

# AVENIR DU PARC JEAN-DRAPEAU CONSULTATION À L'OCPM



Christophe Abrassart, professeur agrégé  
Université de Montréal

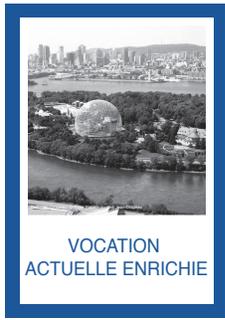
27 septembre 2018

# Opportunité : se libérer des effets de fixation



Parc Jean-Drapeau





VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :

**LE MUSÉE DANS UN PARC**

L'impact positif de la présence d'un équipement culturel

Les liens d'un tel équipement avec la nature environnante

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :

**LE RESTAURANT DANS UN PARC**

L'expérience gastronomique dans un environnement naturel

L'impact positif de cette clientèle dans son environnement, notamment le soir

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :

**FESTIVAL EXPÉRIENTIEL**

L'offre d'activités complémentaires aux grands rassemblements culturels tels que les pique-niques électroniques pour personnaliser la participation

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :

**LE PARC D'ATTRACTIONS HORS LES MURS**

Les possibilités offertes par l'attraction «hors les murs» de La Floride, par exemple grâce à la réalité virtuelle ou augmentée

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :

**LE GRAND ÉQUIPEMENT SPORTIF**

Démultiplier les retombées de la présence de grandes foules

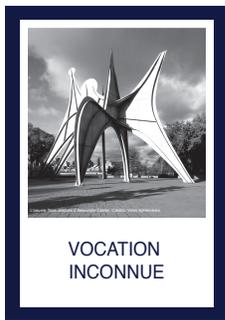
Accroître les utilisations potentielles d'un équipement

VOCATION ACTUELLE ENRICHIE :

**LE CASINO POUR TOUS**

Démocratiser le divertissement de luxe et varier ses formes possibles

S'ouvrir à une grande diversité sociale et économique de clientèles



VOCATION INCONNUE :

**LE PARC D'AVEVENTURE 24H/24H**

Vivre une aventure au parc de jour comme de nuit, tout en évitant les nuisances (surtout le bruit) et en faisant l'expérience de nouvelles ambiances sonores et visuelles

VOCATION INCONNUE :

**LES TIERS-LIEUX SÉRENDIPIQUES**

Des lieux de culture conviviaux et inclusifs, déclencheurs de rencontres inattendues

VOCATION INCONNUE :

**LA PRODUCTION ALIMENTAIRE URBAINE**

Produire des aliments de consommation variés, notamment des protéines, et se former à l'agriculture collaborative

Découvrir de nouveaux goûts en été comme en hiver

VOCATION INCONNUE :

**S'AMUSER AU CENTRE R&D**

La collaboration étroite entre les fournisseurs de matériel (La Corlée, MEC, Decathlon, etc.) pour tester au parc de l'équipement ou des vêtements de plein air

VOCATION INCONNUE :

**LE WORK-OUT EN NATURE**

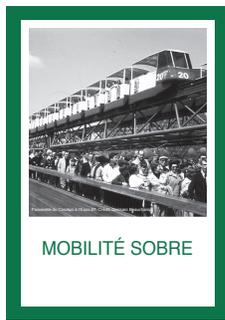
Travailler dans un environnement naturel tout en étant en mouvement

VOCATION INCONNUE :

**LE VOYAGE INTÉRIEUR**

Passer la semaine en voyage dans un parc urbain

Rendre cette visite une expérience en soi par la diversité des activités offertes



MOBILITÉ SOBRE :

**LES MODES ACTIFS AUGMENTÉS**

La marche, le vélo, le patin, etc., facilités par des ajouts techniques

Le transport qui sert à d'autres fins socialement utiles

MOBILITÉ SOBRE :

**ARRIVER SOBREMENT PAR L'EAU OU LE CIEL**

L'accès au parc par des voies non traditionnelles, par des modes à faible impact carbone

MOBILITÉ SOBRE :

**LE DERNIER KM FAIBLE EN CARBONE**

Le dernier droit d'un long déplacement vers le parc à faible impact environnemental

MOBILITÉ SOBRE :

**LA PROXIMOBILITÉ**

Le coworking dans le parc

Les rencontres d'affaires à distance ou sur place

MOBILITÉ SOBRE :

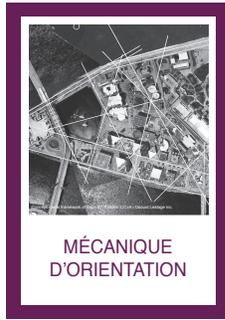
**LE HUB DE L'INTERNET PHYSIQUE**

Combiner la mobilité des personnes et des biens en économie circulaire : les visiteurs du parc amènent avec eux un objet ou de l'énergie, et les transmettent à d'autres visiteurs pour leur trajet de retour

MOBILITÉ SOBRE :

**L'ÉGALITÉ SOCIALE DANS LA MOBILITÉ INTELLIGENTE**

Littératie numérique et empowerment des usagers



MÉCANIQUE D'ORIENTATION :

**L'ACCÈS PRIVILÉGIÉ À CERTAINES HEURES**

Le parc urbain fermé à certaines heures pour permettre l'accès à des clientèles particulières (les personnes à mobilité réduite, les enfants), aux gagnants de concours, etc.

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :

**LA NAVETTE DÉCOUVERTE-SURPRISE**

La navette à l'intérieur de laquelle on embarque sans savoir où l'on va se rendre  
La navette qui s'arrête pour offrir à ses occupants des activités imprévues

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :

**LE JEU DE PISTES DÉCONNECTÉ**

Suivre un parcours de découvertes en mettant de l'avant l'observation et la déduction pour réapprendre à s'orienter sans GPS ou smart-phone

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :

**L'ÉTAPE DU PARC COMME DÉVIATION QUOTIDIENNE**

L'arrêt au parc, le temps que le trafic s'estompe sur le pont Jacques-Cartier ou pour une pause méritée

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :

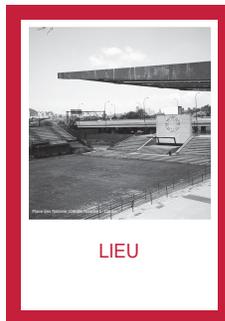
**L'ÉCOLE DE LA DÉRIVE D'AMBIANCES EN AMBIANCES**

Le déplacement entre deux points s'effectue selon le type d'ambiances que l'on souhaite vivre, non plus par le plus court chemin

MÉCANIQUE D'ORIENTATION :

**DISNEY STORIES**

Choisir l'histoire que l'on souhaite vivre en arrivant au parc, générateur de récits divertissants



LIEU :

**LA STATION**

La station de métro, de tram, d'autobus ou autres qui génère du va-et-vient continu de tous types de personnes, voire d'objets, ou le désir de s'arrêter un instant pour une expérience particulière (hub de vie)

LIEU :

**LES BERGES**

L'accès à l'eau facilité par l'aménagement de certaines berges

LIEU :

**LE PONT**

L'un ou l'autre des ponts aménagés, repensés, pour en enrichir l'utilisation

LIEU :

**LE GRAND STATIONNEMENT**

Un vaste espace vide et minéral repensé pour en réinventer l'utilisation lors des périodes creuses

LIEU :

**LA PLACE DE GRAND RASSEMBLEMENT**

La réinvention d'un vaste espace qui peut regrouper des groupes de taille variable

LIEU :

**LE CIRCUIT**

La grande piste du circuit Gilles-Villeneuve pouvant être utilisée à des fins sportives ou ludiques, événementiels ou autres

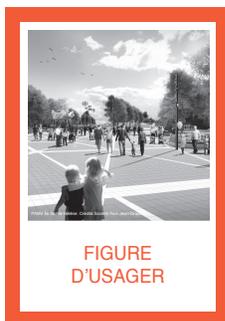


FIGURE D'USAGER :

**LE TÉLÉTRAVAILLEUR NOMADE**

À la recherche d'espaces tranquilles, confortables et stimulants pour le travail individuel à distance

FIGURE D'USAGER :

**LA FAMILLE DE CAMPEURS ÉCOLO-BRANCHÉE**

Profiter pleinement de la nature grâce à un mode d'hébergement actif et respectueux de l'environnement et matériel de camping innovant

FIGURE D'USAGER :

**LA PERSONNE ÂGÉE RECHERCHANT UNE ACTIVITÉ PLURIGÉNÉRATIONNELLE**

Participer à des activités qui favorisent le vieillissement actif et les échanges entre les générations

FIGURE D'USAGER :

**L'ÉTUDIANT INTERNATIONAL CHERCHANT L'ÂME SOEUR**

La vie en résidence universitaire donne envie de sortir prendre l'air et de rencontrer de nouveaux amis

FIGURE D'USAGER :

**L'ENSEIGNANT ET SES ÉLÈVES EN CLASSE INVERSÉE**

Les élèves ou les étudiants ont vu une partie de la théorie à la maison, la période de classe est dédiée aux travaux pratiques, individuels et collectifs

FIGURE D'USAGER :

**LE COUPLE JAPONAIS EN VACANCES CULTURELLES**

Découvrir des lieux, traditions, manifestations artistiques, célébrations et expériences diverses qui représentent la région

ATELIER DE CO-DESIGN PROSPECTIF  
LE PARC JEAN-DRAPEAU EN 2030 : QUELS NOUVEAUX USAGES, QUELLES NOUVELLES EXPÉRIENCES ET QUELLES MOBILITÉS?



Titre

|  |
|--|
|  |
|  |

Logique d'ensemble

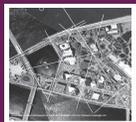
|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |

Récit

- Expérience initiale de l'utilisateur :
- L'arrivée :
- Expérience sur le parc :
- Rebondissement :
- Bilan :

Rétrospective

- 2 propositions :
- 2 partenaires :

|  |   |   |  |   |  |   |
|--|---|---|--|---|--|---|
|  <p><b>VOCATION ACTUELLE ENRICHIE</b></p> | <p><b>VOCATION ACTUELLE ENRICHIE</b></p> <p><b>LE MUSÉE DANS UN PARC</b></p>  <p>L'impact positif de la présence d'un équipement culturel<br/>Les liens d'un tel équipement avec le paysage environnant</p>  | <p><b>VOCATION ACTUELLE ENRICHIE</b></p> <p><b>LE RESTAURANT DANS UN PARC</b></p>  <p>L'apport gastronomique dans un environnement naturel<br/>L'impact positif de cette clientèle dans son environnement, notamment le soir</p>                         | <p><b>VOCATION ACTUELLE ENRICHIE</b></p> <p><b>FESTIVAL EXPÉRIENTIEL</b></p>  <p>L'offre d'activités complémentaires aux grands rassemblements culturels tels que les projections électrocinéma pour personnaliser la participation</p>                        | <p><b>VOCATION ACTUELLE ENRICHIE</b></p> <p><b>LE PARC D'ATTRACTIONS HORS LES MURS</b></p>  <p>Les possibilités offertes par l'attraction - hors les murs de La Floride, par exemple grâce à la réalité virtuelle ou augmentée</p>                 | <p><b>VOCATION ACTUELLE ENRICHIE</b></p> <p><b>LE GRAND ÉQUIPEMENT SPORTIF</b></p>  <p>Démultiplier les occasions de la présence de grands équipements<br/>Accroître les citations positives d'un équipement</p>  | <p><b>VOCATION ACTUELLE ENRICHIE</b></p> <p><b>LE CASINO POUR TOUS</b></p>  <p>Démultiplier le développement de luxe et venir avec formes possibles<br/>S'ouvrir à une grande diversité sociale et économique de clientèle</p> |
|  <p><b>VOCATION INCONNUE</b></p>          | <p><b>VOCATION INCONNUE</b></p> <p><b>LE PARC D'AVENTURE 24/24H</b></p>  <p>Vivre une aventure au parc du jour comme de nuit, tout en évitant les nuisances (batailles à l'été) et en faisant l'expérience de nouvelles sensations sensorielles et visuelles</p>               | <p><b>VOCATION INCONNUE</b></p> <p><b>LES TIERS- Lieux SÉRENITIQUES</b></p>  <p>Des lieux de culture conviviaux et locaux, distancés de rencontres interclassées</p>   | <p><b>VOCATION INCONNUE</b></p> <p><b>LA PRODUCTION ALIMENTAIRE URBAINE</b></p>  <p>Produire des aliments de consommation locale, notamment des produits, et se former à l'agriculture collaborative<br/>Découvrir de nouveaux goûts en été comme en hiver</p> | <p><b>VOCATION INCONNUE</b></p> <p><b>S'AMUSER AU CENTRE R&amp;D</b></p>  <p>La collaboration étroite entre les fournisseurs de matériel (La Centrale, MEC, Decathlon, etc.) pour tester au parc de l'équipement ou des vêtements de plein air</p> | <p><b>VOCATION INCONNUE</b></p> <p><b>LE WORK-OUT EN NATURE</b></p>  <p>Travailler dans un environnement naturel tout en étant en mouvement</p>   | <p><b>VOCATION INCONNUE</b></p> <p><b>LE VOYAGE INTÉRIEUR</b></p>  <p>Passer le samedi en voyage dans un parc urbain<br/>Rendre cette visite une expérience en soi par la diversité des activités offertes</p>                 |
|  <p><b>MOBILITÉ SOBRE</b></p>             | <p><b>MOBILITÉ SOBRE</b></p> <p><b>LES MODÈS ACTIFS AUGMENTÉS</b></p>  <p>La marche, le vélo, le patin, etc., facilités par des applications technologiques<br/>Le transport qui sert à d'autres fins spécialement utiles</p>  | <p><b>MOBILITÉ SOBRE</b></p> <p><b>ARRIVER SOBREMENT PAR L'EAU OU LE CIEL</b></p>  <p>L'accès au parc par des voies non traditionnelles par des modes à faible impact carbone</p>  | <p><b>MOBILITÉ SOBRE</b></p> <p><b>LE DERNIER KM FAIBLE EN CARBONE</b></p>  <p>Le dernier droit d'un long déplacement vers le parc à faible impact environnemental</p>   | <p><b>MOBILITÉ SOBRE</b></p> <p><b>LA PROXIMITÉ</b></p>  <p>Le coworking dans le parc<br/>Les rencontres d'affaires à distance ou par place</p>  | <p><b>MOBILITÉ SOBRE</b></p> <p><b>LE HUB DE L'INTERNET PHYSIQUE</b></p>  <p>Combinaison la mobilité des personnes et des biens en économie circulaire dans les réseaux de parc aménagé avec une offre de services et les bénéfices à d'autres visiteurs pour leur type de séjour</p> | <p><b>MOBILITÉ SOBRE</b></p> <p><b>L'ÉGALITÉ SOCIALE DANS LA MOBILITÉ INTELLIGENTE</b></p>  <p>Libération numérique et empowerment des usagers</p>   |
|  <p><b>MÉCANIQUE D'ORIENTATION</b></p>    | <p><b>MÉCANIQUE D'ORIENTATION</b></p> <p><b>L'ACCÈS PRIVILÉGIÉ À CERTAINES HEURES</b></p>  <p>Le parc urbain fermé à certaines heures pour permettre l'accès à une clientèle particulière (les personnes à mobilité réduite, les enfants), sous garantie de concours, etc.</p> | <p><b>MÉCANIQUE D'ORIENTATION</b></p> <p><b>LA NAVETTE DÉCOUVERTE-SURPRISE</b></p>  <p>La navette à l'heure de laquelle on découvre sans savoir où l'on va se rendre<br/>La navette qui s'arrête pour offrir à ses occupants des activités surprises</p> | <p><b>MÉCANIQUE D'ORIENTATION</b></p> <p><b>LE JEU DE PIÈSES DÉCONNECTÉ</b></p>  <p>Suivre un parcours de découverte en reliant des éléments, résoudre, pour en découvrir l'histoire<br/>Sans GPS ou smartphone</p>  | <p><b>MÉCANIQUE D'ORIENTATION</b></p> <p><b>L'ÉTAPE DU PARC COMME DÉVIATION QUOTIDIENNE</b></p>  <p>L'arrêt au parc, le temps que le trafic s'estoppe sur le pont Jacques-Cartier ou pour une pause méditative</p>                                 | <p><b>MÉCANIQUE D'ORIENTATION</b></p> <p><b>L'ÉCOLE DE LA DÉRIVE D'AMBIANCES</b></p>  <p>Le déplacement entre deux points à effectuer selon le type d'ambiances que l'on souhaite vivre, non plus par le plus court chemin</p>  | <p><b>MÉCANIQUE D'ORIENTATION</b></p> <p><b>DISNEY STORIES</b></p>  <p>Choisir l'histoire que l'on souhaite vivre en attendant au parc, générer des récits diversifiés</p>   |
|  <p><b>LIEU</b></p>                     | <p><b>LIEU</b></p> <p><b>LA STATION</b></p>  <p>La station de métro, de tram, d'autobus ou autres qui génère du vécu-voici ouverte de tous types de personnes, offre d'activités, et de lieux de culture ou d'achat pour une expérience particulière (Duo de vélo)</p>       | <p><b>LIEU</b></p> <p><b>LES BERGES</b></p>  <p>L'accès à l'eau facilité par aménagements de canotiers berges</p>  | <p><b>LIEU</b></p> <p><b>LE PONT</b></p>  <p>L'un ou l'autre des points stratégiques, réservés, pour un enrichissement l'utilisation</p>   | <p><b>LIEU</b></p> <p><b>LE GRAND STATIONNEMENT</b></p>  <p>Un espace réservé pour un stationnement d'attente lors des personnes connues</p>   | <p><b>LIEU</b></p> <p><b>LA PLACE DE GRAND RASSEMBLEMENT</b></p>  <p>La réservation d'un vaste espace de rassemblement pour des groupes de 100 personnes</p>  | <p><b>LIEU</b></p> <p><b>LE CIRCUIT</b></p>  <p>La réservation pour un circuit personnalisé, réservé, pour des groupes de 100 personnes</p>  |
|  <p><b>FIGURE D'USAGER</b></p>          | <p><b>FIGURE D'USAGER</b></p> <p><b>LE TÉLÉTRAVAILLEUR NOMADE</b></p>  <p>À la recherche d'espaces tranquilles, confortables et adaptés pour le travail individuel à distance</p>  | <p><b>FIGURE D'USAGER</b></p> <p><b>LA FAMILLE DE CAMPEURS ÉCOLO-BRANCHE</b></p>  <p>Profiter pleinement de la nature grâce à un accès à l'équipement qui leur permet de s'installer et d'installer des campings innovants</p>                         | <p><b>FIGURE D'USAGER</b></p> <p><b>LA PERSONNE ÂGÉE RECHERCHANT UNE ACTIVITÉ PLURIGÉNÉRATIONNELLE</b></p>  <p>Participer à des activités qui favorisent les échanges inter-générationnels et de partage entre les générations</p>                           | <p><b>FIGURE D'USAGER</b></p> <p><b>L'ÉTUDIANT INTERNATIONAL CHERCHANT L'ÂME SOEUR</b></p>  <p>La vie en résidence universitaire depuis son pays d'origine pour un enrichissement de soi-même</p>  | <p><b>FIGURE D'USAGER</b></p> <p><b>L'ENSEIGNANT ET SES ÉLÈVES EN CLASSE INVERSÉE</b></p>  <p>Les élèves ou les étudiants ont vu une partie de la leçon à la maison, la période de classe est dédiée aux travaux pratiques, présentations et collectifs</p>                         | <p><b>FIGURE D'USAGER</b></p> <p><b>LE COUPLE JEUNES EN VACANCES CULTURELLES</b></p>  <p>Découvrir des lieux, traditions, monuments, paysages, collections et expériences diverses, tout en enrichissant la région</p>       |

**ATELIER DE CO-DESIGN PROSPECTIF**  
**LE PARC JEAN-DRAPEAU EN 2030 : QUELS NOUVEAUX USAGES, QUELLES NOUVELLES EXPÉRIENCES ET QUELLES MOBILITÉS?**



**Titre**

De campement  
en-campement

**Logique d'ensemble**

Une semaine pour découvrir  
les savoirs autochtones  
sans GPS

**Récit**

• **Expérience initiale de l'utilisateur :**  
Un couple de touristes  
Japonais de retour à MTL

• **L'arrivée :**  
Arrivée en canoë  
(Last Km faible en carbone)

• **Rebondissement :**  
Réveil dans la nuit pour jeux  
de piste en s'orientant  
avec les étoiles

• **Bilan :**  
Un projet pour Tokyo !

**Rétrospective**

• 2 propositions :

- Un campement expérimental
- Un parcours des contes autochtones

• 2 partenaires :

- La Sépaq
- Musée des civilisations



Titre

Les bulles flottantes de la cocreation (Expo 2037)

Logique d'ensemble

- Pop-up, (re)programmable, malléable
- Multiplicité, décentralisée, dispersé
- Transférable; mémorisé; partagé; diffusé
- Cohabitation silence / expériences partagées
- Complément, émulation, défi collectif de connaissances, performance
- Universel, interculturel, patrimoine revisité
- Agglomération / atomisation / fusion

Récit

- Expérience initiale de l'usager : Zéphir cherche à s'intégrer avec son ami Gaston à la communauté Montréalaise
- L'arrivée : Flash, soir à 21h avec vos ordres au quai fluvial pour un speed dating à la microbrasserie La mare du diable (au casino).
- Expérience sur le parc : se séparent et rejoignent différentes bulles flottantes : Zéphir, dans le bois, construit un nid de travail partagé; Gaston se joint au «cowork truck» aux paddocks pour fabriquer le parcours de course à obstacles; Zéphir et ses collègues déactivent la connexion GPS du parc pour favoriser les rencontres fortuites autour de la navigation politique de l'aveugle
- Rabaissement : se rencontrent, nouvellement entourés d'amis et collaborateurs sur le pont du Cosmos, pour une fête silencieuse avec casques de réalité augmentée Multi-sensorielle
- Bilan : Lyon confluence 2.0

Rétrospective

- 2 propositions :
  - Équipement : wagons de métro recyclés comme espace de travail, de préparation et consommation de nourriture; d'entreposage; de fabrication, de jeu, de repos, de rencontre, etc.
  - Événement : festivals / rendez-vous de cocreation axés sur les rencontres interculturelles et interdisciplinaires
- 2 partenaires :
  - STM (MR-62)
  - Mydemio / Hackathon santé

# Quelques apprentissages



- Planifier une expérience (inédite) au PJD
- Favoriser l'inattendu dans une ambiance unique
- Réinventer les fonctions de services (travail)
- Inventer des transversalités d'usages
- Solutions techniques peuvent ouvrir sur des opportunités

Questions?

Merci