

*Transgression urbaine et reconnaissance sociale |
Un paysage extrême favorable*



Essai [projet]

Soumis en vue de l'obtention
du grade de maître en architecture
(M.Arch.)

Jonathan ELIE

École d'architecture
Université LAVAL
avril 2007

« Vous allez entrer dans un monde extra...ordinaire,
plein de passion et d'émotion. Le monde de l'extrême,
de l'absolu, de l'impossible, du sublime. »

_ EJNÈS, Gérard, 1989

Depuis l'apparition du tout premier engin à roulettes d'acier des années 50, l'univers du skateboard a fait naître une nouvelle philosophie de vie, une culture extrême à l'image de son art. L'emphase est ainsi mise sur l'évolution du skateboard, mais vise plus largement le grand univers des sports extrêmes : le premier étant analysé comme exemple des seconds. La thèse défend la culture extrême comme phénomène de société pouvant, tout comme l'art public, créer des lieux d'interactions dans la ville. Le projet vise à intégrer au paysage urbain un système d'installations extrêmes permettant de créer un environnement favorable, par le spectacle et l'admiration, à la coexistence d'une culture extrême transgressive et d'une communauté urbaine reconnaissante.

Toujours un brin en marge de la législation, le Skateboarder a perfectionné son art et amélioré sa technique. L'intérêt de repousser les limites émane directement de la notion de transgression, celle-ci étant évoqué au sens où, repousser les limites et aller à l'extrême sont facteurs d'innovation. Un fait particulièrement vrai en société. Plus que jamais observé en milieu urbain, le sport extrême étonne, il suscite admiration et donne envie. C'est ainsi que la transgression prend tout son sens; on transgresse pour être vu, un besoin fondamental d'être reconnu.

Le projet propose un parc urbain extrême qui émane de la requalification du parking d'Youville; un lieu sombre et étouffé auquel le projet se greffe afin de lui donner un nouveau souffle. L'approche archéologique du projet a pour but de considérer non seulement le site extérieur, mais aussi les sous-sols, l'existant négligé et oublié. Cette approche au site permet d'utiliser les lieux enfouis pour leur potentiel spatial et d'utiliser la structure existante comme justification du nouveau système structural. Sous la forme d'une déambulation, le promeneur est progressivement amené à découvrir le monde de l'extrême à travers le jeu des surfaces et des textures. Formant à la fois des parois, des trous, des rampes et incluant des parcours, des lieux de rencontres et des espaces d'échanges, l'intervention agit telle une cassure au quotidien; elle déstabilise la routine du matin au soir et progresse selon les saisons en y adaptant ses parcours et évènements aux différents sports et activités.

Le projet tisse une relation entre les non-lieux, les potentiels de glisse et les surfaces du paysage urbain, devenant ainsi la nouvelle interface entre la ville, le citoyen et le sportif extrême. Le programme du projet comporte trois volets : le parcours est inséré à la structure du parking sous forme de trachée et de percements, le système de circulation vient s'y greffer en passerelles piétonnes et cyclables puis finalement, le projet agit comme théâtre du spectacle en offrant des microclimats et des espaces fonctionnels divers. En d'autres termes, il semble possible de démontrer que la création artistique extrême s'articule autour du paysage urbain et qu'à l'inverse, la vie en société appelle cette forme d'expression transgressive.

Le bâtiment principal se présente comme le coeur du parc urbain et permet d'exhiber fidèlement la culture extrême et sa philosophie de vie. Il abrite un restaurant, un bar-lounge, une boutique spécialisée et un théâtre de type aventuriers. Nous vivons à une époque où l'architecture est plus que jamais pensée en termes d'expérimentations : elle ouvre grande ses portes aux technologies et aux innovations hybrides. Le projet se présente comme le fruit du designer de mode qui exhibe une robe magnifique mais avec laquelle on ne peut s'asseoir dû à ses composantes. La réelle innovation étant difficile à trouver, nous savons que seulement une infime partie des idées lancées sera construite. Le projet tente de repousser les limites afin de contribuer, ne serait-ce qu'en partie, à l'avancement de la profession.

Le projet et la déambulation extrême esquissent une nouvelle façon de vivre l'espace dans le mouvement. Le système propose une variété de textures et de jeux de surfaces étroitement reliées aux sports qu'elles permettent d'exhiber. C'est en quelque sorte une architecture délinquante. Comme une peau qui affiche ses couleurs elle s'articule et s'insère de façon à répondre adéquatement aux besoins de déplacements urbains actuels.

Équ i p e d ' e n c a d r e m e n t | X
M e n t o r d e r e c h e r c h e | a

M. Georges TEYSSOT,
Théoricien en histoire de l'art et professeur d'histoire de l'architecture,
École d'architecture, Faculté d'aménagement, d'architecture et des arts visuels
Université LAVAL

M e m b r e s d u j u r y | b

Mme. Myriam BLAIS (secrétaire du jury),
Professeure, directrice de programme, École d'architecture,
Université LAVAL

Mme. Claude DEMERS,
Professeure, École d'architecture,
Université LAVAL

C r i t i q u e s i n v i t é s | c

Jacques ROUSSEAU
architecte,
PROVENCHER-ROY architectes

Marc GRIGNON,
Professeur d'histoire de l'art,
Université LAVAL

Cet essai [projet] est l'aboutissement de cinq années d'études entre les murs de ce vieux séminaire. Malgré ce que l'on pourrait croire, l'envie d'en sortir n'est pas celle qui me préoccupe en ce moment. Les études supérieures ont cet avantage de permettre de plus en plus de liberté, tout en permettant d'approfondir notre champ de connaissance et ce, à propos de n'importe quel délire qui nous passionne. Loin de moi l'étudiant qui n'est pas curieux d'affronter le monde professionnel, mais l'éternel enfant qui se cache veut continuer de se bourrer le crâne de connaissances, sans avoir trop de responsabilités en retour. Pourquoi pas une maîtrise de recherche? N'est-ce pas Tommy! Après tout, « tout est métrématique ».

Ce papier est une divagation personnelle au même titre que les cinq dernières années ont été une divagation collective. On dit que les années universitaires sont les plus belles années d'une vie, les miennes ont été fabuleuses grâce à plusieurs personnalités. Sincères remerciements, sans ordre particulier, au Mouck, Raven, Marky Mark, et MattLac, mes acolytes du quotidien. Sans vous mes mémoires d'études n'auraient jamais été aussi intenses. Salutations particulières aux autres, iöm, Jacomo, Bernier, sister, Amé, et ceux que j'oublie ... bref tous ceux avec qui j'ai partagé cette aventure particulière.

Un clin d'œil au cadre enseignant et particulièrement aux Roquet, Zwiesky, Teysot, Dufaux et Plante, ayant influencé mon cheminement au-delà de la pédagogie. Sans oublier le personnel de soutien, merci Gé, Marie-Josée et M. Vachon, pour m'avoir fait sentir quelqu'un. Merci au Boarderline, mes racines à Drummondville, sans qui je n'aurais jamais pu passer au travers ... et pour reprendre les dires du polonais :

« L'avenir appartient forcément aux fêtards »

À ma mère, ma sœur et mon frère ... merci d'être toujours là,
À mon père ...

Table des matières | X

Résumé 	一
Équipe d'encadrement 	三
Avant-propos 	四
Table des matières 	五
Liste des tableaux 	六
Liste des figures 	七
Introduction 	1
Chapitre premier 	9
Chapitre deuxième 	21
Chapitre troisième 	36
Conclusion 	41
Bibliographie 	47
Annexe 1.Figures 	52
Annexe 2.Planches 	68
Annexe 3.Photos maquettes 	75

Tableau 1	
	Relations.....3
Tableau 2	
	Potentiels de glisse.....7
Tableau 3	
	Concepts.....25
Tableau 4	
	Organisation.....36
Tableau 5	
	Circulations.....39
Tableau 6	
	Délaissés urbains39
Tableau 7	
	Surfaces potentielles et textures40
Tableau 8	
	Vents dominants40

Figure 1	
	Mont-Royal49
Figure 2	
	TopChallenge49
Figure 3	
	Randonneurs50
Figure 4	
	Le promeneur51
Figure 5	
	Stonehenge51
Figure 6	
	Bird’s eye perspective52
Figure 7	
	Décalade52
Figure 8	
	Décalade53
Figure 9	
	Parkour53
Figure 10	
	Promeneur extrême54
Figure 11	
	Cloud city54
Figure 12	
	Tony alva55
Figure 13	
	Relation aux surfaces55

Figure 14	Dennis Coghill	56
Figure 15	Old swimming pool	56
Figure 16	Skateboarding pipelines	57
Figure 17	Skateboarding schoolyard	57
Figure 18	Indoor skatepark	58
Figure 19	Surfaces	58
Figure 20	Coueurs Redbull	59
Figure 21	Parcours Redbull	59
Figure 22	Bretelles	60
Figure 23	Plaines	60
Figure 24	Remparts	61
Figure 25	Descente extrême	61
Figure 26	Naturalisation	62
Figure 27	L'art du déplacement	62

Figure 28	
Shintaido	63
Figure 29	
Gauguin	63
Figure 30	
Mouvement du surfeur	64

À première vue, les liens unissant l'architecture et les sports extrêmes ne semblent pas évidents. Par contre, lorsque l'on creuse le moindrement, une étroite relation se dessine et pose l'environnement bâti comme élément essentiel à l'évolution de cette culture. Né dans la ruelle, immédiatement utilisé en relation avec le bitume et les trottoirs, la planche à roulettes et ses lieux de pratique se sont déplacés de la cour d'école aux skateparks en passant par les places publiques de la ville. Plus impliquée encore qu'on ne le croit, leur présence influence l'espace et le paysage urbain. Il serait d'ailleurs certainement illusoire d'attribuer aux architectes, urbanistes et planificateurs d'être les seuls experts ou les autorités suprêmes en matières relatives à l'espace. (Lefebvre, 1991 :95) L'univers du skateboard interagit avec la ville moderne; il dialogue avec l'environnement physique architectural d'une façon différente. Il ne répond pas de celui-ci avec un autre objet, mais avec une présence dynamique. (Borden, 2001 :1) Il en est ainsi pour la plupart des sports extrêmes, même que certains trouvent leur essence seulement en milieu urbain.

Montréal, septembre deux mille six. Pour une cinquième année consécutive, le paysage du Mont-Royal (figure.1) s'est transformé en un impressionnant terrain de jeu. Dans l'obscurité de la nuit précédente, l'environnement contrôlé du parc urbain s'est muté en un parcours austère et dangereux. (figure.2) Le lieu est devenu le théâtre d'une représentation extrême, une course d'adrénaline à l'état pur. En effet, la montagne accueille le « championnat du monde de sports de gravités »¹ et pour y avoir participé (vous en croirez mon expérience), je vous assure que la perception de ce paysage urbain en est profondément modifiée.

« Skateboarding is everything. It is a pastime, a sport, a hobby. A craze, an industry and a toy. A profession, an excuse, a game. A lifestyle, a distraction. It is a reason, not a crime ».

— DAVIS, James (2004)

¹ <http://www.topchallenge.ca> – site internet officiel de l'évènement

La culture qui entoure l'univers du skateboard est riche de diversité. Elle est tout sauf le résultat d'une simple pratique sportive. Cette diversité provient non seulement des habitudes de vie que les skateboarders ont adoptées, mais bien plus encore de leur attitude différente avec le monde qui les entoure. (Davis, 2004 :62) Cet art de planche a créé un raz de marrée qui a entraîné une génération entière de gamins en soif d'aventures. Une nouvelle philosophie de vie a ainsi été façonnée. Elle représente le résultat d'une expression artistique innovatrice au sein d'un système sociétairé répulsif. L'idée maîtresse du papier est de démontrer que l'art et la vie ne doivent pas être séparés. Toute forme artistique authentique est le reflet d'une société, d'une culture et d'une époque. La vie urbaine contemporaine comporte cette dimension esthétique en mutation. L'évolution du skateboarder s'est orchestrée envers et contre tous, mais ce rejet constant ne fut que le catalyseur nécessaire à son expansion.

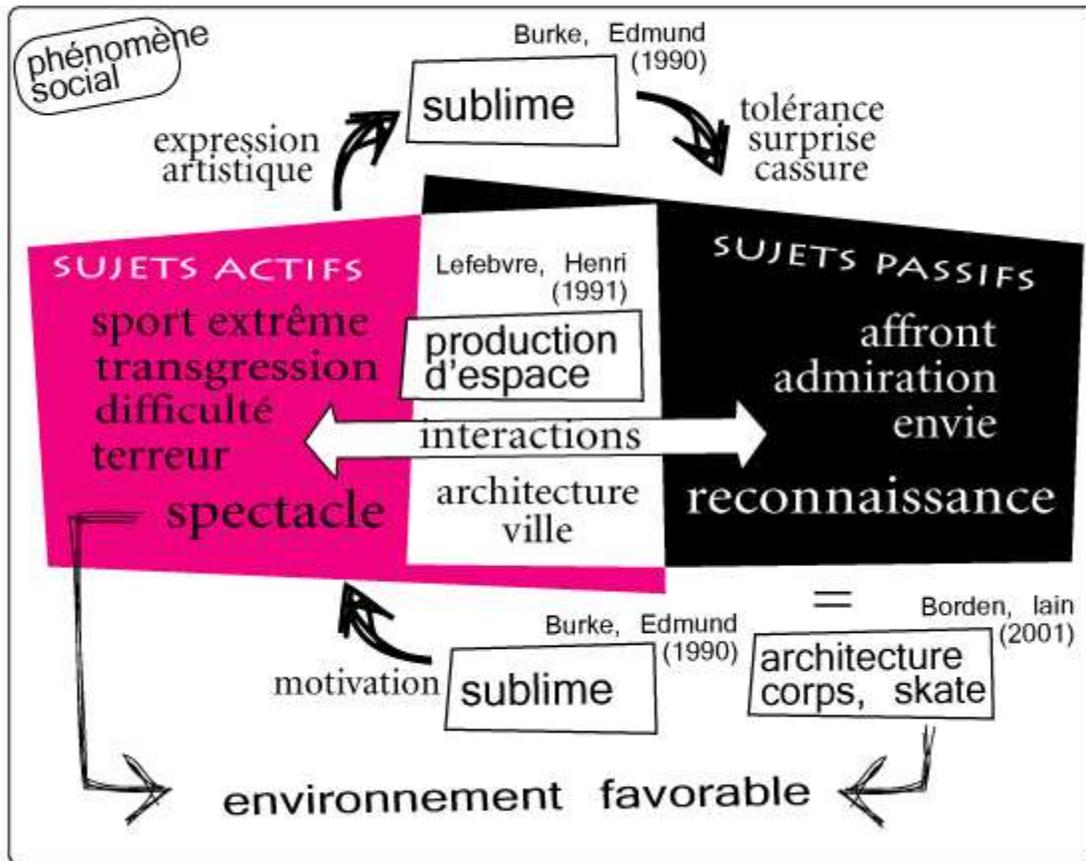
Les contraintes rencontrées n'ont proposé qu'une plus grande variété de domaines à transgresser. C'est ainsi que le skateboarder, mais aussi tous les autres assoiffés d'adrénaline ont pu se surpasser, sauter d'un tableau de pratique à un autre. Du défi réussi au suivant. La notion de transgression donne au sport son sens propre et lui permet d'évoluer. C'est aussi particulièrement vrai en société; aller au-delà de ce qui existe, de ce qui est permis, fait avancer. C'est ainsi que s'est transformée la ville. C'est la définition même de l'innovation.

En parallèle à l'évolution de la pratique, les lieux d'exhibition ont aussi changé; le paysage dans lequel ils se sont exercés s'est déplacé et a évolué en même temps que son sujet. Le sport extrême comme objet de spectacle, comme expression artistique, prend tout son sens au sein d'une scène où il y a spectateurs, où le spectaculaire est apprécié. L'idée du sublime² est ainsi évoquée; on transgresse pour être vu, pour être étiqueté. En offrant ainsi une scène à l'expression artistique du skateboarder, la ville a contribué à ce besoin fondamental d'être reconnu. Les liens entre ces concepts, ceux du sublime et de la transgression ainsi que l'objet de spectacle et l'expression artistique du sportif extrême sont mis en lumière dans le tableau suivant.

² BURKE, Edmund (1998) [1757-1759], *Du sublime et du beau*

Tableau 1 : Relations

Méthodologie de l'Essai_JONATHAN ELIE_
 Relations_Shéma de concept_Essai(PROJET)_Automne 2006



L'idée du sublime, appuyée par Burke est présente tout au long du processus. Elle est à la fois une source de motivation et le résultat de l'expression artistique du sportif extrême. Elle produit sur le sujet passif cette cassure du quotidien par l'admiration du geste extrême. Le lieu à l'étude vient s'insérer au milieu de ce phénomène social urbain et sert d'interface entre la ville, l'architecture, le corps et le mouvement. Une double interaction entre les sujets ainsi qu'entre la théorie et le projet orchestre cette production d'espace. D'une part l'objet de spectacle surprend le citoyen, mais la tolérance de celui-ci est tout autant nécessaire. D'autre part, la présence dynamique du skateboarder influence sur le projet, mais celui-ci est spécialement organisé pour provoquer ce paysage favorable.

Toujours un brin en marge de la législation, le sportif extrême souffre depuis plus d'un demi-siècle d'une discrimination autoritaire qui lui aura mis plusieurs bâtons dans les roues. Curieusement, ou peut-être pas tant finalement, cette constante répression n'aura pas été que néfaste. En réponse à cette condamnation, le skateboarder a perfectionné son style et amélioré sa technique, lui permettant ainsi de se surpasser. L'intérêt de pousser à l'extrême émane directement de la notion de transgression. C'est elle qui donne au sport son sens propre et lui permet d'évoluer. C'est aussi particulièrement vrai en société; aller au-delà de ce qui existe, de ce qui est permis, fait avancer. C'est ainsi que s'est transformé la ville. C'est la définition même de l'innovation.

L'intérêt du sujet réside dans la démonstration de la relation du sportif extrême avec la ville, sa mutation, et le quotidien de tout un chacun. La thèse explore la variété d'interactions produites par l'intégration des sports extrêmes au tissu urbain. En d'autres termes, la recherche pose l'architecture à l'intersection entre le mouvement extrême et la routine quotidienne. Cet essai [projet] se propose de démontrer, à travers les écrits qui traitent le skateboard comme objet énergétique d'expression d'émotions par le corps (Borden, 2001), comment la théorie sur les interactions se traduit dans le projet et comment le projet, à son tour, influence le développement de nouvelles théories. (germain, 2006 :i) Il soulève le questionnement d'une possible transposition de ces notions dans un contexte incertain de pratique urbaine, à travers ses dangers et ses contraintes.

Le sportif extrême nous démontre par sa pratique qu'il est possible de maîtriser les dangers urbains qui composent son monde. Un monde qui est passé d'un paysage de simples ruelles, où le plaisir était de circuler entre les piétons (figure.14), à un paysage de piscines creusées vides appartenant à de riches propriétaires absents (figure.15). Il est passé des canaux d'irrigations des paysages ruraux (figure.16) aux cours arrière d'école de banlieue. (figure.17) Puis on a finalement voulu le confiner, visiblement contre son gré, au fond d'un hangar dans un environnement clos. (figure.18) Il s'y est adapté et a modifié son art par rapport à ce paysage en mutation. Est-il possible, à l'inverse, de modifier le paysage urbain à l'image du sport extrême en provoquant une nouvelle relation à l'environnement bâti qui favoriserait, à plusieurs niveaux, les échanges entre ses sujets. Tel est le questionnement proposé.

On observe aujourd'hui une réappropriation des éléments urbains comme engin de pratique des sports extrêmes. Non seulement comme lieu d'utilisation mais aussi comme support, comme objet de défi et comme surfaces de glisse. L'urbanisation et l'architecture moderne ont permis un bonus au skateboarder par l'élargissement de la surface de jeu sur une base quotidienne; offrant ainsi une multitude de possibilités. (Hill, 1998 :197) Certaines difficultés financières ont fait fermer la plupart des skateparks de béton (figure.19) des années soixante-dix, (Davis, 2004) mais la principale raison de ce déclin semble être liée à l'intérêt du sport pour la recherche transgressive. Celle-ci étant absente dans l'aménagement de lieux voués à la pratique, le skateboarder continue de chercher ailleurs (Thomlinson, 1997 :68) cette forme de marginalité. L'idée d'aménager un espace qui laisse place à la transgression peu sembler contradictoire; cependant c'est exactement dans cette ambiguïté à normaliser la transgression que l'intérêt du projet se situe. L'idée de transgression n'est pas implicitement liée avec tous les sports extrêmes, (il sera discuté plus loin des motivations du sportif extrême) mais elle sert ici de base pour l'analyse. Le projet se veut donc être directement intégré au paysage urbain. Il fait partie intégrante de la ville et n'est pas constitué seulement d'un lieu défini mais plutôt d'une série d'évènements reliés, permettant la découverte de la ville sous une perspective extrême. On expérimente la ville avec une vision tout autre.

« extreme athletes look at the landscape differently than "normal" people [...] skateboarders walk through a city park and see the flora and fauna, but tend to focus on the curbs, stairs, and railings as personal challenges to their technical abilities. »

— TOMLINSON, Joe, 1997

Les sportifs extrêmes nous permettent de découvrir un nouveau rapport à la ville. Celle-ci est dorénavant perçue en terme d'obstacle et de nouvelle limite à franchir. On grimpe la ville, on la saute, on y trace un parcours extrême et on s'y déplace selon une logique d'adrénaline pure. La ville se naturalise en quelque sorte, on s'y aventure comme on escalade une montagne. C'est selon cette idée que le projet prendra forme dans le paysage urbain. Une déambulation, une coulée verte en été et blanche en hiver viendra s'accrocher au tissu urbain et à ses éléments construits en utilisant ses espaces potentiels. Par exemple, un parcours de mountain bike qui circule le long d'une déambulation récréative se transforme en parcours extrême de type « Redbull crashed ice » (figure.20&.21) pour donner des frissons à la patinoire « promenade touristique ».

À travers les multiples circulations de la ville, les flux de mouvement s'entremêlent et se découvrent les uns les autres. Il existe diverses interactions entre les types de circulations. Les uns influencent les autres et vis et versa. Dans tout phénomène social il faut prendre en compte les acteurs, ceux qui veulent, (dans le cas présent les sportifs extrêmes) mais aussi les autres, ceux qui acceptent, ceux qui doivent tolérer le phénomène (dans ce cas-ci, les citoyens dans leur quotidien). Autrement dit, l'importance des relations humaines est primordiale (Germain, 2006 :5) Le projet vise à provoquer cette attitude d'échanges car elle est le seul véritable remède à l'angoisse existentielle qui nous permet d'échapper à notre statut d'objet pour acquérir celui d'une personne. (Jacquard 2002 :117)

L'intérêt est justement de voir jusqu'à quel point se prolonge cette tolérance, ou sous quelles conditions elle peut prendre plus d'ampleur. Le projet se veut une façon d'explorer cette relation; celle des acteurs passifs et des acteurs actifs de la ville. Bien sur, les acteurs d'une ville sont tous actifs mais à des actions différentes; cependant en opposition au cadre extrême certains sont passifs. En s'intéressant aussi à la relation à l'espace de ces sujets le projet tente, en proposant une variété d'interactions, de favoriser les échanges urbains afin d'enrichir le journalier. Étant interprété tel une cassure dans la vie quotidienne (Braun, 1989 :5), l'acte extrême devient magique. La réalité des rencontres est imprévisible (Germain, 2006 :9), cela n'empêche en rien de les prendre en compte et d'orienter le projet en ce sens. D'une certaine façon, « assembler c'est produire de l'inattendu. » (Jacquard, 2002 :62)

La ville de Québec représente en elle-même un terrain de jeu magnifique pour l'adepte de sports extrêmes. En effet, ses caractéristiques topographiques lui procurent un potentiel infini de possibilités en terme de lieux de pratique. Les côtes plus ou moins raides offrent une variété notable de types de descentes. La présence de nombreuses falaises et de murs rocheux suggère plusieurs lieux d'ascensions.

Tableau 2 : Potentiels de glisse



Certains éléments urbains, comme les bretelles (figure.22) de l'autoroute Dufferin proposent aussi une multitude de défis. Le parc des plaines d'Abraham (figure.23) à lui seul offre tout ce dont le sportif extrême peut rêver. Dans l'optique, d'une part de réutiliser le site des bretelles d'autoroute et d'autre part de créer un lien fort entre la haute ville et la basse ville; l'idée de relier le parc urbain extrême à ces espaces semble plus que pertinent. D'autres parties de la ville, comme la promenade des Remparts, (figure.24) pourraient éventuellement aussi être explorées afin d'apporter plus de substance au circuit proposé. L'échelle du projet, réaliste à son accomplissement, demeure de petite envergure, mais proposera toutefois un développement à l'échelle macro de la ville. Un développement par phasage permet de démontrer sa pertinence et la faisabilité de son développement.

Loin de moi l'idée de tenter de couvrir toute l'agglomération de la ville de Québec; le procédé d'analyse de site que je propose cerne les aspects importants à considérer et permet une rapide cartographie de l'ensemble. Comme tout ensemble urbain d'importance, Québec présente des non-lieux et des formes urbaines qui inspirent les sportifs extrêmes. Un constant va-et-vient entre le site et le projet en déterminera les grandes lignes. L'identification de sites potentiels et l'établissement de liens entre eux permettent l'élaboration du système d'interactions. Le choix du site a été déterminé par son emplacement dans la ville. Situé en plein cœur du centre-ville, faisant face au parlement et donnant accès à la place d'Youville, le site possède les caractéristiques parfaite à l'intégration du projet. De plus, rien ne pourrait être plus approprié que de proposer déstabiliser les gens à même le parking où ils commencent leur journée. En effet, le choix du site propose une approche archéologique qui prend en compte l'immense parking souterrain donnant sur la place d'Youville. L'existant ainsi utilisé offre une quantité additionnelle de lieux et de matériaux favorable au développement du projet. Dans l'univers de l'extrême il est plus souvent qu'autrement question de textures, de surfaces.

Les outils d'analyse sont et des formes urbaines sont analysé selon le filtre perceptif du sportif extrême. Les facteurs humains eux seront analysés par des témoignages in situ, des sondages auprès de professionnels et d'adeptes de sports extrêmes. Les rapports jeunes/vieux, skaters/non-skaters seront issus d'observations sur le site même. Finalement, mon expérience personnelle viendra appuyer la prise de décision finale en lien avec les intérêts de la thèse défendue.

Le questionnement suivant touche le rapport de l'homme avec son paysage. Il cherche à savoir quelles sont les motivations humaines qui ont amené le glissement de paysage à travers l'évolution de la culture extrême. Quels ont été les facteurs du filtre perceptif du sportif extrême qui l'ont forcé à changer de cadre de pratique. L'intérêt réside dans la démonstration de sa relation avec la ville et sa mutation, dans l'optique de mieux définir et comprendre quel sera le contexte futur de pratique des sports extrêmes urbains.

Rapport de l'homme au paysage | 1.1

La montagne | 1.1.1

La montagne du Moyen-Âge ne représentait en rien l'image que nous nous faisons d'elle aujourd'hui, à l'aube du XXI^e siècle. Dangereuse, répulsive et même hantée; c'est ainsi que la mémoire collective percevait le paysage montagneux. Au cours de l'évolution, cette perception s'est modifiée. Au début du XVIII^e siècle la montagne devenait un lieu d'enchantement mêlé de crainte, pour se transformer ensuite, entre autre suivant les écrits de Burke, en un lieu de danger impliquant le sublime. De la même façon que JJ Rousseau et la perception des Alpes, de la montagne comme lieu romantique. L'appréciation de l'espace impliquait alors une certaine dose de courage; un effort était nécessaire. Pour paraphraser CORBIN; « les joies nées de l'admiration de la nature se font récompenses et s'accompagnent d'une réelle héroïsation de soi ». ³ Les randonnées en montagnes n'étaient aucunement exemptes de danger, mais on s'y aventurait maintenant volontairement. (figure.3) J'ai trouvé en cette évolution du rapport de l'homme dans son paysage l'ancêtre du sport extrême. Les historiens de l'art ont multiplié les interprétations du promeneur de FRIEDRICH (figure.4), personnellement je n'y vois non seulement le statut d'homme-spectateur, mais bien plus encore un statut, en devenir, d'homme-acteur de son paysage. Cette prise de conscience de la petitesse et de la grandeur de l'homme lui ouvre une porte vers une toute nouvelle forme de

³ CORBIN, Alain (2001), *L'homme dans le paysage*, p.113

contrôle du paysage; celle de la dominer non seulement physiquement mais psychologiquement.

L'affront psychologique | 1.1.2

« Edmund Hillary escalada le mont Everest pour surmonter ses propres limites physiques et psychiques ».

— TOMLINSON, Joe (1997)

L'idée derrière cette phrase est celle de démontrer l'ampleur psychique de la domination du paysage sur l'esprit humain. Bien sur, à travers les siècles passés, ces paysages montagneux, mais aussi les déserts, les glaciers, les océans ont constitué de solides frontières,⁴ mais au-delà de l'aspect physique de la barrière se situe celui de l'affront psychologique personnel. Le sublime nous permet-il « justement d'associer les confrontations extrêmes [...] à des besoins paranoïaques? »⁵ Cette supposition permet de poser le sujet en quête d'extrême comme être égocentré par rapport à la domination de son espace. KOOLHAAS est d'avis que « le paranoïaque, par une série d'associations systématiques, incontrôlables et strictement irrationnelles, transforme le monde entier en un champs magnétique de faits qui vont tous dans le même sens, le sien »⁶. Gageons qu'il serait pertinent aussi de voir Salvador DALI et son architecture paranoïaque justement. Le temps me manque. Voilà qui me permet d'entamer une association entre la quête extrême et l'affranchissement des limites personnelles. Afin de surpasser les montagnes dangereuses nous y avons construit des ponts; une structure permettant de surpasser l'obstacle. Puis, tout récemment, afin de repousser encore plus loin les limites, on s'affranchit du nouvel obstacle (le pont) en sautant de celui-ci en bungee; on surpasse l'objet comme pour en retirer une tout autre sensation. Il est expérimenté non seulement comme moyen utile de contourner Dame nature, mais comme moyen d'atteindre une sorte d'apogée de l'expérience du paysage.

⁴ TOMLINSON, Joe (1997), *Sports extrêmes*, p.23

⁵ JACQUES, Olivier (2004), *Libido Latente*, p.11

⁶ KOOLHAAS, Rem (1978), *New-York délire*, p.110

« L'aventure sportive extrême crée un nouveau rapport avec la nature. On vient la défier sur son propre terrain. »

— BRAUN, Didier (1989)

Naturalisation urbaine | 1.1.3

Cette citation de BRAUN permet de placer le rapport avec la nature. Le site naturel est perçu comme le terrain de jeu. (figure.25) Devant l'augmentation des sports extrêmes urbains il est possible de se demander si les paysages naturels suffisent encore. La société contemporaine a façonné de nouveaux paysages; « Ceux-ci constituent en kilomètres de trottoir à l'infini, en marches de pierre et de ciment, sans oublier les rampes fixées à ces dernières. Tout comme les éléments naturels, ces composantes urbaines sont à l'origine de défis inédits aussi bien que de facilités nouvelles en matière de pratique sportives ». ⁷ Le développement des villes permet cette mutation du paysage mais le développement des technologies permet encore davantage ce surpassement recherché. La combinaison de ces deux facteurs est à la base du déplacement du sportif extrême qui recherche maintenant, à travers la ville contemporaine, à s'exprimer au travers des nouvelles technologies de son art. (figure.26)

« skateboarders have made their own culture not just in way of life, but with a different attitude to the world around them ».

« skateboarders learn to see normal things from alternative viewpoints and the resulting culture has proved to be highly influential in the normal world».

— DAVIS, James (2004)

⁷ TOMLINSON, Joe (1997), *Sports extrêmes*, p.34

C'est précisément cette attitude en marge de la société et cette vision alternative qui caractérise le sportif extrême. De la même façon que TOMLINSON l'illustre: « the climbers traveling through mountainous regions look at the series of potential routes on each face as they pass by; normal folks simply see nice mountains »⁸, l'oeil du sportif extrême perçoit le paysage urbain d'une façon différente, avec un filtre qui lui est propre et dont je tenterai d'esquisser le profil plus tard. Pour l'instant, l'intérêt est de démontrer comment la ville subit cette sorte de naturalisation. KOOLHAAS décrit le « malaise du XXe siècle comme provoqué par la conviction que désormais tous les faits, toutes les composantes, tous les phénomènes du monde ont été répertoriés et catalogués, que l'inventaire définitif du monde a été dressé. Tout est connu y compris ce qui reste à connaître. »⁹ C'est possiblement en réponse à cette croyance populaire que le skateboard fit son apparition. La trace des origines du skateboard remonte aux années 50, « the teenage years »¹⁰ la jeune population grandissante des Etats-Unis expérimentait d'énormes changements sociaux. Les adolescents de l'époque ont commencé à développer une identité forte qui leur était propre. La période d'après-guerre a réveillé un nouveau groupe social et a forgé une nouvelle mentalité. Combien d'adolescents se sont identifiés à l'image rebelle et héroïque des tortues ninja? Ce n'est pas le fruit du hasard que cette série ait autant marqué cette génération, d'ailleurs on y voit même des tortues en skateboard dans les égouts de la ville.

« it's no surprise the word teenager was coined at this time; the new social group had to be describe somehow ».

— DAVIS, James (2004)

Mais qui étaient ces adolescents pris au sein d'une période d'innovation commerciale et que cherchaient-ils? Avec une énergie peu commune, du temps de disponible et peu de moyens, le monde semblait leur appartenir.

⁸ TOMLINSON, Joe (2004), *Extreme sports; in search of the ultimate thrill*, p.48

⁹ KOOLHAAS, Rem (1978), *New-York délire*, p.203

¹⁰ DAVIS, James (2004), *Skateboarding is not a crime*, p.10

« Early skateboarders in the 1960s were commonly surfers, the suburban modernism of Los Angeles - skateboarding's historical garden of eden- allowed frustrated surfers to re-enact the sens of being on the sea rolling down tarmac as if it were an ocean wave».

_ BORDEN, Iain (2004)

L'idée maîtresse à la base de l'apparition du skateboard en est donc une de frustration. Celle de ne pas pouvoir surfer par manque de vague. Une déception envers dame nature, elle qui ne fournit pas sur demande, à qui le veut bien, les conditions parfaites. Le skateboarder a ainsi réinterprété le milieu urbain de la ville. Le terrain de jeu qu'il venait de découvrir; le paysage urbain et ses composantes, est devenu une sorte d'extension du paysage naturel. Il s'est alors produit une nouvelle appropriation de l'espace de la ville, le skateboarder a repensé le paysage urbain comme un espace naturel et a attribué une seconde nature à son architecture.

« It is artificial, second nature architecture re-thought as natural space».

_ LEFEBVRE, Henri (1986)

C'est donc à partir de ce moment que s'est amorcé une nouvelle quête à travers la ville. Un nouveau terrain venait d'être découvert et offrait maintenant une multitude de possibilités, des opportunités jusque là jamais explorées. Des possibilités même jamais imaginées. Par contre, les premiers pas à travers le paysage urbain consistaient en une recherche d'espaces pouvant reproduire les forces de la nature. Davis souligne cette quête en spécifiant que le désir était « similaire en plusieurs points à celui des surfeurs : contenir l'énergie naturelle (le pouvoir de l'océan) pour le sport et ultimement pour le plaisir. »¹¹

¹¹ DAVIS, James (2004), *Skateboarding is not a crime*, p.10

Ce n'est plus le cas aujourd'hui. La différence est perceptible à travers la nature même du sport. On ne se sert plus de la ville comme lieu de reproduction d'un potentiel naturel par l'intermédiaire d'un outil (le skateboard), on se sert d'elle pour ses atouts eux-mêmes, ses volumes, ses surfaces. On l'expérimente par l'outil ultime de l'homme, son corps. C'est ainsi que l'on voit apparaître les sports extrême du B.A.S.E. jumping (figure.6), de la décalade (figure.7 et 8) et du parkour (figure.9) pour n'en citer que quelques uns. C'est le philosophe français DELEUZE qui disait que nous étions passé d'une ère de sports d'ascension (la randonnée en montagne, le vélo, l'escalade etc.) à une ère de sports de descente. Le premier type nécessitant un effort physique contre les forces de la nature et l'autre nécessitant un contrôle du mouvement à travers son accélération en accord avec les mêmes forces. Il disait que tous les nouveaux sports - surf, planche à voile... - sont du type insertion sur une onde préexistante. Comment se faire accepter dans le mouvement d'une grande vague, d'une colonne d'air, "arriver entre" au lieu d'être origine d'un effort, c'est fondamental. ¹²

De cette forme de naturalisation de la ville pourrait naître une nouvelle version du promeneur de FRIEDRICH. Une nouvelle illustration, définitivement contemporaine, du rapport de l'homme-acteur dans son nouveau paysage. Un paysage urbain en mutation présentant toujours autant de dangers, sinon plus. Un nouveau tableau dans lequel se lance l'homme extrême bien ancré dans sa contemporanéité. (figure.10) Le mouvement appelé le Parkour est probablement le meilleur exemple de cette nouvelle implication dans le paysage. Voici le Yamakasi d'aujourd'hui.

¹² DELEUZE, Gilles (1985), entretien accordé à l'Autre Journal.

Les motivations du sportif extrême sont fondées sur des valeurs profondément humaines. Sans même n'avoir jamais expérimenté aucune activité de l'ordre de l'extrême, madame Georgette, personne fictive, comptable de 46 ans, au quotidien bien rangé, a plusieurs fois ressenti un sentiment proche de celui du skateboarder. En ce sens où la différence entre ces deux entités (celle de Georgette et du skater) réside dans la transformation d'une seule et même émotion. Une impulsion innée à l'homme; celle de la terreur au sens Burkien du terme. En effet, la terreur serait, selon Burke le principe qui gouverne le sublime. « Aucune passion ne dépouille aussi efficacement l'esprit de tous ses pouvoirs d'agir et de raisonner que la peur »¹³. Dans cette optique où l'étonnement est considéré comme effet du sublime, le sujet y étant confronté devra choisir entre le retrait ou l'affront. En d'autres termes, l'esprit faible, ne pouvant considérer comme insignifiante une chose qui peut être dangereuse, choisira la retraite. Décision conservatrice, aucunement déstabilisante, elle n'aura pour effet que de donner impression de contrôle. En revanche, l'esprit fort, celui qui perçoit dans l'idée du sublime une ouverture vers une dimension plus grande, une avenue inconnue mais intrigante, celui-là choisira l'affront. Non seulement ce dernier affrontera cette passion sublime, mais il la domestiquera selon ses propres normes et en fera une nécessité. Une motivation à mépriser le danger. Douleur, plaisir, vertige et délice font ainsi partie intégrante de l'envolée extrême. L'affront devient ainsi la seule réelle preuve de contrôle de son environnement, la maîtrise en est que plus satisfaisante pour celui ou celle qui décide de s'y frotter.

¹³ BURKE, Edmund (1998) [1757-1759], Du sublime et du beau, p.102

« La nature n'a pas de sentiments, elle ne se venge pas. Elle est nature. Ce qui n'est pas naturel, c'est d'aller y mettre les pieds. Tous les aventuriers doivent en avoir conscience au moment de lancer leurs défis : la nature vous tolère, c'est tout. »

— BRAUN, Didier (1989)

La difficulté | 1.2.2

Cette dernière citation introduit le concept de difficulté. Une difficulté éprouvée face à un environnement extérieur qui possède ses propres lois. Cette dame (nature), cette immensité naturelle, accepte le visiteur mais impose certaines règles. Dans le même sens que Burke le soutient : « de grandes dimensions semblent nécessaires pour atteindre le sublime »¹⁴, les difficultés sont aussi perçues comme sources de grandeur. Pour reprendre l'exemple de Stonehenge (figure.4), un ouvrage qui représente une force humaine considérable ou encore un effort prodigieux impose cette même idée de grandeur. Si elle est imposée à la personne extérieure à l'œuvre, elle l'est forcément aussi à la personne qui s'apprête à réaliser l'ouvrage. Cette subtilité temporelle donne à la difficulté un double sens au sein des motifs du sportif extrême. D'abord au sens des défis eux-mêmes, perçus comme source d'augmentation (au sens figuré) des dimensions spatiales environnantes. Ensuite, au sens de l'image perçue par le spectateur, celle-ci comme moment d'exhibition par excellence. Rappelons l'importance de la notion de transgression dans la culture du skateboarder ; l'image projetée est forcément aussi nécessaire que celle du défi lui-même.

¹⁴ BURKE, Edmund (1998) [1757-1759], Du sublime et du beau, p.123

Considérer l'image marginale de la culture extrême est une excellente façon de traiter la notion de pouvoir comme source de motivation. Transgresser une loi, faire fi de ce qui est imposé dénote une volonté de contrôler son environnement. Régner en maître sur son royaume, seul. « En dehors de ce qui suggère directement l'idée de danger [...] je ne connais rien de sublime qui ne soit une modification du pouvoir »¹⁵. Burke insiste ici sur le fait que l'idée de la douleur sera toujours bien plus forte que celle du plaisir; en ce sens où il pose la douleur comme étant « infligée par un pouvoir [...] auquel nous ne nous soumettons jamais volontairement »¹⁶. Il serait ici possible de tisser un lien direct avec le fait de « se mesurer à un adversaire de taille qui n'est autre que Dame nature, toujours accompagnée de ses impitoyables éléments : l'air, la terre et l'eau »¹⁷ comme source de sublime, mais il semble d'avantage pertinent de voir le concept de pouvoir d'un autre œil. Au-delà du pouvoir qu'exerce le paysage sur le jeune extrême, se trouve la nécessité de pouvoir contrôler son propre environnement. L'art du déplacement (figure.27) procure à celui qui l'exerce cette possibilité de découvrir les espaces; de connaître le paysage d'une façon différente, mais aussi de « se découvrir chaque jour, d'utiliser son corps qui est son outil le plus précieux »¹⁸. Le pouvoir d'utiliser un parcours de déplacement unique, une trajectoire précise offre au sportif extrême se sentiment de contrôle sur son environnement. Le contrôle des formes et des dangers du paysage urbain permet une toute nouvelle quête de l'environnement bâti. Personne auparavant n'y a mis les pieds, à tout le moins pas de la même façon. Les sports extrêmes urbains définissent une nouvelle forme d'exploration du monde, une quête des espaces à travers le mouvement du corps. Une approche contemporaine à la conquête du globe et à l'étendue des pouvoirs. C'est finalement très proche des arts martiaux japonais les plus traditionnels comme le Shintaido (figure.28) : la maîtrise de soi et de son rapport au monde par le mouvement et la respiration, l' « art du geste »...

¹⁵ BURKE, Edmund (1998) [1757-1759], *Du sublime et du beau*, p.111

¹⁶ *ibid*, p.112

¹⁷ TOMLINSON, Joe (1997), *Sports extrêmes*, p.6

¹⁸ BELLE, David (2006), <http://www.davidbelle.com>, Esprit

Refus d'un quotidien banal | 1.3.1

« L'aventure est une cassure dans la vie quotidienne. »

— BOIVIN, Jean-Marc

(Parapentiste, né à Dijon en 1951,
détenteur de l'exploit du plus haut saut au monde,
8848 m du haut de l'Everest.)

L'explication a été clarifiée, on comprend maintenant mieux pourquoi on peut lire « le monde de ceux que j'appelle les furieux »¹⁹ dans l'ouvrage de Gérard EJNÈS, en parlant des sportifs extrêmes. « Une vie privée de ce genre d'aventures exaltantes n'est pas tout à fait une vie »²⁰ rajoute-t-il ensuite. L'époque où les sportifs extrêmes étaient perçus comme des anarchistes sans respect est résolu. Les sports extrêmes et les évènements urbains sont maintenant partout. Dans les journaux, à la télévision, dans les rues, dans les airs, dorénavant on mise sur eux parce que l'on a réalisé qu'ils pouvaient être très lucratifs. Par exemple, l'évènement Crashed ice 2007, organisé par Red bull, a attiré plus de 100 000 spectateurs ; c'est presque la moitié du taux de participation de la fête nationale du Québec, la St Jean Baptiste. Pourtant, une minorité persiste encore à croire que ceux qui y participent sont encore des dangereux, des jeunes irréfléchis. À ceux qui pensent encore ainsi, je répondrai que s'il n'y a qu'un seul et unique aspect à ne pas négliger dans la pratique extrême, au-delà même de la condition physique, c'est la force de l'esprit. La prise de conscience nécessaire au moment de se lancer. L'anticipation de l'inconnu; c'est en partie ce qui procure cette sensation de geste unique. « L'impression étrange de sortir de son cocon, de son ordinaire, puis de basculer dans l'euphorie et le bonheur du geste »²¹.

¹⁹ EJNÈS, Gérard (1989), *Exploits sans limites*, p.5

²⁰ *ibid*

²¹ *ibid*

« Le monde est vaste et les éléments offrent plus d'une occasion de se surpasser. Profitez donc de la vie et de tous les sports qui célèbrent le bonheur d'être vivant »

— TOMLINSON, Joe (1997)

Cette dernière citation amène l'argumentation vers le concept de vie, duquel l'art sous toutes ses formes ne peut être séparé. Il y a des choses qui sont belles pour tout le monde, mais tout n'est pas beau pour tout le monde. Par contre célébrer la vie semble faire partie des choses appréciables pour tout le monde. À mon sens, se sentir vivant procure la sensation d'exister, et le questionnement sur l'existence ne semble pas fournir de réponses définitives pour le moment. Rappelons nous les éternelles questions de Gauguin. (figure.29) Cet aspect contagieux de la célébration amène à poser l'expression artistique extrême comme un objet de spectacle profitable à tous. Du moins pour ceux qui possèdent une ouverture d'esprit suffisante à apprécier la beauté du défi, sans se restreindre à en questionner les dangers. La comparaison est facile avec l'automobile; plus personne ne questionne les dangers de monter à bord avant de se lancer sur l'univers asphalté. « Si les sports extrêmes sont à ce point stimulants c'est qu'ils débordent d'entrain et d'énergie et qu'ils constituent un spectacle formidable »²² soutient Tomlinson. Présentés au quotidien, au sein de la ville comme éléments surprenants, les sports extrêmes urbains répondent à l'existence de l'architecture avec une « présence dynamique »²³.

²² TOMLINSON, Joe (1997), *Sports extrêmes*, p.12

²³ BORDEN, Iain (2001), *Skateboarding, space and the city*, p.56

La suite propose d'introduire le concept de production de l'espace soutenu par Henri Lefebvre dans son ouvrage du même nom. Afin d'en annoncer les grandes lignes, soulignons simplement le fait que la « space-production cannot then be reduced to theories of it, but must be seen as a process involving not only theories but also practices, objects, ideas, imagination and experience »²⁴. Elle nous ramène aux sources de « l'étonnement qui est l'effet du sublime à son plus haut degré; les effets inférieurs en sont l'admiration, la vénération et le respect »²⁵. Une forme de tolérance apparaît soudain, elle est le fruit d'une admiration, d'un sentiment de se sentir dépassé par la magie du geste. Le skateboarder aura enfin droit à la reconnaissance qu'il mérite.

Le processus est en lui-même complexe mais répond d'une logique directe entre les idées mises en pratique et l'imagination qui émane de l'objet d'expérience. En d'autres termes, le projet s'appuie sur une théorie qui à son tour découle d'une idée. Si dans le développement de l'objet, architectural dans le cas présent, l'idée a été respectée intégralement dans son essence propre, l'expérimentation de l'objet sera en harmonie théoriquement. Mais la production d'espace n'aura pas nécessairement lieu aussi simplement. Pour qu'elle ait lieu il devra y avoir une relation de symbiose entre l'objet et l'expérience, entre l'idée et l'imagination, entre le promeneur et le sportif extrême, en ce sens où un va-et-vient est possible entre les deux, en ce sens où une évolution permettra de renouveler l'idée, de nourrir l'imagination et de diversifier l'expérience du lieu. Ce n'est que dans ces conditions précises que la production d'espace super architectural²⁶ a lieu et que la magie permet de transporter l'utilisateur bien au-delà de ses espérances et bien au-delà de l'idée de départ qui a donné forme à l'objet. La production d'espaces est considérée de façon incontrôlable mais le défi est de fournir les éléments essentiels à l'objet pour que l'expérience soit sublime.

²⁴ LEFEBVRE, Henri (1986), *Production of space*, p.38

²⁵ BURKE, Edmund (1998) [1757-1759], *Du sublime et du beau*, p.118

²⁶ BORDEN, Iain (2001), *Skateboarding, space and the city*, p.42

« what happens to the architect and to architecture when critical thinking is retought as a quotidian procedure, and when appropriations of space, the space of the body, and representations as lived experiences are brought to bear on consciously designed construction as manifestations of philosophy-as-everyday-practice? ».

— BORDEN, Iain. (1998)

Dans le cadre de l'essai-projet, le skateboard est exploré selon ces dernières considérations en utilisant, en particulier, les considérations de Lefebvre en ce qui a trait à l'espace et au quotidien. Ces derniers, sont interprétés comme de réels tremplins à l'ouverture d'opportunités et de possibilités. L'architecture qui entoure le monde du skateboard se présente en deux parties distinctes, soit celle conventionnellement connue, en terme de conceptualisation, design et production du milieu bâti et celle, plus près de l'utilisateur, de l'expérimentation et la création d'espace à travers le processus du corps. (Borden, 1998) C'est précisément à l'intersection d'une réflexion spatiale avec les objets qui la composent et les actions qui s'y produisent qu'il est possible d'établir un dialogue auquel la problématique s'applique. Trois différents territoires d'occupation sont impliqués dans cette production : l'espace physique, ou naturel qui s'y trouve simplement, l'espace construit et l'espace de représentation.

Parlons du premier type d'espace, « l'espace trouvé » pour paraphraser Borden dans son article intitulé : body architecture, dans l'ouvrage de Jonathan Hill, *Occupying architecture*. Les premiers skateboarders des années soixante étaient de façon générale des surfers. Les paysages suburbains modernes de Los Angeles, le jardin d'Eden historique des skateboarders, ont permis aux surfers frustrés de réinterpréter le sens de surfer la mer en dévalant à toute vitesse le bitume incliné comme si c'était une vague de l'océan. (Borden, 1998 :196) (figure.30)

Les premières découvertes furent celles associées aux possibilités de reproduire les mouvements similaires du surf à travers des structures urbaines spécifiques. L'une des plus connues est Kenter Canyon School à Brentwood, Los Angeles. (figure.12) Les techniques du surf pouvaient être reproduite de façon presque identique grâce à la configuration des murets inclinés en bitume. Les skateboarders pouvaient prendre de la vitesse et se déplacer sinueusement le long du terrain asphalté et effectuer des virages prononcés comme s'ils étaient au haut d'une vague déferlante. Le rapprochement avec le surf devenait de plus en plus évident. Encore dans le même esprit, les mouvements du surf inspiraient les skateboarders dans leur approche à la matière urbaine. En effet, la position du « surfer » s'abaissait de plus en plus jusqu'à ce qu'il soit possible de toucher le sol, de l'effleurer de la main à la manière de celui qui laisse glisser sa main dans l'eau pour y laisser sa trace dans le mouvement. (figure.13) Un nouveau rapport avec les différentes surfaces de la ville venait d'être découvert. À travers ces différents mouvements du corps et de la planche par rapport au terrain, le skateboarder a évolué. Le même raisonnement s'applique aux autres sports extrêmes permet d'esquisser l'évolution future du terrain de jeu. Il est plausible de croire qu'à l'inverse, celui qui observe le sportif extrême, celui qui est enjoué par son mouvement sera tenté de reproduire ce déplacement dans l'espace. Cette contribution de part et d'autre est intéressante et permet de poser certaines grandes lignes du projet. Après tout, la déambulation s'insère au beau milieu des raccourcis de cette portion de la ville. Ces derniers ne permettent pas toujours de circuler facilement, mais ils sont toujours utilisés par une minorité qui en a compris l'importance ou qui simplement en a aimé l'expérience. C'est principalement dans cette optique que le parcours prend sa forme et offre son espace créatif à qui voudra bien en profiter. Et aux autres disons : « tant pis pour vous ».

«consider that skateboarding is local, being fundamentally concerned with the micro-spaces of streets, yet is also a globally dispersed and proliferous practice, with tens of millions of practitioners worldwide».

— BORDEN, Iain, 2001

Cette dernière m'amuse. Elle sert uniquement de son de cloche pour ceux qui considèrerait encore le phénomène comme étant fade ou seulement de passage. Certains auteurs ont affirmé que dans un très proche futur, le skatepark deviendrait une place publique aussi commune que les piscines communautaires. (Dixon, 1977) Bien sur ce n'est pas encore le cas, mais déjà l'ampleur du phénomène a dépassé les simples cours d'école de Los Angeles. Cette activité que l'on peut qualifier de naturelle a produit, depuis les cinquante dernières années, une industrie de plusieurs millions de dollars. (Davis, 2004)

À la veille d'une crise environnementale évidente, dans un environnement bâti où la planification urbaine a été pensée en fonction de l'automobile, le temps est venu de redonner aux activités vertes l'importance qu'elles méritent. Comme nous l'avons vu précédemment, les sports de planches sont nés des forces naturelles de la nature. Ils ne nécessitent dans leur propulsion, aucune force motrice artificielle. Sylvie Breguet, dans son livre intitulé; Le skateboard, la planche à roulette, utilise le terme de « nouveau sport jeu écologique » pour qualifier ce nouvel attrait pour le déplacement latéral. Nous observons effectivement depuis la fin des années 90 un accroissement marquant du nombre d'adeptes qui pratiquent les sports extrêmes.

Par le fait même, l'ampleur des événements qui y sont rattachés a aussi pris une importance considérable. Compétitions, L'intérêt grandissant pour ces activités favorise la rentabilité et l'utilité d'installations vouées à ces adeptes de sensations fortes. Par ailleurs, une distinction doit être faite entre l'industrie que cet univers a forgée et les motivations qui en sont à la base. Cet attrait à la transgression figure aux sources du phénomène et l'organisation de l'industrie met en évidence l'ampleur du développement de cette culture. De cette façon, le phénomène sociétaire se place dans son contexte et il permet d'entrevoir sa future progression.

« It is not just about those years (it has taken more than 50 years to get where we are today in skateboarding), but the next 50 too. ».

« 50 years of street culture, consider this a halfway point ».

— DAVIS, James, 2004

De plus, les précurseurs, ceux qui ont contribué à l'essor du sport, le pratiquent encore. Ayant une soif de vivre particulière, les adeptes, les vrais, les puristes (et l'utilisation du terme « puristes » ne sert simplement qu'à asseoir les motivations du sportif extrême sur les bases solides d'une philosophie de vie) ne font pas que pratiquer, ils nourrissent un besoin presque fondamental de dépassement. Avec l'âge, ils restreignent leur élans quelques peu bien sur, mais l'essence reste la même. Le rapport vitesse/âge reste aussi le même. Le besoin d'adrénaline ne s'est pas envolé, il est inné. Comme si la routine quotidienne de notre société aux valeurs contemporaines aliénantes ne suffisait plus. Un certain manque est donc ainsi comblé, on cherche à se sentir vivant à nouveau. La vitesse du quotidien, l'enchaînement machinal dans lequel notre système capitaliste nous entraîne, nous fait perdre de vue les bonheurs du moment présents. Le bonheur n'est pas un aboutissement en soit, il est un cheminement que l'on doit choisir de prendre. Une route, une déambulation qui célèbre l'émotion de se sentir vivant. L'architecture est faire pour émouvoir disait Corbu.

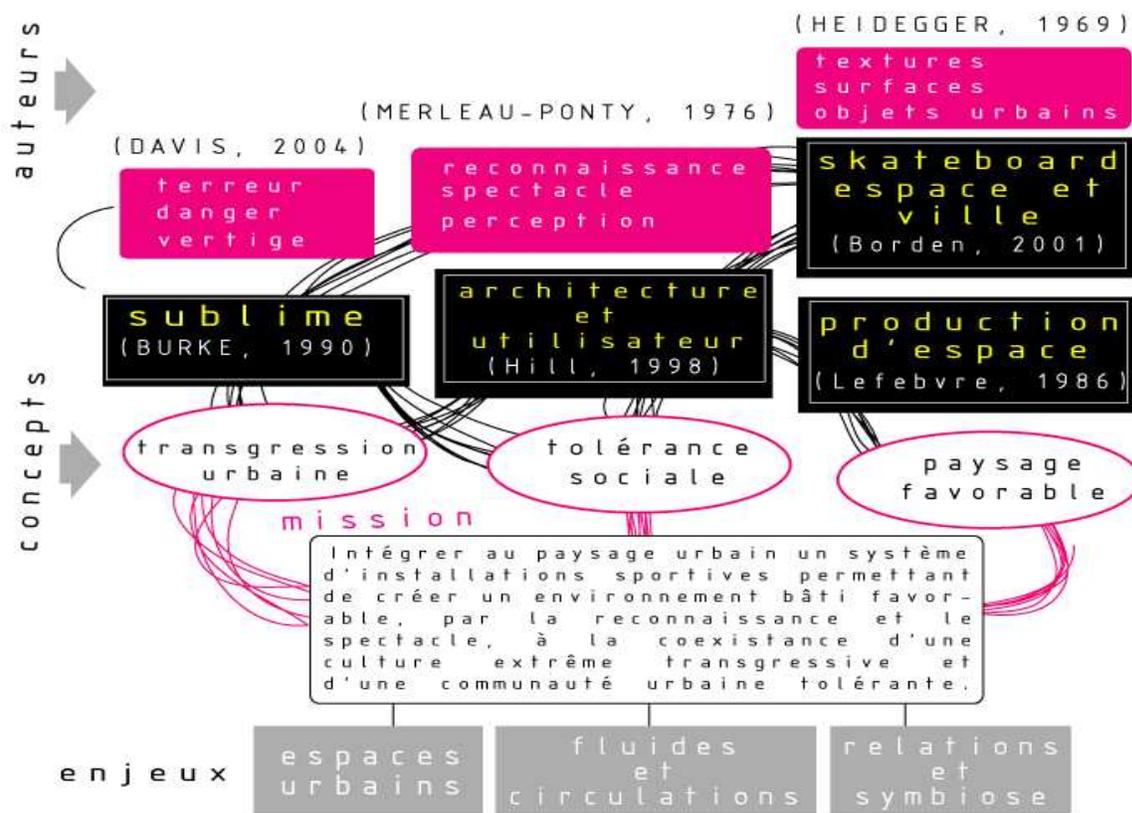
« L'impression étrange de sortir de son cocon, de son ordinaire, puis de basculer dans l'euphorie et le bonheur du geste »

— EJNÈS, Gérard, 1989

Étant conscient de la demande actuelle pour ce genre d'activités et de la situation actuelle des villes qui sanctionnent la pratique de la plupart des sports extrêmes, une pertinence sociale me semble évidente. En effet, les sportifs extrêmes sont souvent méprisés et jugés à tort, tandis qu'ils ne demandent qu'à exercer leur art aux yeux des plus curieux. Devant l'inconnu d'une chose, le réflexe immédiat est souvent celui du refus. Devant ce que l'on ne connaît pas on préfère, par sentiment de sécurité, s'en éloigner, s'en protéger. L'univers extrême est de ce fait méconnu. Cette passion demande des heures de pratique et n'est en fait qu'une représentation de leur philosophie de vie qui gagnerait à être connue et comprise. Effectivement, une association négative est souvent observé à l'égard de ces jeunes qui errent dans les délaissés urbains ou les surfaces asphaltées dans le but de trouver un lieu praticable décent. On croit qu'ils ne font que graffiter, qu'ils brisent les installations, qu'ils abusent du paysage et de la nature. L'intérêt de démontrer une toute autre facette de cette culture constitue la ligne directrice de cet essai. La possibilité de rendre favorable le paysage urbain autant aux acteurs extrêmes qu'aux spectateurs passifs est une réalité démontrable. Le dynamisme de l'un viendra agrémenter le quotidien des autres. Une harmonie, une production de nouvelles interactions entre les acteurs de la ville est ainsi recherchée.

Le tableau suivant illustre les relations entre les principaux concepts du projet. Il tente de montrer en quoi la revue littéraire vient appuyer le projet en lien avec la thèse soutenue. Le schéma est audacieux, mais son but n'est pas de tenter de cerner toutes les dimensions de la problématique. Il n'est qu'un indicateur des possibilités d'interactions à travers le processus de production d'espace soutenu par Lefebvre. L'essai [projet] tisse les liens importants entre les enjeux du questionnement et met en lumière les aspects à considérer dans l'élaboration des objectifs de design.

Tableau 3 : Concepts



Le premier enjeu, sans être nécessairement le plus important, représente l'aspect le plus concret de l'approche. Il est le mesurable, le quantifiable, celui qui détermine la structure du projet. Le potentiel des espaces, l'énergie latente que l'on retrouve en un ces lieux enfouis, ces lieux sombres et ternes. De par sa configuration, sa volumétrie, ses surfaces et ses textures, un espace nous informe sur sa nature, il suggère une utilisation. Il fait ressurgir une énergie potentielle qui entame un dialogue. On interprète le lieu selon ses propres balises, on engage ensuite le dialogue avec son propre langage. Le langage du sportif extrême le rend très alerte à ces détails du paysage urbain.

« Skateboarders walk through a city park and see the flora and fauna, but tend to focus on the curbs, stairs, and railings as personal challenges to their technical abilities. »

— TOMLINSON, Joe, 2004

Ce potentiel de défi peut se rattacher à un plaisir comme à un autre, la diversité des espaces pouvant être re-qualifiés en sous-sol fera en sorte de définir la séquence d'activité qui s'y retrouvera. Le nouveau rapport à la structure existante ainsi créé permettra d'utiliser celle-ci dans toutes ses dimensions. Sa verticalité comme son horizontalité, sa dureté comme sa douceur, sa vitesse comme son ralentissement, ses percements comme ses obstacles. La méthode choisie pour définir les lieux est de nature suggestive. Elle s'appuie sur des entrevues concernant les gens du milieu, des pratiquants, des organisateurs d'évènements, des formateurs de programmes sportifs et mon expérience personnelle à travers ma perception égocentrée de la ville de Québec. La méthode s'appuie aussi, en partie, sur la possibilité de voir apparaître à Québec, une version seconde de la course Top Challenge mentionnée en introduction et sur la présence encore incertaine mais fort probable, d'une version 2008 du Red Bull Crashed ice. Les discussions étant déjà entamées avec les dirigeants de la grande capitale, ces projets d'envergures offrent d'importantes pistes pour le projet. La ville a été choisie dans l'optique de voir grossir le projet (Top Challenge) mais aussi pour justement offrir une nouvelle diversité d'interactions au sein de la communauté extrême du Québec. Élargir encore plus le

terrain de jeu en se servant de l'architecture pour offrir une infinité de nouvelles possibilités.
(Tomlinson, 2004 :48)

« Le monde est vaste et les éléments offrent plus d'une occasion de se surpasser. Profitez donc de la vie et de tous les sports qui célèbrent le bonheur d'être vivant »

— TOMLINSON, Joe, 2004

Le second enjeu est étroitement relié au premier dans le sens où il implique une logistique de circulations des flux de la ville. L'enjeu consiste à prendre en compte les différents types de circulations du site choisi et de les interpréter de façon à y trouver une idée maîtresse. Il existe deux circulations piétonnes principales dans le vieux-Québec, soit le flux que l'on retrouve sur la grande allée et celui sur la rue St Jean. La déconnection entre les deux pose le problème de circulation auquel le projet propose une alternative. Celle-ci sera analysée en relation avec les délaissés urbains préalablement définis, de façon à articuler le système selon la nouvelle logique des déplacements urbains actuels avec les difficultés qu'ils présentent. Les lieux d'intervention vont suggérer des trajectoires et vice-versa, les circulations vont proposer de nouveaux sites d'interventions. Par une analyse à l'aide de filtres, la superposition des deux enjeux permettra de définir les grandes lignes du projet. Les nœuds et les bandes ainsi positionnés à travers le paysage urbain prendront leur sens aux intersections, aux endroits où se mélangent transgression et tolérance. L'idée de révélation de nœuds au sens Semperien du terme est ainsi évoquée.

La première exploration qui consiste à cartographier les types de circulations permet d'identifier les meilleurs sites où concentrer la production d'espace de spectacles. Certaines circulations seront considérées en priorité à d'autres. C'est le cas des flux de déplacement piétons. Les pistes cyclables aussi en font partie. D'autres seront majoritairement mises à l'écart; c'est le cas des voitures, tandis que certaines seront pensées comme d'éventuelles composantes du projet. C'est le cas du tramway pour Québec par exemple. Même si le niveau d'avancement du projet ne permet pas de développer suffisamment l'intégration de ce dernier, il est néanmoins

intéressant de voir quelle direction le projet peut prendre dans une optique de développement durable par phasage.

« There's always something new, something different to be experienced under those urethane wheels ».

« The terrain is what makes the game ».

— DIXON, Peter, 1977

Expérience et découverte extrême | 2.4

Toute l'idée de la découverte du terrain, fait partie intégrante de l'adrénaline que procurent les sports extrêmes. L'inattendu, l'inconnu, ce qui fait peur au promeneur sert plutôt de point de départ pour le parcours du sportif extrême. Dans le registre du snowboarder qui parcourt les plus hauts sommets en quête de neige poudreuse en quantité suffisante pour avoir l'impression de surfer les nuages, le processus de recherche de la trajectoire devient un élément clé de la descente. Ce propos est souvent magnifiquement décrit dans les ouvrages consacrés à la discipline. En termes plus précis, cela veut dire pour le projet qu'une importance particulière sera portée à la dimension « inattendue » de la déambulation. De part et d'autre, c'est-à-dire du côté des pratiquants et des citoyens, les effets du sublime, reliés à l'étonnement seront intégrés aux objectifs de design. La réflexion s'étend à la façon d'aménager l'imprévisible. L'idée est de réussir à transmettre l'effet déroutant du labyrinthe au projet de parc urbain. De cette façon, bien que le parcours soit fixe, l'exploration demeure changeante car elle est reliée à la perception du promeneur. L'ajout de modules éphémères vient dynamiser davantage le circuit. L'intervention sur le parking et le bâtiment sont des installations permanentes. Les percements des dalles de béton laissent maintenant passer la lumière naturelle d'un étage à l'autre de façon à éclairer les niveaux du stationnement. De plus, les ouvertures sont pensées de telle sorte qu'une meilleure ventilation naturelle vienne agrémenter les lieux. On peut aussi facilement imaginer que des éléments de végétations pourront être ajoutés en ces nouvelles ouvertures sur le ciel. En agissant de la sorte, l'automobiliste qui

début sa journée n'est plus seulement confronté à un endroit froid, humide et sombre; il semble maintenant appartenir un peu plus à la surface extérieure, là où il y a vie. Le parcours qui sillonne entre les ouvertures n'apporte pas seulement de la substance au sportif, mais vient en plus désorienter l'utilisateur du parking et l'oblige à vivre cet instant de déroute de façon instinctive : comme le fait le snowboarder l'instant d'un moment avant de descendre rapidement une paroi.

« We're scoping for route options, for various ways down the forty-five-degree face, which drops three thousand vertical feet to the valley».

— REED, Rob, 2005

La préparation est très importante. La croyance populaire semble dire que le sport extrême est simplement une version plus dangereuse du divertissement. Un geste qui se lance dans l'instant du moment. On entend souvent dire que les risques encourus sont la résultante d'une forme de naïveté de la jeunesse contemporaine. Bien au contraire, le kamikaze se doit d'être parfaitement conscient des dangers, même qu'il doit préparer ses alternatives, ses réflexes au cas où quelque chose tournerait mal. Il doit appréhender son aventure, la préparer mentalement. C'est d'ailleurs souvent ce qui fait la différence entre l'amateur de sports extrêmes qui pratique occasionnellement et celui qui possède le besoin, jusqu'à un certain point inné, d'en faire son mode de vie.

« La nature n'a pas de sentiments, elle ne se venge pas. Elle est nature. Ce qui n'est pas naturel, c'est d'aller y mettre les pieds. Tous les aventuriers doivent en avoir conscience au moment de lancer leurs défis : la nature vous tolère, c'est tout. »

— BRAUN, Didier, 1989

Les étapes s'enchaînent dans le court laps de temps qui précède la montée d'adrénaline. L'intensité qui se fait sentir graduellement depuis l'arrivée sur les lieux de pratique augmente pendant la préparation et devient de plus en plus forte lors de la recherche de la trajectoire parfaite. L'ultime défi du sportif extrême est justement de trouver cette trajectoire parfaite, celle qui évitera tous les dangers. Le sentiment d'adrénaline atteint alors son apogée la seconde avant le lancement du corps. Cette seconde est la plus significative, c'est elle qui coupe le souffle, autant pour l'acteur que le spectateur.

« Strapped in and with the green light to go, this is the most tense moment. »

— REED, Rob, 2005

La suite des événements devient une sorte de retour aux sources instinctives de l'homme. Le point de non retour est passé, le but se définit très clairement et devient la seule obsession du « rider » : sortir indemne de l'impasse dans laquelle il s'est aventuré. La lumière au bout du tunnel fait disparaître tout le reste et c'est particulièrement ce qui en fait la magie. Cette particularité fait partie de ces sports de glisse depuis leurs tout débuts; du surfeur qui entre dans le tube de la vague déferlante au snowboarder qui se faufile entre les rochers.

« You envision the first couple turns and pick out a safe zone - an escape route in the event of an avalanche ».

« The rest will happen instinctually and from memory ».

— REED, Rob, 2005

Cet aspect du sport de glisse transposé à la ville et porté à nu devant une toute nouvelle audience contribue, à mon avis, à redonner un souffle nouveau à la culture extrême, mais aussi à enrichir l'espace urbain à plusieurs niveaux. Ce dernier bénéficie d'une toute nouvelle gamme d'interactions. Ceci introduit par le fait même un troisième enjeu, le principal intérêt du projet : celui de réussir à transformer la relation actuelle entre le sportif extrême et son

environnement en terme de tolérance sociale. L'objet de spectacle qu'est le geste extrême va apporter une nouvelle fraîcheur au paysage urbain et à ses acteurs. La tolérance n'est que le premier pas vers la reconnaissance sociale dont le projet recherche les bienfaits. Le skateboarder extrême a appris à voir les choses du quotidien d'un point de vue alternatif et la culture qui en a résulté a maintes fois prouvé sa grande influence sur le monde normal. On peut toutefois se demander ce qu'est le monde normal, mais ce questionnement soulèverait un tout autre débat.

« Skateboarders learn to see normal things from alternative viewpoints and the resulting culture has proved to be highly influential in the normal world ».

— DAVIS, James, 2004

Le point de vue qu'apporte Davis dans son ouvrage *Skateboarding is not a crime; 50 years of street culture*, illustre bien ce troisième et dernier enjeu du projet. Ou à tout le moins, offre une piste intéressante sur le questionnement qu'implique ce geste d'enrichir l'espace urbain par l'influence des sports extrêmes. Ce que l'on peut considérer comme « monde normal » dans le contexte du présent projet est forcément le quotidien trop souvent monotone et/ou routinier de la société dans laquelle nous nous sommes embarqués. La reconnaissance sociale à laquelle le projet s'intéresse émane directement de la déstabilisation des furieux de la vie. Si Ejnès, dans son ouvrage intitulé *Exploits sans limites, in Les Grands défis de l'aventure*, qualifie le monde des sportifs extrême comme celui des enragés;

« Le monde de ceux que j'appelle les furieux. »

— EJNÈS, Gérard, 1989

L'extrapolation avec le monde de ceux qui ne pratiquent pas l'extrême permet de qualifier ce dernier du monde des passifs, des automates aliénés. Cette dernière phrase est très caricaturale j'en concède; l'idée de peser les mots est celle de rendre l'imagerie aussi percutante que l'est le projet dans la cassure qu'il provoque. Peut-être faudrait-il que j'ajoute que cette dernière expression ne s'applique pas à tout un chacun. La ville est en mutation, elle

bouge autour de nous mais pour la plupart de ceux qui sont emprisonné du tourbillon, les changements sont peu perceptibles. D'une certaine façon le monde est malade. Peut-être qu'un antidote est nécessaire et la présente thèse lance une hypothèse de réponse, à tout le moins une partie de réponse. L'évolution du skateboard s'est propagée avec la force infectieuse d'un virus. (Breguet, 1978 :8) À l'inverse, l'essai [projet] propose d'injecter, à la façon d'un vaccin, le même virus, en petites doses quotidienne afin de donner ce nouveau souffle à la ville.

De la même façon qu'on lui a donné vie, le phénomène culturel extrême présente selon moi le potentiel d'enrichir l'environnement bâti et ses sociétés. L'événement extrême contribue à démontrer le potentiel de plaisir qui nous entoure et propose une alternative d'utilisation de l'espace propice à éveiller l'esprit de tout un chacun. L'idée de contrôler les dangers de la ville et de les transformer, par les sports extrêmes, en potentiel de plaisir de déplacement offre une piste intéressante en ce sens où l'avenir de nos ville est incertain et peut-être même une menace.

« Extreme athletes seeking to push their limits will adapt new technology and thinking, creating new opportunities for future extreme athletes to redefine how to have fun on the planet. »

« It is difficult to envision what the next extreme sport to be born will be as we redraw our urban landscapes and develop new materials that will allow us to redefine performance and perhaps better survive the harsher elements. »

— TOMLINSON, Joe, 2004

Les principaux enjeux du projet en relation avec la mission se résument de la façon suivante: Une première approche qui prend en compte les espaces potentiels de la ville et leurs textures, mais plus précisément les possibilités de parcours à travers la structure existante de l'immense parking. Une deuxième analyse évalue les liaisons hypothétiques entre les lieux répertoriés et la relation avec les promenades en dévoilant ainsi l'articulation des nœuds où se manifeste le sportif extrême sous les regards émerveillés. Une dernière étude des ambiances physiques (thermiques, lumineuses et acoustiques) permet de poser les lieux afin de créer ce paysage favorable à la coexistence de ces acteurs sociaux si différents mais d'une certaine façon complémentaires. En d'autres termes, est-il possible de traduire l'idée de transgression dans un contexte favorable à la socialisation et la reconnaissance. Qu'est-ce qui rend le concept pertinent à la production d'espaces architecturaux enrichissants?

« It is precisely its marginal position which enables skateboarding to function historically as a critical exterior to architecture ».

— BORDEN, Iain, 2001

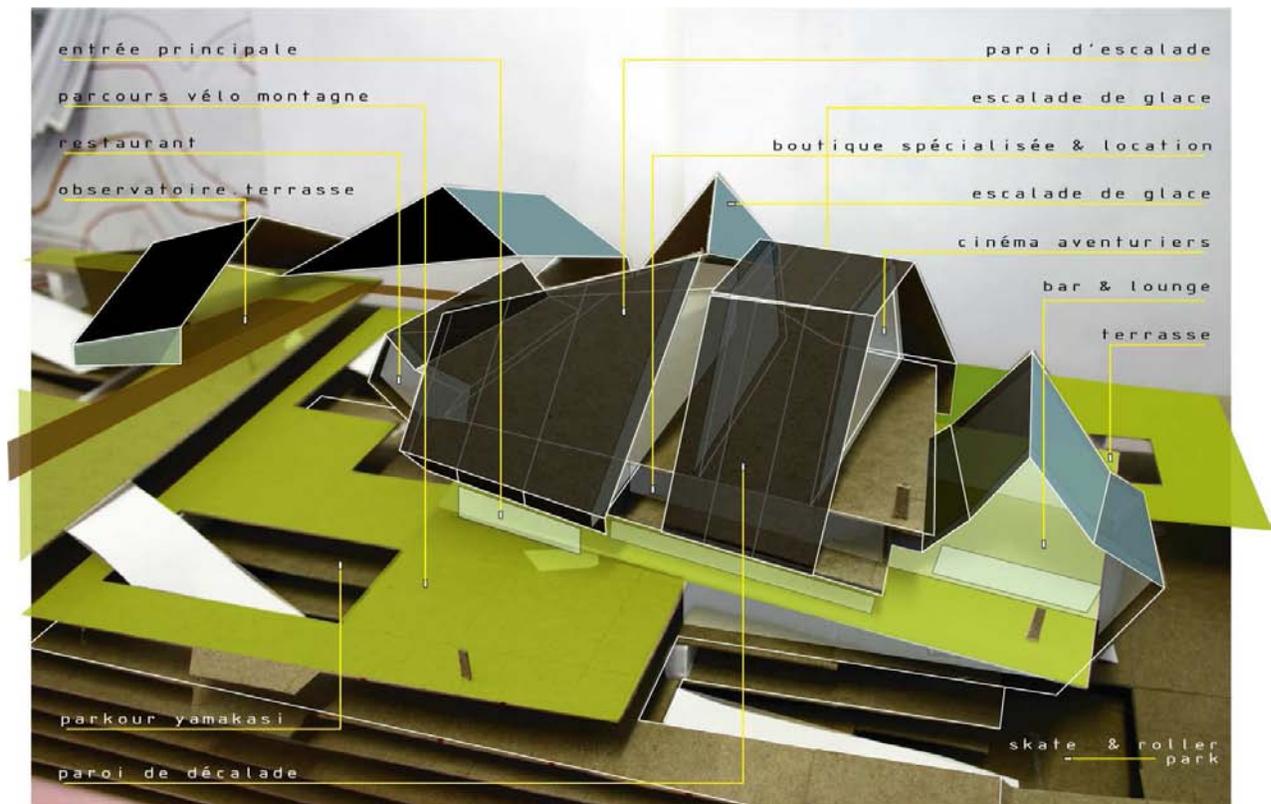
Comment maintenant, la mission du projet peut-elle être remplie à partir des enjeux énoncés? En premier lieu, les espaces présentent un fort potentiel d'expression artistique (artistique au sens de l'art extrême), en plus de posséder une qualité notable en terme de surface qui a le potentiel d'évoquer plusieurs émotions autant pour les acteurs extrêmes que pour les passants seuls. En second lieu, le système de connections entre les espaces extrêmes prend forme en réponse à la topographie et à la structure existante des dalles utilisées. L'étude du pli et l'utilisation de celui-ci comme langage architectural est le parti le plus représentatif et celui qui sert le mieux les objectifs de la thèse défendue. De plus, la déambulation offre, en terme de diversité, une grande flexibilité. En effet, les installations à la fois permanentes et temporaires, ainsi que son évolution à travers les saison lui procure un potentiel d'adaptation considérable. Celui-ci contribuera de part et d'autre à déstabiliser les acteurs qui s'y aventureront et offrira

une importante possibilité de rencontre se présentent comme des lieux sécuritaires et agréables, où les mouvements sont mis en valeur par l'architecture, et où les circulations et les aires d'arrêts sont pensées de façon à enrichir l'expérience de chacun.

« Si les sports extrêmes sont à ce point stimulants c'est parce qu'ils débordent d'entrain et d'énergie et qu'ils constituent un spectacle formidable »

_ TOMLINSON, Joe, 2004

Tableau 4 : Organisation du projet



Comment est-il possible de transposer au paysage urbain une dynamique fidèle à la culture extrême dans l'articulation de ses espaces? La mise en valeur et l'intégration de lieux potentiels à la pratique extrême au sein d'un parcours suggestif permettant de découvrir le paysage urbain par le mouvement et les textures proposent une première piste de réponse. La déambulation se faufile à travers les points de spectacle extrêmes. Le promeneur est même appelé, à plusieurs reprises, à s'arrêter pour admirer plus longuement les pirouettes. De quelle façon faut-il organiser un système de circulation qui soit à l'image de la dynamique transgressive du sportif extrême? L'organisation du système d'installation se doit d'être à demi contrôlée; c'est-à-dire qu'elle doit permettre un certain niveau de transgression, caractéristique même de la philosophie (culture) extrême, malgré la réflexion derrière son intégration permettant de toujours repousser les limites. À ce niveau, l'intervention physique de destruction partielle des dalles répond directement à cette question. Les percements sont réalisés en fonction de leur utilisation comme passage extrême, mais bien plus en fonction des qualités qu'ils offrent aux espaces existant en sous-sol. On contrôle l'intervention dans l'idée de produire des espaces de qualités, mais on ne contrôle pas l'usage qu'en feront les sportifs extrêmes. Quels sont les éléments que doivent posséder les espaces urbains pour qu'ils entretiennent entre eux des relations favorables dans l'optique d'augmenter la tolérance et la reconnaissance du spectacle extrême. Le lien établi entre la rue St Jean et la Grande Allée est tout d'abord une réponse aux conditions difficiles de circulations de cet endroit. Par la suite, le positionnement des surfaces de glisse et de grimpe favorise la formation de micro climats. De cette façon, l'un et l'autre des acteurs est heureux puisque d'une part, le sportif à droit aux conditions extrême (sa paroi coupe les vents et le froid et devient par le fait même un plus grand défi) et le promeneur a droit aux conditions agréable qu'il recherche tant pour admirer que pour circuler (les hautes paroi verticales coupent les vents et le froid) Les nœuds, ces liens où coexistent extrême et profane démontrent et possèdent à la fois : contrôle, sécurité, confort, désordre, danger et vertige, de façon à mettre en scène une certaine forme de violation dans un environnement propice à l'appréciation des performances, par le spectateur urbain.

La première phase de recueil des données est celle de la recension des lectures principales du sujet. Tout d'abord exposer les liens qui ont déjà été tracés par des auteurs sur le sujet du skateboard et la ville. Dans cette optique Borden se place comme auteur clé, mais aussi Bale qui a écrit sur le sport et la ville, ainsi que d'autres auteurs de support qui ont étudié des sujets connexes permettant d'articuler mon argumentation. Une lecture sommaire des concepts secondaires et enjeux complémentaires nourrit l'argumentation du projet. Par la suite, en plus de l'analyse du site et de sa topographie, de l'étude de la structure du stationnement, de la compréhension de celui-ci et des opportunités qu'il offre, des données quantitatives du sous-sol sont recueillies. Une étude des surfaces et des matériaux est réalisée à la suite d'un long processus de demande et de recherche afin de répertorier les plans d'exécutions utiles à l'avancement du projet. En effet, une demande officielle est faite à la société immobilière du Québec, propriétaire des 1200 quelques plans qui ont été produits depuis les 35 dernières années, et permet d'étudier ses composantes en long et en large. Des témoignages de professionnels impliqués dans le domaine des sports extrêmes par une approche architecturale ou urbaine sont les précieuses informations qui permettent de faire les liens entre ces deux sphères de connaissances à première vue distantes. Des entrevues au sein de la communauté extrême active des régions métropolitaines servent aussi à définir plus précisément les besoins et les attentes actuelles.

La recension des données nécessite des outils de travail particuliers. Bien évidemment les ouvrages de référence figurent comme premiers outils de recherche. Outre ces livres à couverture rigide, bon nombre de périodiques sont disponibles et relatent de nombreux articles qui touchent de près ou de loin le sujet à l'étude. Les encyclopédies Internet et les publications Web sont aussi d'une aide notable dans la recherche des théories se rattachant au skateboard et la ville. Une approche d'analyse cartographique (outil Google Earth) de la ville est mise de l'avant. Topographie,(tableau.3) circulations (tableau.4), délaissés urbains (tableau.5), parcs et

autres caractéristiques font l'objet d'un relevé qui permet de monter une grille de lecture des espaces urbains. Celle-ci est enrichie par une analyse des surfaces et des textures potentielles de la ville. (tableau.6) En superposant les différentes couches d'analyses et de relevés de l'espace urbain on obtient une vision globale qui définit les enjeux du projet. L'articulation du projet se fait ensuite en accord avec les hypothèses de design et cette cartographie essentielle. Un relevé photo des ambiances lumineuses de jour et de nuit sert à déterminer l'emplacement des différentes fonctions du projet. La cueillette des données est ensuite interprétée d'une part dans l'optique du sportif extrême; c'est-à-dire en tenant compte des intérêts de sa philosophie, et d'autre part dans l'optique de l'architecte; c'est-à-dire en accord avec les théories auxquelles se rattache la thèse. C'est en mettant en évidence les éléments des deux visions, ceux qui se recoupent et/ou se complètent, que l'analyse prend tout son sens. Elle permet ensuite d'éclairer et de mener à bien l'avancement du projet dans l'optique de répondre adéquatement à la mission du projet et ses enjeux.

Tableau 5 : **Circulations**

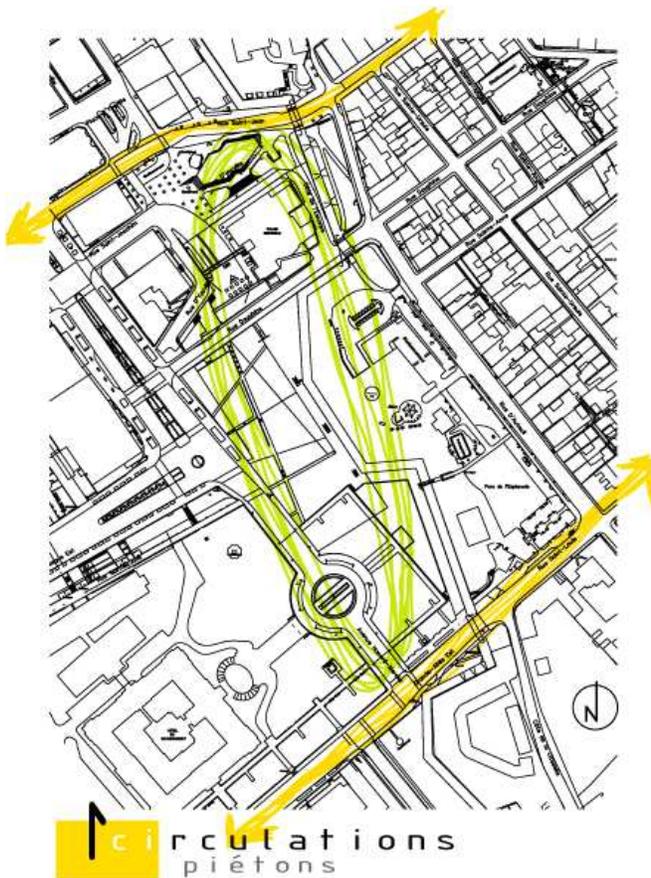


Tableau 6 : **Délaissés urbains**

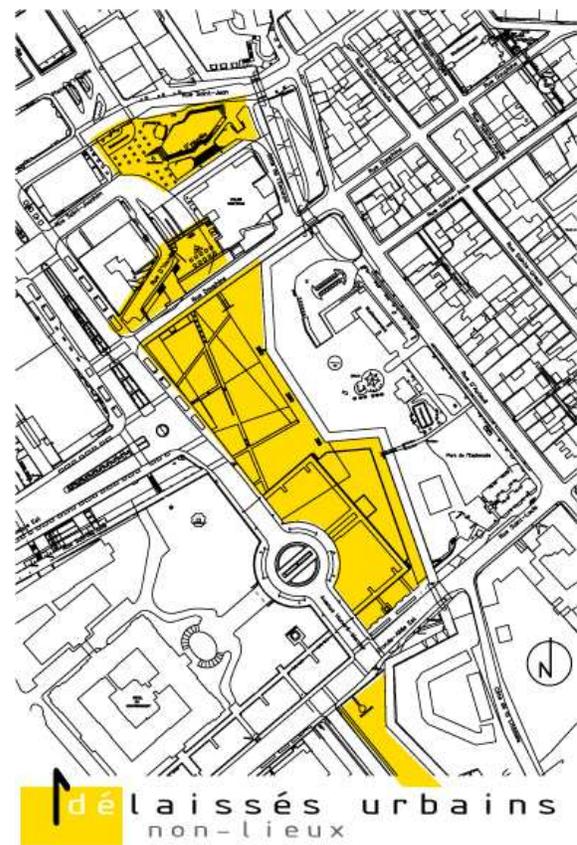


Tableau 7 : Surfaces potentielles et textures

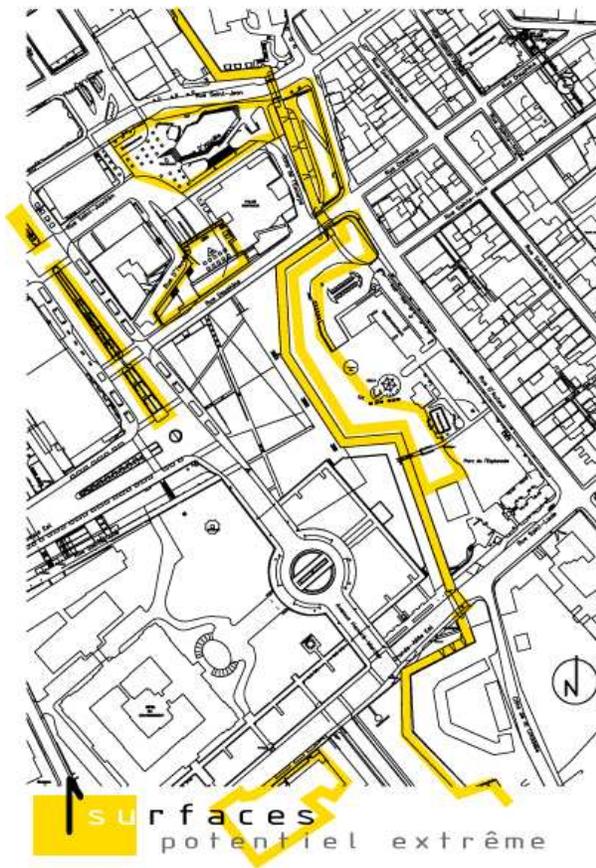
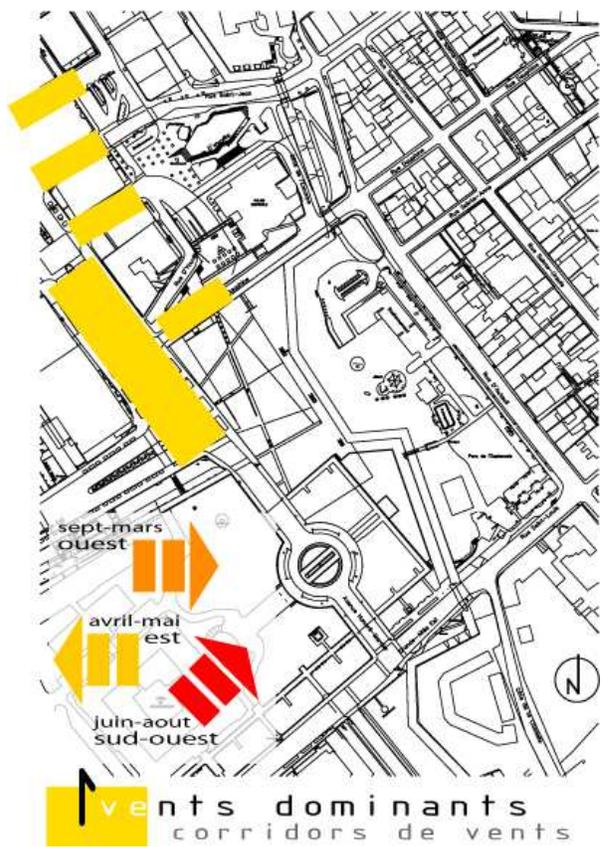


Tableau 8 : Vents dominants



L'ouvrage de base du travail de recherche est celui de Iain Borden, *Skateboarding, space and the city, architecture of the body*, livre traitant directement de la question d'intégration de la philosophie du skateboard au développement urbain de la ville. Ce directeur d'école d'architecture, à la fois directeur du département d'histoire et de théories de l'Architecture est aussi professeur d'architecture et de culture urbaine. Il semble vouer une passion pour cette approche extrême à la ville. Il en a même fait son sujet de doctorat qu'il a complété à Londres. Bien que mon approche ne tienne pas uniquement compte de la pratique du skateboard, le parallèle sera facile à transposer à toutes autres formes de sports extrêmes.

« Les conquêtes des sports extrêmes concernent uniquement l'état d'esprit, le corps et l'équipement »

— TOMLINSON, Joe, 1997

En effet, l'état d'esprit étant le même dans la philosophie qu'il nourrit, ce sont seulement l'objet technique et le terrain qui varient selon le sport. Le corps entretient la même relation d'adrénaline avec son environnement, bâti ou non. La recension de cet ouvrage à une répercussion directe sur ma vision de la problématique, par le fait même, mes lectures sont directement orientées par rapport à la bibliographie utilisée par Borden lui-même.

De plus, Borden a rédigé une multitude d'articles traitant du skateboard d'une manière ou d'une autre, cette liste me permet aussi d'approfondir mes connaissances à savoir ce qu'il s'est écrit à propos de la relation sports extrêmes et ville contemporaine. La possibilité de créer une filmographie est intéressante car une multitude de films dédiés au skateboarders et à leur environnement ont été réalisés, et ce depuis la toute première apparition du skateboard au milieu des années cinquante. En effet, plusieurs courts métrages offrent un support additionnel à la recherche par la diversité présente d'utilisation de lieux à des fins extrêmes. De plus, les événements urbains extrêmes étant pour la plupart rapidement postés sur internet en format vidéo, ils offrent des images d'une grande variété et porteuses d'innovation.

« Pendant que l'homme et les technologies changent et s'améliorent, nos propres habilités à nous tester par rapport aux environnements naturels et urbains changeront aussi »²⁷ Les athlètes extrêmes plus particulièrement, ceux en constante recherche de limites à repousser, « s'adapteront à ces nouvelles technologies et ces pensée. Ils créeront pour la future génération, de nouvelles opportunités, redéfinissant ainsi les différents moyens de se procurer du plaisir sur la planète »²⁸ « Dans la mesure où nous ne cessons de modifier les paysages urbains et où nous recourons simultanément à de nouveaux matériaux, il s'avère difficile de prévoir ce que sera le sport extrême de l'avenir. Cette double évolution permettra sans doute à la fois des performances bien supérieures et des possibilités accrues de survie dans un environnement défavorable ». ²⁹ On assiste peut-être à un juste retour des choses, au sens où la perception du paysage est vouée à un inévitable retour aux perceptions passées. Comme le narcissisme de l'homme semble l'enfourer dans un tunnel sans issue, (en terme de destruction des ressources planétaires et des éléments de survie essentiels) le paysage redeviendra une menace comme la montagne l'était au Moyen-âge. Nous assistons à la mise en place de l'échiquier chaotique planétaire. Le sportif extrême représente le cavalier, en avance d'un coup sur le maître, il se garde toujours une porte de sortie, une case où il peut sauter pour se sauver de la menace imminente.

²⁷ TOMLINSON, Joe (2004), *Extreme sports; in search of the ultimate thrill*, p.78

²⁸ *ibid*

²⁹ TOMLINSON, Joe (1997), *Sports extrêmes*, p.68

Donc voilà, l'histoire commence avec une ville qui offre un potentiel de glisse et de sensations de vertiges suffisamment importante pour qu'on la considère. Un premier relevé en cartographie des degrés d'inclinaison et des parois inclinées sert de filtre de base. Par la suite, une couche au dessus, on retrouve les délaissés urbains qui se retrouvent ici et là au centre ville. Un autre filtre vient s'ajouter au dessus, il esquisse les parcours raccourcis déjà utilisés par les piétons. Une quatrième couche vient se greffer à l'analyse en illustrant les vents dominants et les corridors de vents désagréables de la section à l'étude. Le tout détermine un site en plein cœur du tissu urbain, un endroit parfait qui crée le chaînon manquant de la traverse urbaine. En fouillant profondément, une découverte redirige la recherche tout autrement; un dinosaure repose en sous-sol. Il est immense et semble délaissé lui aussi, abandonné, presque oublié volontairement par les autorités. Il ajoute dorénavant une nouvelle dimension au projet, une richesse d'espaces et de possibilités. L'analyse de précédents architecturaux comme ceux d'événements urbains actuels donne crédibilité à la thèse et fournit des pistes formelles importantes ainsi que conceptuelles. Cependant c'est l'approche archéologique de la structure existante qui donnera le pouls au projet. L'idée des tours d'adrénaline (NL Architects) mixées à la trachée qui traverse le site (Perreau) s'avère une piste intéressante mais un brin radicale. Afin de mieux répondre au site et en ajoutant crédibilité à la réalisation du projet, le geste a été freiné et quantifié à nouveau. Les tours se sont fondues en une seule et elle a été littéralement enfoncée dans un mouvement longitudinal suivant le gabarit du mastaudonte

Partant de cette nouvelle approche la recherche formelle a prit une toute autre envolée. Afin de justifier l'utilisation de la structure existante de façon encore plus convaincante que seulement par ses espaces, une étude du pli en maquettes a été lancée. La recherche tourne autour du développement des dalles existantes en leur prolongement respectif. En d'autres termes, il s'agit d'explorer le possibilités offertes par un pli simple qui, devenant de plus en plus complexe, forme un plancher, un mur, un toit, une paroi potentielle, un coupe vent et vous connaissez le discours. Certains plis se sont avéré plus parlant et plus efficace que d'autres et ont été conservé comme base du développement du bâtiment. Le nœud de Moebius a inspiré les deux mouvements principaux qui donnent forme au complexe-projet.

Mais avant de prendre les décisions finales concernant le bâtiment, il fallu déterminer le parcours extrême à travers les planchers du parking. Une fois les aires de jeu déterminées, en relation directe avec les promenades et les passerelles, le bâtiment trouva sa forme définitive. En sachant où allaient circuler les piétons, où allaient passer les vélos et où allaient s'exercer les téméraires, il fut possible de poser les fonctions du complexe selon l'intérêt de chacun. Une étude d'ambiances physiques a guidé le développement selon les micros climats recherchés et l'accessibilité des promenades. Ainsi, les études d'ensoleillement, la considération des vents dominants et des côtés chaud et froid du complexe en ont dicté les dernières décisions. De plus, les mouvements de plis et de replis ont été décidés en fonction des difficultés de paroi désirées. Certaines descente s'adaptent à un sport en particulier tandis que d'autres profitent à un calibre d'adepte en particulier.

Finalement, les matériaux et la structure ont complété le projet à la toute fin du processus de création. Bien que les enjeux de surfaces et de textures figurent à la base de la recherche d'espace, l'intégration de celles-ci ne pouvait aucunement être placée plus tôt dans le développement puisque ce sont les sports et leurs surfaces respectives qui dictent les textures appropriés. Une structure en lamellé-collé pour une efficacité maximum et un revêtement de bois (au pays du bois) pour les espaces partagés par tous ont été retenus comme matériaux. En complément, mais indispensable au projet, une membrane de polyuréthane noire vient recouvrir les parois extrêmes et les rampes de jeu.

Cet essai (projet) est l'aboutissement de cinq années d'études et de travail acharné. Les jours n'ont pas toujours été roses et même que parfois ils ont été plutôt ternes, d'une teinte telle qu'il m'est arrivé de me remettre en question et me demander si je ne serais pas plus heureux ailleurs qu'ici entre ces murs turquoises et ces poutres vieillies. Tout porte à croire que j'ai survécu et que je n'ai pas cédé sous la charge de travail, ni sous la pression que m'infligeait mes collègues jour après jour. De la même façon qu'il est nécessaire de le faire pour le cheminement du cursus, un retour en arrière s'impose tout autant pour le projet.

Alors, le regard en arrière se fera en deux temps; une première description des problèmes rencontrés lors du développement sera mise de l'avant et une deuxième partie tentera de prendre en compte ces difficultés et de proposer des alternatives décisionnelles ou méthodiques pouvant améliorer le tout. Problèmes, problèmes. Tout d'abord en terme de lectures et de documentation, les écrits qui allient skateboard et architectures ne courent pas les rues. Bien qu'il y ait quelques auteurs qui se soit penchés sur la question des sports extrêmes urbains, les applications avec l'architecture sont plutôt rares. Le défi était justement de ficeler la relation entre la théorie et le projet. Cette étape fut la plus ardue, au sens où elle persiste tout au long du développement et elle est constamment remise en question. Il n'existe pas non plus beaucoup de précédents architecturaux qui traitent directement de l'application de la culture extrême à un projet concret. Outre les nombreux skatepark qui semblent toujours fait de la même façon, c'est-à-dire en ajoutant à un espace pré déterminé des modules et des rampes alignés le long des murs, il m'a été impossible de trouver des projets d'échelle comparable et reprenant les grandes lignes de la thèse. D'une certaine façon c'est la raison pourquoi le sujet est actuel et pertinent; ça ne s'est jamais fait, ou presque et il n'y a pas ou peu d'écrits encore disponible. La thèse est donc très justement défendable. Dernière difficulté d'importance, le fait de devoir insérer le projet en relation avec un site patrimonial d'importance. Au départ le projet présentait une importante relation avec les fortifications de la citadelle puisque le site est adossé à celles-ci. Plus le projet se précisait plus les fortifications s'éloignaient du sujet et une fois passé l'étape d'étude de la structure existante, il n'était plus du tout question du mur de vieilles pierres. Cet aspect a disparu en cours de route et a peut-être fait perdre au projet un atout prometteur. En termes d'espace créée, de proposition

d'accrochage et de confrontation temporelle, la prise en compte des fortifications aurait apporté beaucoup de substance au projet. Une fois de plus l'échelle de développement du projet devant être menée à terme relativement rapidement a provoqué certaines décisions qui en ont bousculé d'autres.

Ceci dit, une chose est certaine, le choix du sujet de l'essai est primordial dans le processus. Certains diront que le sujet peut changer en cours de route, je suis d'accord, mais la thématique doit être fixée dans le béton et doit de toute évidence émaner d'une passion profonde. À moins d'être un bourreau de travail, le concept d'essai (projet) est réalisable dans une optique d'apprentissage et de plaisir tant et aussi longtemps que le sujet et la thèse que l'on doit défendre nous tiennent à cœur. Autre chose, le travail en maquettes a été dans mon cas l'élément déclencheur qui a guidé mon avancement. Nous sommes plus que jamais enracinés dans l'ère de l'informatique, dans le monde des rendus et des montages photoshop, mais le travail en maquette procure cette rapide compréhension de l'espace que formZ ne rend pas. Effectivement, la maquette est physiquement parlante; il suffit d'y mettre un œil, de la lever dans les airs, de la mettre sous la lumière du jour pour en découvrir les qualités et en désapprouver les lacunes. Il est facile d'oublier que nous sommes dans une faculté d'arts visuels. De moins en moins de gens dessinent, de moins en moins de gens bricolent alors que les maquettes et les perspectives à la main devraient être obligatoires. Ces médiums possèdent une âme, une sensibilité que l'informatique ne rend pas et ne rendra jamais. Dans le cas du présent travail de recherche et de design, l'étude en maquette s'est avérée un outil des plus efficace, tant dans l'évolution même des décisions que dans la facilité qu'elle procure à communiquer une idée et faire comprendre un concept.

La surface habitable de la terre étant aujourd'hui entièrement occupée, ou à tout le moins possédée, on peut délirer sur les possibles lieux d'exil qui ne sont pas des plus nombreux. L'océan et ses fonds marins sont d'une telle immensité qu'il sera peut-être jamais possible de les connaître entièrement. Par contre l'homme s'y intéresse depuis toujours, par curiosité mais aussi par avidité de les contrôler. On comprend cette fascination en reprenant Burke sur le fait que « rien ne remplira jamais l'esprit d'une idée aussi imposante » que celle de l'océan. La terreur qu'inspire l'océan y mènera l'homme tôt où tard. Mais dans cette ouverture délirante sur l'exil future de l'homme, l'air et l'espace semblent des environnements plus plausibles à conquérir. Quoi de plus merveilleux que le sentiment de posséder le ciel en étant derrière son hublot de 747 en direction de Beijing? Il n'y a rien de plus extrême quand on y réfléchit. Être propulsé à plus de 900km/h dans les airs, au dessus d'un plancher vierge, une surface libre de tout, un manteau nuageux blanc immaculé ... de quoi faire rêver l'explorateur et le promeneur en nous. En mille neuf cent quatre vingt huit, le premier saut en chute libre avec une planche sous les pieds à été effectué par « un jeune lyonnais; il a manqué de se tuer. Par contre, un an plus tard, avec une planche et une combinaison ayant évolué il est le premier homme à marcher sur l'air; le surf sur les nuages fait alors son apparition. »³⁰ À observer les utopies filmographiques comme la cité dans les nuages de Georges LUCAS (figure.11) il est permis d'y croire et dans un futur pas si lointain selon moi. Il s'agit juste de saisir l'opportunité du moment présent, celui que le sportif extrême célèbre à travers son art et sa vie.

« we have the opportunity to shape the future; we're holding it in our hands and we're riding it with our feet ».

— DAVIS, James (2004)

³⁰ EJNÈS, Gérard (1989), *Exploits sans limites*, p.62

- °BRAUN, Didier (1989), *Sports extrêmes*, in Les Grands défis de l'aventure, Du Montparnasse, Italie, 93 pages, Grande bibliothèque et archives nationales de Montréal, 796.1 B825 SP 1989
- °EJNÈS, Gérard (1989), *Exploits sans limites*, in Les Grands défis de l'aventure, Du Montparnasse, Italie, 95 pages, Grande bibliothèque et archives nationales de Montréal, 796.1 E36 EX 1989
- °TOMLINSON, Joe (1997), *Sports extrêmes*, Le guide illustré de l'adrénaline maximum, Hors collection, Dubaï, 191 pages, Grande bibliothèque et archives nationales de Montréal, 796 T659 SP 1997
- °BORDEN, Iain (2001), *Skateboarding, space and the city; Architecture and the body*, Berg, Oxford, 318 pages.
- °BORDEN, Iain (2001), *The unknown city: contesting architecture and social space*, MIT Press, Cambridge, 533 pages. NA 2543 S6 U58 2001.
- °MOUREL, Alain (1977), *Tout sur le skateboard*, Gut Authier, Paris, 188 pages.
- °DIXON, Pahl, DIXON, Peter (1977), *Hot skateboarding*, Warner Books, New-York, 237 pages.
- °BREGUET, Sylvie et al.(1978), *Le skateboard, la planche à roulettes*, La table ronde, Paris, 237 pages.
- °DAVIS, James (2004), *Skateboarding is not a crime; 50 years of street culture*, Firefly Books, Dubai, 112 pages.
- °HILL, Jonathan (1998), *Occupying architecture; Between the architect and the user*, Routledge, London, 253 pages.
- °BALE, John (1993), *Sport, Space and the city*, Routledge, London.
- °BURKE, Edmund (1990), [1757-1759] *Du sublime et du beau*, Librairie Philosophique J. VRIN, Paris.
- °MARIN, Louis (1988), *Utopiques: jeux d'espaces*, De Minuit, Paris.
- °NAHOUM-GRAPPE, Véronique (1991), *La culture de l'ivresse*, Quai Voltaire, Paris.
- °BERTHOZ, Alain (1997), *Le sens du mouvement*, Odile Jacob, Paris.

- °DANCOURT, Michèle (2002), *Dédale et Icare; métamorphose d'un mythe*, CNRS, Paris.
- °DÉTIENNE, Marcel (1981), *L'invention de la mythologie*, Gallimard, Paris.
- °HARVEY, David, (1989), *The urban experience*, John Hopskin University press, Baltimore, 293 pages. HT 321 H431U 1989.
- °HEIDEGGER, Martin. (1969), *L'art et l'espace*, St-Gallen: Erker. B 3279 H465 K96 1969 F.
- °LEFEBVRE, Henri (1991), *The production of space*, Oxford: Blackwell,
- °JACQUARD, Albert. (2002), *De l'angoisse à l'espoir*, Barcelone: Calmann-Lévy.
- °LANGER, Monica M. (1988), *Phenomenology of perception; a guide and commentary*, University press of Florida, Gainesville, 184 pages. B 2500 M564 P541 058 1988.
- °BONAN, Ronald (2005), *Phenomenology of perception; a guide and commentary*, Publications de l'université de Provence, Aix-en-Provence, 156 pages. B 2500 M564 Z5 C714 2003.
- °MERLEAU-PONTY, Maurice (1976), *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 531 pages. B 2500 M564 P541 1976.
- °BASTARD, Harry (2001), *Spots : a guide to rideable UK architecture*, WJ&T, Brighton.
- °BLAKE, John (1977), *The complete guide to skateboarding*, Phoebus publishing co., London.
- °BROOKE, Michael (1999), *The concrete wave*, Warwick publishing, Toronto.
- °GONZALES, Mark (1998), *Social problem*, Little more, Tokyo.
- °GAVIN, Hills (1992), *Street skating*, Wayland, Hove.
- °MARSH, James (1998), *Activators: Skateboarding*, Hodder children's books, London.
- °POLHEMUS, Ted (1994), *Street Style*, Thames and Hudson, London.
- °O'NEILL, John (1970), *Perception, expression and history; the social phenomenology of Merleau-Ponty*, Northwestern university press, Evanston, 485 pages. B 2500 M564 Z5 058 1970.
- °PEDRAZZINI, Yves (2001), *Rollers and skaters; sociologie du hors-piste urbain*, L'Harmattan/ARCI, 223 pages. GV 859 P371 2001.

- ° "Skate and Destroy/Skateboarding Is Not A Crime," *Bank* (Frankfurt), n.1 (2004), pp. 20-5.
- ° "A Performative Critique of the City: the Urban Practice of Skateboarding, 1958-1998," (reprint), Anthony Kiendl (ed.), *Godzilla vs. Skateboarders: Skateboarding as a Critique of Social Spaces*, (Saskatchewan: Dunlop Art Gallery, 2003), pp. 36-63.
- ° "Skateboarding and Henri Lefebvre: Experiencing Architecture and the City," *Scroope* 13, (2003).
- ° "Material Matters: Skateboard Technology and the Politics of Differential Space," *Sport Technology: History, Philosophy and Policy*, special issue of *Research in Philosophy and Technology*, v.21 (2002), guest edited by Andy Miah and Simon Eassom, pp. 79-91.
- ° "A Performative Critique of the City: the Urban Practice of Skateboarding, 1958-1998," (Chinese translation), *Cities and Design: Intercity Networking* (National University of Taiwan), ns. 7-8 (March 1999), pp. 25-44.
- ° "Podium: Skateboarders Are Essential For Our Cities," *The Independent*, "Review" section, (Thursday 22 February 2001), p. 4. (Derived from UCL Lunchtime Lecture series).
- ° "Another Pavement, Another Beach: Skateboarding and the Performative Critique of Architecture," Borden, Rendell, Kerr and Pivaro (eds.), *The Unknown City*, (2001), pp. 178-99.
- ° "Speaking the City: Skateboarding Subculture and Reconstructions of the Urban Realm," Ray Hutchison (ed.), *Constructions of Urban Space*, (SJA Press, 2000), pp. 135-154.
- ° "Body Architecture: Skateboarding and the Creation of Super-Architectural Space," Jonathan Hill (ed.), *Occupying Architecture: Between the Architect and the User*, (Routledge, 1998), pp. 195-216.
- ° "Beneath the Pavement, the Beach: Skateboarding, Architecture and the Urban Realm," Borden, Rendell, Kerr and Pivaro (eds.), *Strangely Familiar*, (1996), pp. 82-6.
- ° "A Performative Critique of the City: the Urban Practice of Skateboarding, 1958-1998," (reprint), Malcolm Miles and Tim Hall with Iain Borden (eds.), *The City Cultures Reader*, (Routledge, second edition, 2003), pp. 291-7.

- °GERMAIN, Marie-Louise (2006) *Variété d'interactions; hospitalité urbaine et cite universitaire internationale de Montréal*, Québec: École d'architecture, Université LAVAL. Archi. NA 9040.5 UL 2006 G372
- °LANTHIER, Julien (2006) *Les graffitis « usurpation d'un non-lieux »*, un lieu de passage à québec, le tunnel sous l'autoroute Dufferin, Québec: École d'architecture, Université LAVAL. Archi. NA 9040.5 UL 2006 L372

° www.skateboarddirectory.com

° www.archis.org

° www.xbeam.org

° www.webdelsol.com

° www.findarticles.com



Figure 1

Photographie Anonyme, 2004
Le versant est du Mont Royal, vu depuis Montréal



Figure 2

Photographie Anonyme, 2006
Top Challenge, Mont-Royal, Montréal

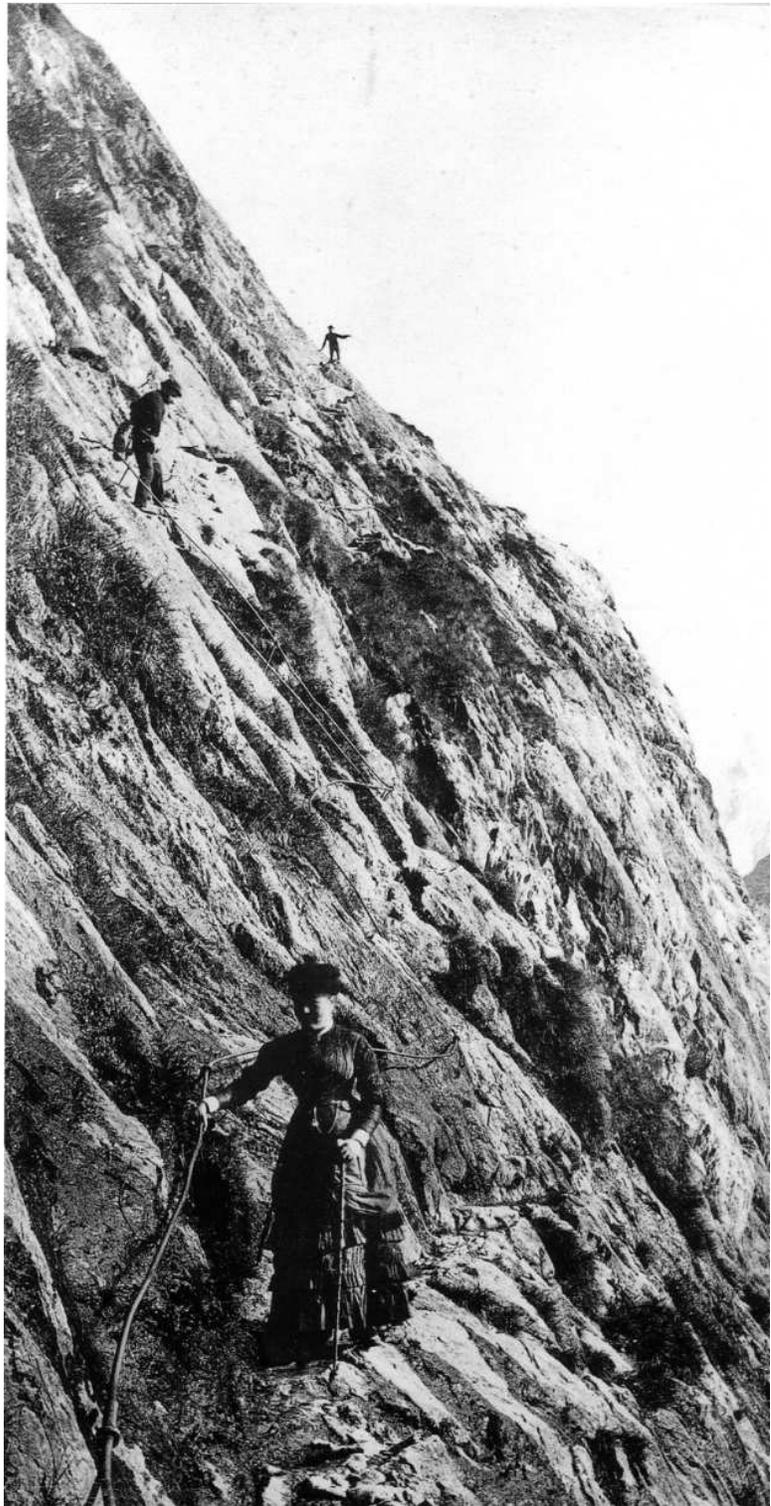


Figure 3

Photographie anonyme, vers 1900
Randonneurs aux alentours de Zermatt.

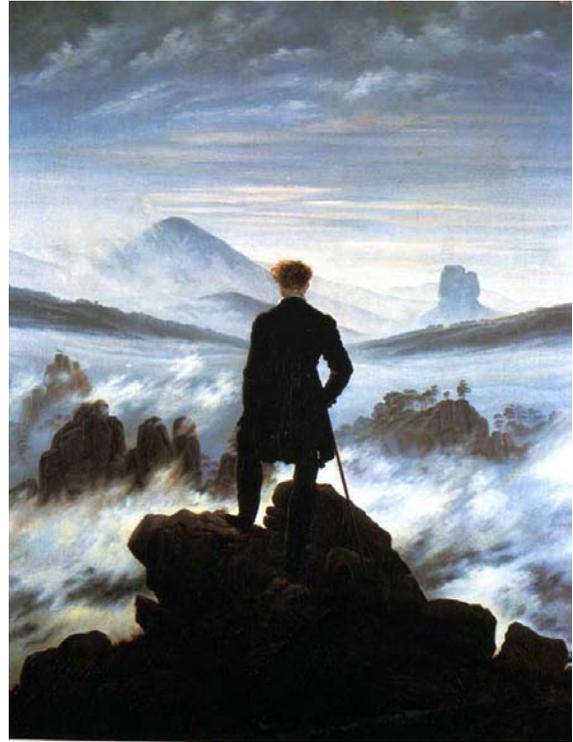


Figure 4

Le promeneur au-dessus de la mer des nuages,
Caspar David FRIEDRICH, 1818, Huile sur toile, 74.8 x 94.8 cm.
Hambourg, Kunsthalle.



Figure 5

Photographie Frédéric VINCENT, 2004
Stonehenge, Royaume-Uni.



Figure 6

Photographie Getty images/All sport, Vandystadt, 1990-1995
Bird's eye perspective on the urban landscape.

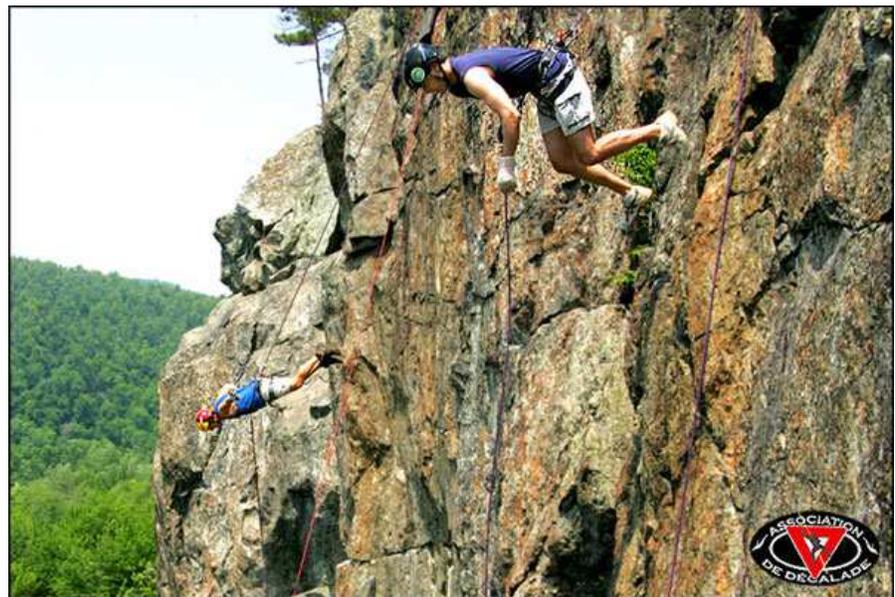


Figure 7

Photographie Association canadienne décalade, Anonyme, 2005
Décalade en milieu naturel.



Figure 8

Photographie Association canadienne décalade, Christian FLEURANT, 2006
Décalade en milieu urbain.



Figure 9

Capture écran, Banlieue 13, Luc BESSON, 2004
Séquence de poursuite urbaine, Le Parkour.



Figure 10
Photographie anonyme, 2003
Le promeneur extrême contemporain (David BELLE).

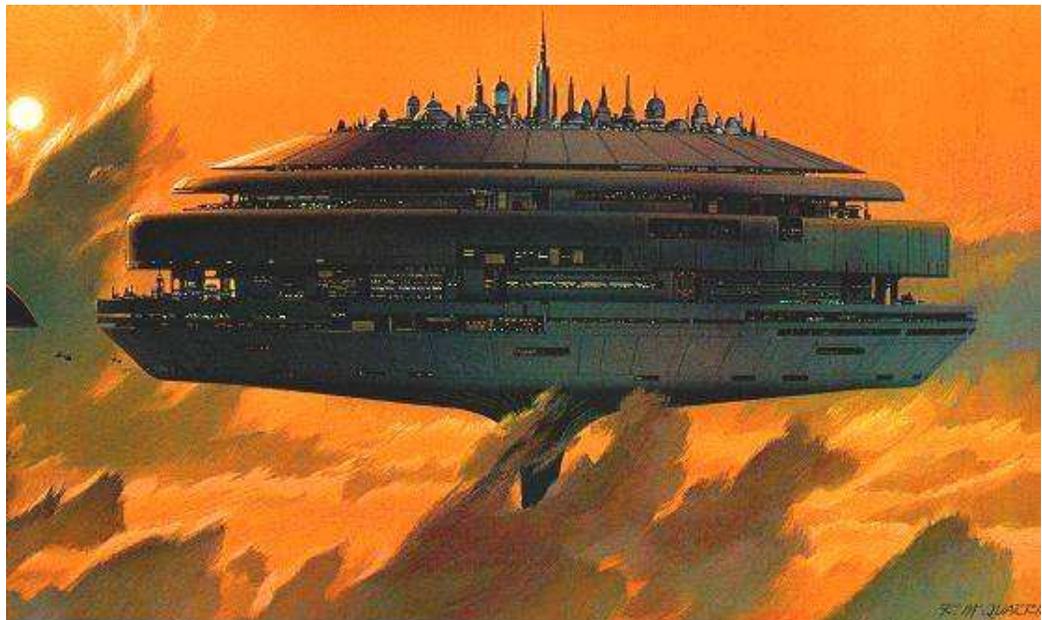


Figure 11
Illustration, R. McQUAERA, 1990-1995
Cloud City, Star Wars : L'empire contre-attaque, 1983



TONY ALVA '77 at Paul Revere Junior High banks - photo © GLEN E. FRIEDMAN

Figure 12

Photographie de FRIEDMAN, Glen E. 1977
Tony ALVA, Kenter Canyon School, Brentwood, Los Angeles

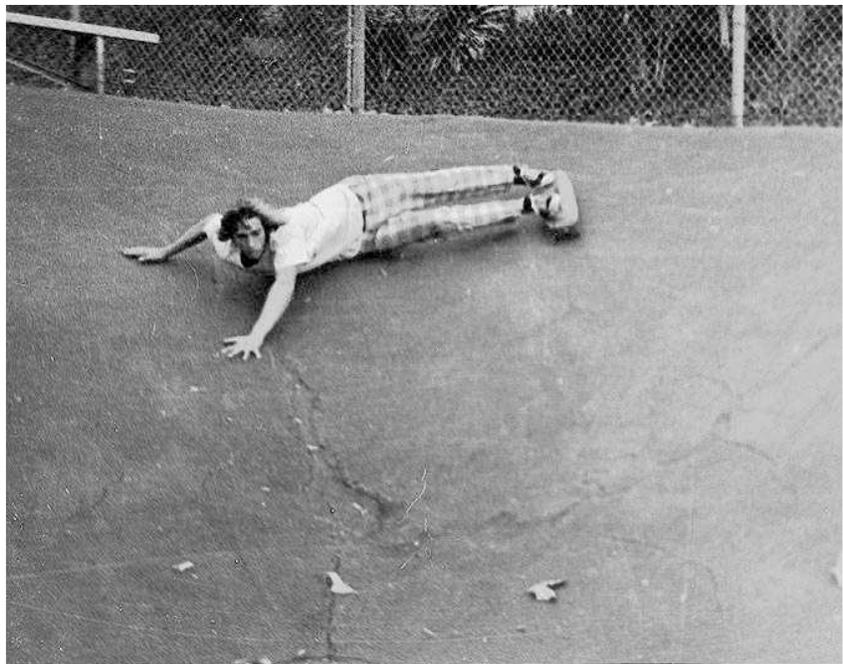


Figure 13

Photographie de FRIEDMAN, Glen E., 1976-1978
Relation aux surfaces, Kenter Canyon School, Brentwood, Los Angeles



Figure 14

Getty images, Hulton archives. Photographie de STANDARD, Evening. 1970-1980
Dennis Coghill balances upside down on his skateboard

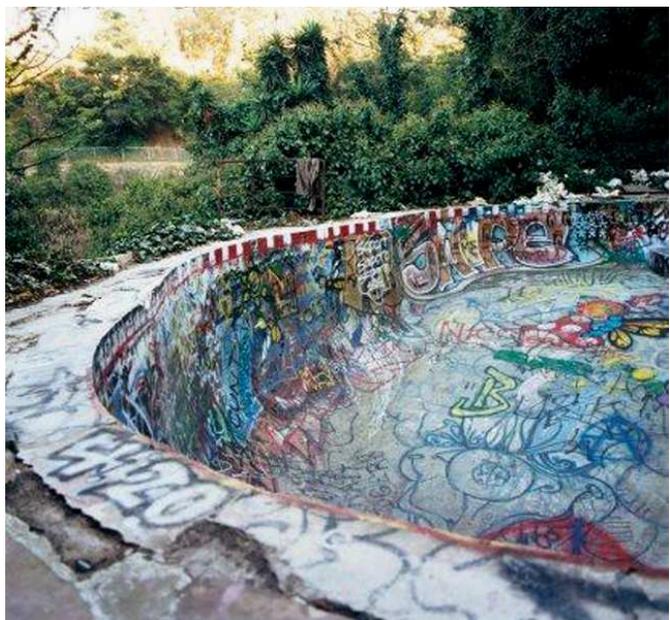


Figure 15

Getty images. Photographie de DUFFY, Bryce. sans date
Old swimming pool covered in graffiti



Figure 16

Skateboarding is not a crime, Photographie anonyme, 1990-2000
Skateboarding the california's pipeline



Figure 17

Getty images, Hulton archives. Photographie anonyme.1970-1975
Schoolyard Skateboarding



Figure 18

Getty images, Riser archives. Photographie TRUJILLO, Paumier. sans date
Two boys (12-14) in mid-air jump on skateboards, city scene painted on



Figure 18

Getty images, Riser archives. Photographie HOLDEN, John. sans date
Surface of skateboarding park, close-up



Figure 20

<http://www.outdoorsport.hu>. Photographie anonyme, 2005
Coureurs déterminés du Redbull crashed ice, Prague, République Tchèque

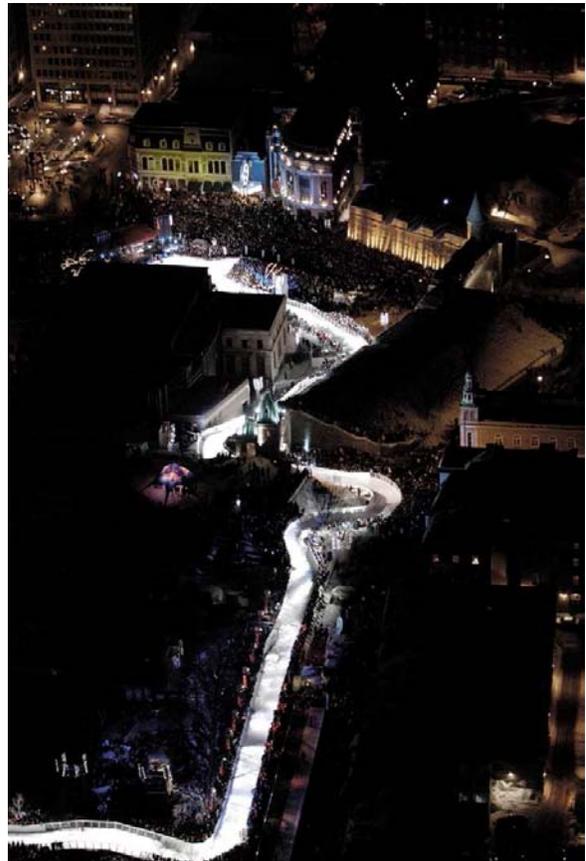


Figure 21

<http://www.redbullcrashedice.ca>. Photographie anonyme, 2006
Parcours urbain du Redbull crashed ice, Québec, Canada



Figure 22

Photographie ELIE, Jonathan, 2007
Les bretelles de l'autoroute DUFFERIN, un terrain de jeu extrême.



Figure 23

Photographie ELIE, Jonathan, 2007
Parc des plaines d'Abraham; enneigement pour festivités, Québec, Canada

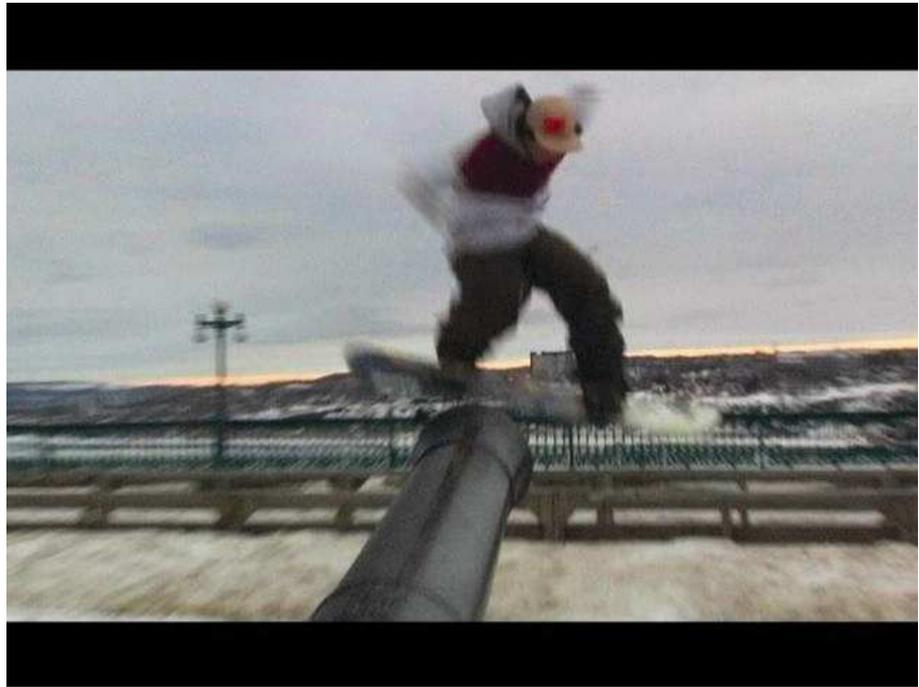


Figure 24

The brothers factory, welcome.by. Saisie écran, HOULE, Nicolas, 2005
Extrait du film de snowboard urbain, les remparts et les canons comme terrain de jeu.



Figure 25

Photographie CÔTÉ, Frédéric, 2006
Descente extrême, Cantons de l'est, Québec, Canada

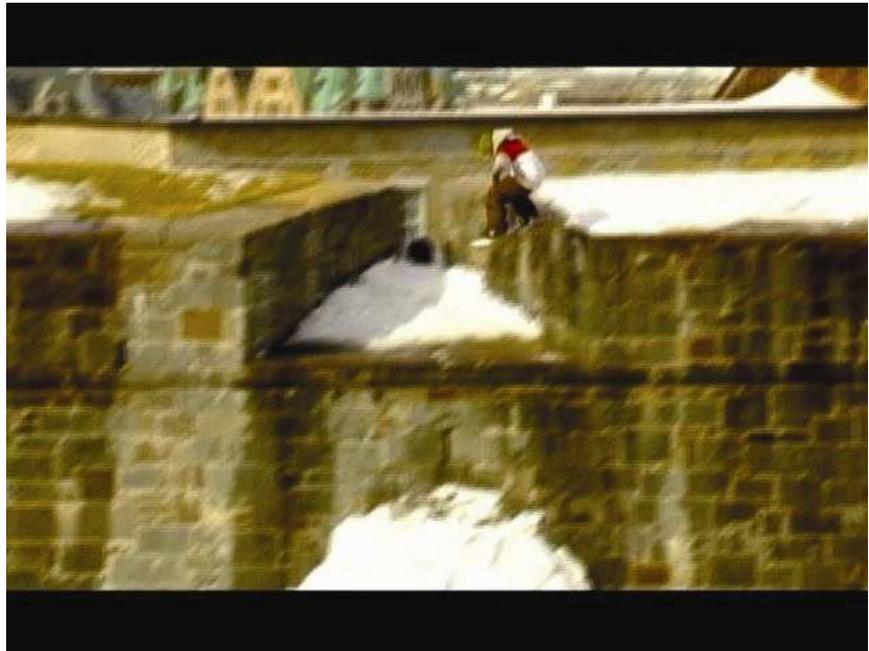


Figure 26

The brothers factory, welcome.by.e. Saisie écran, HOULE, Nicolas, 2005
Extrait du film de snowboard urbain, les fortifications se naturalisent, en quelques sortes.



Figure 27

www.davidbelle.com. Photographie anonyme, 2000-2005
L'art du déplacement, aussi connu sous le nom de parkour.



Figure 28

<http://www.movingnature.com>. Photographie anonyme, 2002-2007
In Japanese, Shintaido means "new body way."

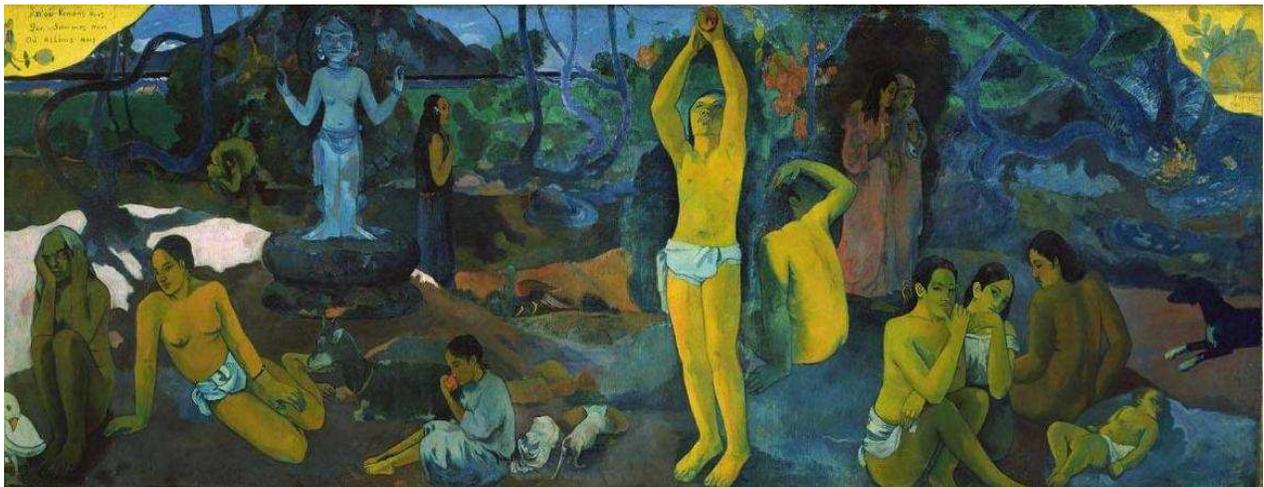


Figure 29

<http://www.wikipedia.org>. Paul Gauguin, 1897-1898
Qui sommes nous?, D'où venons nous?, Où allons-nous?



Figure 30

Photographie de FRIEDMAN, Glen E., 1976-1978
Mouvement du surfeur, Kenter Canyon School, Brentwood, Los Angeles

thèse défendue

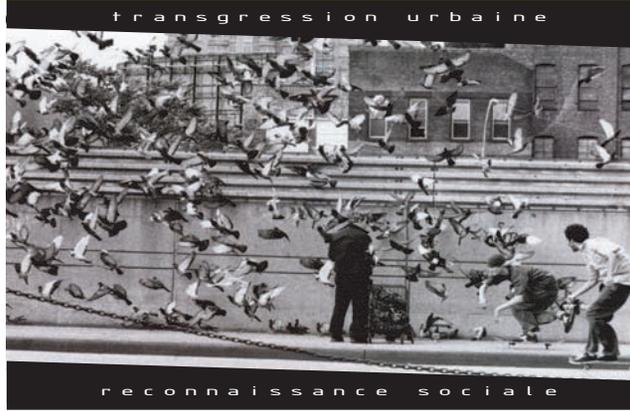
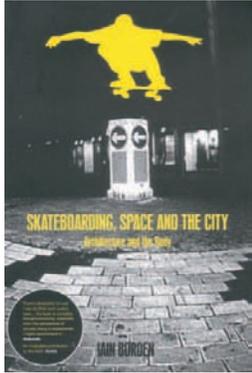
transgression | n.f. action de transgresser; violation

géologique : avancée lente de la mer du à une remontée de son niveau lors d'une période inter-glaciaire, d'une érosion rapide du rivage ou d'un affaissement tectonique. Mouvement de la mer qui déborde sur les aires avoisinantes.

transgresser | v. tr. du latin : "transgressum" : du radical de transgression, qui a traversé, passé par dessus un ordre, une obligation, une loi.

"presque tous les poètes ont fait des vers admirables en transgressant les règles."

_Aragon



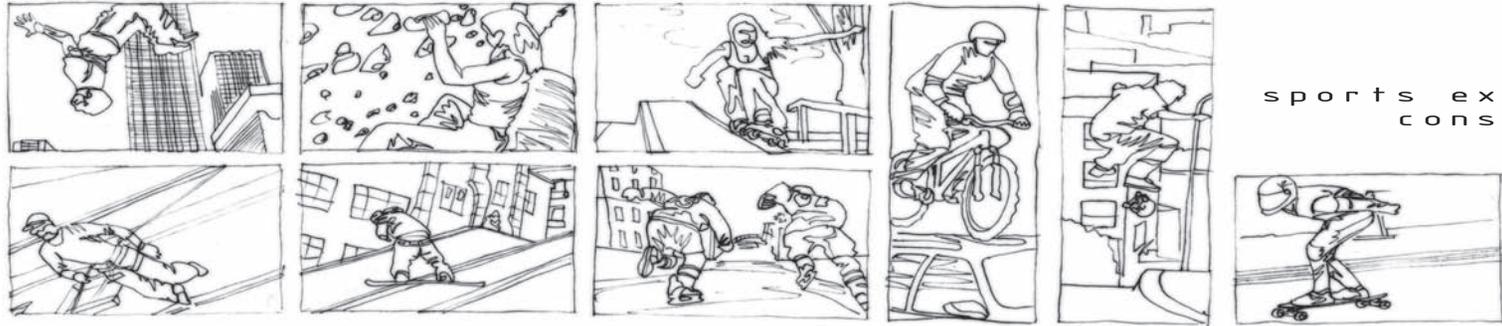
cadre de recherche

évolution du skateboard | La thèse défendue s'appuie sur l'évolution du skateboard à travers les paysages dans lesquels le skateboarder s'est exercé. Par ailleurs, l'application des écrits dans le projet vise plus particulièrement la grande famille des sports extrêmes.

paysage extrême favorable | L'idée derrière l'intégration des sports extrêmes au sein du tissu urbain de Québec est celle de le traiter et de l'exposer comme objet de spectacle. De la même façon que l'art urbain, le spectacle extrême est source de sublime et provoque une cassure au quotidien.

"surely it is the supreme illusion to defer to architects, urbanists or planners as being experts or ultimate authorities in matters relation to space."

_Lefebvre, 1991



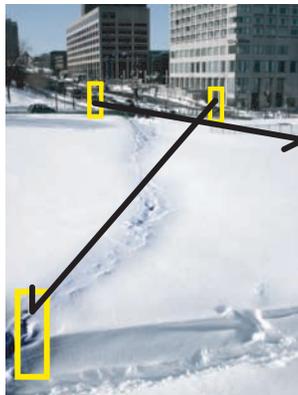
sports extrêmes considérés

analyses urbaines

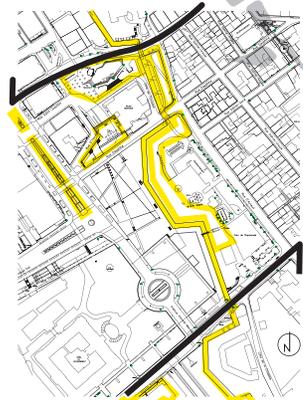
Les raccourcis piétonniers figurent comme justification des passerelles du promeneur.

Afin de consolider la connection des principaux axes piétonnier de la ville, le projet s'insère en plein coeur du milieu urbain.

Le projet répond aux besoins du site en terme de confort thermique. En effet, il est pensé de façon à former des micro climats et améliorer la qualité des lieux construits existants.



points de jonctions raccourcis piétons



circulations piétonnes surfaces potentielles



vents dominants délaisés urbains



événements urbains
pertinence actuelle



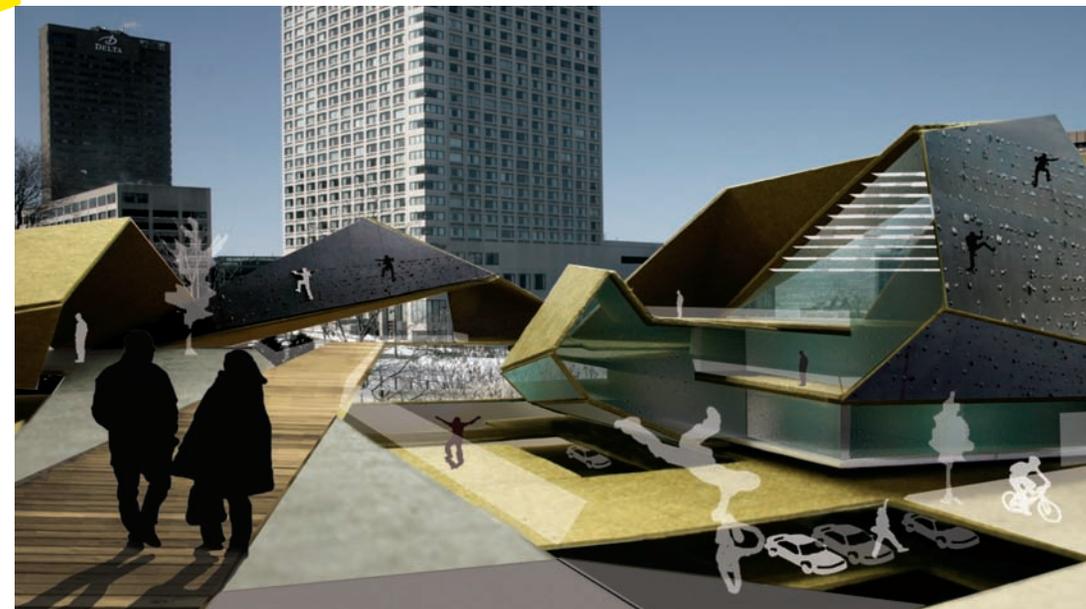
précédents architecturaux
influence formelle, matérialité



étude d'ensoleillement



Le projet



organisation

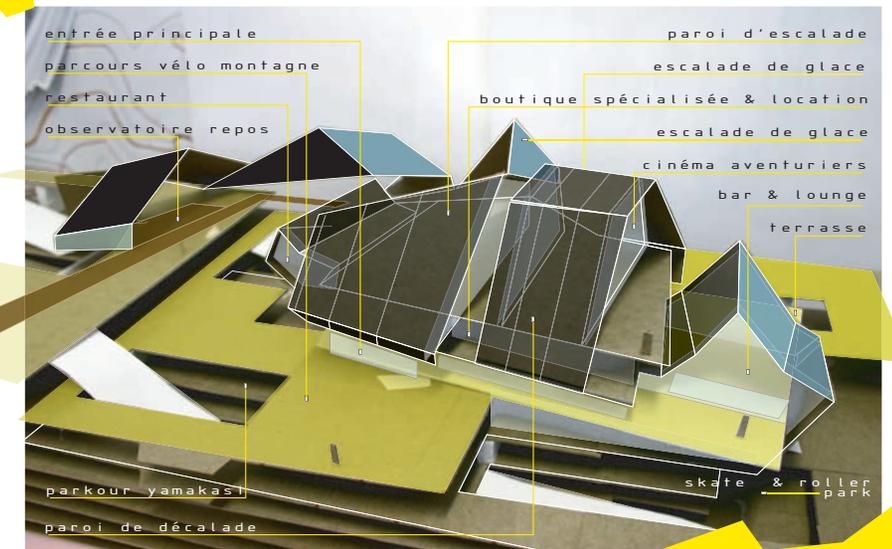
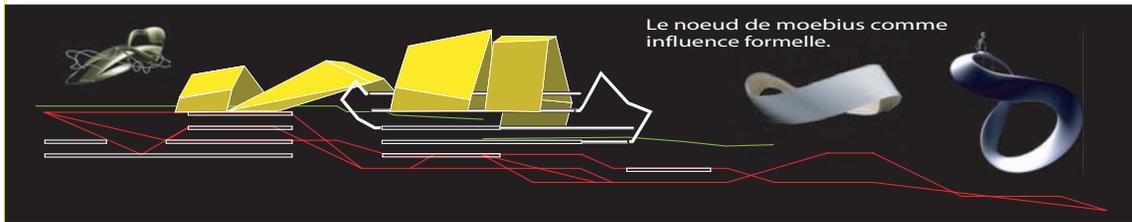


schéma de mouvements



questionnement soulevé

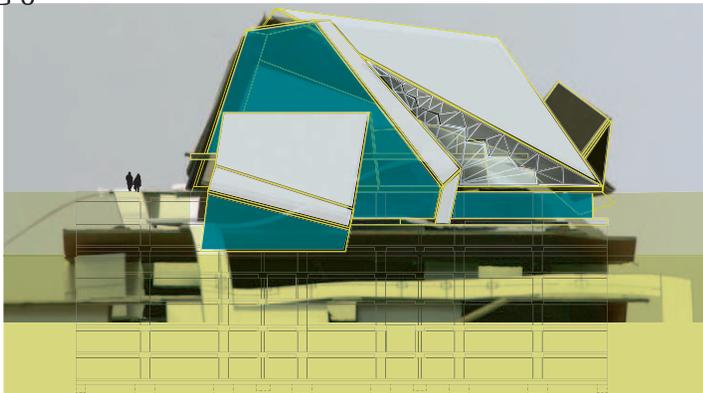
caractère du projet |

Le projet est à la fois temporaire et permanent. Il est tout d'abord permanent dans la revitalisation du parking d'Youville qu'il propose. En effet, la structure existante est percée à plusieurs endroits afin d'apporter luminosité et ventilation à l'espace. Ensuite, il est temporaire sous deux aspects; il comporte des installations modulables qu'il est possible de démonter selon les besoins et il permet une évolution du paysage dans le temps, en permettant l'appropriation des parcours par différents sports saisonniers.

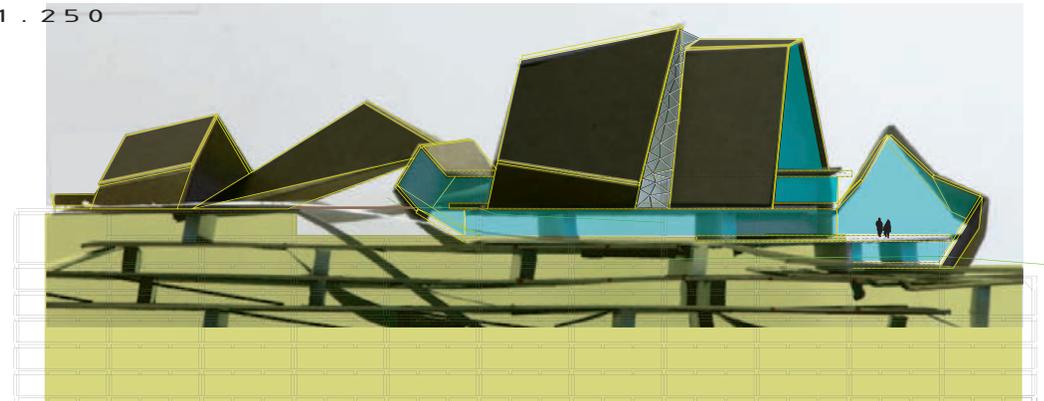
paradoxe culturel |

À première vue, il semble y avoir ambiguïté à vouloir normaliser la transgression en aménageant un monde urbain insolite. Par contre, sachons que la culture extrême transgressive est née au sein d'une société tolérante, le projet ne fait que la transposer comme objet de spectacle au quotidien afin de nourrir une nouvelle société reconnaissante du geste extrême.

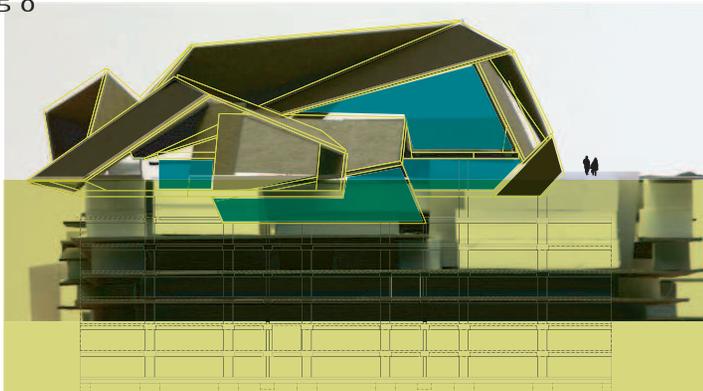
élévation nord.ouest 1.250



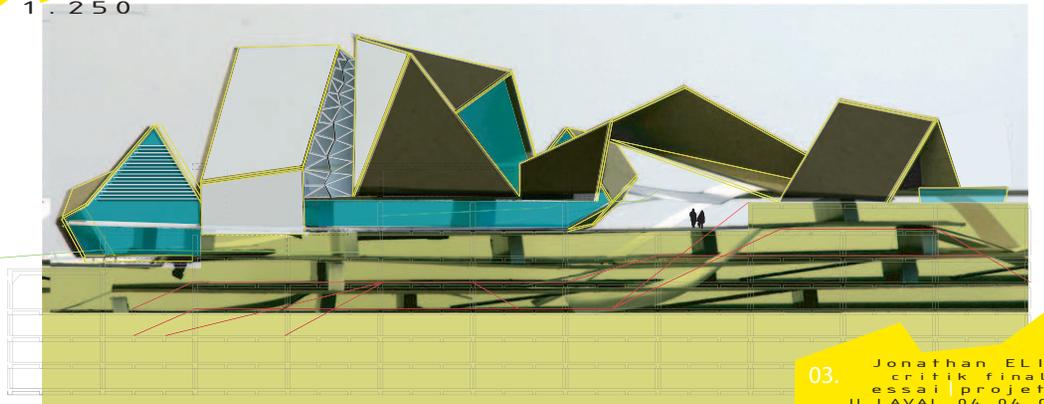
élévation nord.est 1.250



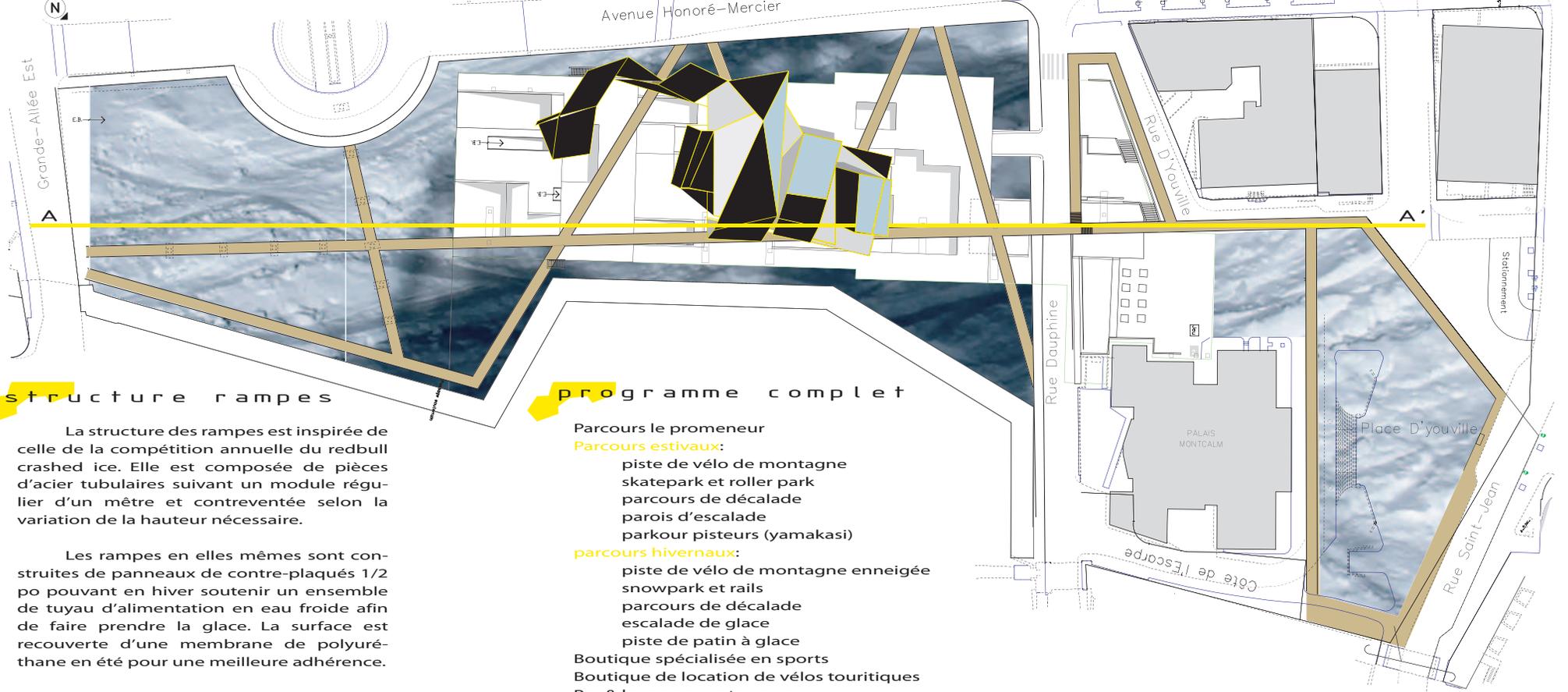
élévation sud.est 1.250



élévation sud.ouest 1.250



plan masse général 1:500



structure rampes

La structure des rampes est inspirée de celle de la compétition annuelle du redbull crashed ice. Elle est composée de pièces d'acier tubulaires suivant un module régulier d'un mètre et contreventée selon la variation de la hauteur nécessaire.

Les rampes en elles mêmes sont construites de panneaux de contre-plaqué 1/2 po pouvant en hiver soutenir un ensemble de tuyau d'alimentation en eau froide afin de faire prendre la glace. La surface est recouverte d'une membrane de polyuréthane en été pour une meilleure adhérence.

redbull crashed ice 2007, Québec

programme complet

Parcours le promeneur

Parcours estivaux:

- piste de vélo de montagne
- skatepark et roller park
- parcours de décalade
- parois d'escalade
- parkour pisteurs (yamakasi)

parcours hivernaux:

- piste de vélo de montagne enneigée
- snowpark et rails
- parcours de décalade
- escalade de glace
- piste de patin à glace

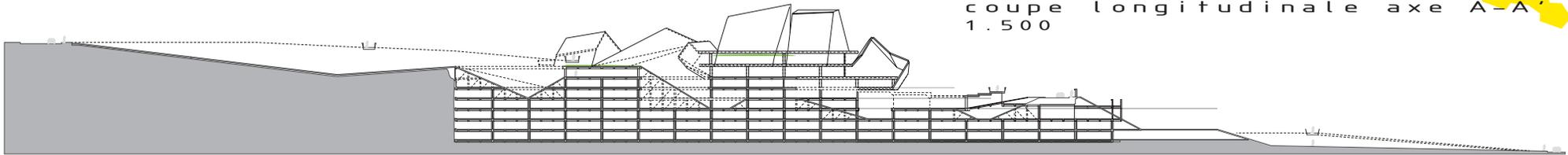
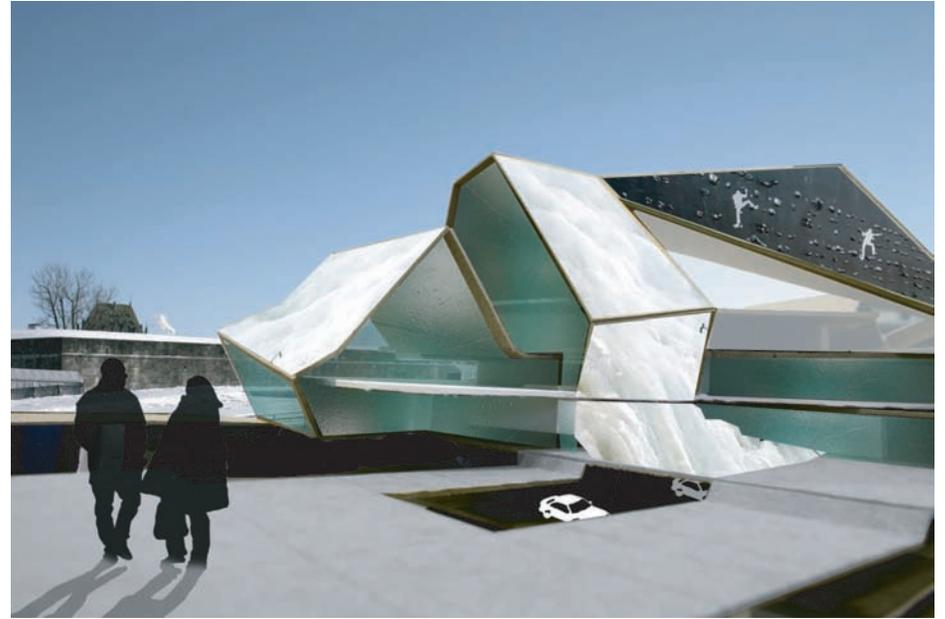
- Boutique spécialisée en sports
- Boutique de location de vélos touristiques
- Bar & lounge avec terrasse
- Restaurant & bistro avec terrasse
- Cinéma de type aventuriers (répertoire)



perspective de la rue Dauphine



perspective du blvd Honoré-Mercier



coupe longitudinale axe A-A
1.500

La morale de l'aventure



"Apprenez les règles pour savoir comment les transgresser."

_dalaï LAMA

"Brisez le quotidien aliénant de votre routine, sortez votre skateboard et roulez, contre vents et voitures, roulez l'instant d'un moment."

"La vie est bien plus agréable en skateboard."

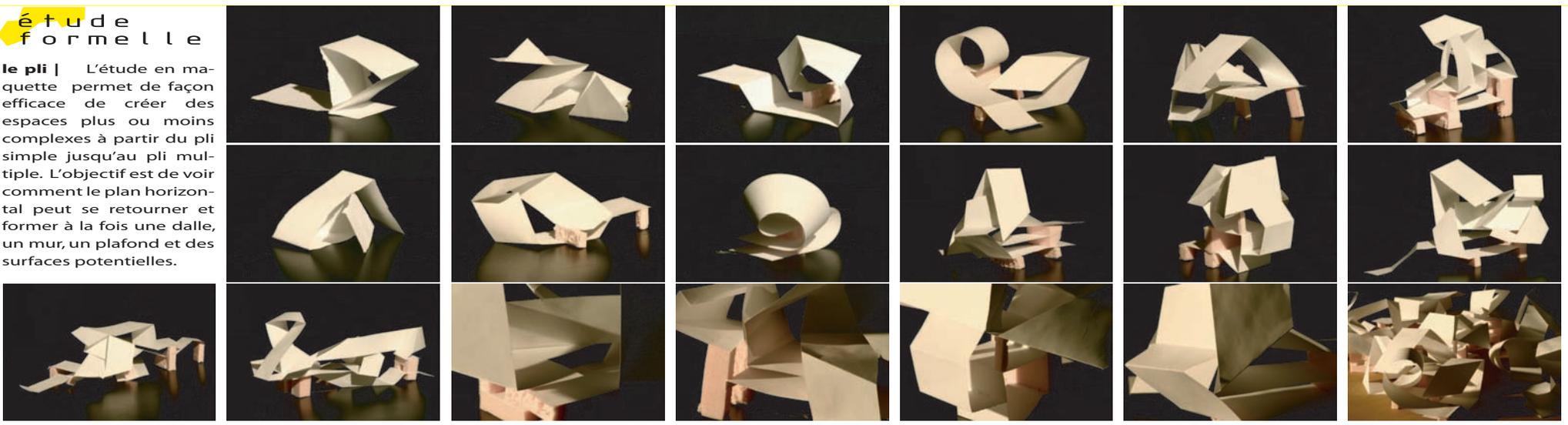
_jonathan ELIE

"Vous allez entrer dans un monde extra...ordinaire, plein de passion et d'émotion. Le monde de l'extrême, de l'absolu, de l'impossible, du sublime."

_EJNÈS, Gérard

étude formelle

le pli | L'étude en maquette permet de façon efficace de créer des espaces plus ou moins complexes à partir du pli simple jusqu'au pli multiple. L'objectif est de voir comment le plan horizontal peut se retourner et former à la fois une dalle, un mur, un plafond et des surfaces potentielles.

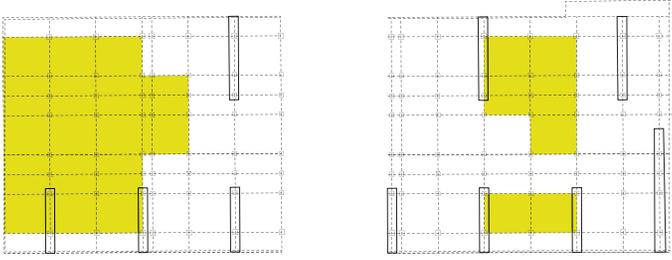


plans de destruction

1.500

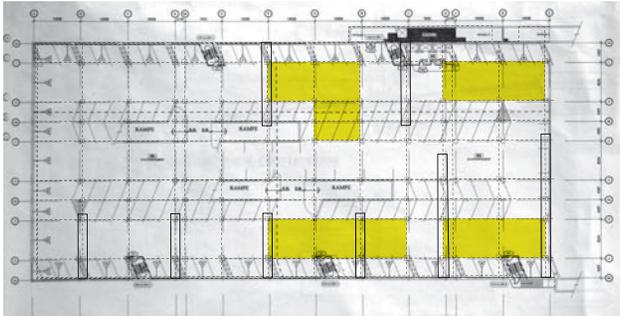
plan de toiture (niveau 8e & 7e)

1.500



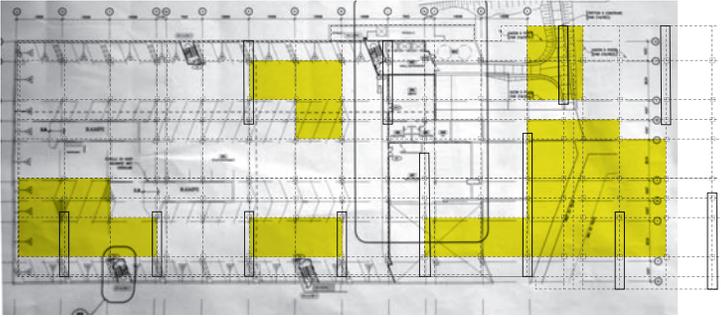
plan de dalle (niveau 5e)

1.500



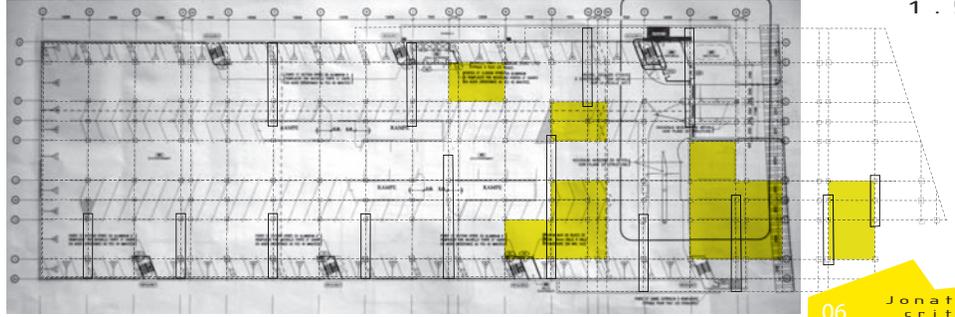
plan de dalle (niveau 6e)

1.500



plan de dalle (niveau 4e)

1.500



Annexe | 3
Photos de maquettes 01-06

