

# DOWNSVIEW PARK COMPETITION

OMA, B. Tschumi, J. Corner

1998

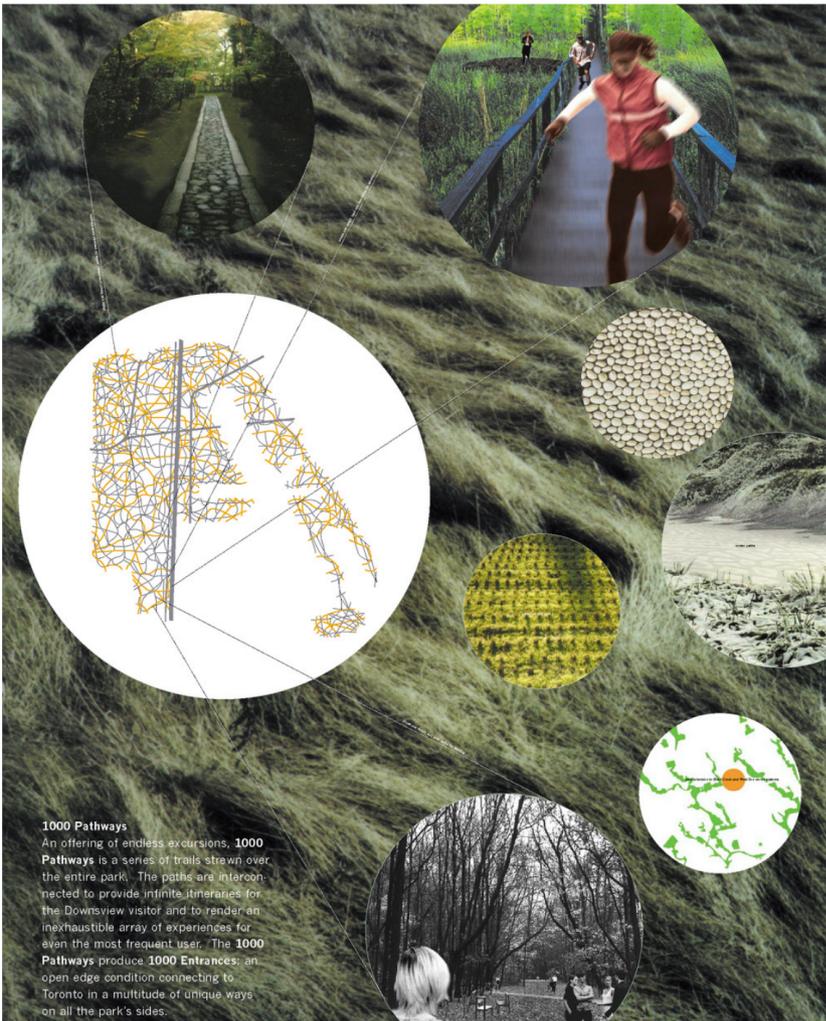
Toronto, CDN

oma.eu

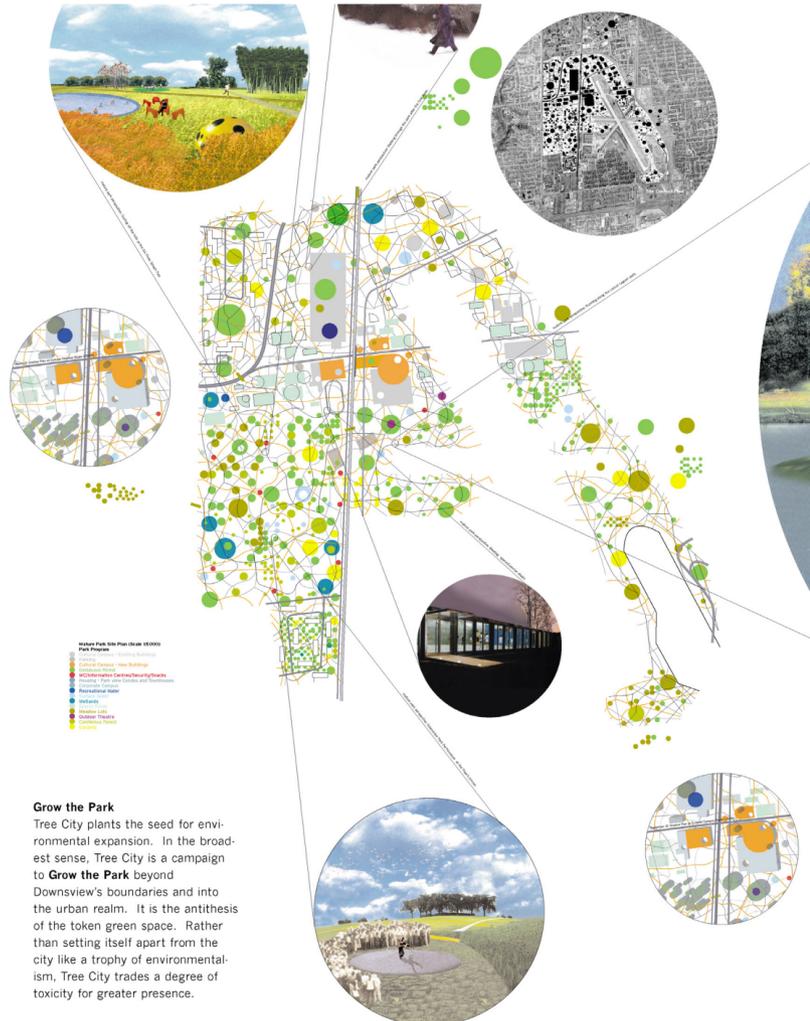
## RIGID SYSTEM

landing/ADAPTATION

# fire (energy)  
# landuse  
# water



**1000 Pathways**  
An offering of endless excursions, **1000 Pathways** is a series of trails strewn over the entire park. The paths are interconnected to provide infinite itineraries for the Downsview visitor and to render an inexhaustible array of experiences for even the most frequent user. The **1000 Pathways** produce **1000 Entrances**: an open edge condition connecting to Toronto in a multitude of unique ways on all the park's sides.



**Grow the Park**  
Tree City plants the seed for environmental expansion. In the broadest sense, Tree City is a campaign to **Grow the Park** beyond Downsview's boundaries and into the urban realm. It is the antithesis of the token green space. Rather than setting itself apart from the city like a trophy of environmentalism, Tree City trades a degree of toxicity for greater presence.

Tree City, tenta di fare di più costruendo meno. Gli elementi del paesaggio saranno disposti in modo incrementale nel tempo permettendo un graduale finanziamento, per costruire a poco a poco la massa del parco in un mosaico flessibile di cluster vegetazionali separati da spazi aperti. Il programma sarà attuato per fasi: preparazione del sito e del terreno, costruzione dei percorsi e infine dei paesaggi-cluster. Il risultato è una matrice verde che copre il 25% dell'area, con alberi, prati, campi da gioco e giardini. Tree City tratta il parco come se fosse un adulto che deve essere in grado di autosostenersi, piuttosto che un bambino che ha bisogno di cure eterne. Mentre la maggior parte delle infrastrutture diminuiscono di valore nel tempo, la rete naturale di Tree City migliora con la maturazione. Si propone che il capitale generato dal valore del terreno convertito a parco sia speso per gestire le infrastrutture del parco e per sostenere lo sviluppo futuro in un ciclo di evoluzione di nuove piantagioni e redditività. Tree City è quindi un piano di sviluppo realizzabile. Rinunciando ad edifici costosi, sacrifica la staticità, al fine di salvare ciò che può crescere. Tree City accetta i contesti di periferia come una virtù. Il sobborgo ora ha il potenziale per funzionare come un parco giochi per la popolazione urbana. Il suo paesaggio offrirà una destinazione verde all'interno del nucleo di espansione di Toronto, rendendo Downsview un'area di bilanciamento rispetto al centro della città.

*Tree City attempts to do more by building less. Landscape elements will be planted incrementally over time as funding permits, gradually building up the park's mass into a flexible patchwork of planted clusters separated by open areas. This will be staged as three long term phases: site and soil preparation, pathway construction, and cluster landscaping. The outcome is a matrix of circular tree clusters covering 25% of the site which is supplemented by meadows, playing fields and gardens. Tree City treats the park as if it is an adult soon capable of sustaining itself rather than a child in need of eternal care. While most infrastructures decrease in value over time, Tree City's natural network will appreciate as the park matures. We propose that capital generated from the park's appreciated land value be spent to manage the park's infrastructure and to support future development in an evolving cycle of implantation and speculation. Tree City is therefore a plan for attainable growth, sacrifices the static in order to save what can grow. Tree City assumes the park's suburban context to be its virtue. The suburb now has the potential to function as a playground for the urban population. Tree City's landscape will offer a green destination within Toronto's expanding core, making Downsview a counterpart to the Downtown.*