

Paysage du jeu

Centre de divertissement reliant l'homo ludens, l'architecture et la ville

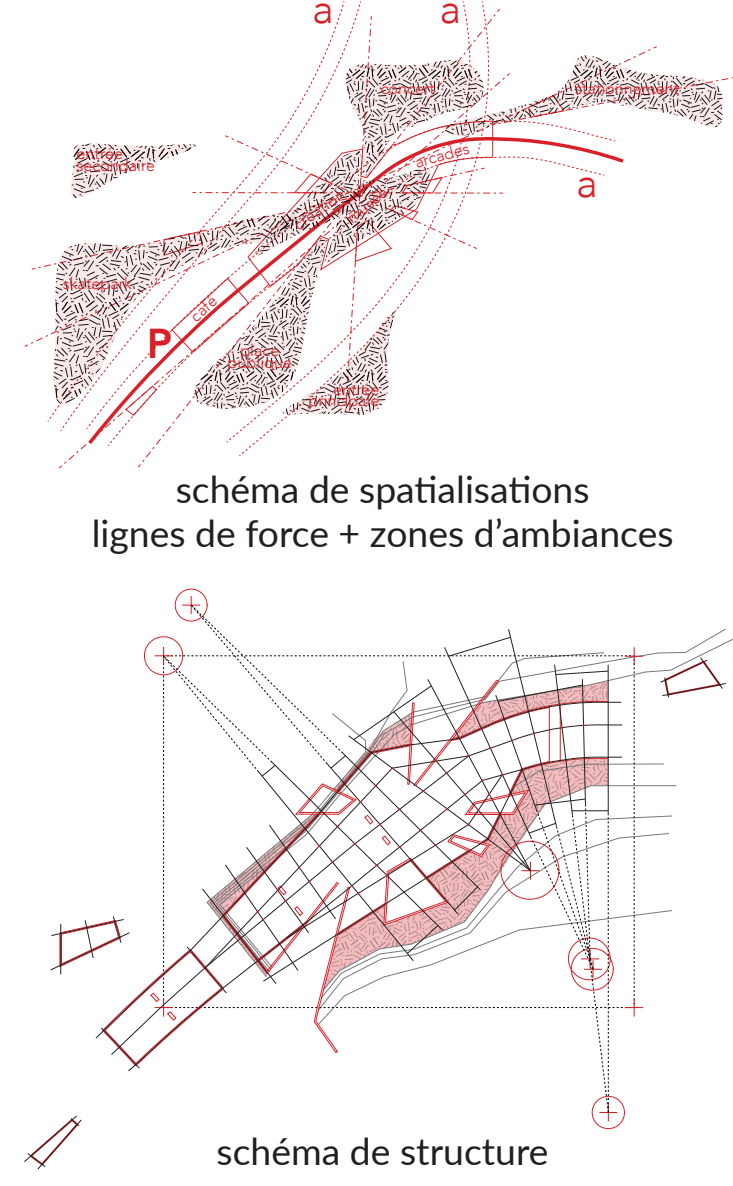
Victor Morin
E(p) supervisé par Samuel Bernier-Lavigne



f01. Entrée principale
Merging avec le paysage du terrain vague, le projet profite de la structure de la friche autoroutière afin d'enrichir et d'intensifier l'expérience de vie urbaine et innover dans les formes d'habiter l'espace.



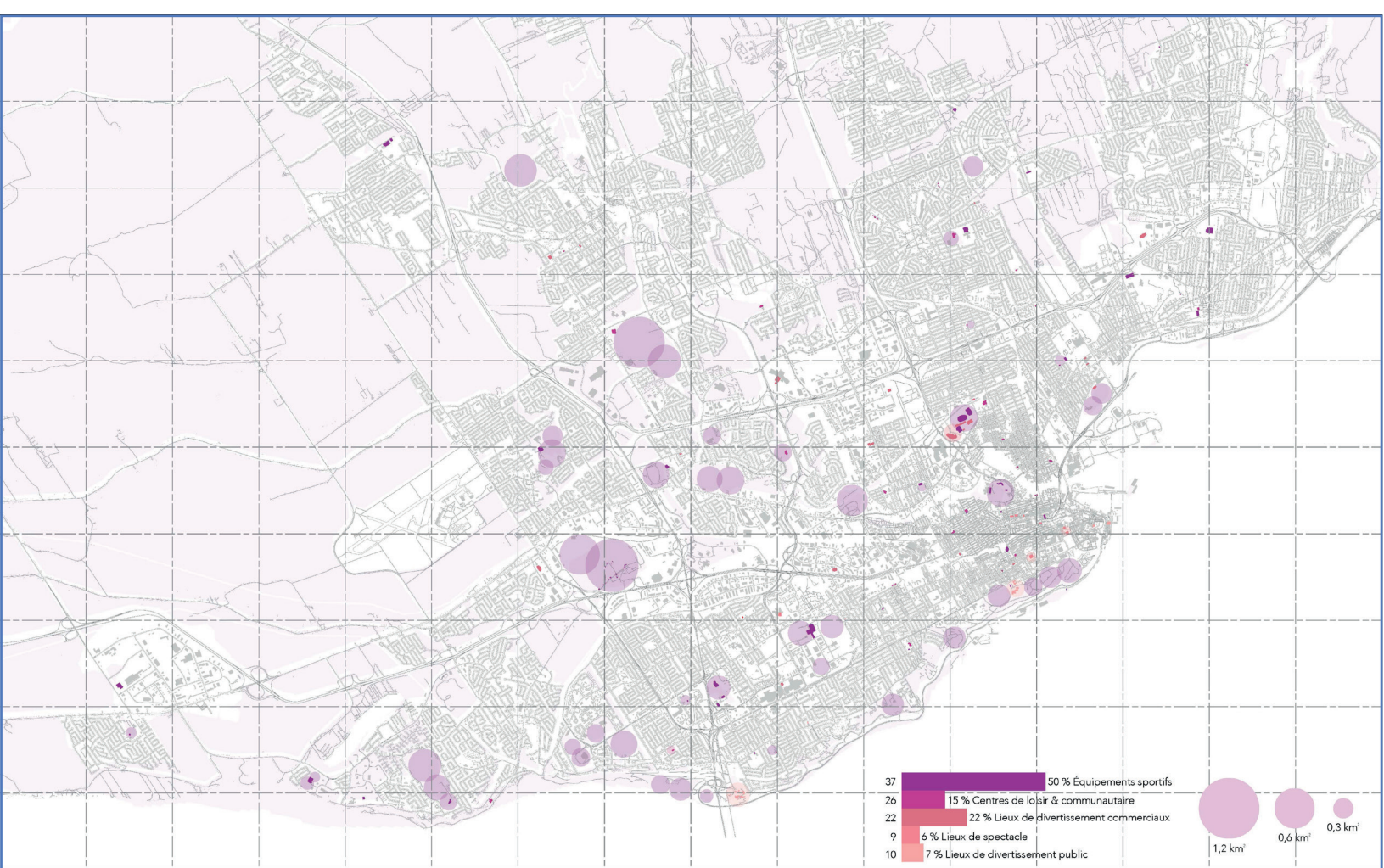
f02. Élévation Ouest
À la façon des artistes du *land art*, le projet ponctue le paysage et fait circuler le regard sur les différents plans.



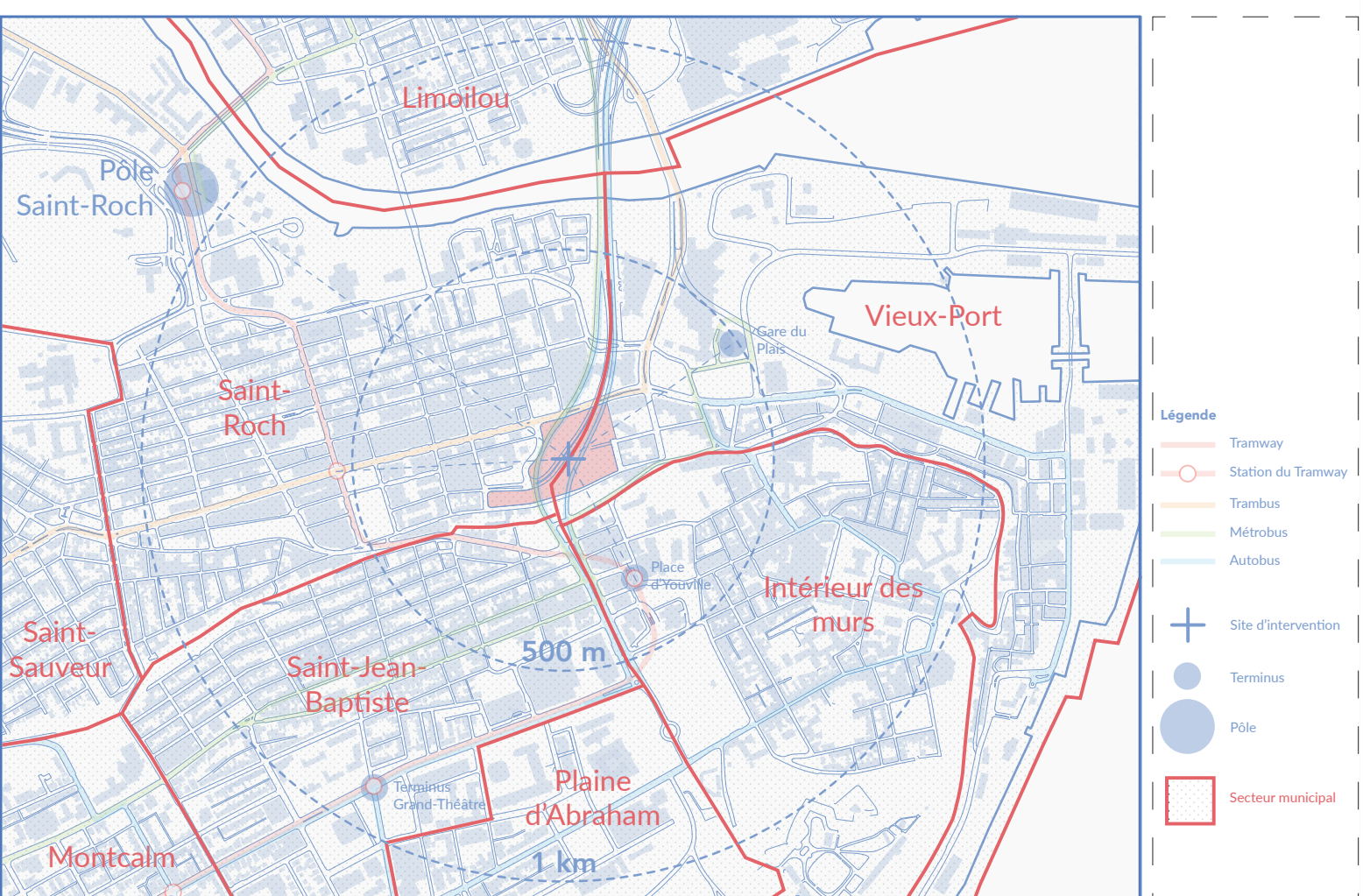
O1. L'essai(projet) s'intéresse à la place du jeu dans notre société et son rôle dans notre quotidien. Il cherche à comprendre comment l'architecture et le paysage peuvent occasionner un sentiment d'évasion chez l'humain qui joue. Basé sur les différentes dimensions du jeu selon Nicole Lazzaro, le programme architectural se compose du jeu de l'esprit (musée du jeu, arcades), le jeu social (espaces communautaires) et le jeu du corps (espace sportif et de méditation).

O2. Le site d'implantation est un lieu délaissé sous les bretelles des autoroutes Dufferin-Morency. Lieu caractérisé par des limites indéfinies et en état de ruine, le projet cultive cette idée de mystère, d'indécision et de mutation en explorant l'idée de l'étrange et de l'imagination afin d'à la fois activer le site et le (re)lier à son tissu urbain limitrophe.

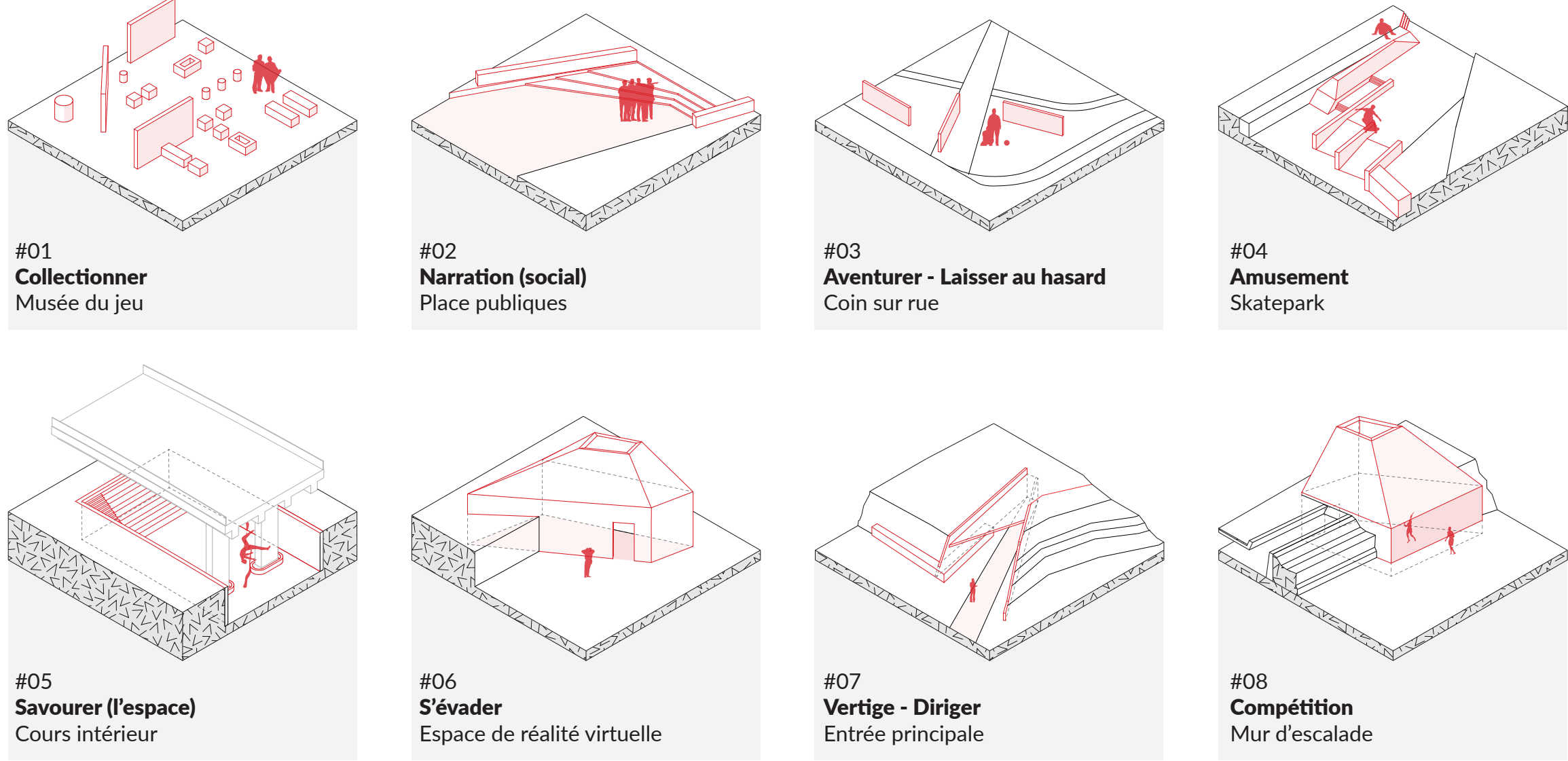
O3. L'architecture ludique du projet se développe par l'amalgame d'un lexique d'espace ludique conçu d'après l'ouvrage *Toward a Ludic Architecture* de Stephen Walz, qui propose une typologie d'impulsions ludique chez l'être humain.



Cartographie des lieux de divertissement dans la ville de Québec



Analyse urbaine du site d'intervention



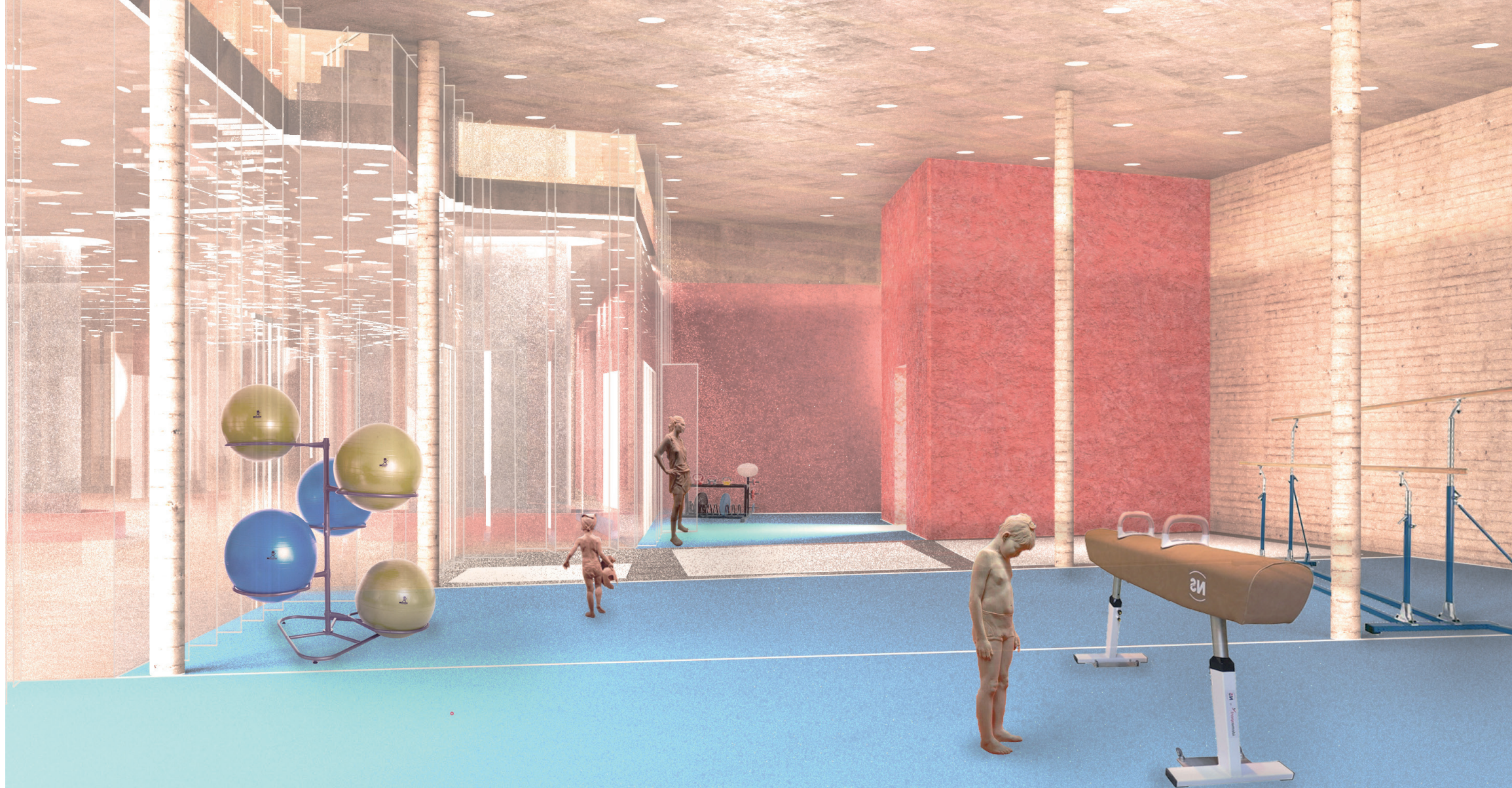
Lexique d'espaces ludiques (8)



f03. Espace de circulation central
Traversant l'ensemble du bâtiment sur deux niveaux, l'espace de circulation agit comme la colonne vertébrale du projet.



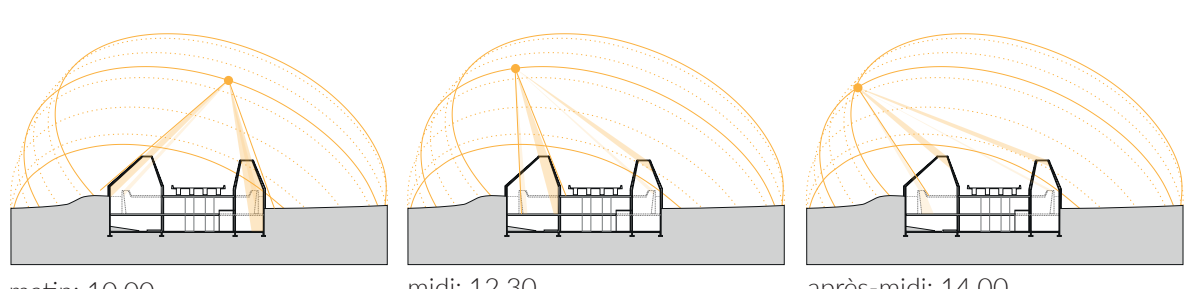
f04. Musée du jeu
Cet espace muséal est décliné en trois sections: le jeu antique, le jeu commercial et le jeu de l'écran. L'ensemble est composé dans l'idée d'aventure et d'exploration par la collection.



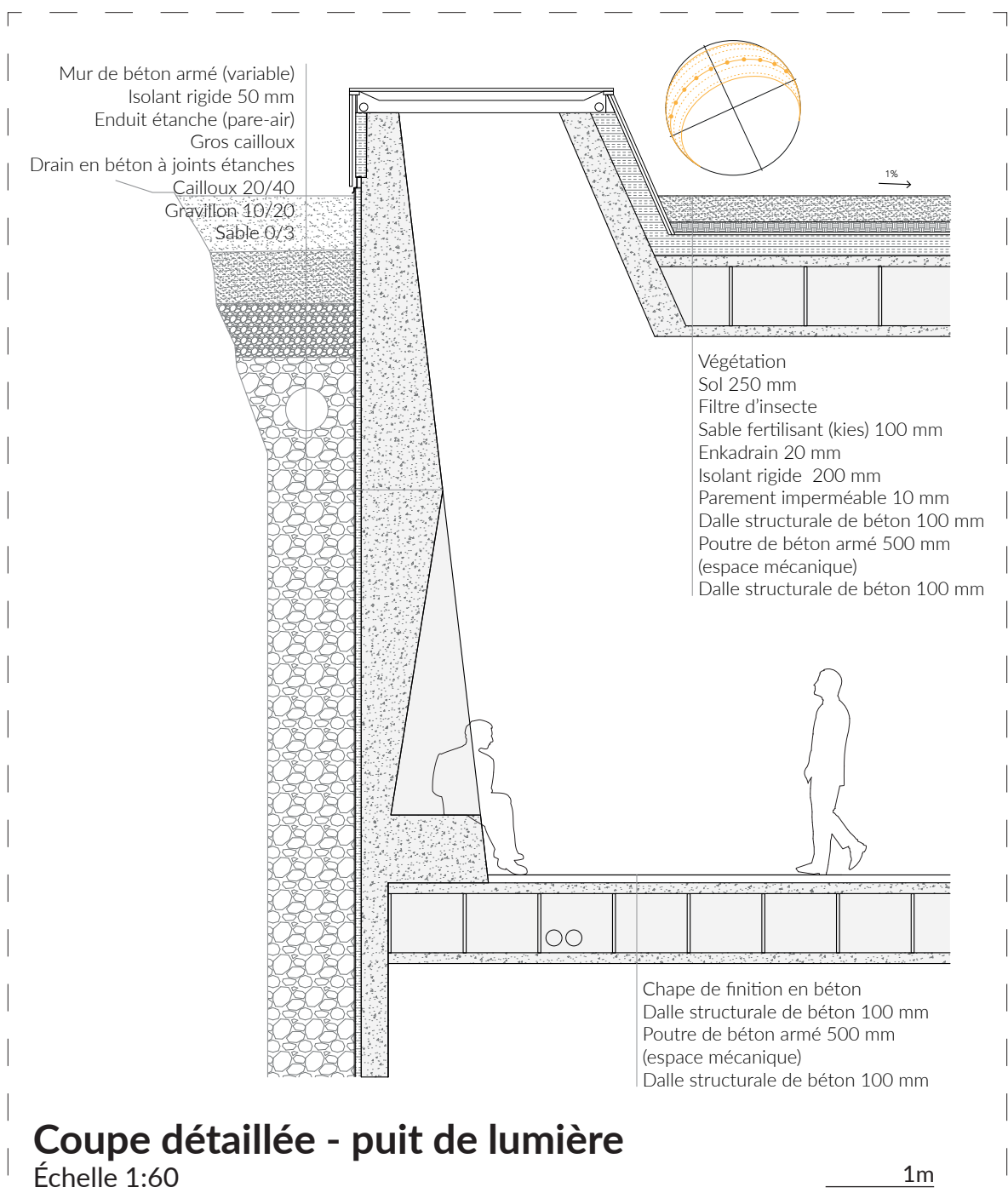
f05. Espace de cirque
Les espaces de jeu par le corps, comme celui-ci, sont organisés selon l'idée de vertige et de prise de risque.



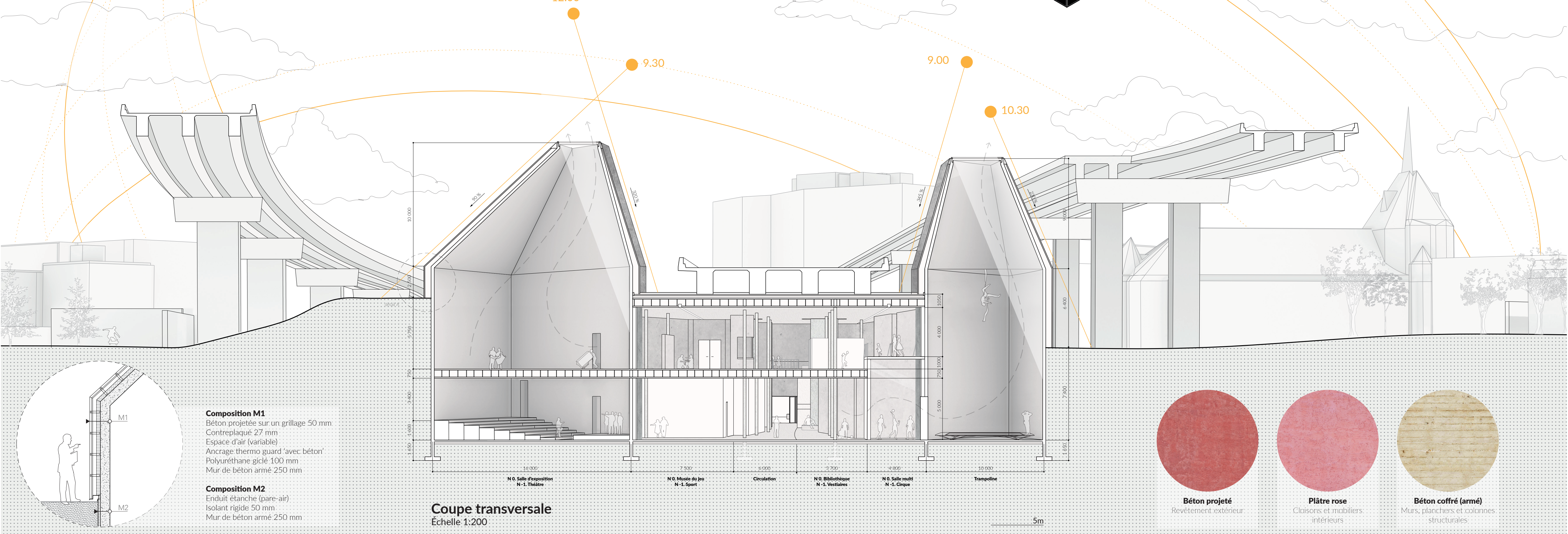
f06. Espace lounge
L'espace lounge au pied des escaliers permet un moment de repos dans l'effervescence de l'ensemble du projet.



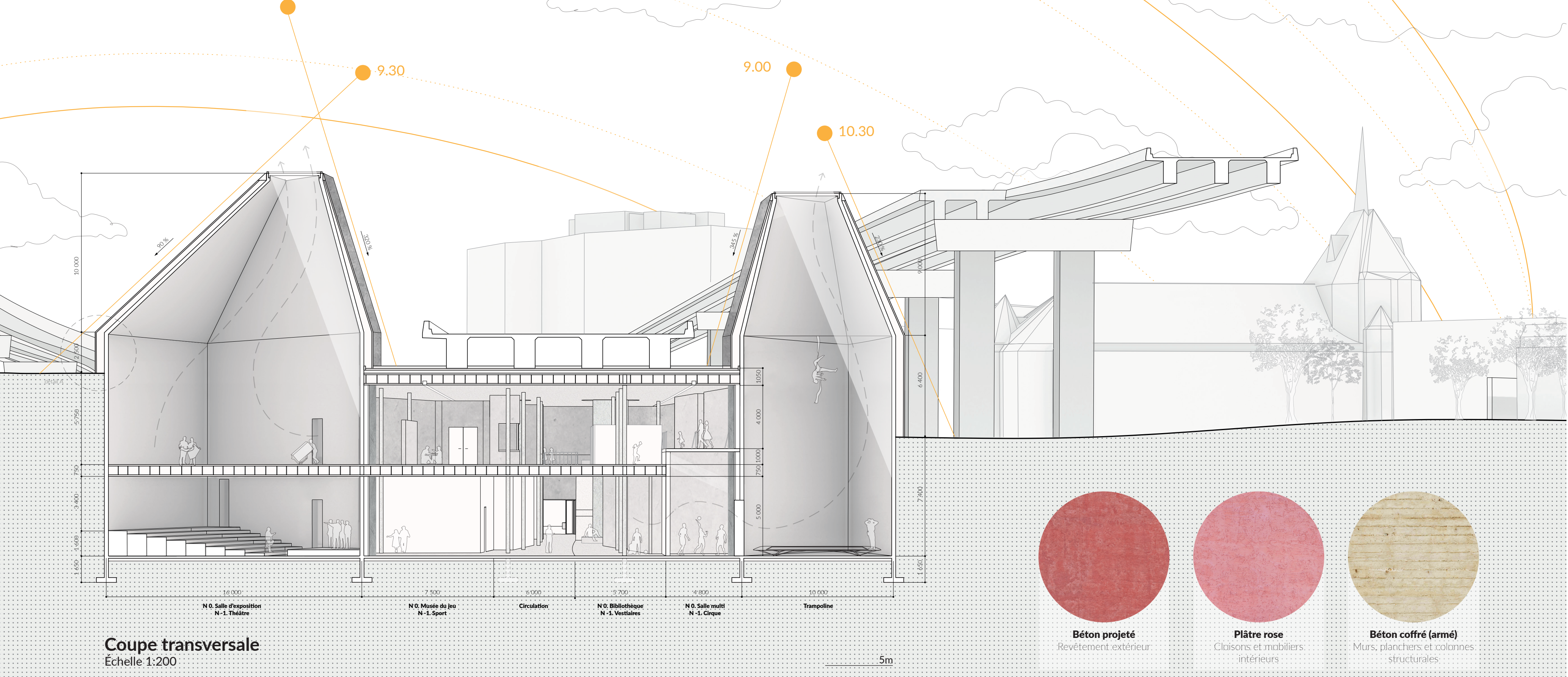
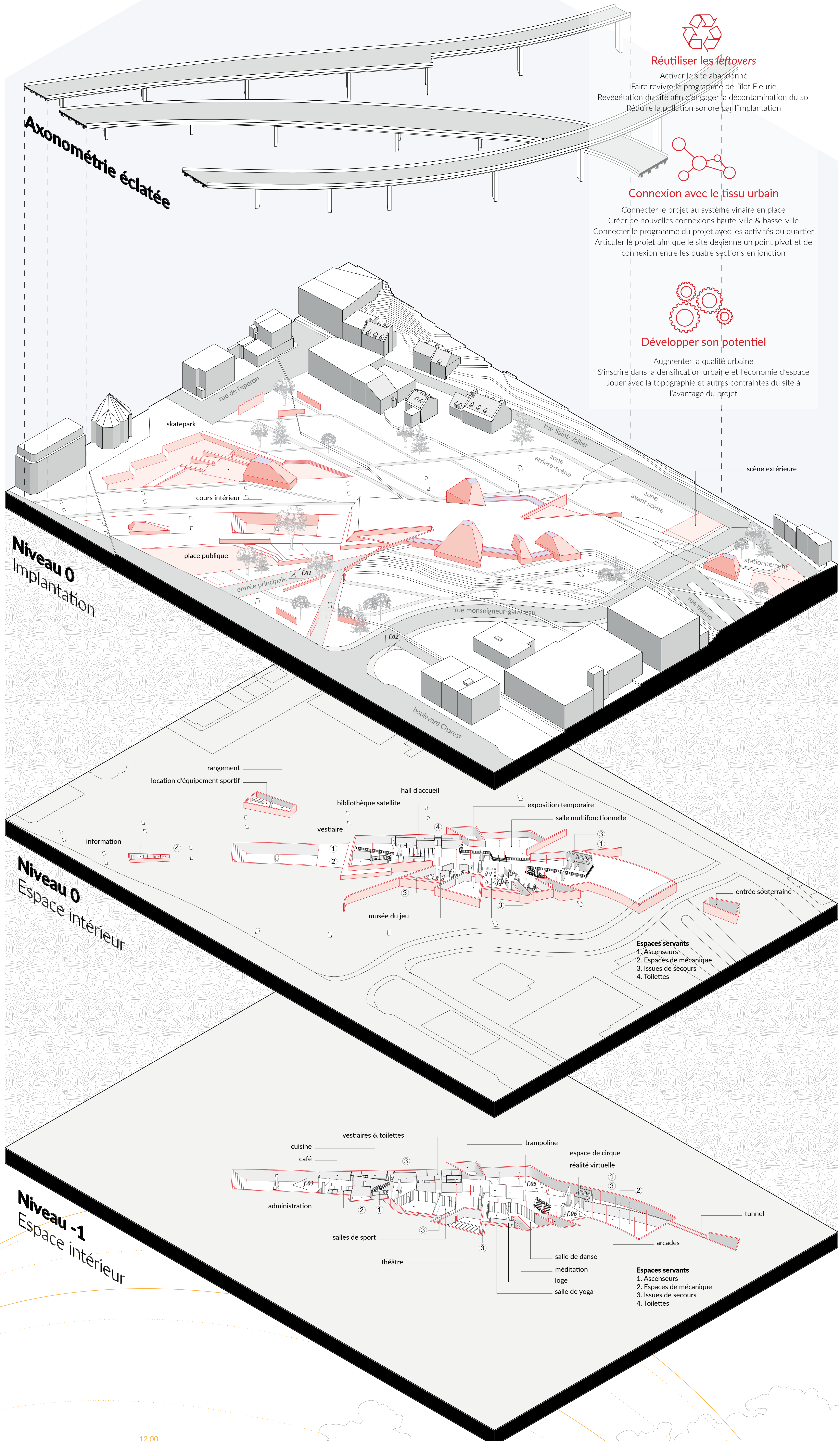
Études de la lumière naturelle



Coupe détaillée - puits de lumière
Echelle 1:50



Coupe transversale
Echelle 1:200



Coupe transversale
Echelle 1:200