



Recherche

En 2017, la Maison de l'innovation sociale a dirigé une série d'ateliers auprès de quelques 300 jeunes âgés de 6 à 17 ans, de tous les arrondissements de la ville. Leurs témoignages portent sur des enjeux liés à la vie en société, leur quotidien et partagé leurs rêves.

« Ça me dérange quand on coupe des arbres... Car il y a des animaux qui perdent leur maison. »
Véronika, 10 ans, Pierrefonds-Roxboro

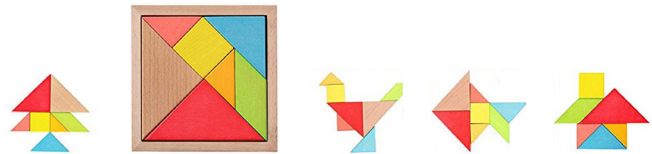
« Je pense qu'on devrait faire plus d'activités à proximité, comme ça il y aura plus de contact entre les gens. Il y a un parc à côté, mais les gens ne se parlent pas vraiment. Ils sont juste avec leurs enfants... les enfants parlent entre eux, mais pas les parents. »
Justinion, 12 ans, LaSalle

Une Montréal sensible se dessine et fait rêver par sa bienveillance, son amour vibrant pour la nature. C'est dans cette foulée que nous souhaitons donner un rôle significatif aux enfants dans le développement d'une gamme de mobilier pour l'esplanade Clark :

- Sensible aux préoccupations des enfants
- À la hauteur de leur imagination
- En leur donnant un rôle dans le processus et le résultat final
- En s'assurant que le produit final interpelle un public de tout âge

Projet Tangram

Utiliser le besoin de modularité comme un atout narratif, en créant des composantes qui s'assemblent de façons différentes pour raconter plusieurs histoires, tels des tangrams tri-dimensionnels. Inviter les enfants à imaginer les possibles.



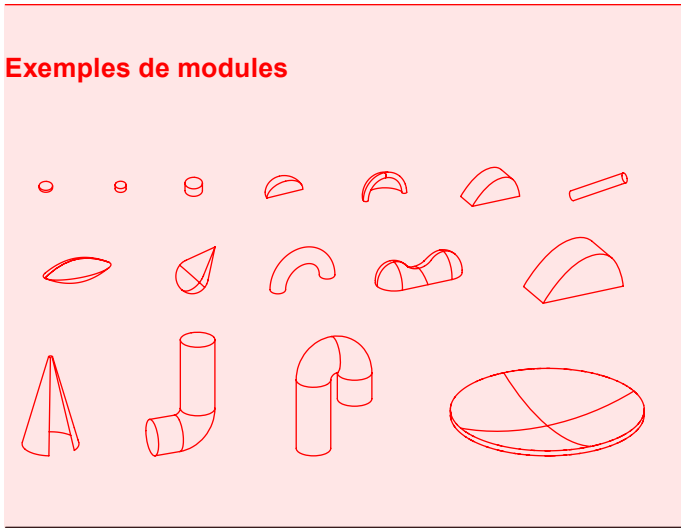
TANGRAM – SEPT PIÈCES DE BASE CRÉENT DE MULTIPLES DESSINS

Les modules de Projet Tangram sont utilisés seuls ou en composition. On diversifie les usages au fil de leur déplacements sur l'esplanade Clark, en marquant les saisons, les années.



Un atelier préliminaire au studio avec des enfants nous a permis d'explorer des histoires de cour arrière. À partir de ce que l'on nous a raconté, nous avons développé une première mouture de modules pour interpréter ces histoires.

Exemples de modules

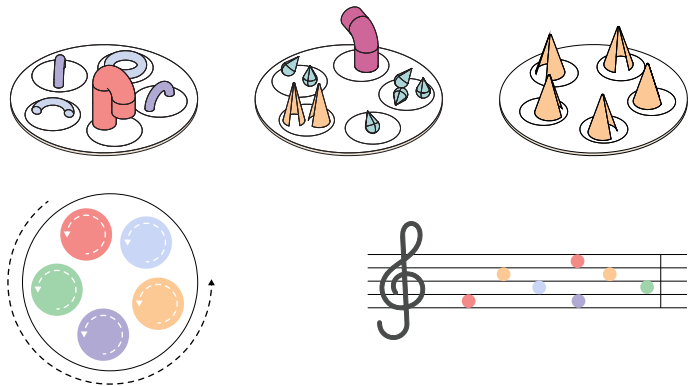


Deux plateformes

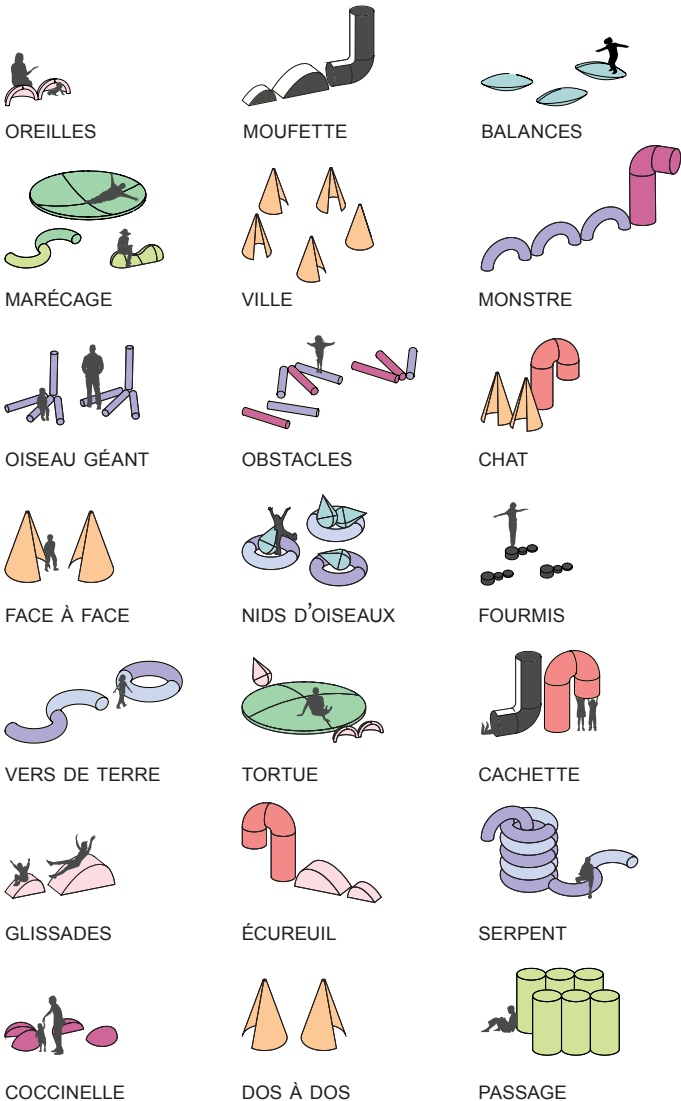
Deux plateformes accueillent les modules pour créer un carrousel et une fontaine.

1. Plateaux musicaux

Une grande plateforme circulaire robotisée et tourne très, très lentement. Sur celle-ci sont présentés des plateaux, non robotisés, qui déclenche des partitions musicales lorsqu'en mouvement. On y dépose différents modules pour raconter différentes histoires, les ambiances sonores peuvent aussi varier en conséquences. On joue ce carrousel tel un instrument de musique.

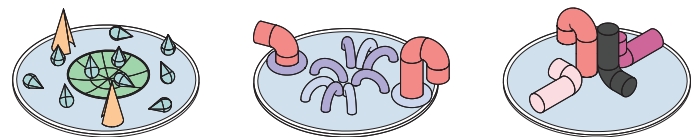


Histoires de cour arrière



2. Plateau d'eau

Une grande plateforme présente un miroir d'eau dans lequel les modules sont déposés, offrant différentes façon de se mettre les pieds dans l'eau, de sauter d'un module à l'autre.





Modulaire et mobile

Nous imaginons des objets lourds, déplaçables avec l'équipement du quartier et entreposables de façon optimale. Ils sont robustes et d'une durée de vie de 10 ans. Pour ce volet fonctionnel, le mobilier Morelli développé pour le Quartier des spectacles est un point de départ inspirant.

Recyclé

Les modules sont fait principalement de plastique recyclé HDPE, fréquemment utilisé dans la fabrication de mobilier urbain. On retrouve ce type de plastique dans plusieurs couleurs. Toutefois, dans le processus de recyclage et de transformation, les couleurs ne sont pas triées et la plupart du mobilier résultant est brun ou gris.

Il y a de plus en plus de projets de recyclage participatifs, notamment Ecobirdy qui recycle des jouets pour enfants pour faire son mobilier, ou encore toute la démarche du studio Thing Thing qui crée des rituels rassembleurs pour transformer le plastique. Vue la qualité industrielle recherchée, nous proposons un rituel qui rassemble le public plutôt dans le processus du choix et de la collecte des matériaux à recycler.



Avec les enfants

1. Co-crérer

- Atelier pour affiner notre compréhension des usages possibles et développer les modules de base
- Atelier pour tester le potentiel narratif des formes en donnant des maquettes des objets et les invitant à créer diverses configurations pour l'espace

2. Co-fabriquer

- Atelier de réflexions sur quels plastiques chez nous sont en HDPE et quelles couleurs à privilégier
- Appel à collecter les plastiques des couleurs choisis ensemble

3. Co-programmer

Selon ce qui est faisable pour les opérateurs du site :

- Création d'un catalogue de configurations signé par les enfants
- Invitation annuelle à participer à la planification du site

