation artistique cycliste, le 8 septembre 2017 [*voir p. 64*].

An ode to freedom of expression and the place of cyclists in the city. In this participatory piece, the "AgitPOV" devices attached to bicycles that make up the Ferris wheel transmit passersby's words. Created during the 2012 Québec student protests, these little boxes are tools that allow citizens to express themselves, relying on persistence of vision to broadcast political messages or poetry. Alexandre Castonguay is also responsible for the digital mural on the Grande Bibliothèque.

En partenariat avec Bibliothèque et Archives nationales du Québec et la Grande Bibliothèque

En partenariat
avec l'UQAM

Montréal
CA

Rafael Lozano-Hemmer

ASSEMBLÉE REDONDANTE
Pavillon Sainte-Catherine de l'UQAM

L'installation interactive *Assemblée redondante* utilise des techniques biométriques pour détecter et enregistrer les visages des passants de la rue Sainte-Catherine. Disposés sur six vitrines, ces miroirs numériques superposent instantanément les traits de ceux qui les contemplent avec ceux des précédents spectateurs, créant d'évanescents portraits formés à partir de plusieurs personnes, toujours à cheval entre le passé et le présent. Rafael Lozano-Hemmer détourne ici les technologies de reconnaissance faciale pour brouiller l'identification des citoyens : il transforme la promenade en une plateforme publique d'auto-portraits collectifs.

Redundant Assembly *is an interactive installation that uses biometric techniques to detect and record the faces of viewers on Sainte-Catherine Street. The portraits appear on six storefront windows, the live images of participants perfectly overlapping with the faces of previous visitors, creating composite portraits that constantly fluctuate between one person and another, past and present. Facial recognition technology is often used to identify individuals, but here Lozano-Hemmer uses it to opposite ends, concealing private identity in a collective portrait.*

Philippe Allard

LA VIE M'ÉCHAPPE
Neuf balises lumineuses autour
des Habitations Jeanne-Mance

Montréal
CA

In the heart of a city plastered with signage, Philippe Allard decided to blaze a trail away from the usual routes we take through the Quartier des Spectacles. Placed here and there, in unusual and unreachable places, Allard's luminous beacons pulse to the rhythm of the city. They mesh wittily with the urban landscape, highlight details we mostly ignore, and lure us off the beaten path. The result is a poetic stroll that outwits our daily autopilot.

En plein cœur d'une métropole constellée de panneaux signalétiques, Philippe Allard décide d'ajouter un parcours parallèle aux trajectoires usuelles qui guident nos pas dans le Quartier des spectacles. Parsemées dans des endroits aussi insolites qu'inatteignables, ces balises lumineuses pulsent au rythme de la ville. Les consignes « encore à gauche », « poursuis » ou « cherche le sens » épousent avec humour le paysage urbain, soulignent des détails qu'on regarde peu et nous conduisent hors des sentiers battus, notamment auprès des familles vivant dans les Habitations Jeanne-Mance. Une déambulation poétique qui vient déjouer les automatismes de notre quotidien.

Human Playground

Milan Gervais + Hubert Lafore

LUBIES POUR GENS À PIED
Rue Sainte-Catherine

Montréal
CA

Fascinated by how the city orchestrates bodies through a set of routine gestures, Milan Gervais and Hubert Lafore create choreographic installations in urban environments. Side Walk *consists of a series of visual stations where people can stop, pass through, or go around. As well as celebrating movement, these unusual postures generate a multiplicity of relational games that bring people together just long enough to strike a pose or dance on the sidewalk.*

Fascinés par la façon dont la ville orchestre les corps dans un ensemble de gestes routiniers, Milan Gervais et Hubert Lafore proposent des installations chorégraphiques en milieu urbain. Chacune d'elle est une invitation à se mettre en mouvement autrement, à renouer avec le plaisir de danser dans la rue pour réenchanter nos trajets quotidiens. *Lubie pour gens à pied* est constituée d'une série de modules percés de silhouettes humaines. Placée sur le chemin des passants de la rue Sainte-Catherine, l'installation offre une succession d'arrêts sur image à habiter, traverser ou contourner. Elle crée une multiplicité de jeux relationnels qui conduisent les Montréalais à se lier avec de parfaits inconnus, le temps d'une pose ou d'une petite chorégraphie de trottoir.

Au moment où nous imprimons ce magazine, nous apprenons que l'œuvre ne pourra malheureusement pas être présentée dans le cadre de KM³ en raison des travaux imprévus entrepris sur la façade du Goethe-Institut.

THE CONSTITUTE

ZEIT-SLICE
Goethe-Institut

Berlin
DE

Zeit-Slice, a window on Germany, instantly connects us to three sites in Berlin. By controlling the touchscreens through the window surface, the spectator can access a 360° panorama that takes them 6,000 km away from their sidewalk. The image is set in motion, displaying 24 hours in the life of a city that is both distant and near. Is day-to-day life so different in Europe? What relationships do Berliners have with their public spaces? A new kind of interactive device for bringing city-dwellers together.

Fenêtre sur l'Allemagne, *Zeit-Slice* nous connecte instantanément à trois places berlinoises. En naviguant sur les écrans tactiles disposés dans les vitrines du Goethe-Institut, le spectateur accède à un panorama 360° qui l'emmène à 6000 km de son trottoir. L'image s'anime, donnant à voir 24 h de la vie de cette ville à la fois lointaine et voisine. Le tandem du studio de design allemand a à cœur de créer des interfaces publiques et sociales durables. L'enjeu est ici de célébrer l'espace public en dépassant ses limites physiques. La « téléprésence » permise par ce dispositif interactif inédit crée un rapprochement des peuples. Dans le fond, le quotidien est-il si différent à Berlin ?

Zeit-Slice est présenté par le Goethe-Institut et le Partenariat du Quartier des spectacles en collaboration avec « L'Allemagne@Canada 2017 – Partenaires : de l'immigration à l'innovation ».

En partenariat avec
la Place des Arts

Them Games et lebleu denastas design studio

AVANÇONS ENSEMBLE
Escaliers de la place
des Festivals et de la Place des Arts

Paris
FR

Entre la place des Festivals et les grands escaliers de la Place des Arts, cet emblématique lieu de rendez-vous montréalais, Them Games et lebleu denastas design studio ont conçu un diptyque ludique, graphique et chamarré. *Avançons ensemble* propose deux jeux d'équipe pour explorer différentes façons de progresser. Ils impliquent d'apprendre à connaître ceux avec qui nous partageons l'asphalte. Cette œuvre participative est un humble geste politique pour « coudre, par petits points de croix, de discrets pans de tissu social ». Partant du constat qu'en ville, les corps se croisent sans réellement se rencontrer, l'installation cherche à cultiver une intimité des esprits en encourageant l'ouverture à l'autre, l'échange et la collaboration.

Them Games and lebleu denastas design studio have set up a fun, graphic, and colourful diptych. In order to transcend the anonymity of bodies that pass each other in the city without coming into contact, to attempt to reach some kind of intimacy between souls, the installation opens people up to others: their tastes, their personalities, their stories, and their ideas. Fostering encounters and collaboration, the group activities offer fun ways to move forward collectively and get to know each other.

Vincent Morisset + Caroline Robert

Studio AATOAA

— CÔTE À CÔTE —
Place de la Paix

Montréal
CA

Bridge — Bench *is Saint-Laurent Boulevard's evolution made manifest, as well as an expression of the chance encounters between regulars, skaters, and passersby that happen at place de la Paix. At night, by sitting on this long bench with colourful lines, visitors become converging and diverging forces, transforming the interactive projection's imaginary tectonic plates. Caroline Robert and Vincent Morisset have created a catalyst, where destruction and creation constantly crash up against each other.*

Haut lieu du *skate* urbain, la place de la Paix est le point de convergence historique de multiples communautés. Chacune d'elles occupe un territoire différent de ce quadrilatère et en révèle un usage, une appropriation. Pour rendre hommage à ces forces dissemblables et encourager leur rencontre, Vincent Morisset et Caroline Robert ont imaginé un banc à la fois poétique, fonctionnel et « *skater-friendly* ». — *Côte à Côte* — est l'empreinte de la mutation du boulevard Saint-Laurent et des rencontres éphémères entre les habitués et les passants. Le soir, en s'asseyant sur ce long banc parcouru de strates de couleurs, les visiteurs deviennent les forces convergentes et divergentes qui transforment la projection interactive inspirée des mouvements des plaques tectoniques. Un catalyseur de présences où la destruction et la création s'entrechoquent continuellement.

« Des manifestations distinctives comme KM³ contribuent à façonner un nouveau visage au centre-ville, rehaussent son attrait et permettent à Montréal de se positionner favorablement parmi les grandes métropoles de notre époque. »

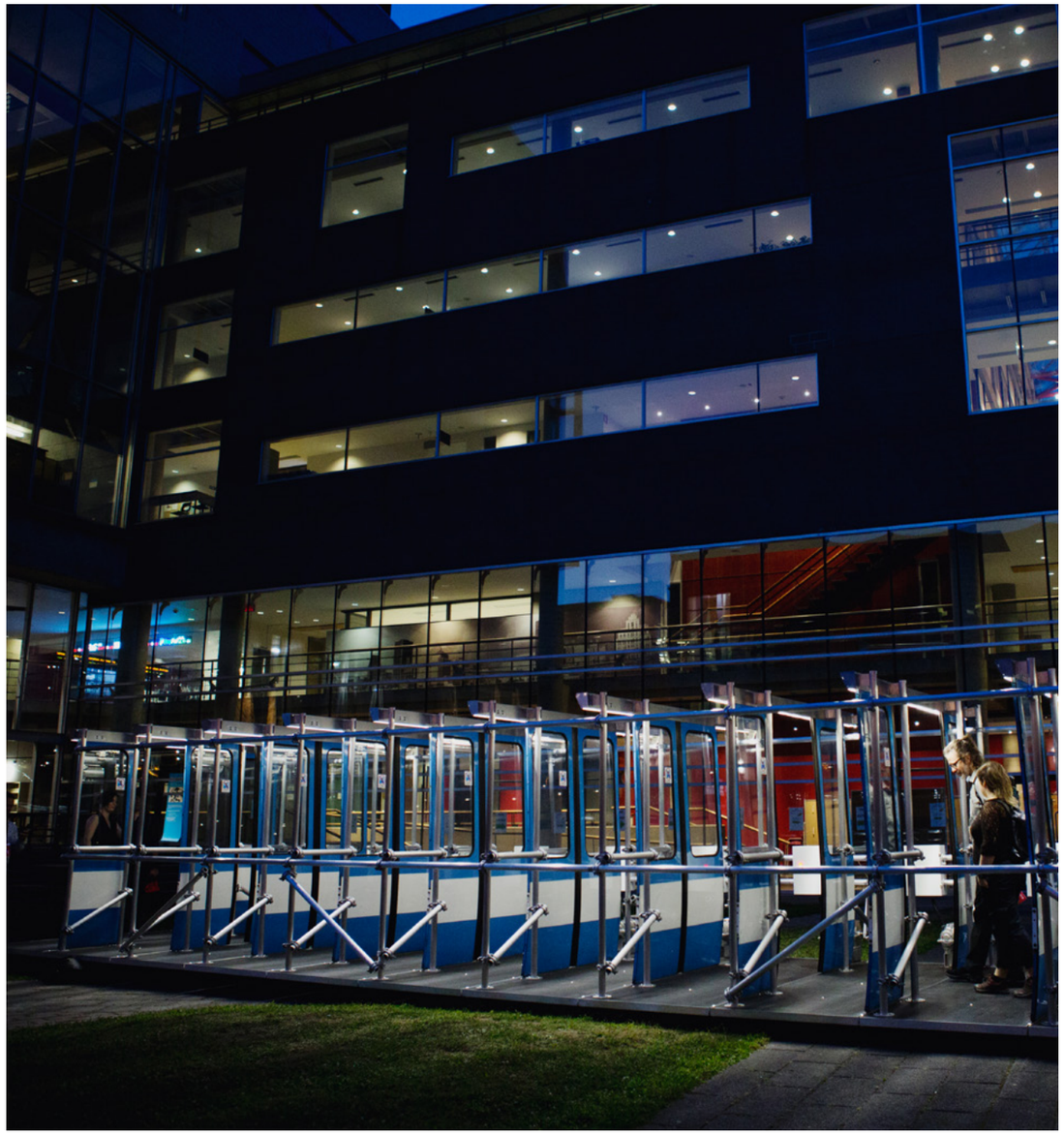
— Denis Coderre, maire de la Ville de Montréal

« À l'occasion du 375e anniversaire de Montréal, le gouvernement souhaite aménager des installations mettant en valeur le talent des créateurs du Québec et léguer aux Montréalais des œuvres pérennes. Parties prenantes du parcours KM³, les œuvres consolident cet important quadrilatère comme destination culturelle de choix pour les Montréalais ainsi que pour les visiteurs ».

— M. Luc Fortin, ministre de la Culture et des Communications du Québec, ministre responsable de la Protection et de la Promotion de la langue française, ministre responsable de la région de l'Estrie et M. Martin Coiteux, ministre des Affaires municipales et de l'Occupation du territoire, ministre de la Sécurité publique et ministre responsable de la région de Montréal

La ville des possibles

L'émerveillement, la poésie ou la réflexion sont de puissants antidotes à la déshumanisation. Dans un monde de plus en plus rapide et robotisé, ils sont une façon de déjouer les automatismes et de libérer les imaginaires.



Michel de Broin, *Seuils*

« L'art déstabilise parce qu'il ne *veut rien dire*, lance, amusé, **Gilles Mihalcean**, dans son atelier de la rue des Carrières. Il n'est ni un spectacle ni un moyen de communication, il est une proposition qui attend simplement que quelque chose se produise en vous. » Pour ce sculpteur d'expérience, les œuvres situées dans l'espace public désamorcent nos habitudes. Comprenez : ce réflexe de vouloir tout comprendre, tout faire entrer dans des boîtes ou, à minima, celui de faire plus confiance à la raison qu'aux émotions.

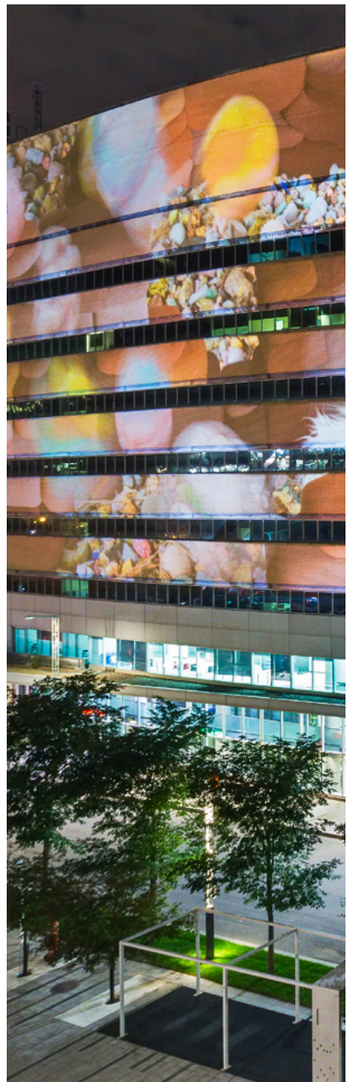
S'il se plaît à créer des univers narratifs à partir d'objets amalgamés [*voir p. 61*], Gilles Mihlacean veille toujours à ne « jamais donner une seule direction », pour que nous ayons notre bout de chemin à faire. « En agençant de manière abstraite des éléments figuratifs et reconnaissables, mon travail nourrit des associations d'idées qui ne seront jamais les mêmes d'une personne à l'autre. » Comme beaucoup de créateurs de KM³, le sculpteur ne nous raconte pas une histoire, il ouvre la porte à de multiples récits qui nous deviennent accessibles dès que nous laissons notre imagination prendre le relais.

Bousculer les évidences

Qu'ils viennent des arts visuels, des arts numériques ou du jeu, les artistes du parcours nous font pénétrer dans des univers où les objets changent d'usage, de sens, de dimension pour nous faire entrevoir un monde bâti sur de nouvelles conventions. Dans son installation, **Michel de Broin** donne vie aux automates de la ville. Sorties de leur contexte habituel, ces portes de métro disposées l'une derrière l'autre s'apparentent à « une forme qui respire et se gonfle au rythme des passages » [*voir p. 23*]. Pour l'artiste montréalais, l'étrangeté n'est qu'une porte d'entrée vers d'autres possibles : « Je cherche dans l'incongru quelque chose qui permette de renouveler les manières de voir le monde et surtout de les élargir en créant de nouvelles perceptions », explique-t-il.

Pour le collectif **Manatavo**, « accepter l'absurde » est une étape essentielle pour s'ouvrir à une vision des choses radicalement différente de la nôtre. L'animation qui occupe toute la façade du pavillon Président-Kennedy de l'UQAM met en scène des personnages loufoques et incompréhensibles [*voir p. 59*]. Nous rions, bien sûr, face à notre incapacité à saisir le sens de leurs mots, mais peut-être aussi que s'amorce une remise en question de

Gilles Mihalcean, *Paquets de lumière*



Manatavo, *Bóglò Glooïk*

Ying Gao, *Still Life. Une certaine nature*

« Nous vivons dans des environnements durs. Il importe de recréer des espaces plus aimables et plus subtils pour que nous puissions redevenir sensibles aux nuances. »

— Ying Gao

nos réflexes. « *Bóglò Glooïk* pointe cette habitude que nous avons tous de vouloir appliquer ce qu'on connait pour comprendre l'autre », souligne Marie-Andrée Houde, du collectif. Nous gagnons tous à admettre que les repères qui nous sont familiers ne font pas sens en tout temps ni en tout lieu.

Marshmallow Laser Feast et les Montréalais **Dpt.**, **Presstube** et **Headspace Studio** nous emmènent eux aussi dans un territoire inhabituel, cette fois en repoussant les limites de la perception humaine. Les dispositifs de réalité virtuelle (RV) sont rarement extérieurs. Cette expérience souvent solitaire devient une exploration collective des frontières entre le réel et le virtuel. *Une vague colossale* [*voir p. 60*] brouille la démarcation entre ces espaces-temps qu'on croit irréconciliables. C'est l'action bien tangible d'un participant, perché en haut d'une échelle, qui déclenche l'immersion visuelle et sonore des quatre autres. Au passage, l'installation nous fait faire quelque chose d'improbable : pour activer la RV, il faut jeter une boule de bowling d'une hauteur peu commune pour un lieu public. Dans cette situation doublement extraordinaire par rapport à nos quotidiens, nous explorons de nouvelles manières d'être ensemble dans la ville, mais aussi une autre relation au réel, teintée par l'imagination.

Changer notre rapport au monde

En prenant de court les règles et gestes qui structurent notre vie de tous les jours, les artistes pavent des chemins vers d'autres possibles, mais surtout nous rappellent que nous pouvons agir sur notre rapport au monde. À nous de faire davantage de place à la fantaisie, par exemple. Pour *Place des Alts* [*voir p.57*], c'est à nous que revient de décider où placer le curseur entre fantasmagorie et réalité. Le collectif **Les Alts**, formé de chercheurs en innovation dans le domaine du jeu [*voir encadré p. 55*], a imaginé un audioguide interactif mêlant des histoires surprenantes mais véridiques à des éléments de fiction plus ou moins vraisemblables. Le narratif permet aux joueurs de se projeter dans différents passés, présents et futurs de Montréal.

« La technologie permet d'amener les gens sur le terrain des idées. Le public s'amuse, mais sans le réaliser il est conduit à penser à la société qu'il souhaite pour l'avenir. Peut-être aussi qu'il prend conscience des barrières psychologiques qui le conduisent à penser que les choses ne pourraient être autrement », s'enthousiasme Jonathan Bélisle [*suite p.54*].

Marshmallow Laser Feast, Dpt., Presstube et Headspace Studio, *Une vague colossale*

Bénéfique absurdité : Philippe Allard et Manatavo

« J'aime beaucoup l'adage " la vie file pendant qu'on s'affaire à la planifier " (*life is what happens when you're busy making plans*) : on essaye de contrôler nos vies, mais au fond, on ne contrôle rien du tout », confesse **Philippe Allard**, dont l'installation *La vie m'échappe* [*voir p. 43*], nous fait ironiquement tourner en rond dans le Quartier des spectacles. « Je me cherche autant que tout le monde, je cherche le sens (une direction et une signification) de mon existence sans jamais le trouver. Parce que cette quête est un non-sens : se laisser inspirer par l'absurde, c'est se laisser guider par les imprévus, donc par la vie elle-même. »

« Je trouve que le registre de l'absurde invite à l'humilité : c'est accepter qu'on ne peut pas tout saisir. On expérimente une situation de perte de repères et, pour une fois, on l'admet, on joue le jeu. On prend conscience que tant qu'on est dans la résistance, on n'entre pas réellement en contact avec la différence », explique pour sa part **Marie-Andrée Houde**, du collectif **Manatavo**. « Dans d'autres cas, on céderait à la frustration ou à la colère, mais là, on rit. L'ironie est efficace pour ouvrir les esprits. »

Jonathan est une des cinq têtes pensantes d'**Ensemble Ensemble**, qui fait entrevoir aux citadins un 21e siècle alternatif dans lequel les caméras de surveillance servent à rendre les individus plus empathiques, cordiaux et disposés à rendre service. *La machine à bienveillance* [*voir p. 63*] pirate ainsi des dispositifs de surveillance et de reconnaissance faciale pour déceler de potentiels gestes altruistes.

C'est aussi en nous proposant d'expérimenter d'autres règles collectives que les Brésiliens d'**OPAVIVARÁ!** nous invitent à emprunter de nouvelles voies, simples et audacieuses. À grands renforts de hamacs en pleine ville, ils nous invitent à repenser la façon dont on partage nos territoires. Les sphères publique et privée sont-elles si opposées qu'on veut bien le croire ? En enchevêtrant l'intime et le commun, ces artistes « rendent l'espace public aux publics » et montrent les bienfaits de l'ambivalence : dans *IN OUT*, on peut profiter d'un lieu de vie collectif ou alors se créer un petite bulle d'intimité en pleine rue [*voir p. 62*].

Ensemble Ensemble, *La machine à bienveillance*

OPAVIVARÁ!, *IN OUT*

Réenchanter la ville, réactiver les sens

Si de nombreux artistes rappellent la puissance de l'imagination, d'autres réaffirment notre besoin de beauté. « Nous vivons dans des environnements durs. Il importe de recréer des espaces plus aimables et plus subtils pour que nous puissions redevenir sensibles aux nuances », confie ainsi la designer de mode **Ying Gao** [*voir p. 58*]. « Les villes sont des lieux chargés. Notre regard ne cherche plus que le spectaculaire et le grandiose. Si nous étions dans une forêt ou dans un espace plus minimaliste, nos sens se déploieraient autrement, plus aiguisés. Ils remarqueraient les mouvements les plus infimes, les couleurs les plus fines », ajoute-t-elle.

Avec son chandelier urbain en forme de bateau renversé [*voir p. 56*], **Pavitra Wickramasinghe** insuffle féerie et grâce dans la ruelle Dufault. « J'aimais l'idée de transformer un lieu inusité et peu invitant en un espace agréable et accueillant, plus propice aux rencontres, et pourquoi pas aux rendez-vous amoureux (c'est un peu romantique, un bateau, non ?) », glisse en souriant l'artiste d'origine sri-lankaise. Vision surréelle, cette barque suspendue entre deux immeubles répand ses doux reflets aquatiques comme pour rappeler la présence du fleuve en ville. Se crée alors, en pleine ville, une alcôve calme et apaisante qui offre la possibilité d'un moment d'introspection.

Pour nous sentir connectés à notre ville et nous l'approprier, pour nous projeter positivement dans son avenir, nous avons collectivement besoin de nous sentir engagés. Par les émotions, par les sens, par les tripes. Nous avons soif d'histoires, d'aspiration et de beauté, alors profitons du parcours KM³ pour rêver.

City of Possibilities

Wonder, poetry, and reflection are powerful antidotes to alienation: they subvert automation and free the imagination. The artists of KM³ bring us into new worlds where objects have new uses, meanings, and dimensions.

Paquets de lumière [page 61] *arranges familiar items into grand abstract figures,* **Seuils** [page 23] *turns metro-car doors into a people-eating apparatus, and the strange inhabitants of* **Bóglò Glooïk** [page 59] *show us that our familiar bearings are not always reliable.* **A Colossal Wave** [page 60] *uses a simple ball and VR to lead us into a collective space of wonder.*

By upending the rules, these artists open up new possibilities, reminding us that we can change the way we see the world. **Place des Alts** [page 57] *lets us insert ourselves into different versions of the place des Festivals,* **La machine à bienveillance** [page 63] *subverts surveillance technology to altruistic ends, and* **IN OUT** [page 62] *asks whether the public and private spheres really are opposites.*

While some artists highlight the power of imagination, others satisfy our need for beauty. **Still Life, a Certain Kind of Nature** [page 58] *seeks to create more likeable, subtle spaces, while* **Frontier***'s hanging boat* [page 56] *casts a soft aquatic glow, creating a peaceful, contemplative alcove.*

To feel more connected to our city, to see a positive future for ourselves in it, we need to feel engaged — in our emotions, our senses, our guts. We all thirst for stories, hope, and beauty. Let's make the most of this chance to dream.

Le jeu, pour questionner le monde dans lequel on vit : Lynn Hugues et Them Games

Il se produit depuis quelques décennies un phénomène intéressant : les artistes contemporains sont de plus en plus nombreux à investir le domaine du jeu. En parallèle, des programmeurs qui ont fait leurs armes dans l'industrie du jeu vidéo se tournent vers la création artistique. Dans les deux cas, il y a la conviction d'un potentiel immense pour donner le monde à voir autrement à des publics variés. « Les gens se font une idée du jeu vidéo à l'opposé de l'art et de la culture », explique **Lynn Hughes** (Les Alts). « Je le vois au contraire comme un champ de plus en plus proche du théâtre : quelque chose de très social et très corporel qui permet de faire interagir les gens dans un contexte extraordinaire ». Cette peintre est reconnue comme une pionnière dans l'exploration des relations entre technologies, arts et jeu. Fondatrice de TAG, directrice d'une chaire de recherche sur l'innovation dans ce domaine à l'Université Concordia, elle voyait dans le jeu « une façon de quitter la haute culture et de rejoindre un public moins habitué à l'art contemporain ». Pour **Them Games** également [*voir p. 46*], les mécaniques ludiques servent, par contraste, à nous faire prendre conscience des normes qui guident nos comportements. En leur substituant des règles différentes (oui, on a le droit de prendre la main d'un parfait inconnu), le jeu nous fait expérimenter d'autres façons d'avancer ensemble.

En partenariat
avec Cactus Montréal

Pavitra Wickramasinghe

FRONTIÈRE
Ruelle Dufault

Montréal
CA

Dans l'arrière-scène du Quartier des spectacles, à l'ombre des projecteurs, la ruelle Dufault devient le théâtre d'une sorte de rêve éveillé. Entre île flottante et chandelier surréaliste, le jardin suspendu de Pavitra Wickramasinghe éclaire l'asphalte d'un jeu d'ombres fantasmagoriques. Devant ces lumières opalescentes et cette vision de barque flottant dans les airs — un mirage ? — le piéton, songeur, ralentit le pas. Pour quelques instants, *Frontière* le dérobe au cours du temps pour mieux ouvrir les portes d'une introspection : comment concilier le besoin de s'enraciner et l'envie de mettre les voiles ? Une incitation au voyage intérieur autant qu'un rappel onirique de la présence du fleuve en ville.

In the hidden recesses of the Quartier des Spectacles, lost in the shadows of the projectors, Dufault Alley becomes the scene of a kind of waking dream. Halfway between floating island and surrealist chandelier, Pavitra Wickramasinghe's suspended garden illuminates the asphalt with a fantastic display of lights and shadows. Frontier *stops time for a moment and asks us: how can we reconcile the need to settle down and the need to take flight? A poetic reminder of the presence of the river in the city.*

Les Alts

Lynn Hughes + Gina Hara + Tony Higuchi + Eileen Holowka + Will Robinson

PLACE DES ALTS
Place des Festivals

Montréal
CA

Place des Alts *is an immersive and narrative experience designed by a team of researchers specialized in interaction design and game innovation. With the help of the interactive audio guide, participants will dive into a captivating mix of realistic and dreamlike stories. To experience the adventure, spectators need to wander around place des festivals with their cellphones and decode a series of visual puzzles that move the story forward.*

Place des Alts est une expérience immersive et narrative conçue par une équipe de chercheurs en design d'interaction et en innovation dans le domaine des jeux. Accessible depuis un cellulaire, l'audioguide interactif plonge le participant dans un captivant mélange de récits fantastiques et d'événements réels, puisés dans les pans les plus méconnus de l'histoire de Montréal. La narration entremêle passé, présent et futurs possibles selon un déroulement propre à chaque joueur. En immersion sonore, le public est aussi invité à une exploration physique de la place des Festivals, afin de décoder une série d'énigmes visuelles qui font avancer le guide.

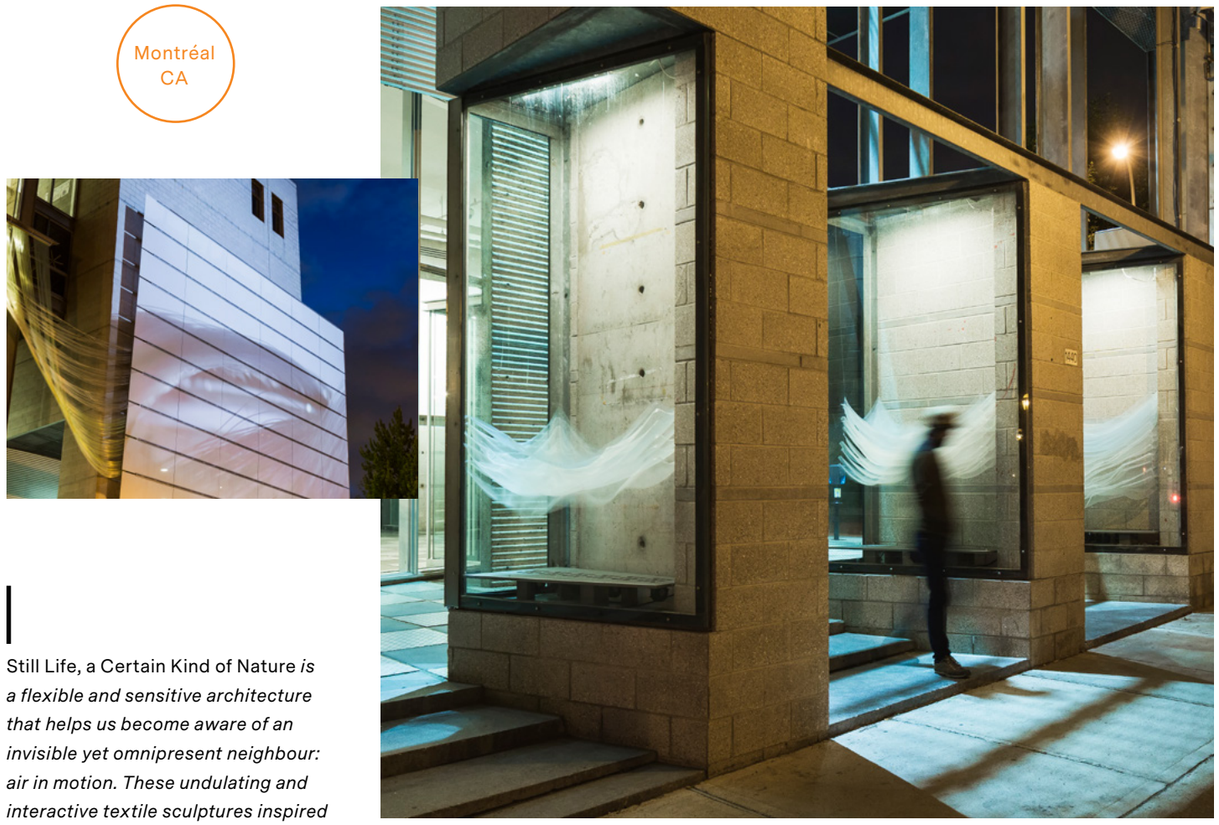
Avec le soutien du
Conseil des arts
et des lettres
du Québec

Ying Gao

STILL LIFE, UNE CERTAINE NATURE
Façade du pavillon de Design de l'UQAM

En partenariat
avec l'UQAM

Montréal
CA



Still Life, a Certain Kind of Nature *is a flexible and sensitive architecture that helps us become aware of an invisible yet omnipresent neighbour: air in motion. These undulating and interactive textile sculptures inspired by mathematical and organic forms also celebrate the dialogue between science and art. Poetic, delicate, this installation gives the city a touch of beauty.*

Première installation d'art public de la designer de mode Ying Gao, *Still Life. Une certaine nature* est une architecture souple et sensible qui nous fait prendre conscience de la présence d'un voisin invisible mais omniprésent : l'air. Deux des trois composantes de cette sculpture tout en nuance et en subtilité se mettent délicatement en mouvement sous l'effet du vent. Pour voir osciller les fins fils de nylon tissés main, il faut s'offrir le temps d'observer et aiguiser ses sens pour permettre à l'œil de déceler des signaux autrement infimes et discrets que ceux qui surchargent la trame urbaine. Poétique dialogue entre science et art, cette installation vient déposer de la beauté en ville.

Montréal
CA

En partenariat
avec l'UQAM

Manatavo

Jean-François Gauthier + Marie-Andrée Houde + Jean-Philippe Thibault

BÓGLÒ GLOOÏK
Façade du pavillon Président-Kennedy de l'UQAM

Bóglò Glooïk *is a playful and evocative exploration of communication that invites us to explore the Président-Kennedy building's surprising underground network. Small, oddly shaped characters live their chaotic lives there; sometimes they try to express themselves in an invented language. You can call them with your cellphone, though the soundtrack doesn't always make it easy to understand them. The project is a funny and fantastical test of your logical faculties: a situation in which you must come to terms with the absurd if you want to connect with another being.*

Occupant toute la façade du pavillon Président-Kennedy de l'UQAM, la projection interactive *Bóglò Glooïk* explore la communication de manière ludique et imagée. L'œuvre convie le public à emprunter l'improbable réseau souterrain du bâtiment pour découvrir les petits personnages difformes qui y évoluent de manière plus ou moins chaotique. Ceux-ci tentent parfois de s'exprimer dans un langage inventé. Les passants peuvent les joindre par cellulaire, mais la trame sonore ne réussit pas toujours à faciliter la compréhension. C'est tout le propos du projet : mettre notre logique à l'épreuve avec humour et fantaisie pour nous faire prendre conscience que la rencontre de l'autre passe parfois par l'acceptation de l'absurde.

Londres
GB

Marshmallow Laser Feast + Dpt. + Presstube + Headspace Studio

UNE VAGUE COLOSSALE
Parterre

Habituellement solitaire, la réalité virtuelle devient une expérience collective d'immersion visuelle et sonore dans l'espace public. Le lancer d'une vraie boule de bowling depuis le haut d'un escalier planté sur le Parterre fait vivre une déferlante de dessins colorés aux participants munis de casques. Les actions des mondes réel et numérique s'imbriquent donc et se chevauchent, libérant l'imagination et intrigant les passants. Expérience extraordinaire faisant passer ceux qui la vive de l'incrédulité à l'émerveillement, *Une vague colossale* est aussi reliée au Centre Phi, où d'autres participants explorent cet univers virtuel sous un angle différent. Pour parvenir à ce dispositif inédit, Marshmallow Laser Feast a étroitement collaboré avec le dessinateur James Paterson (Presstube), le studio de création interactive Dpt. et le spécialiste de l'immersion sonore Mark Latimer (Headspace Studio).

Une vague colossale est une commande du British Council, en collaboration avec le Partenariat du Quartier des spectacles et la ville de Hull, au Royaume-Uni. Elle a reçu le soutien de la campagne GREAT Britain, du Haut-Commissariat du Canada au Royaume-Uni, de Phi et des BFI Vision Awards.

Virtual reality is usually a solitary affair, but this time you are invited to collectively experience aural and visual immersion in a public space. An actual bowling ball thrown from a great height allows goggle wearers to witness an eruption of colourful drawings. Actions in the real and virtual realms merge, freeing the imagination and intriguing passersby. A Colossal Wave *is also linked to the Phi Centre, where participants are invited to explore a different perspective on the connected virtual world.*

Gilles Mihalcean

PAQUETS DE LUMIÈRE
Parterre

Paquets de lumière — *a triptych of dancing figures, a celebration of performance — is embedded in the cultural fabric and festive energy of the Quartier des Spectacles. Each element is a different arrangement and assembly of the same six objects. As the objects change position, movements and associations emerge, opening up infinite possible interpretations. Throughout, the work is highlighted with splashes of colour. Into this radiant symphony the artist has integrated small, surprising objects linked to musicality.*

Montréal
CA

Directement inspiré des institutions culturelles qui le cernent, le triptyque de sculptures conçu par Gilles Mihalcean est une variation autour du spectacle. Telles une partition de musique ou une chorégraphie de danse, les composantes communes aux trois œuvres se trouvent orchestrées de façon toujours changeante. Librement assemblés, ces objets (chausson de danse, accordéon, guitare, etc.) sont rehaussés de taches de couleurs et parsemés d'éléments insolites (une poule, une bûche, entre autres). Les contrastes suscitent une multitude d'interprétations et d'associations d'idées. Inauguré pendant KM³, *Paquets de lumière* fait partie de la Collection municipale d'art public.

OPAVIVARÁ!

En partenariat avec le Complexe Desjardins

IN OUT
Complexe Desjardins

Rio de Janeiro BR

À l'heure où le monde se replie derrière ses frontières (les cloisons amovibles qui séparent les hamacs de l'installation en sont une métaphore), il semble plus impératif que jamais de réfléchir aux façons de partager le territoire. Instigateur de mini-utopies urbaines, le collectif brésilien OPAVIVARÁ! renouvelle notre vision de la cohabitation en brouillant les cartes entre espaces privés et publics : et si nous enchevêtrions les territoires intimes et collectifs plutôt que les opposer ? *IN OUT* est une expérience chaleureuse à vivre entre citoyens autant que l'occasion de se créer une bulle de relaxation dans un lieu qu'on ne prend jamais le temps d'habiter. Une véritable oasis citadine, au pied du Complexe Desjardins.

At a time when the world is retreating behind its borders, it seems more vital than ever to think about how we share territories. Brazilian collective OPAVIVARÁ!, an urban mini-utopia instigator, leads us to rethink our position by blurring the lines between private and collective. Thus, IN OUT *is as much a friendly experience to share with other people as an invitation to make a relaxing bubble for ourselves in a place we'd never normally take the time to live.*

Ensemble Ensemble

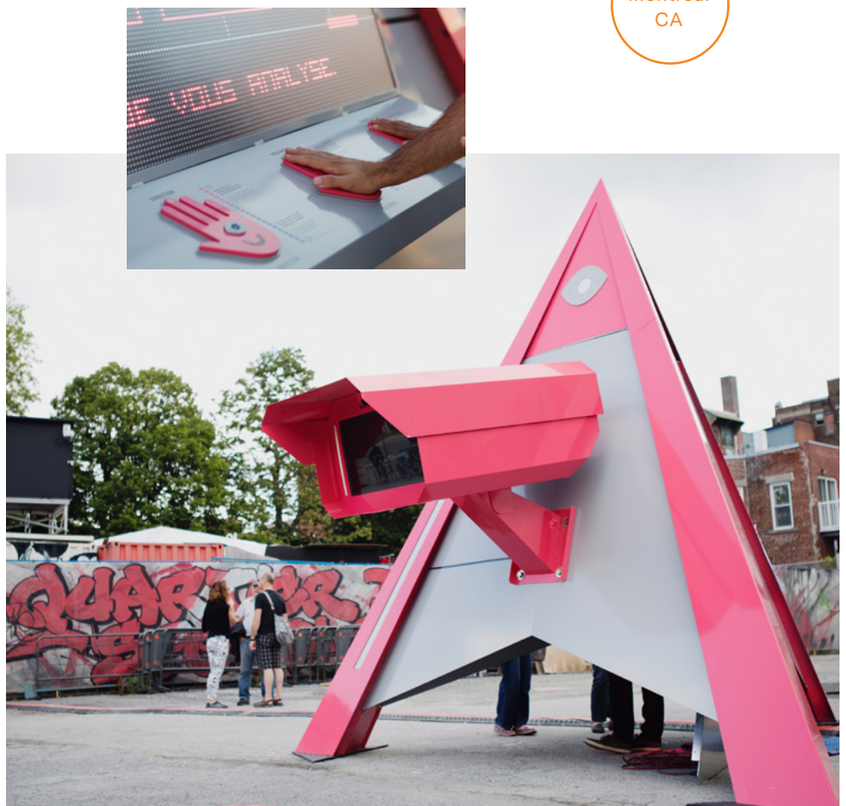
Jonathan Bélisle + Franck Desvernes + Sylvain Dumais + François Pallaud + Marianne Prairie

LA MACHINE À BIENVEILLANCE
Métro Saint-Laurent

Pour prévenir les comportements déviants, nous sommes constamment scrutés et étudiés. Paradoxalement, les dispositifs de surveillance alimentent notre sentiment d'insécurité et notre propension à juger hâtivement. Que se passerait-il si les algorithmes mesuraient plutôt notre disposition à la bonté ? C'est la question posée ici par Ensemble Ensemble. En se laissant scanner par l'immense caméra, la personne reçoit une prédiction personnalisée de ses actes altruistes. Si elle le souhaite, elle peut aussi influencer les paramètres de la machine qui mesure en temps réel l'index de bienveillance de la place publique au métro Saint-Laurent. Coproduction de l'Office national du film du Canada et du Partenariat du Quartier des spectacles, *La machine à bienveillance* est une invitation à refuser la méfiance ordinaire.

To prevent unwanted behaviours, we are constantly monitored and observed. But what if those algorithms measured our propensity for kindness? This is the question raised by Ensemble Ensemble. By letting themselves be scanned by the massive camera, spectators receive a personalized prediction of their future altruistic actions. If they wish, they can also influence the settings of the machine which measures the goodwill index of the Saint-Laurent Métro station's public square in real time. An invitation to reject everyday suspicion.

Montréal CA



«Notre relation avec le Partenariat est née d'une envie de créer et interagir avec les publics hors des écrans. Ils sont nos complices des premiers jours. *La machine à bienveillance* est notre quatrième coproduction originale. Nous voulions rendre visible une mutation sociale profonde qui est invisible pour le commun des mortels. Tous les jours, des algorithmes analysent vos comportements en temps réel afin de relever un geste répréhensible ou un acte d'achat. Ensemble Ensemble a détourné ces mêmes algorithmes pour évaluer la probabilité que vous commettiez un geste de compassion.»
—Hugues Sweeney,
Producteur exécutif, studio interactif ONF

Les rendez-vous de KM³

Banquet exquis

Création : Nicolas Fonseca et Judith Portier (photo : Maxime Leduc)

Inspiré du jeu surréaliste du cadavre exquis, ce banquet de voisins a été créé le 30 août à partir des souvenirs culinaires les plus mémorables des Montréalais. Les participants choisissaient dans un garde-manger les ingrédients avec lesquels des chefs improvisaient des compositions gastronomiques. 4 heures, 8 chefs, et 12 cadavres exquis.

Le Super Méga Continental

Le Continental XL, FTA 2011 (photo : Robert Etcheverry)

Le Super Méga Continental est une gigantesque danse en ligne contemporaine célébrant le 375e anniversaire de Montréal de façon spectaculaire sur la place des Festivals. Imaginé par le chorégraphe Sylvain Émard, ce projet réunit 375 danseurs amateurs qui se donnent corps et âme dans une oeuvre collective démesurée. À l'issue du spectacle, la place se transforme en piste de danse avec Poirier aux platines lors des représentations en soirée.
— Du 15 au 17 septembre

Mouvements Libres

Mise en scène : Alexandre Castonguay, François Bernier et Partenariat du Quartier des spectacles

Invités à transformer leur vélo en plateforme d'expression grâce à l'AgitPOV [*voir p.41*], 350 cyclistes se sont rassemblés de nuit, le 8 septembre 2017, pour contribuer à une grande oeuvre collective. La slameuse Queen Ka cloturait la soirée. La slameuse Queen Ka a clôturé la soirée avec une création originale à partir des mots choisis par les cyclistes.

Humanorium – L'étrange fête foraine

Une production de EXMURO arts publics

Humanorium, sous ses airs de rassemblement forain, est en fait une exposition itinérante. Réunie sur la place Émilie-Gamelin par Vincent Roy et Ève Cadieux, une dizaine de créateurs en arts actuels revisitent les attractions des foires du 19e ou du 20e siècle et proposent un manège, un stand de tir et des cabinets de curiosités où se déploient sculptures, vidéos et assemblages. Avec : E. Awashish, BGL, J. Burman, D. Cantin, É. d'Orion, J. Fontcuberta, L. Fortier, M. Séguin, Théâtre Rude Ingénierie
— Du 5 au 15 octobre

Au-delà de l'événement : le devenir des œuvres

Chaque année, le Partenariat du Quartier des spectacles présente au public montréalais des installations artistiques temporaires, qui, à l'instar de KM³, font appel à des disciplines d'avant-garde comme la conception d'expériences interactives, la création d'environnements immersifs ou le design d'éclairage. Que deviennent ces œuvres, une fois retirées des espaces publics ?

Impulsion (Lateral Office et CS Design) a été présentée dans plusieurs villes européennes et américaines depuis sa création pour Montréal en 2016. (photo : Ulysse Lemerise)

Elles s'ajoutent à une collection permanente qui s'enrichit au fil du temps. « Il nous semblait important de prolonger la vie de ces créations pour leur permettre de rejoindre d'autres publics, notamment à l'étranger », explique Pascale Daigle, la directrice de la programmation du Partenariat.

Quand elles n'investissent pas de nouveau un espace montréalais (comme les ***21 Balançoires***, par exemple, qui reviennent chaque printemps), les installations du Partenariat partent à la rencontre de citadins aux quatre coins du globe. D'Ottawa à Calgary, de Washington D.C. à Cergy-Pontoise (banlieue parisienne) en passant par Londres ou Jérusalem, ces créations d'ici semblent promises à un bel avenir. « Nous devrions être en Australie au printemps prochain et ensuite, en Asie », pronostique Alexandre Lemieux, responsable de la diffusion chez CREOS, une entreprise mandatée pour assurer la circulation des œuvres de la collection du Partenariat.

La vingtaine d'installations créées dans le cadre du parcours KM³ viendront enrichir cette collection d'art public temporaire. Il ne serait pas étonnant qu'elles connaissent, elles aussi, un rayonnement international.

Dans les coulisses de KM³

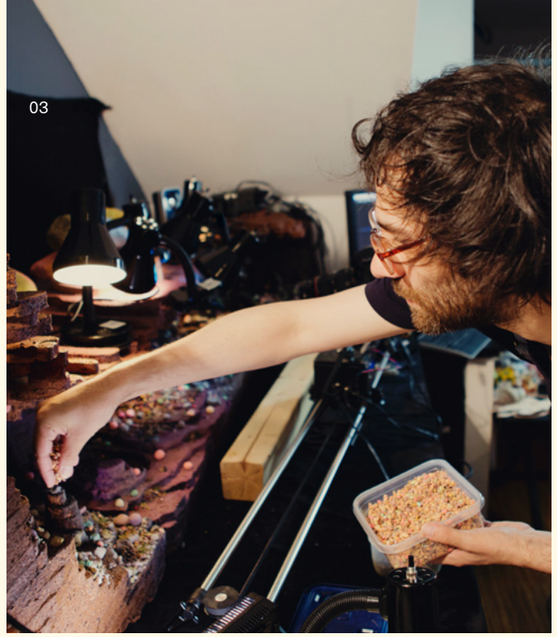
Des rencontres mémorables

« Pour nous, ç'a été une vraie rencontre avec l'histoire. On ne soupçonnait pas toute cette richesse-là », expliquent **Félix Dagenais** et **Louis-Xavier Gagnon-Lebrun** (**ATOMIC3**), qui se souviennent encore des heures passées à éplucher les archives du Centre d'histoire de Montréal. « En plus des livres, nous avons mis la main sur des enregistrements : des témoignages d'enfants, d'ouvriers et d'habitants du Red Light. On a alors réalisé la mixité sociale, le dynamisme mais aussi la normalité de la vie de ce quartier : pour les familles qui vivaient là, c'était un quartier comme un autre. Une citation coquine d'un certain Robert W. Brisebois a donné un nouveau sens à notre œuvre en plus d'en inspirer le titre : "[...] Si t'avais la chance de te promener dans la rue, t'endendais les filles passer leurs *bobépines* sur les persiennes pour signaler leur intérêt à recevoir des visiteurs. Tu te faisais alors interpeler par le *prrr* des persiennes". »

01

02

Pour son installation interactive *Roue de vélo*, **Alexandre Castonguay** et ses étudiants ont écumé les marchés aux puces et les entrepôts de l'association Cyclo Nord-Sud pour trouver de vieilles bicyclettes. « On s'est branchés à toute une communauté de cyclistes de tous âges, très loin du milieu des galeries et de l'université. Pour moi qui aime beaucoup naviguer ainsi dans différents cercles, c'étaient vraiment de belles rencontres », confie-t-il devant un tas de cadres de vélo de la marque Avantgarde attendant patiemment d'être soudés pour l'œuvre de KM³.


03

04

Les Montréalais de **Dpt.**, **Presstube** et **Headspace Studio** ont eu à explorer le travail à distance avec les Anglais de **Marshmallow Laser Feast**, un collectif passé maître dans le domaine de la réalité virtuelle. Ce travail d'équipe a réjouit Nick Baker, Consul général au Consulat général du Royaume-Uni à Montréal : « Les artistes canadiens et britanniques s'inspirent mutuellement et constatent à quel point leur travail et leurs idées peuvent se développer par le biais de la collaboration. Ça leur apporte des conditions favorables pour pleinement explorer les avenues novatrices des nouvelles technologies ».

06

08

05

07

01. Félix Dagenais et Louis-Xavier Gagnon-Lebrun travaillant sur la production de *Prrr...*
02. Alexandre Castonguay et son équipe en atelier
03. Jean-François Gauthier (Manatavo) créant le décor de *Boglo Glooïk*
04. Détail des personnages de l'animation *Boglo Glooïk*
05. Pavitra Wickramasinghe construisant les lampes de son installation *Frontière*
06. Derniers ajustements pour l'immersion en réalité virtuelle de *Une vague colossale* dans les studios de Dpt.
07. Lynn Hugues dans le bureau du collectif Les Alts
08. Chloë Lum et Yannick Desranleau étudiant le plan de *Laocoon*

Un long travail d'équipe

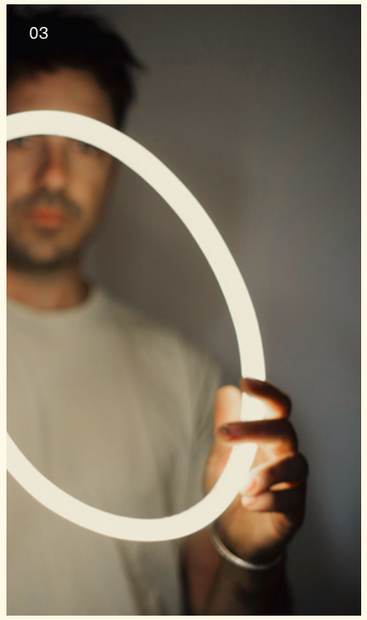
L'UQAM accueille cinq œuvres du parcours. L'une d'elle, *Formation-Transformations*, est le fruit d'un cours en design d'événements qui a été créé par l'université spécifiquement pour KM³. Encadrés par trois enseignants, Céline Poisson, Thomas Bernard Kenniff et Stéphane Pratte, les étudiants ont mené de multiples recherches pour concevoir cette installation collective portant sur le savoir, sa diffusion et son évolution. « Ensemble, nous avons rencontré des chercheurs de différentes universités pour comprendre comment chacun définissait le savoir », raconte l'architecte Stéphane Pratte, qui a participé à la sélection des deux projets à l'origine de l'installation sur le Pavillon Hubert-Aquin. « C'est une intervention qui parle métaphoriquement des connaissances et de leur circulation, mais qui souligne aussi la perméabilité de l'UQAM, une université au cœur de la ville qui multiplie les interactions avec son milieu pour démocratiser les savoirs. »

01

02

En entrevue, **Alexandre Castonguay** parle toujours au « nous ». Pour cet enseignant en arts visuels et médiatiques fondateur du laboratoire Artengine, « ce qui est intéressant, c'est la construction collaborative » mais aussi la démocratisation des outils technologiques. *Roue de vélo* est l'aboutissement de cinq ans d'ateliers initiés avec les étudiants de l'UQAM pendant le printemps érable et menés un peu partout dans le monde, notamment auprès de citoyens mexicains et tunisiens. En effet, les boîtiers lumineux AgitPOV [*voir page 41*] sont nés « en réaction au contrôle de l'expression exercé par le gouvernement et les corps policiers. Ils permettent de mettre les mots qui manquent dans la ville sans aucune confrontation, dans un but désintéressé et de façon individuelle ou collective ». Cinq ans après leur naissance, les AgitPOV éclairent le parvis de la Grande Bibliothèque à deux pas de la place Émilie-Gamelin, lieu de départ de tant de manifestations étudiantes.

La communauté de *skaters* montréalaise a été intimement impliquée dans toutes les étapes de l'installation — *Côte à Côte* — de **Vincent Morisset** et **Caroline Robert** (studio AATOAA) qui trône sur la place de la Paix. La rencontre avec ces habitués a été un préalable à l'élaboration du concept (Comment faire une œuvre que tous les habitués de l'endroit puissent s'approprier ? [*Voir p. 37 et 47*]), mais Caroline et Vincent les ont aussi régulièrement consultés pour s'assurer que leur banc de béton soit propice aux figures de *skate*. Le matériau était-il assez dense, assez lisse, assez solide ? Un échantillon de béton a même été placé dans l'aire de planches à roulettes sous le viaduc Van Horne pour être éprouvé par les planchistes.


03

04

S'adapter, toujours s'adapter

Certains artistes de KM³ ont eu à composer avec des changements de lieux, comme **Andréanne Abbondanza-Bergeron**. D'autres ont eu à surmonter des défis techniques ou des délais imprévus. C'est le risque inhérent à un événement audacieux comme celui-ci : toutes les œuvres à l'exception d'une ont été créées pour l'occasion dans des délais serrés et, comme elles sont destinées à l'espace public, elles doivent tenir compte de toutes sortes de contraintes (règlements municipaux, sécurité, poids, solidité, ancrage, etc.). La ville est en effet un lieu partagé, où coexistent de multiples usages et usagers.

05

Les artistes ont à faire preuve d'une impressionnante capacité à s'adapter : un changement de lieu n'est pas qu'un anodin changement de décor pour ces installations conçues en relation avec leur environnement direct. Un pépin matériel implique parfois de repenser bien des aspects d'une installation. La palme de la créativité en période de crise revient peut-être à **Philippe Allard** qui devait initialement réaliser une signalétique lumineuse sous forme de flèches à partir de la rue Sainte-Catherine. L'artiste multidisciplinaire a dû abandonner l'idée des flèches. La raison ? La crainte de la Ville que les automobilistes soient tentés de suivre ces balises.

06

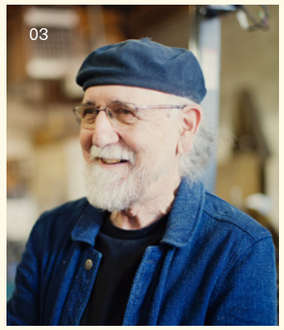
« D'un camion du FBI coupé en deux, notre projet est devenu tour à tour un arbre à caméras avec des oiseaux haut-parleurs, une forêt de cadrans, un dodécaèdre pour finalement aboutir à une pyramide style illuminati avec une giga caméra de surveillance. » En groupe, les idées fusent, mais toutes ne sont pas réalisables pour autant.
— **Marianne Prairie, Ensemble Ensemble**

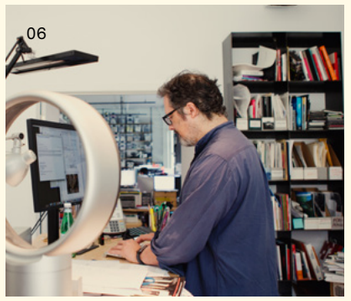
07

01. Karin Vouillamoz et Stéphane Pratte montant la structure de *Formation-Transformations*
02. Alexandre Castonguay en train d'ajuster son installation *Roue de vélo*
03. Philippe Allard manipulant les tubes lumineux qui servent à la signalétique de *La vie m'échappe*
04. Caroline Robert et Vincent Morissette coulant les strates colorées du banc de béton de — *Côte à Côte* —
05. Andréanne Abbondanza-Bergeron étudiant les plans de *Vues de l'intérieur*
06. Jonathan Villeneuve dans son atelier
07. Le collectif Ensemble Ensemble assemblant le prototype de la pyramide de *La machine à bienveillance*

« Si ton œil était plus aigu, tu verrais tout en mouvement »

— Nietzsche, cité par Ying Gao





« Avec *Une vague colossale*, on avait l'impression de braver les interdits un à un : planter une échelle vertigineuse au milieu de l'espace public, proposer aux gens de lancer une boule de bowling vers le sol. Il y avait quelque chose de délirant et de magique dans cette idée folle. Il y a eu une belle synergie entre nous, on a beaucoup appris l'un de l'autre et pas mal fait la fête. »

— James Paterson, Presstube

01. Le collectif OPAVIVARÁ pendant le montage de *IN OUT*
02. Milan Gervais et Hubert Lafore testant les maquettes de *Lubies pour gens à pieds*
03. Gilles Mihalcean dans son atelier
04. Michel de Broin ajustant les portes de son installation *Seuils*
05. Modélisation d'un détail de *Notre ADN*, de Patrick Bérubé
06. Rafael Lozano-Hemmer travaillant à l'ordinateur
07. Oscar Barda mettant la touche finale à l'œuvre *Avançons ensemble*

KM³

KM³ est une réalisation du Partenariat du Quartier des spectacles, un organisme à but non lucratif dirigé par Pierre Fortin et dont le conseil d'administration est présidé par Jacques Primeau. Nos remerciements vont à tous les employés du Partenariat, et en particulier à : Nathalie Bertram, Dorothée Bezançon, Marie-Joëlle Corneau, Pascale Daigle, Léa Desloges-Lefebvre, Ugo Dufour, Pierre Fortin, Frédéric Kervadec, Élise Labelle, Marie Lamoureux, Pierre Lapointe, Renée Lebel, Émilie Léveillée, Alexandra Maier, Leila Nayeri, Suzanne Raynault. Remerciements spéciaux à l'équipe de production : Louis Héon, Laurence Montmarquette, Éric Villeneuve et leurs acolytes Émilie Bérubé et Vincent Paquette.

Le commissariat a été assuré par Mouna Andraos et Melissa Mongiat, de Daily tous les jours, assistées par Benoît Palop. Elles ont travaillé en étroite collaboration avec Julie Bélisle, du Musée d'art contemporain de Montréal, Pascale Daigle et Marie-Joëlle Corneau du Partenariat du Quartier des spectacles et Guillaume Lord, scénographe.

Le comité de suivi de KM³ était constitué de : Laurent Vernet et Marie-Claude Langevin du Bureau d'art public, Stéphane Ricci de la Ville de Montréal, Julie Fournier du ministère de la Culture et des Communications du Québec et de Pierre Fortin du Partenariat du Quartier des spectacles.

La scénographie a été conçue par Daily tous les jours : Mouna Andraos, Melissa Mongiat, Irène Chaudouet, Anne Ouellette, Rebecca Taylor, Bea Van Grutten et Bianca Su.

Le Partenariat a bénéficié du soutien et de l'accompagnement de Louise Ménard et des autres membres de l'équipe du Bureau des festivals ainsi que de Guy Charbonneau et de l'équipe de l'arrondissement de Ville-Marie.

Remerciements

En plus des artistes, nous saluons tous ceux qui ont contribué de près ou de loin, à la réalisation des œuvres de KM³ :

Place des Alts
Alex Dubois, Elkahna Talbi, Alain Thibault, Renée Lamothe, Bérengère Marin-Dubuard, Guillaume Sasseville, ZU (Londres), TAG et à l'Université Concordia

Prrr….
Maude St-Louis, Simon Cloutier, François Ferland Bilodeau, Uberko

Roue de vélo
Émilie Bérubé, Mariangela Aponte Núñez, Kammil Carranza, Daniela Delgado Ramos, Generique Design, Sophie Perry, Sebastián Vásquez, Thomas Ouellet Fredericks, Jean-Pascal Bellemare, Cyclo Nord-Sud

Seuils
Samuel St-Aubin, Paul Duchaine, Pierre Fournier, Fred Monat, M.O., Générique Design, HMB Controls, Concept ParaDesign, Christopher Fusaro

La machine à bienveillance
DJ Mini, TagTeam et l'équipe de production de l'Office national du film

Still Life. Une certaine nature
Simon Laroche, Julie Desjardins, Noémie Vallières, Brittany Cohen, Patrice Blais, Alexandre de Bellefeuille

Lubies pour gens à pied
AKNOVA, Latéral, Nancy Elias

Laocoon
Architecturama

Assemblée redondante
Stephan Schulz, Karine Charbonneau, Miguel Legault, Guillaume Tremblay, Kitae Kim, Marc Lavallée, Carolina Murillo-Morales, Andreas Schmelas

Bóglò Glooïk
Noémie Naud-Dubé, Sébastien Dubé, Vincent Léonard, André Girard, S.Beaudet, G. Boudrias-Plouffe, S. Hamel-Charest, A. Kinkead, A. Lalancette, M. Régimbald-Zeiber, L.-A. Simard, studio Wireframe et tous les merveilleux enfants qui nous ont aidés avec joie

Paquets de lumière
Atelier Michel Bernier, Attitudes enr., Atelier du bronze, Groupe DPS, Formaviva, Latéral s.e.n.c

— Côte à Côte —
Ruby-Maude Rioux, M.O. Workshop, Pivot Événements

IN OUT
Jack World

Lux obscura
Les Boîtiers Custom-Métal inc., SoftBox Intégration, Ottoblix, Thomas Ouellet Fredericks, OlixFab, Jakob Lorenz, Vitrerie Armand, Côté Jardin, Concept ParaDesign

Frontière
Studio Wireframe, Pierre Gaudet, Josée Brouillard, Éric Chiasson

Formation-Transformations
Jack World, Étienne Gratianette et les employés de l'UQAM qui ont participé à la production de l'œuvre

Une vague colossale
Pearl Engineering (Hull, GB)

Un grand merci encore aux artistes, à nos partenaires, aux personnes et institutions qui ont accueilli les œuvres et aux équipes des rendez-vous festifs, des ateliers créatifs et des visites commentées.

Sans vous, rien de tout cela n'aurait été possible.

Carte / Map

QUARTIER
DES SPECTACLES
MONTRÉAL

Les œuvres / Works

1 **Les Alts** *Place des Alts* | Place des Festivals
2 **Patrick Bérubé** *Notre ADN* | Promenade des Artistes
3 **Manatavo** *Bóglò Glooïk* | Façade du pavillon Président-Kennedy de l'UQAM
4 **Them Games & lebleu denastas design studio** *Avançons ensemble* | Escaliers - Place des Arts et place des Festivals
5 **OPAVIVARÁ!** *IN OUT* | Complexe Desjardins
6 **Chloë Lum et Yannick Desranleau** *Laocoon* | Théâtre du Nouveau Monde
7 **Gilles Mihalcean** *Paquets de lumière* | Parterre
8 **Marshmallow Laser Feast, Dpt., Presstube et Headspace Studio** *Une vague colossale* | Parterre
9 **THE CONSTITUTE** *Zeit-Slice* | Goethe-Institut (à partir du 22 sept. seulement / as of Sept. 22 only)
10 **Ensemble Ensemble** *La machine à bienveillance* | Métro Saint-Laurent
11 **Vincent Morisset et Caroline Robert (Studio AATOAA)** – *Côte à Côte* – | Place de la Paix
12 **Philippe Allard** *La vie m'échappe* | Plusieurs installations - Boucle depuis la rue Sainte-Catherine Est
13 **Rafael Lozano-Hemmer** *Assemblée redondante* | Pavillon Sainte-Catherine de l'UQAM
14 **ATOMIC3** *Prrr...* | 1239, avenue de l'Hôtel-de-Ville
15 **Pavitra Wickramasinghe** *Frontière* | Ruelle dufault coin Sanguinet
16 **Ying Gao** *Still Life. Une certaine nature* | Façade du pavillon de Design de l'UQAM
17 **Michel de Broin** *Seuils* | Pavillon J.-A.-DeSève de l'UQAM
18 **Jonathan Villeneuve** *Lux Obscura* | Rue Émery
19 **UQAM – Stéphane Pratte, Anouk Bergeron, Karin Vouillamoz** *Formation-Transformations* | Pavillon Hubert-Aquin de l'UQAM
20 **Alexandre Castonguay** *Roue de vélo* | Grande Bibliothèque
21 **Human Playground – Milan Gervais et Hubert Lafore** *Lubies pour gens à pied* | Plusieurs installations - Rue Sainte-Catherine
22 **Andréanne Abbondanza-Bergeron** *Vues de l'intérieur* | Rue Berri

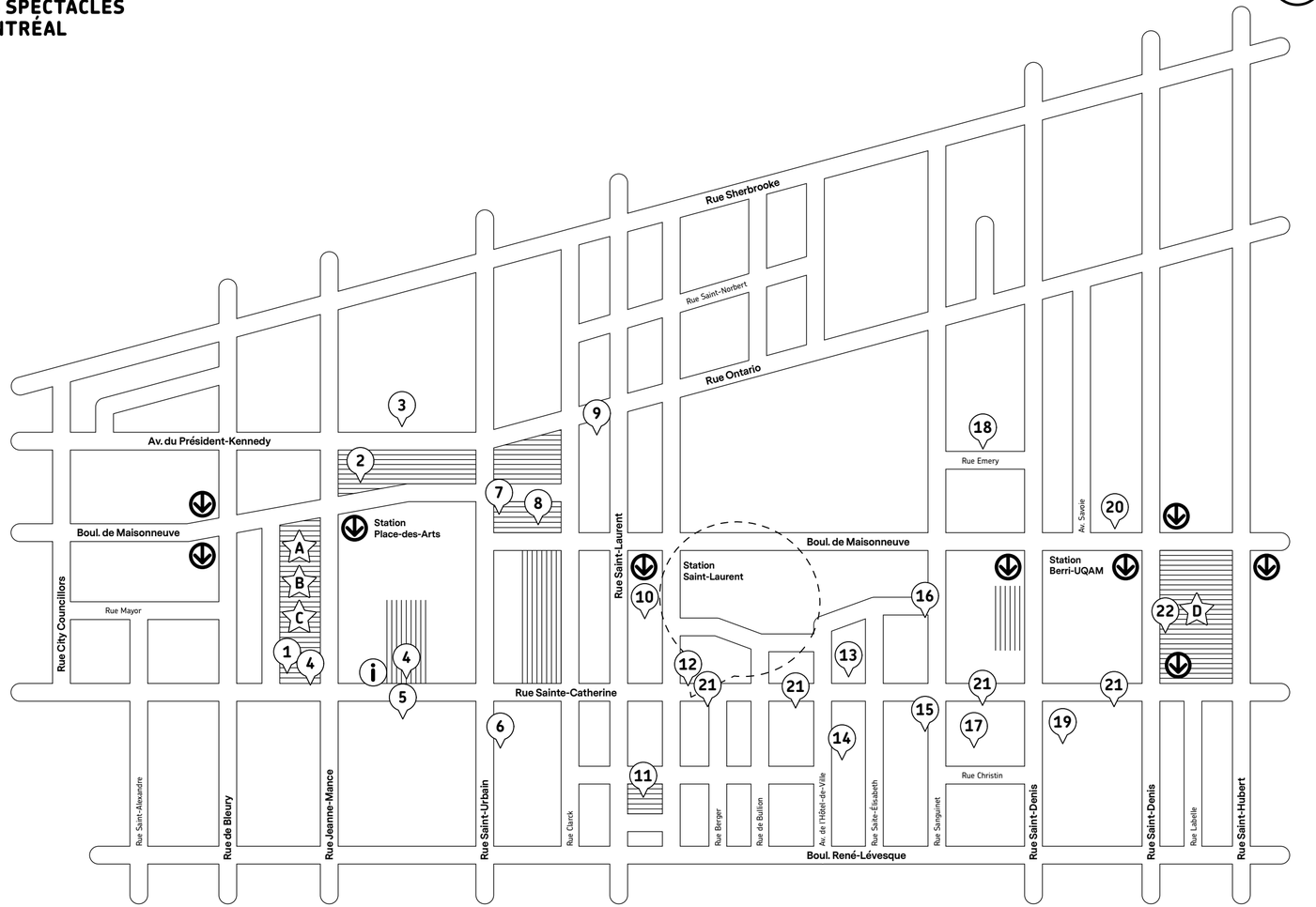
Légende

Œuvres
Works

Rendez-vous [*voir p. 64*]
Events

Point info et visites commentées
Info and guided tours

Boucle de 9 installations (Philippe Allard)
Loop with 9 installations



Suivez-nous
Follow us

@quartierdesspectacles #km3QDS

www.km3artpublic.com

KM³
L'art public s'empare du quartier

30 août — 15 octobre 2017

KM³ ouvre une nouvelle perspective sur la ville, par l'intermédiaire des formes les plus novatrices de l'art public. Des places iconiques jusqu'aux lieux les plus insolites du Quartier des spectacles, ce parcours d'une vingtaine d'œuvres immersives, participatives ou contemplatives renouvelle notre regard sur la trame urbaine et ceux avec qui nous la partageons.

KM³ offers a new perspective on the urban fabric through today's most innovative public art. From the Quartier's most iconic spaces to some of its least known ones, this art walk features more than twenty immersive, participatory, and visual works that change our view of city life and everyone we share it with.

km3artpublic.com

KM³ est une initiative du Partenariat du Quartier des spectacles et constitue l'un des legs du gouvernement du Québec à la Ville de Montréal à l'occasion de son 375e anniversaire. L'événement est entre autres réalisé grâce au soutien financier du gouvernement du Québec et de la Ville de Montréal dans le cadre de l'Entente sur le développement culturel de Montréal.

KM³ is an initiative of the Quartier des Spectacles Partnership, and one of the Quebec government's gifts to Montreal on the occasion of its 375th anniversary. The event is made possible by the financial support of, among others, the government of Quebec and the Ville de Montréal, within the framework of the Entente sur le développement culturel de Montréal.

Les artistes de KM³ ont été sélectionnés par les commissaires, Mouna Andraos et Melissa Mongiat de Daily tous les jours, en collaboration avec Julie Bélisle du Musée d'art contemporain de Montréal et de Pascale Daigle du Partenariat du Quartier des spectacles.

The artists of KM³ were selected by curators Mouna Andraos and Melissa Mongiat of Daily tous les jours, in collaboration with Julie Bélisle of the Musée d'art contemporain de Montréal and Pascale Daigle of the Quartier des Spectacles Partnership.

QUARTIER
DES SPECTACLES
MONTRÉAL

Andréanne Abbondanza-Bergeron
Philippe Allard
Les Alts
ATOMIC3
Patrick Bérubé
Alexandre Castonguay
Michel de Broin
Ensemble Ensemble
Ying Gao
Human Playground — Milan Gervais + Hubert Lafore
Rafael Lozano-Hemmer
Chloë Lum + Yannick Desranleau
Manatavo
Marshmallow Laser Feast + Dpt. + Presstube + Headspace Studio
Gilles Mihalcean
Vincent Morisset + Caroline Robert — Studio AATOAA
THE CONSTITUTE
Them Games + lebleu denastas design studio
OPAVIVARÁ!
UQAM — Stéphane Pratte + Anouk Bergeron + Karin Vouillamoz
Jonathan Villeneuve
Pavitra Wickramasinghe

Merci à nos partenaires

Partenaires majeurs

Montréal Québec vive375 UQÀM

Partenaires des œuvres

Ambassade et Consulats de la République fédérale d'Allemagne au Canada
BAnQ Grande Bibliothèque
Bureau d'art public Montréal
British Council
Cactus Montréal
Canada
Complexe Desjardins
Goethe Institut
Great Britain & Northern Ireland
Hull 2017 UK City of Culture
ONF NFB
phi.
Place des Arts
stm
TNM
Germany Partners from Immigration to Innovation CANADA 2017 L'Allemagne Partenaires de l'immigration à l'innovation

Partenaires des rendez-vous et activités

Canada Council for the Arts / Conseil des arts du Canada
New Chapter 2017 and Beyond
Nouveau Chapitre 2017 et au-delà
Chromatic
Fitz & Follwell Cie. Co.
FTA
MNBAQ Musée national des beaux-arts du Québec
Sylvain Émard Danse