

hamster

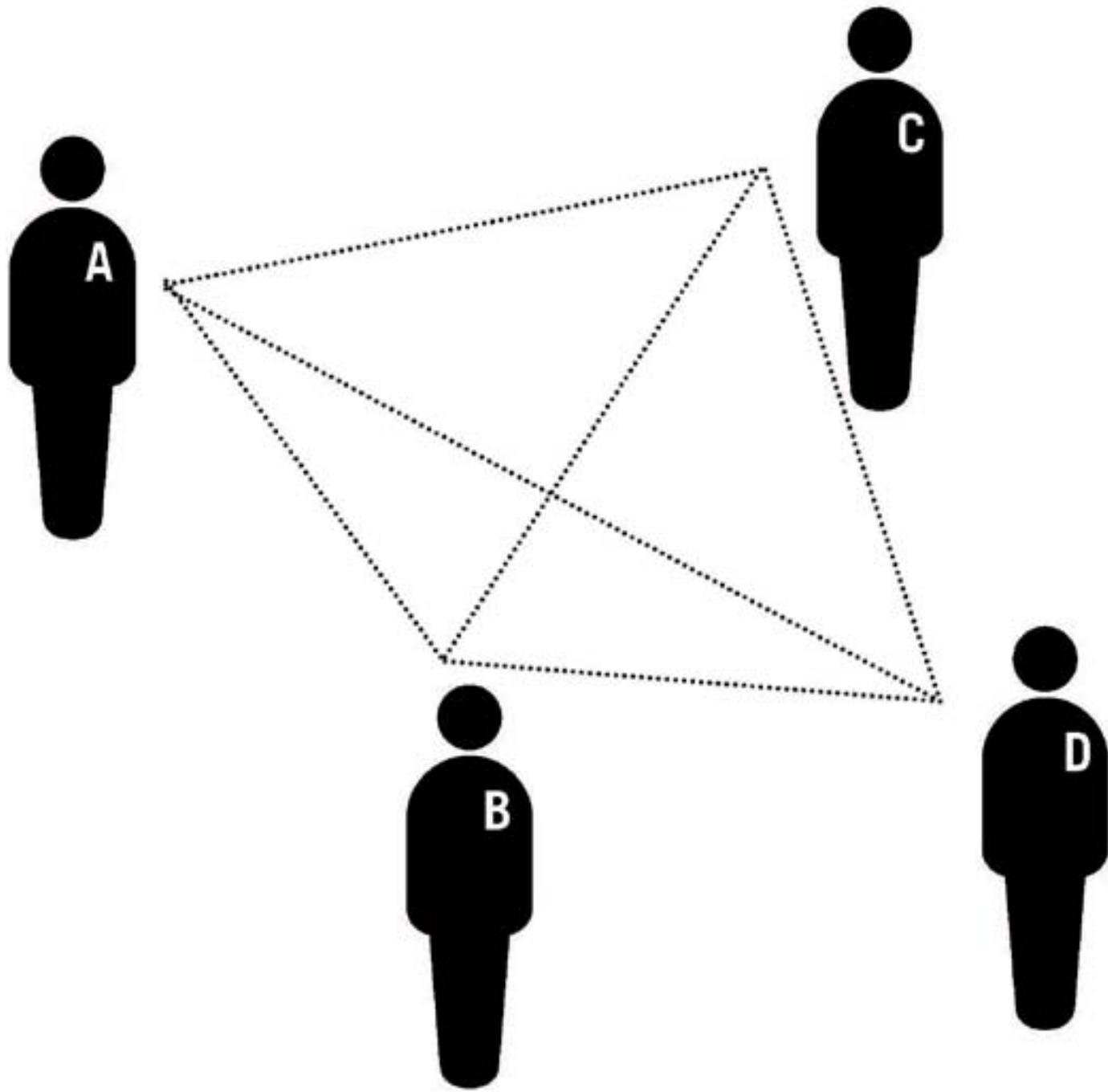


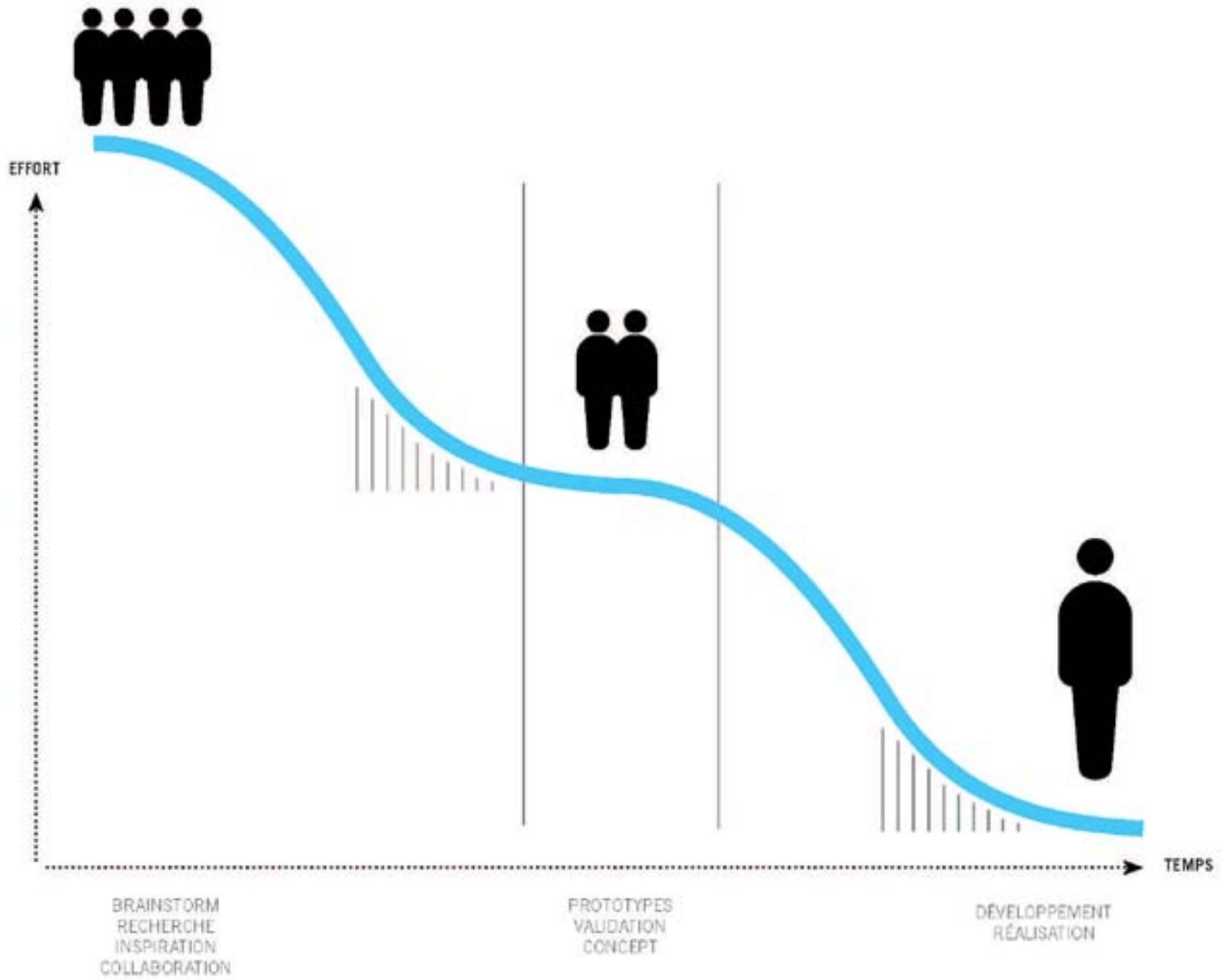
hamster



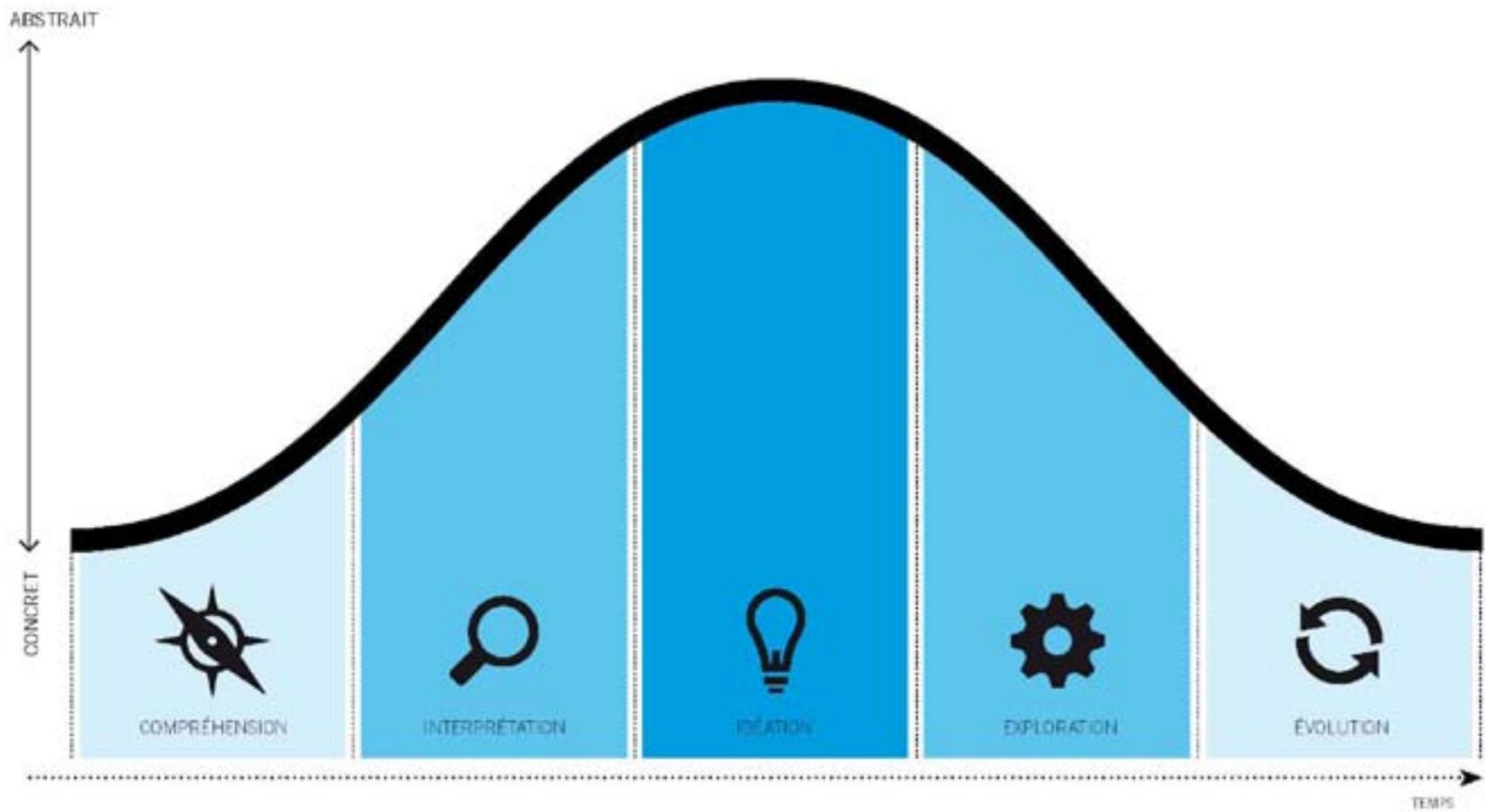
bonjour

collaboration

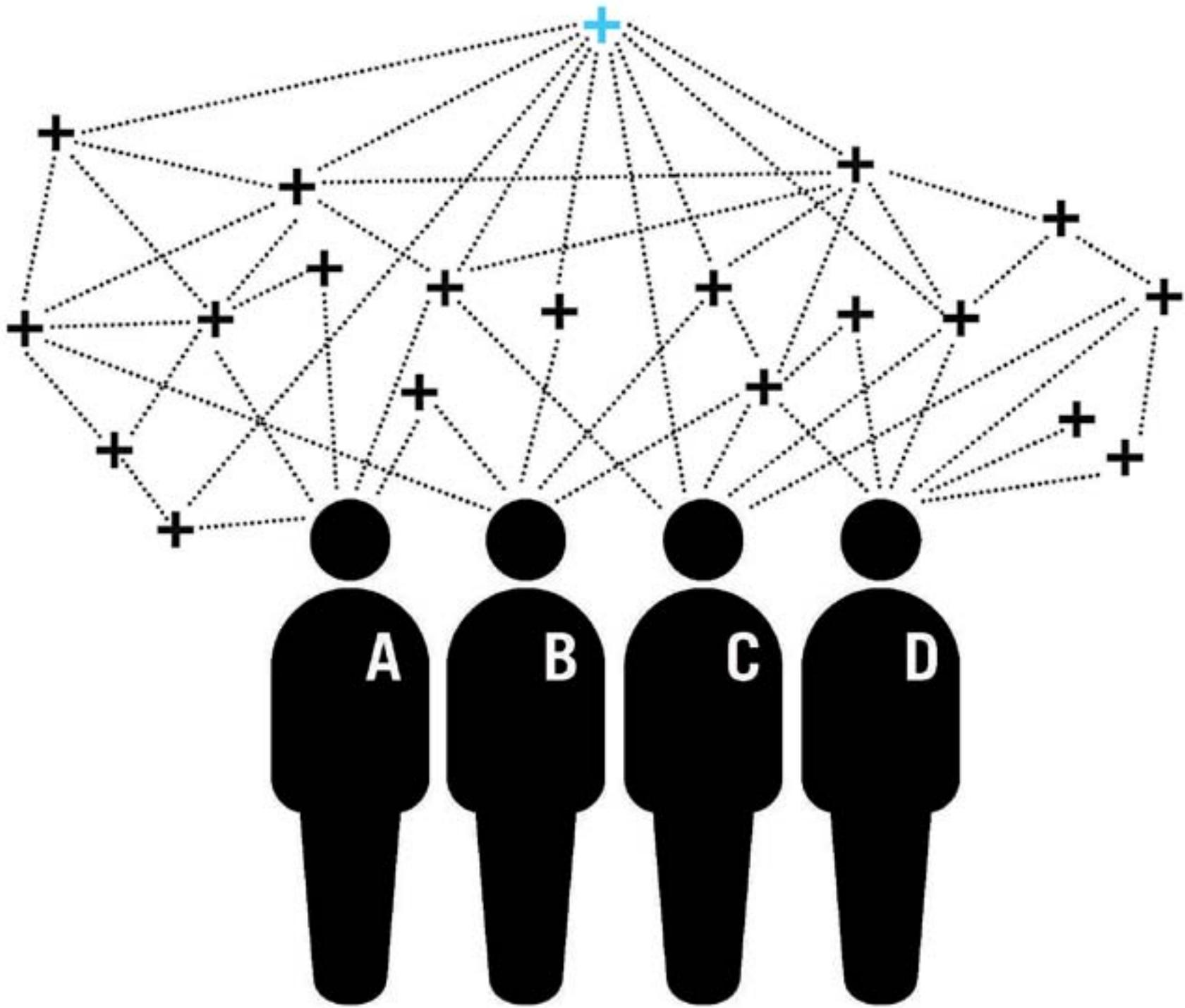




processus



brainstorm



design

~~style~~

technologie

forme



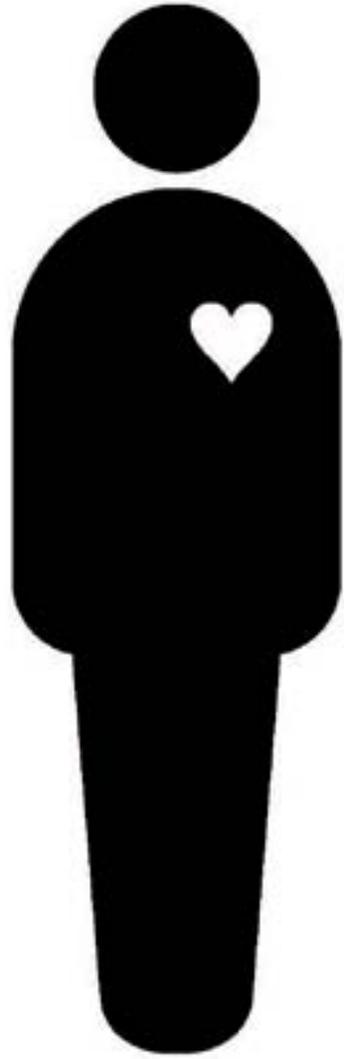
~~couleur~~

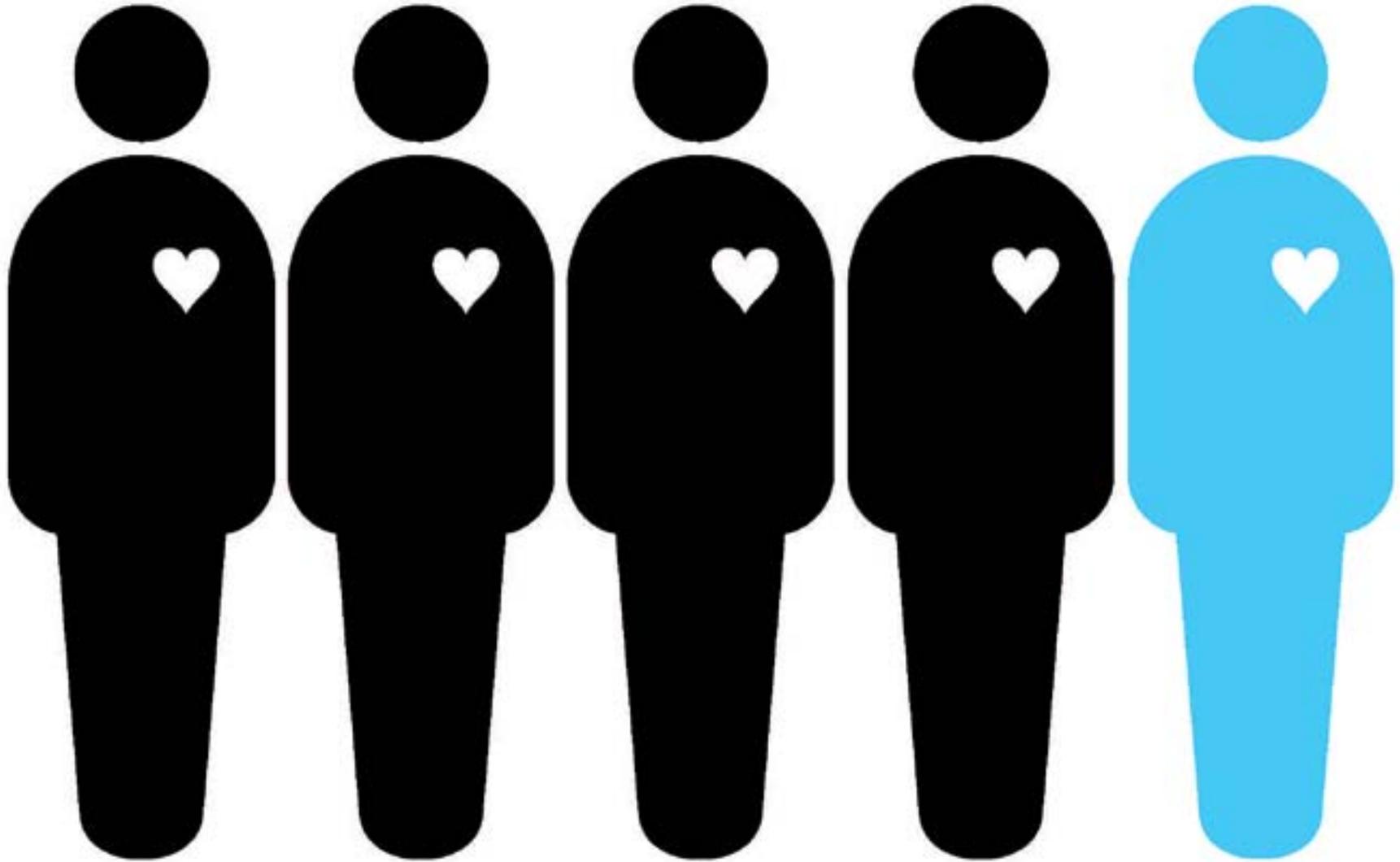
solution

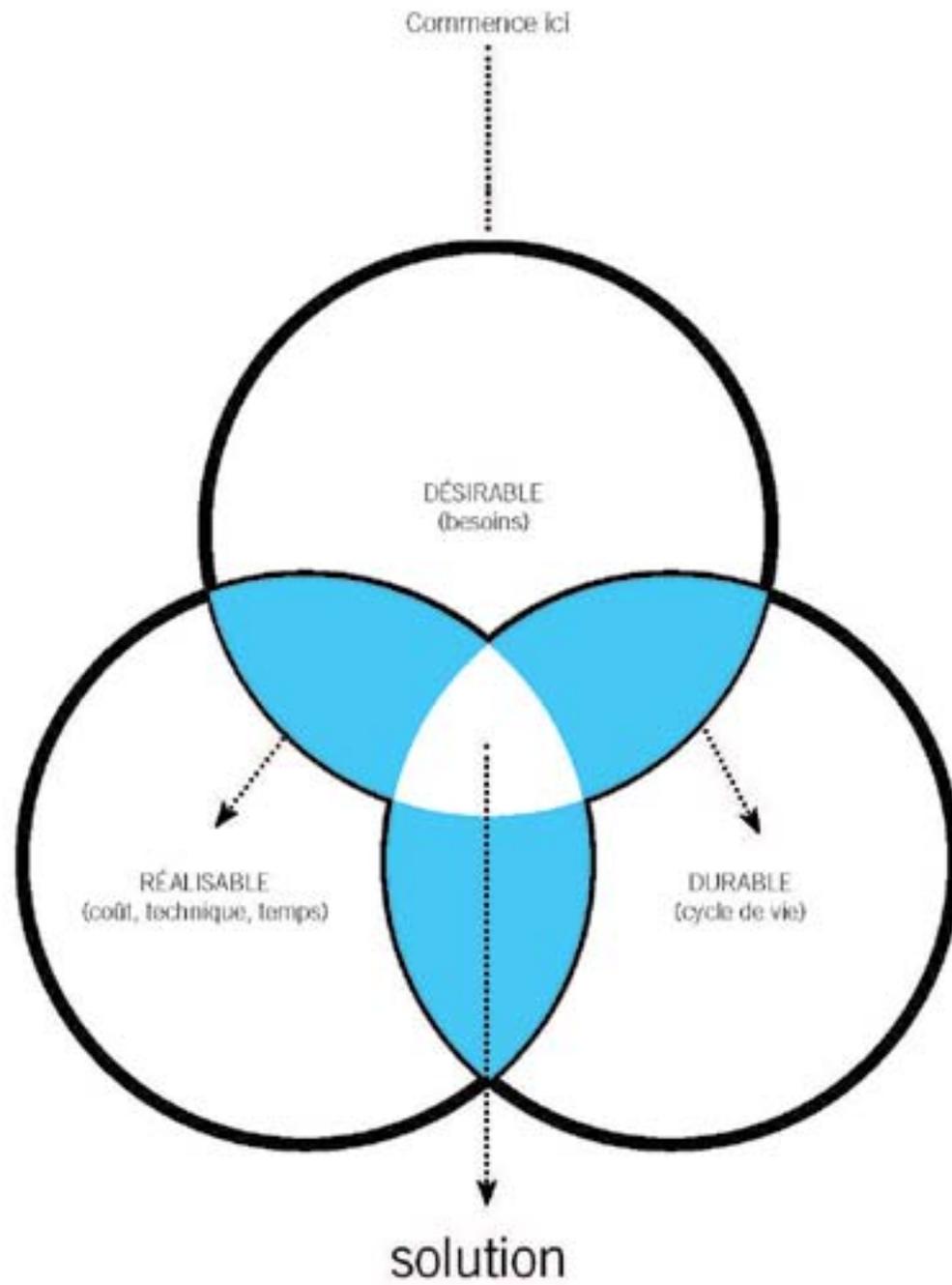
questions

réponse

humain







plaisir

hamster





HAMSTER 2012

LE CONCOURS

Énoncé du projet

La thématique de cette deuxième édition du Hamster s'articule autour de la conception d'un lieu de rassemblement et d'échange, s'affirmant comme un élément iconique de la ville de Québec. Le lieu devra être conçu comme une vitrine de la culture québécoise. La Vieille-Capitale possède déjà plusieurs bâtiments pouvant prétendre au titre d'icône, souvent en raison de leurs qualités historiques. Nous souhaitons cependant amener les participants à élaborer un projet se situant à l'extérieur de ce cadre patrimonial, résolument tourné vers l'avenir et la communauté.

Cet espace, bien que permanent, exprimera un perpétuel mouvement grâce à une occupation dynamique et évolutive. Un des défis du projet sera le développement d'un lien fort avec son site d'implantation, soit le stationnement se situant entre la rue Dalhousie et le fleuve St-Laurent, à la hauteur du Musée de la civilisation de Québec. Le lieu, point d'arrivée de plusieurs voyageurs et fenêtre sur le Vieux-Québec, doit afficher une image forte, de manière à réaffirmer le caractère de ce secteur. Véritable rotule entre les secteurs touristiques du Petit-Champlain et du Vieux-Port, la conception d'un projet-phare dans ce secteur est d'autant plus pertinente.

Ce futur lieu de création, d'expression et de diffusion doit avant tout permettre à la population et aux visiteurs de s'approprier cet espace, et de se sentir interpellés par les activités qui s'y dérouleront. Le concept devra se traduire par une image architecturale puissante, développée en étroite collaboration avec un designer graphique qui œuvrera au sein de chacune des équipes d'architectes.

Conception d'un bâtiment emblématique pour la ville

Architecture

Marketing

VITRINE SUR LA CULTURE QUÉBÉCOISE

LIEU DE RASSEMBLEMENT, D'ÉCHANGE
ET DE CRÉATION. LES ESPACES CRÉÉS DOIVENT
PERMETTRE L'APPROPRIATION DES LIEUX AUTANT
PAR LA POPULATION QUE PAR LES VISITEURS DE
PASSAGE DANS LA VILLE

RÉFLEXION SUR LE RÔLE DE L'ARCHITECTURE COMME ICÔNE

INTÉGRATION D'UNE IDENTITÉ GRAPHIQUE À L'ARCHITECTURE

INTERVENTION CONTEMPORAINE SUR SITE À CARACTÈRE PATRIMONIAL

Design
graphique

Programme architectural

Bien que l'énoncé du concours impose de concevoir un lieu de rassemblement, de création et de diffusion culturelle, un des objectifs de l'évènement est de stimuler la réflexion sur la programmation architecturale. Ainsi, au-delà de cette contrainte, nous invitons les participants à façonner et s'appropriier le programme, suite aux discussions de la table ronde, et suivant leur propre réflexion et approche au site. L'objectif principal demeure la création d'un bâtiment au caractère iconique pour la ville de Québec.

Aucune superficie ni aucun nombre d'étage ne sont spécifiés. L'implantation du bâtiment sur le site et son gabarit sont laissés à la discrétion des participants.

Emplacement du site



PROXIMITÉ DU TRANSPORT
EN COMMUN

SECTEUR HISTORIQUE AVEC PRÉSENCE
DE BÂTIMENTS CONTEMPORAINS

PORTE D'ENTRÉE TOURISTIQUE POUR
LES VOYAGEURS EN CROISIÈRE

SECTEUR ACCUEILLANT DES
ÉVÈNEMENTS D'ENVERGURE

RELATION AU FLEUVE

Un site, plusieurs points de vue



TRAVERSIER QUÉBEC - LÉVIS



CÔTE DE LA MONTAGNE



TERRASSE DUFFERIN



HORAIRE

JEUDI 29 MARS – LANCEMENT DU CONCOURS :

16 h : Formation des équipes et présentation du concours

17 h15 : Période de questions

VENDREDI 30 MARS – TABLE RONDE:

09 h : Café-muffins au camp de base (local 0236)

10 h : Début de la table-ronde au local 2117 (amphithéâtre)

12 h 15 : Fin de la table ronde/

Dîner boîtes à lunch avec les intervenants et les équipes au local 2117

18 h 30 : Souper pizza au camp de base

SAMEDI 31 MARS – FIN DU CONCOURS ET SOIRÉE:

09 h : Café-muffins au camp de base

12 h 15 : Boîtes à lunch disponibles pour les étudiants au camp de base

16 h : Remise des projets au camp de base

18 h 30 : Cocktail dînatoire et dévoilement des gagnants

Daniel Ouellet

Directeur création et technologies numériques

Le monde de Cossette

Daniel Gagnon

Directeur de la mise en marché

Office du tourisme de Québec

Samuel Bernier-Lavigne

École d'architecture de l'Université Laval

Doctorant à l'École d'architecture, il s'est mérité une bourse de doctorat du Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie du Canada (CRSNG)



TABLE RONDE



**DOCUMENTATION
FOURNIE**

Dossier photographique
Plan du secteur en version .dwg
Site 3D en format Sketchup
Présentation du concours

* Les documents seront remis aux participants sur une clé USB le 29 mars, lors du lancement du concours.



REMISE

**SAMEDI 31 MARS, 16 H,
AU LOCAL 0236.**

- 1 planche A1
format PDF
(max. 30 Mo)
- 1 carte postale
5" x 7" format PDF
(max. 15 Mo)

Remise de documents en format numérique seulement. Les documents devront être remis sur la clé USB fournie. Les planches devant rester anonymes, vos noms ne doivent pas y apparaître. Votre numéro d'équipe devra toutefois se retrouver sur votre planche et votre carte postale.



**COMPOSITION
DU JURY**

Samuel Bernier-Lavigne, Université Laval
Luc Bélanger, Régis Côté et associés
Jan Zwiejski, Université Laval
Daniel Ouellet, Le monde de Cossette



**CRITÈRES
DU JURY**

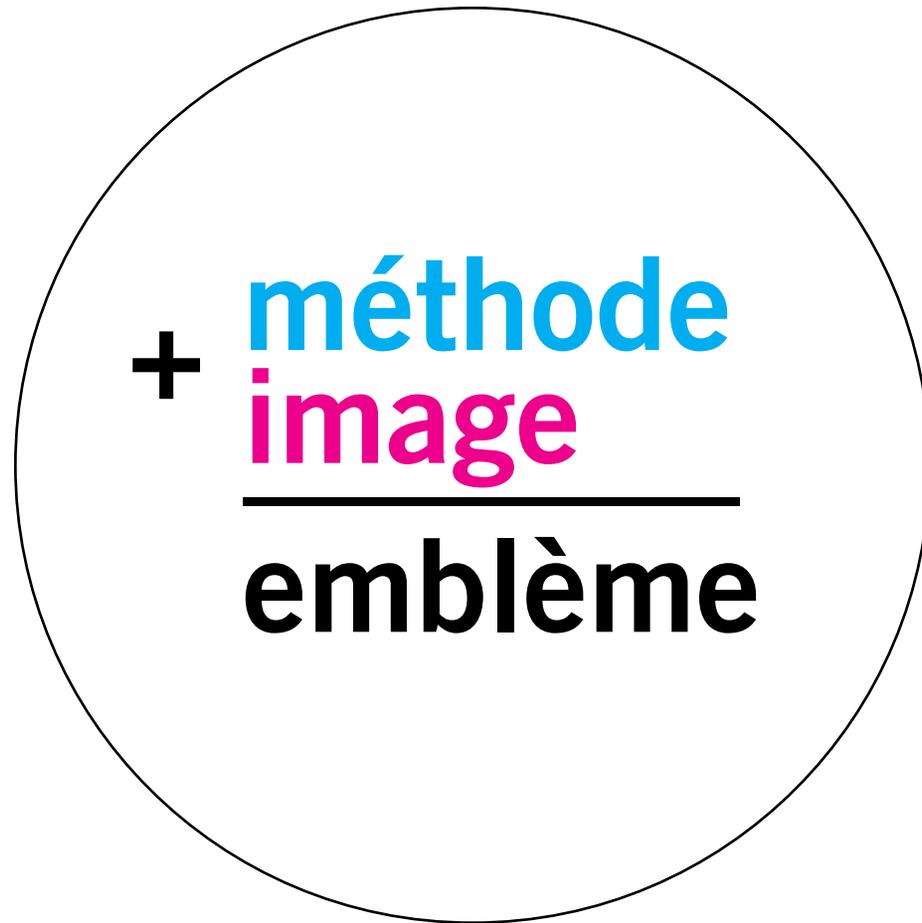
- Cohérence entre le propos, le programme, la forme et la représentation graphique
- Utilisation de l'espace et perception du projet dans le site
- Esthétique et originalité du design
- Intelligence et utilisation appropriée des principes de design
- Proposition qui démontre une collaboration multidisciplinaire



hamster

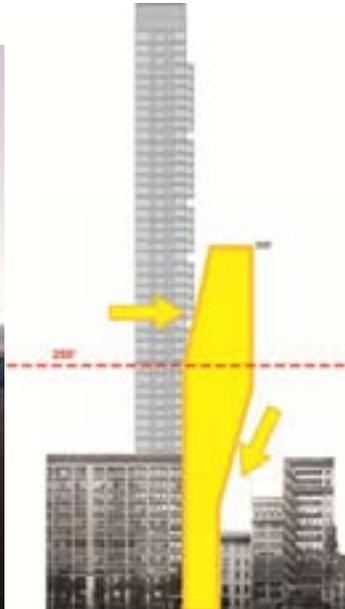


**Qu'est-ce
qu'un bâtiment
emblématique?**



cohérence

Altération du générique



Altération d'une typologie de bâtiment commune en réponse au contexte: contraintes physiques ou juridiques du site.

Engendre un bâtiment qui se distingue d'un ensemble répétitif tout en demeurant familier.

«Mirroring the traditional New York setback, the building's form is at once familiar and unique.»
(www.oma.eu) (familiarité étrangère)

23 EAST 22ND STREET, MANHATTAN, NEW YORK

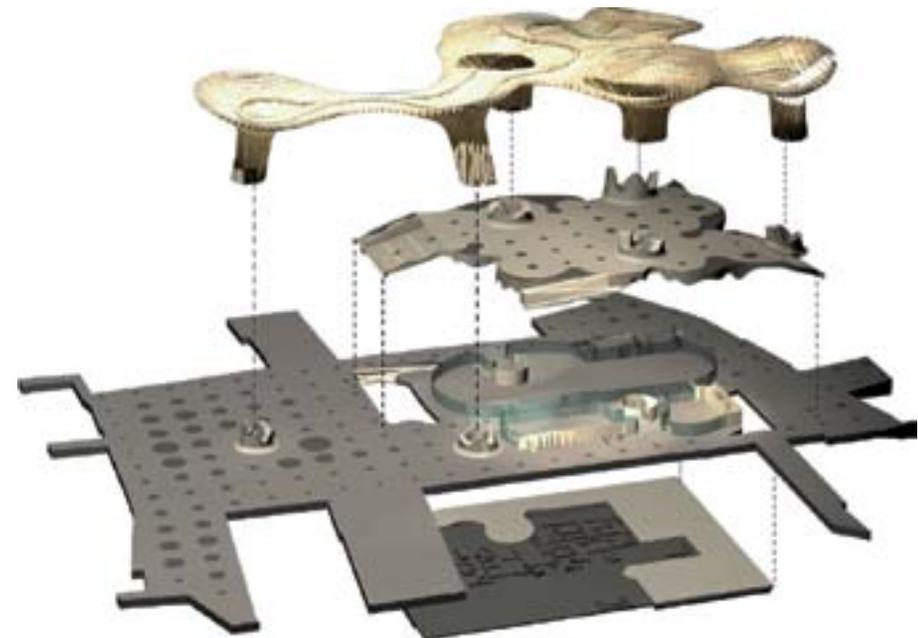
Altération sculpturale du paysage (création d'un paysage)



Espace topographique : forme un
nouveau sol qui englobe le bâtiment.

Yokohama terminal FOA -
Foreign Office Architectes

Transcription des données



Forme résultant d'une schématisation des données
du site : Jurgen Meyer - Metropol Parasol

Source photo (Olivier Jacques, Georges Teysot)

Hautes technologies



Les limites des matériaux et de l'expertise illustrées par une construction – symbole de l'avancement technologique : Foster Architect