

rundă

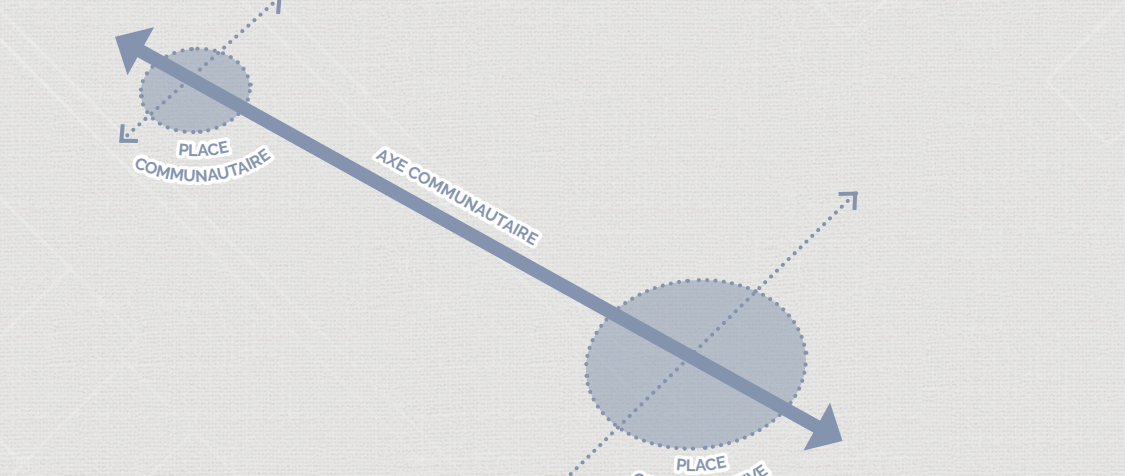
au croisement de la communauté et de la célébration | un nouveau parc communautaire



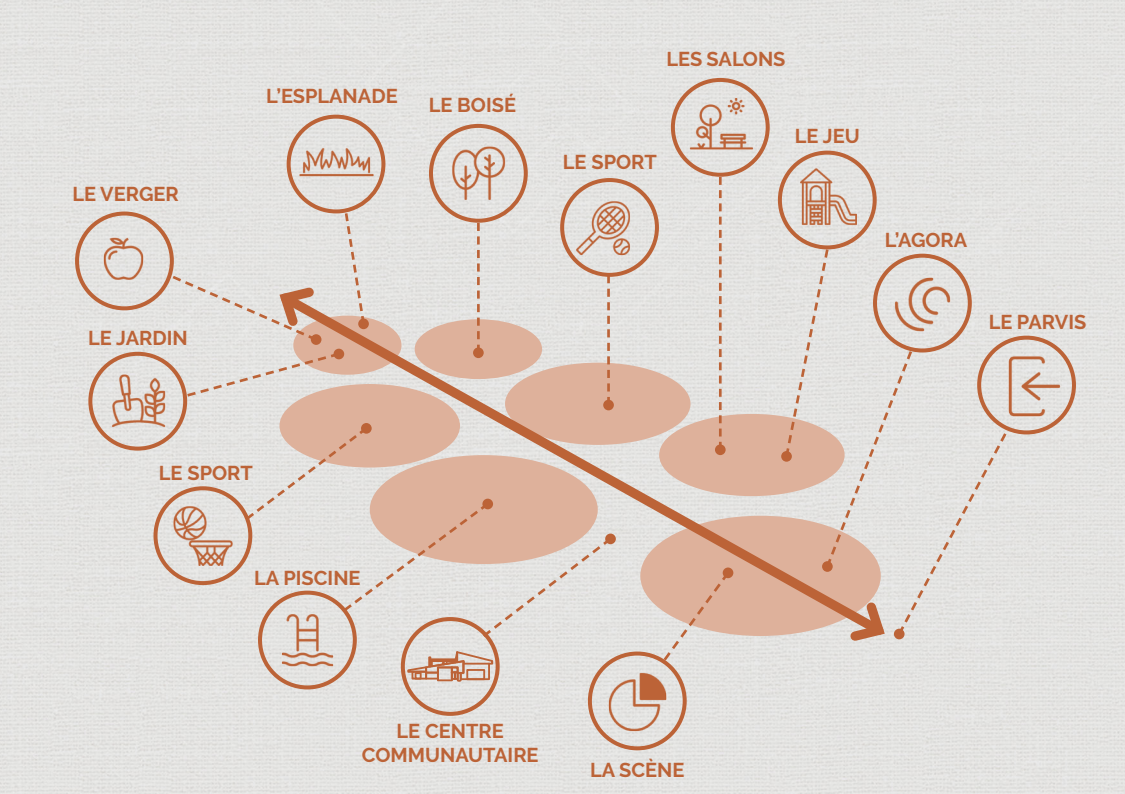
1. COMPRENDRE LE SITE : ARCHITECTURE, ÉQUIPEMENTS ET NATURE
 Apparaissant morcelé, le parc Edgar se trouve scindé en deux. Un goulot de circoles existantes scinde l'avant, programmé sous une riche canopée et l'arrière, déglacé et libre. Nous proposons d'éclaircir ce goulot afin d'affirmer le parc comme une entité distincte. Nous proposons de rélocaliser l'aire de jeux existante dans un endroit plus sécuritaire sous la cime des arbres permettant la création d'un véritable parvis à l'entrée du nouveau parc Dan Hangaru.



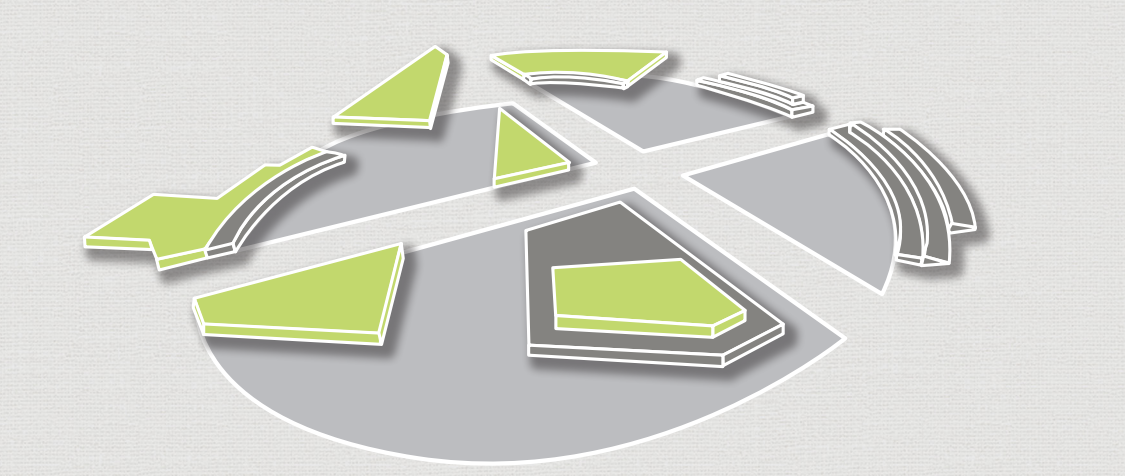
2. FAIRE DES CHOIX : RECONFIGURER L'ESPACE
 Concrètement, le parc Edgar se trouve scindé en deux. Un goulot de circoles existantes scinde l'avant, programmé sous une riche canopée et l'arrière, déglacé et libre. Nous proposons d'éclaircir ce goulot afin d'affirmer le parc comme une entité distincte. Nous proposons de rélocaliser l'aire de jeux existante dans un endroit plus sécuritaire sous la cime des arbres permettant la création d'un véritable parvis à l'entrée du nouveau parc Dan Hangaru.



3. S'OUVRIER : CRÉER UN AXE FORT QUI LIE LES PÔLES
 Le parc Edgar dans sa forme actuelle se trouve très fermé sur le contenu adjacent. Nous proposons de tracer une série de chemins, voir des axes de désir reliant les divers pôles, bâtiments et programmes du site. Le croisement des axes adressant l'îlot de carroufours, crée l'un proposant alors une nouvelle relation avec la saïon de lecture de la bibliothèque, alors que l'autre dessine une connexion vers le boisé existant. Véritables lieux de rencontres et de manifestations, les circulations ne sont jamais neutres, provoquant les échanges, les interactions et les connexions.



4. SAVOURER : UN PARC MULTIFONCTIONNEL
 Telle une colonne vertébrale, les axes tracent un parcours le long du parc et permettent de savourer la programmation résidentielle et sportive. La riche programmation (terrains, piscine, aire de jeux, aire de pique-nique, jardins communautaires, salons urbains, bibliothèque, école...) se greffe aux axes et s'étend au-delà des frontières du parc, invitant ainsi la communauté à y pénétrer.



5. CÉLÉBRER : HOMMAGE À HANGARU
 Le carrefour apporte l'idée d'un 3^e lieu, de rencontres, d'échanges et avant tout un lieu de commémoration. Ce 3^e lieu permet alors des manifestations diverses, programmées ou non. Le travail formel s'inspire du graticule, voire de l'architecture existante. Tantôt embranchement, tantôt scénariste, il laisse place aux regroupements culturels, artistiques, sportifs ou scolaires. L'arrangement de ce premier carrefour permet alors une porosité des usages intérieurs vers l'extérieur. Le travail topographique, en plus de son aspect programmatique, quantifie le parcours. Abstrait et apaisé, il permet alors une perspective dégagée sur les composantes bâties et reconstruit les lieux d'intérêt entre eux. La mise en scène des circulations est non sans lien avec les circulations à l'intérieur des bâtiments de l'architecture. Une extrusion habite le centre du premier carrefour, recoupant l'espace du visé alors produit en petits lieux de rencontre et d'échange. La section faisant face au centre communautaire surélève une zone de plantation. Ce parvis vertical présente un assemblage à l'inspiration d'un motif traditionnel Romain, présent dans l'art décoratif et les chemins traditionnels. Ainsi, on adresse les origines de l'architecture, la terre d'œuf.

Ce même travail sur le motif est investi à l'horizontal sur la scénariste, proposant dès lors l'idée d'une trame urbaine devenant cette grille sur laquelle sont schématisés les bâtiments-phare de l'architecture représentés à la fois comme des visés et des points de landmark. Cette manifestation permet alors à l'usager de mettre en relation les différents projets de l'architecture et ainsi posséder une vision plus globale sur son œuvre et son implication dans le patrimoine bâti du Québec.

LA SCÈNE

1. ÉVOQUER

Élément commémoratif à la mémoire Dan Hangaru

2. FRAGMENTER

La mise en relation des deux éléments séparés invite au parcours et à la découverte.

3. INSPIRER

Sur les parcs verticales du soulèvement de la zone de plantation, un motif traditionnel Romain, présent dans l'art décoratif et les chemins traditionnels, adresse les origines de l'architecture, la terre d'œuf.

4. RÉINTERPRÉTER

Cet assemblage formel, mis en relief sur le dispositif scénariste et multifonctionnel, exprime alors une réinterprétation de la trame urbaine montréalaise, terre d'accueil.

5. RÉVÉLER

Exprime à la fois comme des visés ou des points landmark, chacune de ces projections sur la trame illustre un bâtiment-phare de Dan Hangaru. Ainsi, l'usager possède alors une vue d'ensemble sur le travail de l'architecture, voire une application plus globale et contextuelle de son œuvre.

PLAN 1:500



PERSPECTIVE DE L'INTÉRIEUR DU PARC SEUIL BERLIOZ



PERSPECTIVE DE L'ÉLÉMENT DE COMMÉMORATION L'AGORA



PERSPECTIVE DEPUIS LE STATIONNEMENT ENTRÉE AU PARC