

**LUMINOTHÉRAPIE AU QUARTIER DES SPECTCALES
CONCOURS MULTIDISCIPLINAIRE DE MISE EN VALEUR ET D'ANIMATION DES ESPACES
PUBLICS - Place des Festivals**

RAPPORT DU JURY

Préparé par : Véronique Rioux, designer industriel, conseillère professionnelle pour le concours
Approuvé par le jury - 4 juillet 2014

ÉTAPE 1 : PROPOSITIONS ANONYMES

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

2 mai 2014.

2. COMPOSITION DU JURY À L'ÉTAPE 1

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

Présidente du jury :

- Kim Pariseau, architecte, APPAREIL architecture

Autres membres du jury :

- Pierre Fortin, directeur général, Partenariat du Quartier des spectacles
- Barbara Jacques, directeur de création, COSETTE
- Lesley Johnstone, conservatrice, Musée d'art contemporain de Montréal
- Pascal Lefebvre, directeur de la programmation, Partenariat du Quartier des spectacles
- Benoît Lemieux, directeur des opérations, Partenariat du Quartier des spectacles
- Étienne Paquette, scénariste et réalisateur
- Laurent Saulnier, vice-président, programmation et production, Équipe Spectra
- Louis-Richard Tremblay, producteur, Studio interactif, Office National du Film du Canada

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

- Dominique McGregor, chargée de projets, Bureau du design de la Ville de Montréal

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. Les 45 propositions déposées sont admissibles et conformes au Règlement.

4. ÉVALUATION DES PROPOSITIONS

Les planches des propositions sont affichées sur les murs d'une salle de conférence. En premier lieu, les membres du jury examinent individuellement l'ensemble des planches déposées. La conseillère professionnelle procède par la suite à la lecture des textes des 45 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 5 finalistes.

Au terme des délibérations, les 5 finalistes sont :

- Atelier Y.G.K.
- La Camaraderie
- Raw Design
- Studio Artefact
- Un point six un huit

ÉTAPE 2 : PRESTATIONS DES FINALISTES

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

30 mai 2014.

6. COMPOSITION DU JURY À L'ÉTAPE 2

Les membres du jury sont les mêmes qu'à l'étape 1.

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. Les 5 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 5 auditions ont lieu dans l'ordre suivant, lequel a été déterminé par tirage au sort.

9h30 - La Camaraderie

10h20 - Studio Artefact

11h20 - Atelier Y.G.K.

13h20 - Un point six un huit

14h10 - Raw Design

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 la firme Raw Design lauréate du concours. Les arguments qui ont présidés à la décision sont résumés dans les pages qui suivent. La prestation lauréate est d'abord présentée, suivie des autres prestations, dans l'ordre de leur numéro d'identification.

10. COMMENTAIRES DU JURY RELATIFS AUX PRESTATIONS

729RA – TISSURE PRISMATIQUE – PROJET LAURÉAT RAW Design



Cette proposition de couleurs vives au cœur de l'hiver a beaucoup plu au jury. Le concept s'inscrit parfaitement dans la thématique de la luminothérapie. L'installation habite bien les lieux et est à l'échelle de la place des Festivals. L'impact visuel est considérable dans l'espace. Les éléments triangulaires répétitifs apportent de la couleur et de la gaieté et leur configuration géométrique est intéressante formellement. La proposition invite à la déambulation sur le site et est séduisante autant de jour que de nuit, un apport considérable au projet.

En première étape du concours, l'effet présenté sur la planche au niveau de la lumière et de la couleur était percutant mais le jury se questionnait sur le rendu final. En deuxième étape, l'équipe a pu démontrer aux membres du jury la faisabilité de son concept, le grand potentiel du film dichroïque et les possibilités au niveau de l'éclairage. « Une forme épurée et répétée tel un palais des glaces semble être une idée qui plairait aux Montréalais », souligne le jury.

L'aspect mécanique simple du mouvement de rotation des éléments est également un point fort de la proposition. L'idée d'un son "mécanique" est embryonnaire à ce stade-ci mais originale. La dimension interactive sonore liée au mouvement de rotation devra donc être approfondie lors du développement du projet. Il en est de même concernant la disposition des éléments en vue de plan. Une réflexion sur le positionnement devrait être entreprise afin de favoriser une meilleure progression au niveau de l'expérience lors de la déambulation. La progression devrait se faire par la création d'expériences différentes telles que suggérées lors de la présentation.

Cette prestation présentée par RAW Design présente beaucoup de potentiel. En plus d'être indéniablement le concept le mieux développé et abouti, celui-ci rejoint parfaitement les objectifs du concours en proposant une expérience immersive, riche et créative pour un public de tous âges.

008XY - LUDIK
Studio Artefact

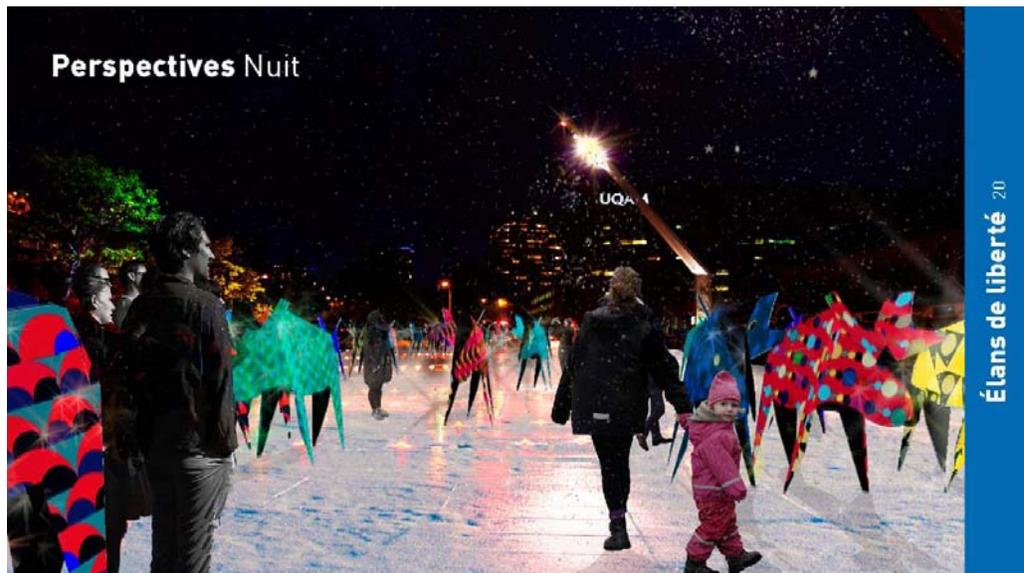


En première étape du concours, ce qui avait particulièrement plu au jury dans l'installation proposée était sa monumentalité. « Le geste est fort ». L'installation figurative intrigue. Les couleurs des aurores boréales ont également été appréciées par les membres du jury.

Lors de l'audition devant le jury, l'équipe a démontré sa capacité à résoudre les défis techniques pour la mise en œuvre de l'installation. La structure proposée est cohérente. Toutefois, c'est au niveau du sens de l'œuvre que l'équipe n'a pas su convaincre le jury. L'expérience avec le public reste à développer et l'idée des œuvres d'artistes variés, telle que présentée, semble être en lien tenu avec l'installation.

201KU - ÉLANS DE LIBERTÉ

Atelier YGK en collaboration avec Éric Filteau de M.O. Workshop, Marc-André Roy, Perrine Rousselet et Motamo



L'idée de la nature et l'aspect tribal et sauvage qui contrastent avec la ville ont plu au jury. On se retrouve dans une esthétique différente, davantage figurative en comparaison avec les années précédentes. Le côté « papier découpé » et l'aspect artisanal ont également été appréciés par les membres du jury. L'aspect coloré et la qualité de l'exécution graphique sont les points forts de la proposition. L'installation est à l'échelle humaine.

À l'étape 2, l'équipe a bien démontré les grandes possibilités de réflectivité offertes par les matériaux employés. La présentation était convaincante à ce niveau. La matérialisation présentait beaucoup de potentiel.

En première étape, les membres du jury avaient souligné que plusieurs choses se passaient au niveau de l'interactivité et que celle-ci aurait avantage à être liée plus spécifiquement à cette notion de « troupeau traversant Montréal ». Le volet expérientiel était plus faible dans la proposition. Or, à l'étape 2, l'équipe a préféré présenter une œuvre contemplative seulement, laissant ainsi de côté le volet interactif. L'expérience avec le public demeurant au centre des préoccupations de ce concours, le jury s'est unanimement déclaré déçu de cette orientation.

398CB – CONTES D'HIVER
La Camaraderie



Ce qui a particulièrement plu au jury dans l'installation proposée est sa grande poésie. « Il y a un bel esprit de magie, c'est charmant et on retombe en enfance ». L'interaction est simple, s'adresse à un public de tous âges et est axée sur le plaisir. L'idée de donner la possibilité au public de s'exprimer sur une place publique est forte. Il en est de même pour les différentes façons de participer au projet. C'est sans doute la prestation qui répond le mieux au volet participatif et expérientiel.

En contrepartie, la résolution technique pour maintenir en place les écrans n'a pas convaincu le jury. Le système vient alourdir visuellement le concept et d'autres façons de faire auraient sans doute été plus appropriées dans le contexte.

En première étape, le jury avait fait des commentaires relatifs à l'esquisse scénaristique. L'équipe devait entre autres réfléchir aux possibilités de scénariser les différents écrans à travers le parcours. Or, la prestation est restée très embryonnaire à ce niveau. L'ajout d'un scénariste à l'équipe aura pu contribuer à élargir les possibilités de l'œuvre et aurait sans doute permis de mieux cadrer les références au niveau du conte et de bonifier le propos de l'installation.

816BN - PORTE-VUES

Un point six un huit



L'idée de la présence des yeux la nuit est très forte. C'est ce qui avait plu au jury à la première étape. La matérialisation formelle des viseurs présentait également un grand potentiel en termes d'impact.

Bien que l'idée de base soit forte, la prestation n'a toutefois pas convaincu le jury. L'expérience pour le public est difficile à saisir et la relation entre les portes-vues n'est pas évidente à comprendre. Le propos derrière l'œuvre reste à développer. Les membres du jury soulignent également que ce projet s'intégrerait davantage dans un lieu intérieur que sur une place publique à l'extérieur, et ce, particulièrement en hiver.

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 Raw Design pour le développement du projet « Tissure prismatique ».