

Espace public

## L'expérience du Quartier des spectacles

Josianne Poirier

Number 111, Spring 2012

Espace public

Pratiques artistiques et imaginaires sociaux : 11<sup>e</sup> Biennale de la Havane

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/66651ac>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

Les Éditions Intervention

### ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

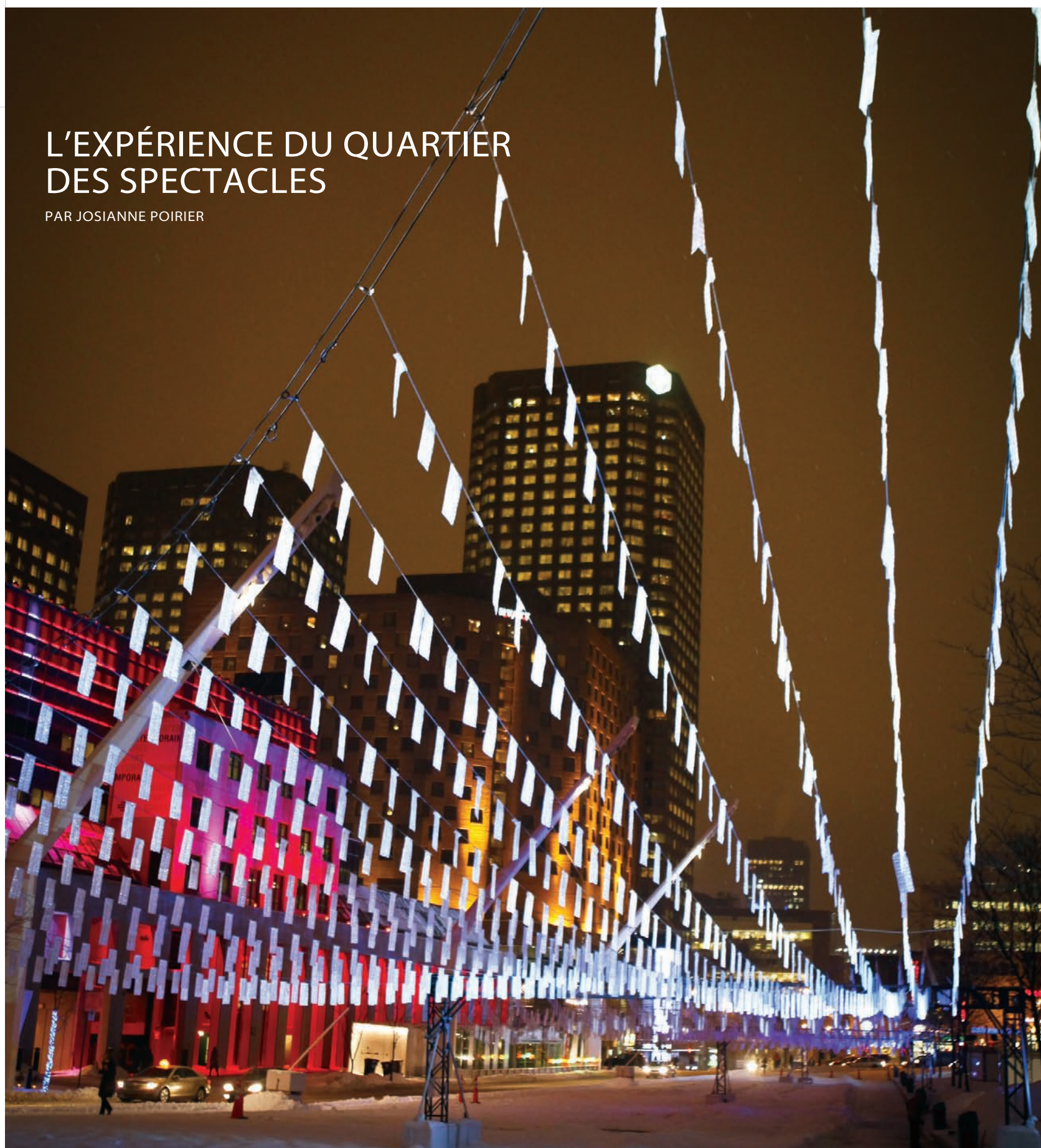
[Explore this journal](#)

### Cite this review

Poirier, J. (2012). Review of [L'expérience du Quartier des spectacles]. *Inter*, (111), 70–73.

# L'EXPÉRIENCE DU QUARTIER DES SPECTACLES

PAR JOSIANNE POIRIER



Depuis 2003, un ambitieux projet de quartier culturel se déploie au centre-ville de Montréal : le Quartier des spectacles (QDS). Présenté comme le « cœur de la métropole culturelle », celui-ci se veut une « plaque tournante de la création, de l'innovation, de la production et de la diffusion ». Il vise également à redorer l'image de la ville, à favoriser le tourisme et à affirmer le statut de Montréal comme ville créative. Il apparaît cependant que la relation qu'il entretient avec la création et ses artisans soit ambiguë. Notamment, les nouvelles places publiques aménagées dans le secteur de la Place des Arts, si elles sont porteuses d'un grand potentiel de représentation et de rencontre avec le public, soulèvent de nombreux enjeux. Parmi ceux-ci, la nature des œuvres mises en valeur et sélectionnées pour « animer » ces places est un élément central de même que les disciplines convoquées pour y parvenir. Dans ce quartier des spectacles, n'aurons-nous droit qu'à un long spectacle ininterrompu ? Et ce long spectacle, saura-t-il nous faire découvrir autre chose que sa propre image de marque ?

> Jean Beaudoin et  
Érick Villeneuve (œuvre  
produite par Multimédia  
Novalux), *Nuage de  
givre*, place des Festivals,  
Montréal, 2012.  
Photo : Simon Couturier.



L'implantation de quartiers culturels est une stratégie de revitalisation et de relance économique qui a été adoptée par de nombreuses administrations municipales ces deux dernières décennies. Souvent envisagés comme la panacée au phénomène de désindustrialisation qui a frappé les centres urbains dans la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, les quartiers culturels constituent une réponse au changement de paradigme économique qui a consacré le secteur tertiaire en tant que principal pôle d'emploi de nos métropoles. Pour plusieurs auteurs, ce changement de paradigme économique a aussi été interprété comme le passage d'une activité centrée sur la production à une activité centrée sur la consommation. Par ailleurs, Henri Lefebvre<sup>2</sup> propose que cette consommation ait un double caractère puisqu'elle implique non seulement de faire du centre-ville un lieu de consommation, mais d'engendrer aussi la consommation du lieu. Dans les années quatre-vingt-dix, Sharon Zukin<sup>3</sup> a développé la notion de « disneyfication », soulignant une tendance à la thématisation des espaces urbains, l'infiltration grandissante du privé dans la gestion des espaces publics et la marchandisation de la culture, le tout participant à la création d'une expérience urbaine sur le mode d'une consommation aseptisée et contrôlée. Serait-il possible que certains de ces éléments soient caractéristiques du QDS ? En effet, la volonté d'unifier un secteur de la ville sous le signe du spectacle ne contient-elle pas le danger de tomber dans une approche de la culture et des espaces urbains qui soit *spectacle*, dans le sens d'« une marchandisation qui se vaut pour elle-même », comme le définit Guy Debord<sup>4</sup>, ou encore *spectaculaire*, entendu comme « la main mise de l'industrie du spectacle et du divertissement » sur l'expérience de la ville ?

### Le Partenariat du Quartier des spectacles

Le Partenariat du Quartier des spectacles (PQDS) est l'organisme responsable de la gestion du QDS et de la mise en œuvre de sa mission : « Vivre, créer et se divertir au centre-ville. » Il s'agit d'un organisme à but non lucratif qui a vu le jour en 2003 à la suite d'une proposition de l'ADISQ au Sommet de Montréal 2002. Sa large palette d'activités implique notamment le déploiement du Plan lumière, un élément clé de l'identité visuelle du QDS qui se décline en trois composantes : d'abord une « signature lumineuse commune » incarnée par des points de lumière rouge projetés au sol devant les lieux de diffusion présents sur le territoire du QDS ; ensuite un « éclairage architectural et scénographique » dont la fonction est de mettre en valeur l'identité singulière de chacun de ces lieux ; enfin des « éléments dynamiques » pouvant être de natures variées : identitaire, informationnelle, créative. En plus de cette série d'interventions visuelles dans l'espace physique grâce au Plan lumière, le PQDS s'est aussi vu confier en 2009 un nouveau mandat : l'animation du quartier par des activités culturelles. C'est dans ce contexte qu'ont vu le jour l'installation *21 balançoires*<sup>5</sup> et l'animation multi-média *Élixir*<sup>6</sup>.

### La perception des artistes montréalais

À l'automne 2010, j'ai rencontré des artistes visuels montréalais afin de discuter de leur perception du QDS<sup>7</sup>. En premier lieu, ces rencontres m'ont permis de constater qu'aux yeux des artistes, le QDS était davantage un lieu de diffusion que de création et qu'ils se sentaient très peu concernés par ce projet perçu essentiellement urbanistique, à peine artistique<sup>8</sup>. Sur la question spécifique des espaces publics, les artistes se sont montrés plutôt froids. D'une part, ceux-ci témoignaient de l'impression de rigidité émanant de la gestion des nouvelles places publiques aménagées. Il leur semblait que leur accès (qui peut s'y produire) était très contrôlé, tout comme ce qui pouvait y être présenté. Un grand potentiel était malgré tout perçu dans ces nouveaux espaces, toutefois les artistes croyaient que ceux-ci n'arrivaient pas encore à s'affirmer tels de véritables lieux d'interaction et de création. D'autre part, les artistes étaient aussi critiques à l'égard du Plan lumière, n'y voyant qu'une opération d'habillage superficielle. Pour plusieurs, cette stratégie de *branding*, basée sur une esthétique publicitaire, n'était pas très riche. De manière générale, les artistes interrogés recherchaient le sens derrière l'image développée et ne le trouvaient pas. Comme l'indiquait l'un d'eux : « L'art et la création, on le sait, ce n'est pas du décor. Il doit y avoir du sens, ou je ne sais pas, de l'intensité, de la viande. »

Nous constatons donc qu'il existe une distance entre le discours émanant du PQDS, pour qui le QDS est un pôle dynamique de création et d'innovation ainsi qu'un lieu de « célébration de l'art public »<sup>9</sup>, et la perception des artistes visuels montréalais. À ce jour, les diverses installations commandées et réalisées dans le cadre de la mission d'animation des espaces publics du QDS ont été essentiellement de nature médiatique. Celles-ci ont grandement été axées sur l'interactivité, la priorité étant mise sur l'expérience du passant-spectateur.

Je propose à présent de me pencher sur la nature de ces interventions. En ayant recours à la comparaison, j'essaierai de comprendre le type de création mis de l'avant dans les espaces publics du QDS. Pour y parvenir, je me baserai sur l'exemple de *Nuage de givre*, l'installation lauréate du concours Créer l'hiver et déployée sur la place des Festivals à l'hiver 2011-2012, que je placerai en perspective avec les œuvres *eCloud* et *Sentier battu*. Le choix de comparer ces trois œuvres réside dans leurs qualités formelles. Effectivement, toutes trois présentent un motif similaire, soit un ensemble de quadrilatères suspendus en essaim dans l'espace. Bien qu'une seule d'entre elles soit permanente, les deux autres étant de nature éphémère, bien que, aussi, deux appartiennent au registre des arts médiatiques et une seule à celui des arts visuels, elles ont toutes été présentées à l'extérieur des lieux institués de l'art. Nous verrons ainsi comment les utilisations variées d'un même motif peuvent générer des expériences diverses dans l'espace public. L'exercice, je l'espère, permettra d'illustrer de quelle façon une expérience spectaculaire et pasteurisée est priorisée dans la programmation des œuvres publiques, et médiatiques, du QDS.

### Concours Créer l'hiver et Nuage de givre

C'est dans l'objectif de stimuler l'offre et la diversité des interventions dans les espaces publics du QDS que le PQDS, en collaboration avec le Bureau du design de la Ville de Montréal, a lancé en 2011 le concours Créer l'hiver. Il invitait les créateurs montréalais à proposer des « expériences inédites » lors de la saison hivernale, en investissant trois espaces distincts : la place Émilie-Gamelin, la place des Festivals et les abords du métro Saint-Laurent. Les installations proposées devaient intégrer une composante diurne et une composante nocturne, créer une atmosphère festive favorisant la déambulation et contribuer à l'affirmation du QDS comme lieu de tourisme et foyer de création. Enfin, les installations recherchées devaient être de nature « participative », proposant une interaction avec les usagers du site. Parlant du concours, le directeur général du PQDS, Pierre Fortin, indiquait : « Cette année, nous voulons pousser encore plus loin l'enchantement hivernal en invitant des artistes à imaginer et concrétiser dans ces espaces des projets jamais vus qui soient à la fois festifs, ludiques et participatifs<sup>10</sup>. »

Il est intéressant de relever que, dans l'ensemble des documents reliés au concours (communiqués de presse et règlements officiels), les termes *expérience*, *installation* et *projet* sont privilégiés à *œuvre*. De surcroît, les termes *designer* et *créateur* sont aussi favorisés à *artiste*. Considérant le choix des mots et l'association du PQDS avec le Bureau de design de la Ville de Montréal pour l'organisation du concours, sommes-nous davantage dans le champ du design ou dans celui de l'art public ?

Le projet lauréat pour la place des Festivals, *Nuage de givre*, est une création de Jean Beaudoin et Érick Villeneuve, produite par Multimédia Novalux. Il proposait quelque 5500 grappes de particules d'eau suspendues au-dessus de la surface de granite de la place, formant ainsi un immense nuage composé de glaçons translucides. De jour, les glaçons étaient bercés par le vent et permettaient de prendre conscience du souffle hivernal, alors que de soir, ils s'animaient d'« aurores boréales ». Générées par des projections sur les sculptures, ces dernières passeront graduellement, au fil des jours, du bleu au rouge, « marquant la nouvelle année aux couleurs du Quartier des spectacles »<sup>11</sup>. Leurs créateurs, dans un document de présentation, nous disaient que « par sa reconnaissance de l'échelle de la place, et l'expérience du passant laissant une trace lumineuse dans sa ville, l'installation tissera les liens entre les Montréalais et leur espace »<sup>12</sup>.

### eCloud et Sentier battu

Depuis 2010, *eCloud* se déploie de façon permanente entre les quais d'embarquement 22 et 23 de l'aéroport international de San José. L'œuvre d'Aaron Koblin, Nik Hafermaas et Dan Goods est composée d'une série de plaques de polycarbonate, ayant la capacité de passer d'un état transparent à un état opaque, suspendues au plafond de l'aéroport, au-dessus des voyageurs. Elle se présente comme une sculpture dynamique grâce à une animation générée par l'analyse en temps réel de la météo

de différentes villes à travers le monde. De la sorte, *eCloud* est métaphoriquement transportée en différents lieux, toutes les 20 secondes. Par ce système, elle insiste sur la nature intrinsèque du lieu, un aéroport, qui appelle au déplacement, au voyage. L'œuvre souligne avec poésie comment le développement des technologies modernes ont complètement remodelé la notion de distance tout comme l'unité de temps. En plus de projeter le voyageur-spectateur dans le lointain, *eCloud* ajoute également une plus-value au moment présent puisqu'elle incite à la contemplation. L'expérience de l'aéroport, qui est bien souvent une expérience de l'attente, se trouve ainsi transformée par l'animation douce du nuage. Les plus curieux peuvent de plus consulter une borne située au sol affichant les données météorologiques à l'origine de l'animation. *eCloud* intègre une forte composante technologique sans négliger la dimension esthétique. Elle est de plus imbriquée dans la fonction de son lieu d'accueil et permet de voyager les deux pieds bien au sol.

Pour sa part, l'installation *Sentier battu*, du collectif d'artistes québécois BGL, a été présentée en 2001 dans le cadre du *Festival international de jardins*, à Grand-Métis. Elle était constituée de fils tendus dans le vide sur lesquels sont fixés des morceaux de ruban adhésif vert. On reconnaît ici le motif récurrent de nos trois installations, mais dans sa version « la plus *low-tech* ». *Sentier battu* s'appréhendait en deux temps : d'abord de haut, depuis une plateforme en bois, le spectateur découvrait un horizon de petites paillettes vertes scintillantes ; puis au niveau du sol, sous l'horizon vert, il remarquait le site d'une coupe à blanc. Par cette succession de deux tableaux, offrant deux regards sur une même situation, l'œuvre invitait le spectateur à une réflexion critique stimulée par le cheminement au sein de l'installation. Les enjeux environnementaux de l'aménagement paysager et de l'exploitation massive des ressources naturelles étaient exposés par *Sentier battu* avec force et simplicité. L'installation dialoguait de plus admirablement bien, et audacieusement, avec le contexte du *Festival international de jardins*.

### L'œuvre d'art public aseptisée

Les exemples d'œuvres précédant *Nuage de givre*, l'une en contexte américain et l'autre en sol québécois, apportent un éclairage nouveau sur celle-ci. D'entrée de jeu, on ne peut manquer de remarquer la ressemblance entre *eCloud* et *Nuage de givre*. Considérant que la recherche d'« expériences inédites » et de « projets jamais vus » était à la base du concours Créer l'hiver, on peut douter que celui-ci ait pleinement atteint ses objectifs. Dans un contexte où le QDS se justifie notamment en complémentarité de la politique *Montréal, métropole culturelle* qui désire, entre autres, valoriser les créateurs et artistes locaux, il est étonnant que le jury ait privilégié une œuvre ayant une similitude si grande avec une proposition déjà existante. Il est difficile de concevoir que ce bassin exceptionnel de créateurs qui nous est tant vanté n'ait pu produire une idée nouvelle. Notons que ce qui est en cause ici n'est pas tant la réutilisation d'une forme déjà en vogue, mais l'échec à la réinterpréter de manière distinctive.

En effet, nous avons vu comment, à l'aide d'un motif similaire, *eCloud* et *Sentier battu* arrivent à générer un ensemble de significations complexe et hautement plus dense que celui de *Nuage de givre*. Dans cette dernière installation, l'expérience du passant-spectateur est au centre du propos. Lorsque le promeneur profite du couvert des glaçons, il constate que ceux-ci s'animent de jeux lumineux le soir et qu'ils sont bercés par le vent le jour. Pour sa part, également dans le registre des arts médiatiques, *eCloud* s'harmonise avec la fonction de son lieu d'accueil, l'aéroport. Elle offre un regard poétique sur le déplacement, la distance, le flottement. L'animation de l'installation est générée par une analyse de données multiples qui ajoute des couches de sens à ce qui est vécu. De surcroît, lorsque le voyageur se retrouve sous l'œuvre, il est aussi transporté par les flux lumineux qui la modifient sans cesse. Du côté de *Sentier battu*, le public est confronté à une œuvre comportant une critique sévère du contexte même de sa présentation. La plateforme de bois évoquant les patios si fréquents dans les cours arrière nord-américaines, le spectateur est de plus amené à réfléchir à son propre mode de vie. Bien que l'œuvre pointait vers des enjeux environnementaux, l'expérience du spectateur n'est pas pour autant laissée pour compte : elle est alimentée par le parcours à l'intérieur de l'installation, les différents moments de cette déambulation créant la surprise au rythme graduel où le contenu se dévoilait. Nous voyons ainsi qu'un motif similaire peut générer des expériences variées. Selon le contexte, une forme familière ayant déjà été utilisée peut se parer de significations nouvelles. Le dialogue qu'elle entretient avec le lieu, ses matériaux et ses composantes technologiques sont autant d'éléments qui renouvelleront son discours et contribueront à sa pertinence.

À l'issue de cette comparaison, il apparaît plus clairement pourquoi *Nuage de givre* est l'exemple d'une œuvre qui s'inscrit dans le spectaculaire, sans arriver à le dépasser. Elle n'aura toutefois été qu'un prétexte pour parler d'une situation plus générale : les choix artistiques qui prévalent pour le moment dans les places publiques du QDS. Des installations présentées antérieurement sur la place des Festivals, comme *Sphères polaires* et *Champ de pixels*, auraient tout aussi bien pu être analysées. Les *Sphères polaires*, une création de Bernard Duguay et Pierre Gagnon, de Lucion Média, proposaient 25 sphères en vinyle animées de séquences lumineuses, auditives et vidéo. Présentées pendant l'hiver 2010-2011 à la place des Festivals et à l'Esplanade de la Place des Arts, les sphères étaient de diamètres variés, de 3 à 20 mètres, et certaines réagissaient à la présence des passants. Visuellement, les sphères évoquaient de larges lanternes. Pour sa part, *Champ de pixels*, de Jean Beaudoin (Intégral) et Érick Villeneuve (Novalux Projections), était une œuvre constituée de 400 sources lumineuses posées au sol. Intégrant des capteurs de mouvement, elle comprenait une forte composante interactive : « En lien avec les principes fondateurs du Plan lumière du Quartier des spectacles, *Champ de pixels* est une installation-expérience qui traduit

en lumière l'activité sur place<sup>13</sup>. » Nous voyons ainsi que les paramètres de ces deux installations sont similaires à ceux de *Nuage de givre* : mise en scène d'objets lumineux et primat de l'expérience du passant-spectateur.

Ces installations sont caractéristiques d'une approche aseptisée de l'œuvre d'art public, une approche où elle ne doit pas trop déranger, faire réfléchir ou déstabiliser. Sans confronter, elle ne doit pas non plus inciter aux débordements de joie, à la fête. Elle doit « animer » l'espace public, mais selon des paramètres précis où l'expérience est encadrée et la réaction du passant-spectateur, calculée. *Nuage de givre*, tout comme *Sphères polaires* ou *Champ de pixels*, correspond assez justement aux nouveaux paramètres de l'expérience esthétique que décrit Yves Michaud dans son ouvrage *L'art à l'état gazeux*. Il y constate que, bien que le monde n'ait jamais connu autant de beauté, il est pourtant de plus en plus vide d'œuvres d'art, l'expérience ayant pris le pas sur l'œuvre : « Communiquer, élever, édifier, équilibrer, faire comprendre, troubler : ces composantes classiques de l'expérience esthétique n'ont ici plus beaucoup d'importance. De manière plus floue, plus diffuse et plus indistincte, il s'agit d'un plaisir pris à une expérience qui coule et qui est fluide, une expérience qui est, en outre, délimitée, autonome, compartimentée, dont les codes sont faciles à saisir et les connivences aisément partagées<sup>14</sup>. »

La comparaison a permis d'illustrer pourquoi les installations médiatiques proposées par le PQDS s'apparentent davantage à un décor qu'à des œuvres d'art. De surcroît, considérant que les artistes visuels montréalais ne se sentent guère concernés par ce qui se déroule au QDS, il semble pertinent de se demander ce qui fera vivre ce quartier. Ce dont nous parle Zukin avec la notion de disneyfication n'est peut-être pas bien loin. Par ailleurs, la géographe Laurence Liégeois a effectué une étude du discours sur le QDS dans divers documents émanant de la Ville de Montréal, de l'arrondissement de Ville-Marie et du PQDS. Sa conclusion corrobore la perception des artistes visuels montréalais concernant le caractère contrôlé et surprogrammé des nouvelles places publiques du QDS. Elle écrit : « [I]l est clair que l'utilisation spontanée de l'espace public par les artistes n'est pas envisagée. Le paysage-décor du Quartier des spectacles apparaît donc dans les documents analysés comme un paysage ordonné, pour ne pas dire contrôlé<sup>15</sup>. » Alors que les nouvelles places publiques du QDS limitent les interventions artistiques extérieures à la volonté du PQDS et que les installations proposées par ce dernier excluent tout élément inattendu, il semble que la vision du centre urbain promue par Henri Lefebvre est aujourd'hui bien loin : « [L]e centre urbain apporte aux gens de la ville du mouvement, de l'imprévu, du possible et des rencontres. C'est un "théâtre spontané" ou ce n'est rien<sup>16</sup>. »

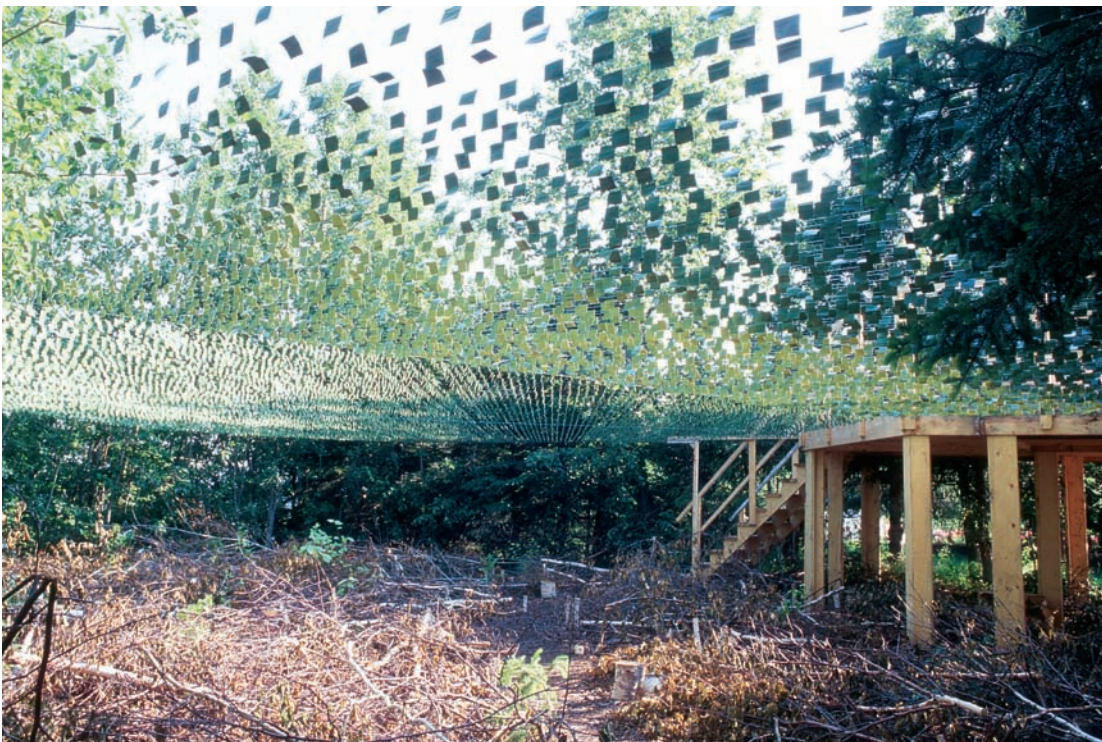
### Design ou art public ?

Au fil de cet article, je suis peu revenue sur le brouillage entre *design* et *art public* qui semble s'exercer dans le choix des installations visant à animer les places publiques du QDS. Cet élément





> Aaron Koblin, Nik Hafermaas et Dan Goods, eCLOUD, Aéroport international de San José, 2010. Photo : Spencer Lowell.



> BGL, Sentier battu, Festival international de jardins, Jardins de Métis, 2001. Photo : Michel Laverdière.

me paraît toutefois essentiel pour véritablement comprendre ce qui est en œuvre. En effet, les expériences proposées à ce jour, malgré les critiques que j'ai pu leur adresser précédemment, répondent de façon remarquable au Plan lumière ainsi qu'à l'image de marque développée pour le QDS. Elles constituent également des expériences esthétiques agréables qui donnent bel et bien un air festif au centre-ville de Montréal. Certains des objectifs poursuivis par le PQDS sont donc rencontrés.

Il est de la tâche du designer de concevoir des projets dans une perspective fonctionnaliste. L'artiste, pour sa part, propose davantage dans ses œuvres une vision du monde. Comme l'indiquait Hannah Arendt, c'est l'absence de toute « référence utilitaire et fonctionnelle »<sup>17</sup> qui fait l'œuvre d'art.

En regard des installations qui nous concernent, il apparaît que celles-ci doivent s'acquitter de nombreux mandats comme animer l'espace public de jour comme de nuit, attirer les touristes et affirmer l'image de marque du QDS. Elles sont majoritairement réalisées par des designers et, dans le cas du concours Créer l'hiver, la majorité des membres du jury était issue soit du PQDS, soit du milieu du design.

L'exercice de cet article semble donc caduc. J'ai voulu parler d'œuvres d'art public qui ne prétendent pourtant pas en être. À l'heure actuelle, il est probablement vain de chercher des œuvres d'art public sur les sites extérieurs du QDS, ce qui nous y est offert tenant plutôt de l'expérience d'un branding qui se met lui-même en scène. ◀

#### NOTES

- 1 Partenariat du Quartier des spectacles, *Dossier de presse*, 2011, 9 p.
- 2 Cf. Henri Lefebvre, *Le droit à la ville*, 3<sup>e</sup> éd. (1967), Economica, 2009, 135 p.
- 3 Cf. Sharon Zukin, *The Cultures of Cities*, Blackwell, 1995, 322 p.
- 4 « Le caractère fondamentalement tautologique du spectacle découle du simple fait que ses moyens sont en même temps son but. Il est le soleil qui ne se couche jamais sur l'empire de la passivité moderne. Il recouvre toute la surface du monde et baigne indéfiniment dans sa propre gloire. La société qui repose sur l'industrie moderne n'est pas fortuitement ou superficiellement spectaculaire, elle est fondamentalement spectacliste. Dans le spectacle, image de l'économie régnante, le but n'est rien, le développement est tout. Le spectacle ne veut en venir à rien d'autre qu'à lui-même. » (Guy Debord, *La société du spectacle*, 3<sup>e</sup> éd. française (1967), Gallimard, 1992, p. 21.)
- 5 Présentée comme un jeu interactif urbain, elle donne à voir un instrument collectif, conçu par Mouna Andraos et Mélissa Mongia, installé sur la promenade des Artistes (Montréal) du 21 avril au 23 mai 2010.
- 6 Une création de Moment Factory, présentée en août et septembre 2010.
- 7 Cf. Josianne Poirier, *Quartier culturel et communauté artistique locale : les artistes montréalais face au Quartier des spectacles*, Institut national de la recherche scientifique, 2011, 90 p.
- 8 De plus, mentionnons que de nombreux artistes relevaient une certaine ironie dans la volonté d'intégrer la création au mandat du QDS, compte tenu du fait qu'il y a déjà eu sur ce territoire un grand nombre de lieux de création, mais que les artistes qui les occupaient en ont été évincés au début des années deux mille. Les exemples emblématiques de cette situation sont l'immeuble Blumenthal, aujourd'hui la maison du Festival de jazz, et le 10, Ontario Ouest, devenu un ensemble de condominiums. Pour plusieurs décennies, ces deux édifices ont été les hôtes d'ateliers d'artistes et de studios de répétition mais, désormais, cette réalité appartient au passé.
- 9 Partenariat du Quartier des spectacles, *op. cit.*
- 10 Partenariat du Quartier des spectacles, *Créer l'hiver au Quartier des spectacles : concours de mise en valeur et d'animation des espaces publics*, communiqué de presse, 14 juin 2011.
- 11 *Id.*, *Nuage de givre prêt à accueillir le public sur la place des Festivals du Quartier des spectacles*, communiqué de presse, 21 décembre 2011.
- 12 Jean Beaudoin et Erick Villeneuve, *Le nuage de givre*, description du projet présenté dans le cadre de la deuxième phase du concours Créer l'hiver, septembre 2011.
- 13 Partenariat du Quartier des spectacles, *Pour les fêtes : un champ de pixels interactif envahit la place des Festivals du Quartier des spectacles*, communiqué de presse, 14 décembre 2009.
- 14 Yves Michaud, *L'art à l'état gazeux*, Hachette Littérature, 2003, p. 171.
- 15 Laurence Liégeois, « Espace labyrinthique et contrainte : quelles stratégies d'aménagement pour les espaces publics ? », *Géographie et cultures*, vol. 70, 2009, p. 53.
- 16 H. Lefebvre, *op. cit.*, p. 123.
- 17 Hannah Arendt, *La crise de la culture : huit exercices de pensée politique*, Gallimard, 1972, p. 269.

JOSIANNE POIRIER vit et travaille à Montréal. Elle détient un baccalauréat en histoire de l'art de l'Université du Québec à Montréal et une maîtrise en études urbaines de l'Institut national de la recherche scientifique. Elle s'intéresse à la relation entre l'art, la culture et l'espace urbain, dans des thématiques telles que les quartiers culturels, la participation culturelle et l'art urbain. Elle est de plus membre fondatrice de Very Awesome, un projet d'exploration typographique.