

[ CONCEPT ]

[ Comment un **dispositif formel** inspiré de la nature architecturale du site peut-il être **vecteur d'une appropriation sociale et culturelle**; un appel à jouer, se reposer, déambuler et expérimenter? ]

# DYNAMIQUE FLUIDE

---

## [ OBJECTIFS MACRO ]

1

### ORIENTATION ET DÉAMBULATION

Perméabilité entre le site extérieur du Parc olympique, les infrastructures souterraines et le quartier environnant, tout en facilitant l'orientation et en accompagnant l'utilisateur.

2

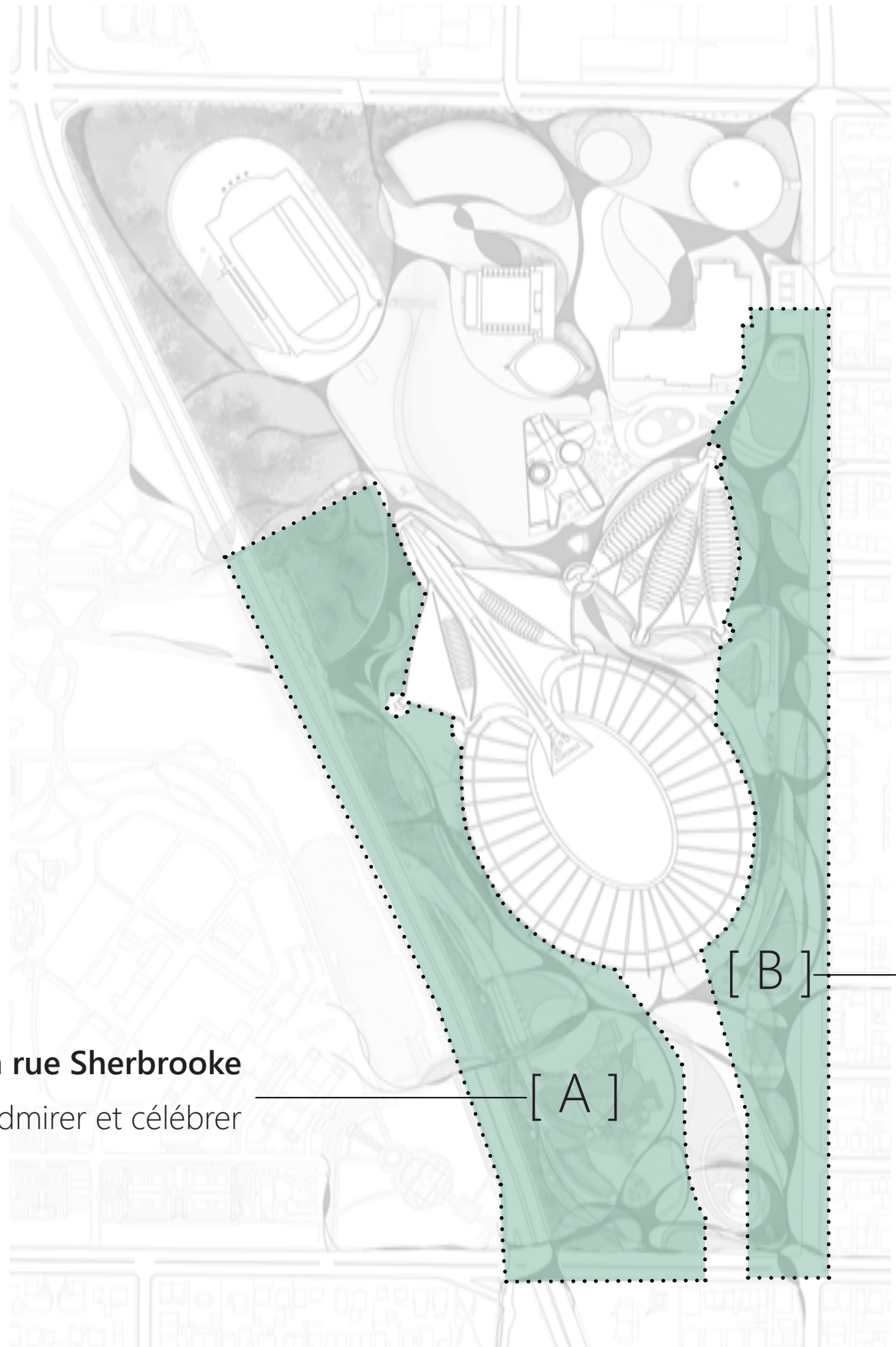
### APPROPRIATION QUOTIDIENNE

Rétention des passants via une nouvelle programmation quotidienne et l'implantation d'une strate à l'échelle humaine pour le confort de l'utilisateur.

3

### IDENTITÉ DU LIEU

Respect et mise en valeur de l'intégrité architecturale singulière du Parc olympique, tout en inscrivant le nouvel aménagement dans une perspective de développement durable.



**Accueil sur l'esplanade et interface à la rue Sherbrooke**

Bouger, admirer et célébrer

[ A ]

[ B ]

**Espace Pierre-de Coubertin**

ERRER dans les méandres

BOUGER, ADMIRER ET CÉLÉBRER



## Sous-objectif 1

RENDRE L'ESPACE CONFORTABLE POUR QUE LES INDIVIDUS PUISSENT PROFITER DU SITE SUR UNE PLUS LONGUE PÉRIODE ET FAIRE PARTICIPER EN LES INTÉGRANT LES INDIVIDUS.

## Principes

Création d'attractions ponctuelles qui amènent des expériences variées aux utilisateurs.

Redonner une échelle humaine à certains endroits par une restructuration de l'espace en la divisant.

Créer des espaces où les passants pourront s'y arrêter pour admirer et/ou prendre un temps de repos.

## Critères de design

Amener sur le site une programmation d'activités ludiques et actives, tant la nuit que le jour, ainsi que commerciales.

Trampolines  
Lumières interactive

Intégrer une structure élevée du sol donnant une dimension verticale en y amenant un ombrage léger.

Canopée

Ajouter des insertions de végétaux relativement bas.

Graminés

Ajouter un mobilier dynamique à une échelle humaine.  
Apporter de la légèreté et du mouvement organique avec les végétaux.

Terrasse du restaurant

Sous-objectif 2

[ AFIN DE BIEN ORIENTER LES VISITEURS, POSITIONNER UN ACCUEIL FORT ET IDENTITAIRE ]

Principes

Mieux diriger les visiteurs et les informer sur la programmation tant quotidienne qu'évènementielle.

Son interface et son design d'intérieur devront s'inscrire dans une pensée sportive.

Augmenter le flux de personnes en déviant les utilisateurs des stationnements vers la promenade commerciale.

Critères de design

Intégrer l'accueil aux commerces adjacents en le situant le plus près de la jonction Pie-IX et Sherbrooke.

Location d'effectifs à but sportif en lien avec la future programmation.

Élargir la promenade sur le haut des commerces et en façade.

Ainsi qu'il s'inscrira dans le paysage en suivant le talus et en ayant une façade organique suivant le nouveau design.

Sous-objectif 3

[ OUVRIR LE SITE POUR AVOIR UNE MEILLEURE VUE D'ENSEMBLE ET UTILISER DES REPÈRES VISUELS AFIN DE BIEN S'ORIENTER ET DE PROFITER D'UN PANORAMA MAJESTUEUX. ]

Principes

Profiter de la topographie naturelle du site.

Créer des liaisons du site avec les institutions voisines : Jardin botanique, Insectarium, Parc Maisonneuve.

Destruction des blocages visuels faits par les installations existantes de béton.

Critères de design

Élargissement de l'accès piéton de la rue Sherbrooke pour créer des toits-terrasses de la corniche des commerces.

En utilisant la méthode de marquage visuelle dans le paysage.

Proche du coin Pie-IX, table rase de la première série de blocs de béton rectangulaires.

Canopé  
Parcours coloré bleu

Abaissement des remparts de l'esplanade.

Sous-objectif 4

RENDRE HOMMAGE AUX JEUX OLYMPIQUES PAR LA COMMÉMORATION ET L'ARCHITECTURE UNIQUE

Principes

Accentuer l'importance visuelle sur les monuments dédiés aux Jeux Olympiques.

Revivre l'effervescence des Jeux Olympique.

Critères de design

Création d'un nouveau podium plus imposant positionné dans le meilleur axe visuel du stade.

Positionnement réfléchi d'emplacement dédié à l'observation du stade sous différents angles.

Création de sous-espaces amenant à des expériences perçues lors des Jeux.

Célébration  
Adrénaline  
Satisfaction



Paysage dynamique  
Paysage intensif  
Paysage verdoyant

Jets d'eau  
Couleur rouge  
Étendue gazonné



[ SOUS-OBJECTIF 1 ] **Créer un espace à l'échelle humaine et offrant des expériences variées**

[ PRINCIPES ]

1

Établir une **programmation variée et quotidienne** selon le thème du *Active Living*: la **santé pour le corps et l'esprit**.

2

Instaurer un dispositif de **modulations des plans** en dialogue avec le vocabulaire formel fluide suggéré, afin de créer des **micro espaces à multiples fonctions**.

[ CRITÈRES ]

de design

PROGRAMMATION FIXE

- > Localiser des espaces pour accueillir divers **commerces locaux** sous la dalle de béton (façade vitrée pour conserver une perméabilité entre l'intérieur et l'extérieur) et les reliés à *InVivo* via le passage interne existant.
- > Ponctuer la promenade de **7 stations interactives et thématiques** selon le *Active Living*, des stations colorées qui deviennent aussi des **repères**.

PROGRAMMATION ÉPHÉMÈRE

- > Proposer des **espaces ouverts et adaptables** pour des rassemblements culturels.

Modulation fluide des plans se transcrit en 4 grandes interventions:

- > Les canopées: dédoublement du réseau fluide qui crée la canopée, un habitat à l'échelle humaine et qui module l'horizon tout en restant délicat dans son traitement.
- > Les modules interactifs: installations annexes au réseau fluide qui servent à de multiples usages; table, banquette, module d'entraînement, etc.
- > Les paliers de marches: abaissement de la dalle de béton du niveau du stade au niveau de la place pour créer des marches fluides et des gradins.
- > Les aires végétalisées et espaces de biorétention qui s'élèvent et s'abaissent par rapport au niveau de la place.

[ SOUS-OBJECTIF 2 ] **Minimiser la fragmentation de l'espace dûe aux barrières physiques et visuelles existantes**

[ PRINCIPES ]

1

Déployer un réseau dynamique fluide qui connecte les 3 strates (site, souterrain, quartier) qui oriente/accompagne les usagers et relie les espaces et infrastructures du Parc olympique entre elles.

2

Mettre en place à 3 endroits stratégiques de grands paliers de marches qui facilitent la transition entre l'espace Pierre-de-Coubertin et l'Esplanade, tout en créant des lieux d'arrêt et de contemplation.

[ CRITÈRES ]

de design

> Insérer un **matériau absorbant et coloré** pour ce réseau fluide en contraste avec la dureté et la monochromie du béton existant.

> Moduler la dalle de béton afin de créer des marches et des gradins.  
> Accentuer la perméabilité entre les niveaux en installant de nouveaux grade-corps de verre à certains endroits.

[ SOUS-OBJECTIF 3 ] **Prioriser les transports actifs**

1

2

[ PRINCIPES ]

Donner davantage d'importance aux piétons, cyclistes et transports en commun qui circulent sur la rue et faciliter la transition quartier/site.

Dématérialiser la rue Pierre-de Coubertin, pour mettre l'emphase sur la place ainsi que sa programmation.

[ CRITÈRES ]  
de design

- > Recouvrir la rue d'un pavage de béton pour signifier visuellement la priorité aux piétons.
- > Amener la rue au même niveau que la place .
- > Marquer les traverses piétonnes du même matériau que le réseau fluide.
- > Camoufler le pochettes de stationnements entre les zones de biorétention.
- > Réserver une voie pour les transports en commun. Cette voie peut être temporairement convertie en voie automobile lors des grands évènement.

- > Créer un interface minimaliste entre le quartier et la place.
- > Habiller les façades résidentielles de la rue Pierre-de Coubertin par des alignements d'arbres.

[ SOUS-OBJECTIF 4 ] **Déminéraliser certaines portions de l'espace et favoriser l'implantation d'une biodiversité urbaine**

[ PRINCIPES ]

1

Planter des zones végétalisées et des jardins collectifs. Ces îlots de fraîcheur rendent l'espace confortable pour les usagers et les sensibilisent aux enjeux environnementaux urbains.

2

Gérer les eaux pluviales de la rue et de la place Pierre-de-Coubertin en les dirigeant dans des zones de biorétention.

[ CRITÈRES ]

de design

- > Incrimer les zones végétalisées à l'intérieur du système fluide implanté
- > Proposer une série d'ambiances végétales selon les lieux:
  - . Espaces verts pour multiples usages (étendues de trèfle)
  - . Prairies ondulées
  - . Milieux de biorétention
  - . Jardins collectifs
- > Utiliser une variété de végétaux majoritairement indigènes, qui attirent une faune intéressante, qui suscitent différents sens et possèdent des intérêts hivernaux.

- > Abaisser légèrement certaines zones végétalisées pour permettre la biorétention et la filtration des eaux pluviales.
- > Offrir des passerelles qui permettent de traverser ces baissières.