

LUMINOTHÉRAPIE AU QUARTIER DES SPECTACLES VOLET CONCEPTION ET RÉALISATION DE CONTENUS DE VIDÉOPROJECTION SUR 8 FAÇADES DU QUARTIER DES SPECTACLES

RAPPORT DU JURY

Préparé par : Véronique Rioux, designer industriel, conseillère professionnelle
Approuvé par le jury – 4 juillet 2013

ÉTAPE 1 : PROPOSITIONS ANONYMES

1. DATE DE RÉUNION DU JURY À L'ÉTAPE 1

31 mai 2013.

2. COMPOSITION DU JURY À L'ÉTAPE 1

Le Jury comprend cinq membres. Il est composé des personnes suivantes :

- Lucie Bazzo, conceptrice d'éclairages danse et théâtre professionnel
- Patrick Doyon, illustrateur et réalisateur de films d'animation, Doiion
- Pierre Fortin, directeur général, Partenariat du Quartier des spectacles
- Olivier Goulet, président, Geodezik
- Pascal Lefebvre, directeur de la programmation, Partenariat du Quartier des spectacles

Olivier Goulet est élu président du jury par l'ensemble des jurés.

Deux personnes assistent aux travaux du jury à titre d'observateurs :

- Béatrice Carabin, commissaire au design, Bureau du design de la Ville de Montréal
- Benoit Lemieux, directeur des opérations, Partenariat du Quartier des spectacles

3. FONCTIONNEMENT DU JURY ET CONFORMITÉ DES PROPOSITIONS

La conseillère professionnelle présente le mode de fonctionnement du jury et les critères d'évaluation de la phase 1. Elle mentionne les irrégularités observées concernant trois propositions. Ces propositions sont déclarées inadmissibles par les membres du jury parce qu'elles ne présentent pas des images synthèses de chacune des huit façades de vidéoprojection. 14 propositions sont admissibles et seront évaluées par le jury.

4. ÉVALUATION DES PROPOSITIONS

De façon individuelle, les membres du jury font la lecture des propositions. Le jury donne son appréciation suite à la lecture et à l'analyse de chacune des propositions. Le jury procède d'abord par élimination puis argumente pour choisir les trois finalistes.

Au terme des délibérations, les trois finalistes sont :

- Playmind
- Lucion Média
- Champagne Club Sandwich

ÉTAPE 2 : PRESTATIONS DES FINALISTES

5. DATE DE RÉUNION DU JURY À L'ÉTAPE 2

28 juin 2013.

6. COMPOSITION DU JURY À L'ÉTAPE 2

Olivier Goulet est absent du jury suite à un contretemps de dernière minute. Il est remplacé par Janicke Morissette. La composition du jury à l'étape 2 est donc la suivante :

- Lucie Bazzo, conceptrice d'éclairages danse et théâtre professionnel
- Patrick Doyon, illustrateur et réalisateur de films d'animation, Doiion
- Pierre Fortin, directeur général, Partenariat du Quartier des spectacles
- Pascal Lefebvre, directeur de la programmation, Partenariat du Quartier des spectacles
- Janicke Morissette, designer, Geodezik

Une personne assiste aux travaux du jury à titre d'observateur :

- Mikaël Charpin, directeur adjoint, responsable du Parcours lumière, Partenariat du Quartier des spectacles

7. FONCTIONNEMENT DU JURY ET CONFORMITÉ DES PRESTATIONS

La conseillère professionnelle présente le mode de fonctionnement du jury et les critères d'évaluation de la phase 2. Elle mentionne que les trois prestations déposées sont admissibles et conformes au Règlement.

8. AUDITIONS DES FINALISTES

L'audition des finalistes devant le jury fait partie intégrante des livrables de la deuxième étape. Chaque finaliste dispose d'une période de 20 minutes pour présenter son projet, suivie d'une période de questions de 20 minutes en interaction avec le jury.

Les 3 auditions ont lieu dans l'ordre suivant, lequel a été déterminé par tirage au sort.

9h30 – Lucion Média

10h20 – Champagne Club Sandwich

11h20 – Playmind

9. ÉVALUATION DES PRESTATIONS

Lorsque le temps le permet, le jury discute de la prestation concernée suite à l'audition du finaliste. La suite des délibérations se poursuit après l'ensemble des présentations.

Au terme du processus, le jury désigne l'équipe de Champagne Club Sandwich lauréate du concours. Les arguments qui ont présidés à la décision sont résumés dans les pages qui suivent.

10. COMMENTAIRES DU JURY RELATIFS AUX PRESTATIONS

CHAMPAGNE CLUB SANDWICH – TROUVE BOB – PROJET LAURÉAT



Proposition anonyme de l'étape 1 – Voir prestation de l'étape 2 sur le site Montréal Ville UNESCO de design

Le projet proposé a beaucoup plu aux membres du jury pour sa grande simplicité, son efficacité et son côté ludique. La proposition est festive, colorée et accessible à un public de tous âges. Le projet est rassembleur. Le contenu graphique géométrique et contrasté laisse entrevoir beaucoup de possibilités au niveau de l'intégration architecturale, ce qui constitue une grande force du concept.

L'idée du jeu est intéressante, originale et le projet est participatif. La trame sonore d'inspiration 8-bits est cohérente avec le visuel et contribuera certainement à interpeller les passants.

À la première étape, le jury s'était questionné au sujet de la scénarisation des jeux, leurs niveaux de difficulté et leurs répétitivités. La prestation vidéo de l'équipe finaliste apporte en ce sens des réponses convaincantes au niveau narratif. Les membres du jury soulignent d'ailleurs l'évolution marquée et positive du projet en phase 2. Le propos des concepteurs est clair, le projet est simple, efficace et très bien construit. La complémentarité du site web ajoute aussi beaucoup de possibilités en termes de communication avec le public et de stratégie média.

En plus d'être indéniablement le concept le mieux articulé, cette prestation rejoint parfaitement les objectifs du concours en proposant une œuvre qui place l'individu au cœur du projet et qui incitera petits et grands à s'arrêter et déambuler dans le quartier malgré les rigueurs de l'hiver.

LUCION MÉDIA - ANIMAUX MOMENTANÉS



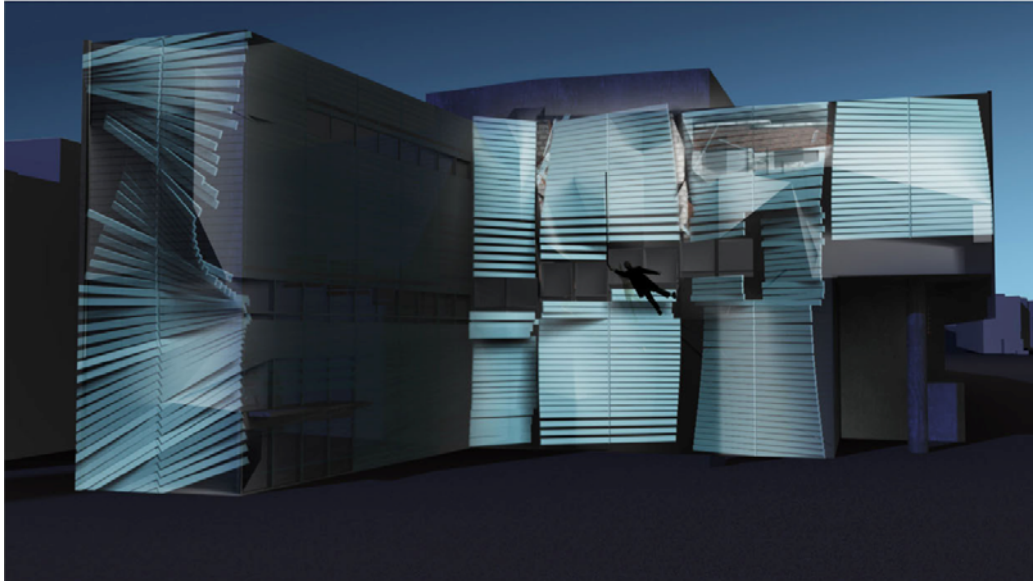
Proposition anonyme de l'étape 1 - Voir prestation de l'étape 2 sur le site Montréal Ville UNESCO de design

L'univers surréaliste, futuriste, ludique, festif et coloré de la proposition a plu au jury. La thématique de l'assemblage et du collage est simple, efficace et le projet est accessible à un large public. L'intégration de la lumière, comme thème récurrent dans chacun des tableaux, est riche. Le contenu graphique est percutant et les images sont d'une grande qualité esthétique.

La trame sonore est sans contredit l'élément fort du concept. La musique originale de Malajube, avec une instrumentation électromécanique, évoque un mécanisme qu'on remonte et s'inscrit complètement dans l'univers dadaïste de l'œuvre.

En contrepartie, la prestation est davantage contemplative qu'expérientielle. Les membres du jury soulignent également qu'il sera difficile de scénariser l'idée pour maintenir l'intérêt pendant toute la durée de la projection. Le jury n'a pas été convaincu que le projet réussira à capter suffisamment l'attention du public. Malgré la qualité de la prestation et la riche composition de l'équipe, à terme, et en comparaison avec le projet lauréat, le jury ne recommandera pas de poursuivre avec cette prestation.

PLAYMIND - TEMPS SUSPENDU



Proposition anonyme de l'étape 1 - Voir prestation de l'étape 2 sur le site Montréal Ville UNESCO de design

Ce projet ambitieux a beaucoup plu au jury pour son intégration au plan architectural et urbanistique. La proposition est très ancrée dans le contexte montréalais. Les images sont d'une grande qualité esthétique et l'univers est riche.

Les références historiques portent le projet à un autre niveau, ce qui a été grandement apprécié par les membres du jury. La trame sonore accompagne également bien le visuel. L'idée du mouvement chorégraphié des personnages, présents dans chacun des tableaux, est aussi un élément fort.

Il est cependant difficile de faire le lien entre ces mouvements de danse et de cirque et le côté historique du projet, soulignent les membres du jury. En ce sens, le propos est difficile à saisir. Bien que le projet présente un potentiel, l'idée maîtresse n'est pas suffisamment développée et aboutie au niveau du sens de l'œuvre.

11. RECOMMANDATION DU JURY

En conclusion d'un processus rigoureux et transparent, le jury recommande au Partenariat du Quartier des spectacles de confier un mandat à l'équipe Campagne Club Sandwich pour le projet Trouve Bob.