**À PROPOS**

Le projet ContemPLAY est un pavillon urbain multi-générationnel conçu par les étudiants du *School of Architecture DRS* (*M.Arch Directed Studio Option*) de l’Université McGill, en collaboration avec F.A.R.M.M. (*Facility for Architectural Research and Media Mediation*), ainsi que Maria Mingallon, professeure invitée Gerald-Sheff pour l’année 2010-2011. Ce pavillon à structure hybride de bois et d’acier s’inscrit dans le cadre du cours *Community Design Workshop* pour la maîtrise professionnelle en architecture. Il se veut une concrétisation (construction à l’échelle 1 :1) basée sur de la paramétrisation et le développement de procédés digitaux à partir de nouvelles technologies.

Le pavillon est une excellente démonstration du programme DRS à l’Université McGill, car il permet aux étudiants l’intégration et la synchronisation de théories architecturales contemporaines à la tectonique constructive. Le projet sera en premier lieu érigé dans l’espace vert du campus McGill au centre-ville de Montréal à l’avant de l’École d’Architecture (Édifice Macdonald-Harrington, mai 2011) et au Quartier des Spectacles (Place de le Paix, juin 2011). Ultérieurement, le Pavillon sera offert à un organisme communautaire montréalais.

La première partie du cours consiste en l’élaboration d’une stratégie basée sur des principes paramétriques afin d’établir une série de qualités spatiales et constructives afin de générer une variété de relations. La deuxième partie comportera la traduction du concept paramétrique en un projet apte à être construit par les 15 étudiants participant au projet. Cette pièce architecturale sera animée tant par des jeunes avides de récréation, d’adolescents à la recherche de découvertes que d’adultes et de personnes âgées en quête de contemplation et de répit. L’intention est d’élargir le discours sur l’architecture contemporaine à l’échelle locale et internationale tout en créant un précédant à l’échelle des Amériques en ce qui concerne les programmes d’architecture.

Le projet se déroule sur une période de six mois par; Hamza Alhbian, Dieter Toews, Diandra Maselli, Shelley Ludman, Simon Bastien, Justin Boulanger, Evguenia Chevtchenko, Elisa Costa, Jason Crow, Nicolas Demers-Stoddart, Andrew Hruby, Olga Karpova, Maria Mingllon, Courtney Posel, Dina Safonova, Sophie Wilkin.

**DESCRIPTION**

*Contemplay* est la conjonction des mots *contemplate* et *play.* Le projet s’articule comme un espace public multi-générationnel. Le concept architectural de la géométrie repose sur l’effet infini d’un möbius et l’effet de moire, transformant ainsi le champ visuel et spatial de l’espace urbain. Le pavillon est un artefact urbain engageant architecture et art publique sous forme sculpturale. Le geste du möbius tridimensionnel est articulé dans l’espace par un treillis structural triangulaire se transformant continuellement pour générer la forme. Ce treillis est une composition hybride en bois et en acier, recherchant efficacité matérielle et structurale afin d’exprimer une tectonique architecturale explicite. Le revêtement est composé de sveltes et réguliers lattis sillonnant la surface infinie. En ce faisant, deux trames se superposent, dès lors créant un effet de moire, soit l’émergence d’un motif virtuel habitant l’espace entre les deux parois.

En s’approchant du pavillon, ou en le parcourant de l’œil, le champ visuel est continuellement déconstruit et évolutif, invitant à une participation dynamique des citoyens. L’espace intérieur est ancré au sol par une plateforme permettant au public de s’asseoir et de contempler l’installation. Entre lumière et matière, des effets spatiaux émergent entre les notions intérieur/extérieur, abris/mobilier urbain et espace/objet. De par le mouvement des usagés, un effet de moire est créé offrant une expérience interactive répondant au parcours du publique.