

Connecter le parc olympique de Montréal à son contexte afin de permettre aux usagers de vivre de nouvelles expériences dans un espace repensé.

Créer des connections physiques et visuelles au site et à travers le quartier.

Redorer l'image du site pour ainsi créer une nouvelle perception rassembleuse.

Intégrer les divers éléments du quartier sur le site pour alimenter le sentiment d'appartenance au quotidien.

Créer des liens avec les initiatives environnementales et la végétation présentes dans le secteur du parc olympique.

Connecter les pôles culturels, sportifs et éducatifs au site.

Redorer l'image du site pour ainsi créer une nouvelle perception rassembleuse.

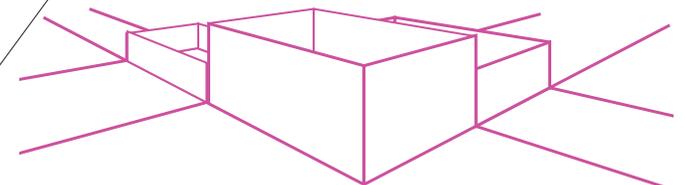
Valoriser les infrastructures présentes.

- > Explorer la forme des bacs de plantation sur l'ensemble de l'Esplanade.
- > Reprendre les stries du béton dans le langage de forme dans la stratégie de plantation au périmètre du site.
- > Illuminer les stries de béton dans le passage longeant l'oeil.

OBJECTIF (macro & micro)

PRINCIPE DE DESIGN

CRITÈRES DE DESIGN



Augmenter l'accessibilité du quartier au site.

OBJECTIF (macro & micro)

Créer des entrées de marque au site.

PRINCIPE DE DESIGN

- > Faciliter la visibilité des entrées.
- > Ouvrir et illuminer les entrées.
- > Créer un marquage au sol pour favoriser l'entrée.

CRITÈRES DE DESIGN



Faciliter la circulation à l'intérieur même du site.

OBJECTIF (macro & micro)

Briser les barrières visuelles et physiques en offrant des repères.

PRINCIPE DE DESIGN

- > Créer un rythme de végétation de différentes hauteurs au pourtour.
- > Installer des belvédères donnant vues sur le site.
- > Enlever les rampes d'accès qui créent des barrières visuelles.

CRITÈRES DE DESIGN



Améliorer le confort des usagers sur le site.

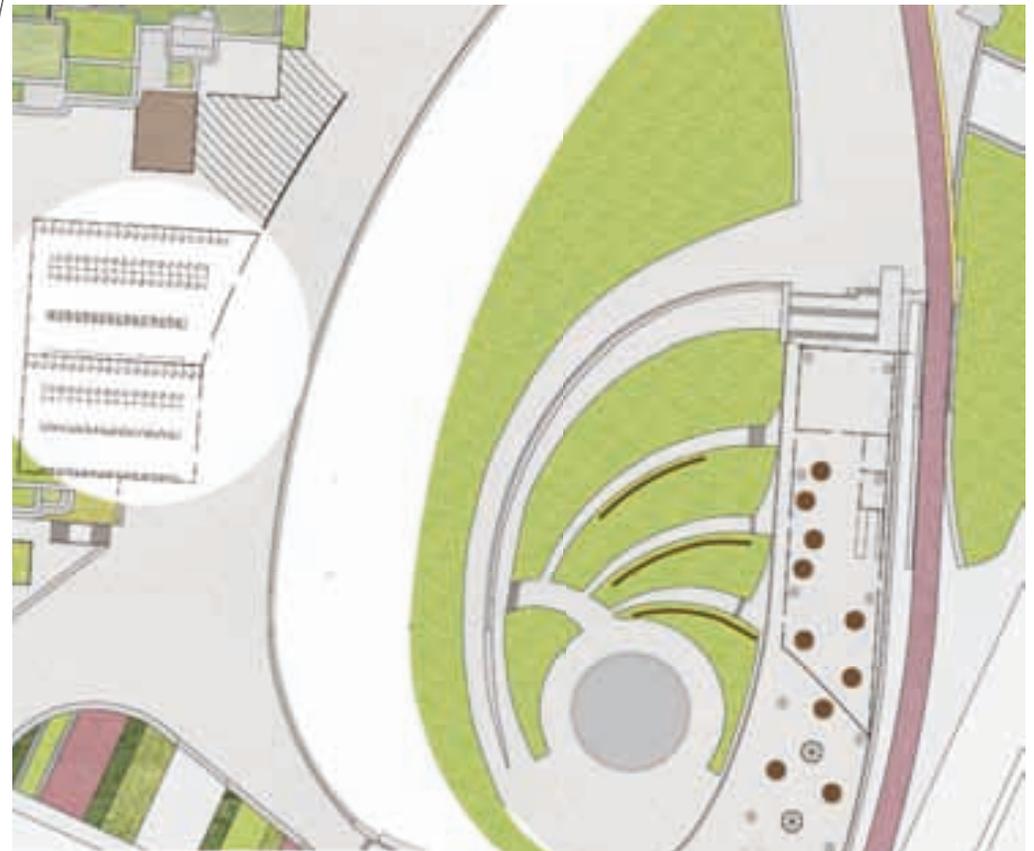
OBJECTIF (macro & micro)

Répondre aux besoins du quartier en s'inspirant des critères de conception des espaces publics.

PRINCIPE DE DESIGN

- > Offrir une série de commodités.
- > Installer des endroits où manger.
- > Végétaliser l'Esplanade.

CRITÈRES DE DESIGN



## Créer un pôle culturel d'importance.

OBJECTIF (macro & micro)

Créer une programmation variée avec les infrastructures nécessaires pour les supporter. PRINCIPE DE DESIGN

- > Créer des espaces propices aux activités quotidiennes.
- > Créer des infrastructures permanentes pour supporter des événements à grand déploiement.
- > Élaborer des estrades permanentes.
- > Élaborer des locaux techniques.

CRITÈRES DE DESIGN

