

# Les enjeux socio-acoustiques de l'économie de Nuit

# élastique



« L'approche socio-acoustique est centrée sur le potentiel et les qualités relationnelles, matérielles et artistiques du son. Elle cherche à remettre en question les modèles définis par l'apparence, le lisible et le quantifiable ».

Social Acoustics est une collaboration de recherche artistique entre les départements d'art contemporain et de musique de l'université de Bergen



## Qui sommes nous?

- Fournisseur de systèmes de son et consultants en solutions acoustiques, une expertise qui est la somme de nos expériences collectives
- **Mission:** développer des infrastructures de classe mondiale pour faire rayonner Montréal
- Élastique s'intéresse à la manière dont les arts et la science du son peuvent permettre des méthodes alternatives de vivre ensemble.
- Membres fondateurs derrière:  
*La Plante, Lagom, SCUFF, Sans Soleil, Disques La Rama, Nuit AEX, Sous Breakglass*



# La reproduction des basses fréquences: au coeur de la musique moderne.

Les Beatles à Shea Stadium, 1965

**Le son amplifié: une avancée technologique récente** qui permet un transfert tactile de la musique, dorénavant un aspect fondamental du rituel entre l'artiste et son public

Système de son du Paradise Garage  
par Richard Long & Associés, 1984



# Un kilomètre carré de culture: le moyen de développer une expertise en matière de gestion du son.

- **Malgré la revitalisation réussie** du Quartier des Spectacles, la cohabitation entre offre culturelle et résidents semble avoir été négligée.
- Plus spécifiquement, la **construction de 12 000 logements combiné au** manque concertation afin assurer une cohabitation paisible.
- **Résultat:** :Le Festival International de Jazz de Montréal contraint de se terminer une heure plus tôt, alors que depuis plus de 20 ans les acteurs du QdS réclament de la fenestration triple dans toutes les construction avoisinantes
- **Est-ce qu'un tel dénouement** faisait partie de la vision du projet lorsqu'il à été mis sur pied il y a plus de 20 ans



# Berlin, l'approche scientifique au service de la culture.

- **Les défis de la cohabitation** demeurent un enjeu majeur pour Berlin malgré sa position de ville-phare dans l'économie de la nuit.
- **Tous les lieux culturels de Berlin** font l'objet d'études acoustiques  $\zeta$  détaillées afin de déployer des solutions d'insonorisation basés sur des données
- **Les lois et programmes de financement pour atténuer les nuisances sonores sont cruciaux** pour Berlin, où près de 265 clubs ont fermé leurs portes depuis 2017
- **Berlin a récemment mis en place un fonds de la culture de près d'un milliard d'euros** pour soutenir les espaces culturels, notamment en finançant l'insonorisation des espaces



# La culture en quête de grands espaces

- **Évaluer** la possibilité de zones sonores culturelles dans les secteurs industriels afin de limiter les nuisances sonores, tels qu'implémenté à Malmö, entre autres.
- **Révision du zonage et/ou du processus** de PPMOI en secteurs commerciaux lourds et industriels (C6, C7 et I) afin de faciliter les projets nécessitant un zonage C4 ou C5
- **Proposer des projets pilotes** éphémères dans les secteurs industriels
- **S'inspirer** du projet Dreamtroit, qui réhabilite un ancien complexe industriel de Détroit pour le transformer en centre culturel et de logements sociaux destinés aux artistes



# Les pistes de danse comme incubateurs pour la communauté

- **Encourager les clubs** à devenir des espaces polyvalents en mettant leur infrastructure à disposition de la communauté, favorisant leur enracinement ainsi que la diversité artistique.
- **Les ateliers d'artistes** jouaient autrefois un rôle crucial en tant que lieux de rencontre informels à Montréal, leur rareté aujourd'hui souligne l'importance de leur préservation.
- **Berghain à Berlin et Nowadays à New York accueillent** une variété d'événements culturels, du Ballet aux ateliers communautaires, impactant positivement la scène artistique locale.



# Recommandations

- **À court terme:**

1. **Considérer étendre ou réviser** la zone désignée pour la prochaine phase du projet d'étude et orienter les projets pilotes vers les secteurs adéquats (QdS & zones industrielles)
2. **Davantage de projets pilotes** permettant la collecte de données afin de guider le processus de création de la Politique de Vie Nocturne
3. **Établir un système de médiation** arbitré par une instance municipale centralisée (non pas par arrondissement) pour les dossiers liés au bruit



# Recommandations

- **À moyen terme:**

1. **Établir un fonds d'insonorisation** similaire au *Schallschutzfonds* (fonds d'insonorisation) de Berlin

2. **Plan d'action pour l'adoption d'un règlement d'agent de changement** afin de protéger les institutions culturelles, crucial à la survie des espaces de diffusion alternatifs

3. **Plan stratégique de développement de "zones de bruit"** dans les secteurs industriels (Sud Ouest, Rosemont, Chabanel). Exemple: étudier certains sites à proximité d'une station du REM ou d'autobus de nuit



# Recommandations

- À long terme:

1. **Fonds de recherche et développement** afin de standardiser le recours à des solutions modernes et éprouvées (MONICA Project)

2. **Encourager la ville à soutenir le rachat ou l'acquisition** de bâtiments abritant ou désirant abriter des lieux de diffusion, surtout s'ils se trouvent dans des secteurs à usage uniques adaptés.

3. **Quantifier l'apport de la vie nocturne** à l'économie d'un point de vue touristique, de rayonnement culturel et d'opportunités d'emploi, et investir en conséquence.



**« Sans l'underground, il n'y a pas de grand événement. C'est là qu'il grandit, qu'il voit le jour. C'est comme l'oxygène. »**

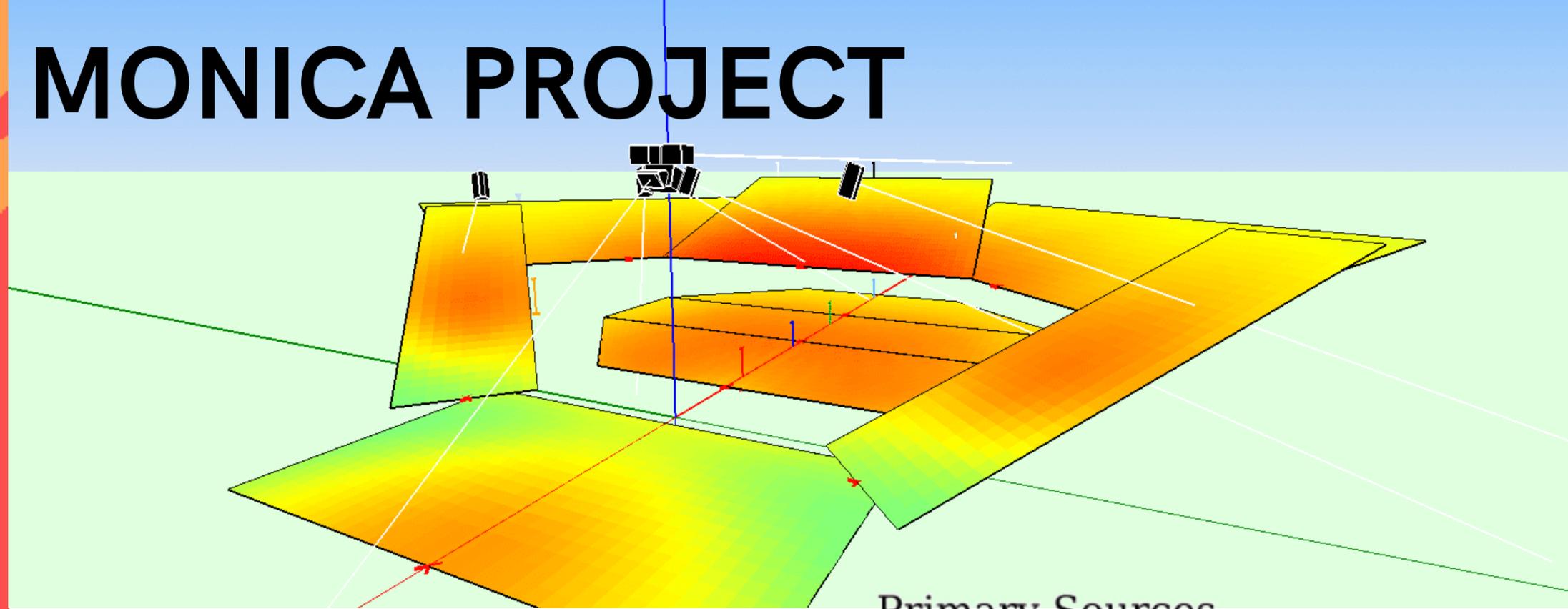
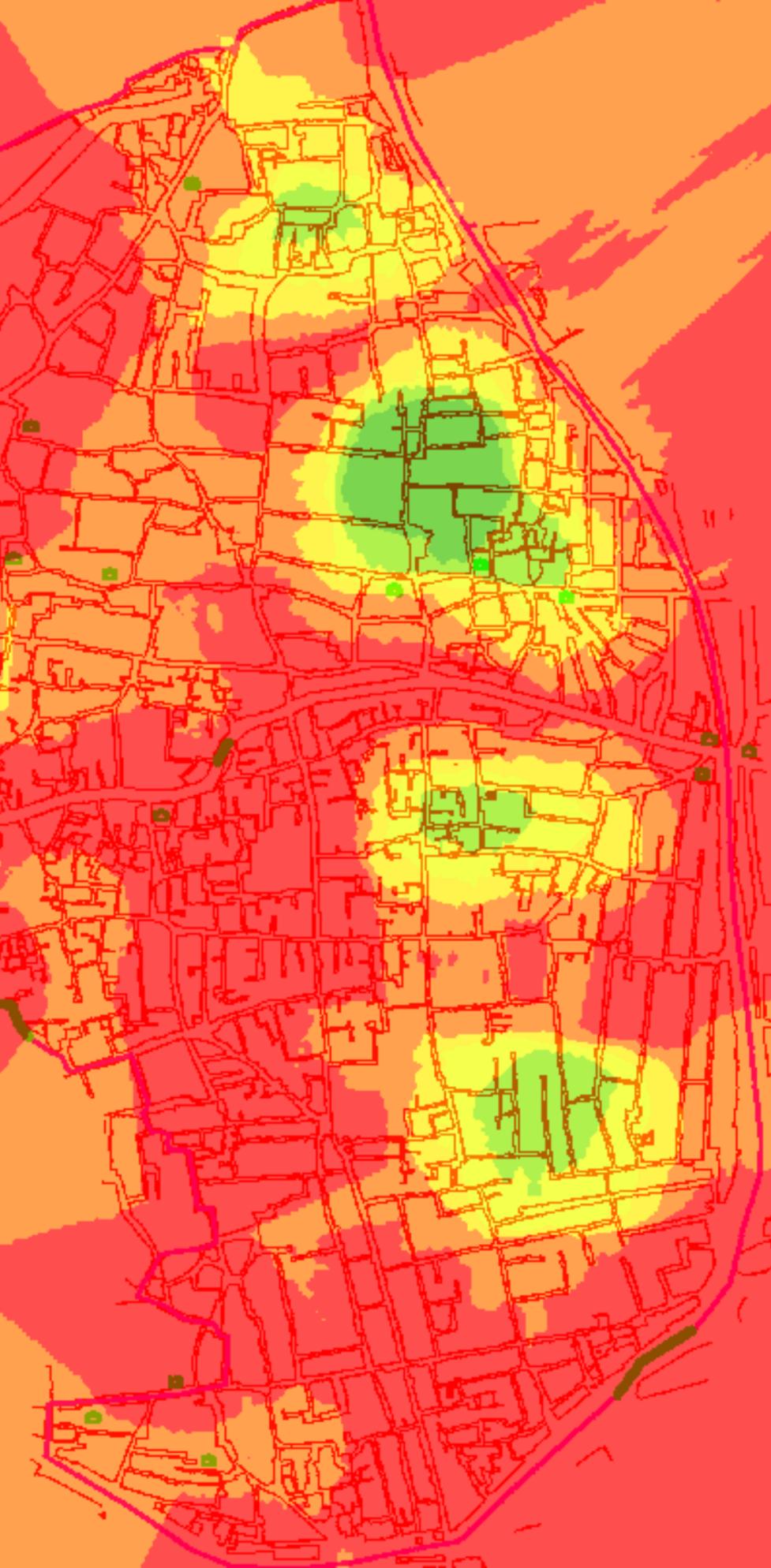
-Évelyne Côté, evenko  
Creative Footprint Montréal, Rapport, 2023

**« Plus : levers de soleil magiques. Moins : police. Changements : les autorisations, le zonage, les heures d'ouverture, la réglementation du bruit. Ce qui ne change pas : la ville folle. »**

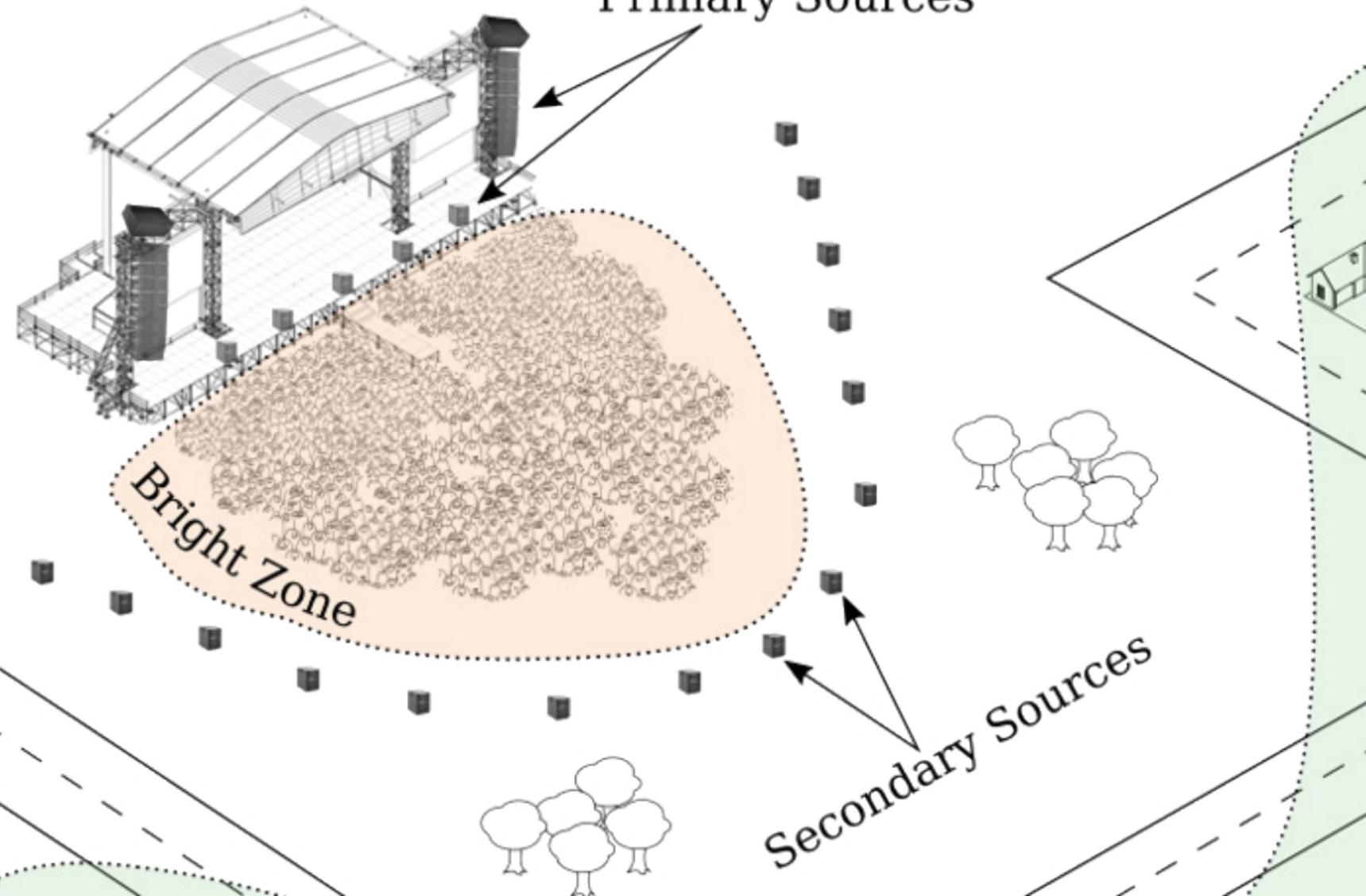
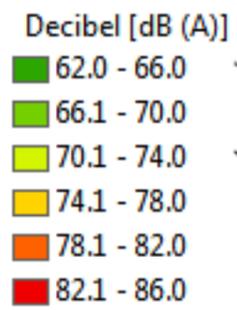
Creative Footprint Montréal, Rapport, 2023



# MONICA PROJECT



Primary Sources



Secondary Sources