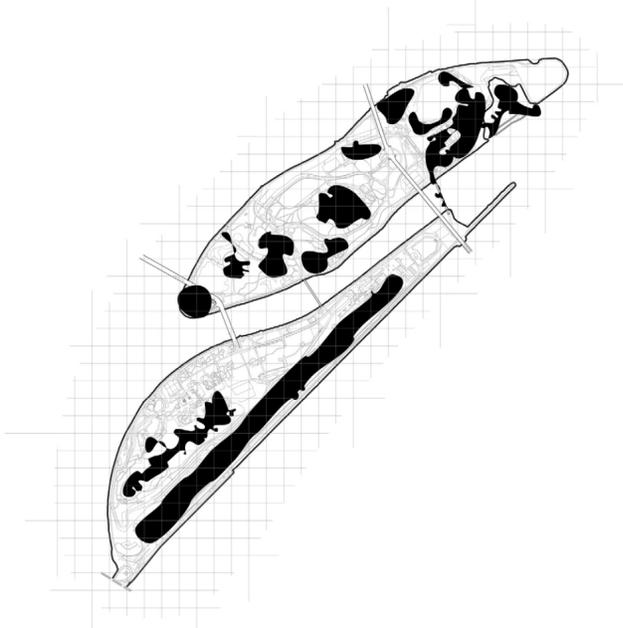


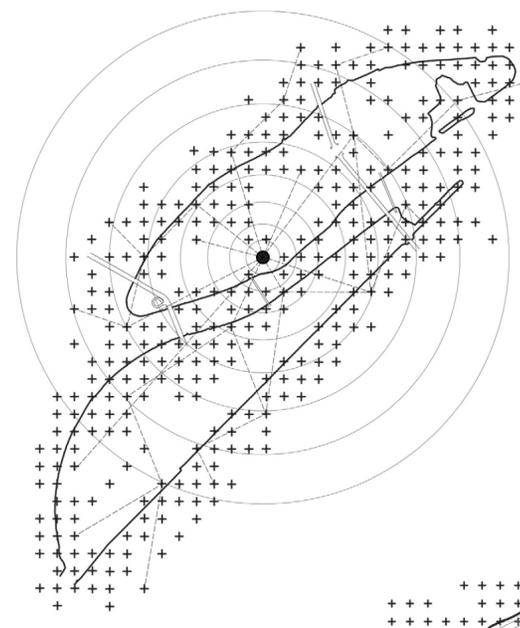
# THE GRID

Au fil des années, l'archipel constitué de l'île Ste-Hélène et de l'île Notre-Dame a subi plusieurs changements qui ont grandement bouleversé son cadre bâti. Ainsi, les divers programmes de l'archipel se sont installés au fil du temps d'une manière hétérogène et son paysage est désormais en quête d'une nouvelle harmonie.

La proposition consiste en une restructuration de l'archipel par l'ajout d'une grille organisationnelle. Superposée à la planification existante, la matrice réorganise le territoire hétéroclite actuel. Cette matrice enveloppe les différentes planifications présentes sur les îles et rassemble leurs composantes. Les cours d'eau, les espaces verts, les pavillons et les îles se sont tissés entre eux pour former un tout nouvel archipel aux possibilités d'expansion infinies. Lorsque la trame entre en contact avec les infrastructures existantes, celle-ci s'efface afin de les mettre en valeur. Par contraste à l'organisation rigide de la grille, s'ajoute un système modulaire venant s'adapter au programme événementiel des îles.



LA MATRICE



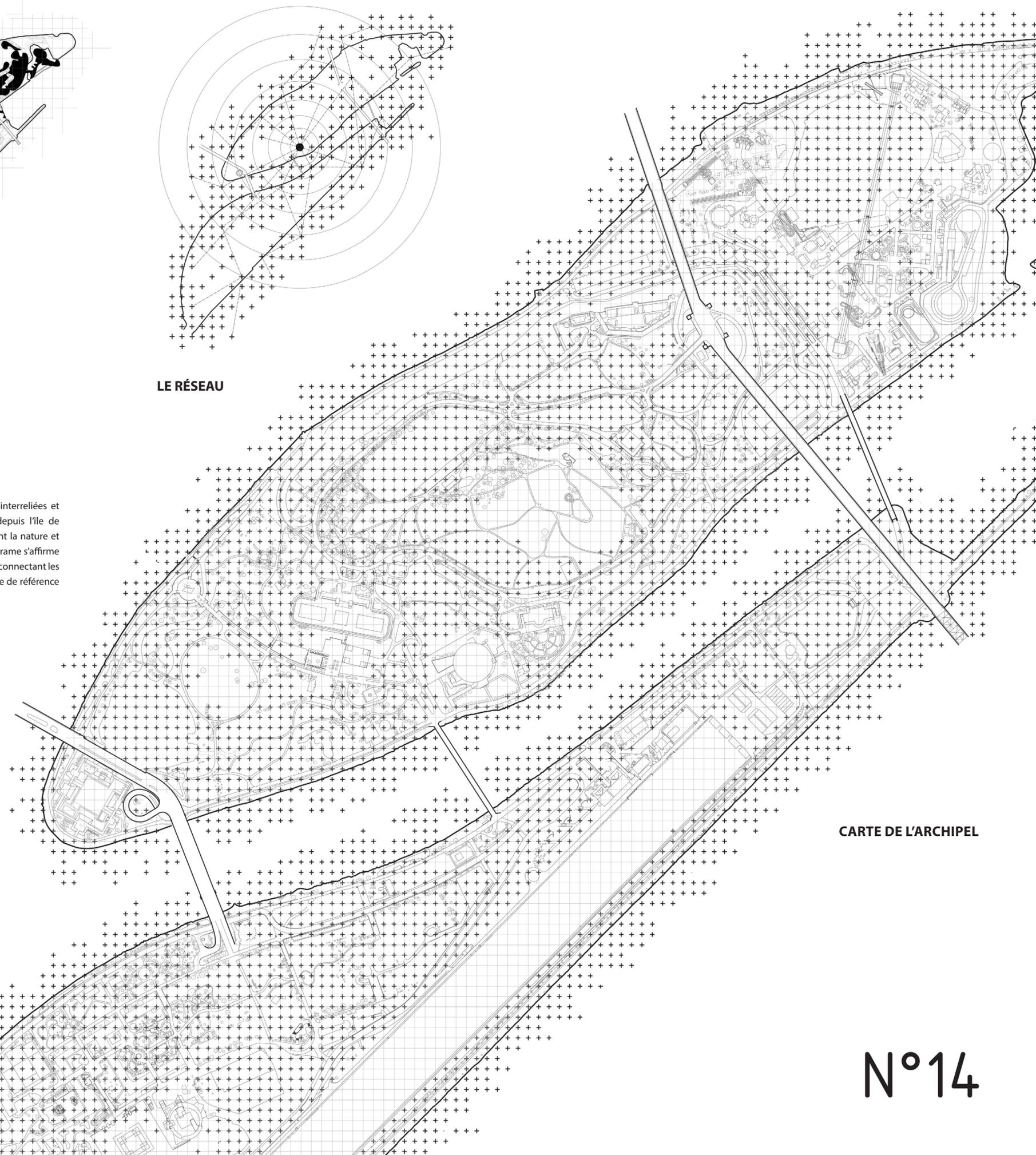
LE RÉSEAU

## INTERCONNECTIVITÉ

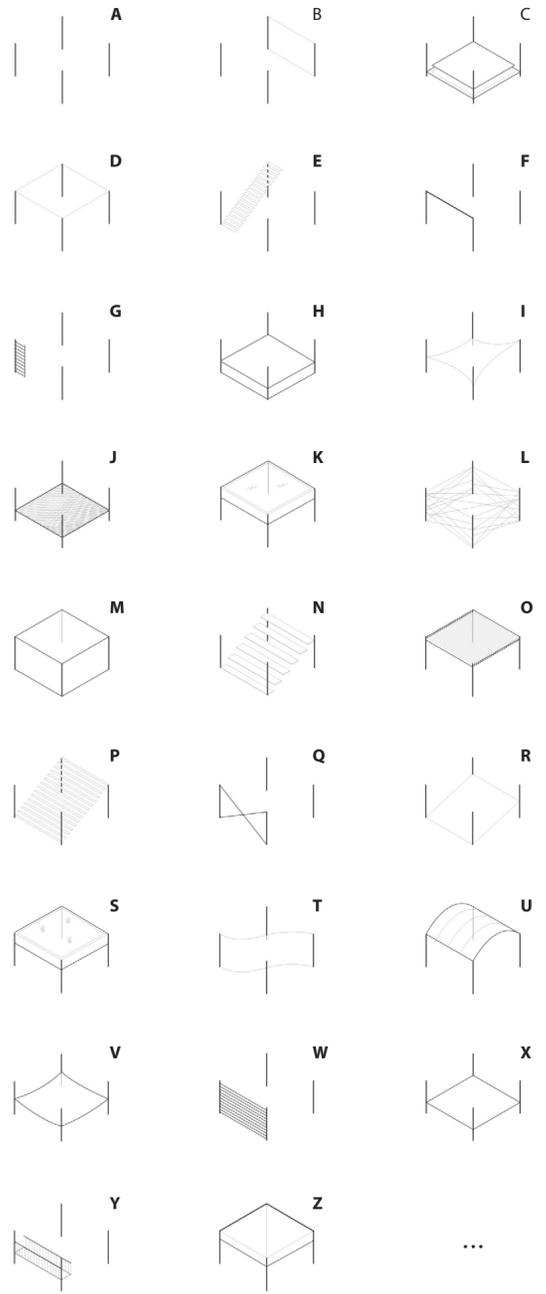
Les bornes communiquent entre elles. Celles-ci sont interreliées et forment un véritable réseau constellaire. Perceptible depuis l'île de Montréal, le champ crée un large spectre coloré montrant la nature et l'intensité des événements se déroulant sur l'archipel. La trame s'affirme comme une véritable toile de communication lumineuse, connectant les deux rives. Pour l'utilisateur, la biosphère servirait de carte de référence projetant sur sa surface l'excitation captée par les bornes.

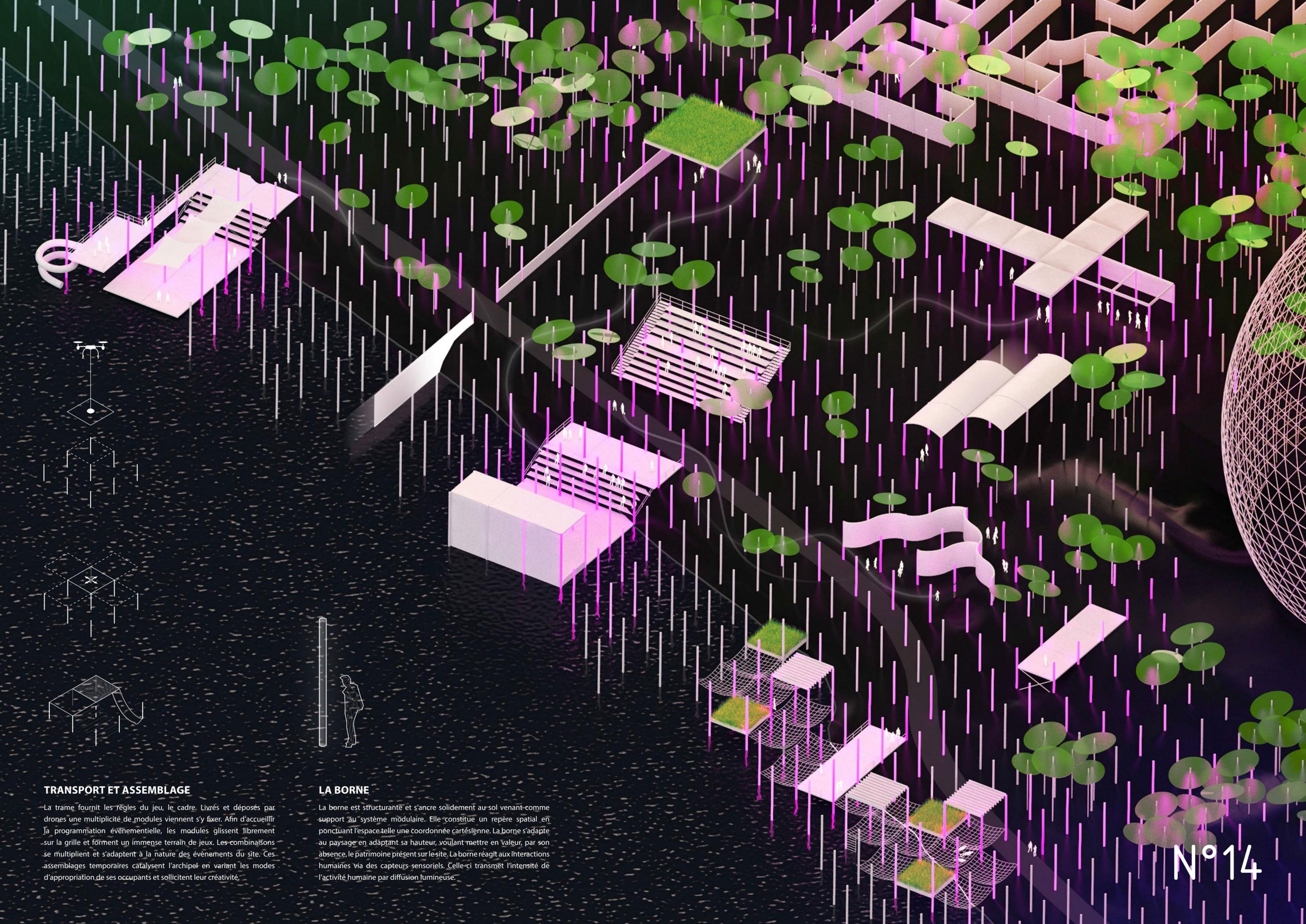
## CATALOGUE DES PIÈCES

- A Le cadre
- B L'écran
- C La table
- D La toiture
- E L'escalier
- F Le barreau
- G L'échelle
- H Le podium
- I La toile
- J Le filet
- K Le bassin
- L La toile d'araignée
- M Le clos
- N L'estrade
- O La pergola
- P Le gradin
- Q Le contreventement
- R La pente
- S Le jardin
- T La courbe
- U La voûte
- V La trampoline
- W La grille
- X La plateforme
- Y La passerelle
- Z La tente



CARTE DE L'ARCHIPEL





### TRANSPORT ET ASSEMBLAGE

La trame fournit les règles du jeu, le cadre. Livrés et déposés par drones une multiplicité de modules viennent s'y fixer. Afin d'accueillir la programmation événementielle, les modules glissent librement sur la grille et forment un immense terrain de jeux. Les combinaisons se multiplient et s'adaptent à la nature des événements du site. Ces assemblages temporaires catalysent l'archipel en variant les modes d'appropriation de ses occupants et sollicitent leur créativité.

### LA BORNE

La borne est structurante et s'ancre solidement au sol venant comme support au système modulaire. Elle constitue un repère spatial en ponctuant l'espace telle une coordonnée cartésienne. La borne s'adapte au paysage en adaptant sa hauteur, voulant mettre en valeur, par son absence, le patrimoine présent sur le site. La borne réagit aux interactions humaines via des capteurs sensoriels. Celle-ci transmet l'intensité de l'activité humaine par diffusion lumineuse.