

SENSORIUM

Les îles Sainte-Hélène et Notre-Dame occupent une place centrale dans l'agglomération de Montréal. À la localisation pourtant propice à la rencontre et à l'échange entre citoyens du monde, elles donnent plutôt l'impression d'un tableau qui peine à être complété, une œuvre jamais aboutie d'un architecte aux visées trop grandioses.

Un plan d'ensemble des îles tarde à se concrétiser dans cet archipel, qui, de Terre des Hommes, devient lentement mais sûrement un espace de moins en moins accessible aux citoyens et citoyennes. Privatisation de l'amusement, de la musique : il faut tout démocratiser. La Ronde, le Grand Prix et les festivals de musique exorbitants disparaîtront éventuellement du paysage insulaire pour laisser place à un art démocratique, omniprésent, absolu, dont tous peuvent profiter.

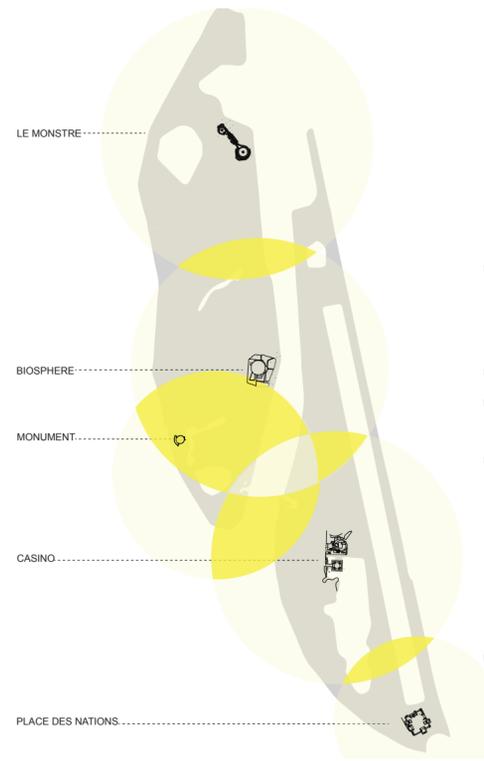
Une erreur des architectes contemporains est d'élever en idole les monuments du passé : au lieu de tout simplement les détruire, nous proposons de les déconstruire graduellement pour laisser une place plus grande à un nouveau type d'exposition. L'universalité de l'exposition serait vécue par des expériences similaires qui fondent spontanément un esprit de communauté et inspirent l'artiste, et non par un passage à travers un concours d'égo de superpuissances mondiales.



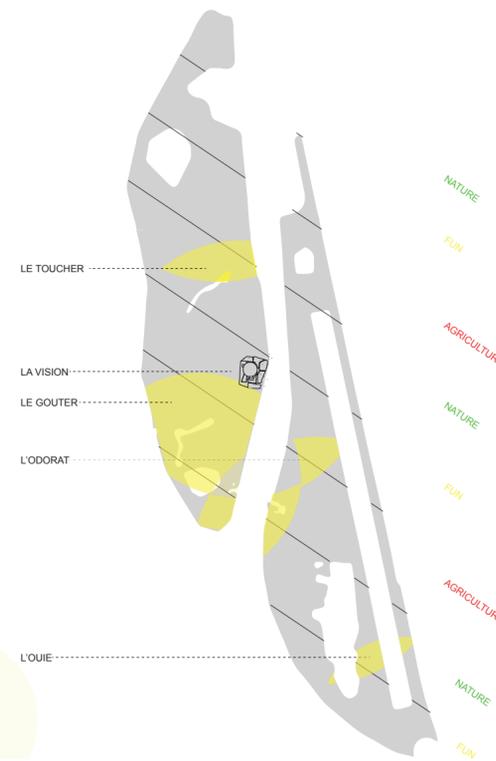
La trame urbaine de Montréal comme point de départ du programme



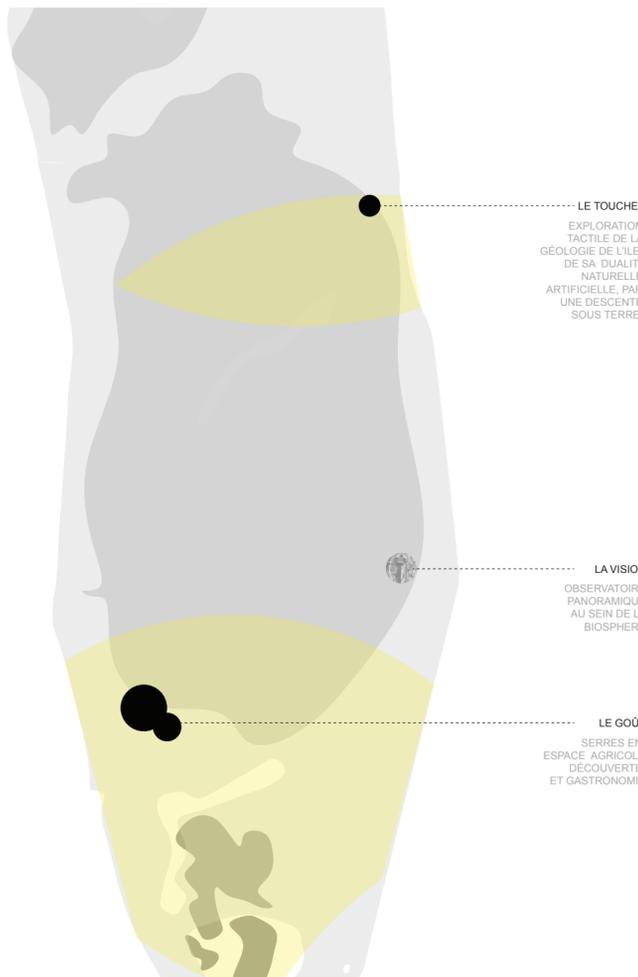
Bandes programmatiques



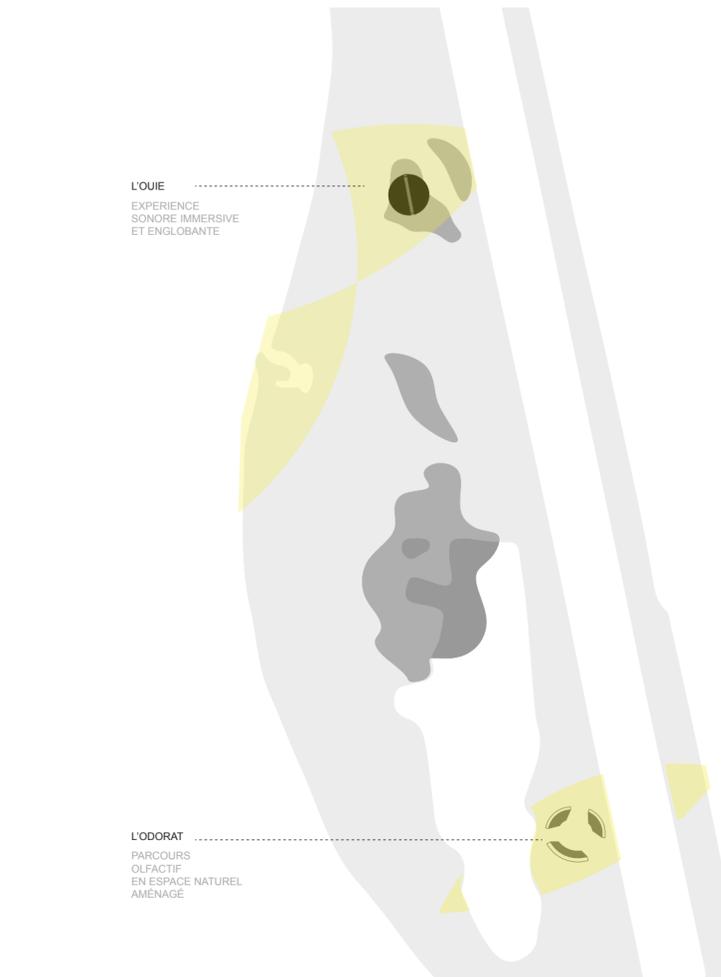
Points d'intérêt existants



Pavillons créés



Plan d'implantation des pavillons
L'artificiel est plus pâle.



Le Monstre : monument à la marchandisation du FUN



Limite entre artificiel et nature sauvage

L'exposition sensorielle que nous proposons s'échelonne sur deux volets principaux: tout d'abord, cinq pavillons qui permettent de stimuler les cinq sens. Ces pavillons réinterprètent tous la figure de la sphère, une forme universelle. Ensuite, une exposition d'œuvres d'art éphémères, qui se construisent et se déconstruisent au gré des années, et dont les matériaux sont ceux d'anciens pavillons, bâtiments, manèges et d'œuvres d'art.

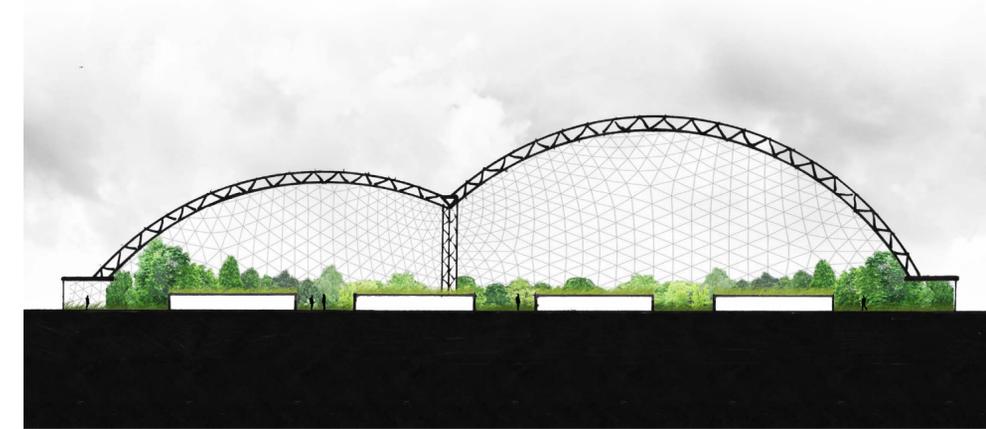
Un programme orthogonal mettant en place trois types d'espaces, soient NATURE, FUN, et AGRICULTURE, permet de vivre les trois différentes bandes de manière progressive en passant par un parcours donnant accès aux cinq sens.

Quelque chose qu'il a été important d'exprimer est la double nature de l'archipel : tout d'abord, des îles naturelles dans un fleuve, puis, une hyperbole de l'artificialité. Un environnement naturel dense contrastant avec un environnement contrôlé, carré, coupé au couteau; c'est là le futur archipel.



LA VUE

La sphère de Buckminster Fuller est convertie en observatoire permettant d'admirer le panorama de l'archipel montréalais.



LE GOÛT

La serre permet d'accompagner le parcours des visiteurs d'une grande variété de saveurs.



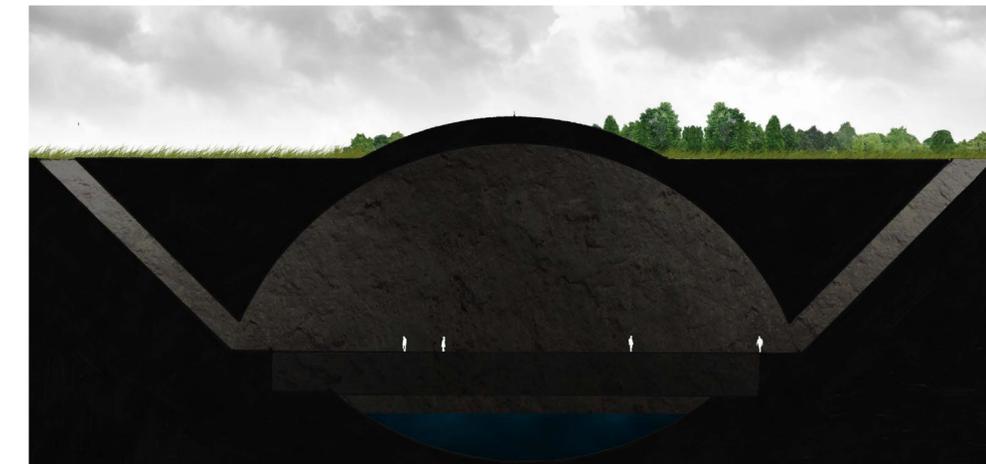
L'ODORAT

Des fragments de sphère créent un jardin vertical permettant la prolifération de plantes aux arômes variées.



L'OUÏE

Les propriétés acoustiques de cette sphère évidée accentuent l'atmosphère sonore ponctuée par le clapotis de l'eau.



LE TOUCHER

Un parcours souterrain dans une sphère vide permet d'expérimenter la texture du sous-sol de l'île.

