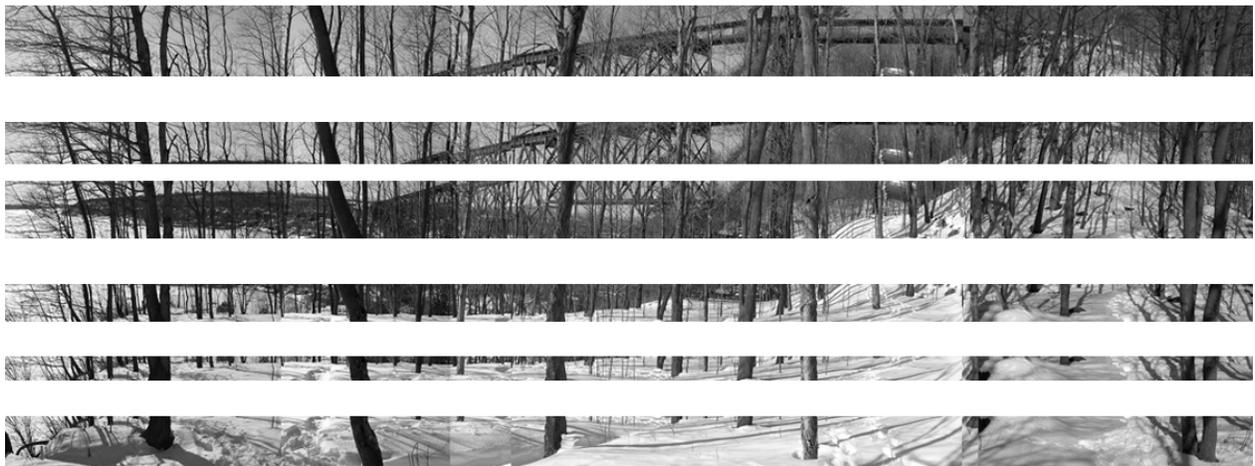


La fragilité: une esthétique fragmentée



Guillaume Morest

Essai (projet)
École d'architecture
Université Laval
Hiver 2007

Table des matières :

Introduction : Sujet, problématique, site et intention	4
1. L'essence de la ruine	
1.1 ruine et entropie	11
1.2 ruine artificielle	14
1.3 monument ironique	17
1.4 entre mémoire et fragment	18
1.5 monument contemplé	20
1.6 fragment d'une trace	23
1.7 monument d'entropie	25
2. L'architecture en ruine	
2.1 l'entropie d'une pensée	29
3. La fragilité: un silence entendu	
3.1 la force de la faiblesse	33
3.2 une ombre fragile	39
observations ajoutées	40
4. Une archi'texture' de la mémoire	
4.1 retour sur le projet	42
Bibliographie	48

Exister est toujours affaire de
fragilité.

[...]

Tout ce qui existe est dans le temps et
se transforme en lui.

Cette transformation fait partie d'un
processus qui, tôt ou tard, s'achemine
vers une certaine dégénérescence et une
sorte de fin.

Pierre Bertrand

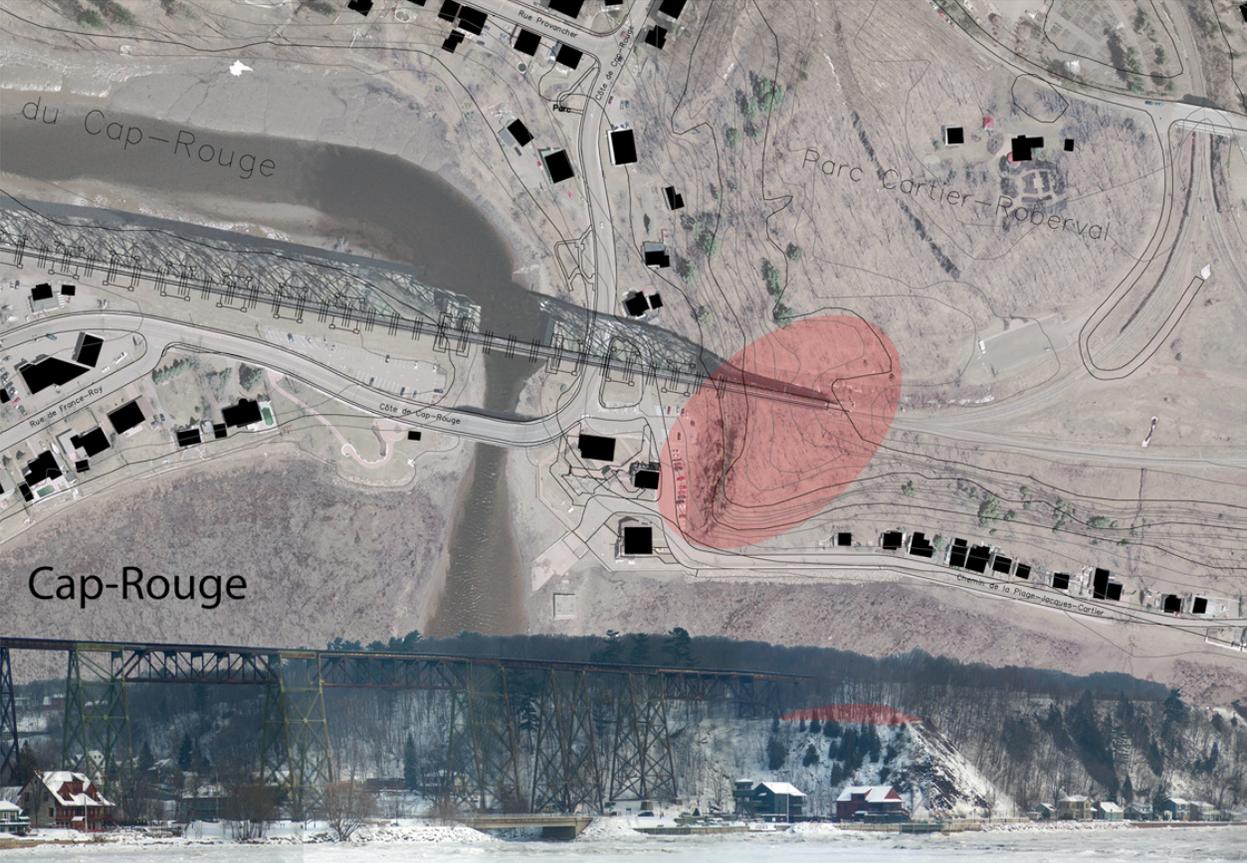
Sujet et problématique

L'essai (projet) s'intéresse aux traces de l'histoire – aux fragments de ruines découverts par les archéologues. La ruine est formée par l'usure du temps et l'incursion de la nature. Elle exprime son histoire et rappelle une mémoire – ce qu'elle a été, à une époque maintenant oubliée. Pour certains, la ruine est l'apparition d'une nouvelle architecture, d'une nouvelle catégorie d'existences, d'une nouvelle signification causée par la partie manquante, celle rongée par la nature et le temps. La ruine contient en elle un pouvoir de fascination qui tient d'abord du regard porté sur elle et découle d'un rapport phénoménologique. Le but du travail est de mettre en perspective le phénomène de la ruine en passant par son état de dégradation et de comprendre ce qui s'y rattache pour l'apposer à l'architecture et à la pensée qui la génère.

Redonner à un lieu d'importance historique l'évocation dont il mérite et rendre à ce lieu le symbole qui s'y rattache pour ensuite réanimer une mémoire oubliée, et éveiller une partie de notre culture de manière contemporaine. Les fragments de l'histoire (porteur de significations) sont rarement intégrés dans des rapports entretenant le présent qui les entoure et le passé qui les habite. La ruine peut devenir, par le potentiel imaginatif qu'elle génère, un élément actif dans la réalisation d'une œuvre architecturale. Lorsque nous devons en tant qu'architecte intervenir sur un site historique, nous devons essentiellement travailler avec les caractéristiques qui émergent du lieu – soit à partir des matériaux utilisés, des formes obtenues et des espaces créés – tout en libérant un caractère contemporain auquel le monde pourra se reconnaître et se remémorer de près ou de loin un oubli causé par le temps qui défile.

Les mémoires font partie intégrante de notre existence et la ruine est porteuse de sa mémoire et aussi de la mémoire du sujet qui la regarde. Il faut donc chercher à redonner une contemporanéité à la ruine pour qu'elle s'insère pertinemment et de manière évocatrice dans le vécu de l'expérience. Autrement dit, redonner aux gens un lieu où se retrouver en étant attentif au rôle de la perception de l'homme devant la ruine, la dégradation, l'usure et la fragmentation.

Le site



Le site retenu pour le projet est situé à Cap-Rouge sur la pointe de la falaise qui surplombe l'embouchure de la rivière Cap-Rouge et le fleuve Saint-Laurent. Ce site est un bel exemple de manifestation d'usure et de dégradation relié au temps, aux fragments et à l'histoire. C'est un endroit où le visiteur est projeté dans le passé, placé dans un état calme et isolé et qui force le travail de l'imaginaire par le fragmentaire.

L'histoire et la fragilité avivent l'intérêt que l'on porte au site. Il se divise en différentes strates débutant par celle de Cartier-Roberval un peu avant le milieu du XVI^e siècle. François 1^{er}, alors roi de France, décide d'envoyer Cartier à la découverte du Nouveau-Monde. Le but du voyage, selon les documents des archéologues Yves Chrétien (2006) et Daniel Simoneau (2005), est une mission d'implantation et d'exploration des métaux précieux présents en Amérique, mais en même temps un geste stratégique pour occuper le territoire avant les Espagnols. Cartier part donc de St-Malo, en France, en mai 1541, arrive à Cap-Rouge quelques mois plus tard et s'installe en amont de la rivière Cap-Rouge. Il nomme l'endroit 'Charlesbourg-Royal'. Deux forts sont alors construits; un au bas de l'emplacement près de la rivière servant aux déchargements des navires et l'autre sur le promontoire utilisé pour l'observation et la surveillance du territoire. Le fort près de la rivière contient, selon les archéologues, un bâtiment (une tour à deux étages) ainsi que deux corps de logis, tandis que le fort du promontoire abrite deux corps de logis, une tour et un bâtiment de 40 à 50 pieds de longueur contenant des chambres, des ateliers, des fours, des cuisines, des moulins et des poêles. Les deux forts sont également cernés par une balustrade faite de troncs d'arbres plantés à la verticale. Une trace de ces fossés creusés pour y insérer les troncs est, d'après les experts, encore visible aujourd'hui. Cartier s'installe donc avec 400 personnes en plus des bêtes et de l'armement, tandis que Roberval arrive 11 mois plus tard avec 200 personnes à ses côtés, de l'armement, des vivres, des semences et du bétail. L'histoire dure 2 ans et le site est brûlé en 1543 à cause de la tension entre Cartier et Roberval, et aussi dû à la mauvaise relation avec les Amérindiens. Quelques fragments ont été retrouvés sur le lieu suite à des fouilles archéologiques entreprises sous la direction d'Yves Chrétien, archéologue. Un fragment de faïence, des clous, une hache, des fragments de creusets servant à la fonte du métal et quelques fragments

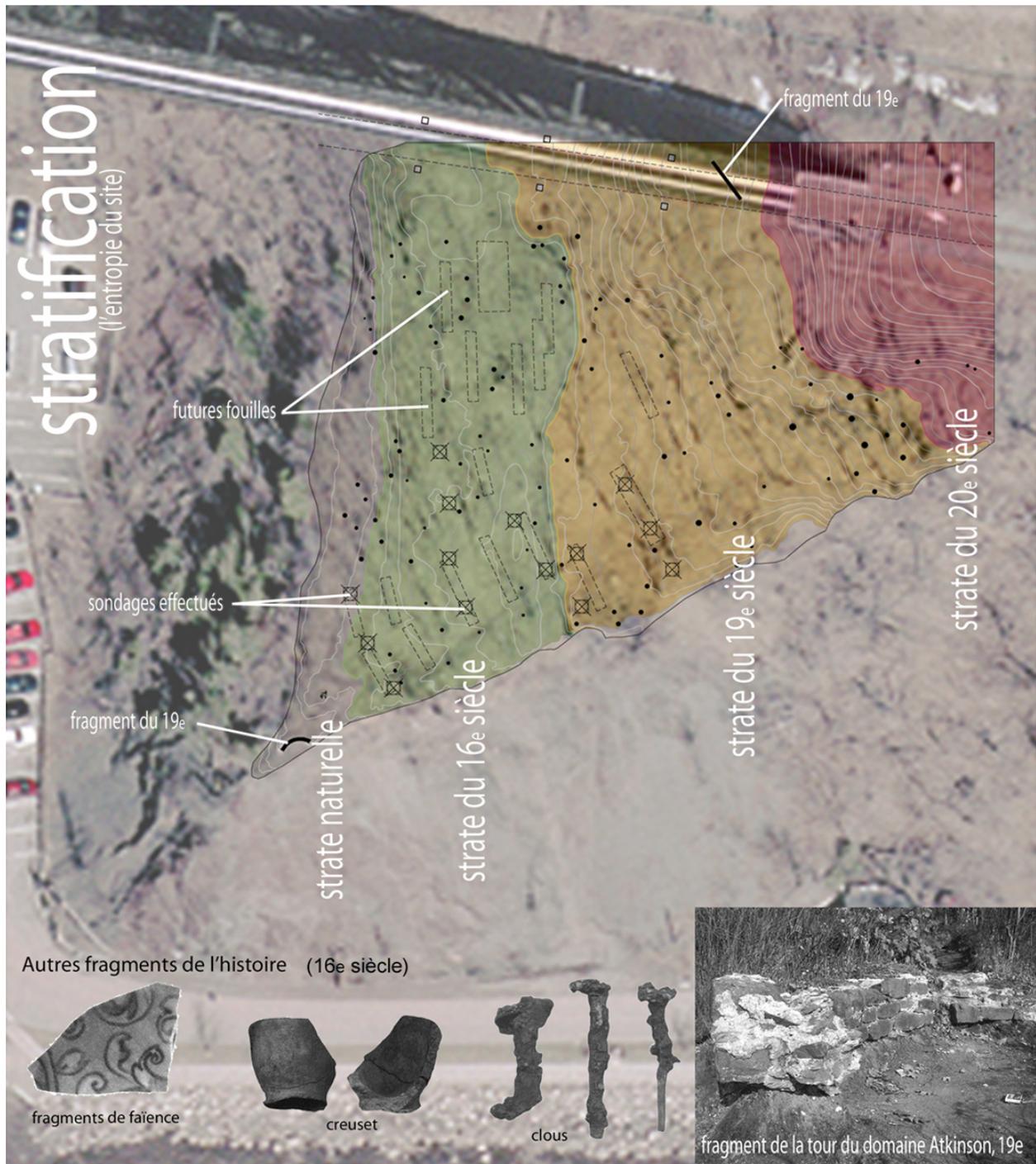
de pots d'argile sont le genre d'objet que l'on retrouve sur le site.

La deuxième strate de l'occupation de ce site est celle du domaine Atkinson au XIXe siècle. C'est en 1826 que William Atkinson a acquis la propriété du promontoire du cap Rouge. Atkinson développe un domaine sur ce site comprenant une villa, des écuries et des jardins. Atkinson entreprend l'aménagement en haut du promontoire ayant comme potentiel la mise en valeur des éléments matériels et structuraux liés à l'occupation de Cartier et de Roberval. C'est aujourd'hui une des préoccupations des archéologues à savoir le degré de perturbation causé sur le site de Cartier-Roberval par les chambardements du XIXe siècle. L'organisation de l'occupation par Atkinson s'est fait par un procédé de terrassement et par remblayage. Le fragment visible sous la voie ferrée est celui d'une ancienne écurie tandis que celui de la pointe du site profitant d'une vue sur le fleuve est celui d'une tour d'observation faisant partie de l'aménagement d'un des jardins du domaine.

Le dernier bouleversement du site est celui de la construction du pont ferroviaire au XXe siècle qui enjambe la vallée. Ce pont est un élément déterminant dans l'évolution et dans le changement du paysage de Cap-Rouge. Ce pont fût construit entre 1906-12. Cette construction a demandé la destruction des bâtiments du domaine Atkinson qui s'y trouvaient à ce moment. Selon les archéologues, le tracé du chemin de fer passe soit directement sur l'emplacement de la villa d'Atkinson ou un peu au sud de son emplacement. De ce fait, le fragment présent sous le pont peut être celui d'une ancienne écurie (mentionné un peu plus haut) ou celui de la villa.

Des fouilles archéologiques approfondies sont prévues pour 2007-2008 afin de démystifier et d'éclaircir les questionnements entourant l'histoire de ce site particulier et fragile. Le désir des archéologues est de donner aux visiteurs un accès universel au lieu pour le 400e anniversaire de la ville de Québec. Par contre, les archéologues veulent le libérer de l'encombrement de ces visiteurs en dégagant le sol pour les laisser travailler à leur guise et pour préserver le plus possible son état actuel. Le projet se veut léger et délicat, tout comme les caractéristiques du lieu. L'intention est de mettre en valeur sa richesse historique, d'exposer et placer le visiteur en face d'une fragilité

planante. Il faut comprendre que l'endroit fait dans ce cas précis office de ruine à visiter et à mettre en valeur par l'intervention architecturale.





Le projet se sert des strates historiques émergentes, des éléments existants dans le parc présent et des exigences des archéologues, tout en procédant à la mise en valeur de la décadence du lieu.

Engendrer un espace public contemporain inséré dans un espace historique en engageant la réinterprétation d'un discours passé en un propos évocateur d'actualité. Le but est de faire dialoguer deux époques différentes et distantes, révéler l'instant de la découverte tout en y intégrant le progrès et la transformation subit par l'évolution. Capter le temps passé et comprendre son évolution jusqu'au présent. L'espace interstitiel entre deux moments où l'expérience du lieu s'articule entre 'ce qui est' et 'ce qui n'est plus'. L'espace généré est la durée entre des temps fragmentés, un vide spatio-temporel qu'il faut infiltrer pour retrouver la réalité d'aujourd'hui. Le projet cherche à offrir aux usagers une expérience active d'un lieu historique adapté au présent suscité par le côté mystique qui émane du lieu.

L'idée ici n'est pas de restituer le passé de la ruine de manière nostalgique, mais plutôt de comprendre l'esthétique et le phénomène de la ruine de sorte qu'elle engage les gens dans un lieu remodelé fertile d'imaginaires, de mémoires et d'évènements. Le nouvel espace régénéré devient l'incantation d'une place de découverte, de rencontre et d'échange.

Autrement dit, si nous voulons conserver un lieu historique, il faut inévitablement le transformer attentivement. À partir de ce nouveau lieu émerge une nouvelle signification, un moment de découverte participant à l'expérience d'un lieu. L'intention est de redonner aux habitants un endroit où se retrouver avec les traces d'un passé auxquelles l'importance du lieu est manifestée par une impression d'authenticité mêlant la contemporanéité.

L'essence de la ruine

Ruine et entropie

La ruine dans le paysage est un objet qui ramène toujours un passé. Elle marque le temps et le transmet à l'observateur. C'est devant cette capacité que l'observateur de la ruine se place et se regarde en relation avec la fragilité de l'histoire ainsi que celle de sa propre personne.

La caractéristique intrinsèque à la ruine est l'entropie c'est-à-dire, de manière plus générale, un état de dégradation ou une perte d'énergie. L'entropie est une notion développée originalement par la thermodynamique, mais rendue populaires dans le monde de l'art par l'artiste du Land Art Robert Smithson. La notion de l'entropie développée en physique par la thermodynamique est sous forme de deux lois. La première loi dit que l'énergie est constante dans la matière et qu'elle ne peut être créée ou anéantie. La deuxième loi voit l'entropie comme une force ou une énergie qui se disperse dans l'univers - qui dirige le monde matériel ordonné vers un désordre total, vers le chaos - et « à la fin des fins l'univers en entier se consumera pour devenir qu'une seule et même uniformité » (Smithson 1966). L'entropie ramène donc un système, telle l'architecture, à un état d'origine et à la limite, à un état moléculaire. La dimension temporelle affecte aussi l'entropie et cette dimension est reçue comme étant irréversible, explique Lee (2000), elle est corrélative au processus de désintégration de la forme. Autrement dit, l'entropie est la manifestation de la perte d'énergie incluse dans tout ce qui tient en place la matière, un système ou une structure. La ruine peut donc être vue comme étant la manifestation de cette perte d'énergie et la puissance évocatrice qu'elle dégage se retrouve dans le travail qu'elle a engagé pour son édification.

L'entropie est le résultat d'un état irréversible qui mène graduellement à un point d'équilibre. Elle nous fait également reconnaître la fragilité et la précarité des choses qui nous entourent et de l'être que nous sommes. Voici quelques exemples de systèmes fermés et rigides qui ont tendance à être traités de cette sorte.

La terre ou la géologie est un système clos, explique Smithson (1973), et renferme une entropie où tout s'use graduellement. Lorsque la surface de la terre se brise en morceaux, ce processus est irréversible et se transforme sans que l'on puisse revenir en arrière. Un système clos

qui commence à se détériorer et finit par éclater sans moyen de revenir à l'état original est de l'entropie. Une tentative de remettre les morceaux en place se résume à dire que c'est une tentative pour surmonter l'entropie. Ce comportement incite un retour impossible vers l'original.

Les matériaux ont aussi leur entropie. Les matériaux brut sont considérés comme ayant une entropie basse et les matériaux raffinés et artificiels ont une entropie élevée. L'industrialisation est un bel exemple de production d'entropie. Elle modifie la matière et notre façon de faire. Elle accélère le processus normal de fabrication des choses et demande une grande énergie pour la transformation et la production de ces éléments qui nous entourent. Cette énergie est, par exemple, captée dans un système clos présent dans le matériau raffiné et fini lui aussi par se briser, se détériorer et devenir laide à nos yeux. L'accélération de la production rend hâtivement les choses ruiniformes. Smithson (1973) nous suggère d'apprendre à récupérer ces choses qui nous paraissent laides. Il faut, selon lui, accepter l'entropie. Nager à contre-courant est une tentative désespérée pour retrouver un ordre naturel qui n'existe plus. Il faut donc admettre cette condition au lieu de la contrer. Il n'y a pas de moyen de l'arrêter.

Du point de vue des ressources naturelles (exploitation minière, coupe forestière etc.) aucun intérêt n'est porté aux futures apparences du paysage et c'est la même chose pour plusieurs projets d'envergure en architecture. Selon Smithson, c'est le résultat d'une divagation, « d'un profit aveugle ». On se demande par après comment nous en sommes arrivés là. Les choses ne procèdent pas de manière cyclique, explique Smithson (1973), elles passent simplement d'un état à un autre sans retour possible.

Entre ces états, la ruine est une manifestation, un témoignage. Elle est un objet de transition qui permet d'accepter plus facilement les changements à venir. Dans le rapport de l'homme et de la nature du XVIIe siècle et celui du XXe siècle il y a un espace, un vide, un seuil qui se manifeste de différentes manières à travers des œuvres architecturales et artistiques. Ce qui suit met en évidence ces moments transitoires - ces manifestations vis-à-vis les changements d'état entropique - en commençant par la ruine artificielle des jardins anglais du XVIIIe siècle

jusqu'à l'œuvre de Gordon Matta-Clark au XXe siècle. Par la suite l'essai se développe sur l'entropie de la pensée architecturale pour ensuite proposer un type d'architecture (architecture faible ou fragile) qui se rapporte au phénomène et aux particularités de la ruine.

Ruine artificielle

La ruine artificielle est apparue dans le paysage particulièrement au XVIIIe siècle. Elle est un objet qui est composé de caractéristiques perverses, explique Harries (1994), dans le sens où tout ce que l'homme fabrique devrait être créé en concurrence avec le mélange et le flux naturel du temps et de la nature. La ruine artificielle, quant à elle, imite, reflète et représente la transformation d'un bâtiment sous l'emprise du processus de désintégration causé par le temps et la nature. La végétation et des matériaux fragmentés sont souvent combinés à l'ensemble du bâtiment pour donner l'illusion d'une ruine véritable, c'est-à-dire d'un objet non planifié étant le résultat d'une perte d'énergie - une conséquence exprimée par des forces naturelles.



La maison colonne, Désert de Retz, 1774-84

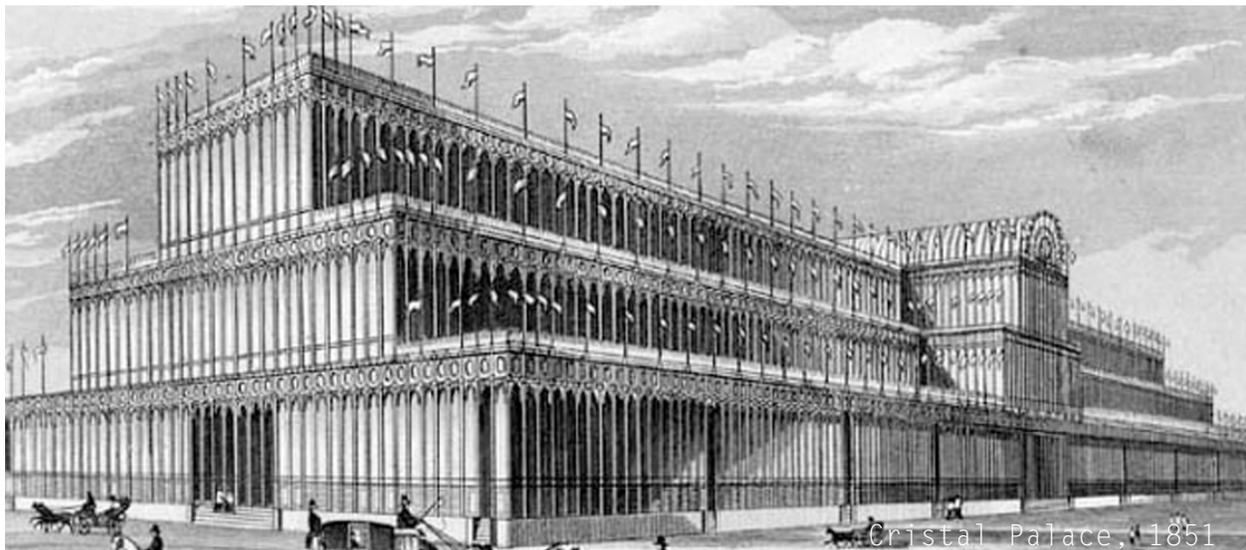
Le critique célèbre des ruines artificielles, le théoricien du pittoresque Gilpin, est concerné par l'authenticité de la ruine. Pour Gilpin, la ruine doit coopérer avec la nature et accepter l'entropie si elle veut être convaincante. Une ruine artificielle réussie dépend de cette interaction entre le travail de l'homme et celui de la nature provoquée par le temps et la décadence. Le temps est ici vu comme un artiste. Il complète ce que l'architecte avait commencé. Lorsqu'il conçoit une ruine artificielle, l'architecte imite le travail de la nature, explique Harries (1994). Mais la nature doit compléter l'inimitable et devenir un agent de la ruine artificielle, une source du pittoresque et de l'imparfait.

Le pittoresque est défini dans le milieu du XVIIIe siècle comme étant l'accident ou l'imprévisible de la nature. William Gilpin est le premier à avoir différencié les objets beaux et ceux pittoresques. Gilpin voit le beau comme étant les objets lisses et sans-faute, tandis que les objets pittoresques exploitent la rudesse, explique Ponte (2000). Le pittoresque se forme donc avec le temps et l'entropie. L'homme transporté de pittoresque cherche alors les effets fugaces de la lumière, le travail du temps sur les choses, les accidents heureux et la fragilité qui l'entoure. La ruine est une architecture où disparaissent les caractéristiques originales. Des brisures apparaissent, l'architecture se fragmente et devient pittoresque.

Le pittoresque est imposé par le temps et l'usure des choses. Il mène au désordre et à la dégradation. C'est ce qui donne aux objets la valeur esthétique du pittoresque dans les jardins Anglais du XVIIIe siècle. À cette époque, Price et Knight suggèrent de s'inspirer de cette esthétique pour créer ces jardins. Pour eux, le défi est de démontrer qu'il est possible de faire des jardins pittoresques et de concevoir un pittoresque 'habitable', contrairement aux peintures de cette époque qui l'utilisait pour la représentation strictement picturale, explique Ponte (2000). Les constructions dans ces jardins doivent être presque éphémères, développe Ponte (2000), ils doivent se fondre à la 'vraie nature', celle qui n'est pas modifiée par l'homme. Les choix de Knight sont ainsi faits par l'adéquation de l'objet à la scène, la dissolution de l'architecture dans la nature telle que les ruines.

Harries (1994) nomme la période du XVIIIe siècle la « ruinomania » ou si l'on préfère, la manie pour les ruines. La ruine artificielle est selon Harries (1994) le reflet d'une nostalgie déniait la technologie. Ce comportement particulier au XVIIIe siècle se traduit en désavouant la brisure du lien entre l'homme et la nature. La ruine artificielle tente de guérir cette cassure emmenée par les nouvelles technologies. Elle est une manière de rallier l'architecture et la nature. La ruine artificielle est, selon Harries (1994) une tentative nostalgique pour retrouver l'union mythique avec le passé de l'homme et la nature.

La présence de la ruine artificielle au XVIIIe siècle s'avère être une réponse au refus de la technologie qui arrive à grands pas dans cette époque (la construction du Cristal Palace en 1851 est un exemple de bâtiment entropique). En utilisant des matériaux brut en surface pour créer les ruines artificielle (malgré une structure souvent faite d'acier), le désir des architectes est de garder visuellement une entropie base nageant à l'encontre des nouvelles technologies et des nouveaux procédés industriels (de l'architecture d'entropie) pour ainsi garder l'homme en étroite relation avec la nature.



Le pittoresque est peut-être un terme employé pour expliquer et qualifier le phénomène de l'entropie à cette époque. La ruine artificielle prévoit et admet l'entropie, elle essaie même de l'imiter pour en faire un objet d'intérêt. Même si le terme 'entropie' n'existait pas à ce moment de l'histoire, il est intéressant de remarquer l'intérêt porté sur la dégradation et l'usure dans ces jardins.

Monument ironique

La ruine artificielle est l'image d'un monument du passé, un passé qui n'a jamais existé. Les ruines artificielles sont des monuments moqueurs du passé et elles génèrent une méditation ironique sur ce passé. Quoi qu'il en soit, la ruine artificielle est une tentative pour créer un nouveau genre d'architecture, une nouvelle esthétique et un nouvel espace social. La ruine artificielle est, pour Harries (1994), le symbole d'une possibilité de changement. L'imagination engendrée par la ruine (artificielle ou authentique) aide le monde à se libérer de la structure du passé ou du moins de voir cette structure comme temporaire et transformable. Anticiper une ruine c'est reconnaître à la fois l'objet et soi-même placés et conditionnés par l'histoire. Être capable de projeter des ruines donne la possibilité de percevoir notre propre environnement en tant que ruine potentielle dans laquelle nous sommes inclus, explique Harries (1994). La contemplation des ruines (réelles, imaginées ou artificielles) ramène à nous. La méditation que procurent les ruines est une activité profondément individuelle, une expérience qui nous détache de la réalité du monde et nous place dans un état calme et isolé.

Entre mémoire et fragment

La ruine, fragment de l'architecture, est l'état d'une présence et d'une absence, une intersection entre le visible et l'invisible où l'invisible est mis en valeur par la fragmentation - par la nature inutile des fragments - et par la perte de leur fonction (Luglio 2005). Le fragment est vivant, mais il n'agit jamais seul. Il refuse son autonomie, car « il désigne un ensemble irrémédiablement perdu et renvoi toujours à l'ensemble » (Tafari 1984). Le fragment force le travail de la mémoire pour reconstituer ce qui a engendré la forme originale. Cette césure dans la forme correspond au palpable et à l'impalpable, à la forme et à l'informe. Le fragment est confronté entre la forme (ce qui est) et l'informe (ce qui n'est pas). L'informe est une figure de rhétorique du renversement de la forme. « Là où la forme tend à figer la perception de l'objet, l'informe permet de formaliser l'acte de résistance à tous les ordres et normes qui ont participé à l'élaboration de la forme » (Simonnet 1997).

Le fragmentaire est un concept créé de figures - insinuant une pensée intermédiaire entre la ressemblance et la représentation - aussi appelé l'art de la discontinuité et de la césure où la discontinuité est l'étroite frontière entre la forme et le possible.

Lorsque nous joignons la forme et l'informe, la solution qui en découle est une forme qui schématise une idée (Simonnet 1997). Ce schéma est le mécanisme de la forme et la représentation de ce mécanisme est la raison imagée du rapport entre l'intrusion de l'énergie qui interfère avec l'objet dans l'espace. Simonnet (1997) nomme cette rencontre 'le moment cognitif', un échange qui configure nos capacités proprioceptives et la construction du phénomène. « Cet échange transite par la production de codes intermédiaires qui tirent à la fois du côté du sujet et du côté de l'objet » (Simonnet 1997). Autrement dit, une œuvre inachevée ou dégradée, telle une ruine, offre à l'esprit la possibilité de la compléter et ouvre une porte sur l'imaginaire. Au moment de leur formation, ces images réelles et illusives sont confondues dans un désordre fuyant, et convergent vers ces deux polarités de la forme et de l'informe, explique Simonnet (1997). L'effet qui en résulte est celui d'un seuil, instant d'ambiguïté dans la recherche de la forme originelle.

Simonnet élabore cette idée avec la ruine. Selon l'auteur, la ruine représente à la fois la peur et l'enchantement du bâtisseur puisque la ruine est en mode de destruction et c'est cette notion même qui vient éclairer celle de la construction. Simonnet prend comme exemple l'œuvre de Piranèse qui, selon lui, illustre cette rencontre entre le flou de la composition et l'exactitude figurative de ses gravures. Piranèse représente donc la force du vouloir de bâtir des Romains, mais aussi la dégradation du temps sur ces oeuvres.

Lorsqu'il restitue un lieu, Piranèse réinvente la construction et la composition. La partie informe de la ruine précise la création de ses formes en gravure. La figure de la ruine devient le lien entre deux univers - celle de la sémantique et du graphique - et donne corps à l'instant d'ambivalence. Piranèse analyse l'informe de la ruine, il l'enrichit, l'invente et la projette dans une forme entièrement neuve, une sorte de régénérescence de l'architecture, comme dit Simonnet (1997). La ruine est donc l'équivalente de l'énergie négative de la construction car elle capte l'attention de l'imagination pour en saisir la reconstruction. La recherche de la juste forme à partir d'un fragment nécessite la mise en œuvre de ce qui la confronte et de cette confrontation se greffe l'éventualité et permet de « maintenir ouvert le champ des possibles » (Simonnet 1997).



Croquis de Piranèse (croquis de ruines avec une touche d'imagination)

Monument contemplé

La ruine est un symbole fort du déclin des empires et de la désintégration des croyances, une source d'inspiration des méditations sur le passé composant et se rattachant au présent. Elle est à la fois l'espace d'un moment mémorial pour l'individu et la culture, et aussi le lieu d'une inspiration ou d'un défi. Confronter la ruine c'est confronter la désintégration culturelle et personnelle (le 'moi') inévitable, mais c'est également un rapprochement vers l'héritage d'une longue tradition dont nous sommes l'héritier.

Devant la ruine, le visiteur se compose en regardant. Selon Vacher (2000), une des raisons pour laquelle le sujet se constitue devant elle tient du contenu de l'objet observé, c'est-à-dire qu'il contient en soi un mode de construction de notre univers dans lequel se compose le sujet. Ce que nous observons face à une ruine c'est l'univers assimilable par nos connaissances et reconnaissances, ce monde construit par l'homme, la science, l'art, l'intelligence et la construction.

L'intérêt pour la ruine, explique Vacher (2000), est d'abord compris dans l'origine humaine - une trace de l'homme qui perdure longtemps après la mort de ceux qui les habitaient à l'origine. Cette provenance humaine est mise en valeur par le travail de la nature - le passage du temps réduisant les traces d'une culture - et prend une valeur esthétique, et également culturelle. La contemplation des ruines permet une réflexion à partir de l'évocation d'une ancienne civilisation disparue et donne à l'observateur la possibilité d'acquérir un savoir et des nouvelles connaissances à partir de ces anciennes civilisations. L'observateur se retrouve devant lui-même et bâti son rapport à l'histoire d'après ses propres expériences, ses connaissances et sa culture.

Le passé inconnu fait partie intégrante de la condition du sujet, explique Vacher (2000). La ruine est synonyme d'une pluralité de sentiments vis-à-vis le monde dans lequel l'homme vie. Face à la ruine, l'observateur prend conscience de l'histoire et de sa propre histoire, à laquelle sont renvoyés sa culture et le temps qui passe. La ruine « manifeste à la fois un hommage aux productions culturelles d'une époque et l'appréhension du passage du temps » (Vacher 2000).

Pour Vacher (2000), la ruine est une architecture, et même plus, elle donne accès à l'essence même de l'architecture. L'observateur de la ruine est en face d'une véritable construction mentale de son existence. Il capture à travers elle le monde construit dans lequel il lui est permis de flâner, divaguer, vagabonder. Par contre, selon Vacher (2000), le regard porté sur la ruine s'inverse dès lors que l'observateur est plongé dans le chaos, le désordre le plus total. Sa représentation correspond donc à plusieurs modes de constitution du sujet. Elle n'est plus un simple objet, mais une représentation d'elle-même et favorise la prise de conscience de l'observateur (Vacher 2000). La représenter, c'est aussi représenter la réalité, une réalité souvent fragmentée et fragile.

Contempler une ruine fait nécessairement travailler la mémoire, cette partie intégrante de notre existence. La mémoire est l'accumulation d'images enregistrées par notre cerveau. Certaines images sont marquées par des événements particuliers et se rapportent aux souvenirs, tandis que d'autres sont de secondes importances et demeurent dans l'oubli. La ruine est porteuse de sa mémoire, mais aussi de la mémoire de celui ou celle qui la regarde. Notre mémoire est analogique à sa figure. Elle est, selon Guérin (2005) « un lieu de persistance où rode la disparition et où les fragments épargnés par l'oubli récupèrent les strates mises de côté ». Cette similitude entre notre mémoire et la ruine est, d'après Guérin (2005), ce qui crée ces images illusoires face à elle. Il cite :

« Mais sans doute cette troublante homologie doublement orientée avec la mémoire - oubli et sélection, fragmentation, dispersion et remise en ordre - est-elle ce qui nous touches au plus profond dans la vue des ruines - à tel point qu'il semble inévitable d'inventer encore et toujours, à partir d'indices de surface et d'associations variées, des couches enfouies, invisibles, les faire accéder à la lumière aveuglante de midi, ou bien les fantasmer, voire même les halluciner ». (Guérin 2005)

En nous imposant de constituer du passé, la ruine oblige une ré-invention imagée. Sa force poétique est le fruit des fusions cohérentes du souvenir et de l'invention à partir du fragment. Puisqu'elle est un témoignage, elle fait aussi l'annonce de sa disparition - signe vers un futur s'avérant aussi être le nôtre. Ce témoignage est

teinté d'une forte précarité et fait naître au milieu d'elle la rêverie à laquelle le sujet s'abandonne. Pour Guérin (2005), la ruine n'a ni nom, ni statut, car c'est l'invention faite par l'observateur qui compte. Elle offre un idéal point de rencontre entre le sujet errant et l'autrui. Elle se présente à la fois comme un objet plein d'histoire et de passé et comme un vide à occuper par l'imaginaire. En somme, la ruine fait rêver le sujet et rend libre l'expression.



Temple de la philosophie, Château d'Ermenonville (Oise), 1775

Fragment d'une trace

Aujourd'hui le concept de ruine n'est plus celui d'une trace du monumental et du noble, point de rencontre entre l'art et la nature, du déterminisme et de la liberté (Chol 2000), comme à l'antiquité. Le concept de ruine est, depuis le XXe siècle, devenu dans un sens plus large toute trace du passé, y compris dans ses plus simples expressions, redéfinissant sa fonction première, didactique et émotive (Chol 2000). La ruine ne s'insère plus directement dans l'histoire, elle n'est plus le point de repère d'un passé historique, mais elle s'insère dans le 'présent vivant' de la perception, explique Chol (2000).

La compréhension du monde extérieur se montre équivoque lorsqu'il s'agit de traces du passé. Les traces ne donnent qu'une esquisse de la perception du monde. Les signes sont discontinus et particulièrement nombreux et témoignent de l'éparpillement de l'histoire. Ces morceaux renvoient au passé que l'on connaît que par les traces toujours présentes dans la réalité. Les fragments font signe d'une disparition et renvoient à l'acte même de néantisation et de discontinuation (Chol 2000). La discontinuité laisse place à l'interprétation et à la recherche d'une cohérence du rapport de l'homme au monde eux-mêmes interprétables. L'observateur devant la ruine est renvoyé à une part de son être, elle-même fragmentée et difficile à assumer.

La discontinuité du fragment renvoie au virtuel qui, pour l'observateur, renvoie à l'imaginaire, explique Chol (2000). L'absence de continuité est ici qu'interprétation et le monde perçu par l'observateur de la ruine permet à sa conscience de se produire. Toutes perceptions et toutes réflexions se rapportent à une interprétation, surtout lorsqu'elles se rattachent à des fragments et aux traces du passé.

L'image fragmentée de la ruine est le symbole d'un passé achevé, mais toujours présent. La ruine témoigne - dit Luglio (2005) - elle marque quelque chose de grand mais révolue. Cette trace réfère au passage, à l'ensemble invisible d'un moment, la durée d'un temps d'où influe l'illusion. La trace est l'insertion d'un instant matérialisé dans l'espace et la confusion qu'elle produit tient de l'impossibilité pour l'espèce humaine de restituer le temps du passé au présent.

Aujourd'hui nous percevons la ruine comme un vieux bâtiment détruit par le passage du temps où ne restent que des impressions fantomatiques de ce qu'il a été. Ironiquement, le modernisme, amplifié par sa fascination pour le nouveau, est aussi subjugué à la dévastation du temps. Contrairement aux constructions permanentes et robustes de l'antiquité, les bâtiments modernes sont souvent construits de manière éphémère, indice d'une époque industrielle – système capitaliste qui encourage la consommation rapide et brève – rendant hâtivement les choses ruinformes et encourageant l'architecture d'entropie.

Monument d'entropie

Depuis le début du XXe siècle, la rupture causée par la modernité et l'industrialisation a projeté la ruine et l'entropie à l'intérieur même de notre perception des choses et de l'histoire. La dégradation et la destruction ne touchent plus seulement les bâtiments comme ceux de l'Antiquité, mais affectent maintenant l'ensemble de la société. La ruine n'est plus un témoin du passé, mais une réalité du présent. Le présent est une ruine et le désordre qu'elle cause est aujourd'hui l'évènement de chacun. L'entropie englobe présentement la ville, elle est la force qui mène à la destruction et à la reconstruction (attitude pour surmonter l'entropie), une atmosphère de dégradation incontrôlée et refusée par l'homme moderne. Elle est devenue le chaos urbain, explique Chol (2000), elle afflige le monde contemporain en le guidant vers sa propre dégradation. La ruine est devenue l'entropie planant continuellement au-dessus de nos têtes et elle nous immerge dans sa dégradation inévitable, dans sa fragilité et sa disparition éventuelle.



Partially Buried Woodshed, Robert Smithson, 1970,
Kent State University, Kent, OH

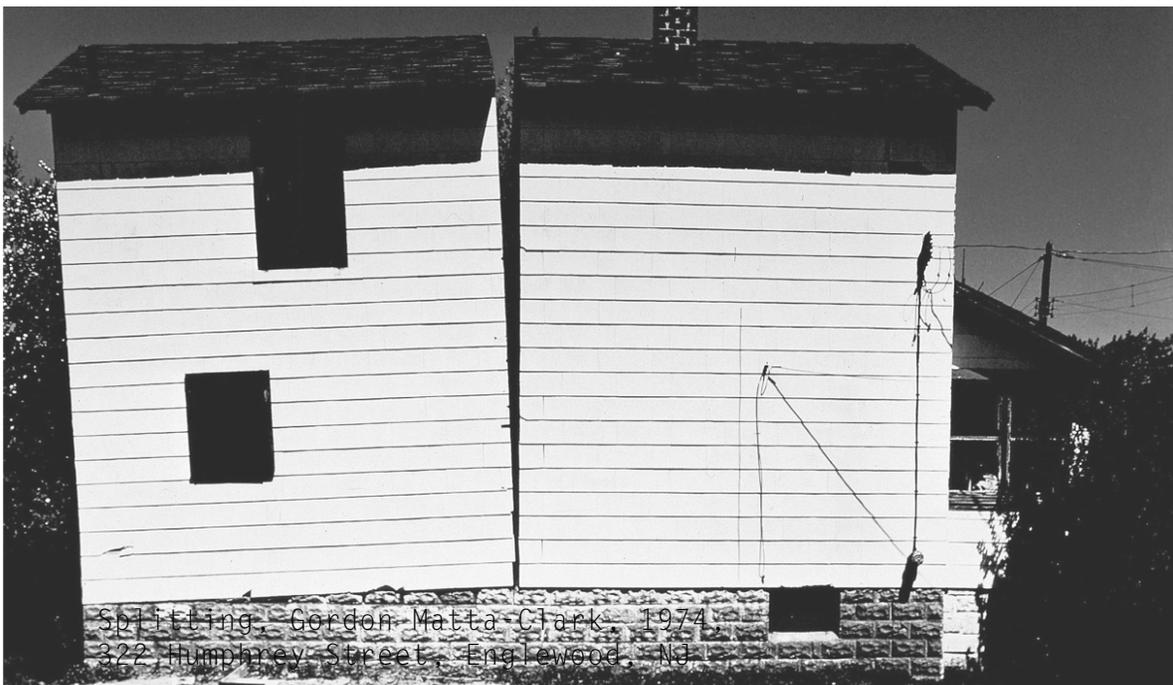
La notion d'entropie en art a été proposée initialement par l'artiste du Land Art Robert Smithson en 1960. L'intérêt de Smithson pour l'entropie est de créer une œuvre d'art qui révèle le processus de sa formation ou de son in-formation, explique Lee (2000). Son but est d'intégrer à ses œuvres les marques de la dégradation - une esthétique qui inclut l'attraction de la gravité dans le design. « L'entropie c'est l'évolution à l'envers » (Smithson 1966). C'est avec cette notion que Smithson crée ses œuvres et qui influencera par la suite le travail de Gordon Matta-Clark.

Dans le texte qu'il a écrit en 1966, L'entropie et les nouveaux monuments, Smithson voit dans l'architecture une manière d'exprimer sa vision de l'entropie. Il fait un parallèle entre les anciens monuments fabriqués de matériaux naturels comme le marbre, le granite ou autres matériaux bruts à entropie basse contrairement aux nouveaux monuments fabriqués de matériaux artificiels à entropie élevée. Ces monuments ne sont pas conçus pour durée, mais plutôt pour s'effacer et se briser rapidement. Ces monuments ne représentent plus le temps et l'histoire, ils ne sont plus représentatifs des siècles précédents. Ce type de temps est, selon Smithson, un temps stationnaire et immobile où le temps devient privé de mouvement. La destruction du temps et de l'espace classiques repose sur une notion tout à fait nouvelle de la matière poussée par la technologie, explique Smithson (1966), c'est-à-dire cette matière refusant toutes traces laissées par le temps. L'architecture froide du modernisme à participer à éveiller l'humeur entropique des gens. Les murs lisses en verre, par exemple, offre une atmosphère tombale pour emprunter le terme de Smithson. Ce type d'architecture est sans valeur de qualités, c'est une architecture sans distinction, explique Smithson (1966). Ces nouveaux monuments élucident notre perception de la réalité car ils nous permettent de percevoir la platitude, la banalité, le vide, « cet état infinitésimal connu sous le nom de l'entropie » (Smithson 1966). La reproduction contrôlée des nouvelles bâtisses de l'ère industrielle de l'après-guerre a participé à cette architecture d'entropie, précise Smithson (1966).

Les interventions de Matta-Clark, connues sous le nom de cutting, se rapportent à ce type de monument entropique défini par Smithson. Par contre, son choix est d'intervenir généralement sur un environnement suburbain. L'idée de Matta-Clark est de fabriquer l'objet au moment où

Le bâtiment est en phase de 'ruinification'. Son intervention suggère une transformation de la bâtisse en ruine. Matta-Clark s'attaque à la production architecturale de masse et il les met à mort. Ses victimes sont les bâtiments industriels et les maisons de banlieues, toutes ces productions industrielles ayant comme valeur une entropie éminente.

Le bâtiment d'entropie devient une inversion du monument classique où l'âge et les signes de l'usure donnent la valeur à l'objet. Encrés à la rhétorique de l'entropie, les monuments créés par Matta-Clark n'ont plus comme appui la valeur historique reliée à l'âge de l'objet. Ces œuvres complètent la notion du monument d'entropie proposé par Smithson. Elles n'aspirent pas à la stabilité comme les monuments historiques conventionnels, mais elles démontrent l'impossibilité de devenir de tels monuments, explique Lee (2000). Par contre, ces interventions marquent le site, laissent des traces et, par le fait même, prennent une forme monumentale. Cette idée s'explique par l'intervention violente de l'homme sur la vie naturel du monument et avec le temps peut devenir évocateur pour l'observateur, développe Lee (2000). L'effet de la destruction humaine peut être interprété comme étant l'œuvre nécessaire de la nature. L'intervention de la nature réalisée par le temps est remplacée par une intervention sollicitée par l'homme. Parce que le travail de Gordon Matta-Clark présage sa propre destruction, l'histoire de l'objet devient soudainement intrinsèque à l'œuvre et par le fait même lui donne sa monumentalité.



Splitting, Gordon Matta Clark, 1974
322 Humphrey Street, Englewood, NJ

L'architecture en ruine

L'entropie d'une pensée

L'architecture moderne et industrialisée ou l'architecture d'entropie est la cause de la crise du sens, d'après plusieurs théoriciens du XXe siècle. Selon de multiples auteurs (Solà-Morales entre autres), l'architecture moderne est l'aboutissement d'une perte de communication, d'une perte de l'essence architecturale. Ce moment est confus et demande un questionnement, un éclaircissement sur la pensée qui gouvernait la production architecturale de cette époque pour en comprendre le phénomène entropique.

La crise de la pensée de l'âge classique est une crise produite par la perte de fondement, explique Solà-Morales (1987), produit à la base par le désir de représenter. Le mimétisme offre une manière d'articuler le monde du visuel, mais représente la vision d'un univers absolu, un système fermé, complet et rigide. L'âge classique offre une esthétique pointée sur un endroit spécifique, c'est-à-dire sur la pratique du concret. L'esthétisme prend une place centrale dans la pratique architecturale de cette époque et plusieurs méthodes et modèles offrent aux architectes une façon d'atteindre le 'beau' à partir d'un système universel et fermé.

Aujourd'hui, par contre, l'expérience esthétique contemporaine ne peut plus être lue de manière linéaire. L'esthétique contemporaine est variée et changeante, et offre une expérience complexe. Dans l'expérience contemporaine, l'esthétique a une valeur de paradigme, explique Solà-Morales (1987), et c'est précisément à travers l'esthétique que l'on reconnaît la richesse et l'authenticité de l'expérience en relation à une réalité dont les contours sont vagues et flous.

L'expérience esthétique occupe, contrairement à l'âge classique, une position périphérique, une position qui possède une valeur paradigmatique, c'est-à-dire que l'esthétisme peut aujourd'hui prendre plusieurs formes et être substitué par d'autres valeurs. Nietzsche, cité par Solà-Morales (1987), dit que la situation esthétique contemporaine a besoin de se fonder sans fondement. L'expérience architecturale ne peut plus être basée sur la base d'un seul système clos et rigide. Nous devons maintenant, en tant qu'architecte, se confronter au besoin de bâtir dans les airs, de bâtir sur le vide. Les propositions architecturales contemporaines doivent être construites sur un fondement érigé au fur et à mesure que prend forme le bâtiment. L'architecte contemporain doit

obligatoirement poser pour chaque décision son but et son fondement. Comme dit Wigley (1988) en s'appuyant des pensées d'Heidegger, « un bâtiment ne tient pas sur un fondement qui le précède et sur lequel il dépend. C'est plutôt l'érection du bâtiment qui établit la condition du fondement ».

L'univers esthétique contemporain est perçu à partir d'expériences produites à divers points et conséquemment, l'approximation de l'esthétisme est fragmentée et périphérique et renonce à être transformée pour en devenir une expérience centrale. En somme, nous avons perdu un système de référence absolu qui coordonnait avec le système de production du savoir et des valeurs.

Pour ne donner qu'un exemple, l'approche fondamentaliste est un mouvement architectural qui a tenté d'interpréter la situation particulière de la réalité contemporaine. Entre les deux guerres du XXe siècle, la pratique architecturale était basée sur le concept de fonctionnalisme, d'où la définition populaire 'form follow fonction'. Durant cette époque, il est clair que cette approche pragmatique a mené à un environnement entropique sans caractère ou plutôt un caractère schématique sans profondeur réel, dit Solà-Morales (1987). Le problème des fondamentalistes, selon Solà-Morales (1987), est le même qu'à l'âge classique. Les fondamentalistes des années 1960 ont essayé d'inscrire la vision de l'architecture dans



un système idéalisé et inflexible. Confronté à la crise architecturale, les fondamentalistes ont appelé à un retour à l'essentiel, le purisme. Ils clamaient que seulement en retournant à l'essentiel, à l'expérience initiale du modernisme, qu'il était possible de trouver le vrai et le seul chemin, celui vers l'expérience authentique de l'architecture. « Ces voix cherchent à établir une ligne orthodoxe et correcte pour contrer la diversion et la diversification du temps » (Solà-Morales 1987). D'autres fondamentalistes cherchent, quant à eux, d'établir le moment précis de la perte de la tradition moderne en retournant dans les origines primitives. Ils veulent retracer le moment fondateur de la modernité, mais l'effort est sans résultat convaincant. L'architecture produite est programmatique, radicale, rationnelle, inflexible. Elle n'accepte pas et ne prévoit pas l'entropie du système et de la pensée qui le gouverne.

La fragilité : un silence entendu

La force d'une faiblesse

La pensée de Solà-Morales sur l'architecture est qualifiée de 'faible'. Elle est issue entre autres de la 'pensée faible' de Vattimo et Rovatti. Le propos de 'l'architecture faible' interprète la situation esthétique de la culture contemporaine, une situation fragmentée et variée. L'expérience contemporaine n'est plus lue par la forme, précise Solà-Morales (1987), elle est une expérience plurielle, multiforme et complexe. 'L'architecture faible' propose une tentative de détection, à l'intérieur de situations diverses, d'une constante qui semblerait illuminer la réalité présente.

Pour Cacciari (cité par Solà-Morales) l'expérience de la ville se construit avec le terme 'désertion' - une désolation qui constitue le fondement de la condition métropolitaine. Cacciari dit, « l'expérience d'habiter la ville est divisée, diversifiée. Elle est plus sujette à l'absence qu'à la présence. » (tiré du texte de Solà-Morales 1987) Cette notion d'absence amène le concept de l'archéologie en architecture, développe Solà-Morales (1987), un concept qui découle de l'expérience du fragmentaire. Les objets découverts par l'archéologue se présentent comme des systèmes superposés, des systèmes qui peuvent interchanger en fonction de leurs logiques.

L'archéologue cherche à démêler des fils mêlés pour tenter de les lier dans une dialectique articulée. L'archéologue tente d'éclaircir le sens de ses découvertes dans une démarche visant à retrouver la logique sémiotique. Il cherche à traduire les fragments en signes pour les engager dans un système compréhensible. Comme l'explique Guérin (2005), cette recherche laisse place à l'aptitude interprétative de l'archéologue sans laquelle l'entreprise sémiotique serait concevable. L'interprétation est générée par les images rattachées aux fragments des restes d'un ensemble imperceptible dont l'archéologue tente d'en repérer la structure. Les fragments sollicitent, par la production d'images illusives, la traduction, la translation et l'interprétation, un retour à la réalité présente.

L'archéologue observe des liens virtuels entre les fragments en les rapprochant et les regroupant avec des faits déjà observés. La dissemblance des fragments rend évidente l'impossibilité d'une interprétation objective et sans faute. Cette disparité des comparants nous conduit à une des fonctions fondamentales de la trace et du fragment, celle de nous forcer à « reconstruire des liens entre des objets

divers ouvrant sur une multitude de mondes possibles » (Chol 2000).

La notion d'archéologie est un outil pour décrire une réalité contemporaine qui apparaît comme des couches superposées et différentes. Elle introduit l'idée du système de langage interchangeable et tout ce qui nous confronte dans ce monde fait partie de ce système. Le langage est diversifié et nous ne pouvons plus croire que la réalité du signifié répond avec précision au signifiant, explique Solà-Morales (1987). Le signifié et le signifiant forment plutôt un magma (pour emprunter le terme de Solà-Morales) qui est à la fois un producteur et un produit.

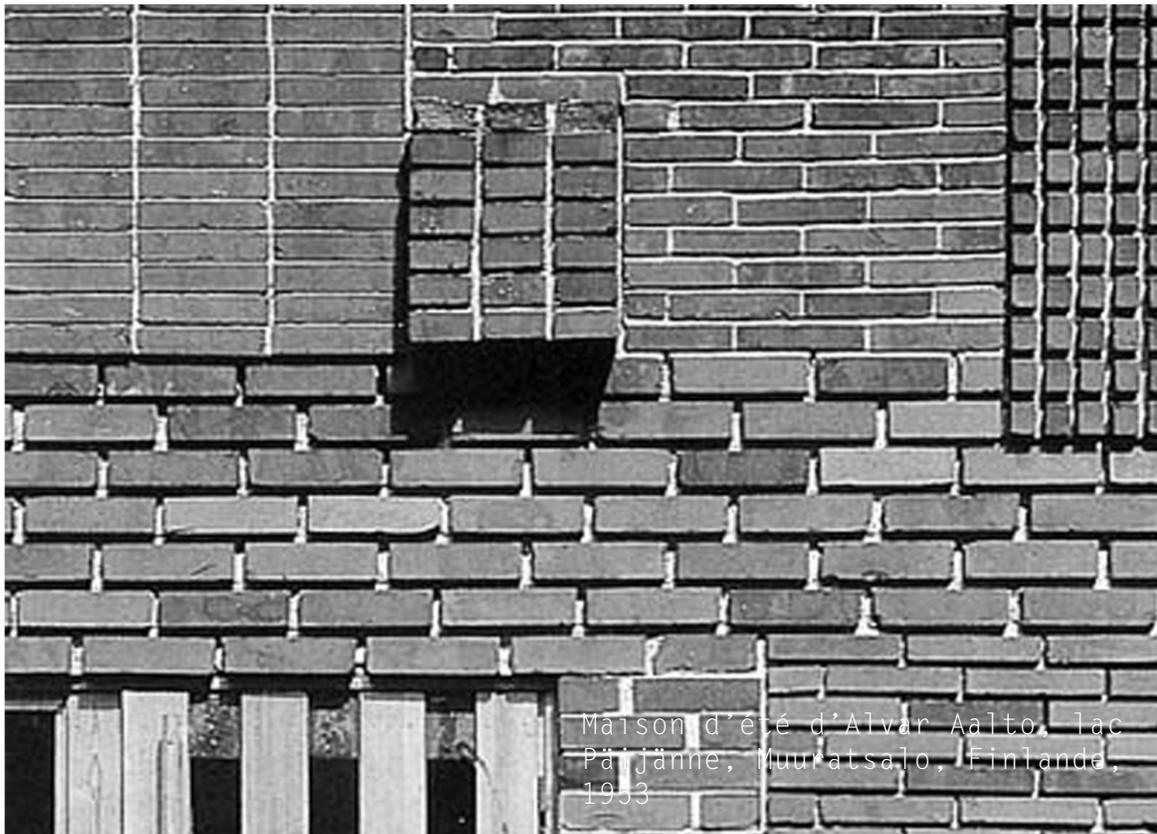
La relation entre l'archéologie et le langage introduit, selon Solà-Morales (1987), une notion fondamentale dans le discours contemporain : la notion du temps. Le temps contemporain n'est plus le même qu'à l'âge classique. Le temps ne forme plus une continuité, mais une discontinuité. La réalité est fragmentée entre des temps virtuels et réels. Plusieurs types de temps construisent maintenant l'expérience de la réalité. La diversité de temps est l'élément central de 'l'architecture faible' de Solà-Morales. 'L'architecture faible' transforme l'esthétique en événement, explique Solà-Morales (1987).

La notion d'évènement est une autre des caractéristiques de 'l'architecture faible'. Cette notion suit la pensée de Deleuze : la notion du pli. Dans la pensée contemporaine, l'objectif et le subjectif constituent le pli d'une seule et même réalité, dit Solà-Morales (1987). Pour l'architecture, la réalité apparaît comme une continuité à laquelle le temps du sujet et le temps des objets tournent sur une même boucle avec une rencontre inattendue de l'objectif et du subjectif. L'art contemporain, explique Solà-Morales (1987), est expérimenté dans ce sens, c'est-à-dire dans le sens du soudain, « une coagulation non anticipée de la réalité » (Trias, cité par Solà-Morales 1987).

Une autre distinction de 'l'architecture faible' est la notion de décoration. Selon Solà-Morales (1987), l'architecture faible est décorative, c'est-à-dire qu'elle se présente comme un accident, un complément qui s'ajoute à « une lecture inattentive et distraite » (Benjamin, cité par Solà-Morales 1987). La décoration est l'inessentiel. Elle ne

s'impose pas, elle n'est pas centrale donc elle est plus tolérable et elle réclame, pour elle-même, le respect des opinions demandées par l'ensemble. La condition décorative de l'architecture contemporaine est une rétroaction vers une fonction secondaire, « une fonction qui se projette au-delà du fondement hypothétique des choses » (Solà-Morales 1987).

La dernière particularité de 'l'architecture faible' est celle de la monumentalité. La monumentalité prend ici une tout autre image. Ce n'est plus le monument qui représente l'histoire et dont on a l'habitude de comparer à celui de l'Antiquité. La monumentalité de 'l'architecture faible' provient du terme monitu, c'est-à-dire, se remémorer. « Il n'est pas nécessaire pour la vérité de toujours prendre une forme matérielle, c'est suffisant qu'elle flotte en va-et-vient, comme un esprit qui promet un genre d'accord... » (Heidegger, cité par Solà-Morales 1987). La notion de monument développée par Solà-Morales se rattache à la résonance d'un poème une fois entendu et à la remémoration d'une architecture une fois vue. Pour Solà-Morales, cette notion est la force de la faiblesse. Une posture qui n'est pas agressive, dominante et prétentieuse, mais une posture tangentielle et fragile à l'image de la ruine.



Maison d'été d'Alvar Aalto, lac
Päijänne, Muuratsalo, Finlande,
1953

Une ombre fragile

Juhani Pallasmaa est concerné par la perte de communication de l'architecture contemporaine. Pour lui, le modernisme a mené l'architecture vers une domination du sens de la vision en oubliant les autres. Le modernisme a aplati les surfaces et les matériaux, il a uniformisé les jeux de lumières et elle a éliminé la richesse des microclimats. Les bâtiments ont perdu leur profondeur, le sens de la découverte et de l'invitation a disparu, le mystère de l'ombre s'est envolé.

Le sens de l'architecture est pour Pallasmaa dépendant de ce qu'il symbolise pour l'existence humaine et également pour l'expérience spatiale de l'œuvre architecturale. Pour lui, les formes seules n'ont pas de sens, mais, avec des associations elles peuvent en donner un. La théorie de Pallasmaa a comme sujet l'expérience architecturale en relation avec la mémoire, l'imagination et l'inconscience.

Pallasmaa s'intéresse en particulier au lien entre la forme architecturale et la manière dont l'architecture est vécue. Pour lui, c'est une erreur de penser un bâtiment seulement par sa composition formelle. Il est important de comprendre la forme en tant que symbole ou comme l'expérience d'une autre réalité. Selon Pallasmaa (1986), la forme affecte nos émotions à travers ce qu'elle représente. La raison de l'architecture doit être rattachée à des émotions, des sentiments authentiques issus de la phénoménologie qui, selon lui, sont vrais pour l'architecture. L'architecture a sa propre origine, explique Pallasmaa (1986), et si cette origine n'est plus rattachée à l'architecture, elle perd ses effets. « Le renouveau d'un art veut dire redécouvrir l'essence profonde » (Pallasmaa 1986). Pour lui, le langage de l'art est un langage de symboles et peut être identifié par notre existence. Ce langage rattache l'ensemble des sens et il doit être en contact avec la mémoire sensible vivant dans l'inconscient, sinon l'art est condamné au superflu.

L'expérience de l'art est une interaction entre la mémoire et notre monde, explique Pallasmaa (1986) car tout art prend son origine du corps humain. L'architecte doit, selon lui, concevoir à partir des images et des sentiments propres aux personnes qui expérimentent ou vivent le bâtiment. L'effet de l'architecture devient alors le résultat d'images et d'émotions connectés au bâtiment.



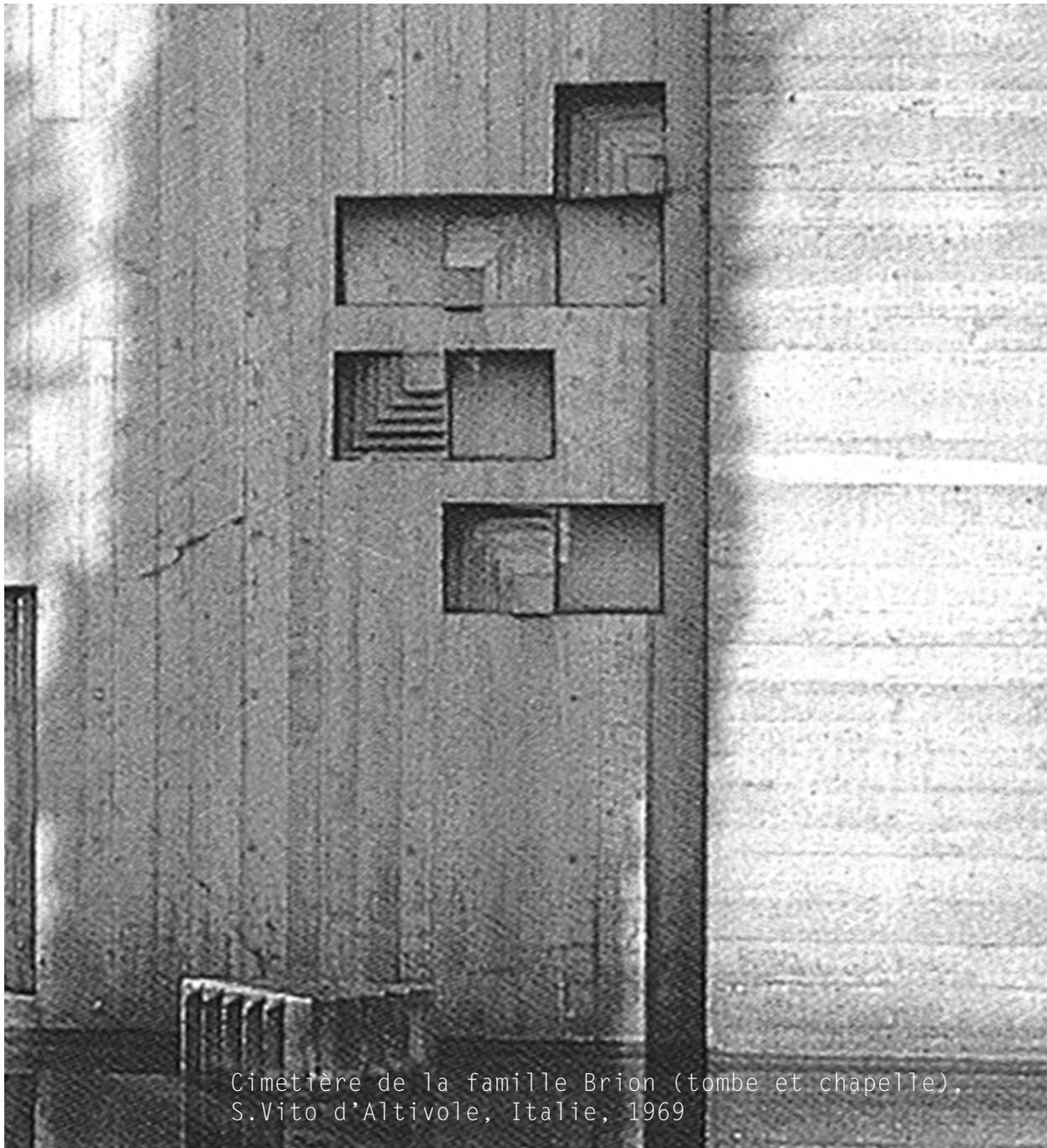
Broken stones scratched white, Andy Golsworthy

La phénoménologie est primordiale pour expliquer ce que Pallasmaa avance car elle examine le phénomène de la conscience dans sa dimension de conscience, c'est-à-dire qu'elle inclut le sujet dans toutes ses dimensions pour expliquer un phénomène. La phénoménologie de l'architecture cherche le langage interne du bâtiment. Il faut donc regarder l'architecture à partir de la conscience qui l'expérimente avec des émotions architecturales. Il faut à tout prix éviter de regarder l'architecture avec l'analyse de proportion physique, de propriété ou de référence stylistique, explique Pallasmaa (1986).

Pour l'analyse phénoménologique de l'architecture, il faut selon Pallasmaa (1986) utiliser la mémoire de l'enfance, la conscience naïve, la mémoire imprécise. Pour lui, ce sont les vraies valeurs, un peu comme un rêve. Un rêve révèle le contenu de l'esprit de manière spontanée et réelle. L'esprit interne de l'architecture émerge donc à partir d'émotions et d'images de la mémoire. L'esprit de l'architecture est construit sur des principes différents d'une architecture développée selon une approche purement professionnelle. L'architecture ne peut être qu'un simple jeu de forme, explique Pallasmaa (1986) car l'effet architectural est basé sur un nombre d'émotions primaires. Ces émotions sont le vocabulaire de base de l'architecture et proviennent du langage du corps. L'architecture est l'expression directe de l'existence ou de la présence de l'homme sur terre, explique Pallasmaa (1986).

L'expérience de la solitude est une des émotions de base offerte par l'architecture. Selon Pallasmaa (1986), l'expérience la plus forte de l'architecture produit toujours ce sentiment sans considération pour

le bruit et les gens qui s'y trouvent. « Expérimenter l'art est un dialogue privé entre l'œuvre et la personne qui l'expérimente avec lequel toutes autres interactions sont exclues » (Pallasmaa 1986). L'expérience architecturale la plus importante, selon lui, est le sentiment d'être dans une place unique. « Une maison semble n'être faite que pour des raisons pratiques, mais, en réalité elle est un instrument métaphysique, un outil mythique avec lequel nous essayons d'introduire une réflexion d'éternité à l'intérieur de notre existence momentanée ». (Pallasmaa 1986).



Cimetière de la famille Brion (tombe et chapelle),
S.Vito d'Altivole, Italie, 1969

L'architecture doit séduire notre imagination par les sens, elle doit éveiller notre capacité d'imaginer tout comme la ruine. Selon Pallasmaa (1986), l'architecture existe dans une réalité autre que celle de notre quotidien. La force émotionnelle des ruines et des bâtiments abandonnés vient du fait qu'elle nous laisse imaginer et partager leurs destinées. La ruine séduit notre imagination, dit Pallasmaa (1986), pour nous transporter vers une réalité qui transcende la réalité quotidienne. La qualité de l'architecture se rapproche de celle des ruines, c'est-à-dire que ce que l'on recherche en architecture ne se retrouve pas dans le sens de la réalité qu'elle exprime, mais plutôt dans sa capacité d'éveiller notre imagination, nos rêves, nos pensées. La beauté de l'architecture se retrouve dans la diversité des possibilités interprétatives. Elle fait danser notre conscience entre des interprétations possibles. Avec l'architecture contemporaine, rien n'est imposé, rien nous est dicté, mais tout nous est suggéré. L'architecture contemporaine est de plus en plus affranchie grâce à la fragilité.

'L'architecture fragile' que nous décrit Pallasmaa (2000) pense la relation entre l'architecture et le temps où le temps n'est pas vu comme un ennemi mais comme un agent participant à la création architecturale. La matière et la dégradation renforcent l'expérience du temps, explique Pallasmaa (2000), et le processus de vieillissement devient un élément positif dans le design. Ce besoin de l'homme d'expérimenter et de lire le temps à travers l'architecture se rapporte à la tradition de construire des ruines au XVIIIe siècle. La matérialité, l'érosion et la ruine étaient également les sujets favoris de l'art contemporain et Gordon Matta-Clark en est un bel exemple. La dégradation éveille l'expérience corporelle de la gravité, elle adresse directement le système musculaire et tactile, dit Pallasmaa (2000), et promeut la lenteur, le calme et l'intimité.

L'esthétique de l'architecture et de l'art fragile est produite par le fragmentaire et la décadence. À partir de là, l'affaiblissement distinctif de l'image architecturale qui initialement encourage le sens de la vision se fait à travers le processus de 'ruinification' et la perte d'entropie. Le langage de la matière et du temps prend alors le dessus sur les effets formels et strictement visuels.

Observations ajoutées

Les pensées sur la ruine et celles de l'architecture contemporaine se rejoignent. Plusieurs caractéristiques tel la mémoire, le temps, le fragment, la monumentalité sont répétées et expliquées comme étant l'essence même de chacune d'elles. Le sujet capture à travers la ruine ou l'architecture contemporaine le monde construit dans lequel il lui est permis de flâner. Représenter la ruine ou l'architecture, c'est aussi représenter la réalité. La présence de la ruine ou de l'architecture contemporaine dans le paysage urbain ou naturel souscrit la reconstitution de la stratification d'une histoire à interpréter. La superposition des traces accumulées construit la réalité du présent.

Les ruines, les décombres de bâtiments, les ruines urbaines participent à l'histoire de l'architecture et de sa représentation dans le paysage. Elles dévoilent la précarité de l'architecture et de sa pensée, l'instabilité de la matière et de la technique. Paradoxalement, la ruine dévoile le processus architectural dans sa désintégration et met à nu une ancienne structure, un système relié à une mentalité propre à une époque. La ruine dans le paysage ouvre le potentiel d'une reconstitution pleine d'emphase sur les portions disparues. Réelle ou irréelle, antique ou contemporaine, véritable ou construite, la ruine divulgue l'organisation, la formation et la déformation de notre monde. Son concept met à la disposition des architectes d'aujourd'hui des outils leur permettant de réfléchir sur la pertinence de faire de l'architecture un objet prétentieux, radical, lisse et rigide.

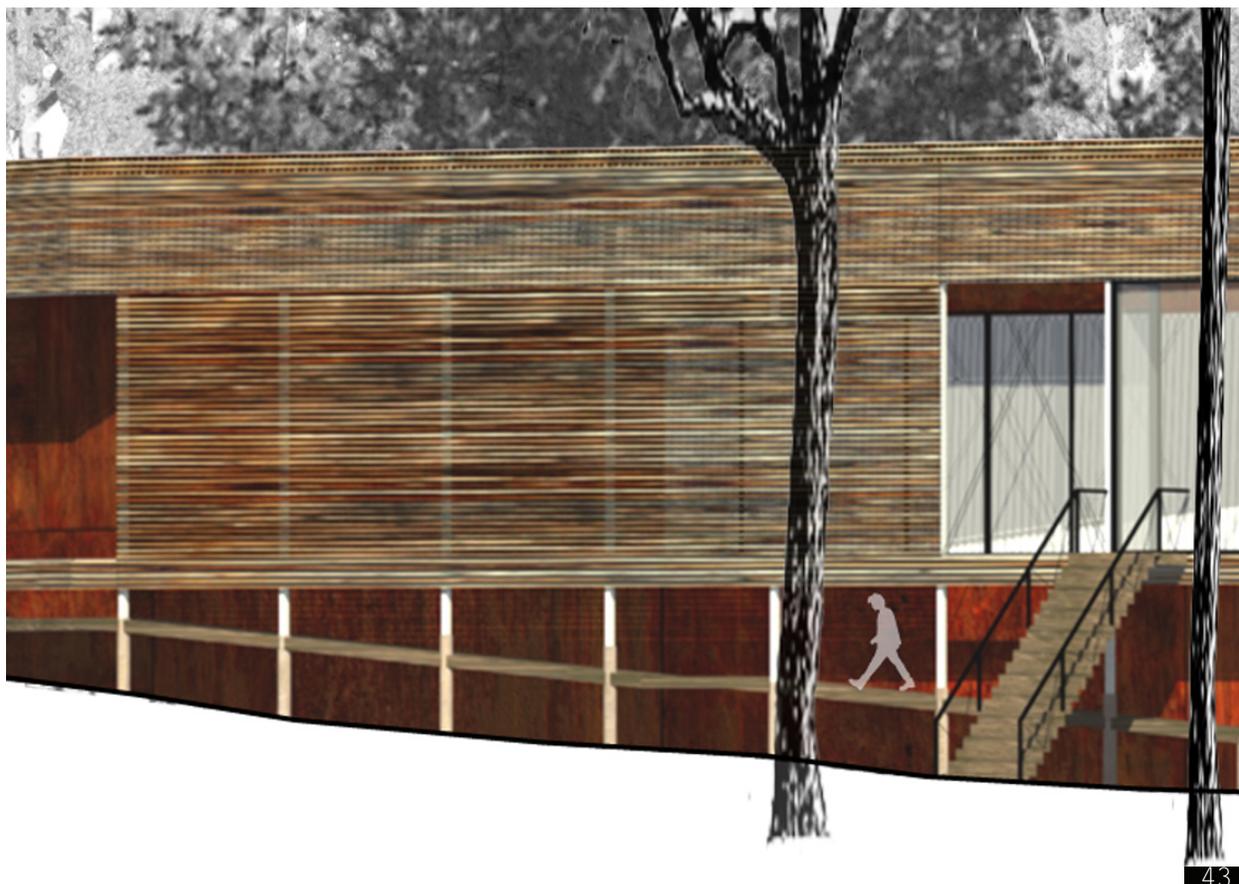
Une archi'tecture' de la mémoire

Retour sur le projet



Les pistes envisagées pour le projet s'inspirent grandement des caractéristiques et de la fragilité présentes sur le site. Tout d'abord, l'idée du projet est de faire vivre l'entropie du site aux visiteurs, mais également de faire réaliser leur propre fragilité, leur propre entropie. Le site fait précisément office de ruine à visiter. C'est le site même qui est mis en valeur. Le projet se construit à partir du mélange des strates du temps passé toujours présent. Des strates superposées, mélangées, dégradées, usées dans lesquelles viennent s'insérer le mouvement et le temps présent. L'architecture est légère, fragile et fragmentée. Elle vient se déposer sur le site tout en dialoguant avec la nature qui l'entoure.

L'horizon créé par le 1er niveau du bâtiment et du promontoire manifeste et valorise la pente du terrain et la décadence du site vers la falaise. Le visiteur appréhende cette particularité. Dans l'expérience, il vit avec son corps et ses muscles l'attraction de la gravité et absorbe l'entropie de l'endroit. Le bâtiment d'accueil tout comme le promontoire se dépose sur le lieu et s'insère dans ces strates du passé. L'ensemble est un parcours partant du présent et se glissant dans un passé informe.

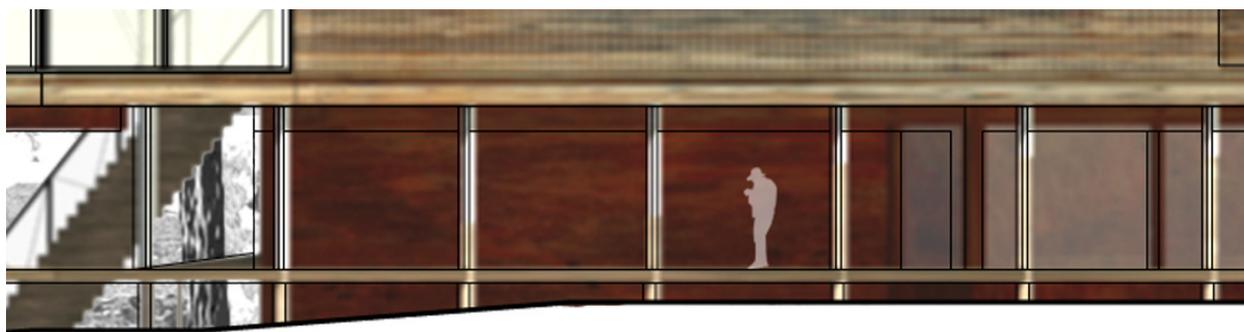




Le visiteur arrive par le chemin prévu à cet effet ou par le parc qui borde le site choisi. Il est d'abord reçu par un matériau dégradé en suspension. Deux possibilités s'offrent à lui. Il peut s'introduire dans le bâtiment où les services tel l'accueil, l'information, le café et la salle multifonctionnelles se trouvent, ou il entame la descente vers la ruine (le site) à visiter. Il débute sa descente par la rampe à sa droite. Il peut distinguer le dialogue entre deux matériaux d'entropie différente. Ces matériaux renvoient à l'activité initiale du XVI^e siècle, soit la recherche de métaux et la coupe du bois pour la construction. Tout d'abord, un mur à sa gauche exprime, par sa matérialité d'entropie élevée et abîmée, la faiblesse des choses artificiellement transformées, tandis qu'à sa droite des lattes de bois (d'entropie basse) laissent entrevoir la nature qui reprend tranquillement sa place. L'air, les sons, l'humidité, la chaleur ou le froid, tout est ressenti, vécu et filtré par ce mur ventilé. Le bâtiment est complètement enrobé de ce parement de lattes de bois qui, avec le temps, se tord et vieillit. Ce type d'architecture cherche à s'accommoder des caractéristiques qui émanent du site.

La structure est ponctuée sur des pieux et des tirants maintiennent fébrilement la stabilité du bâtiment. La construction est aérienne et des câbles en tension accentuent ce sentiment de fragilité et de délicatesse. Ces éléments articulent un discours avec la sensibilité du visiteur.

Plus il descend, plus l'espace et le paysage s'ouvrent sur le panorama. Le visiteur passe maintenant sous la croisée du 1er niveau du bâtiment d'accueil. À sa gauche, une ouverture dans le mur oxydé lui permet d'aller voir ce qui s'y trouve derrière. Des archéologues travaillent et nettoient des fragments nouvellement trouvés tandis que d'autres ne font que profiter d'un temps de repos tout en étant ouverts aux questions des gens. Le visiteur décide d'aller discuter avec un d'entre-eux pour en savoir plus les mémoires de l'emplacement.

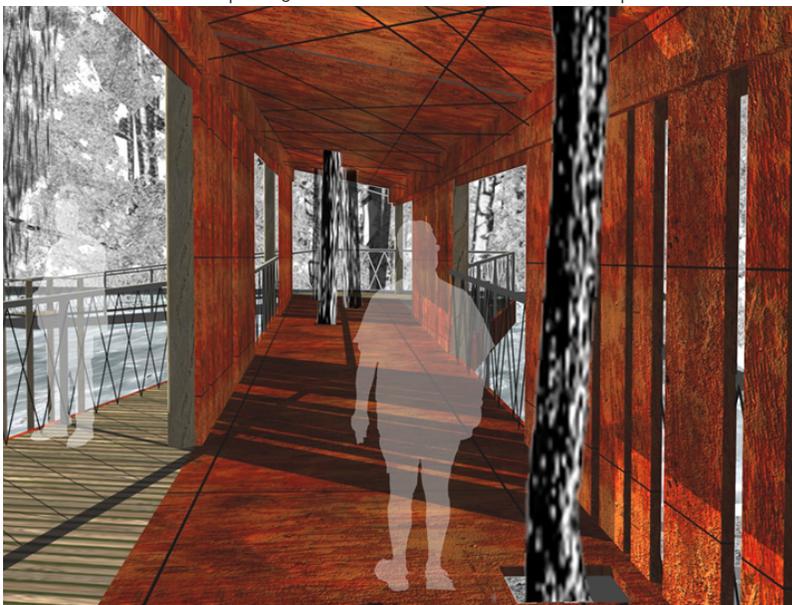


Après quelques instants d'échanges, le visiteur reprend sa descente vers le site historique. Des murs de métal oxydé viennent délimiter le panorama et mettent le visiteur en face de sa propre entropie. Soudainement, le parcours se fractionne. Le visiteur retrouve pour un court instant le sol et la réalité. Rendu à l'entrée de la ruine (du site), sous le chemin de fer, un morceau de pierre l'accueil dans l'histoire. Il s'agit d'un fragment du XIXe siècle appartenant à l'occupation d'Atkinson. Il s'avance sur le plancher de bois du promontoire et s'enfonce dans l'histoire. Des arbres traversent les planchers et la toiture du promontoire. L'entropie est partout même dans les garde-corps. Des tirants en 'X' au-dessus de sa tête et dans les garde-corps assurent la stabilité de l'ensemble. Le visiteur sent la tension et l'énergie insérée dans l'architecture où il se trouve. Le parcours le conduit vers sa droite. La matérialité change et lui rappelle ce qui occupe le cœur du bâtiment d'accueil. Il comprend alors qu'il se retrouve sur une tranche dégradée de l'histoire. Sur les murs, l'information lui indique l'époque dans laquelle il se place. Il décide alors de sortir de cette atmosphère entropique pour observer sur un des balcons les archéologues au travail et les tranches creusés par eux. Le visiteur prend son coin, s'isole et se met dans un état de calme et de rêverie. Il s'imagine à cette époque et tente de projeter virtuellement un temps oublié. Après un moment,

il entame la descente finale vers la pointe du cap. Un parcours étroit l'amène sur une plateforme tout aussi réduite. Cette particularité du belvédère concorde avec celle de la pointe, un endroit privilégié et unique où seules une personne ou deux peuvent à la fois en profiter. La vue donne sur l'infini de l'horizon (ce qui sépare la terre du ciel) et nous rappelle que c'est en elle que nous nous plaçons et dégradons.



En somme, l'entropie est mise au centre du bâtiment et du visiteur, un centre qui tend à disparaître. Le sujet se retrouve alors dans une atmosphère entropique qui l'enrobe et l'entoure. La sensibilité visuelle et virtuelle du projet lui laisse interpréter ce qu'est pour lui l'entropie.



La simplicité du bâtiment et l'organisation linéaire peu complexe font partie des éléments à améliorer dans la recherche d'expression de l'entropie. L'expression de l'entropie dans le bâtiment mérite d'être mieux exprimée et apportée. Le jury s'est questionné sur la pertinence d'exprimer la notion de l'entropie en la concrétisant avec la seule matière éphémère que sont les lattes de bois. Néanmoins, le contraste avec le métal oxydé est visuellement évident, voire trop, mais cela n'a pas été mentionné par le jury. Il aurait préférablement aimé voir la mise en valeur de la précarité du bois en contraste avec de la pierre ou du béton. Étant donné la simplicité du programme, un détail d'assemblage aurait aussi été apprécié pour exprimer l'entropie de la matière.

La suspension du projet détache et isole le visiteur des archéologues au travail. Les membres du jury auraient plutôt favorisé la rencontre sur le site entre c'est deux groupes malgré la volonté opposée des archéologues. Le plan d'implantation fragmenté en deux parties contredit aussi, selon eux, le besoin d'avoir peu d'impact sur le site. En somme, le discours sur l'entropie a bien été accueilli par la plupart des membres du jury, mais le projet reste trop peu développés tenant compte de la simplicité du programme. Bref, les membres du jury semblaient encourager la traduction du concept de l'entropie et de la ruine par un langage romantique, voir à l'image gothique ou classique.

Bibliographie:

- Luglio, Davide (2005), «Profondjadis, jadis jamais assez : la ruine : de la trace au signe », in Entre trace(s) et signe(s); quelques approches herméneutiques de la ruine, édité par Silvia Fabrizio-Costa, Bern : éditions Peter Lang
- Guérin, Phillipe (2005), « le lézard, la chèvre et le vautour : de la ruine comme provocation », in Entre trace(s) et signe(s); quelques approches herméneutiques de la ruine, édité par Silvia Fabrizio-Costa, Bern : éditions Peter Lang
- Lee M. Pamela (2000), "the first place", in Object to be destroyed: the work of Gordon Matta-Clark, p. 34-55, the MIT Press
- Vacher, Pascal (2000), " Ruine et sujet regardant ", in La mémoire en ruines : le modèle archéologique dans l'imaginaire moderne et contemporain, édité par Valérie-Angélique Deshoulières et Pascal Vacher, Presse Universitaire Blaise Pascal
- Chol, Isabelle (2000), " Ruinification et discontinuation dans quelques textes de Danièle Sallenave ", in La mémoire en ruines : le modèle archéologique dans l'imaginaire moderne et contemporain, édité par Valérie-Angélique Deshoulières et Pascal Vacher, Presse Universitaire Blaise Pascal
- Ponte, Alessandra (2000), « La 'belle nature' et le pittoresque accidentel », in Le paysage des origines. Le voyage en Sicile (1777) de Richard Payne Knight, Paris, Les Éditions de l'Imprimeur
- Harries Wanning Elizabeth (1994), chap. 3: "Fragmentary ruins, ruined fragments", in The Unfinished Manner: Essays on the fragment in the later eighteenth century, p. 56-97, University Press of Virginia
- Smithson, Robert (1973), « L'entropie rendue visible », in Robert Smithson (une rétrospective) : Le paysage entropique 1960-1973 [catalogue de l'exposition], entretien avec Alison Sky, MAC, Musée de Marseilles, Paris, R.M.N., 1994
- Smithson, Robert (1966), « L'entropie et les nouveaux monuments », in Robert Smithson (une rétrospective) : Le paysage entropique 1960-1973 [catalogue de l'exposition], MAC, Musée de Marseilles, Paris, R.M.N., 1994
- Gross, David (2002), "Objects from the past", in Waste-site stories: the recycling of memory, édité par Brian Neville et Johanne Villeneuve, State University of New York Press
- Simonnet, Cyrille (1997), "de la forme à l'informe : à propos de quelques ruines", in Cahier de la recherche architecturale, no.40, p.91-98

:

- Wigley, Mark (1988), « The translation of architecture, the production of Babel », in Hays, K. Michael (1998) Architecture theory since 1968, Cambridge: MIT Press
- Hetzler, M. Florence (1988), « Causality : Ruin time and ruins », in Leonardo, vol. 21, no. 1, p.51-55
- Tafuri, Manfredo (1984), « le fragment, la “figure”, l’enjeu : Carlo Scarpa et la culture architecturale en Italie », in Carlo Scarpa : l’œuvre complète, édité par Francesco Dal Co et Giuseppe Mazzariol, Electa Moniteur
- Solà-Morales, Ignasi (1987), « Weak architecture », in Hays, K. Michael (1998) Architecture theory since 1968, Cambridge: MIT Press
- Pallasmaa, Juhani (1986), « The geometry of feeling: A look at the phenomenology of architecture », in Theorizing a new agenda for architecture: an anthology of architectural theory 1965-1995 (1996), New York: Princeton Architectural Press
- Pallasmaa, Juhani (2000), « Hapticity and time: notes on fragile architecture », in Architectural review, vol. 207, no. 1239

Histoire du site :

- Chrétien Yves (2006), « Inventaire archéologique au Parc Cartier-Roberval à Cap-Rouge », document présenté au Ministère de la culture et des communications du Québec
- Simoneau Daniel (2005), « Rapport d’inventaire archéologique : les forts de Cartier et Roberval à Cap-Rouge », division du design, de l’architecture et du patrimoine : Service de l’aménagement du territoire, ville de Québec

