



RAPPORT D'ACTIVITÉ

ATELIER DE CODESIGN PROSPECTIF

Le parc Jean-Drapeau en 2037

Quels nouveaux usages,
quelles nouvelles expériences urbaines
et quelles mobilités ?



LAB **VILLE PROSPECTIVE**

Faculté d'aménagement | Université de Montréal

Rapport préparé par:

Christophe Abrassart, professeur, École de Design, Université de Montréal

Franck Scherrer, professeur et directeur de l'École d'urbanisme et d'architecture de paysage, Université de Montréal

Nicolas Lavoie, auxiliaire de recherche

Maude Boucher, auxiliaire de recherche

© LAB Ville Prospective, 2018

Table des matières

Sommaire exécutif 5

INTRODUCTION 11

1.1 Point de départ 12

1.2 Contexte du codesign 17

1.3 La méthode utilisée 20

1.3.1 Constitution du jeu de cartes 21

1.3.2 Une mécanique combinatoire aléatoire pour générer des scénarios 23

DE NOUVELLES AVENUES POUR IMAGINER LE FUTUR DU PARC JEAN-DRAPEAU 25

2.1 Les thématiques 26

2.2 Les cartes à jouer 27

2.3 Le déroulement 34

DE NOUVELLES IDÉES POUR 2037 : COMPTES RENDUS DE L'ATELIER PROSPECTIF 37

3.1 Rendez-vous mémorables aux îles 38

3.2 Le laboratoire du bien-vivre ensemble 42

3.3 Venez rebondir dans le Jardin D'idées 46

3.4 Les bulles flottantes de la cocréation 50

CONCLUSION 55

4.1 Conclusion de l'activité 56

4.2 Pour une seconde démarche 60

DOCUMENTATION CONSULTÉE 63

5.1 Bibliographie 64



SOMMAIRE EXÉCUTIF

Dans le cadre de l'élaboration de son Plan directeur 2018-2028, la Société du Parc Jean-Drapeau (SPJD) a souhaité s'associer à l'équipe du Lab Ville Prospective de l'Université de Montréal afin d'intégrer une démarche prospective à l'énoncé de la vision de ce grand parc pour les prochaines années.

Des défis de plus en plus complexes liés à l'apparition de nombreux changements sociaux, économiques et technologiques vont survenir dans les prochaines années. Ces défis sont susceptibles d'influencer de plusieurs manières l'offre de services et la fréquentation du parc Jean-Drapeau (PJD). Ces changements dont on peine à mesurer l'influence appellent des explorations de nouvelles activités ou services qui pourraient être délivrés au PJD. Bien que certaines pistes aient fait l'objet de réflexion poussée dans les documents de réflexion préparés par la SPJD jusqu'à présent, les potentiels de ces pistes demeurent décontextualisés ou demeurent largement inexplorés.

LA PREMIÈRE PHASE DE LA DÉMARCHE PROSPECTIVE RÉALISÉE

La méthode proposée par le Lab Ville prospective (LVP) propose une nouvelle direction novatrice en s'affranchissant des effets de fixation portées d'une part par les qualités historiques ou géographiques du PJD, ou d'autre part par les obligations de rendement de la SPJD. Il a été proposé d'organiser une démarche de prospective qui pourrait être utile en amont de la réflexion sur l'élaboration du futur Plan directeur du parc. Cette réflexion permettrait d'explorer différents scénarios de nouvelles activités ou de nouveaux usagers. Le LVP a été accompagné dans sa démarche par un comité de pilotage formé de représentants des instances publiques impliquées (essentiellement la SPJD et la Ville de Montréal).

Les partenaires ont donc tiré profit d'une conférence-débat dans le cadre des Entretiens Jacques-Cartier en octobre 2017 pour organiser un atelier de codesign prospectif¹ intitulé *Le parc Jean-Drapeau en 2037 : quels nouveaux usages, quelles nouvelles expériences urbaines et quelles mobilités ?* La tenue des EJC permettait de bénéficier de la coprésence d'expertises et d'expériences très variées tant sur le plan du contexte géographique, culturel, que disciplinaire, ou encore sur le plan du mélange entre chercheurs, professionnels et public intéressé.

Cet atelier a permis de générer de nouvelles idées fortes, inédites, chargées d'inconnues, voire « perturbatrices ». Il n'avait pas pour objectif de formuler de nouvelles propositions de mise en valeur des caractéristiques dominantes du paysage du parc ou de nouvelles consolidations des aménagements existants.

Pour pousser au maximum la révision de l'identité des objets, des lieux et des futurs utilisateurs, le LVP a recouru à la méthode du jeu de cartes sérieux. L'objectif de cet exercice était d'utiliser la combinaison des différentes cartes thématiques pour déclencher des discussions enrichissantes et innovantes quant à l'avenir du parc Jean-Drapeau.

¹ Scherrer, Franck, Abrassart, Christophe, et Lavoie, Nicolas (2015). Écrire le scénario de prospective comme une phrase expansive : l'atelier de prospective urbaine « Lachine 2040 : ville de l'économie circulaire », Présentation au Colloque ACFAS - Les récits de la prospective : design, urbanisme, littérature et art actuel, Rimouski, 26 mai 2015.

Les cartes ont été rédigées à partir de six thématiques particulières : des vocations actuelles enrichies ; des vocations complètement nouvelles ; des nouveaux modèles de mobilité sobre ; des mécaniques d'orientation ; des figures d'usagers prospectifs ; des lieux génériques revisités. Pour chacune de ces thématiques, différentes hypothèses d'évolution ont été proposées. Les participants divisés en quatre groupes avaient pour mandat de combiner la pige aléatoire des six cartes de manière cohérente. Ils devaient alors, en environ 90 minutes, définir une logique d'ensemble et imaginer la journée (extra)ordinaire d'un usager en 2037.

LES LEÇONS A TIRER DU PREMIER CODESIGN PROSPECTIF

Les participants à l'activité ont tous exprimé beaucoup d'intérêt et de satisfaction envers la formule proposée. L'attrait de la nouveauté, et la curiosité envers les méthodes de codesign qui suscitent actuellement beaucoup d'intérêt, en est certainement une des raisons.

Plusieurs idées intéressantes sont ressorties de cette discussion :

- Planifier son expérience au parc Jean-Drapeau : Le passage au PJD peut être vu, non pas comme une simple visite, mais aussi comme une aventure (donc planifiée). Cette option suggère que cette aventure puisse débuter avant même d'arriver sur place.

- Un premier parc sérendipique à Montréal : A contrario de la proposition précédente, une visite au PJD peut aussi être une opportunité de vivre quelque chose de complètement inattendu, en se laissant transporter par l'offre d'activités du moment, ou par la « découverte-surprise ».

- L'importance d'être accueilli : compte tenu du contexte isolé du parc, le fait d'être accueilli dès son arrivée (et ce, aux différents points d'accès du parc), en personne ou en recourant au numérique, ajouterait quelque chose de bien particulier à l'expérience au PJD.

- Tabler sur deux dimensions propres à Montréal : le multiculturalisme et la diversité (et qualité) de l'offre alimentaire abordable.

- Jouer sur les doubles dimensions du parc : orientation/désorientation; calme/tumulte; ouverture (sur l'environnement)/fermeture sur soi (pour se ressourcer et s'inspirer).

- Expérience dans la durée : des solutions au choix du mode de transport pourront certainement être identifiées par les experts de la SPJD ou de la Ville. Par contre, les dimensions temporelles du passage au PJD (soit sur 24 heures, soit sur des périodes encore plus longues, soit encore pendant des périodes exclusives) mériteraient d'être explorées.

À plusieurs égards, les cartes proposées apparaissent comme autant d'expansions des différentes thématiques abordées. De plus, celles liées aux mécaniques d'orientation apportent définitivement une nouvelle manière d'aborder les circulations sur le site comment des moments particuliers dont il est possible d'optimiser l'expérience.

Par ailleurs, le caractère de la méthode proposée comme du contexte dans lequel s'est déroulé cet atelier ont généré certaines limites :

- Le forçage par le tirage aléatoire des cartes amène le développement de scénarios très exploratoires, voire disruptifs. En contrepartie, la « coélaboration » de scénarios à partir de variables prospectives discutées par le comité de pilotage a occupé une place moindre, de même que l'appropriation de la démarche par la SPJD;

- La participation active d'experts étrangers a apporté une grande richesse en termes de références étonnantes ou décalées, mais aussi produit des propositions un peu « hors-sol » par rapport aux enjeux de développement à venir du territoire du parc.

LES PROPOSITIONS POUR LA DEUXIÈME PHASE

Il est proposé de lancer une seconde démarche de co-élaboration de scénarios prospectifs qui bénéficie de la base de connaissances développée en la première phase (le « jeu de cartes »), tout en se centrant davantage sur les enjeux de développement territorial du parc dans le contexte montréalais.

Nous proposons une nouvelle démarche en trois temps :

1. Repartir de la base de connaissances en introduisant éventuellement de nouvelles hypothèses plus en lien avec les préoccupations de la Société du parc Jean-Drapeau.
2. Concevoir de nouveaux scénarios déclencheurs plus spécifiques au territoire du parc Jean-Drapeau.
3. Organiser et tenir une série de trois courts ateliers successifs (en avril, mai et juin) sur autant de thématiques différentes (par exemple la question de la ludification, celle reliée au coworking et au loisir, et un dernier sur l'économie circulaire et l'agriculture urbaine). Chaque atelier serait organisé en trois temps différents : une phase d'approfondissement de connaissances avec à chaque fois deux invités (professionnels ou universitaires d'horizons diversifiés) qui abordent des innovations sur le thème choisi (45 minutes); une seconde phase de schématisation d'un ou deux concepts projecteurs, en séparant les participants en deux groupes (90 minutes); une dernière phase de traduction des concepts en propositions et retour en plénière (45 min). À chaque séance, en plus des membres du comité de pilotage et des porteurs de connaissances, d'autres personnes de la Ville (professionnels) pourraient aussi être invitées. Le contenu demeurerait essentiellement à l'interne et servirait à préciser certaines orientations d'aménagement souhaitées par la SPJD. Une quatrième séance synthèse pourrait aussi être organisée plus tard, avec remise du rapport en juillet, ou plus tard en septembre lors du dépôt d'un rapport.

Équipe du Lab Ville prospective – Université de Montréal

Franck Scherrer

Christophe Abrassart

Nicolas Lavoie

Maude Boucher

12 mars 2018

1

INTRODUCTION

1.1 Point de départ

1.2 Contexte du codesign

1.3 La méthode utilisée

1.1 Point de départ

Dans le cadre de l'élaboration de son Plan directeur 2018-2028, la Société du Parc Jean-Drapeau (SPJD) a souhaité s'associer à l'équipe du Lab Ville Prospective de l'Université de Montréal afin d'intégrer une démarche prospective à l'énoncé de la vision de ce grand parc pour les prochaines années. En effet, le parc Jean-Drapeau sera, comme le reste de la collectivité montréalaise, fortement transformé par l'influence de nombreux changements sociaux, économiques et technologiques (ex. : révolution numérique, nouvelles mobilités, nouveaux loisirs, nouvelles façons de travailler, économies collaborative et circulaire, e-commerce, vieillissement de la population, changement climatique) qui auront indéniablement un impact sur l'aménagement de ses installations. De plus, ces mutations pourraient également générer de nouveaux besoins, inspirer des styles de vie inédits ou encore demander une nouvelle forme de gouvernance, plus réactive et anticipatrice. Ces évolutions pourraient commander un design innovant des équipements et une approche centrée sur l'expérience des usagers.



Témoins d'une succession d'évènements majeurs et symboles de nature, les îles Sainte-Hélène et Notre-Dame font ainsi face à des enjeux d'adaptation des usages actuels et une anticipation des activités futures. Par ailleurs, l'élargissement des expériences et le développement de nouvelles ambiances auront un impact sur l'évolution de ces espaces. Les défis devant lesquels est placée la Société du parc Jean-Drapeau sont bien plus complexes que les simples questions de fréquentation unique des activités, de faible intégration des services par rapport aux besoins des utilisateurs et acteurs, d'orientation déroutante, de surreprésentation de la voiture, etc. Si ces seuls défis sont retenus, les réponses peuvent se limiter à favoriser une meilleure cohabitation et complémentarité entre les activités existantes; à réduire les nuisances diverses, notamment celles liées à la circulation automobile, mais aussi celles des spectacles; à remettre en valeur les installations négligées; etc.

Or, des défis de plus en plus complexes liés à l'apparition de nombreux changements sociaux, économiques et technologiques vont survenir dans les prochaines années. L'éclatement des formes et des lieux de travail aura des impacts sur les besoins et moments prisés par les citoyens pour prendre des pauses et se changer les idées. En parallèle, l'innovation ouverte et l'apparition de communauté d'innovations, le robotisme, le travail expérientiel interrogent l'utilisation de certains espaces sous-utilisés, mais possédant de grandes qualités physiques ou esthétiques. De la même façon, les besoins en divertissement devraient être redéfinis pour tenir compte de l'individualisation des loisirs, l'éclatement des rythmes urbains, la ludification souhaitée de la ville, sans oublier l'influence grandissante du numérique. Cela appelle des réflexions nouvelles empruntant des chemins inédits.

Pourtant, force est de constater que cette exploration n'a pas été formalisée dans les démarches de réflexion menées par la SPJD. La démarche adoptée jusqu'à présent par la SPJD propose de bâtir sur les bases d'Expo 67 et les caractéristiques géographiques des îles Sainte-Hélène et Notre-Dame. Le rapport préliminaire de consultation de certains partenaires concernant la mise en valeur du parc Jean Drapeau (Lamothe, 2013) évoque la nécessité de mettre en valeur cette richesse, de consolider les espaces actuels, ou encore de jouer sur les conditions offertes par le site (flânage, inspiration, etc.) pour offrir une « expérience unique ». Dès les premières pages est évoqué le fait de vouloir vivre de nouvelles expériences, de développer de nouvelles collaborations, de tirer profit de certaines tendances sociétales (comme par exemple le décloisonnement des lieux d'emploi). Dans le même esprit, le document « Vers un parc intelligent » (Dubé et Lapalme, 2016) propose une réflexion sur les formes que pourrait prendre la traduction de la ville intelligente dans un « parc urbain » à partir d'un modèle donné². Si quelques idées porteuses sont évoquées (ateliers de prototypage d'aménagements régénératifs; festival international du « Land art » participatif en mode physique ou virtuel; atelier de réconciliation environnementale avec les autochtones; etc.), les potentiels de celles-ci sont soit décontextualisés (pourquoi des prototypages régénératifs à cet endroit), ou demeurent inexplorés.



Image tirée de «PJD: Vers un parc intelligent» (Orientation stratégique) - Dubé et Lapalme, 2016



Image tirée du «Rapport de l'atelier de partnering» (Attentes des parties prenantes) - SPJD et QIM, 2013

² Ce modèle est celui de la « Smart City Wheel » de Boyd Cohen. Voir Dubé et Lapalme (2016 : 12).

La méthode proposée par le Lab Ville prospective tente de s'affranchir des effets de fixation portés d'une part par les qualités historiques ou géographiques du parc Jean-Drapeau, ainsi que par la définition de ce que doit être un parc urbain (un espace vert tranquille dans lequel il est possible de participer à des activités déterminées par un catalogue). D'autre part, la méthode vise aussi à se libérer des obligations gestionnaires de la SPJD (nécessité de finaliser un plan d'intervention et d'aménagement dans les prochains mois, en respectant les engagements financiers déjà prescrits). Elle propose de « reproblématiser » ces idées en réinterrogeant les vocations actuellement pratiquées au PJD, mais aussi en en proposant de complètement nouvelles.

Paradoxalement, puisque la question des déplacements vers le parc ainsi qu'entre les différents pôles d'activités pose des défis en apparence indénouables, la méthode propose des angles disruptifs pour aborder cette question de la mobilité. Ces démarches permettent d'en arriver à une remise en question du PJD qui peut aussi bien devenir un lieu expérientiel grand public, qu'un lieu d'expérimentation, ou encore un espace d'aventures particulières, avec des contraintes temporelles ou organisationnelles particulières. Ce faisant, la SPJD qui chapeaute la gestion des lieux et des activités pourrait voir son mandat se déployer dans de nouvelles directions. Autant de possibilités qui apparaissent pertinentes à explorer avant de se lancer dans la rédaction d'un nouveau plan directeur. À défaut, contenir ces explorations pourrait limiter la quête des activités et des acteurs susceptibles de fréquenter le parc dans les 10, voire les 20 prochaines années.

LES ATTENTES DE LA SPJD

L'association avec le Lab Ville prospective associé à la Faculté de l'aménagement de l'Université de Montréal visait à intégrer une démarche de prospective à la réflexion sur l'élaboration du futur Plan directeur du parc. L'approche prospective privilégiée ici permet de se détacher du court terme tout en considérant les mutations qui sont déjà en marche, lesquelles façonnent la ville de demain. Elle facilite la mise en place d'une démarche objective, évite les analyses sectorielles qui balisent les explorations et aide à élaborer une vision commune parmi les parties prenantes.

De manière plus précise, ces attentes de la SPJD ont été formulées à travers un comité de pilotage. Celui-ci a été formé lors de la première rencontre de travail. Il regroupe majoritairement des représentants de la SPJD provenant d'horizons divers : responsables de la préparation du plan directeur, gestionnaire de projets, gestionnaires immobiliers, représentants avec les partenaires et la clientèle. D'autres experts de divers domaines (mobilité, gestion de projets) ont aussi joué un rôle déterminant dans le comité de pilotage.

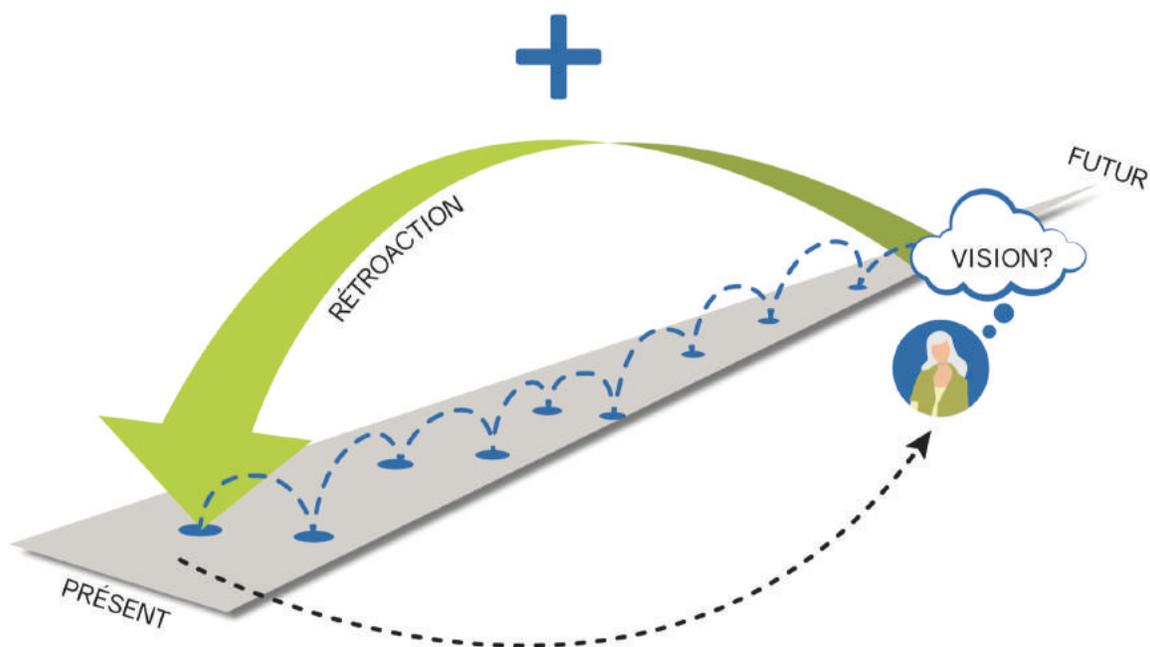


Schéma tiré du Guide des participants pour l'Atelier collaboratif de prospective : Imaginons le Quartier des générations en 2025 - LAB Ville Prospective, Design et société, 2017

1.2 Contexte du codesign

Cette activité hybride de production et de partage de connaissances s'est tenue dans le cadre d'un colloque des derniers Entretiens Jacques-Cartier (EJC) à Montréal en octobre 2017³. Elle a proposé aux participants une journée de colloque classique, mais dédiée au dialogue entre le milieu de la recherche et le milieu professionnel, et un atelier de codesign prospectif (voir point 1.3 sur la méthodologie), sur une journée, visant à produire des connaissances à la fois innovantes, et spécifiques aux attentes de développement de l'un des partenaires majeurs du colloque, et lieu d'accueil de l'évènement, la Société du Parc Jean-Drapeau.

L'objectif de cette première démarche consistait à tirer profit de l'organisation d'une conférence-débat (celle sur la mobilité sobre sous l'égide des EJC et de la Chaire In.Situ) pour introduire de nouvelles idées fortes, inédites, chargées d'inconnues, voire « perturbatrices », sur l'avenir du PJD. Elle n'avait pas pour objectif de formuler de nouvelles propositions de mise en valeur des caractéristiques dominantes du paysage du parc ou de nouvelles consolidations des aménagements existants. Les documents commandés par la SJPD y arrivent très bien.



Chaire In.SITU - UQAM, 2017

³ Le colloque a été organisé par la chaire inSitu de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), l'École nationale des travaux publics de l'État (ENTPE) associée à l'Université de Lyon, en collaboration avec le Lab ville prospective, le Centre d'études et d'expertise sur les risques, l'environnement, la mobilité et l'aménagement (CEREMA) en France et la Société du Parc Jean Drapeau à Montréal.

L'atelier de codesign prospectif s'appuie sur plusieurs principes : la mobilisation de scénarios d'usages comme véhicules de découverte et d'exploration, une démarche de créativité collective avec des parties prenantes et l'approche prospective qui consiste à se projeter dans des futurs possibles pour revenir aux enjeux du présent sans être prisonnier de leur définition routinière. Le recours à ce type d'atelier a non seulement la prétention d'augmenter les connaissances utiles pour suggérer de nouvelles pistes de réflexion (activités inédites, nouvelles figures d'acteurs, lieux revisités). Elle visait également à expansionner les savoirs, c'est-à-dire de tenter de définir ce que nous ne connaissons pas encore du parc, d'imaginer la dynamique expérientielle que souhaiteraient vivre les acteurs du futur, de trouver la juste diversité d'activités inédites, en lien avec des besoins probables des utilisateurs actuels.

LE PROGRAMME DE L'ÉVÈNEMENT

Ainsi, le colloque *Mobilité et transports urbains face aux défis de la sobriété* a été organisé sur ces deux journées :

1. Une première journée d'échange entre chercheurs et praticiens de facture plus classique, alternant conférences et tables rondes. Ce format de type journée d'étude s'inscrit dans une série de colloques dédiés au dialogue praticiens/chercheurs sur le thème de la mobilité et des transports urbains depuis 2013. Cette continuité sur un cycle de quelques années est indispensable pour créer des liens transcontinentaux d'interconnaissance, qui permettent une réelle capitalisation et un approfondissement du contenu des échanges comme de leur qualité. C'est aussi cette interconnaissance, et la confiance qui en naît, qui a permis d'amener aussi facilement l'innovation dans l'événement. L'organisation des tables rondes, pour classique qu'elle soit, demande néanmoins un soin réel dans l'équilibre entre représentants des milieux universitaires et professionnels, sans hiérarchie préétablie, et un début d'hybridation des connaissances par la diversité choisie des approches qui sont mises ensemble.

2. Une deuxième journée sur le thème *Accéder aux grands parcs urbains dans la ville de demain* a été conçue à partir d'ingrédients classiques revisités et organisés autour de l'insertion de l'atelier de codesign prospectif (lui-même précédé d'une visite-terrain⁴). Une table ronde à la suite de la visite a permis de resituer les enjeux de développement et les solutions en termes de mobilité sobre pour le parc Jean-Drapeau au regard d'autres expériences, notamment à Lyon, concernant la mobilité vers les parcs urbains et les espaces de nature en ville. Un atelier de codesign prospectif a ensuite été organisé.

L'atelier⁵ proprement dit s'est déroulé en trois temps :

- Une introduction aux différents enjeux (mise en contexte de la conception innovante avec quelques exercices de rupture; présentation du diagnostic initial; présentation de la base de connaissances prospectives; présentation du jeu de cartes).
- Une séance d'idéation collective (travail par équipes en parallèle pour enrichir/modifier/contextualiser les scénarios déclencheurs).
- Une séance plénière de présentations des scénarios 2037 par les équipes et discussion collective.

Le présent document présente uniquement les résultats de cette seconde journée, et précisément ceux portant sur l'atelier de codesign.

⁴ Les colloques « transport urbain » des EJC comprennent traditionnellement, comme dans les colloques professionnels, une « visite-terrain » (visite technique) liée au thème. Dans le cadre de la présente activité, cette visite a pris la forme en début de journée d'un parcours commenté du Parc Jean -Drapeau, pour plonger rapidement les participants dans le bain des enjeux du territoire (notamment pour les participants de l'extérieur de Montréal) et instaurer une coupure dans l'agencement du dispositif de production et partage de connaissances.

⁵ En amont de l'activité de codesign prospectif proprement dite, une intense préparation a été menée par le Lab Ville prospective. Celui-ci, avec l'aide d'un comité de pilotage formé de représentants de la SPJD, a ainsi élaboré une base de connaissance prospective à partir de tendances innovantes sur les styles de vie, les usages des parcs et différents scénarios novateurs de mobilité.

1.3 La méthode utilisée

LE CODESIGN PROSPECTIF EN JEU DE CARTES

La formule méthodologique retenue pour élargir le champ des activités possibles a été celle du codesign prospectif (voir encadré ci-dessous), adapté en jeu de carte.

La méthode du « **codesign prospectif** », actuellement développée en recherche-intervention sur différents projets avec la Ville de Montréal par le Lab Ville Prospective de la Faculté de l'Aménagement de l'UdeM (www.labvilleprospective.org)

La méthode du codesign prospectif (Abrassart et al., 2017) s'appuie sur plusieurs principes, au croisement du design, de la participation et de la prospective : la mobilisation de scénarios et de prototypes inconnus comme déclencheurs de discussions, moyen de défixation cognitive, accélérateurs de la réflexion et véhicules d'exploration (c'est la dimension «design») ; des dispositifs de participation collective en ateliers mobilisant des acteurs issus de multiples horizons, citoyens, organismes comme experts (pour la dimension collective du « co ») ; enfin, l'approche «prospective» qui consiste à se projeter dans un futur possible à 10 ans ou 20 ans pour opérer un détour imaginaire et penser ensuite rétrospectivement des chemins innovants pour relier le présent aux futurs les plus souhaitables.

Michel De Certeau, dans son ouvrage *La culture au pluriel* (1993 : 223) souligne bien le jeu avec l'altérité de la prospective : c'est, dit-il, « le futur interpelle le présent sur le mode de l'altérité ». Et Georges Amar, dans un article sur la Prospective conceptive (Amar, 2015 : 21) insiste sur l'importance de la mise en récit de l'inconnu pour construire un futur ouvert : «Nous préférons du connu inefficace à un inconnu prometteur. La fonction de la prospective est de travailler l'inconnu, de lui donner des mots, des concepts, du langage. Afin que tout en demeurant inconnu, il devienne plus abordable, qu'il donne prise à la réflexion, à l'action ».

L'adaptation de cette méthode en jeu sérieux de cartes, permettant de générer des scénarios déclencheurs inédits pour initier les discussions des équipes s'est appuyé sur la combinaison de deux techniques : d'une part la construction du jeu de cartes comme une base de connaissances, sous forme d'analyse morphologique enrichie ; et d'autre part l'appui sur une mécanique combinatoire aléatoire⁶.

1.3.1 CONSTITUTION DU JEU DE CARTES

UNE BASE DE CONNAISSANCES DE TYPE ANALYSE MORPHOLOGIQUE ENRICHIE

L'analyse morphologique est une manière de structurer une base de connaissances en prospective stratégique : chaque ligne présente une variables susceptible d'influencer l'avenir avec ses *hypothèses d'évolution*. Par exemple, dans le tableau à la figure 1 ci-dessous : on associe aux quatre variables Économique, Techniques, Social, et Démographie des hypothèses d'évolution 1, 2, 3, 4 à l'horizon choisi, par exemple 2037. Notre atelier au Parc Jean-Drapeau comprenait ainsi six variables (vocations actuelles enrichies ; vocations inconnues ; mobilité sobre ; mécaniques d'orientation ; figures d'usagers ; lieux) avec à chaque fois six hypothèses possibles, soit un tableau à 36 cases que nous avons converti en jeu de 36 cartes à « 6 familles » (voir le chapitre 2.2 de ce rapport : « Les cartes à jouer »).

Dans une approche classique en prospective, les variables et leurs hypothèses d'évolution résultent généralement de l'observation des tendances émergentes déjà connues ou proviennent de « dires d'expert ». L'enrichissement proposé ici consiste à formuler des hypothèses d'évolution inconnues pour davantage stimuler l'innovation des équipes, notamment pour trois variables sur les six proposées : les vocations inconnues, les scénarios de mobilité sobre et les mécaniques d'orientation.

⁶ Sur l'enrichissement de l'analyse morphologique et la mise en récit du scénario de prospective par la conception innovante, Christophe Abrassart (2014-2018), *Cours d'introduction à la prospective*, Université de Montréal.

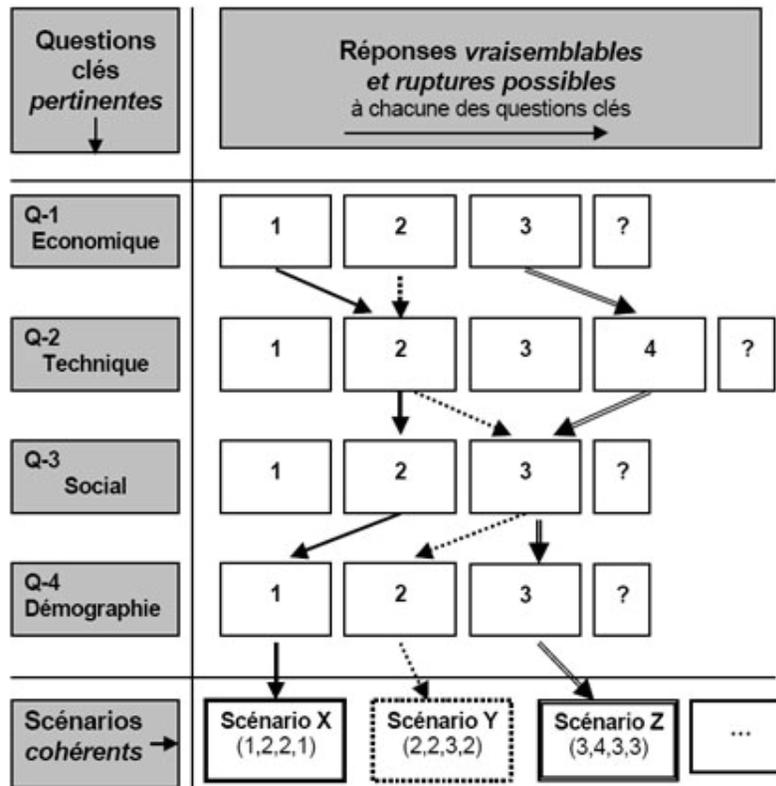


Tableau type d'analyse morphologique en prospective
- Source : Michel Godet, <http://www.lapropective.fr>

En amont de l'activité proprement dite, une intense préparation a été menée par l'équipe du Lab Ville Prospective pour imaginer ce jeu de cartes constitué des six familles et 36 hypothèses d'évolution.

1.3.2 UNE MÉCANIQUE COMBINATOIRE ALÉATOIRE POUR GÉNÉRER DES SCÉNARIOS

En démarche de prospective classique, la génération de scénario se fait par une combinaison « cohérente » des hypothèses d'évolution (en associant verticalement dans le tableau de la figure 1 une hypothèse de chaque variable, pour constituer un « chemin », par exemple le scénario Y est constitué des hypothèses 2,2,3,2 dans le tableau).

L'inconvénient de cette méthode est qu'elle conduit à des scénarios de prospective sans surprise, et donc peu efficaces pour servir de déclencheurs de discussion et de véhicules d'exploration. D'autres méthodes de combinaison permettant de « forcer » des combinaisons entre hypothèse d'évolution *a priori* non évidentes peuvent donc être utiles. Pour l'atelier du Parc-Jean-Drapeau nous avons ainsi choisi de mobiliser une mécanique combinatoire aléatoire (chaque équipe a pioché au hasard une carte dans chaque famille pour se donner un point de départ). Cette méthode est inspirée par le jeu surréaliste du « cadavre exquis » .

Chaque tirage de six cartes par une équipe a permis de générer une situation énigmatique associant pour un usager particulier une vocation actuelle enrichie du Parc, une vocation inconnue, un scénario de mobilité sobre, une mécanique d'orientation et un lieu du Parc. Ce point de départ non évident donnait un cadrage à chaque équipe, avec la mission d'imaginer collectivement un scénario d'usage innovant du Parc Jean-Drapeau en 2037, créant une cohérence inédite et renouvelée entre des activités habituellement séparées et d'autres encore inconnues.

Ces scénarios ont ensuite été présentés dans une affiche, avec un titre et le récit d'expérience d'utilisateur(s) en 2037, puis ont été utilisés rétrospectivement pour penser un plan d'action innovant avec des propositions d'action et de partenariats possibles à partir de 2018.

2

DE NOUVELLES AVENUES POUR IMAGINER LE FUTUR DU PARC JEAN-DRAPEAU

- 2.1 Les thématiques
- 2.2 Les cartes à jouer
- 2.3 Le déroulement

2.1 Les thématiques

L'objectif de cet exercice était d'utiliser la combinaison des différentes cartes thématiques pour déclencher des discussions enrichissantes et innovantes quant à l'avenir du parc Jean-Drapeau. Les cartes ont été rédigées à partir de 6 thématiques particulières :

1. **Vocation actuelle enrichie** : optimiser l'offre, l'intégration et la cohabitation d'une activité déjà existante au parc Jean-Drapeau

2. **Vocation inconnue** : activité qui pourrait contribuer à diversifier les usages et créer de nouvelles expériences

3. **Mobilité sobre** : un outil ou instrument de mobilité qui pourrait faciliter l'accès au parc tout en limitant au maximum son impact environnemental

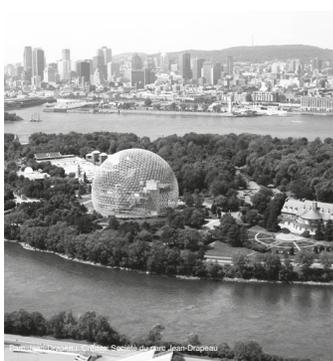
4. **Mécanique d'orientation** : manière d'attribuer des qualités au mouvement

5. **Figure d'usager** : les caractéristiques d'un nouvel usager dont la présence au parc serait étendue ou prolongée

6. **Lieu** : un espace ou repère générique déjà présent au parc Jean-Drapeau qui pourrait accueillir une vocation quelconque

Pour chacun de ces thématiques, différentes hypothèses d'évolution, modalités innovantes possibles, sont singularisées. En combinant de manière cohérente des cartes pigées au hasard dans chaque thème et en cherchant à définir une logique d'ensemble, les participants imaginent alors des scénarios d'expériences usagers innovants.

2.2 Les cartes à jouer



VOCATION
ACTUELLE ENRICHIE



VOCATION
INCONNUE



MOBILITÉ SOBRE



MÉCANIQUE
D'ORIENTATION



LIEU



FIGURE
D'USAGER

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :

LE MUSÉE DANS UN PARC



L'impact positif de la présence
d'un équipement culturel

Les liens d'un tel équipement
avec la nature environnante

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :

LE RESTAURANT DANS UN PARC



L'expérience gastronomique
dans un environnement naturel

L'impact positif de cette clientèle
dans son environnement,
notamment le soir

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :

FESTIVAL EXPÉRIENTIEL



L'offre d'activités complémentaires
aux grands rassemblements
culturels tels que les piques-
niques électroniques pour
personnaliser la participation

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :

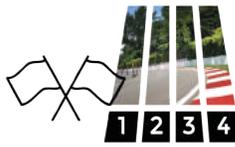
LE PARC D'ATTRACTIONS HORS LES MURS



Les possibilités offertes par
l'attraction «hors les murs»
de La Ronde, par exemple
grâce à la réalité virtuelle
ou augmentée

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :

LE GRAND ÉQUIPEMENT SPORTIF



Démultiplier les retombées de
la présence de grandes foules

Accroître les utilisations
potentielles d'un équipement

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :

LE CASINO POUR TOUS



Démocratiser le divertissement
de luxe et varier ses
formes possibles

S'ouvrir à une grande
diversité sociale et
économique de clientèles

VOCATION INCONNUE

VOCATION INCONNUE :

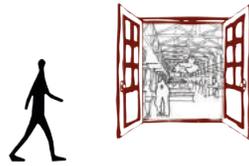
LE PARC D'AVENTURE 24H/24H



Vivre une aventure au parc de jour comme de nuit, tout en évitant les nuisances (surtout le bruit) et en faisant l'expérience de nouvelles ambiances sonores et visuelles

VOCATION INCONNUE :

LES TIERS-LIEUX SÉRENDIPIQUES



Des lieux de culture conviviaux et inclusifs, déclencheurs de rencontres inattendues

VOCATION INCONNUE :

LA PRODUCTION ALIMENTAIRE URBAINE



Produire des aliments de consommation variés, notamment des protéines, et se former à l'agriculture collaborative

Découvrir de nouveaux goûts en été comme en hiver

VOCATION INCONNUE :

S'AMUSER AU CENTRE R&D



La collaboration étroite entre les fournisseurs de matériel (La Cordée, MEC, Décathlon, etc.) pour tester au parc de l'équipement ou des vêtements de plein air

VOCATION INCONNUE :

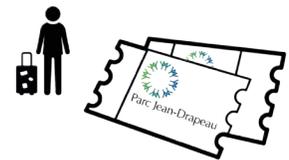
LE WORK-OUT EN NATURE



Travailler dans un environnement naturel tout en étant en mouvement

VOCATION INCONNUE :

LE VOYAGE INTÉRIEUR



Passer la semaine en voyage dans un parc urbain

Rendre cette visite une expérience en soi par la diversité des activités offertes

MOBILITÉ SOBRE

MOBILITÉ SOBRE :

LES MODES ACTIFS AUGMENTÉS



La marche, le vélo, le patin, etc., facilités par des ajouts techniques

Le transport qui sert à d'autres fins socialement utiles

MOBILITÉ SOBRE :

ARRIVER SOBREMENT PAR L'EAU OU LE CIEL



L'accès au parc par des voies non traditionnelles, par des modes à faible impact carbone

MOBILITÉ SOBRE :

LE DERNIER KM FAIBLE EN CARBONE



Le dernier droit d'un long déplacement vers le parc à faible impact environnemental

MOBILITÉ SOBRE :

LA PROXIMOBILITÉ



Le *coworking* dans le parc

Les rencontres d'affaires à distance ou sur place

MOBILITÉ SOBRE :

LE HUB DE L'INTERNET PHYSIQUE



Combiner la mobilité des personnes et des biens en économie circulaire : les visiteurs du parc amènent avec eux un objet ou de l'énergie, et les transmettent à d'autres visiteurs pour leur trajet de retour

MOBILITÉ SOBRE :

L'ÉGALITÉ SOCIALE DANS LA MOBILITÉ INTELLIGENTE



Littéracie numérique et empowerment des usagers

MÉCANIQUE D'ORIENTATION

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :

L'ACCÈS PRIVILÉGIÉ À CERTAINES HEURES



Le parc urbain fermé à certaines heures pour permettre l'accès à des clientèles particulières (les personnes à mobilité réduite, les enfants), aux gagnants de concours, etc.

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :

LA NAVETTE DÉCOUVERTE-SURPRISE



La navette à l'intérieur de laquelle on embarque sans savoir où l'on va se rendre

La navette qui s'arrête pour offrir à ses occupants des activités imprévues

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :

LE JEU DE PISTES DÉCONNECTÉ



Suivre un parcours de découvertes en mettant de l'avant l'observation et la déduction pour réapprendre à s'orienter sans GPS ou smart-phone

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :

L'ÉTAPE DU PARC COMME DÉVIATION QUOTIDIENNE



L'arrêt au parc, le temps que le trafic s'estompe sur le pont Jacques-Cartier ou pour une pause méritée

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :

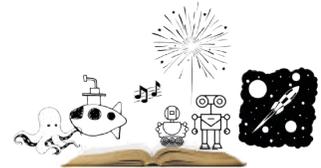
L'ÉCOLE DE LA DÉRIVE D'AMBIANCES EN AMBIANCES



Le déplacement entre deux points s'effectue selon le type d'ambiances que l'on souhaite vivre, non plus par le plus court chemin

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :

DISNEY STORIES



Choisir l'histoire que l'on souhaite vivre en arrivant au parc, générateur de récits divertissants

LIEU

LIEU :

LA STATION



La station de métro, de tram, d'autobus ou autres qui génère du va-et-vient continu de tous types de personnes, voire d'objets, ou le désir de s'arrêter un instant pour une expérience particulière (hub de vie)

LIEU :

LES BERGES



L'accès à l'eau facilité par l'aménagement de certaines berges

LIEU :

LE PONT



L'un ou l'autre des ponts aménagés, repensés, pour en enrichir l'utilisation

LIEU :

LE GRAND STATIONNEMENT



Un vaste espace vide et minéral repensé pour en réinventer l'utilisation lors des périodes creuses

LIEU :

LA PLACE DE GRAND RASSEMBLEMENT



La réinvention d'un vaste espace qui peut regrouper des groupes de taille variable

LIEU :

LE CIRCUIT



La grande piste du circuit Gilles-Villeneuve pouvant être utilisée à des fins sportives ou ludiques, événementiels ou autres

FIGURE D'USAGER

FIGURE D'USAGER :

LE TÉLÉTRAVAILLEUR NOMADE



À la recherche d'espaces tranquilles, confortables et stimulants pour le travail individuel à distance

FIGURE D'USAGER :

LA FAMILLE DE CAMPEURS ÉCOLO-BRANCHÉE



Profiter pleinement de la nature grâce à un mode d'hébergement qui allie respect de l'environnement et matériel de camping innovant

FIGURE D'USAGER :

LA PERSONNE ÂGÉE RECHERCHANT UNE ACTIVITÉ PLURIGÉNÉRATIONNELLE



Participer à des activités qui favorisent le vieillissement actif et les échanges entre les générations

FIGURE D'USAGER :

L'ÉTUDIANT INTERNATIONAL CHERCHANT L'ÂME SOEUR



La vie en résidence universitaire donne envie de sortir prendre l'air et de rencontrer de nouveaux amis

FIGURE D'USAGER :

L'ENSEIGNANT ET SES ÉLÈVES EN CLASSE INVERSÉE



Les élèves ou les étudiants ont vu une partie de la théorie à la maison, la période de classe est dédiée aux travaux pratiques, individuels et collectifs

FIGURE D'USAGER :

LE COUPLE JAPONAIS EN VACANCES CULTURELLES



Découvrir des lieux, traditions, manifestations artistiques, célébrations et expériences diverses qui représentent la région

2.3 Le déroulement

Les tables de discussion ont été formées en subdivisant les participants présents en quatre groupes distincts. Les représentants de la Société du Parc Jean-Drapeau se sont redistribués parmi les équipes. Chaque groupe ainsi formé a mandaté une personne pour effectuer la pige d'une carte dans chaque thématique. En plus des six cartes ainsi pigées, les équipes avaient également la possibilité d'utiliser une carte blanche pour ajouter une information permettant de mieux (re)cadrer le scénario.

Après discussion, les participants de chaque table avaient pour mandat de combiner de manière cohérente les différentes cartes pour formuler un scénario crédible du développement du parc Jean-Drapeau à l'aube de 2030. Ils devaient pour cela :

- Attribuer un titre à leur scénario
- Donner une logique d'ensemble, en énonçant le récit de la journée extraordinaire à nos yeux (en 2017, devenue journée ordinaire en 2030), d'un usager : quelle est son expérience initiale, comment peut-on décrire son arrivée, quel bilan est-il possible de faire de ce scénario)
- Évaluer, en rétrospective, quelles propositions est-il possible de formuler dès maintenant pour que le scénario puisse se réaliser, et quels partenaires peuvent être mobilisés aujourd'hui afin que leur expertise soit mise en valeur.

La section qui suit énonce, pour chacun des scénarios, les conclusions des discussions.



Séance d'idéation collective



Affiche et tirage d'une équipe



Séance plénière de présentations des scénarios

3

DE NOUVELLES IDÉE POUR 2037 : COMPTES RENDUS DE L'ATELIER PROSPECTIF

3.1 Rendez-vous mémorables aux îles

3.2 Le laboratoire du bien-vivre ensemble

3.3 Venez rebondir dans le Jardin D'idées

3.4 Les bulles flottantes de la cocréation

3.1 Rendez-vous mémorables aux îles

<p>VOCATION ACTUELLE ENRICHIE : LE PARC D'ATTRACTIONS HORS LES MURS</p>	<p>VOCATION INCONNUE : LE VOYAGE INTÉRIEUR</p>	<p>MOBILITÉ SOBRE : ARRIVER SOBREMENT PAR L'EAU OU LE CIEL</p>
<p>MÉCANIQUE D'ORIENTATION : L'ÉTAPE DU PARC COMME DÉVIATION QUOTIDIENNE</p>	<p>LIEU : LE PONT</p>	<p>FIGURE D'USAGER : LA PERSONNE ÂGÉE RECHERCHANT L'ACTIVITÉ PLURIGÉNÉRATIONNELLE</p>



PREMIÈRE RÉFLEXION INDIVIDUELLE

La page précédente présente les cartes tirées par la première équipe. À ce tirage, les participants ont ajouté une carte blanche en inscrivant « Foresta Lumina »⁷.

Plusieurs idées ont émané d'un premier tour de table visant à permettre à chaque participant à mettre en valeur ses propres idées. L'amélioration de l'accès à l'eau constituait un premier objectif important. L'entrée au parc par la mise en place d'un nouveau mode de transport (l'idée d'un téléphérique sur l'eau ou aérien) a été mentionnée par plusieurs participants. L'idée de voir le parc Jean-Drapeau comme une vitrine ludique ou d'un manège virtuel orienté sur les innovations en matière de développement durable a été proposée. Faire du parc un «lieu» d'échange entre jeunes et aînés a aussi été évoquée. Certains ont vu dans le concept de «voyage intérieur» non pas une dimension physique, mais plutôt une dimension spirituelle.

D'autres, enfin, ont imaginé une combinaison quasi complète de toutes les cartes. Cette proposition prenait la forme d'un parc vu comme un lieu de rendez-vous effervescent entre étudiants d'art et personnes âgées pour partager des histoires et « fabriquer » des projets artistiques collaboratifs, style auberge espagnole. Cet aménagement inclurait un accès au parc par un ascenseur pour descendre à partir du pont Jacques-Cartier.

⁷ Foresta Lumina est un parcours nocturne dans le Parc de la Gorge de Coaticook, en Estrie, imaginé par l'entreprise québécoise Moment Factory. Ce parcours multimédia allie harmonieusement scénographie, éclairage et ambiance sonore pour recréer une expérience féérique mettant de l'avant l'histoire locale. <http://forestalumina.com>

DEUXIÈME RELANCE

Du téléphérique, l'idée a rapidement convergé vers l'idée de la mise en place d'une barge par câble qui permettrait la traversée sécuritaire du fleuve entre l'île Sainte-Hélène et le Vieux-Montréal, fonctionnelle durant les quatre saisons. L'autre point de convergence portait sur la configuration géographique de l'expérience. Certains ont en effet rappelé que les îles ont été fortement configurées de main d'homme. Peut-être est-il alors possible d'en remanier certaines portions, comme si c'était de la pâte à modeler, soit pour revenir, pour certaines parties, à la configuration initiale, soit pour en prolonger d'autres en vue de, par exemple, maîtriser le courant. Ceci faciliterait l'accès à l'eau et permettrait d'en diversifier les usages.

La personnalisation a soulevé certains débats, alors que l'idée d'impliquer la personne âgée à travers le regard posé par de jeunes étudiants était remise en question. À défaut de s'entendre sur la représentation de cet utilisateur éventuel, les participants se sont toutefois entendus sur la nécessité de reproduire une dimension affective et historique du parc, une nostalgie de la première expérience, qui doit être racontée ou reproduite via des canaux de discussion.

CONCLUSION

Titre : Rendez mémorables aux îles

Les participants en sont venus à imaginer un scénario dans lequel les personnes âgées et les jeunes se retrouvent ensemble, à la fois physiquement au parc Jean-Drapeau et virtuellement dans un espace de conception. Cet espace mettrait en évidence et partagerait – sous forme de parcours découverte immersifs et d'évènements ponctuels – les souvenirs mémorables qu'ont ces aînés du parc (voir page ci-contre pour un rappel des principales idées retenues). Celui-ci devient en quelque sorte un lieu de mise en scène de souvenirs historiques. L'arrivée à l'île Sainte-Hélène fait partie intégrante de ce parcours scénique qui se poursuit ensuite dans les différentes portions et sous-secteurs du parc.

Titre

Rendez-vous mémorables aux îles

Logique d'ensemble

Les personnes âgées se retrouvent dans le cadre d'un rendez-vous régulier intergénérationnel pour raconter et revivre un souvenir mémorable au parc Jean-Drapeau. Les jeunes s'emparent du souvenir pour créer un parcours découverte virtuel pour compléter l'activité cité mémoire.

Récit

- Expérience initiale de l'utilisateur :
La personne âgée partage son lien affectif avec le parc. Les jeunes participent à un atelier d'étudiants en design virtuel
- L'arrivée :
La barge active à cable sous tous les ponts (téléphérique sur l'eau)
- Expérience sur le parc :
- Rebondissement :
*Ceux qui ont expérimenté le parcours virtuel sont invités à rencontrer les acteurs des souvenirs.
«Venez rencontrer les faiseurs d'histoires»*
- Bilan :
Un lieu de rassemblement du virtuel et du réel

Rétrospective

- 2 propositions :
 - *Créer un rendez-vous de mémoire*
 - *Monter des ateliers d'étudiants (design virtuel)*
 - *Projet pilote ciné parc*
- 2 partenaires :
 - *Cité Mémoire*
 - *UQAM, UdeM, McGill, Concordia, MIT, etc.*

3.2 Le laboratoire du bien-vivre ensemble

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :
LE RESTAURANT DANS UN PARC

VOCATION INCONNUE :
LA PRODUCTION ALIMENTAIRE URBAINE

MOBILITÉ SOBRE :
LE DERNIER KM FAIBLE EN CARBONE

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :
DISNEY STORIES

LIEU :
LA PLACE DE GRAND RASSEMBLEMENT

FIGURE D'USAGER :
LA FAMILLE DE CAMPEURS ÉCOLO-BRANCHÉE



PREMIÈRE RÉFLEXION INDIVIDUELLE

Les participants ont évoqué tour à tour ce que représentaient les différentes cartes. La question de la mobilité sobre a fait l'objet de plusieurs questionnements, en relevant dans un premier temps les accès difficiles, voire inhospitaliers, aux infrastructures existantes (les ponts). Pour cette équipe, la carte « Disney Stories » s'articulait très facilement aux différents thèmes de visite (pouvant être sélectionnée sur place, ou en amont de la visite, à partir du confort de chez soi, à l'image du travail d'une « agence de voyage »), de parcours à suivre, d'expérience à vivre sur le Parc Jean-Drapeau. Certains voyaient également dans cette carte une connotation événementielle, avec une temporalité de l'activité variable, changeante au gré des saisons et ou plus simplement de la journée.

Plusieurs ont vu des complémentarités entre les cartes de « La production alimentaire urbaine » et celle de « La Place de Grand Rassemblement ». Plutôt que de faire de la grande place en construction à l'île Sainte-Hélène LE lieu de rencontre, plusieurs participants ont plutôt identifier le potentiel du circuit Gilles-Villeneuve pour organiser, par exemple, une Tablee Sans Fin/Faim (finalement de 4,3 km de long) pour vivre une expérience gastronomique festive. D'autres ont identifié le potentiel d'y faire vivre une vraie démonstration en « nature » où la culture maraichère et la transformation des aliments deviennent des projets immersifs et expérimentaux, avec de nouvelles cultures qui pourraient aussi être plantées (et suivies) par les usagers du PJD (comme la spiruline, reconnue pour sa capacité à répondre à des besoins protéiniques et sa valeur nutritive).

Le Quartier général de toutes ces activités aurait pu se tenir dans l'ancien restaurant Hélène-de-Champlain. Le persona de « La famille de campeurs écolo-branchés » a déplu à la plupart des participants, ceux-ci mentionnant qu'il contribuait à privatiser l'espace public.

DEUXIÈME RELANCE

Une fois les idées de tous exprimées, quelques nouvelles propositions ont alors germé chez les participants. Certains ont évoqué le fait que le casino pourrait devenir un lieu de rassemblement orienté sur l'apprentissage de l'économie circulaire et de la valeur de l'argent. Un casino à renforcement positif en quelque sorte, les échanges pouvant être autres que monétaires, orientés par exemple sur les denrées alimentaires, le réemploi, le troc. D'autres ont souligné le fait que le Circuit Gilles Villeneuve pourrait aussi être un lieu extraordinaire pour l'essai de nouvelles technologies de mobilité, puisqu'il s'agit d'un environnement contrôlé ou facilement contrôlable.

CONCLUSION

Au final, les participants ont retenu le scénario suivant : Le laboratoire du bien-vivre ensemble. Ce scénario vise à explorer de nouvelles cultures et à poursuivre son ouverture sur le monde à travers des scénarios ludiques misant sur le partage d'expériences et d'histoires culinaires. L'apogée de cette expérience culmine au travers de la Grande Tablee, qui se veut un événement rassembleur autour de thèmes gastronomiques.

L'activité se planifie en choisissant à l'avance la thématique que les participants souhaitent vivre. Un mode de transport sobre (navette fluviale – intelligente ou « tunnel » de vélo couvert) fait partie intégrante de l'expérience. Celle-ci se vit comme un jeu de rôle culturel choisi parmi la variété des communautés présentes à Montréal. L'apprentissage culturel se vit notamment par des ateliers culinaires, où les habitudes alimentaires de la communauté choisie sont enseignées, recettes à l'appui. Les participants sont aussi invités à prolonger leur séjour au parc Jean-Drapeau en campant « où bon nous semble » sur les îles, voire sur des îles flottantes aménagées à proximité des berges.

Titre

Le laboratoire du bien-vivre ensemble

Logique d'ensemble

*Vivre une expérience de bien-vivre ensemble dans des scénarios ludiques, dans une mise en commun des cultures et histoires culinaires. L'expérience a un rôle sociétal qui s'exprime notamment au travers de la grande Tablee (sans fin).
Laboratoire vivant du bien-vivre ensemble.*

Récit

- Expérience initiale de l'usager :
- L'arrivée :
Planification de la visite via la disney stories qui permet de choisir le type d'expérience vécu pendant son séjour. Possible d'arriver par le pont Jacques Cartier (tunnel protégé pour les vélos), navette fluviale depuis le Vieux-port, téléphérique de la Rive-Sud, navettes intelligentes ; divers modes de transport peu polluants.
- Expérience sur le parc :
Se vit par un jeu de rôle culturel dans le spectre des cultures montréalaises. Le camping peut se faire où bon nous semble, soit sur des îles flottantes ou encore dans le boisée. Pour vivre l'expérience gastronomique et culturel sur une échelle temporelle plus longue.
- Rebondissement :
Une thématique surprise pourrait constituer le rebondissement. Il pourrait s'agir de thématiques évolutives au gré des saisons ou des années qui se manifeste au travers de l'évènement annuel qu'est la Grande Tablee.
- Bilan :
Le participant repart avec une amélioration de son mode de vie, une meilleure connaissance d'une autre culture et un certificat de bon vivant !

Rétrospective

- 2 propositions :
 - *Mettre en place un laboratoire du bien-vivre ensemble à mobilité intelligente*
 - *Utiliser les week-ends du monde pour faire des échanges multiculturels. Ça pourrait aussi être C2MTL pour créer des évènements ludiques haut en couleurs !*
- 2 partenaires :
 - *Cité de la gastronomie de Lyon*
 - *Partenaire pour expérimenter de nouvelles mobilités intelligentes*

3.3 Venez rebondir dans le Jardin D'idées

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :
LE MUSÉE DANS UN PARC

VOCATION INCONNUE :
LE WORK-OUT EN NATURE

MOBILITÉ SOBRE :
LE HUB DE L'INTERNET PHYSIQUE

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :
LA NAVETTE DÉCOUVERTE-SURPRISE

LIEU :
LE GRAND STATIONNEMENT

FIGURE D'USAGER :
LE TÉLÉTRAVAILLEUR NOMADE



PREMIÈRE RÉFLEXION INDIVIDUELLE

Dès la lecture des cartes, les participants ont été surpris de constater que la carte « La navette découverte-surprise » faisait écho au désir d'être dépaycé par des « surprises éphémères », évoqué lors d'une activité brise-glace. Pendant ce premier tour de table, chacun devait souligner son expérience rêvée pour le parc Jean-Drapeau. De plus, ils ont soulevé le fait que certaines cartes se complétaient d'elles-mêmes (« Le work-out en nature » et « Le télétravailleur nomade »). L'idée du « Musée dans un parc » réparti sur tout le territoire du PJD a été évoquée par plusieurs participants. Certains ont penché pour l'exposition d'œuvres créées par les usagers du Parc et géolocalisées pour être repérées plus aisément, d'autres ont évoqué un musée visible que par réalité augmentée à l'aide d'un téléphone intelligent. La carte « Le hub de l'internet physique » a été comprise sous l'angle de l'échange d'objets matériels, par exemple de pierres naturelles que l'on prend à l'arrivée au PJD pour être utilisées comme décoration lors d'un atelier d'art et que l'on dépose à notre départ pour le bonheur du suivant. « La navette découverte-surprise » a stimulé la conversion de systèmes existants, comme la navette fluviale devenant une navette-bus électrique, comportant désormais des espaces de télétravail (avec wifi, bureaux, etc.). Ils furent séduits par la composante surprise des parcours/arrêts inconnus et par la capacité de cette « dérive sans fin » de stimuler l'imagination des travailleurs nomades. Les autres cartes ont été peu mobilisées à ce stade.

DEUXIÈME RELANCE

Le scénario a rapidement bifurqué sur l'idée du télétravailleur venant seul au parc Jean-Drapeau pour se ressourcer, changer d'atmosphère afin de dénouer un dossier difficile, ou pour bénéficier de l'aide d'inconnus en vue de répondre à un mandat précis. L'utilisateur arrive sur le site du grand stationnement par les navettes fluviales devenues des hubs créatifs conçus pour échanger des idées, chacun possédant une thématique différente propice à la réflexion par des ambiances sonores, visuelles et rythmiques distinctes (ex. tranquille de style Café Gitana, ou animée de style tiers-lieux créatif). Un hub d'accueil permet de centraliser l'arrivée des usagers, dans lequel des animateurs offrent des ateliers créatifs portant sur des sujets donnés ou apportés par les usagers. Le Parc Jean-Drapeau revêt les allures d'un musée virtuel et on le parcourt dans des navettes ressemblant à des bulles vitrées. Les usagers doivent pédaler pour actionner le mouvement, réconciliant de ce fait l'exercice physique et le travail de bureau. Ces navettes dérivent sur le territoire en s'arrêtant ici et là pour donner accès à une « pêche aux idées » déposées dans l'espace virtuel et que l'on cueille avec son téléphone intelligent. La paroi extérieure des navettes-bulles est une interface de communication avec les autres usagers du parc, indiquant s'ils se montrent intéressés à ce que d'autres occupants se joignent à eux pour collaborer à trouver des solutions, ou si au contraire la bulle est complète.

CONCLUSION

Au final, les participants ont retenu le scénario suivant : « Venez rebondir dans le Jardin D'idées ». Les usagers du parc sont invités au JD (Jardin D'idées – JD comme dans Jean-Drapeau) pour une expérience collective de partage d'idées des uns et des autres, idées semées dans l'espace virtuel du parc dans lequel il est nécessaire de se promener physiquement pour découvrir cette inspiration. L'expérience nature particulière du parc et son environnement numérique offre un espace unique à Montréal pour trouver et échanger les meilleures idées. L'arrivée au parc se fait désormais dans des « bulles » individualisées (fluviales, terrestres ou aériennes, le mode n'est pas connu à l'avance) permettant de mettre les usagers dans un état mental propice à la recherche et la cueillette des idées. Ces mêmes bulles se transportent ensuite sur la terre ferme pour s'ouvrir ou se fermer à l'environnement immédiat et à la collaboration avec les autres, selon les besoins des utilisateurs. Les idées sont cueillies ou semées dans un espace virtuel; quatre fois par année (à chaque saison), les idées sont récoltées et archivées dans la Biosphère (devenue la Bulle-mère). Ce dispositif particulier de mise en collaboration des idées devient reconnu internationalement, et des gens de partout dans le monde viennent désormais au Parc Jean-Drapeau pour trouver l'inspiration.

Titre

Venez rebondir dans le Jardin D'idées

Logique d'ensemble

L'ensemble du parc constitue un hub créatif et un musée interactif hors les murs permettant de s'évader dans sa bulle, créant ainsi un cocktail effervescent avec la multitude des bulles d'idées.

Récit

- *Expérience initiale de l'utilisateur :*

Le télétravailleur vient se ressourcer en idées dans un environnement nature et collaboratif pour rompre avec le syndrome de la page blanche

- *L'arrivée :*

Des bulles arrivent de l'embarqué à bulles par l'eau, les airs ou la terre dans un effet de surprise (où les usagers ne connaissent pas d'avance le mode de transport qui sera utilisé ; ex.: tyrolienne, train, téléphérique, fluvial, etc.)

- *Expérience sur le parc :*

Bulles avec code de couleurs (invitant ou non les gens), choix entre bulles méditatives ou créatives (work-out en nature), musée virtuel et physique pour le partage des idées entre usagers, choix entre des bulles individuelles interconnectées ou collectives, accueil dans le stationnement de bulles.

- *Rebondissement :*

Quatre fois par an : grand événement de récolte des idées pour revenir à la page blanche, la Moisson d'idées, où les idées sont ensuite archivées dans la Bulle Mère (Biosphère).

- *Bilan :*

Le parc J-D devient une pépinière d'idées reconnue internationalement

Rétrospective

- *2 propositions :*

- *Faire l'évaluation et le développement des options technologiques intermodales de bulles autonomes.*
- *Modélisation 3D virtuelle du parc Jean-Drapeau pour créer le musée hors les murs d'échange d'idées.*

- *2 partenaires :*

- *Tesla pour les bulles autonomes*
- *Ubisoft pour l'environnement virtuel*

3.4 Les bulles flottantes de la cocréation

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :
FESTIVAL EXPÉRIENTIEL

VOCATION INCONNUE :
LE PARC D'AVENTURE 24H / 24H

MOBILITÉ SOBRE :
LA PROXIMOBILITÉ

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :
LE JEU DE PISTES DÉCONNECTÉ

LIEU :
LE CIRCUIT

FIGURE D'USAGER :
L'ÉTUDIANT INTERNATIONAL CHERCHANT L'ÂME-SOEUR



RÉFLEXIONS DES PARTICIPANTS

Les discussions ont porté sur plusieurs thématiques. Tout d'abord sur l'utilisateur futur : la figure d'usager était « l'étudiant international cherchant l'âme sœur ». Plusieurs orientations ont été soulignées : l'importance de l'accueil à Montréal de ces étudiants, d'avoir des lieux comme un second chez-soi (Montréal est une des destinations préférées mondialement pour faire ses études) ; mais aussi la richesse apportée par ces étudiants : l'âme-sœur pouvant aussi être interprétée comme le « partenaire entrepreneurial » pour la création d'une entreprise. Selon cette dernière approche le Parc pourrait aussi être un lieu de maillage très original entre des personnes de différentes cultures pour tous types de projets.

La discussion a ensuite porté sur les manières de se rencontrer, stimulée par les cartes de « Festival expérientiel », de « Jeu de piste déconnecté » et de « Parc d'aventure 24h/24h » : importance d'explorer des rythmes urbains variés, le jour en semaine, le soir et la nuit (ex. avec un festival silencieux, avec des casques connectés, en circuit) mais aussi des lieux inédits (ex. sous l'île, ou sous l'eau) ; la possibilité de circuits à obstacles qui pourraient être des « circuits à défis » par équipe, programmés ou programmables, sur le modèle du hackathon, du speed-dating ou de la course de relais ; si ces étudiants recherche une expérience de travail mobile, ils pourraient chercher l'endroit, le construire et l'occuper temporairement (scénario de station de travail escamotable) ou se retrouver dans un réseau de « niches » qu'on découvre en marchant (sans GPS). Ces espaces pourraient être festifs ou des espaces de cotravail, et pourraient cohabiter entre eux.

L'idée d'une université hors les murs, avec des défis pour des ateliers interdisciplinaires, ouverts sur la communauté (plus qu'un lieu pour y faire ses devoirs) a aussi été évoquée par l'équipe comme une piste à fort potentiel.

Enfin la possibilité d'une mise en récit de ces activités a été discutée par l'équipe : comment par les réseaux sociaux, raconter et rendre visible les activités de ce parc innovant ?

CONCLUSION

L'équipe a choisi de synthétiser ces idées dans le scénario des « bulles flottantes de la cocréation (Expo 2037) » qui reprend bien l'idée d'un circuit expérientiel programmable avec des lieux éphémères à construire, pour générer de multiples rencontres inattendues.

Celui-ci prend la forme d'une compétition amicale et collective qui cherche, par son côté performatif, à faire sortir le meilleur de soi-même et à favoriser les rapprochements amicaux.

Le scénario mise aussi beaucoup sur les antagonismes, entre fixité et mobilité d'une part, entre silence et activité intense d'autre part. Sur ce dernier point, il est proposé de développer et d'utiliser un casque multisensoriel qui permet de vivre une expérience individualisée, tout en étant ensemble.

Titre

Les bulles flottantes de la cocréation (Expo 2037)

Logique d'ensemble

- *Pop-up, (re)programmable, malléable*
- *Multiplicité, décentralisé, dispersé*
- *Transférable, mémorisé, partagé, diffusé*
- *Cohabitation silence / expériences partagées*
- *Compétition, émulation, défi collectif de connaissances, performance*
- *Universel, interculturel, patrimoine revisité*
- *Agglomération / atomisation / fusion*

Récit

- *Expérience initiale de l'utilisateur :
Zéphir cherche à s'intégrer avec son ami Gaston à la communauté montréalaise.*
- *L'arrivée :
Flash mob à 22h avec vos ordis au quai fluvial pour un speed dating à la microbraserie La mare du diable (au Casino).*
- *Expérience sur le parc :
Se séparent et rejoignent différentes bulles flottantes : Zéphir, dans le bois, construit un nid de travail partagé ; Gaston se joint au «cowork truck» aux paddocks pour fabriquer le parcours de course à obstacle. Zéphir et ses collègues désactivent la connexion GPS du parc pour favoriser les rencontres fortuites autour de la navigation poétique à l'aveugle*
- *Rebondissement :
Se rencontrent, nouvellement entourés d'amis et collaborateurs sur le pont du Cosmos, pour une fête silencieuse avec casques de réalité augmentée multisensorielle.*
- *Bilan :
Lyon confluence 2.0*

Rétrospective

- *2 propositions :*
 - *Équipement : wagons de métro recyclés comme espace de travail, de préparation et consommation de nourriture, d'entreposage, de fabrication, de jeu, de repos, de rencontre, etc.*
 - *Évènement : festivals / rendez-vous de cocréation axés sur les rencontres interculturelles et interdisciplinaires*
- *2 partenaires :*
 - *STM (MR-63)*
 - *Muséomix / Hackathon santé*

4

CONCLUSION

4.1 Conclusion de l'activité

4.2 Pour une seconde démarche

4.1 Conclusion de l'activité

Les participants aux deux journées ont tous exprimé beaucoup d'intérêt et de satisfaction envers la formule proposée. L'attrait de la nouveauté, et la curiosité envers les méthodes de codesign qui suscitent actuellement beaucoup d'intérêt, en est certainement une des raisons. Un des principaux points de satisfaction porte sur l'intérêt de la combinaison d'une journée permettant d'approfondir des solutions prospectives et leur appropriation par les parties prenantes lors d'une activité de coconception, soit deux façons différentes de mobiliser et croiser des mêmes connaissances, en intensifiant l'apprentissage collectif. Cet intérêt est particulièrement renforcé lorsqu'il s'agit de traiter de thématiques émergentes (ville et transport dans la transition écologique et numérique, etc., mobilité sobre) ou innovantes pour lesquelles les savoirs experts ne sont pas encore bien établis.



Les participants extérieurs, en particulier étrangers, ont beaucoup apprécié de se voir ouvrir un dispositif concret de réflexion stratégique menée à Montréal, auquel ils n'auraient jamais eu l'occasion de participer en temps normal, en en retirant une nouvelle expérience professionnelle ainsi que l'impression d'avoir été utile. Les représentants du Parc Jean-Drapeau et leurs partenaires parties prenantes ont également apprécié le degré d'ouverture inédit que cette participation extérieure a apporté à leur démarche.

La mutualisation/hybridation des modes de production et partages de connaissance paraît être l'intérêt majeur de cette expérience. Dans le cadre des EJC, la formule offre tout d'abord l'intérêt de profiter au maximum de l'interaction entre les participants provenant des deux côtés de l'Atlantique, ce que le fait d'étirer sur plus d'une journée un colloque qui juxtapose des thématiques parallèles ne permet généralement pas. Par ailleurs, le fait de partager pour la majorité des participants une même langue dans une diversité culturelle est particulièrement pertinent dans un atelier de créativité ou de codesign ou la diversité des expériences et la fonction narrative jouent un rôle essentiel.

Par ailleurs, le caractère de la méthode proposée comme du contexte dans lequel s'est déroulé cet atelier ont généré certaines limites :

- Le forçage par le tirage aléatoire des cartes amène le développement de scénarios très exploratoires, voire disruptifs. En contrepartie, la « coélaboration » de scénarios à partir de variables prospectives discutées par le comité de pilotage a occupé une place moindre, de même que l'appropriation de la démarche par la SPJD;

- La participation active d'experts étrangers a apporté une grande richesse en termes de références étonnantes ou décalées, mais aussi produit des propositions un peu « hors-sol » par rapport aux enjeux de développement à venir du territoire du parc.

En regard du contenu des scénarios travaillés, quelques idées émanant des différentes tables ont été relevées :

- Malgré le côté disruptif de certaines propositions, l'exercice démontre que le potentiel du parc Jean-Drapeau n'a pas été exploité. De nouvelles vocations, en rupture avec l'identité traditionnelle de ce parc, pourrait être proposée. Bien que ces propositions pourraient remettre en question certaines caractéristiques héritées de l'Expo 67, ces idées auraient l'opportunité d'être aussi novatrices et perturbatrices que l'étaient celles proposées à l'époque par cet événement.

- Les frontières et limites du parc sont amovibles. Autant le parc pourrait reprendre ses formes originelles, autant il pourrait prendre de l'expansion dans les eaux riveraines (sous réserve évidemment d'une validation auprès des lois et règlements applicables) si l'expérience pourrait en être enrichie.

- Importance d'être accueilli : compte tenu du contexte isolé du parc, le fait d'être accueilli dès son arrivée (et ce, aux différents points d'accès du parc), en personne ou en recourant au numérique, ajouterait quelque chose de bien particulier à l'expérience au PJD

- Planifier son expérience au parc Jean-Drapeau : Le passage au PJD peut être vu, non pas comme une simple visite, mais aussi comme une aventure (donc planifiée), quitte à faire en sorte que cette aventure débute avant même d'arriver sur place.

- Un premier parc sérendipique à Montréal : A contrario de la proposition précédente, une visite au PJD peut aussi être une opportunité de vivre quelque chose de complètement inattendu, en se laissant transporter par l'offre d'activités du moment, ou par la « découverte-surprise ».

- Les « missions » des « locataires » du PJD, sans être remises en question, pourraient être largement augmentées pour faire vivre à de nouvelles clientèles des sensations ou expériences inédites, socialement ou environnementalement positives (des spectacles de musique « naturelle », un casino des déchets, des parades de modes de transport à énergie positive, etc.).

- Compte tenu de son caractère insulaire, l'accès au parc lui-même, pourtant situé à quelques encablures du Vieux-Montréal, continuera de constituer une « dépense énergétique à effet variable sur l'environnement » (métro, vélo, voiture, navette, émettent plus ou moins de CO2 ou de GES dans l'atmosphère, selon le mode adopté). Plusieurs idées peuvent être conduites pour en réduire les effets : compenser les effets environnementaux négatifs par un effet d'entraînement (ex. : transporter des personnes à mobilité réduite, ou rapporter un objet d'utilité publique); faire en sorte que le déplacement fasse partie de l'expérience des usagers et que ses effets positifs soient accrus dès le départ (l'aventure débute en entrant dans sa station de métro); faire en sorte que l'accès à certaines heures soient réservés à des « privilégiés » (un privilège obtenu à la suite d'une mission sociale ou par tirage).

- Miser sur la rareté. Le calme qui règne et l'inspiration qui émane au parc en hiver, malgré le fait qu'il soit localisé à moins de 3 km du centre-ville de Montréal, sont uniques pour un tel emplacement. La reconnaissance de ce caractère et sa mise en valeur pourrait en accroître l'attrait.

- Tabler sur deux dimensions propres à Montréal : le multiculturalisme et la diversité (et qualité) de l'offre alimentaire abordable caractérisent la métropole québécoise par rapport à d'autres grandes villes dans le monde. Certaines infrastructures du PJD offrent des opportunités pour y tester la culture de certains produits qui pourraient, s'ils étaient adéquatement mis en valeur, raffermir cette double dimension.

- Jouer sur les doubles dimensions du parc : orientation/désorientation; calme/tumulte; ouverture (sur l'environnement)/fermeture sur soi (pour se ressourcer et s'inspirer).

- Expérience dans la durée : des solutions au choix du mode de transport pourront certainement être identifiées par les experts de la SPJD ou de la Ville. Par contre, jouer sur les différentes dimensions temporelles du passage au PJD (soit sur 24 heures, soit sur des périodes encore plus longues, soit encore pendant des périodes exclusives) mériterait d'être exploré.

4.2 Pour une seconde démarche

Compte tenu de ces conclusions fort positives, il est proposé de lancer une seconde démarche d'exploration de nouveaux scénarios. Celle-ci tablerait sur les acquis de la première phase, tout favorisant l'Exploration de chemins inédit, mais moins éclatés, puisque le forçage demandé par le tirage aléatoire des cartes en a déboussolé plusieurs.

Nous proposons une nouvelle démarche en trois temps :

1. Repartir de la base de connaissances en introduisant de nouvelles hypothèses plus en lien avec les préoccupations de la Société du parc Jean-Drapeau.

2. Concevoir de nouveaux scénarios déclencheurs spécifiques au territoire du parc Jean-Drapeau.

3. Organiser et tenir une série de trois courts ateliers successifs (en avril, mai et juin) sur autant de thématiques différentes (par exemple la question de la ludification, celle reliée au coworking et au loisir, et un dernier sur l'économie circulaire et l'agriculture urbaine). Chaque atelier serait organisé en trois temps différents : une phase d'approfondissement de connaissances avec à chaque fois deux invités (professionnels ou universitaires d'horizons diversifiés) qui abordent des innovations sur le thème choisi (45 minutes); une seconde phase de schématisation d'un ou deux concepts projecteurs, en séparant les participants en deux groupes (90 minutes); une dernière phase de traduction des concepts en propositions et retour en plénière (45 min). À chaque séance, en plus des membres du comité de pilotage et des porteurs de connaissances, d'autres personnes de la Ville (professionnels) pourraient aussi être invitées. Le contenu demeurerait essentiellement à l'interne et servirait à préciser certaines orientations d'aménagement souhaitées par la SPJD. Une quatrième séance synthèse pourrait aussi être organisée plus tard, avec remise du rapport en juillet, ou plus tard en septembre lors du dépôt d'un rapport.

Nous sommes convaincus que ces démarches en amont de la fabrication d'un plan directeur d'aménagement des espaces constituent une démarche essentielle afin de trouver des propositions d'interventions permettant de consolider la vocation du parc Jean-Drapeau pour faire en sorte que celui-ci soit encore, dans 20 ans, un paysage chéri des Montréalaises et des Montréalais.

5

DOCUMENTATION CONSULTÉE

5.1 Bibliographie

5.1 Bibliographie

Livres, études et documents consultés

Abrassart C., Scherrer F., Lavoie, N. et C. Cyr (2017), « Un atelier de co-design prospectif pour imaginer le développement d'un quartier de l'économie circulaire à Montréal », in Arnspurger C. et D. Bourg (2017), *Écologie intégrale. Pour une société permacirculaire*, PUF, Paris.

Amar, G. (2015). « Prospective conceptive : pour un futur ouvert. Approche théorique et illustration dans le monde du transport », n° 404, janvier-février 2015, p. 17-27

De Certeau, M. (1993). *La culture au pluriel*. Paris:Éd. du Seuil. 256 p.

Dubé, Patrick et Lapalme, Jonathan (2016), PJD. *Vers un parc intelligent. Les interstices*. Société du parc Jean-Drapeau, 118 p.

Godet, M. (2018). <http://www.lapropective.fr>

LaMothe, Bernard (2013), *Projet d'aménagement et de mise en valeur du parc Jean Drapeau : rapport de l'atelier de partnering des 8 et 9 juillet 2013*, Société du parc Jean-Drapeau et Quartier international de Montréal. 31 p.

Images et photos avec droits

Photographies propriétés de Lab Ville Prospective

