



# LUDIFIER LA VILLE

## PROGRAMME DE LA JOURNÉE – VENDREDI 10 FÉVRIER 2017

9h00

### MOTS DE BIENVENUE

- Pierre Fortin, directeur général, Partenariat du Quartier des spectacles
- Magda Fusaro, vice-rectrice aux Systèmes d'information, Université du Québec à Montréal

9h10

### PRÉSENTATION D'OUVERTURE LA VILLE COMME TERRAIN DE JEU

- Marc-André Carignan, maître de cérémonie

Au cœur des cités, le jeu prend de plus en plus de place et s'exprime sous de nombreuses formes. Portrait et mise en contexte de ce mouvement créatif planétaire qui tend à repenser la ville et la cohabitation des citoyens.



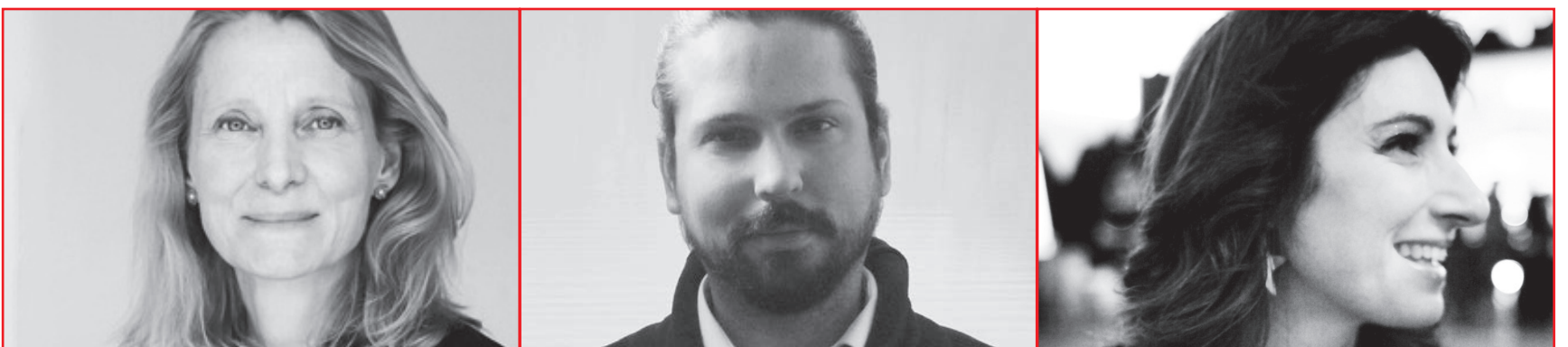
Détenant un baccalauréat en architecture de l'Université McGill, **Marc-André Carignan** est un des rares chroniqueurs spécialisés en design urbain et en architecture dans le paysage médiatique québécois. Il partage sa passion et son expertise sur plusieurs tribunes, dont Radio-Canada et le Journal Métro, afin d'éveiller chez le citoyen un regard plus critique envers le développement de sa propre ville.

9h25

### DISCUSSION LA VILLE COMME TERRAIN DE JEU

Comment la ludification de l'espace public peut-elle être utilisée pour animer et divertir, ou encore, répondre à des objectifs et des problématiques auxquelles font face les villes ?

- Pascale Daigle, directrice de la programmation, Partenariat du Quartier des spectacles
- Pascal Nataf, président, La Guilde des développeurs de jeux vidéo
- Alexia Bhéreur-Lagouanaris, fondatrice, ABLBLALAB



Forte d'une expérience de plus de 20 ans dans le milieu des arts et de la culture, **Pascale Daigle** est cofondatrice de DAIGLE/SAIRE, une firme-conseil spécialisée dans les arts. Elle y a accompagné plus d'une centaine d'organismes de divers secteurs des arts dans leurs démarches stratégiques et leurs projets. Pascale Daigle est aujourd'hui directrice de la programmation au Partenariat du Quartier des spectacles. Son premier mandat à son arrivée en poste en février 2015 fut la mise en place et l'animation des Jardins Gamelin; un vaste projet de réappropriation citoyenne de la place Émilie-Gamelin, un espace public situé au centre-ville de Montréal et délaissé depuis plusieurs années par les Montréalais.

**Pascal Nataf** enseigne le design de jeu vidéo à l'Université de Montréal. Il est cofondateur d'Affordance Studio, une entreprise qui se spécialise dans le jeu sérieux et la gamification et de La Guilde des développeurs de jeux vidéo du Québec. Il s'intéresse à l'utilisation intelligente et humaine des technologies dans un Québec résolument tourné vers l'avenir.

**Alexia Bhéreur-Lagounaris** a un parcours professionnel multidisciplinaire qui passe par la musique, l'écriture, la chorégraphie et la scène. En 2010, elle se joint à Julie-Anne Boudreau pour mettre sur pied le laboratoire multimédia du VESPA à l'INRS. En 2015, elle démarre son entreprise d'événements ludiques, ABLBLALAB. Elle donne fréquemment des conférences au sujet des jeux et de leurs impacts. Elle détient un baccalauréat en communication profil multimédia interactif, sa maîtrise et ses recherches actuelles portent sur les jeux à portée sociale.

10h00

## CONFÉRENCE LE FUTUR DE LA VILLE

- Hilary O'Shaughnessy, productrice, Playable City, Bristol, Angleterre (en anglais)

Placer le jeu et les gens au cœur de la ville du futur, telle est la mission de Playable City. À l'aide des infrastructures urbaines existantes et de technologies innovantes, il met sur pied des initiatives visant à créer et générer une interaction entre la ville et les citoyens. Présents sur quatre continents, Playable City encourage les échanges entre les villes et a développé des projets à Lagos, Tokyo, Sao Paulo, Bristol et Austin.



**Hilary O'Shaughnessy**, est la productrice principale de Playable City, un regroupement d'artistes et de créateurs basé au Pervasive Media Studio du centre d'art numérique Watershed, à Bristol en Angleterre. Directrice du concours international annuel Playable City Award, Hilary développe et gère un réseau réparti sur cinq continents, implanté dans des villes aussi diversifiées que Recife, Bristol, Lagos et Tokyo. À chaque endroit, Playable City développe une communauté d'intérêt qui explore les enjeux et les possibilités de son milieu urbain. Hilary présente une feuille de route en création théâtrale, conception de jeux et design interactif, tant à titre d'artiste que de productrice.

10h30

## PAUSE - ACTIVITÉS LUDIQUES

10h50

## CONFÉRENCE PLAY EVERYWHERE

- Darell Hammond, fondateur, KaBOOM!, Washington, États-Unis (en anglais)

Le développement des villes offre des opportunités pour jouer partout. Découvrez l'étonnant parcours de KaBOOM!, un organisme sans but lucratif américain qui crée des espaces de jeux urbains. Depuis 20 ans, KaBOOM! a construit et amélioré plus de 16 000 parcs et impliqué plus d'un million de bénévoles à leurs projets, dont Michelle et Barack Obama. 8,5 millions d'enfants ont bénéficié de leur dynamisme et de leur audace.



**Darell Hammond** a commencé à aménager et construire des aires de jeu pour les enfants durant ses études collégiales et fonde KaBOOM! avec un ami en 1996. Ses réalisations lui valent de nombreux honneurs et distinctions, dont le Prix du service bénévole du président américain. En 2011, Hammond publie le livre à succès KaBOOM! How One Man Built a Movement to Save Play, qui récapitule son parcours. Il figure au palmarès 2011 des 30 principaux entrepreneurs sociaux de Forbes et est nommé « héros de la santé » par WebMD.

11h20

## PRÉSENTATION DAILY TOUS LES JOURS

### L'HUMAIN AU CŒUR DES PROJETS. EXPÉRIENCES COLLECTIVES ET PARTICIPATIVES

- Melissa Mongiat, cofondatrice, Daily Tous les jours

Daily tous les jours est un studio de design d'interaction qui place l'humain au cœur de ses projets. Ces deux cofondatrices conçoivent des expériences collectives et participatives dans l'espace public, dont l'installation musicale les 21 Balançoires, œuvre emblématique dans le Quartier des spectacles.



**Melissa Mongiat** est cofondatrice avec Mouna Andraos de Daily tous les jours, un studio œuvrant dans les domaines du design d'interaction, des arts numériques et des environnements narratifs pour la création d'expériences collectives de grande échelle. Daily tous les jours, reconnu internationalement, a notamment remporté le Grand Prix au Shenzhen Design Awards de l'UNESCO, le Knight Cities Challenge Global Innovators Prize, et tout récemment le FastCompany Innovation by Design Award.

11h30

## DISCUSSION HACKER LA VILLE

- Hilary O'Shaughnessy, Playable City
- Darell Hammond, KaBOOM!
- Melissa Mongiat, Daily Tous les jours

Une discussion et une période de questions pour en apprendre davantage sur les projets et les pratiques de trois précurseurs d'initiatives urbaines ludiques : Playable City, KaBOOM! et Daily tous les jours.

12h00

## LUNCH - ACTIVITÉS LUDIQUES

13h15

## PRÉSENTATION // ÉTUDE DE CAS POKEMON GO, AU-DELÀ DU BUZZ

- Maude Bonenfant, professeure au département de communication sociale et publique de l'UQAM et directrice du groupe de recherche **Homo ludens** sur les pratiques du jeu et la communication dans le monde numérique.

Vous l'avez entendu ou l'avez dit : Pokémon Go, c'est une mode passagère, c'est fini ! Permettez-nous de vous faire douter...



**Maude Bonenfant** est docteure en sémiologie. Ses recherches sont orientées vers les dimensions sociales des technologies de communication et des réseaux numériques (Web social), les communautés en ligne et les mondes numériques ainsi que les pratiques et l'appropriation des jeux vidéo et outils de communication en ligne. En plus de diriger le groupe de recherche *Homo ludens*, elle est la codirectrice du groupe de recherche sur l'information et la surveillance au quotidien (GRISQ). Elle est l'auteure de plusieurs articles scientifiques, chapitres de livres et entrées d'encyclopédie.

13h30

## PRÉSENTATION DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR I – RÉCIT, INTERACTIVITÉ ET NOUVELLES RÉALITÉS

- Jonathan Belisle, Hello, Architekt!
- Louis-Richard Tremblay, producteur au studio interactif de l'Office national du film du Canada. Producteur du projet Ennemi



Entrepreneur web depuis plus de 22 ans, réalisateur interactif, scénariste UX passionné, technologue créatif, professeur inspiré, **Jonathan Belisle** a étudié la narratologie au cinéma et a maîtrisé la pensée visuelle afin de les fusionner avec des méthodes d'ethnographie et de Design de services. Il approche de manière ludique les problèmes complexes reliés aux expériences connectées impliquant autant les univers narratifs situés et mobiles. Créateur de l'univers de « Wuxia le renard », chercheur affilié au Annenberg Innovation Lab du Southern California University, professeur d'architecture d'expériences à l'INIS, directeur de plusieurs programmes en créativité et transformation liées aux réalités mixtes, il a co-créé une plateforme IoT qui facilite la création, la gestion et le déploiement d'expérience dans le monde physique.



**Louis-Richard Tremblay** est passionné par la force des expériences interactives et ouvert à toutes les explorations médiatiques. Il s'associe aux créateurs et créatrices qui détournent les technologies et leur utilisation au profit du propos afin de générer des œuvres qui captent l'imaginaire et l'intelligence des participants. Formé en sciences politiques, il a dérivé vers la radio et l'architecture avant de s'immerger dans l'univers interactif à Radio-Canada et à l'ONF. Ses productions ont récolté de nombreux prix locaux et internationaux (Gémeaux, Webby et Peabody).

13h50

## PRÉSENTATION DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR II – EXPÉRIENCES IMMERSIVES ET COLLECTIVES

- Jean-François Larouche, Moment Factory
- Félix Dagenais et Louis-Xavier Gagnon-Lebrun, ATOMIC3
- Jean-Dominique Secondi, Gaîté Lyrique, ARTER



En tant que directeur du département interactif, **Jean-François Larouche** gère une équipe de concepteurs et de développeurs dont la mission est d'imaginer et d'intégrer des éléments temps réel aux expériences de Moment Factory. Passionné de design et constamment à l'affût des nouveautés technologiques, Jean-François a eu la chance de concevoir et de réaliser plusieurs projets, tant corporatifs que ludiques. Il a remporté notamment de nombreux prix relativement au célèbre projet "La Presse+".



Metteurs en scène et concepteurs lumière pour les arts de la scène, **Félix Dagenais** et **Louis-Xavier Gagnon-Lebrun** ont fondé ATOMIC3 dans le but d'approfondir leur recherche artistique au-delà des murs du théâtre et d'inventer de nouvelles façons de raconter des histoires et de marquer l'imaginaire. Studio de création multidisciplinaire, ATOMIC3 développe des œuvres singulières où se rencontrent la lumière, la vidéo, la musique, l'architecture et les nouvelles technologies. Quelles soient interactives ou contemplatives, les créations d'ATOMIC3 transforment l'espace public et invitent les citoyens à collaborer ensemble, à s'ouvrir à l'autre et à jeter un regard nouveau sur le monde et l'espace qui les entourent.



**Jean-Dominique Secondi** est consultant senior en ingénierie culturelle de programmes d'aménagements urbains et de transports publics. Architecte-scénographe, il a ainsi accompagné à travers l'agence ARTER qu'il a co-créée, de nombreux projets pérennes d'art public intégrés à des infrastructures de transport : tramways de Lyon, Nice, Brest, Paris et en Seine-Saint-Denis, métro de Paris et de Lyon, ainsi que des projets urbains, notamment les Rives de Saône à Lyon. Depuis 2016, il est aussi directeur conseiller à la production de la Gaité Lyrique à Paris.

## 14h40 PAUSE – ACTIVITÉ LUDIQUE

## 15h00 PRÉSENTATION DES PARTICIPANTS

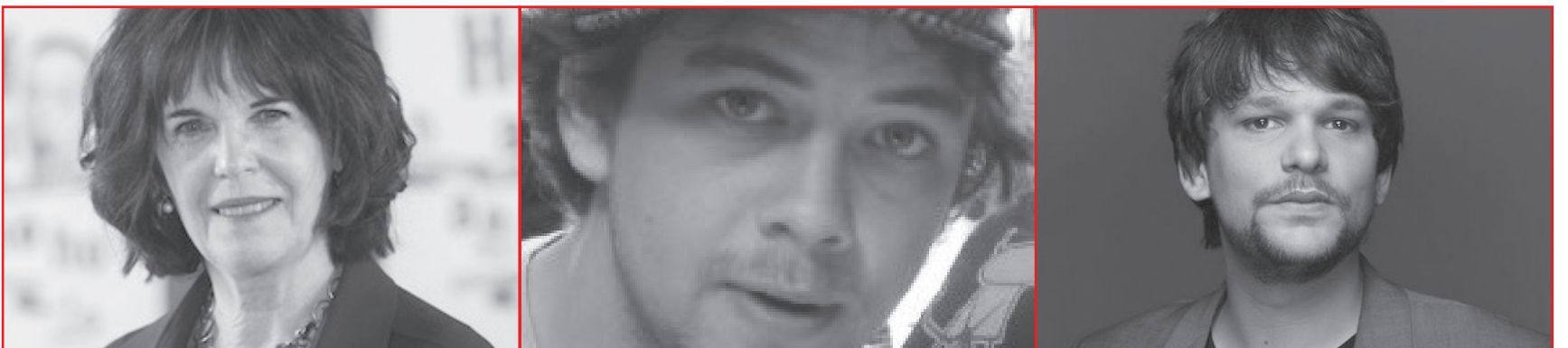
### 15h05 DISCUSSION

#### PLUS QUE DES SPECTACLES : RÉINVENTER L'EXPÉRIENCE DES FESTIVALIERS

- Nadine Marchand, directrice, MONTRÉAL COMPLÈTEMENT CIRQUE
- David Klis, directeur de la programmation, Festival Montréal Joue
- Thierry Robert, conseiller - rénovation, agrandissement et constructions de bibliothèques, Ville de Montréal
- Mélanie Tessier, directrice principale, design expérientiel, L'Équipe Spectra

Comment bonifier et même réinventer l'expérience des festivaliers? Est-ce la voie pour préserver sa clientèle, en attirer une nouvelle, ou encore, proposer aux commanditaires de nouvelles manières de participer? Quatre organismes présentent leurs initiatives et partagent leurs expériences.

Animation : Catherine Mathys



Passionnée d'art et de culture, **Nadine Marchand** a toujours travaillé dans le milieu culturel en mettant à profit sa riche polyvalence. Après des débuts comme comédienne puis productrice de spectacles, elle a occupé le poste de directrice des communications du Groupe Juste pour Rire, avant de passer au Théâtre du Nouveau Monde à titre de directrice marketing, communications et développement international. De 1993 à 2006, elle a participé à l'essor de ce lieu phare de la culture à Montréal. En 2009, elle rejoint l'équipe de la TOHU pour diriger MONTRÉAL COMPLÈTEMENT CIRQUE et mettre sur pied le premier festival des arts du cirque contemporain en Amérique du Nord qui a connu dès sa première édition, en 2010, un succès formidable.

**David Klis** est directeur de programmation pour le festival Montréal joue pour lequel il travaille depuis 2015. Passionné du jeu sous toutes ses formes, il met sur pied plusieurs événements de jeux et d'animations ludiques, notamment avec son entreprise Cabaret Tandem qu'il fonde en 2013.

**Thierry Robert** est conseiller pour les projets de rénovation, d'agrandissement et de construction de nouvelles bibliothèques à la Ville de Montréal. Il a aussi été le concepteur et le co-responsable du festival Montréal joue de 2013 à 2016 en plus de gérer le dossier jeu dans les Bibliothèques de Montréal. Il a aussi été chargé de cours pour le cours L'histoire, le jeu et la ludification à l'Université de Sherbrooke. Il est aussi le développeur du jeu sérieux Escouade B pour aider à développer les compétences informationnelles auprès des jeunes.



Depuis plus de 20 ans, **Mélanie Tessier** oeuvre dans le domaine événementiel, tant au niveau de la production, de la scénographie, que de la création d'expériences uniques. Spécialisée dans la conception d'environnement pour les grands festivals, elle a travaillé notamment pour la Ronde, L'International de Montgolfières et le Parc-Jean-Drapeau. Plus récemment elle s'est jointe à l'Équipe Spectra sur une base permanente à titre de directrice principale, design expérientiel. Mélanie est en charge de la direction artistique des sites extérieurs et du développement de l'expérience festivalière. Elle a en outre conçue la scénographie du nouveau Parc musical Rio Tinto du Festival international de jazz de Montréal, qui s'est vu récompensé au Grand Prix de la commandite 2016.

15h35

## CONFÉRENCE

### QU'EST-CE QU'IL Y A DANS L'EAU DU THÉ DES ANGLAIS? LE CONTEXTE ET LES INITIATIVES BRITANNIQUES

- Francesca Perry, éditrice, Thinking City

Beaucoup d'idées et d'initiatives créatives déployées dans l'espace public émergent du Royaume-Uni. Que peut-on apprendre du contexte et des actions des Britanniques dans le développement de projets?



*Francesca Perry est l'éditrice et fondatrice de Thinking City, une plateforme web de discussion consacrée aux échanges d'expériences urbaines, aux pratiques inclusives de «placemaking» et à l'urbanisme de par le monde. Elle a réalisé plusieurs interventions communautaires en aménagement urbain au studio de design make:good. Elle travaille comme rédactrice responsable de la section Guardian Cities dédiée aux initiatives citoyennes dans les villes, dans les pages du journal britannique The Guardian. Elle est membre du comité directeur du Young Urbanist Network de Londres et panéliste à Design South East.*

15h55

## DISCUSSION

### DES BRIQUES ET DU MORTIER : SOUTIEN, DÉVELOPPEMENT ET PRODUCTION

- Harold Gendron, chargé de projets nouveaux médias, Société de développement des entreprises culturelles
- Laurent Rozencwajg, chargé de programmes, arts numériques, cinéma et vidéo, Conseil des arts et des lettres du Québec
- Christian Perron, directeur général, PME Montréal

Soutien au développement, à la production et à la diffusion. Quels sont les moyens et outils pouvant contribuer à bâtir des projets créatifs dédiés à l'espace public?



*Harold Gendron travaille dans le domaine des industries culturelles depuis une trentaine d'années, dont une vingtaine d'années en numérique, notamment à Alliance numérique pendant sept ans. Depuis 2009, il travaille au sein de la direction du développement stratégique à la SODEC. Dans le cadre de ses fonctions, il est responsable de la veille et rattaché à divers dossiers relatifs au numérique et responsable du projet pilote « programme d'aide aux entreprises pour des activités liées à la production interactive » qui s'inscrit dans le cadre des initiatives de la SODEC financées par le Plan culturel numérique du Québec.*

*Laurent Rozencwajg est chargé de programmes en cinéma, vidéo et arts numériques au Conseil des arts et des lettres du Québec, à la direction du soutien aux artistes, aux communautés et à l'action régionale. Laurent a notamment agi à titre de chargé de diffusion et développement international à la Compagnia Finzi Pasca et a œuvré plusieurs années au Cirque du Soleil sous différentes fonctions, soit celles de dépisteur créatif, de chercheur et de chargé de projets.*

*Christian Perron dirige PME-MTL Centre-ville depuis près de 2 ans avec une équipe de 17 personnes. Détenteur d'une maîtrise de l'Université du Québec à Chicoutimi, il a débuté sa carrière dans le domaine bancaire en crédit commercial. Il a occupé plusieurs postes au sein du gouvernement fédéral, aux cabinets du président du Conseil du Trésor du Canada, du ministre des Finances, ainsi que du ministre de l'Industrie. De 2004 à 2015, Monsieur Perron était directeur général de la Société de développement économique Ville-Marie (CLD) et Vice-président de la Société d'investissement jeunesse, un Fonds d'assistance financière pour les entrepreneurs venant de partout au Québec.*

16h25

## PLÉNIÈRE

17h00

## COCKTAIL

### FERMETURE DU COLLOQUE ET OUVERTURE DU GAME JAM

[quartierdesspectacles.com/ludifierlaville](http://quartierdesspectacles.com/ludifierlaville)

#ludifierlaville

#### WIFI

Nom d'utilisateur : coeurdessciences2

Mot de passe : 6A7T22ey