

LIVRET DE CONCEPTS | SEPTEMBRE 2026 | MONTRÉAL  NANTES

RÉSONANCES URBAINES

Comment le design sonore peut-il devenir un levier de santé globale, de créativité collective, et de réenchantement urbain ?

SOMMAIRE

3

LES INDUSTRIES CRÉATIVES ET CULTURELLES
AU CŒUR DE LA COOPÉRATION NANTES ↔ MONTRÉAL

5

LE PROGRAMME : RÉSONANCES URBAINES

6

OBJECTIFS

7

PROBLÉMATIQUE TRAVAILLÉE

8

LES ENTREPRISES PARTICIPANTES

10

DÉROULEMENT & CALENDRIER

11

EN CHIFFRES

12

LES CONCEPTS

12

GET LOST!

18

SÈVE(S)

24

LES ÎLOTS SONORES

30

REMERCIEMENTS

LES INDUSTRIES CRÉATIVES ET CULTURELLES AU CŒUR DE LA COOPÉRATION NANTES ←→ MONTRÉAL

La digitalisation, les nouvelles technologies et la mondialisation sont des sources d'opportunités pour les Industries Culturelles et Créatives (ICC). Grâce à elles, les ICC peuvent contribuer à répondre aux enjeux socio-économiques et écologiques, en s'inscrivant dans des nouveaux modèles de coopération internationale.

C'est dans cette perspective que **La Piscine**, incubateur et accélérateur basé à Montréal, et **la Samoa**, acteur clé du développement urbain et de l'animation des ICC à Nantes, ont scellé en mai 2024 un partenariat stratégique. Leur conviction commune ? **Les ICC ont une responsabilité centrale dans la fabrique des villes de demain.** La créativité, l'innovation et le

design constituent de puissants moteurs de transition écologique et sociale, capables de transformer les modèles d'affaires et de mobiliser les citoyens.

Financé par le **Fonds Franco-Québécois pour la Coopération Décentralisée**, cet accord s'est concrétisé par le lancement de **Résonances urbaines**, un programme d'accompagnement sur 18 mois opéré de février 2025 à septembre 2026. **Six entreprises créatives** intégrant une dimension environnementale et/ou sociétale forte dans leur stratégie ont participé à l'aventure.

Pensé pour les acteurs économiques le programme **Résonances urbaines** avait un triple objectif pour les entreprises nantaises et montréalaises :

- **Inspirer et faire évoluer les modèles** : un parcours sur mesure pour les structures ICC déjà engagées dans une démarche d'impact environnemental ou social et désireuses de franchir un cap.
- **Accélérer l'ouverture internationale** : un accès privilégié aux écosystèmes montréalais et nantais pour partager de meilleures pratiques et démultiplier sa visibilité.
- **Créer des synergies transatlantiques** : un cadre collaboratif inédit pour faire émerger des solutions concrètes à l'intersection du design, de l'urbanité et du développement durable.

LE FONDS FRANCO QUÉBÉCOIS POUR LA COOPÉRATION DÉCENTRALISÉE (FFQCD)

Le Fonds franco-qubécois pour la coopération décentralisée (FFQCD) permet de soutenir la coopération franco-qubécoise au niveau local et régional. Il appuie la réalisation de projets de coopération grâce à un soutien financier (subvention) d'une durée maximale de deux ans (biennium). Il est coordonné dans un esprit de parité par le Ministère des Relations internationales et de la Francophonie (MRIF) et le Ministère de l'Europe et des Affaires Etrangères de la République Française. Le programme Résonances urbaines a bénéficié du soutien du FFQCD à hauteur de 18 200€.

LA PISCINE

Créée en 2015, La Piscine est un organisme à but non lucratif dont la mission est de catalyser le développement des entreprises culturelles et créatives du Québec. Pionnière en accompagnement entrepreneurial, elle mobilise un réseau d'experts, d'investisseurs et de partenaires pour accélérer la croissance et le rayonnement des industries culturelles et créatives.

LA SAMOA

Mandatée par Nantes Métropole, la Samoa a la charge du projet urbain de l'île de Nantes, depuis plus de 20 ans, et accompagne le développement économique des industries créatives et culturelles (ICC) de la métropole grâce à une offre de services globale : accompagnement, bureaux, partenariats, animation.

La transformation urbaine de l'ouest de l'île de Nantes a permis le développement du Quartier de la Création, autour de la réhabilitation des Halles, avec l'installation et la mise en réseau d'acteurs des industries culturelles et créatives :

- écoles supérieures et université
- équipements culturels
- entreprises (design / architecture / media / digital /...)



LE PROGRAMME RÉSONANCES URBAINES

Résonances urbaines est un programme d'innovation croisée autour du design sonore porté par **La Samoa** et **La Piscine**, réunissant 6 entreprises (3 nantaises, 3 québécoises) des Industries Culturelles et Créatives autour d'une problématique commune : comment le design sonore peut-il devenir un levier de **santé globale**, de **créativité collective**, et de **réenchantement urbain** ?

Ce programme s'inscrit dans le cadre du **Fonds franco-québécois pour la coopération**

décentralisée (FFQCD), avec pour ambition d'accompagner les entreprises dans le développement de **modèles d'affaires durables**, et de **nouveaux imaginaires sensibles**, en réponse aux défis de la transition écologique, sociale et culturelle.

Le projet repose sur un cycle de **4 ateliers de co-développement à distance et en présentiel**, deux missions croisées (Montréal ↔ Nantes) et une **publication finale collective prenant la forme d'un livret de concepts** à destination des acteurs de la ville, de l'innovation et des ICC.

OBJECTIFS

1

Créer des concepts innovants au croisement du design sonore, de la santé mentale environnementale, et de la créativité urbaine

2

Renforcer l'entrepreneuriat d'impact dans les ICC à l'échelle internationale

3

Favoriser des connexions d'affaires stratégiques et durables entre Nantes et Montréal

4

Produire des concepts exportables et inspirants autour de la santé et du paysage sonore urbain

5

Expérimenter des méthodes de co-création transatlantiques

6

Valoriser le savoir-faire des deux territoires à travers une démarche exemplaire et répliquable

7

Identifier des modèles d'affaires adressant les sujets de la transition et l'écoresponsabilité

PROBLÉMATIQUE TRAVAILLÉE

Dans un contexte urbain marqué par la densité, le bruit et la sollicitation constante des sens, comment le design sonore peut-il devenir un levier de santé globale et de créativité collective ?

Le projet interroge les dimensions sensibles et sociales du son en ville : comment celui-ci affecte-t-il nos corps, nos humeurs, notre attention, notre bien-être ? Et à l'inverse, comment peut-on concevoir des expériences sonores qui réparent, stimulent la créativité, et favorisent le lien social dans l'espace public ?

Ce travail vise à repenser la ville non seulement comme un espace habité, mais comme un milieu à écouter, à co-crée, à réenchanter par le son.

LES ENTREPRISES PARTICIPANTES

À

NANTES



AKKEN

Agence fondée en 2017 à Nantes par Laurence Giuliani, Akken conçoit et réalise des récits de territoire et des expériences sonores immersives (balades sonores géolocalisées, podcasts) pour les destinations touristiques, les lieux de patrimoine et les musées.

akken.fr

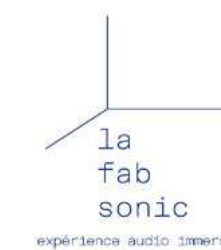


LE CRABE FANTÔME

Dirigé par Jérôme Fihey, Le Crabe Fantôme est un studio nantais de conception muséographique, narrative et audiovisuelle. Depuis près de vingt ans, il conçoit des expériences de visite, des dispositifs immersifs et des contenus multi-médias pour les musées, les monuments et les territoires.

Son travail consiste à faire dialoguer patrimoine, transmission des savoirs et nouvelles écritures numériques, avec une attention particulière portée à la clarté des contenus, à l'expérience des publics et à la puissance des imaginaires.

crabe-fantome.fr



LA FABSONIC

Hub spécialisé dans le son immersif, au croisement de l'artistique et de l'innovation technologique pour faire du son un vecteur d'émotions. Sa mission est de concevoir, accompagner et diffuser des expériences uniques, dans les domaines du spectacle vivant, de la muséographie et de l'événementiel. Elle conçoit le son comme un vecteur d'émotions. Ses trois offres complémentaires sont : la création, le conseil et la diffusion.

lafabsonic.fr

LES ENTREPRISES PARTICIPANTES

À —————> MONTRÉAL



AUDIOTOPIE

Fondée en 2009, Audiotopie est une coopérative de création artistique dédiée à l'exploration de l'art sonore dans l'espace public et les contextes immersifs. L'organisme conçoit des œuvres, dispositifs de diffusion et expériences d'écoute qui mettent en valeur les territoires et les environnements sonores. À la fois structure de création et de production, Audiotopie développe également des activités de médiation, d'ateliers et de recherche-crédation autour du son et de l'écologie sonore.

audiotopie.com



BAIN DE MINUIT

Studio de production multimédia et laboratoire créatif établi au Québec, Bain de Minuit conjugue expertise technologique et conception artistique. L'entreprise active des solutions innovantes et sur mesure couvrant l'ensemble du cycle de vie d'un projet : évaluation, conception, production, intégration, installation et support. Leur engagement : transformer les idées les plus ambitieuses en expériences mémorables. Pour cela, leur ambition est d'éveiller les sens et la curiosité !

baindeminuit.ca

PXP PXP DESIGN

Basé à Montréal, PXP est un studio de design multidisciplinaire et intégré, spécialisé en programmation signalétique, design industriel et placemaking. Depuis plus de 25 ans, PXP propose des services clé-en-main de stratégie et de conception en wayfinding, signalétique, urbanisme tactique, placemaking et de mobilier urbain. Reconnue par les architectes, les designers et les institutions pour son design agile et durable, PXP donne un sens aux lieux pour une occupation positive de l'espace commun.

pxpdesign.ca/fr

DÉROULEMENT & CALENDRIER DES ATELIERS COLLECTIFS

📍 MONTRÉAL

DU 20 AU 24
OCTOBRE 2025

📍 EN LIGNE

DÉCEMBRE
2025

📍 EN LIGNE

MARS
2026

📍 NANTES

MAI 2026
SEPTEMBRE 2026

Immersion : déplacement d'exploration à Hub Montréal (rencontres, terrain)

Atelier 1 / Inspiration
Comprendre les enjeux du son en ville, partager les pratiques, poser un cadre commun de recherche et d'exploration.

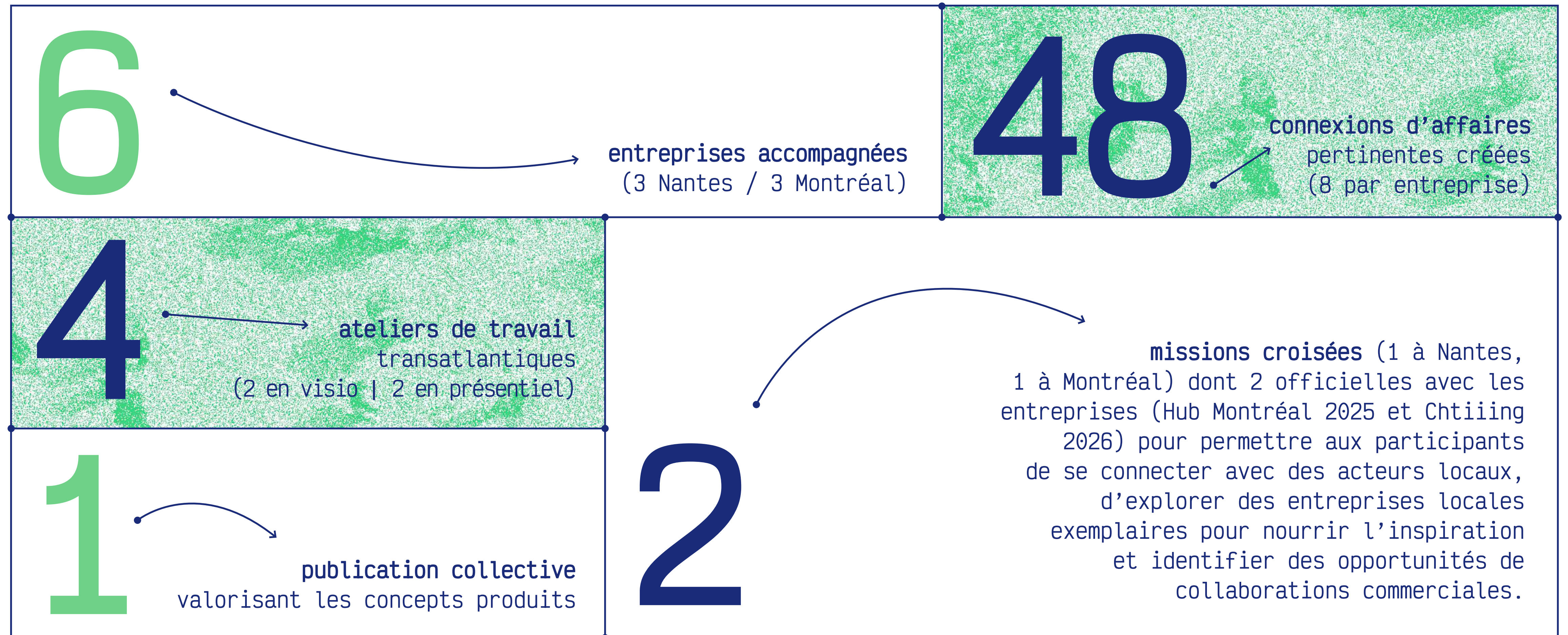
Atelier 2 / Problématisation
Identification des enjeux et constitution de binômes ou trinômes de travail

Atelier 3 / Co-création
Définition de concepts

Atelier 4 / Formalisation, écriture du livret de concepts
Mise en récit, formalisation visuelle et éditoriale des propositions.

Accueil à Nantes lors du festival Chtiing : Découverte de l'écosystème nantais et présentation des projets devant un comité d'experts québécois et français

EN CHIFFRES



LIVRET DE CONCEPTS | SEPTEMBRE 2026 | LES CONCEPTS | GET LOST!

LES CONCEPTS GET LOST!

PXP Design (MTL) ↔ Le Crabe Fantôme (NTE)



L'IDENTITÉ DU PROJET

GET LOST! – Une œuvre sonore urbaine co-crée par PXP Design (Montréal) et Le Crabe Fantôme (Nantes).



LE PITCH

Un mobilier sonore interactif installé dans l'espace public, qui invite les citoyens à sortir des réflexes de guidage permanent, pour se perdre volontairement et redécouvrir la poésie de la ville.



PROBLÉMATIQUE URBAINE

Les déplacements quotidiens sont aujourd'hui ultra-optimisés par les outils numériques et les GPS, ce qui uniformise les trajectoires et coupe de la surprise, du doute et de l'écoute sensible de l'environnement.

LE CONCEPT & L'EXPÉRIENCE USAGER

Le dispositif prend la forme d'un mobilier sculptural interactif faisant office de repère dans la ville. Lorsqu'un passant s'en approche, une voix l'interpelle pour lui raconter une anecdote locale ou une microfiction. Au lieu de lui indiquer un chemin précis, elle lui suggère une direction délibérément floue à interpréter librement. L'orientation devient alors un "design actif et sensoriel" : l'utilisateur est invité à changer de posture physique (s'asseoir, se pencher, s'allonger) pour écouter l'audio directionnel immersif. Le corps devient un outil de navigation.

À travers une collection de microfictions d'orientation, l'œuvre révèle les multiples couches visibles et

invisibles d'un territoire : souvenirs d'habitants, récits du quotidien, patrimoines matériels et immatériels, présences animales ou végétales, imaginaires et anecdotes locales.

En proposant des parcours différents selon les personnes, les moments ou le hasard, elle favorise les échanges, la curiosité et le sentiment d'appartenance à un lieu.

Plus largement, GET LOST ! cherche à réhabiliter l'écoute comme une manière d'habiter la ville : une ville que l'on ne fait pas seulement traverser ou regarder, mais que l'on explore, interprète et partage par l'attention portée aux sons, aux histoires et aux êtres qui la composent.

Courtes, parfois très courtes, ces narrations (souvenirs d'habitants, observations du vivant, situations absurdes, consignes corporelles ou fragments de récits) s'apparentent à des haïkus urbains : quelques phrases, un détail, une image ou une sensation suffisent à ouvrir une direction possible. Elles ne cherchent ni à transmettre un savoir ni à conduire vers une destination précise. Elles suggèrent, provoquent et dévient. Certaines mèneront à un lieu, d'autres à une rencontre, une émotion ou une simple hypothèse. Elles agissent comme une impulsion qui transforme l'orientation en dérive et le déplacement en expérience narrative.



LES LEVIERS DE SANTÉ GLOBALE ET DE CRÉATIVITÉ COLLECTIVE

- Réenchantement de l'acte de s'orienter
- Transformation du déplacement en **expérience sensible, narrative et poétique.**
- Invitation à ralentir, à accepter l'incertitude, à se laisser surprendre et à redécouvrir la ville par la dérive.
- **Expérience physique et sensible** de l'orientation.
- Le corps et les sens deviennent un **outil de navigation.**

LE CARACTÈRE INNOVANT

La narration temporelle et aléatoire

L'activation ne déclenche jamais la même histoire. Grâce à une programmation algorithmique, les récits évoluent selon l'heure, la météo ou la saison (aube, nuit, pluie).

La triangulation narrative

Le contenu mêle une "matrice de base" poétique et universelle, des anecdotes de quartier captées auprès des habitants, et des indications topographiques absurdes ou imaginées.





DÉCOUVRIR LE PROJET EN DÉTAIL



CONTACTS

PXP Design - Vincent CLARIZIO
vincent@pxpdesign.ca

Le Crabe Fantôme - Jérôme FIHEY
jerome@crabe-fantome.fr

LES CONCEPTS SÈVE(S)

Audiotopie (MTL) ↔ Akken (NTE)



L'IDENTITÉ DU PROJET

SÈVE(S) - Un dispositif sonore in situ conçu par le binôme franco-qubécois **Audiotopie** (Montréal) et **Akken** (Nantes).



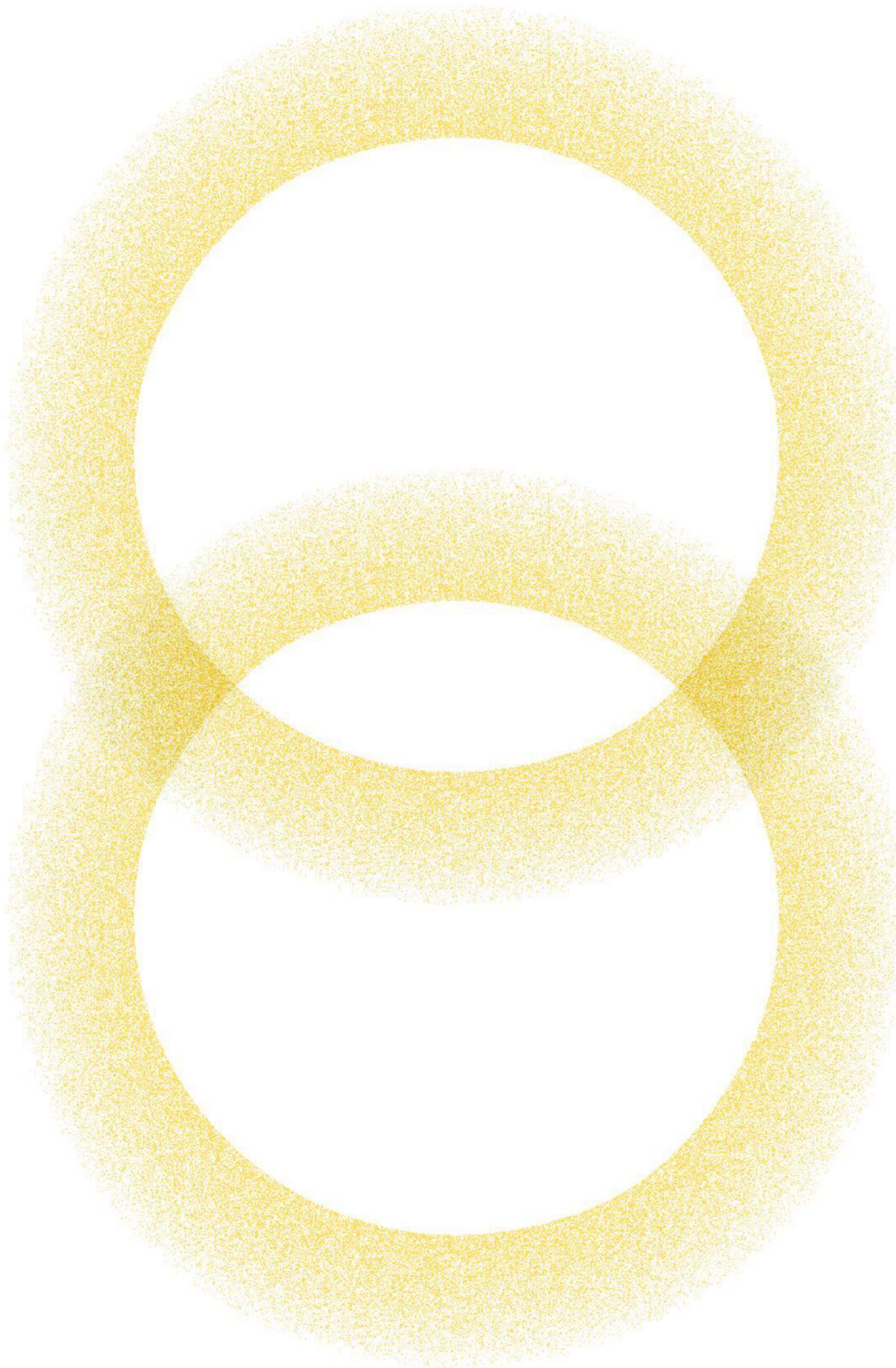
LE PITCH

Ce **dispositif poétique** utilise les arbres de la ville comme des espaces de diffusion sonore pour diffuser la mémoire des habitants et régénérer le sentiment d'appartenance à un territoire.



PROBLÉMATIQUE URBAINE

Comment le son, ancré dans un lieu vivant, peut-il **prendre soin de la mémoire d'un quartier et de la santé mentale de ses usagers ?**



LE CONCEPT & L'EXPÉRIENCE USAGER

Prendre soin de la santé mentale collective en reconnectant les citoyens à la mémoire de leur ville. Le projet part du constat que cette reconnexion, à un lieu, à une communauté, à soi-même, est un véritable enjeu de santé mentale, et qu'elle doit se jouer dans l'espace public plutôt que dans un cadre privé ou muséal, pour toucher tous les publics, sans filtre d'accès.

Le projet s'appuie directement sur le paysage existant (une place, un square, un parc arboré). Des casques audio immersifs sont suspendus directement aux branches des arbres, à la portée des passants, tandis que des haut-parleurs diffusent une création sonore collective, réaliste et organique. Un marquage au sol dessine des ramifications

reliant les stations d'écoute. Le citoyen adopte une posture engagée : il s'arrête, lève le bras pour "cueillir" un casque comme on cueille un fruit, rompant ainsi avec le rythme frénétique de la ville pour s'isoler dans une expérience intime au cœur d'un espace-temps collectif.

Les haut-parleurs diffusent des sons concrets et évocateurs pour une expérience collective.

Les contenus délivrés dans les casques audio font la part belle aux histoires, souvenirs et émotions vécus par les résidents du quartier, sous forme de témoignages collectés dans une logique de co-écriture du récit de territoire avec les parties prenantes.



LES LEVIERS DE SANTÉ GLOBALE ET DE CRÉATIVITÉ COLLECTIVE

- Reconnexion des citoyens à la mémoire de leur ville : à un lieu, à une communauté, à soi-même.
- **Posture simple** : une écoute debout, engagée, qui rompt le rythme de la ville et invite à ralentir.

LE CARACTÈRE INNOVANT

La co-écriture citoyenne

Le contenu est co-conçu avec les résidents sous forme de collectes de témoignages, faisant de l'installation une archive vivante du quartier.

L'objet affondant

Le dispositif explore la sédimentation des mémoires à travers un objet physique interactif fort, intuitif et facile à appréhender, qui protège l'écoute tout en ritualisant la relation de l'utilisateur avec le paysage urbain.





DÉCOUVRIR LE PROJET EN DÉTAIL



CONTACTS

Akken - Laurence GIULIANI
laurence@akken.fr

Audiotopie - Simone D'AMBROSIO
simone.dambrosio@audiotopie.com

LIVRET DE CONCEPTS | SEPTEMBRE 2026 | LES CONCEPTS | LES ÎLOTS SONORES

LES CONCEPTS LES ÎLOTS SONORES

Bain de Minuit Studios (MTL) ↔ La FabSonic (NTE)



L'IDENTITÉ DU PROJET

LES ÎLOTS SONORES – Une infrastructure sonore pour les espaces de demain, imaginée par la collaboration transatlantique entre **La FabSonic** (Nantes) et **Bain de Minuit Studios** (Montréal).



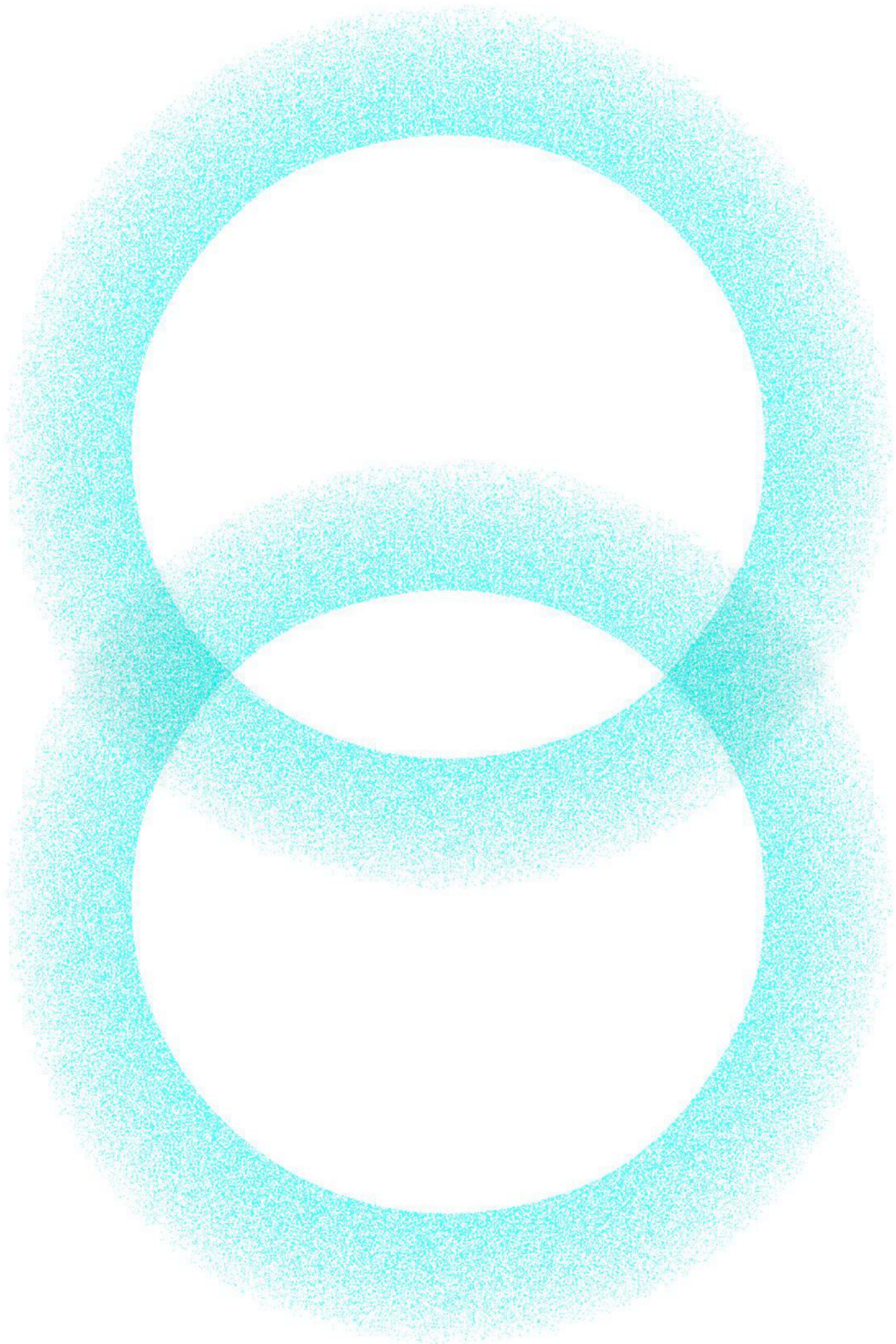
LE PITCH

Une bulle de déconnexion et de calme en plein cœur de la ville, conçue comme une "infrastructure de bien-être" en accès libre pour réparer la fatigue cognitive des citoyens."



PROBLÉMATIQUE URBAINE

Le bruit est le fléau invisible des métropoles (c'est la deuxième cause de décès liée à la pollution dans l'UE selon l'OMS). Plus de 50 % des citoyens européens et 60 % des Montréalais la nuit subissent une pollution sonore routière nocive qui génère stress chronique et anxiété.



LE CONCEPT & L'EXPÉRIENCE USAGER

L'installation se présente sous la forme d'une structure circulaire ouverte, végétalisée et inclusive, implantée sur l'espace public. En y pénétrant, le passant bascule instantanément dans une zone de calme. Le système diffuse des contenus audios immersifs et adaptatifs qui masquent le tumulte environnant et favorisent la restauration de l'attention et le lien social.

Le concept est ouvert et inclusif, scientifiquement validé et adaptatif Les îlots sonores permettent de ;

- —→ Ressentir
- —→ Ralentir
- —→ Respirer

Ses caractéristiques scientifiques permettent une restauration de l'attention et une annulation active du bruit. Le concept s'adapte également en temps réel : météo, niveau de bruit ambiant et conditions environnementales.



LES LEVIERS DE SANTÉ GLOBALE ET DE CRÉATIVITÉ COLLECTIVE

- **Attractivité territoriale** : amélioration des espaces publics, lutte contre les ilots de chaleur
- **Santé mentale** : réduction du stress et de l'anxiété
- **Lien social** : espace de rencontres, déconnexion numérique naturelle

LE CARACTÈRE INNOVANT

L'annulation active du bruit à grande échelle

L'utilisation d'une technologie de noise-cancelling adaptée à l'espace public ouvert, capable de s'adapter en temps réel au niveau de bruit ambiant et à la météo.

Validation scientifique "Care Design"

L'expérimentation (Les Pontons Immersifs installés sur l'île de Nantes pendant un an) sera évaluée sur le terrain pour mesurer l'impact réel sur la santé mentale des usagers.





DÉCOUVRIR LE PROJET EN DÉTAIL



CONTACTS

La FabSonic - Florian CHAUVET
florian.c@lafabsonic.fr

Studios Bain de Minuit - Samuel RENARD
samfox@baindeminuit.ca

REMERCIEMENTS

Résonner ensemble : et maintenant ?

Le programme **Résonances urbaines** s'achève sur une certitude : le design sonore est un pilier fondamental de la fabrique de la ville. En connectant les écosystèmes créatifs de Nantes et de Montréal, cette aventure transatlantique a par ailleurs prouvé que face à des problématiques urbaines, écologiques et sociales similaires, l'innovation croisée et le partage de compétences sont nos plus grandes forces.

Pendant 18 mois, deux continents et deux territoires vibrants ont dialogué. Ce partenariat stratégique entre la Samoa et La Piscine a pris vie à travers des concepts concrets et audacieux qui redéfinissent notre rapport sensible à l'espace public.

Ce carnet de concepts n'est pas une finalité, mais un point de départ. Nous formons le vœu chaleureux que ces trois projets ambitieux et inspirants prennent vie, à court et moyen terme, sur nos places, dans nos parcs et au cœur de nos quartiers, pour réparer, stimuler et réenchanter le quotidien des habitants et usagers.

REMER- CIEMENTS

Le succès de ce programme interculturel repose sur l'engagement sans faille de nombreux acteurs que la Samoa et La Piscine tiennent à remercier chaleureusement.

AUX 6 ENTREPRISES AUDACIEUSES

Un immense merci aux équipes créatives qui ont mis leur talent, leur expertise et leur sensibilité au service de cette démarche de co-crédation transatlantique :

- ➔ À Nantes : Akken, Le Crabe Fantôme et La FabSonic.
- ➔ À Montréal : Audiotopie, Studio Bain de Minuit et PXP Design.

À NOS PARTENAIRES INSTITUTIONNELS

Ce programme n'aurait pas pu voir le jour sans le soutien précieux et la confiance du Fonds FRANCO-QUÉBÉCOIS POUR LA COOPÉRATION DÉCENTRALISÉE (FFQCD), ainsi que la coordination conjointe du ministère des Relations internationales et de la Francophonie (MRIF) et du ministère des Affaires Étrangères.

À NOTRE COMITÉ D'EXPERTS

Toute notre gratitude aux professionnels et experts qui ont accompagné la formalisation de ces concepts et nourri la réflexion lors du comité du 27 mai 2026 à Nantes :

- ➔ Valérie JANILLON (Acoucity, Lyon)
- ➔ Matthieu CLAVIER (Nantes City Lab, Nantes)
- ➔ Catherine BOIVIN (Parc Jean-Drapeau, Montréal)
- ➔ Guillaume ANIORTÉ (Quartier des Spectacles International, Montréal)
- ➔ Véronique PARADIS (Société des arts technologiques, Montréal)
- ➔ Antoine CHÂRON (Sound to Sight, Bordeaux)
- ➔ Chloé NATAF (Trempe, Nantes)
- ➔ Léna CLOAREC & Aude COLAONE (Samoa, Nantes)

namoa

Fabrique **urbaine** & **créative**
de l'île de Nantes



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE
DE L'EUROPE ET DES
AFFAIRES ÉTRANGÈRES

**Relations
internationales
et Francophonie**

Québec



COOPÉRATION FRANCE-QUÉBEC