

PÔLES D'ATTRACTION

Pôles d'attraction est un concept qui propose trois expériences ludiques principales autour desquelles orbite une nouvelle famille de mobilier urbain multifonctionnelle et inclusive. Dans l'optique de s'inscrire en continuité avec les aménagements déjà prévus sur le site, l'approche préconisée pour la conception des nouvelles installations réutilise des formes circulaires ainsi qu'une stratégie d'implantation flexible permettant de créer une place avec des configurations multiples et adaptatives. En misant sur ces qualités, une harmonieuse cohabitation entre les nouvelles interventions et les tapis et bacs de plantations rouges est assurée. En effet, lors du déploiement des différents équipements sur la grande terrasse, les positions des uns pourront être facilement ajustées par rapport aux positions des autres.

D'un point de vue programmatique, les expériences ludiques de type actives ont été volontairement concentrées à certains endroits sur le site afin de créer différents pôles. Ces expériences, qui comprennent **le carrousel** et **les fontaines**, sont complétées par une troisième intervention, **la glissade**, qui vient insuffler un intéressant dynamisme à l'ensemble. L'aménagement global qui en résulte semble à la fois plus organique et plus équilibré. Dans un esprit de complémentarité, chaque pôle propose des activités très distinctes et très originales.

Le carrousel réinventé est inspiré de l'expérience de contemplation que l'on ressent lors de l'utilisation d'un pédalo. Les utilisateurs, accueillis dans de petits habitacles, sont invités à pédaler pour générer de l'énergie et activer la rotation du carrousel. À l'aide d'une manette directionnelle, ils peuvent également pivoter sur eux-mêmes et choisir une orientation par rapport aux vues environnantes ou à l'ensoleillement, par exemple. Autant pour des raisons de sécurité que pour des raisons expérientielles, la plateforme du carrousel tourne lentement. Cela permet aux différents visiteurs de monter à bord sans problème, même si ce dernier est en mouvement. Assis confortablement sur une large banquette, les utilisateurs pourront donc relaxer et discuter tout en contemplant un magnifique panorama urbain défilant en douceur.

Les fontaines ont été inspirées de l'inattendu et des effets de surprise propres aux jeux d'eau plus habituels, mais en étant complétées par un côté interactif. La surface présente au sol, qui est composée d'une membrane absorbante et antidérapante, comporte une série de monticules, de buses et d'appareils encastrés pouvant projeter, le soir venu, des faisceaux lumineux colorés. Dans cette arène, les visiteurs sont invités à piétiner ou sauter sur de petites bosses afin d'actionner les fontaines. L'ampleur des jets

392 UW

d'eau et des nuages de brume produits est proportionnelle aux forces induites sur les aspérités. Grâce à ce principe, les gens qui s'y amusent auront l'occasion d'interagir autant avec l'installation qu'entre eux, en déclenchant volontairement des jets à gauche et à droite et en rafraîchissant les curieux.

La glissade propose quant à elle une expérience de créativité en lien avec la musique. Prenant la forme d'un cône tronqué inversé, la forme de la structure est complètement inusitée par rapport à sa fonction première. Les utilisateurs sont d'abord invités à faire l'ascension de la paroi extérieure à l'aide d'une échelle ou des multiples prises d'escalade pour ensuite se laisser glisser sur la face intérieure. Lors de la courte descente, leurs glissements génèreront différents effets musicaux. L'écho créé par l'enceinte ainsi que l'enchaînement des sonorités qui y seront produites contribueront alors à créer un environnement très spécial se renouvelant constamment.

La stratégie prévue pour le déplacement et l'entreposage de ces trois structures est inspirée des mêmes principes qu'utilisent les parcs d'attraction itinérants qui démontent, transportent et assemblent des manèges de grandes dimensions à chaque semaine de l'été. Dans cet esprit, ceux-ci seront assemblés en sections et constitués de composantes modulaires. De plus, pour faciliter leur mise en place, toutes les installations ont été imaginées avec de faibles hauteurs et de larges surfaces d'assise. Ces caractéristiques permettent de rendre ces structures autoportantes et d'éviter l'utilisation d'ancrages au sol.

Pour terminer, afin de lier entre eux ces trois pôles d'attraction, une famille de mobiliers comprenant un banc, une table de jeu et une chaise longue a été imaginée. Il a été choisi de traiter le caractère ludique de ces items de manière beaucoup plus passive afin de rejoindre une plus vaste clientèle. Présentant des lignes archées, leur intégration avec les autres composantes du site de formes circulaires est naturelle. Selon les saisons et les besoins d'événements particuliers, ces plus petits mobiliers pourront être déplacés pour mieux servir la grande terrasse et ses environs. Certaines tables pourront être regroupées pour en former de plus longues, et pourquoi pas rassembler quelques bancs pour accommoder une audience lors d'un spectacle!