

RAPPORT DU JURY

Gamme de mobilier ludique pour l'esplanade Clark

Concours de design pluridisciplinaire

Service de la culture de la Ville de Montréal
En collaboration avec le Partenariat du Quartier des spectacles

Rédigé par Véronique Rioux, ADIQ, conseillère professionnelle du concours
Approuvé par le jury le 25 février 2020

ÉTAPE 1

PROPOSITIONS DES CONCURRENTS

1. PROCESSUS

1.1. Conformité des propositions

L'appel à propositions de la première étape du concours de design pluridisciplinaire visant la conception d'une gamme de mobilier ludique pour l'esplanade Clark s'est déroulé du 14 août au 11 octobre 2019. À la fermeture de la période de réception des propositions, 23 propositions ont été reçues par la Ville de Montréal.

L'analyse de la conformité de ces propositions a été réalisée le 11 octobre par la conseillère professionnelle du concours, Véronique Rioux. Des non-conformités mineures ont été relevées sur neuf propositions déposées. Les non-conformités concernaient principalement des documents manquants non qualitatifs qui ont été transmis dans les 48 heures suivant la demande de la conseillère professionnelle (conformément à l'article 6.4.3 du Règlement du concours). Les 23 propositions ont donc été jugées admissibles et ont été soumises au jury.

1.2. Déroulement du jury

Le 11 octobre en soirée, la conseillère professionnelle du concours a transmis par voie électronique aux membres du jury les propositions des concurrents (planche et texte de façon anonyme). La réunion du jury s'est par la suite tenue le 17 octobre, à la Ville de Montréal, au 801 rue Brennan, de 9 h 00 à 17 h 00. Tel qu'annoncé au Règlement du concours, les membres du jury présents étaient :

- Marc Fauteux, architecte paysagiste associé, Fauteux et associés
- Jean-François Jacques, designer industriel, cofondateur, Météore Design
- Renée Lebel, agente de développement culturel, Arrondissement de Mercier-Hochelaga-Maisonneuve, Ville de Montréal
- Anne Marchand, designer industriel, vice-rectrice associée, vice-rectorat à la recherche, à la découverte, à la création et à l'innovation, professeure agrégée, École de design de la Faculté de l'aménagement, Université de Montréal
- Anne Plamondon, directrice de la programmation par intérim, Partenariat du Quartier des spectacles
- Judith Portier, designer de l'environnement, directrice de création et fondatrice, Design par Judith Portier
- Stéphane Ricci, urbaniste, adjoint à la directrice, coordonnateur du Quartier des spectacles, Service de la culture, Ville de Montréal

La séance de jury a débuté par une description du projet de l'esplanade Clark par M. Stéphane Ricci. La conseillère professionnelle a présenté ensuite le processus du concours et les critères d'évaluation de l'étape 1, qui sont les suivants :

- Qualité du propos : pertinence de la trame narrative en lien avec l'esprit (et non l'esthétique) de la cour arrière (convivialité, échelle humaine); ancrage au lieu, à la nordicité et à l'identité du Quartier des spectacles.
- Qualités expérientielles : potentiel d'appropriation pour les publics visés; contribution au caractère exceptionnel du lieu, variétés d'expériences proposées en toutes saisons; stimulation de l'imaginaire.

- Qualités formelles et paysagères : qualité et sensibilité esthétique; intégration formelle aux aménagements conçus, juste rapport d'échelle; facilité de lecture du lieu; mise en valeur du cadre bâti.
- Qualités fonctionnelles : sécurité du domaine public, polyvalence du mobilier pour les différentes saisons; prise en compte des enjeux de déplacement et d'entreposage, autonomie du mobilier (sans besoin d'animation ni surveillance), prise en compte des principes d'accessibilité universelle.

Le jury a débuté son travail par la nomination du président du jury, M. Jean-François Jacques, désigné à l'unanimité par les membres. Par la suite, les membres du jury ont discuté de l'ensemble des propositions en procédant par ordre numérique. Le jury a discuté plus longuement des sept propositions suivantes dont les qualités en lien avec les critères d'évaluation se sont démarquées des autres propositions : 351RS, 392UW, 532SP, 598HE, 713PJ, 888BB et 986NC.

1.3. Choix des propositions finalistes

Au terme de la séance de délibération, le jury a désigné quatre propositions comme finalistes du concours de design pluridisciplinaire. Après avoir reçu la confirmation du choix des finalistes par l'ensemble des membres du jury, la conseillère professionnelle a levé l'anonymat des propositions. Aucune situation de conflit d'intérêt avec les membres du jury n'a été identifiée à la suite du dévoilement des noms.

Ainsi, les équipes finalistes de ce concours sont, en ordre numérique :

- 351RS / Alto Design et Dikini
- 392UW / PARA-SOL
- 713PJ / Precious Plastic
- 986NC / Aedifica

La décision du jury fut transmise aux concurrents et finalistes le lendemain des délibérations, le 18 octobre 2019.

2. COMMENTAIRES GÉNÉRAUX POUR L'ENSEMBLE DES ÉQUIPES FINALISTES

Les membres du jury ont souhaité transmettre les commentaires suivants pour l'ensemble des finalistes du concours afin de mieux les préparer à l'étape 2 du concours :

- Plusieurs concurrents et certains finalistes n'ont pas illustré, dans les perspectives soumises, le mobilier courant (chaises, tables, bacs de plantations, tapis – voir annexe C du Programme). À la deuxième étape du concours, ce mobilier doit se retrouver sur les vues en plan, de même que sur les perspectives présentées. Le jury doit être en mesure de bien évaluer la réflexion de l'équipe quant à la cohabitation des différents éléments de mobilier (ludique et courant), tant au point de vue de l'intégration spatiale et formelle que de la complémentarité des fonctions de mobilier. Il est à noter aussi que la Ville souhaite utiliser largement les bacs de plantation circulaires afin de minimiser la chaleur produite par la surface bétonnée de la patinoire.
- Une des principales contraintes du projet concerne le déplacement fréquent du mobilier ludique sur le site, son montage/démontage, son transport pour le remisage court ou longue durée, de même que son entreposage. Certaines propositions semblent massives. Il sera important, pour l'étape 2, de faire la démonstration que la gamme de mobilier répond aux besoins de modularité d'implantation (réf. section 3.1 du Programme) et aux contraintes liées au montage/démontage, au transport et à l'entreposage (réf. section 5.2 du Programme).

3. COMMENTAIRES SPÉCIFIQUES PAR PROPOSITION

Les commentaires qui suivent ont été transmis à chaque finaliste au sujet de leur proposition respective au début de l'étape 2. Les propositions sont présentées en ordre numérique de numéro d'identification.

3.1. Proposition 351RS

Titre : La Ruelle des spectacles

Équipe : Alto Design et Dikini



Qualité du propos

La référence aux ruelles de Montréal a été appréciée par le jury. Les trois réinterprétations du monocycle, du but de hockey et de l'arrosoir oscillateur sont pertinentes et s'inscrivent assez bien dans l'esprit de la cour arrière. Cette proposition est d'ailleurs une des seules à faire référence au hockey, un clin d'œil apprécié. Le jury souligne toutefois que la trame narrative est plus faible, peu élaborée (propos assez littéral) et que le lien conceptuel entre les trois objets est ténu. D'ailleurs, le nom attribué aux trois mobiliers n'a pas plu au jury et contribue à renforcer la disparité des idées.

Qualités expérientielles

Les fontaines sont très intéressantes au point de vue de l'expérience, notamment pour les enfants. Les membres du jury apprécient également que les hamacs puissent s'utiliser en saison hivernale sur la patinoire. Le jury aurait cependant souhaité être davantage surpris par la proposition.

Qualités formelles et paysagères

La proposition prend bien en compte l'aménagement de la place et témoigne d'une bonne compréhension de l'espace par l'équipe. Le concept est sobre et s'intègre assez bien. Le parti pris de l'équipe de regrouper le mobilier en îlot bien défini (comme pour le mobilier courant) facilite la lecture du lieu. Bien que l'utilisation du rouge soit pertinente pour l'analogie au but de hockey, le jury souligne toutefois la prédominance du rouge dans le concept et questionne son intégration en lien avec l'ensemble du mobilier courant qui est de la même couleur. En ce sens, la coloration manque quelque peu de sensibilité (aspect un peu corporatif).

Qualités fonctionnelles

La proposition respecte bien les besoins et contraintes énoncés dans le programme. Le jury est toutefois préoccupé par le confort des hamacs (les adultes doivent y trouver leur compte) et par la sécurité lors de l'utilisation des monocycles (accès et équilibre des usagers, notamment des jeunes enfants).

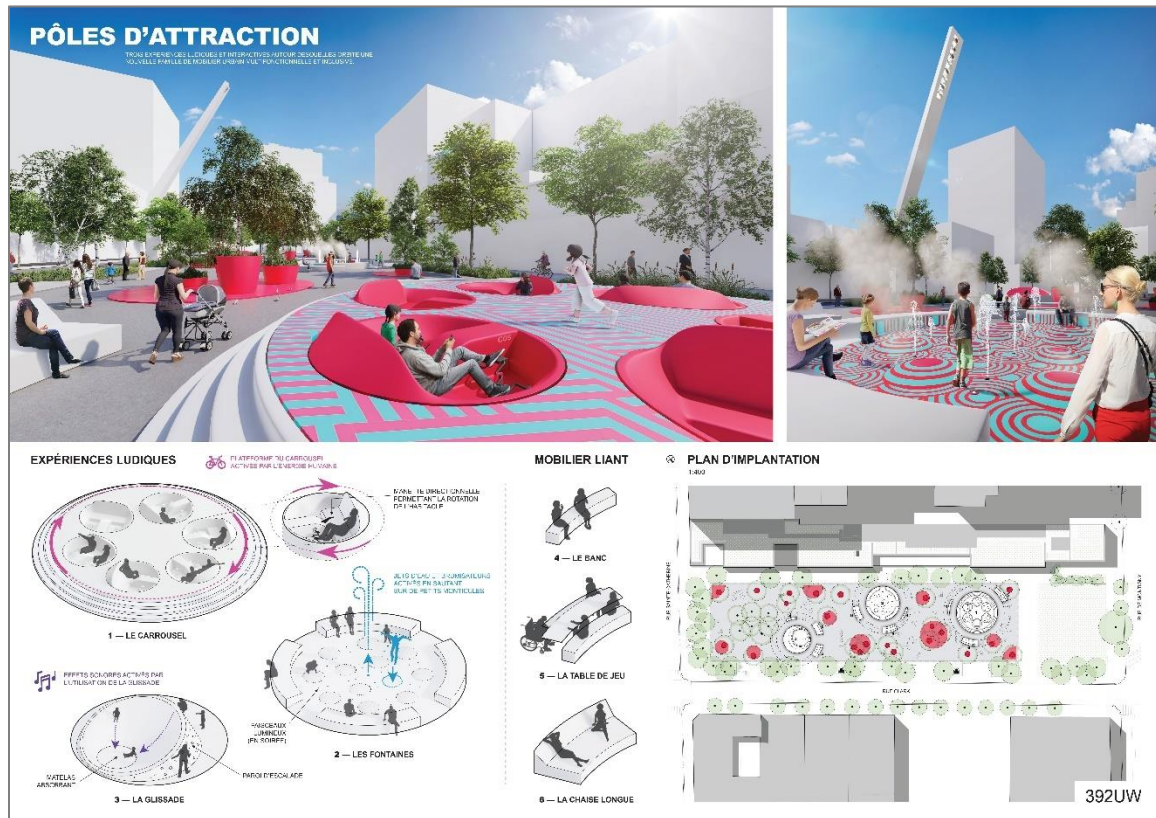
Recommandations du jury pour l'étape 2

- Approfondir la trame narrative du concept, qui demeure assez littérale;
- Rendre la proposition plus attractive, surprenante (tant sur le plan formel qu'expérientiel);
- Apporter des solutions pour assurer une meilleure sécurité lors de l'utilisation du carrousel;
- S'assurer de l'ergonomie et du confort des hamacs;
- Travailler la coloration (et dans une moindre mesure les formes) avec plus de nuance, de poésie et de sensibilité graphique.

3.2. Proposition 392UW

Titre : Pôles d'attraction

Équipe : PARA-SOL



Qualité du propos

Les trois pôles présentés sont forts conceptuellement et s'inscrivent parfaitement dans la thématique ludique recherchée. Le jury questionne toutefois le choix de l'archétype du pédalo, en lien avec l'esprit de la cour arrière montréalaise et voudra comprendre comment l'équipe justifie ses choix formels. Cet élément semble hors propos.

Qualités expérientielles

La proposition est amusante et s'adresse à tous les usagers de la place. Le projet est réussi en termes d'interactivité, ce qui constitue sa principale qualité. Les trois expériences (fontaines, carrousel et glissade) sont distinctes et complémentaires.

Qualités formelles et paysagères

Le parti pris de l'équipe de regrouper le mobilier en îlot bien défini (comme pour le mobilier courant) facilite la lecture du lieu. Le choix de trois mobiliers distincts est aussi judicieux. La proximité au sol est intéressante. Les rendus sont d'une grande qualité mais le jury s'interroge au sujet de la matérialité. Le jury émet notamment une réserve quant à l'aspect « plastique rouge » des pédalos et souligne les enjeux d'altération propre à cette couleur et les défis d'arrimage avec le mobilier courant qui est de la même couleur. L'harmonie des couleurs au travers la matérialité et la trame graphique sont à travailler.

Qualités fonctionnelles

Bien que l'équipe mentionne la prise en compte des enjeux de déplacement dans son texte, le jury n'est pas convaincu de la facilité de déplacement, de transport et d'entreposage de la gamme de mobilier ludique, et notamment du carrousel réinventé. La proposition semble davantage conçue pour être permanente que mobile. Compte tenu de l'objectif familial, le jury est aussi préoccupé de l'utilisation par tous et toutes des pédalos. En ce qui a trait aux fontaines, les membres du jury soulignent la nécessité d'avoir un appel lorsqu'il n'y a pas d'usagers (jets quelques fois en fonction) et expriment leur réserve quant à la complexité de fonctionnement liée à la modulation selon les forces induites par les usagers (défi technique, fonctionnement pour les jeunes enfants). En terminant, le jury questionne la fonction du mobilier liant présenté (table de jeu, banc, chaise longue) puisque celle-ci est très similaire au mobilier courant.

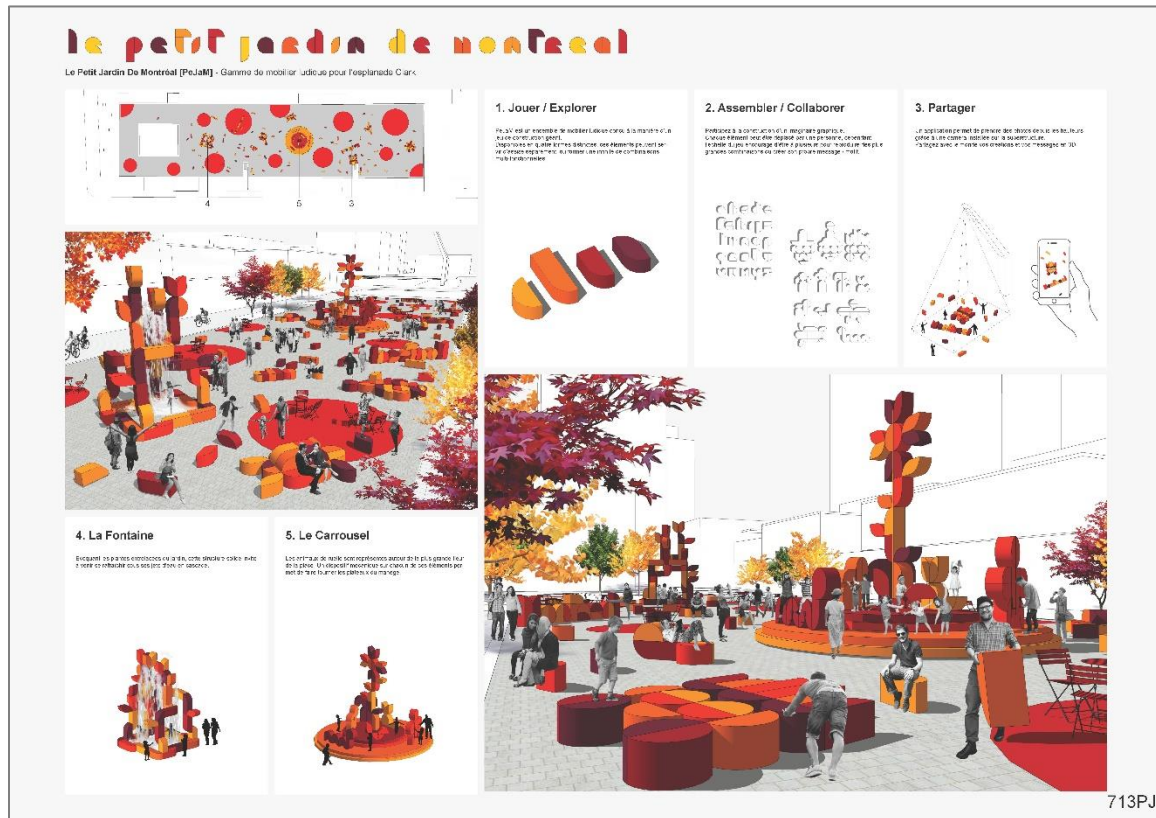
Recommandations du jury pour l'étape 2

- Questionner la pertinence de l'archétype formel du pédalo (la présence de la forme de la roue à aubes notamment) qui semble hors propos en lien avec l'esprit de la cour arrière;
- Revoir le concept du mobilier ludique complémentaire et/ou réfléchir à la pertinence d'intégration de ce mobilier, qui a actuellement la même fonction que le mobilier courant;
- Envisager la possibilité de redimensionner le carrousel, dont l'empreinte au sol semble hors proportion compte tenu de l'espace disponible et des contraintes de déplacement, de transport et d'entreposage;
- Réfléchir à la matérialité et à l'esthétique des interventions en termes de pérennité et d'intégration (matériaux, formes et couleurs);
- Réfléchir aux enjeux d'ergonomie liée à la fonction de pédaler; les grands et les petits doivent pouvoir profiter de l'expérience;
- Simplifier, s'il y a lieu, le fonctionnement des fontaines dans un souci de faisabilité (durabilité et coût) ou démontrer la viabilité des solutions techniques et technologiques;
- Illustrer plus en détail le concept de la glissade en deuxième étape du concours;
- Transmettre de l'information concernant les intentions au niveau de la trame sonore dont il est mentionné.

3.3. Proposition 713PJ

Titre : Le Petit Jardin De Montréal

Équipe : Precious Plastic



Qualité du propos

L'aspect ludique de la proposition a plu au jury. La référence à la nature est intéressante mais pas nécessairement celle reliée à une saison spécifique. L'ancrage au lieu est plus faible.

Qualités expérientielles

L'expérience ludique de pouvoir assembler des formes est une qualité du concept. Celui-ci laisse entrevoir également des possibilités de modulation des installations par les équipes du Partenariat du Quartier des spectacles au fil du temps. La photographie depuis les hauteurs et le partage d'images contribuent à bonifier l'expérience. Les expériences, en lien avec l'utilisation du carrousel et de la fontaine, doivent être approfondies.

Qualités formelles et paysagères

Ce qui est une force du concept quant à la présence de plusieurs formes (expérience) devient aussi sa faiblesse sur le plan de l'intégration (chaos dans l'espace). De plus, le jury souligne que l'équipe n'a pas intégré les bacs de plantation, ce qui accentuera d'autant plus la surenchère d'éléments. Les couleurs chaudes de la proposition ont été appréciées par le jury. Ce dernier émet cependant des réserves quant à la précision des couleurs obtenue par la matière première recyclée. Les membres du jury se questionnent également face à l'intégration du concept en toute saison (la planche illustre seulement l'automne).

Qualités fonctionnelles

Au point de vue fonctionnel, la proposition, telle qu'illustrée et comprise par le jury, demeure faible. Des enjeux sont soulevés au sujet de la matérialité et des procédés de fabrication et d'assemblage. Les formes laissent en effet présager un procédé de moulage qui nécessite des outillages dont les coûts pourraient être significatifs. Bien que l'utilisation de plastique recyclé soit louable et demeure à la base du concept, le jury mentionne que la perte de propriétés mécaniques pourrait nuire à la résistance et à la durabilité requises pour un espace public extérieur quatre saisons. Les membres du jury voudront aussi être rassurés au sujet de l'approvisionnement et de la fabrication en vue de l'appel d'offres public. Au plan de la faisabilité et de la sécurité, la fontaine est très haute et on pourrait être tenté d'y grimper. Le même commentaire s'applique pour le carrousel. Le vol des pièces mobiles et légères est aussi un point soulevé par les membres du jury.

Recommandations du jury pour l'étape 2

- Raffiner le propos;
- Rassurer le jury quant au contrôle (ou non) en fabrication des couleurs proposées;
- Trouver un équilibre entre l'avantage d'avoir des pièces mobiles sur le site et le chaos visuel qu'elles peuvent générer;
- Préciser la matérialité, les procédés de fabrication et les coûts d'outillage, le cas échéant;
- S'assurer que les spécifications des pièces et les méthodes de fabrication soient réalisables par plus d'un fournisseur et/ou manufacturier en vue de l'appel d'offres public;
- Préciser le fonctionnement de la fontaine et du carrousel;
- Envisager de reconfigurer la fontaine et le carrousel afin de prendre en compte les enjeux de sécurité sur le domaine public;
- Intégrer, dans les perspectives visuelles, tous les éléments de mobilier courant, dont les bacs de plantations.

3.4. Proposition 986NC

Titre : À l'orée du Grand Saule

Équipe : Aedifica



Qualité du propos

Le propos en lien avec la nature a plu au jury. Le fil conducteur entourant le saule, les berges et les roches est poétique. Il y a une vraie signature dans le projet et l'environnement est apaisant. Le jury souligne toutefois que l'ancrage à l'esplanade Clark est plutôt faible.

Qualités expérientielles

Les qualités expérientielles de la proposition sont appréciables et le volet contemplatif (œuvre sculpturale) a plu au jury. L'aspect ludique est cependant assez faible et mérite d'être développé.

Qualités formelles et paysagères

Bien qu'elle soit quelque peu « froide », la proposition est bien maîtrisée au plan formel. La matérialité offre une familiarité avec le mobilier en béton blanc du Quartier (mobilier à l'usage des festivals entre autres). La berge est belle et invite à la détente. La fontaine est assez bien réussie mais manque quelque peu de présence. Le jury se questionne sur le choix d'implantation de la gamme de mobilier proposée en lien avec le mobilier courant. Il souligne notamment les enjeux en termes de chaleur produite par la surface bétonnée au sol et le manque d'intégration des bacs de plantations à proximité des éléments de mobilier ludique. Le concept se doit de fonctionner avec l'intégration du mobilier courant et les tapis rouges.

Qualités fonctionnelles

L'équipe semble avoir très peu pris en compte la facilité de déplacement, de transport et d'entreposage de la gamme de mobilier ludique. La proposition semble davantage conçue pour être permanente que mobile. La fontaine est très massive et semble difficile à déplacer. Des préoccupations de fonctionnement et d'étanchéité sont également formulées par le jury. Certains enjeux de sécurité et d'accessibilité sont aussi soulevés par le jury, notamment l'embarquement et le déplacement sur les rebords de la fontaine.

Recommandations du jury pour l'étape 2

- Développer l'aspect ludique de la proposition;
- Raffiner formellement la fontaine afin de lui donner plus de présence, celle-ci étant jugée trop grêle;
- Envisager la possibilité de redimensionner la fontaine ou de proposer des principes qui tiendront compte de l'espace disponible et des contraintes de montage/démontage, de déplacement, de transport et d'entreposage;
- Réfléchir à l'implantation et intégrer, dans les perspectives visuelles, tous les éléments de mobilier courant, dont les bacs de plantations et les tapis rouges;
- Développer les aspects techniques et prendre en compte les enjeux de sécurité;
- Transmettre de l'information concernant les intentions au niveau de la trame sonore dont il est mentionné.

ÉTAPE 2

PRESTATIONS DES FINALISTES

4. PROCESSUS

4.1. Conformité des dossiers de complément d'équipe

Conformément aux exigences du Règlement, les finalistes ont complété leur équipe et déposé un dossier de complément d'équipe le 31 octobre 2019 afin de démontrer que leur équipe répondait aux conditions d'admissibilité pour l'étape 2 du concours.

L'analyse de conformité des dossiers de complément d'équipe a été effectuée par la conseillère professionnelle. Tous les dossiers ont été jugés conformes.

La sélection des équipes finalistes a été annoncée publiquement le 13 novembre 2019.

4.2. Conformité des prestations

À la suite du dépôt des prestations des finalistes le 11 décembre 2019, l'analyse de conformité des prestations a été effectuée par la conseillère professionnelle du concours. Toutes les prestations ont été jugées conformes.

4.3. Déroulement du comité technique et du jury

À la suite de la réception des prestations, un comité technique a analysé objectivement les répercussions techniques, programmatiques, réglementaires et budgétaires des prestations.

La composition du comité technique était la suivante :

- François Hubert, ingénieur chargé de planification, Services des infrastructures et du réseau routier, Ville de Montréal
- Geneviève Lacoste, contremaître Parcs et Horticulture, Division circulation et inspection du domaine public, Direction des travaux publics, Arrondissement de Ville-Marie (en remplacement de Juan Carlos Restrepo)
- Pierre Lapointe, directeur des opérations et de la production, Partenariat du Quartier des spectacles
- Simon Pouliot, conseiller en aménagement, Service de l'urbanisme et de la mobilité, Ville de Montréal
- Guy Tremblay, architecte paysagiste, Fauteux et associés

Le comité technique a reçu les prestations par courriel le 11 décembre 2019 pour en faire une analyse individuelle. Les prestations ont été transmises au jury le 13 décembre. Le comité technique s'est réuni le 17 décembre pour mettre en commun ses commentaires. Le rapport du comité technique a été transmis aux membres du jury et aux finalistes le 9 janvier 2020.

Les finalistes ont présenté leur prestation devant le jury le 16 janvier 2020, au 801, rue Brennan, 7e étage, Montréal. L'ordre de passage des équipes a été tiré au sort et était le suivant :

10h00 – 10h40 Ædifica avec Groupe EGP/Egli Gallacio Palanca + CS Design

10h50 – 11h30 Alto Design et Dikini avec Latéral + Induktion

11h45 – 12h25 PARA-SOL avec Concept Paradesign + François Ménard Génie Fontainier

13h30 – 14h10 Precious Plastic MTL avec ELEMA + Lemay

Chaque finaliste disposait d'une période de 20 minutes pour présenter son projet, suivie d'une période de questions de 20 minutes de la part du jury.

Pour l'étape 2 du concours, les critères d'évaluation étaient les mêmes que ceux de l'étape 1, auxquels s'ajoutaient :

- Durabilité et facilité d'entretien pressenties;
- Faisabilité;
- Qualification de l'Équipe pour réaliser le mandat :
 - Expérience et expertise du Coordonnateur 25 %;
 - Expérience et expertise des autres membres de l'Équipe 30%;
 - Pertinence des projets antérieurs présentés 30 %;
 - Organisation et structure de l'Équipe 15 %.

À la suite des présentations de toutes les équipes, les membres du jury ont d'abord évalué la qualification de l'équipe pour réaliser le mandat (section 5). Les autres critères se rapportant à la qualité du concept ont par la suite été évalués. Les arguments qui ont conduits à la décision du jury sont présentés à la section 6 du rapport. La prestation lauréate est d'abord présentée, suivie des autres, dans l'ordre numérique de leur numéro d'identification.

5. COMMENTAIRES DU JURY – VOLET QUALIFICATION DES ÉQUIPES

La qualification des équipes a été évaluée conformément à la pondération prévue au Règlement du concours, à l'aide du dossier de complément d'équipe. Ce pointage est indicatif pour la prise de décision du jury et sert à mesurer la capacité des équipes à réaliser le mandat.

À la lumière de l'évaluation, le jury a émis des réserves quant à la capacité de l'équipe Precious Plastic MTL à réaliser l'ensemble des phases du projet. L'équipe n'a pas (ou peu) présenté de projets antérieurs pertinents en lien avec les défis du projet (entre autres mobilier urbain sur le domaine public, expertise en design industriel) et le volet coordination et organisation de l'équipe a été jugé faible lors de l'évaluation.

Critères	AEdifica	Alto Design + Dikini	Para-sol	Precious Plastic MTL
	Expérience et expertise du Coordonnateur 25 %	20/25	22/25	21/25
Expérience et expertise des autres membres de l'Équipe 30%	26/30	26/30	23/30	21/30
Pertinence des projets antérieurs présentés 30 %	22/30	23/30	25/30	16/30
Organisation et structure de l'Équipe 15 %	14/15	13/15	12/15	8/15
Pointage final (100 %)	82/100	84/100	81/100	61/100

6. COMMENTAIRES SPÉCIFIQUES PAR PRESTATION

6.1. Prestation Oasis tranquilles - Lauréate

Équipe : Alto Design et Dikini avec Latéral + Induktion

Le Carrousel

Oasis de verdure contemplative

Puits et gronde en biléonit doucement tourner pour contempler la végétation censée, la contrôler et le paysage qui défile lorsqu'il se met en à pédaler.



La rotation est assurée par un effet carrousel. Les biléons sont en forme d'arc de cercle et tournent à 180° en continu. Ils sont conçus pour offrir une expérience contemplative et ludique. Le concepteur des biléons doit prendre en compte les dimensions de rotation et la hauteur de la structure.

Disponibilité de matériaux en acier, en aluminium ou en bois. Le concepteur doit prendre en compte les dimensions de rotation et la hauteur de la structure.





Construction

- Structure d'acier inoxydable peint.
- Support et biléon réalisés en aluminium anodisé.
- Colonne pour l'éclairage lumineuse à LED, à l'intérieur de la structure.
- Base de la structure en béton ou en acier inoxydable.
- Base de la structure en béton ou en acier inoxydable.



Transport et rangement prolongé

- Transporter le carrousel pour être transporté par camion et installé dans un emplacement fixe.
- Le carrousel est conçu pour être transporté et installé dans un emplacement fixe.
- Le carrousel est conçu pour être transporté et installé dans un emplacement fixe.



Déplacement

- Le carrousel est conçu pour être transporté par camion et installé dans un emplacement fixe.
- Le carrousel est conçu pour être transporté et installé dans un emplacement fixe.
- Le carrousel est conçu pour être transporté et installé dans un emplacement fixe.





ALTO DESIGN
2000 rue Wilson, Montréal H3J 3P3
Montréal (Québec) H3J 3J2
514 278 2000
info@alto-design.com

DIKINI STUDIO
8033 rue Saint-Denis # 100
Montréal (Québec) H2V 4E1
514 384 3333
info@dikinistudio.com

351RS

La fontaine

Oasis de rafraîchissement

Un jet d'eau en forme de spirale qui tourne et tourne, offrant une expérience rafraîchissante et ludique. Le concepteur doit prendre en compte les dimensions de rotation et la hauteur de la structure.



Construction et spécifications

- Matériau d'acier inoxydable, d'aluminium peint ou de bois.
- Structure en acier inoxydable, d'aluminium peint ou de bois.
- Le carrousel est conçu pour être transporté et installé dans un emplacement fixe.
- Le carrousel est conçu pour être transporté et installé dans un emplacement fixe.
- Le carrousel est conçu pour être transporté et installé dans un emplacement fixe.





Les Hamacs

Oasis de détente et de découverte

Un hamac en forme de spirale qui tourne et tourne, offrant une expérience relaxante et ludique. Le concepteur doit prendre en compte les dimensions de rotation et la hauteur de la structure.



ALTO DESIGN
2000 rue Wilson, Montréal H3J 3P3
Montréal (Québec) H3J 3J2
514 278 2000
info@alto-design.com

DIKINI STUDIO
8033 rue Saint-Denis # 100
Montréal (Québec) H2V 4E1
514 384 3333
info@dikinistudio.com

351RS

Qualité du propos

Le propos quelque peu littéral de la proposition de la première étape du concours a évolué vers une interprétation plus sensible de l'allégorie de la cour arrière, davantage axée sur la convivialité. L'idée des îlots, ces oasis tranquilles, est en adéquation avec l'esprit souhaité pour le lieu. La référence aux buts de hockey demeure pertinente dans cet espace et évoque un langage qui unit et rassemble.

Qualités expérientielles

Les expériences proposées sont simples mais variées. Les hamacs sont un complètement judicieux aux autres assises du lieu. Leur disposition en salon fermé ou ouvert sur la place offre deux expériences pour les usagers. Ce mobilier ludique permet de flâner, se relaxer, jouer et offre un fort potentiel d'appropriation de l'espace.

Le carrousel est un appel à s'émerveiller, autant de jour que de nuit, avec la présence des lanternes de jardin / lucioles.

Le jury souligne cependant que la fontaine de la première étape, l'arrosoir de jardin oscillateur, était plus intéressante sur le plan expérientiel, en plus d'être évocatrice sur le plan narratif. Bien que les contraintes techniques soient à la base du remaniement de sa configuration en phase 2, l'aspect statique de cette nouvelle fontaine et son esthétique jugée quelque peu passéiste n'ont pas plu aux membres du jury. La conception de la fontaine mériterait d'être revue.

Qualités formelles et paysagères

La proposition Oasis tranquilles est celle qui réussit le mieux l'équilibre échelle – intégration - surenchère. Il y a une cohobation harmonieuse entre tous les éléments ludiques et l'aménagement déjà en place. La proposition témoigne d'une bonne réflexion de l'équipe quant aux volumes et à la facilité de lecture du lieu (entre autres par le regroupement du mobilier en îlot bien défini).

Sur le plan formel, on sent de la légèreté et de la transparence dans la gamme de mobilier ludique, ce qui est perçu positivement par les membres du jury. La forme de tonnelle pour le carrousel réfère à un langage moins contemporain (ce qui peut moins plaire, souligne le jury) mais est à l'échelle du lieu. L'intégration de la verdure, telle qu'illustrée sur les planches, est une force du concept, bien qu'elle présente un défi considérable.

Qualités fonctionnelles, durabilité et facilité pressenties, faisabilité

La proposition est solide sur le plan fonctionnel. Les enjeux de déplacement et d'entreposage ont été bien pris en compte. L'équipe a su également répondre aux préoccupations du comité technique quant à la durabilité et à la facilité d'entretien des cordages des hamacs.

Les principaux défis techniques soulevés par le jury concernent les enjeux de sécurité et d'ergonomie en lien avec les pédales du carrousel, de même que les plantations sur ce dernier (croissance et résistance des plantations et enjeux de déplacement).

Nonobstant ce qui précède, le jury considère que la faisabilité de la proposition a été démontrée et que l'équipe est qualifiée pour la réaliser.

En terminant, les membres du jury soulignent la qualité de la présentation, la grande expertise de l'équipe et leur ouverture à faire évoluer le concept, au besoin, avec la Ville et le Partenariat du Quartier des spectacles. Bien que la proposition présente encore quelques enjeux techniques à cette étape, le jury est confiant que l'équipe saura les résoudre.

Qualité du propos

Le propos derrière la proposition a été l'élément jugé le plus faible par les membres du jury. La proposition est en rupture avec la volonté programmatique de faire de cet espace un lieu convivial et intimiste. Les pôles présentés sont ludiques mais il n'y a pas de discours narratif qui les unit. Ce sont trois objets bien distincts. Le projet est intrigant mais n'est pas approprié au lieu.

Qualités expérientielles

Le jury tient à souligner l'originalité et la variété des expériences proposées. Cette proposition se démarque des autres et surprend (wow effect). Les interactions sont simples à comprendre et efficaces. L'interactivité avec la fontaine est un point fort de la proposition.

Qualités formelles et paysagères

Les qualités formelles des éléments de mobilier sont appréciables. La fontaine est à l'échelle humaine et est l'élément le mieux réussi de la proposition.

Le jury note toutefois un manque de sensibilité et de poésie dans l'approche formelle pour les autres éléments de mobilier, notamment pour le carrousel. Le projet possède une signature très forte qui crée une surenchère par rapport à l'aménagement en place et au mobilier courant. L'identité marquée du mobilier s'intègre difficile au lieu.

Qualités fonctionnelles, durabilité et facilité pressenties, faisabilité

Compte tenu des enjeux techniques et budgétaires, bien qu'il puisse être discutable d'utiliser de l'eau de l'aqueduc en continu, la fontaine brumisateuse proposée est un élément bien maîtrisé de la proposition.

Comme pour la première étape du concours, le jury n'est pas convaincu de la facilité de déplacement, de transport et d'entreposage du carrousel réinventé. Celui-ci est volumineux et comporte plusieurs composantes. Cet élément sera très difficile à gérer par le Partenariat du Quartier des spectacles en période de festivals. Sur le plan de l'entretien, le jury souligne que les nacelles creuses du carrousel nécessiteront un nettoyage fréquent (amas de feuilles et de déchets).

La prise en compte de l'accessibilité universelle demeure un point très faible de la proposition. Ce manque de considération est difficilement justifiable dans le cadre d'un projet qui s'adresse à l'ensemble de la population.

En terminant, malgré l'expertise de l'équipe, le jury n'est pas convaincu que ce projet pourrait rencontrer le budget, compte tenu des nombreuses composantes et des procédés de fabrication variés. Le jury souligne entre autres la main-d'œuvre importante qui sera requise pour réaliser les escaliers circulaires entourant le carrousel.

Qualité du propos

Le jury souligne d'emblée que le volet social et environnemental du projet est une grande force du concept. C'est d'ailleurs la seule proposition à avoir exploité cette avenue.

En contrepartie, bien que l'aspect collaboratif et de partage soit mis de l'avant, le propos narratif demeure somme toute faible et non développé. Le jury souligne par ailleurs qu'il est dommage que l'atelier-conteneur visant à faire découvrir le processus du recyclage n'ait pas été inclus dans la proposition (optionnel et hors-budget). Le volet éducatif du projet aurait eu sa place sur l'esplanade Tranquille et l'équipe aurait eu avantage à prioriser cet aspect du projet.

Qualités expérientielles

L'aspect collaboratif et interactif du projet est intéressant. Le caractère ludique lié au jeu de blocs répond bien à la commande. Le fait de pouvoir dessiner et construire un assemblage de blocs est également un élément appréciable du concept qui contribue à enrichir l'expérience. La composante numérique est également complémentaire et justifiée.

Qualités formelles et paysagères

La variété de formes et de couleurs est un élément qui a été jugé de façon positive par le jury. C'est éclatant, ludique, lumineux.

Bien que l'équipe ait tenté de limiter la zone de jeu à l'étape 2 par l'ajout d'un tapis, il n'en demeure pas moins qu'il sera difficile de contraindre les utilisateurs à ne pas déplacer les blocs hors de la zone de jeu. Cette proposition crée un désordre visuel sur cette place déjà très chargée.

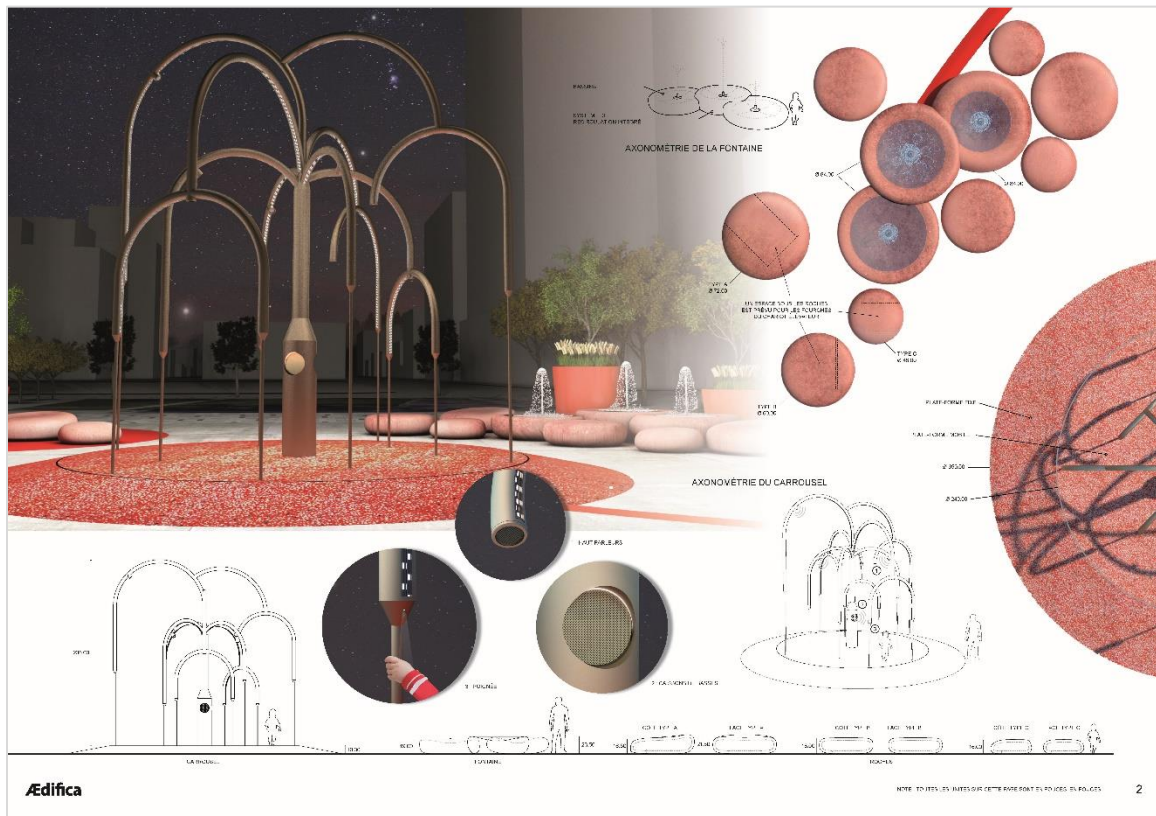
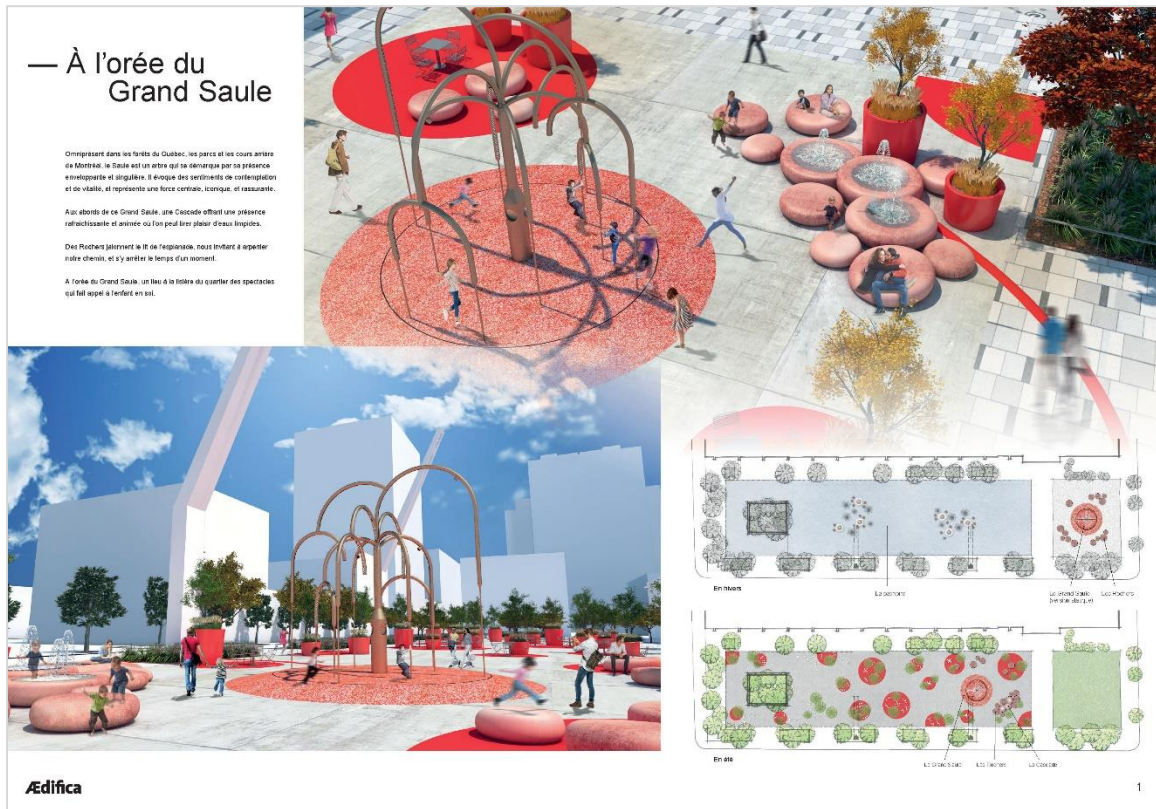
Qualités fonctionnelles, durabilité et facilité pressenties, faisabilité

Au point de vue fonctionnel et technique, la proposition demeure faible et l'équipe n'a pas su convaincre le jury quant aux nombreux enjeux soulevés par le comité technique. Le jury souligne entre autres : la durabilité questionnée des blocs de plastique et des composantes interactives sur une période de 10 ans, le grand nombre de pièces amovibles qui rend la gestion, l'entretien et le rangement quotidien ardu, le risque de vol important des blocs, ainsi que les contraintes du procédé de fabrication du thermoformage qui changeront considérablement l'aspect cubique et monolithique des blocs (cube avec un joint visible au centre, avec des parois légèrement en angle).

Compte tenu des enjeux importants soulevés ci-haut et de la qualification de l'équipe jugée plus faible, le jury émet des doutes quant à la faisabilité de ce projet, la faisabilité étant définie comme « la probabilité de respecter intégralement les limites du projet à l'égard des ressources allouées (humaines et budgétaires), des échéances établies et des contraintes du site ».

6.4. À l'orée du Grand Saule

Équipe : Ædifica avec Groupe EGP/Egli Gallacio Palanca + CS Design



Qualité du propos

La nature en ville, l'idée de se reposer et l'évocation du calme qui se dégage de la proposition sont des attributs qui ont plu aux membres du jury. Toutefois, comme souligné à la première étape du concours, l'ancrage à l'esplanade Tranquille et à l'esprit de la cour arrière est plutôt faible.

Qualités expérientielles

Les qualités expérientielles du carrousel sont une force du concept, plus particulièrement sur le plan du son et de la lumière. L'expérience est immersive et universellement accessible.

En contrepartie, les expériences offertes par la fontaine et les rochers sont très limitées. Ces éléments de mobilier sont élégants mais l'aspect ludique est peu développé.

Qualités formelles et paysagères

Le parti pris de l'équipe de regrouper l'ensemble du mobilier ludique à un seul endroit sur le site a été apprécié par le jury. L'implantation est réussie et s'intègre bien à l'aménagement de la place et aux autres éléments de mobilier courant. L'équipe démontre une sensibilité face à l'implantation qu'elle souhaite d'ailleurs décliner en plusieurs options lors du développement.

Les éléments de mobilier sont esthétiques et possèdent des qualités formelles indéniables. La proposition est à l'échelle du site. Le fait de pouvoir utiliser le carrousel comme un élément lumineux sculptural en hiver est appréciable.

Qualités fonctionnelles, durabilité et facilité pressenties, faisabilité

À la deuxième étape du concours, l'équipe a mieux pris en compte la facilité de déplacement, de transport et d'entreposage de la gamme de mobilier ludique.

Certains enjeux de sécurité et d'accessibilité persiste néanmoins face à la fontaine et aux rochers (les enfants vont chercher à sauter sur ces éléments en béton).

Bien que le projet possède des qualités indéniables, que la faisabilité soit démontrée et que l'équipe inspire confiance quant à la capacité de réalisation de son projet, le jury a préféré la proposition Oasis tranquilles dont les expériences proposées et le propos s'inscrivent de façon plus convaincante dans l'esprit de l'esplanade Tranquille.

7. RECOMMANDATIONS DU JURY

En conclusion d'un processus rigoureux et transparent, le jury recommande à la Ville de Montréal de confier un mandat à l'équipe **Alto Design et Dikini avec Latéral + Induktion** pour finaliser la conception, faire les plans et devis et assurer le suivi de fabrication et d'installation.

8. COMMENTAIRES DU JURY SPÉCIFIQUES AU DÉVELOPPEMENT DE LA PRESTATION LAURÉATE

En vue de la finalisation du concept et de la réalisation des plans et devis, les membres du jury souhaitent émettre les commentaires suivants à l'équipe lauréate :

- Considérant les défis de gestion et d'opération du mobilier ludique sur l'esplanade, développer des solutions performantes entourant le montage, démontage, déplacement et entreposage de la gamme de mobilier;
- Malgré les défis techniques, envisager la possibilité de revenir à une proposition de fontaine se rapprochant de celle de l'étape 1 du concours, jugée de loin beaucoup plus intéressante quant à l'expérience pour le public, au narratif de la cour arrière et à ses qualités formelles;
- S'assurer de l'ergonomie et du confort des hamacs qui sont essentiels au succès du projet (en prototypage) en tout en s'assurant de l'originalité du concept (avoir une voie distinctive par rapport à d'autres projets urbains de hamac);
- Intégrer deux entrées / sorties (à la place d'une seule) lorsque les hamacs sont disposés en mode salon fermé, pour une meilleure circulation et déambulation;
- La vigne étant un défi du projet, cette composante doit être développée avec des professionnels du domaine (architecte paysagiste, biologiste, etc.); de plus, envisager d'autres possibilités de matérialisation de l'idée si elle ne peut se réaliser (vigne de lumières à titre d'exemples);
- Améliorer la fonction de pédaler pour faire tourner le carrousel (c'est-à-dire la position requise pour pédaler) ou envisager un autre système plus universel et ergonomique pour faire tourner le carrousel;
- Porter une attention particulière en termes de sécurité en ce qui a trait à l'interface entre la section rotative du carrousel et sa bordure fixe en périphérie;
- Faire des propositions pour la couleur des différents éléments afin de voir s'il ne serait pas préférable de diminuer la couleur rouge déjà très présente dans l'espace;
- Faire des propositions d'implantation au niveau de l'aménagement; il semble rester peu d'espace pour disposer des tapis avec uniquement trois bacs de plantations;
- Revoir le parti pris de mettre le mobilier complémentaire et la fontaine au centre des tapis. La composition pourrait possiblement être plus dynamique si tous les éléments n'étaient pas disposés de façon concentrique.