



Un parc récréatif urbain sur une friche militaire et industrielle à Lévis : vecteur d'une identité collective.

Essai (projet) soumis en vue de l'obtention du grade de M. Arch.

Mathieu Turgeon

École d'architecture

15 mai 2007



Résumé

À la lumière d'une étude de processus subjectifs d'identification, il semble que l'identité de l'être humain soit liée en partie à son environnement. Étant donné l'état d'abandon et d'oubli du lieu du fort no 3 à Lévis, significatif autant pour le paysage urbain que pour la mémoire collective, cet essai (projet) pose que ce lieu a le potentiel de devenir un apport important à l'identité collective de la population lévisienne. Le projet proposé veut rendre accessible le lieu militaro-industriel, en stimulant des habitus et des répétitions; des déambulations; des rencontres; des actions et des événements, afin qu'il soit approprié par cette population, et qu'il actualise et renforce son sentiment d'identité collective.

Membres du jury

Claude M.H. Demers	Professeure superviseure, École d'architecture, Université Laval
Georges Teyssot	Professeur, École d'architecture, Université Laval
Jacques Rousseau	Architecte
Marc Grignon	Professeur, Département d'histoire, Université Laval
Myriam Blais	Professeure et directrice des programmes de baccalauréat et de maîtrise en architecture, École d'architecture, Université Laval

Avant propos

Merci à Claude M.H. Demers et aux membres du jury pour leurs commentaires stimulants ;
Aux finissants, pour l'entraide et nos échanges critiques ;
À Maxime, collègue et ami, pour son aide fraternelle ;
À Josiane, Lise et Jean-Guy, pour le support inlassable depuis cinq ans ;
À Pierre Cloutier, archéologue, Parcs Canada, pour l'information de qualité sur l'histoire du site ;
À Gaston Cadrin, géographe, GIRAM, pour sa connaissance et son dévouement envers le territoire de la ville de Lévis.

En espérant que ce projet démontre au propriétaire du fort no 3 et à la ville de Lévis tout le potentiel de ce site, et qu'il les encourage à fonder un projet sur les traces existantes.

Table des matières

Table des matières.....	III
Liste des figures.....	IV
Introduction : Un paysage pour l'identification à créer.....	1
Chapitre 1 : Le concept d'identité.....	3
1.1 Contexte	
1.1.1 La diversité culturelle.....	3
1.1.2 L'avantage géographique de la ville.....	4
1.1.3 Question de recherche.....	4
1.2 La formation de l'identité personnelle	
1.2.1 L'identité personnelle.....	5
1.2.2 L'identification avec son environnement.....	5
1.2.3 Les concepts entourant le sujet	6
1.2.4 La nature du lien personnes – environnement.....	6
1.3 Les processus d'identification.....	7
1.3.1 Réflexions.....	9
1.3.2 Narrativisation.....	9
1.3.3 Appartenance.....	14
1.3.4 Performativité.....	14
1.3.5 L'identification comme source du projet.....	16
Chapitre 2 : Éléments identitaires du lieu.....	18
2.1 Paysage.....	19
2.1.1 Compréhension des lieux.....	21
2.2 Mémoire et traces.....	22
2.2.1 Présence amérindienne entre 10000 BC et 1636.....	23
2.2.2 Colonisation entre 1636 et 1864.....	24
2.2.3 Traces d'un territoire militaire entre 1864 et 1949.....	25
2.2.4 Traces d'un territoire industriel : Béton Lévis entre 1949 et 1999.....	29
2.2.5 L'abandon entre 1999 et aujourd'hui.....	33
2.3 De la compréhension à l'exploitation du potentiel du site	
2.3.1 Le site comme source du projet.....	35

Chapitre 3 : Le projet d'architecture	36
3.1 Intentions du projet	
3.1.1 Mission.....	36
3.1.2 Objectifs de design et critères de performance.....	37
3.1.3 Programme.....	38
3.2 Concrétisation des idées sur le site.....	38
3.3 Expérience du projet.....	39
3.3.1 Stratégies de conception.....	40
3.3.2 Déambulation.....	41
Conclusion	46
Bibliographie	48
Annexes	
1 Analyse de précédents	
2 Le projet tel que présenté à la critique finale	

Liste des figures

1 Panorama du fort no 3	1
2 L'uniformisation.....	3
3 Les concepts entourant le sujet.....	6
4 Un croisement de mobiles.....	10
5 Un itinéraire.....	12
6 Possibilités et interdictions offertes au marcheur.....	13
7 Les dimensions d'un événement.....	16
8 Effets générés par le passage d'une composante schéma de concepts à l'autre.....	17
9 Ascension.....	18
10 Panorama à partir du fort no 3.....	20
11 Photo aérienne de Lévis.....	20
12 Fonctions de la partie de la ville entourant le fort no 3.....	22
13 Traces des implantations passées et présentes sur le site.....	22
14 Coupe transversale.....	24
15 Colonisation entre 1636 et 1864.....	24

16 Fort no 2, 25 novembre 1871.....	25
17 Traces d'un territoire militaire entre 1864 et 1949.....	25
18 Plan général du fort no 3 de 1872.....	26
19 Les trois forts de la Pointe-Lévy.....	26
20 Aurelio Galfetti, Castelgrande.....	28
21 Traces d'un territoire industriel : Béton Lévis entre 1949 et 1999.....	29
22 Usine C, Montréal.....	30
23 Les installations de la compagnie de béton Lévis Ready-Mix Inc en 1977.....	31
24 Structure de la compagnie de béton dénudée au départ de l'entreprise.....	31
25 Système viaire autour du site.....	32
26 Le boulevard de la Rive-Sud, un artère commercial.....	32
27 L'abandon entre 1999 et aujourd'hui.	33
28 Espaces résiduels sur le site et leur qualité.....	33
29 Accès rue Gagnon.....	34
30 Analyse graphique des informations simultanées.....	35
31 Croquis du concept du projet.....	36
32 Observatoire de Kirozan, Japon.....	39
33 Coupe transversale.....	40
34 Croquis des connections d'activités entre le projet et la ville.....	40
35 Perspective éclatée du projet.....	41
36 Vingt coupes du projet.....	42



1 Panorama du fort no 3 (2006)

Introduction

Un paysage pour l'identification à créer

Cet essai (projet) s'intéresse à la place d'un paysage urbain, marqué de traces militaires et industrielles, dans l'identité de la population de la ville de Lévis. Le site est significatif pour la population lévisienne du fait de son passé d'ancien fort no 3 de la Pointe-Levy, donc partie constituante du système de défense de Québec à la fin du XIX^e siècle, et de cimenterie *Béton Lévis*, industrie d'envergure sur la rive sud. En plus de son histoire et des traces qu'il en reste, il est pertinent de questionner son état d'abandon actuel pour ses qualités physiques intrinsèques, du fait de sa taille, de sa position stratégique surplombant légèrement la ville et des espaces physiques abandonnés qui s'y trouvent.

Cet essai (projet) considère le potentiel d'un tel lieu, significatif mais inaccessible, à agir comme lieu identitaire pour la population s'il devient un parc urbain récréatif sportif et culturel accessible. Dans ce lieu original accessible aux quatre saisons, la population peut utiliser l'entièreté du site pour des activités diverses liées aux traces que porte le lieu. En exploitant les qualités des couches historiques du site, qui retracent l'histoire de la ville, il tente d'établir un rapport concret entre les utilisateurs et le lieu, entre la population et son identité collective.

Cet essai (projet) aborde donc de front la question de la signification d'un lieu pour l'être humain et une collectivité. L'étude théorique porte donc principalement sur les processus qui amènent un individu à s'identifier à un lieu. Sous le nouvel usage, des habitus et des répétitions, des déambulations, des rencontres, des actions et des événements¹ sont ainsi stimulés. En aval de cette recherche sur l'identification, ce projet implique une réflexion sur le paysage, la transformation de lieux fortifiés, la conversion d'une friche industrielle et la morphologie urbaine,

¹ Les *événements* dont il questionne dans cet essai (projet) sont des moments irréversibles, des simultanités, des discontinuités, dans le sens de plusieurs histoires partielles et multiples, tel que les définit Tschumi (2001 : 172)

tous contribuant à définir le sens du lieu et à rendre les transformations sensibles à la nature du site. La place que prendra cette réflexion dans le projet enrichit l'utilisation des concepts structurants liés au processus d'identification.

Ainsi, cet essai (projet) questionnera d'abord les raisons pour lesquelles un individu peut s'identifier à son environnement. Ensuite, il explorera les caractéristiques identitaires du lieu et du paysage, ses traces, comme point de départ d'une identité collective contemporaine de la ville, ce qui appelle aussi à approfondir la compréhension du lien entre être humain et identité. Puis, dans une perspective de conversion de l'espace, il examinera comment l'intégration de nouvelles fonctions et la réhabilitation du paysage de la ville peuvent contribuer à réunir une collectivité. À cette fin, une réflexion sur les approches favorisant la réintégration d'un patrimoine dans la définition de la ville sera amorcée. Enfin, l'essai (projet) jettera un regard architectural sur la façon dont un lieu historiquement fermé, inaccessible, voire même enclavé, peut s'adresser à la ville et devenir un lieu public invitant et utilisé. Il s'agira de rendre le site accessible et de l'ouvrir à de nouvelles fonctions. En somme, le présent travail veut évaluer comment un lieu d'importance, tant au niveau physique pour le paysage de la ville qu'au niveau culturel pour la population, peut contribuer au développement d'une collectivité si on le transforme d'un lieu de mémoire presque oublié à un lieu actif de développement et d'action, intégré à l'identité collective. Dans cette perspective, l'approche architecturale mise sur la relation avec l'environnement du site d'une séquence de distribution des espaces programmatiques.



Chapitre 1

Le concept d'identité

1.1 Contexte

1.1.1 La diversité culturelle

Le propos de cet essai (projet) prend racine dans la valorisation actuelle des diverses identités culturelles sur la scène internationale. L'identité culturelle se définit comme un « ensemble de traits culturels propres à un groupe ethnique (langue, religion, art, etc.) qui lui confèrent son individualité; sentiment d'appartenance d'un individu à ce groupe » (Robert 2000). C'est cette notion d'identité qui est au cœur de la déclaration universelle de l'UNESCO sur la diversité culturelle et de la *Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles*. À travers cette convention, l'UNESCO (2005 : 1) reconnaît que « la diversité culturelle constitue un patrimoine commun de l'humanité et qu'elle devrait être célébrée et préservée au profit de tous » et affirme de plus qu'elle « crée un monde riche et varié qui élargit les choix possibles, nourrit les capacités et les valeurs humaines, et qu'elle est donc un ressort fondamental du développement durable des communautés, des peuples et des nations ».

En reconnaissant la nécessité d'assurer la préservation et la promotion de cette diversité, l'UNESCO prend position dans un débat plus vaste. En effet, depuis quelques années, on s'inquiète des effets de la mondialisation. Certains affirment leur crainte face à la l'uniformisation culturelle, incluant l'architecture. Ramonet (1993) l'énonce ainsi :

« De la Paz à Ouagadougou, de Kyoto à Saint-Pétersbourg, d'Oran à Amsterdam, mêmes films, mêmes séries télévisées, mêmes informations, mêmes chansons, mêmes slogans publicitaires, mêmes objets, mêmes vêtements, mêmes voitures, même urbanisme, même architecture, même type d'appartements souvent meublés et décorés d'identique manière... Dans les quartiers aisés des grandes villes, l'agrément de la diversité cède le pas devant la foudroyante offensive de la standardisation, de l'homogénéisation, de l'uniformisation. »

Ce débat révèle bien que la culture est liée à la géographie. Jusqu'à aujourd'hui, le contexte géographique a effectivement joué un rôle important dans le développement culturel de l'être humain, et la convention de l'UNESCO montre toute l'importance de stimuler cette diversité d'identités culturelles.

1.1.2 L'avantage géographique de la ville

Bien réel, le portrait pessimiste dressé par Ramonet soulève d'autres sentiments que la crainte. Michael E. Porter affirme qu'en éliminant les barrières, le capital et la main d'œuvre deviennent plus mobiles, et les avantages géographiques deviennent de plus en plus décisifs (Engardio 2006). Il s'avère que la mondialisation n'a peut-être pas rendu le concept du lieu périmé. Dans le contexte actuel, la compétition pour la prospérité passerait d'ailleurs davantage entre les communautés qu'entre les nations. Selon Engardio (2006), que ce soit des voisinages, des villes ou des régions denses, celles qui ont des forces uniques retiennent des portions lucratives de l'économie mondiale. Pour ce faire, les villes ont besoin d'environnements urbains attirants pour la main d'œuvre mobile. Le défi de la ville devient ainsi de se forger une identité basée sur une qualité de vie moderne, liée à des lieux culturels actifs qui plaisent aux jeunes générations. À l'échelle de la ville, l'identité urbaine est au cœur des préoccupations actuelles. Ainsi, s'adapter à son environnement et en tirer profit est le défi de Lévis comme de toutes les autres villes.

1.1.3 Question de recherche

Il semble qu'autant l'identité culturelle que l'identité de la ville dépendent de facteurs géographiques. Parce que l'être humain vit, il se déplace, rencontre, expérimente, apprend, évolue, et ainsi son identité n'est pas fixe et immuable. L'être humain semble aussi être le premier acteur des identités plus grandes auxquelles il peut s'associer. Ainsi se pose la question de l'influence de l'environnement sur l'identité d'une personne et, parallèlement, la question de l'influence de l'architecture sur cette identité.

L'ensemble des problématiques soulevées suggère l'existence d'un échange entre l'être humain et son environnement. L'architecture est comprise ici comme un endroit qui réunit l'espace et l'action. C'est un point de vue sur l'architecture qui place l'être humain au cœur des préoccupations puisque ce sont les êtres humains, par leurs actions, par la vie qu'ils entretiennent dans l'espace, qui lui donnent un sens.

1.2 La formation de l'identité personnelle

1.2.1 L'identité personnelle

Dans le sens de la formation d'une identité liée à son l'environnement, la question de l'identité personnelle nécessite un regard approfondi sur les processus qui conduisent à l'identification d'un être humain à son environnement. L'identité personnelle est « le caractère de ce qui demeure identique à soi-même » (Robert 2000). C'est l'identité de base qui fait l'objet de cet essai (projet), dont l'objectif est de stimuler l'identification d'une personne, un habitant de Lévis, avec son environnement, le site du fort no 3. Cet attachement géographique individuel aura ensuite ses impacts sur sa ville et sa culture.

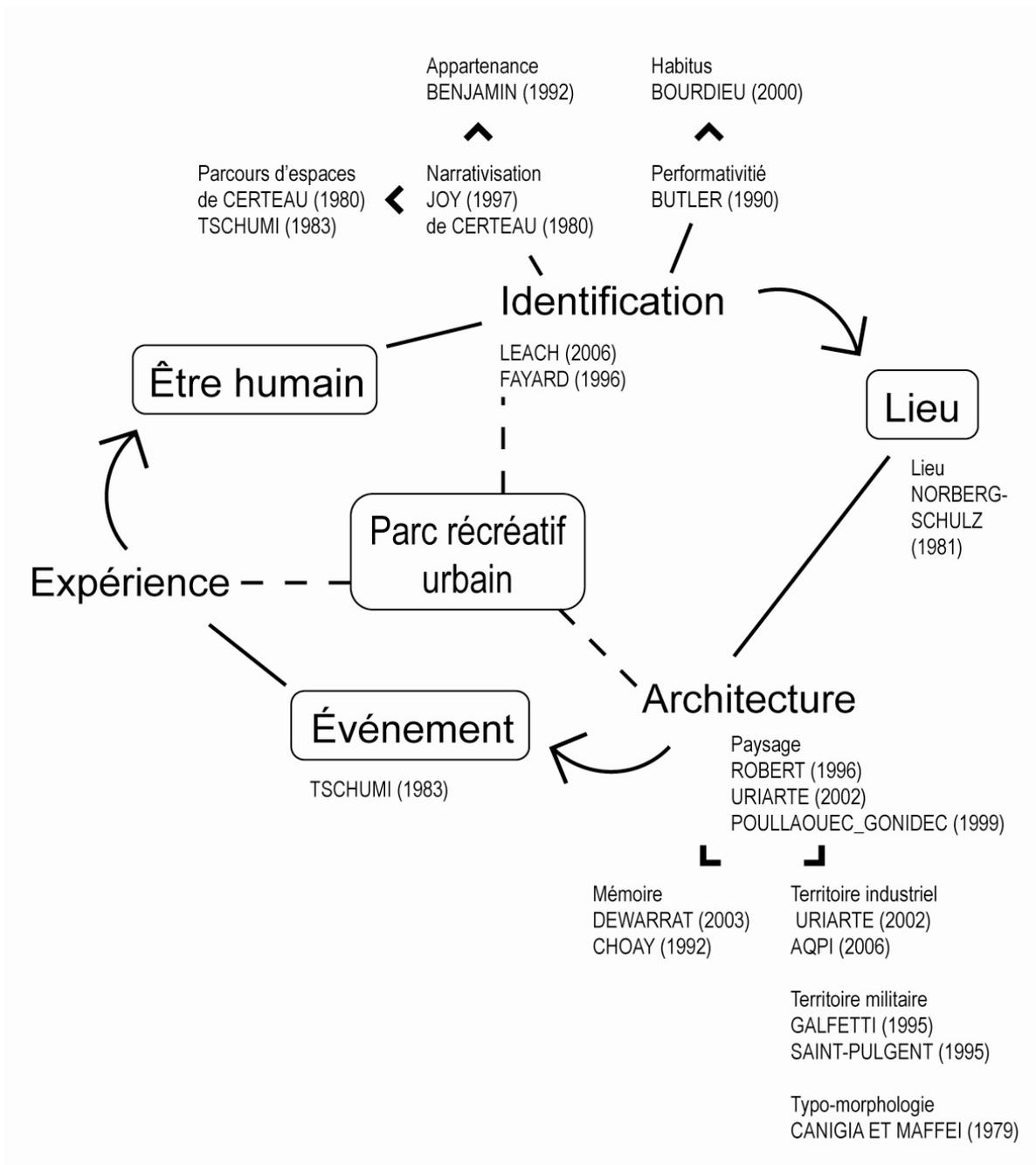
1.2.2 L'identification avec son environnement

Aujourd'hui le lien entre l'identité et l'environnement bâti est assumé de façon naturelle, mais le fonctionnement de ce rapport est rarement mis en cause, et encore moins explicité. Leach (2005 : 297) confirme que « the manner in which people actually identify with buildings has hardly been broached within architectural theory, which has been preoccupied almost exclusively with questions of form. » Par exemple, dans la théorie du régionalisme critique, Tzonis et Lefaivre (2003) montrent l'importance d'étudier les situations culturelles, sociales et physiques pour mener à une architecture adaptée aux besoins d'un milieu. Ils appellent cette méthodologie le design de bas en haut (*bottom-up design*), qu'ils jugent utile pour créer une architecture identitaire. Bien que les exemples d'adaptation d'une architecture à un lieu dans l'histoire qu'ils proposent permettent d'établir comment procéder aujourd'hui à cette adaptation, ils ne permettent pas d'établir si et comment ils peuvent devenir identitaires pour une population donnée.

Dans les faits, il n'y a dans ce rapport qu'une matière inerte et passive et l'être humain; ce n'est donc que l'être humain qui y voit toute une signification et tout un potentiel. Aborder le sens profond du lien qui lie l'être humain à son environnement, c'est s'attarder à sa nature.

1.2.3 Les concepts entourant le sujet

Le schéma de concepts qui suit révèle le lien qui existe entre les concepts recherchés.



1.2.4 La nature du lien personnes – environnement

Leach (2005) avance que les individus sentent de plus en plus le besoin d'être connectés au monde. Cette connexion parle du désir de trouver notre place dans ce monde. Cet auteur croit

qu'avec la mobilité croissante les gens ressentent le besoin de se conformer et de s'intégrer à leur environnement. Ce besoin est une manifestation d'un désir plus large d'établir une connexion avec la culture, et d'éviter l'aliénation. Il parle de l'architecture comme d'un mécanisme offrant une réponse différente des modes traditionnels d'identification dans le monde contemporain. Dans le même sens, Anthony D. King (2004) avance que les histoires personnelles de l'être humain sont très liées à la géographie, entendue comme lieu social où ces histoires se déroulent.

La connexion entre être humain et environnement est au cœur de la notion d'identité, puisque l'identité est le caractère de deux objets de pensée identiques. Plus généralement, l'identité réfère à un ensemble de traits propres à un objet, un lieu ou un groupe, qui lui confèrent son individualité. Alors que Koolhaas (1994) aborde cette question de l'identité avec mépris dans son manifeste *La ville générique*, certains auteurs, en renfort de la sociologie et de la philosophie (Ricoeur (1997), Leach (2006)), croient que le thème n'est tout simplement pas suffisamment approfondi et s'appliquent à expliquer comment les processus subjectifs d'identification opèrent chez l'individu. Par deçà le simple discours sur la forme réside la nécessaire analyse des processus subjectifs d'identification.

1.3 Les processus d'identification

La question de l'identité collective est centrale à cet essai. Elle implique la compréhension du comportement social de l'être humain. Bourdieu (2000) a développé un concept pour explorer l'interdépendance de l'action humaine et de la structure sociale; l'habitus. Il s'agit du sens intuitif de sa place dans la société en relation avec les autres. Ce sens est développé par la pratique; d'une nouvelle situation qui demande un calcul stratégique unique à l'habitude d'une situation se trouve le lien entre l'action consciente et l'action inconsciente, l'habitus. Il consiste en un ensemble de prédispositions vers une pratique sociale quotidienne, et comprend les formes de l'habitat. Ainsi, il existerait une forte corrélation entre l'habitus et l'habitat.

Dans la notion d'habitus comme dans la vie quotidienne, l'architecture n'a pas le rôle principal. Comme le dit Dovey (2005), nous l'habitons d'abord, puis la regardons ensuite. C'est parce qu'elle tombe dans le monde spatial connu qu'elle est absorbée et mise au second plan. En somme, par la pratique de l'espace, notre sentiment envers un environnement passe de l'étrangeté à la familiarité. (Leach 2006) Toutefois, l'architecture contribue ainsi à constituer un

monde représentationnel où certaines formes d'identités et d'espaces sont stabilisées. Il existe de cette façon une complicité entre le bâti et l'ordre social.

Il est possible d'expliquer des processus subjectifs d'identification qui permettent de mieux comprendre comment les gens entrent en relation et s'identifient à l'espace. (Leach 2006) Cette familiarisation est un processus qui intervient dans le temps. En effet, à l'exemple de prisonniers qui s'identifient et s'attachent à une cellule, tous les environnements sont susceptibles de devenir familiers à travers le temps. Ce processus temporel explique entre autres comment nous pouvons assimiler n'importe quelle nouvelle technologie. Puisque l'être humain a tendance à s'adapter à tous les environnements, si étrangers soient-ils, l'architecture peut jouer un rôle important en aidant ces processus d'identification.

Tel que Leach (2006; 9) l'avance, le design peut faciliter ces processus :

« Without resorting to nostalgia or simple physical comfort, design can offer a mechanism for engaging with the world that overcomes feelings of alienation. In this respect, design can provide a form of connectivity, a mediation between individuals and their environment. Design can contribute to a sense of belonging.»

Leach relève plusieurs processus d'identification. Le premier, passif, en est un d'imitation. Nous nous faisons à l'image du monde, et nous nous en faisons similaires. Par extension, ce processus passif peut se transformer en créativité active. Selon Leach (2006), l'assimilation s'apparente parfois à la magie, celle qui est nécessaire d'utiliser afin de faire partie de notre environnement. L'interrogation de ce mystérieux processus d'assimilation met à jour que les êtres humains opèrent un processus d'aller retour entre le mélange et l'exclusion avec leur environnement. En ce sens, l'architecture est comme un arrière plan avec lequel se différencier ou s'identifier. Un autre moyen d'étudier l'assimilation est à travers le concept de *devenir* de Deleuze, où deux êtres s'adaptent mutuellement pour devenir chacun l'un et l'autre à la fois. Un autre principe à la base de l'identification est la spécularité, se voir dans l'autre.

L'ensemble de ces principes conduit au cœur du processus d'identification, la réflexion; l'absorption du monde extérieur sur soi, et la projection de soi sur le monde extérieur, où l'un réfléchit finalement l'autre. Leach affirme que l'identité prend d'abord racine dans un moment d'identification, puis se renforce dans la séparation. En ce sens, il propose que « We must first connect with a given environment, and then distinguish ourselves from that environment. The environment can therefore be seen to play an important role in the forging of an identity,

whether at an individual or collective level. » (Leach 2006; 12) Un autre aspect du processus d'identification est ce que Butler appelle la théorie de la performance (*of performativity*); la réalisation répétitive d'actions qui peut développer un sentiment d'identification avec un lieu particulier. Dans sa définition des principes qui entrent dans le processus d'identification, Leach parle aussi d'un don de soi, qui se répercute dans la vitalisation d'un lieu.

Le processus d'identification peut aussi échouer, et aliéner et couper l'individu du monde. Ce qu'il appelle la mélancolie est en fait une coupure avec le monde. Évidemment, il est possible de voir comment l'architecture peut rétablir ce contact et ouvrir sur le monde. L'ensemble de l'investigation que Leach conduit à propos du processus d'identification de l'être humain avec son environnement le conduit à une théorie du camouflage. Cette théorie avance que le champ visuel peut apporter une forme de connectivité et aider à l'identification. Le design a donc un grand rôle à jouer. Voici les principes applicables pour favoriser l'identification.

1.3.1 Réflexions

Les réflexions sont le premier principe applicable pour favoriser l'identification. Leach (2006) croit qu'il y a possibilité qu'une identification prenne place si un processus de réflexions mutuelles entre un individu et son environnement prend place. L'être humain absorbe une partie du monde extérieur, tandis qu'il peut en même temps s'y projeter. Ce processus dialectique fait en sorte que l'environnement sert d'écran sur lequel projeter notre propre sens, et dans lequel nous pourrions nous y voir. Leach (2006: 144) explique en ce sens que : « in moments of identification, we in effect see ourselves in objects with which we have become familiar. At the same time, we have introjected them into ourselves. »

1.3.2 Narrativisation

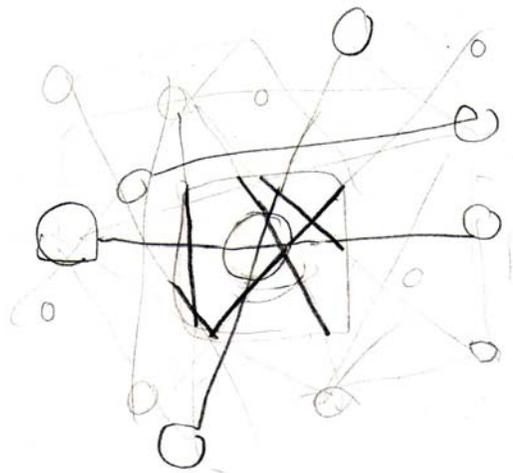
Il s'agit de la façon dont nous attribuons un sens à l'espace à travers une séquence d'événements. De Certeau (1980) affirme qu'à travers des processus de mouvement habituels, en fréquentant les mêmes chemins fréquemment, nous venons à nous familiariser avec un territoire, et trouvons ainsi un sens dans ce territoire. L'espace est un lieu, un territoire pratiqué. La pratique physique d'un espace fait d'une place géométrique un espace, et ainsi selon lui le sens provient de pratiques qui la contextualisent.

En quelque sorte, le seul fait du corps de l'être humain conduit à une interrelation ici – là-bas et familiarité – étrangeté. Une histoire spatiale est dans son degré minimal un langage parlé, c'est-à-dire un système linguistique qui distribue les lieux sous une forme d'articulation, par une

focalisation énonciatrice, par un acte de le pratiquer (De Certeau 1980). Ainsi, la ville se transforme en un théâtre d'actions, narratifs de l'espace, actes parlés piétons. De Certeau (1980 : 205) souligne l'aspect narratif des histoires spatiales :

« À cet égard, les structures narratives ont valeur de syntaxe spatiales. Avec toute une panoplie de codes, de conduites ordonnées, et de contrôles, elles règlent les changements d'espace (ou circulations) effectués par les récits sous la forme de lieux mis en séries linéaires ou entrelacées : d'ici (Paris), on va là (Montargis); cet endroit (une pièce) en inclut un autre (un rêve ou un souvenir); etc. [...] Entre beaucoup d'autres, ces notations esquissent seulement avec quelle subtile complexité les récits, quotidiens ou littéraires, sont nos transports en commun, nos *metaphorai*. »

Leach (2005) en conclut que nous attribuons un sens à l'espace à travers des pratiques de marche, et répétons ces pratiques afin de dépasser l'aliénation. En ce sens, de Certeau attache à l'espace une dimension essentielle; le temps. Selon lui, il y a espace dès qu'on prend en considération des vecteurs de direction, des quantités de vitesse et la variable du temps. « L'espace est un croisement de mobiles. » De Certeau (1980 : 208) À ce titre, il prétend que l'existence même d'un espace est conditionnée par un mouvement, qui l'associe ainsi aussi à une histoire. Ce mouvement générateur de l'espace, c'est celui d'un marcheur : « L'espace est un lieu pratiqué. Ainsi, la rue géométriquement définie par un urbanisme est transformée en espace par des marcheurs. » De Certeau (1980 : 208)



4 Un croisement de mobiles

Merleau-Ponty, dans sa phénoménologie de la perception, aborde aussi cette notion. Sa perspective existentialiste propose que l'espace soit existentiel, et que l'existence soit spatiale. En affirmant la nécessité d'un être d'être en rapport avec un milieu, il avance que l'espace permet notre relation au monde. Ainsi, « il y a autant d'espaces que d'expériences spatiales distinctes. » (Merleau-Ponty : 324-344)

De Certeau utilise aussi les formations linguistiques pour déceler ce qui est indissociable du lieu rêvé dans une pratique de l'espace. « Marcher, c'est manquer de lieu. C'est le procès indéfini d'être absent et en quête d'un propre. L'errance que multiplie et rassemble la ville en fait une immense expérience sociale de la privation de lieu. » (De Certeau 1980 : 188) L'expérience des croisements et des relations qui résulte de l'expérience sociale de la quête du lieu crée le vrai tissu urbain de la ville, qui selon la conception de Certeau de l'espace géométrique, n'est pas un lieu mais qu'un nom. La *Ville* serait un terme symbolique qui nomme ce tissu urbain.

Le marcheur, au cœur de son activité, se retrouve face à des choix qui, conscients ou non, assurent l'unicité de son expérience. Dans le présent de l'action, il développe un lien privilégié avec la ville.

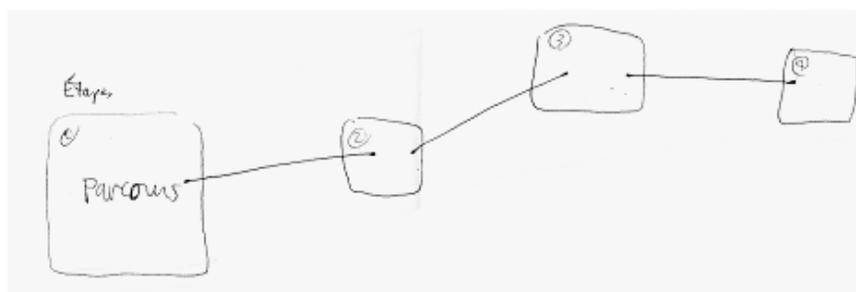
« D'abord, s'il est vrai qu'un ordre spatial organise un ensemble de possibilités et d'interdictions, le marcheur actualise certaines d'entre elles. Par là, il les fait autant être que paraître. [...] De même, le marcheur transforme en autre chose chaque signifiant spatial. Et si, d'un côté, il ne rend effectives que quelques-unes des possibilités fixées par l'ordre bâti (il va seulement ici, mais pas là), de l'autre il accroît le nombre des possibles (par exemple, en créant des raccourcis ou des détours) Il sélectionne donc. [...] Il crée ainsi du discontinu » (De Certeau : 181)

Ce passage révélateur souligne toute la subjectivité du marcheur. Il choisit certains lieux, en laisse tomber d'autres, décale ces choix dans le temps. Chez Tschumi (2001), cette discontinuité, c'est l'événement : histoire partielle, simultanée à d'autres, multiple, un moment créatif à la dimension imprédictible, un acte, le temps. Le plus important dans cette expérience, c'est donc que le marcheur expérimente le temps. Le temps réel, vécu, qui est qualitatif aussi, et attaché à un état antérieur et un état futur. Le temps expérimenté a une durée. La dimension architecturale de cette réflexion n'est pas simple : « Time cannot be solidified. Architecture as frozen music, as frozen time, is exactly what these points are not about. » (Tschumi 2001: 173) Une représentation statique, à intervalles réguliers, qui fixe un état, n'est donc pas approprié. La solution du temps dans la forme réside plutôt dans la compréhension du mouvement; de la fluidité, de la mobilité, dans l'idée donc que le temps a une durée qualitative et imprédictible.

Par rapport aux modes de représentation, il existe deux langages symboliques et anthropologiques de l'espace : l'itinéraire (une série discursive d'opérations), et la carte (une mise à plat totalisant des observations). « ... la *carte* [...] s'est lentement dégagée des itinéraires qui en étaient la condition de possibilité. » (de Certeau : 213) Selon de Certeau, elle

en rejette ainsi les opérations dont elle origine, les parcours. Les parcours, eux, proposent une façon d'expérimenter l'espace, mais constituent les formes diverses d'un ordre imposé. L'éphémérité des expériences est ainsi résumée par Alexander (1967 : 179) :

« Les jeux de pas sont façonnage d'espaces. Ils trament les lieux. À cet égard, les motricités piétonnières forment l'un de ces « systèmes réels dont l'existence fait



effectivement la cité », mais qui « n'ont aucun réceptacle physique » Elles ne se localisent pas : ce sont elles qui spatialisent. »

5 Un itinéraire

Il souligne l'infinie diversité des possibilités de parcours, et questionne ainsi leur réduction à des traces graphiques. En effet, (sur la représentation physique d'un parcours) le cheminement peut être reporté sur une carte, mais un tel relevé de parcours constitue une procédure d'oubli : puisque visible, il rend invisible la procédure qui l'a rendue possible. « Elle manifeste la propriété (vorace) qu'a le système géographique de pouvoir métamorphoser l'agir en lisibilité, mais elle y fait oublier une manière d'être au monde. » (De Certeau : 180) À cet effet, cet auteur définit la marche d'abord comme un espace d'énonciation. La métaphore entre le langage et la narration se résume ainsi : l'acte de marcher est au système urbain ce que l'énonciation *le speech-act* est à la langue. En établissant le parallèle avec la langue, il montre comment l'action peut permettre l'appropriation du système topographique, la réalisation spatiale du lieu et impliquer des relations entre des positions différenciées. La marche, c'est donc un espace d'énonciation sous trois formes ;

1. c'est un procès d'appropriation du système topographique
2. c'est une réalisation spatiale du lieu
3. implique des relations entre des positions différenciées, sous la forme de mouvement

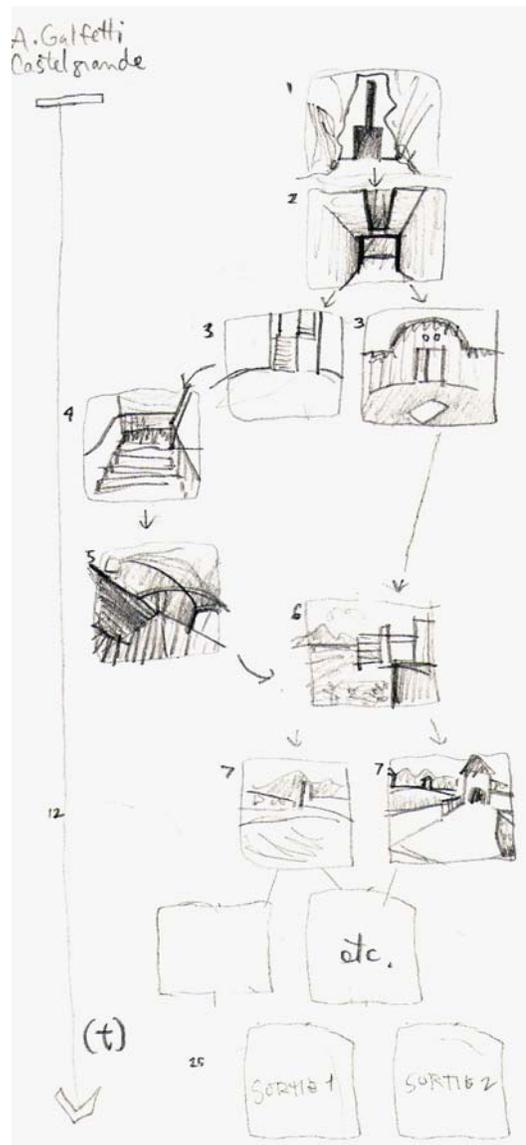
Comme le souligne Tschumi (1983 : 9), il existe un lien de complémentarité entre l'espace et les événements. Pour prouver son propos, il relève plusieurs textes aux qualités narratives qui permettent de bien visualiser que la narrativisation est attachée aux lieux. Les textes significatifs en ce sens, comme le *Terrier* de Kafka ou le *Masque of the Red Death* de Poe, suggèrent des parallèles entre la narration et les séquences spatiales.

Cette étroite relation entre le texte et l'architecture montre tout le potentiel de la narration dans le projet. Tschumi, en parlant d'une conférence chantée, affirme que :

« In superposing ideas and perceptions, words and spaces, these events underlined the importance of a certain kind of relationship between abstraction and narrative – a complex juxtaposition of abstract concepts and immediate experiences, contradictions, superimpositions of mutually exclusive sensibilities. » (Tschumi et Coates, 1983 : 9)

De Certeau (1980 : 223) traite finalement du rôle de l'architecte dans la narrativisation :

« Bétonner la palissade, remplir et bâtir *l'espace entre deux*, c'est la pulsion de l'architecte; c'est également son illusion car, sans le savoir, il travaille au gel politique des lieux et il ne lui reste, quand il s'aperçoit de l'œuvre faite, qu'à fuir loin des blocs de la loi. Le récit au contraire privilégie, par ses histoires d'interaction, une logique de l'ambiguïté. Il tourne la frontière en traversée, et le fleuve en pont. Il raconte en effet des inversions et déplacements : la porte qui ferme est précisément ce qu'on ouvre; le fleuve, ce qui livre passage; l'arbre, ce qui jalonne les pas d'une avancée; la palissade, un ensemble d'interstices où se coulent des regards. »



6 Possibilités et interdictions offertes au marcheur, ici dans le Castelgrande de Bellinzona, Suisse (A. Galfetti, architecte)

En somme, le mouvement semble essentiel dans l'appréhension de l'espace. (De Certeau 1980 et Tschumi 1983) La narration qui en résulte met aussi l'accent l'importance de moments, choisis par le marcheur, qui constituent des étapes à un parcours. Selon Norberg-Schulz (1977 : 24), il est clair que : «the character of a place must be understood as a product of its interaction with the surroundings; that a path without a goal becomes rather meaningless ». Les composantes de l'espace significatif d'un individu se résument ainsi à des parcours et des places (des espaces chez De Certeau), un potentiel pour des événements (Tschumi 1983). De Certeau révèle une théorie riche pour attribuer un sens à l'espace. Il reste toutefois muet sur la façon dont les tactiques spatiales aident à forger un sens de l'identité.

1.3.3 Appartenance

Benjamin (cité in : Leach 2006) affirme l'importance de l'expérience du lieu pour qu'il soit approprié. Il dit au sujet de l'appropriation :

« Buildings are appropriated in a twofold manner : by use and by perception – or rather, by touch and sight. [...] On the tactile side there is no counterpart to contemplation on the optical side. Tactile appropriation is accomplished not so much by attention as by habit. As regards architecture, habit determines to a large extent even optical reception. » (Benjamin 1992 : 233 cité in Leach 2006)

Pour Benjamin, les bâtiments sont appropriés par les sens, mais surtout, leur appropriation est renforcée par l'habitude. Les bâtiments, pour se restreindre à l'architecture, peuvent être compris par la façon dont ils sont perçus. Le sens qu'on s'en fait dépend ainsi des opportunités de perception qui sont rendues possibles.

1.3.4 Performativité

Butler (1993) a élaboré une vision de l'identité basée sur la notion de performance. Elle croit que ce sont nos actions et notre comportement qui constituent notre identité, et non notre corps biologique. Cette idée rejoint en quelque sorte l'existentialisme de Sartre, qui affirme que l'existence précède l'essence, soulignant par là la nécessité pour l'être de vivre avec d'autres pour devenir humain. Ainsi, l'identité de l'être humain s'acquiert en rencontrant les autres. Pour Butler (1993), son identité s'acquiert dans l'action. Cette action n'est jamais un acte unique, mais plutôt une répétition de certaines pratiques. En somme, la performativité repose sur la répétition. La répétition n'implique pas nécessairement la similarité.

Cette répétition d'un acte comme principe fondateur de l'appartenance se rapproche de la notion d'habitus de Bourdieu. Pour Bourdieu (2000), l'habitus est une conception dynamique du comportement social où les individus, possesseurs d'un système inconscient de dispositions, héritent de paramètres face à une situation, et les modifient en une nouvelle situation. « The habitus of every individual inscribes the inherited parameters of modification, of adjustment from situation to position which provides the legacy of a new situation. » (Robbins 2000 : 298) Dans ces termes, l'architecture est un *capital culturel objectivé*, et sa valeur est un potentiel permanent mais dépendant de la pratique. La valeur de l'architecture doit être activée par des pratiques sociales.

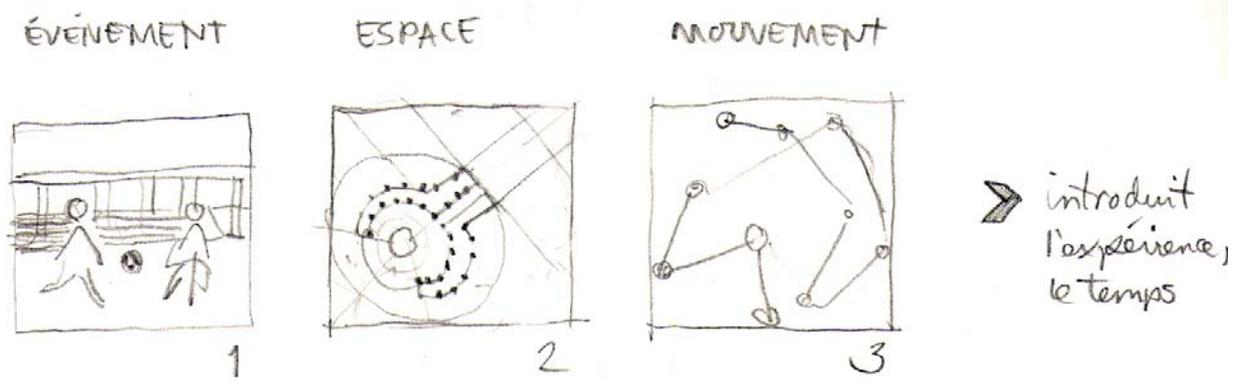
Une telle exploration montre que l'identité culturelle d'un individu ne réside pas seulement dans la forme, mais plutôt dans l'expérience corporelle. Ce processus relève tout de même l'utilité de la forme, puisqu'elle est inscrite dans un discours culturel. Judith Butler (1993) expose combien la culture n'est pas éloignée du processus de performativité. L'individu utilise certains événements, pratiques et objets culturels dans le processus continu de la production du *soi*, à travers sa performance. Leach (2006 : 180) interprète Butler, en parlant de la forme comme d'une scène, ainsi :

«For if identity is performed, then the space in which that performativity takes place can be seen as a stage. After a certain number of performances, that stage will no longer be neutral. It will be imbued with associations of the activities that took place there, on the part of those who witnessed those activities. If identity is a performative construct – if it is acted out, like some kind of *film script* – then architecture could be understood as a kind of *film set*. »

À partir de là, on peut comprendre aussi qu'un lieu fait sens par les pratiques qui y prennent place. À travers les performances, dans la répétition rituelle, s'accomplit un attachement au lieu, du fait que le souvenir des actions passées est évoqué. Fortier (1999) affirme en ce sens que les pratiques d'identité collective consistent en la production d'appartenances culturelles et historiques qui marquent des terrains communs. Le concept d'appartenance par les performativités, davantage que celui de narrativisation où le sens de l'environnement est trouvé dans une lecture, donne ce sens par le comportement collectif et individuel. La performativité soutient la vision de Tschumi (1983) sur l'architecture : il n'y a pas d'espace sans événement, pas d'architecture sans programme, sans fonction.

Selon Tschumi (1983), l'architecture n'est pas seulement que des espaces et des formes, mais elle inclut aussi des événements et des actions qui ont lieu dans l'espace.

Dans ses Manhattan Transcripts, il traduit graphiquement des relations entre des espaces et leurs usages, entre la mise en scène et le narratif, entre le type et le programme, les objets et les actions. Les propositions que l'auteur réalise dans cet ouvrage confrontent l'être et le signifiant, le mouvement et l'espace puis l'homme et l'objet. Les conséquences sont multiples, et prouvent d'une façon le constat de disjonction entre l'usage, la forme et les valeurs sociales que Tschumi tente de souligner. Il propose une architecture liant l'espace, le mouvement et les événements.

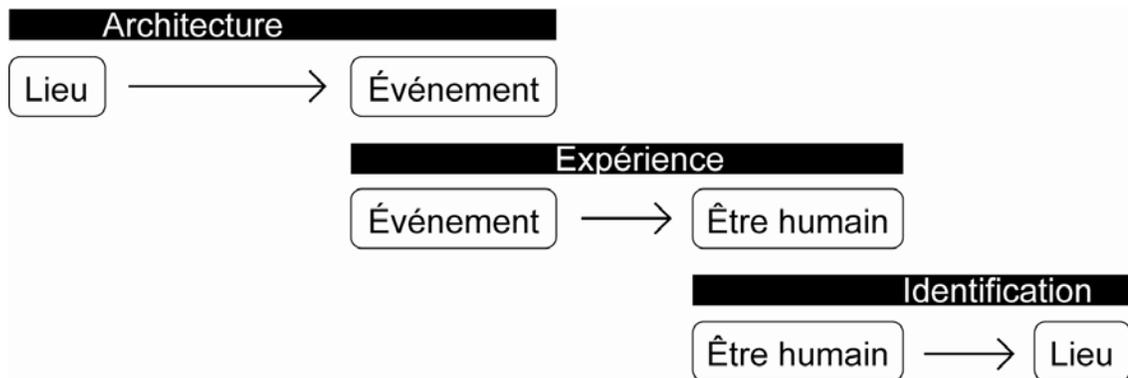


7 Les dimensions d'un événement (Auteur d'après Tschumi)

1.3.5 L'identification comme source du projet

Il apparaît qu'il existe différents processus de construction de l'identité. Il semble aussi que les processus soient plus importants que l'identité elle-même, comme le note Fayard (1996 : 80) : « Il n'est point d'identités, mais seulement des opérations d'identification. » Ce propos n'est donc pas celui d'une identité fixe, attachée et immuable. Puisque l'être humain est nomade, l'appartenance spatiale est éphémère, tout comme les identifications, qui demeurent transitoires, mais qui laissent des traces de leur passage.

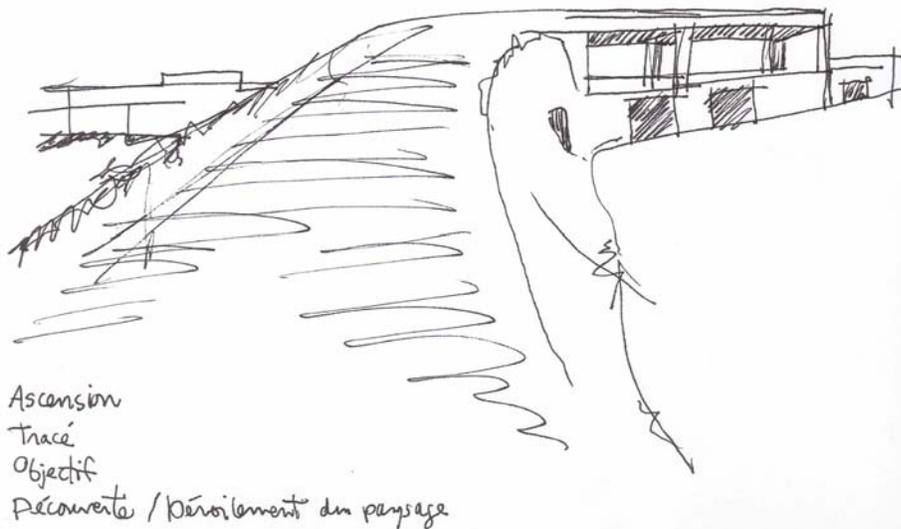
Cette étude des processus d'identification traite d'événements et d'actions qui ont lieu dans l'espace. Ces concepts théoriques sont ainsi applicables au design. Les deux figures ci-dessous montrent d'ailleurs où se situent l'architecture, l'expérience et l'identification entre les concepts de lieu, d'événement et d'être humain abordés dans cet essai (projet).



8 Effets générés par le passage d'une composante schéma de concepts à l'autre

La construction du cadre conceptuel met à jour les implications des concepts pour un projet d'architecture. Bien que tous ne puissent mener à des conséquences sur le projet, ils mettent en relation et définissent la démarche d'intégration au projet des concepts. À la lumière de cette étude des processus subjectifs d'identification, il est vraisemblable que l'identité de l'être humain soit générée, entre autres, par son environnement. Étant donné l'état d'abandon et d'oubli du site du fort no 3 à Lévis, significatif autant pour le paysage urbain que pour la mémoire collective, le postulat opérationnel de cet essai (projet) est que l'identité collective de la population lévisienne soit en déficit d'un environnement significatif duquel construire son identité.

Les objectifs de design à retenir des processus d'identification précédents sont surtout qu'une identification naîtra d'un parcours, de l'inscription du projet dans une narrativisation, et d'une expérience, une action, un événement. Puisque les processus d'identification se fondent dans l'expérience de la personne, ces opérations proposent un méthode de design axée sur la démarche d'un individu dans le projet, depuis son étape précédant le projet jusqu'à son étape ultérieure.



Chapitre 2

Éléments identitaires du lieu

Les processus d'identification montrent qu'il est possible pour un être humain de s'identifier à son environnement, et cet essai (projet) a pour objectif de créer un lieu qui établisse un lien fort entre une population et son environnement. Puisque l'environnement proposé à l'identification constitue le projet, celui-ci doit faire preuve d'une fine compréhension des éléments identitaires du lieu, afin que l'identification potentielle soit liée aux spécificités de cet environnement et de la ville. C'est ainsi que l'identité d'un lieu peut être reliée au processus d'identification des individus.

Ce second chapitre explore un site, le lieu militaro-industriel abandonné du fort no 3 à Lévis, et tente d'en comprendre ses formes cachées. Le projet élaboré au chapitre 3 tentera de les lier à de nouvelles fonctions récréatives et culturelles pour un usage contemporain afin qu'ils deviennent les outils d'une intervention sensible.

2.1 Paysage

Pour comprendre la signification de l'environnement du fort no 3 pour Lévis, le concept de paysage joue un rôle particulier. Au Québec, on ne semble s'intéresser au paysage que lorsqu'il est menacé. Pourtant, le paysage a le pouvoir de contribuer à créer une identité locale distinctive et, du coup, à renforcer le sentiment d'appartenance des citoyens à leur territoire. (Philippe Poullaouec-Gonidec 1999) Pour ce faire toutefois, il faudrait selon lui dépasser le stade d'une simple mise en valeur de ses traits et attraits et plutôt « faire le paysage ». Créer un paysage est une idée courante : « Il est bien de protéger les paysages. Il est encore mieux d'en créer. » (Malraux, André, cité dans Dewarrat (2003 : 5)), pourtant elle est difficile à appliquer. Avant de faire le paysage, il faut comprendre ce dont il s'agit. Il faut distinguer le paysage (ce qui se voit) des structures (spatiales, politiques, sociales, culturelles...) qui donnent naissance au paysage.

La notion de paysage naît du regard humain. Ainsi, le concept de paysage est lui-même une relation particulière entre un observateur et un lieu, un individu et son environnement. Selon Uriarte (2002), cette relation est spontanée, émotive et agit même comme une appropriation sensorielle, habituellement visuelle, d'un fragment particulier de la nature, d'un lieu.

Deux types de paysage sont habituellement définis. Le premier, plus traditionnel, est celui de paysage naturel, où la présence de l'homme est minimale ou invisible. Le deuxième, plus récemment admis, est celui de paysage humanisé, qui incorpore à la notion de paysage naturel la possible intervention de l'être humain, qui a modifié ce qui existait auparavant, en modifiant la nature afin de satisfaire ses besoins, et créant des paysages agraires, urbains ou industriels. C'est cette notion de paysage, plus complexe, mais qui provoque la même émotion, que l'UNESCO met de l'avant dans sa liste du patrimoine mondial. Il y figure comme paysage culturel, une œuvre conjuguée de l'être humain et de la nature qui exprime une longue et intime relation des peuples avec leur environnement.

La prise en compte du lieu comme inscrit dans le paysage ouvre la voie à un regard entre l'être humain et son environnement, ce qui rencontre l'objectif de l'essai (projet). En effet, à la fois fournit-il les aspects essentiels d'une approche physique d'un lieu, qui en plus ont une importance à une vaste échelle de territoire, comme celle de la ville, à la fois assure-t-il qu'une telle approche permette un lien particulier entre l'être humain et son environnement. C'est la définition même de paysage. Aussi parce que le vaste site du projet est intimement lié au paysage; en effet, pour des raisons de protection, le fort no3 était une construction dépendante

du site sur lequel elle s'implantait. La ville se caractérise, au nord, par le fleuve Saint-Laurent, à l'est et à l'ouest par une falaise rocheuse surélevée, un promontoire longitudinal naturel, et au sud par les plaines alluvionnaires fertiles de la vallée du Saint-Laurent. Le site se décrit comme un léger promontoire. C'est ainsi qu'une relation entre les fortifications et la topographie existe.



10 Panorama à partir du fort no3 montrant le rapport avec l'extérieur; de la citadelle à la topographie (2006)



11 Carte de Lévis, avec le site du fort no3 se trouvant au centre (Google earth™ 2006)

Comme le paysage concerne une partie du territoire tel qu'il est perçu par les populations, dont le caractère est le résultat de l'action des facteurs naturels et / ou humains et de ses interrelations, il concerne autant les paysages particuliers que les paysages communs ou dégradés. Dans tous les cas, les paysages culturels « témoignent du génie créateur de l'être humain, de l'évolution sociale, du dynamisme spirituel et imaginaire de l'humanité. Ils font partie de notre identité collective. » (UNESCC 2006)

Sous cette perspective humaniste du paysage, le paysage devient un référent d'identification collectif, un critère de régionalisation, la partie visible de l'organisation des espaces. Bavoux (1998; 74) souligne que « La globalité de l'approche est à souligner, mais la signification du paysage est désormais inscrite dans le champ culturel et fonctionne comme une dialectique 'nature ↔ homme'. » En somme, le paysage reflète une certaine organisation de la société inscrite dans l'espace. Il est le fruit d'un consensus d'une population dans le temps au sujet de cet espace. Il ne faut donc pas considérer le paysage comme objet en soi.

L'exemple de projet de paysage du bocage du Sausset, considérant les campagnes urbaines, avance que la meilleure façon de conserver une campagne agricole vivante et dynamique est d'en créer un paysage à l'usage des citoyens. (Poullaouec-Gonidec 1999 : 83) C'est en quelque sorte un conseil applicable au fort no3; le meilleur moyen de conserver le site vivant et dynamique peut être de le transformer en un paysage à l'usage des lévisiens.

Ainsi, le paysage est une forme de regard plus global, plus intégré au monde, et non égocentrique, qui s'allie bien aux considérations de l'identité d'une population, en tant que groupe humain sur un territoire donné. Dewarrat (2003 : 70) voit tout le potentiel du paysage pour une population :

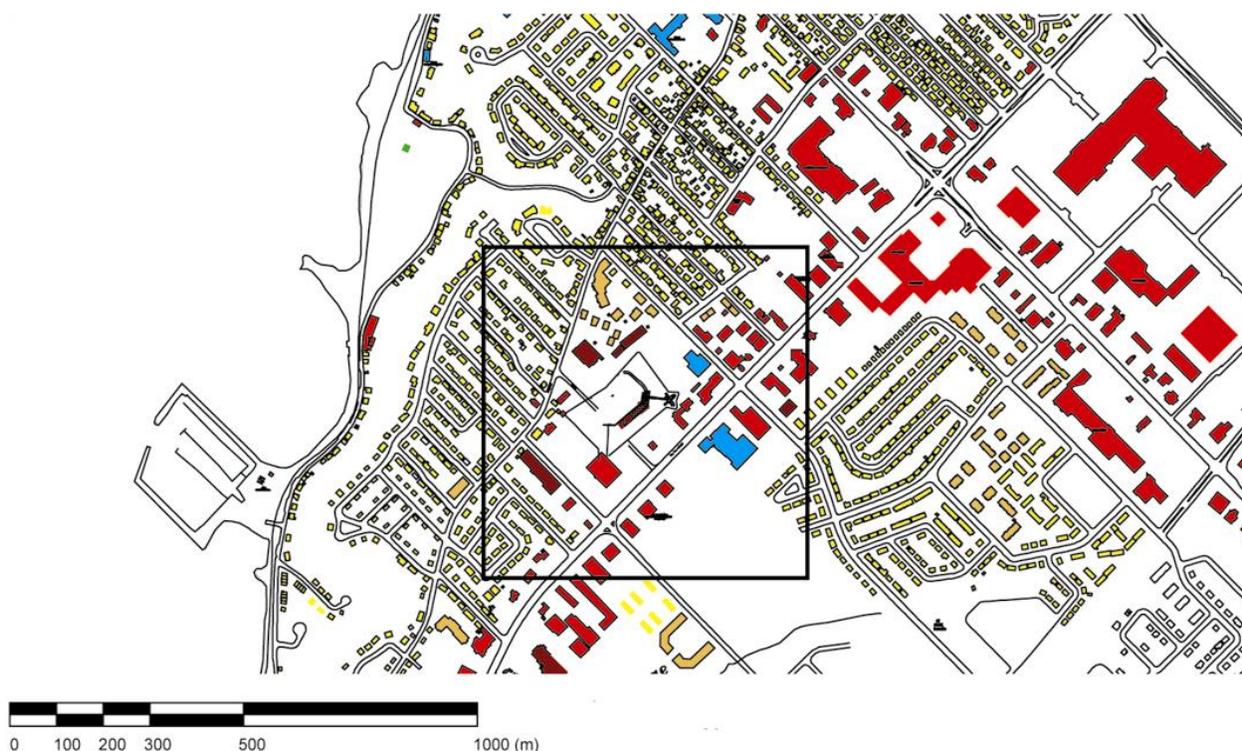
« La construction d'un paysage ordinaire est l'une des opérations par lesquelles une collectivité peut se (re)saisir de sa propre réalité, (ré)ajuster ses représentations à ce qu'elle est devenue, (re)constituer la continuité de sa propre existence en (ré)adaptant un récit des origines compatible avec les faits et les intérêts du jour, "authentifié" par la (re)découverte de traces déposées par l'histoire dans le territoire. »

De la même façon que l'identité est transitoire et éphémère, et paraphrasant Bayart, Dewarrat (2003 : 71) avance qu'« il n'y a pas de paysages, mais seulement des opérations de "paysagement", constructions toujours transitoires de représentations et de projets d'aménagement d'un territoire. »

2.1.1 Compréhension des lieux

Historiquement, la ville de Lévis s'est formée de plusieurs noyaux historiques, d'anciens villages longeant la rive sud du fleuve Saint-Laurent qui se sont développés et éventuellement rejoints. La discontinuité du tissu urbain qui résulte de ce processus ne soutient pas une solidarité identitaire lévisienne. D'autres problématiques existent dans la ville : les opportunités d'échange et de contact spontanés sont peu nombreuses. La discontinuité du tissu urbain, de faible

densité, et l'utilisation de l'automobile qui en résulte, nuit aux contacts humains associés aux déplacements piétons. Le fort no 3 de la Pointe-Levy, partie intégrante du système de défense pour lequel la ville de Québec est reconnue comme ville du patrimoine mondial, est dans un état d'abandon. Le site est pourtant légalement protégé par son statut de site historique national des forts de la Pointe-Levy. L'ensemble des problématiques soulevées propose une analyse originale sur le site.



12 Fonctions de la partie de ville entourant le fort no 3

2.2 Mémoire et traces

En plus des aspects visuels, la lecture du paysage devrait permettre de saisir plus que des espaces physiques : « Le vrai paysage, celui qui est retenu et ancré dans notre imaginaire individuel ou collectif, se joue sur d'autres registres (ex : des valeurs ancrées dans le symbolique, le spirituel) » (Robert 1996 : 3) L'appréciation du paysage est



qualitative, et ne peut pas ainsi que s'appuyer sur des modèles d'analyses.

13 Traces des implantations passées et présentes sur le site

La dimension culturelle implique la notion de mémoire. Comme le paysage culturel est un lieu de vie, il possède une expression dans le temps importante. En ce sens, « Le paysage, c'est l'expression d'une culture et d'une certaine façon, une compilation d'histoires, un palimpseste de la mémoire. » (Uriarte 2002; 31) Selon Wolff (1995 : 28), c'est « in using the personal and subjective as access to social phenomena. » que l'on peut traiter la mémoire, qu'elle comprend comme une histoire culturelle. La subjectivité de la mémoire, et donc du lieu est aussi soulignée par de Certeau (1980 :196) « Le mémorable est ce qui peut être rêvé du lieu. Déjà en ce lieu palimpseste, la subjectivité s'articule sur l'absence qui la structure comme existence et le fait « être là », *Dasein* [analyse anthropologique phénoménologique]. »

La mémoire joue aussi un rôle direct dans le processus performatif d'identification. Par la répétition de l'action, il peut se dégager un sentiment d'appartenance avec un lieu, tel que le souligne Pallasmaa (1996) :

« An embodied memory has an essential role as the basis of remembering a space or a place. We transfer all the cities and towns that we have visited, all the places that we have recognised, into the incarnate memory of our body. Our identity becomes integrated with our self-identity; it becomes part of our own body and being. »

Dans le projet, il n'est ainsi pas nécessaire de faire des appels à la mémoire pour que le but d'identification au lieu soit atteint. La seule mémoire, contemporaine à la visite du lieu, suffit. Todorov affirme que : « Les appels à la mémoire n'ont en eux-même aucune légitimité tant qu'on ne précise pas à quelle fin on compte les utiliser. » (cité in Dewarrat 2003 : 5)

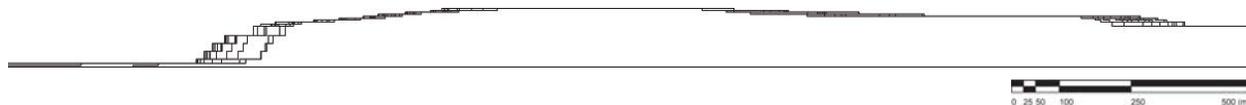
Dans ce projet, les trouvailles archéologiques constitueront donc un bon point d'ancrage à la constitution d'un nouveau paysage, d'une représentation construite d'une collectivité, d'une réappropriation parmi d'autres d'un territoire, à un moment donné :

« ...la modestie des trouvailles et la pauvreté des informations est une aubaine : elles laissent aux acteurs une grande liberté pour projeter, à partir de ces restes vrais et émouvants, les représentations les plus pertinentes, qui aideront le plus utilement la collectivité à affronter ses problèmes du jour. » Dewarrat (2003 : 59)

L'annexe 2 présente les couches historiques diachroniques sur le site du projet.

2.2.1 Présence amérindienne entre 10 000 BC et 1636

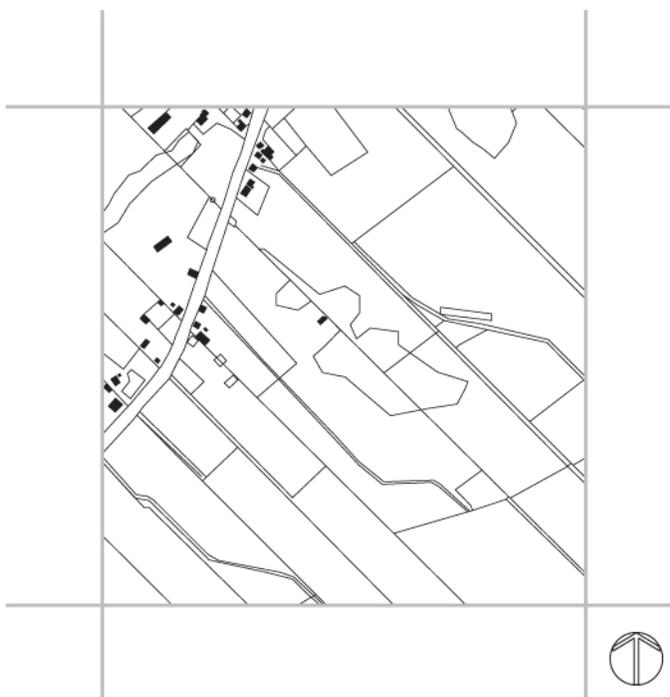
Le site est un promontoire naturel depuis la dernière glaciation. Il se situe sur la marge des plaines sédimentaires du fleuve, puisqu'il est près de la falaise bordant le fleuve Saint-Laurent, à un endroit où le roc en sous-sol effleure le sol. Le fleuve, orienté NE – SW, qui constitue une trace indélébile des glaciations, sera déterminant dans le développement subséquent.



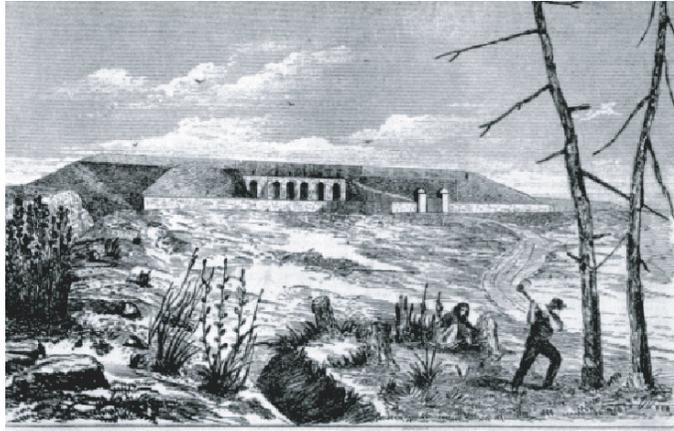
14 Coupe transversale NW-SE entre le fleuve Saint-Laurent (à gauche), et la plaine (à droite), sur laquelle le promontoire naturel du site est au centre.

2.2.2 Colonisation entre 1636 et 1864

La seigneurie de Lauzon est fondée en 1636. Vue sa proximité avec Québec, cette région de la Nouvelle-France sera rapidement colonisée et cultivée. Il apparaît que le système viaire du tissu urbain de Lévis se caractérise par une trame relativement orthogonale. L'origine des axes principaux de cette trame sur le territoire est le système seigneurial de division des terres. En effet, le système de division des terres à cultiver voulait que le plus grand nombre de gens ait accès au fleuve, et ainsi, les lots de base étaient de



longues, parallèles et étroites bandes de terre perpendiculaires au fleuve. Ces étroits terrains étaient tous reliés par un chemin de rang, le parcours mère, le long duquel tous les bâtiments étaient construits. À Lévis, ce fut le chemin Saint-Georges, maintenant une rue, qui a servi à la colonisation de la côte de Lévis. L'histoire montre en effet que ce parcours servait en premier lieu à relier les villages longeant le fleuve, ici Lévis et Saint-David-de-l'Auberivière. Le parcours mère sert à relier des pôles.



No. 2 FORT, LEVEN.—Face à l'est et au N. O. C.—Jan. 1871.

16 Fort no 2, 25 Novembre 1871

Carlisle, William Ogle, Act. 1870-1886 no 2356

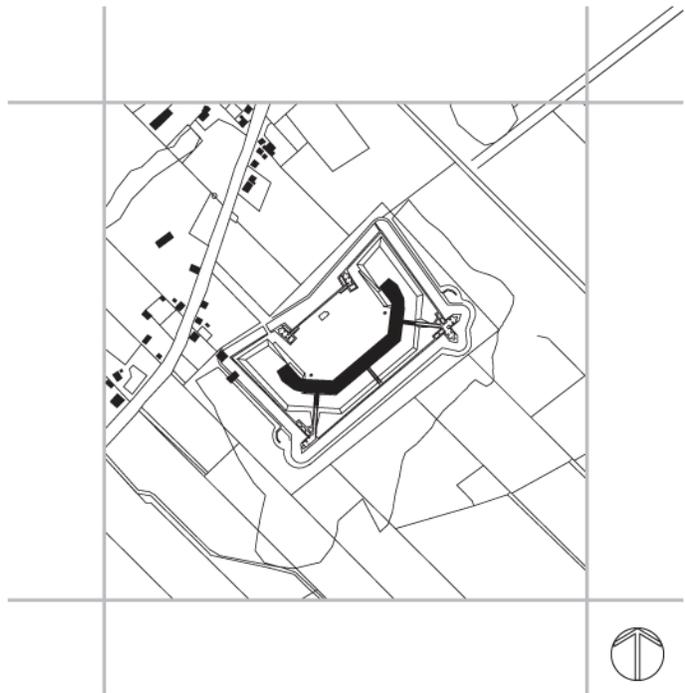
2.2.3 Traces d'un territoire militaire entre 1864 et 1949

L'importance des enceintes urbaines est reconnue en Europe depuis longtemps. Le rôle social et le poids financier des fortifications collectives a établi un lien étroit entre le statut de bonne ville et la prise en charge de la fortification urbaine.

Le concept de territoire militaire implique une organisation et des frontières bien définies. Le territoire militaire évolue fortement avec les cycles politiques, et comme l'explique Beard (2001), il y a un niveau où, sous certaines conditions, tout

l'espace devient militarisé. Dans un cas de territoire militaire, «The question is not simply whether to destroy or to preserve, but rather how the imprint of this substantial physical structure is projected into a future condition of the landscape» (Beard 2001).

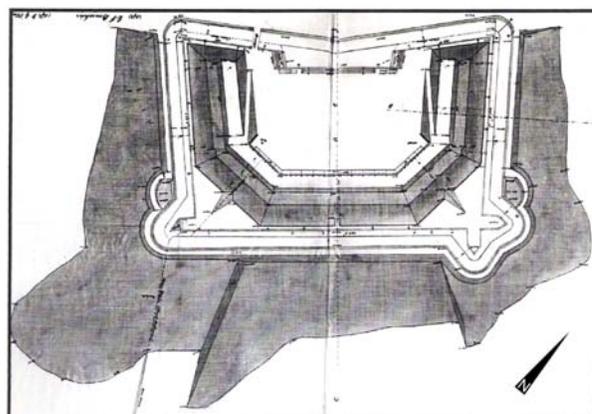
Dans le cas précis de territoires militaires, deux partis sont reconnus pour opérer une réhabilitation, participant chacun autant au développement de la connaissance de ce patrimoine. Le premier, qui privilégie la perspective historique, fait du site choisi un témoignage le plus précis possible d'une réalité passée, sorte de musée de la fortification. L'autre, mettant l'accent sur l'urbanisme, intègre l'architecture militaire à la ville contemporaine dans son processus d'évolution historique, transformant les éléments de défense devenus obsolètes en



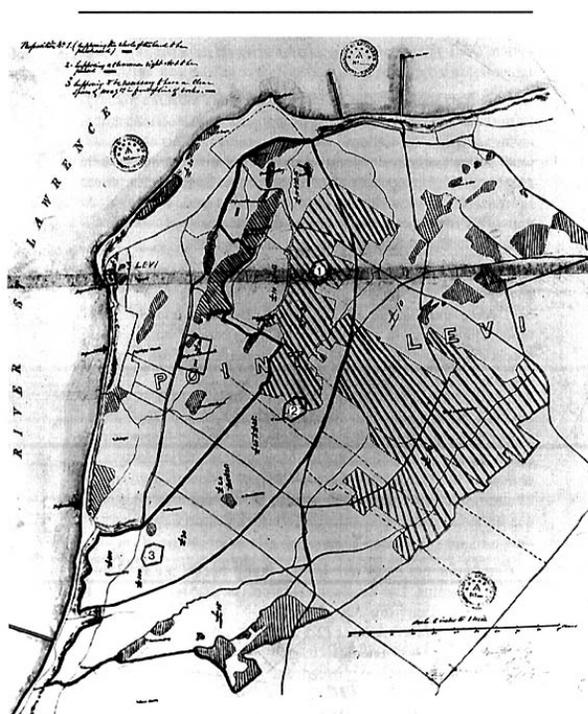
lieux de détente et d'accueil. (Saint-Pulgent 1995) Ces deux partis, ou toute variante des deux, ont pour objectif commun la mise en valeur et la sauvegarde du patrimoine.

Dans le cas du fort no3, un des aspects importants lié aux vestiges militaires est le fait qu'il fasse partie du lieu historique national du Canada des forts de la Pointe-Lévy, qui concerne les vestiges apparents et enfouis des trois forts construits par le gouvernement colonial britannique entre 1865 et 1872, dont seuls les forts no 1 et 3 subsistent. Au fort no 3, le lieu commémoré comprend tout le polygone défensif jusqu'aux limites extérieures de l'ancien glacis, un aménagement de terre en pente douce vers la campagne destiné à dissimuler la fortification de la vue de l'ennemi et à assurer le découvert de l'assaillant. (Cloutier 2005) La justification de la valeur commémorative des forts de Lévis est double : ils appartenaient au système défensif de Québec de l'époque coloniale et ils avaient une importance stratégique.

Pour les trois forts de Lévis, les emplacements retenus correspondent à des hauteurs naturelles « offrant à la fois un flanquement mutuel adéquat et une domination sur le fleuve et les campagnes environnantes. » (Cloutier 2002 : 8) Leur emplacement décrit un arc de cercle, qui forme un mur virtuel, celui du feu de l'artillerie à âme rayée, une invention récente à l'époque. Un champ de parade est entouré des casemates, puis d'un glacis. Entre les forts, une bande de protection non constructible est dégagée. L'implantation des forts, vu la



18 Plan général du fort no3 de 1872 sur lequel sont indiqués les cotes de niveau de chacun des éléments (ANC, H2/350-Lévis-1872; détail) (Cloutier 2005 : 27)



19 Les trois forts de la Pointe-Lévy (H. Hassard, 1865, Archives nationales du Canada, C-97319) (Légaré 2000 : 8)

propriété privée des terres agricoles, nécessite l'expropriation. Ils font tous trois front au SE.

On peut se douter que jusqu'en 1949, les forts de Lévis avaient une présence plus forte sur le territoire. L'absence d'une route au sud du fort no3, par exemple, rendait celui-ci exclusivement vu du nord, soit du côté ouvert, puisque « Tels des bastions, les trois forts sont ouverts du côté de la ville et fermés sur les faces opposées à l'ennemi : dans le cas de Lévis, vers le sud évidemment. » (Cloutier 2005 : 9) Les cartes historiques montrent aussi la présence d'un hameau autour du fort sur le chemin St-Georges, un rang habité de fermes.

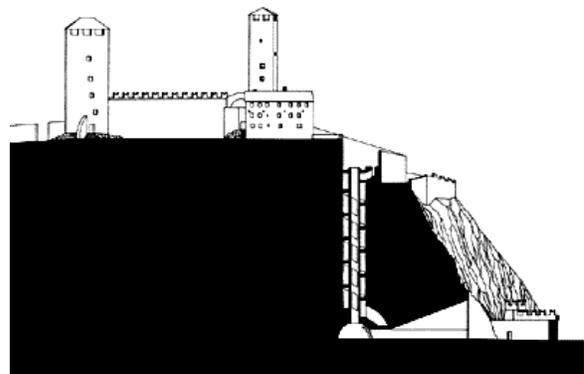
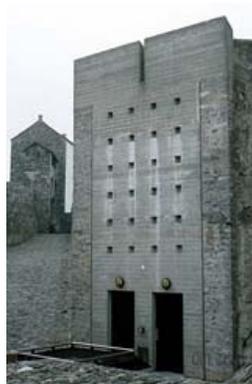
L'énoncé d'intégrité commémorative de Parcs Canada demande que les ressources culturelles associées à la commémoration du lieu ne doivent être ni dégradées ni menacées, et incite à préserver intact les ouvrages apparents, à sauvegarder le tracé, l'échelle, les dimensions et les composantes de la construction. En somme, cet énoncé laisse l'entière liberté de réutilisation, réhabilitation ou changement d'usage dans le respect des vestiges du site.

Lieu militarisé, l'histoire montre que le fort no3 n'a jamais dû contrer d'attaque. Malgré tout, la valeur de l'architecture militaire, peut-être plus que tout autre type, réside dans sa fonctionnalité. (Saint-Pulgent 1995) Elle est le résultat d'une longue et lente élaboration visant à une efficacité toujours plus grande. Ayant été un enjeu de défense du territoire, elle demeure aussi un élément essentiel de l'histoire de l'architecture et de l'évolution de la science des ingénieurs. Aujourd'hui, les progrès en matière de défense et d'attaque ont rendu inutiles les systèmes d'enceintes fortifiées, fortifications bastionnées, forts détachés et casemates bétonnées. Il reste la pureté des lignes, la beauté des volumes qui transcendent le souvenir de lieux militaires. (Saint-Pulgent 1995)

Ces lieux comprennent donc des matériaux riches, des éléments techniques, topographiques, mais aussi vivants, essentiels et porteurs d'un sens politique majeur (Blieck 1999). La valeur d'un patrimoine militaire réside donc dans ses espaces, tels que ceux du fort no3 montrés sur la figure ci-contre, mais aussi dans la signification du lieu.

D'autres positions, plus générales à la conversion du patrimoine, existent. Reny (1991) reconnaît, en plus de la reconstitution à l'identique, l'insertion par harmonie, valorisant l'intégrité d'un ensemble, l'insertion par contraste, valorisant les références au flot du temps, et l'intervention en rupture avec son contexte. Il semble que ce soit l'approche qui reconnaît le passé sans travestir le présent qui soit la plus respectueuse.

C'est du moins ce que croit l'architecte Galfetti (1995). À travers la restauration du château suisse Castelgrande, il a pris position sur la restauration du patrimoine. Il croit que l'espace est aussi important que le temps, autrement dit que le présent est aussi important que le passé. C'est de cette façon qu'il a entrepris sa restauration *d'architecte*. Selon lui, l'architecte doit faire un projet d'espaces et la qualité architecturale des espaces devrait être le seul critère pour évaluer la qualité et l'opportunité de l'intervention. Dans ce projet, il désirait faire vivre la ruine, puisqu'il la trouvait plus éloquente qu'une restauration. Ainsi, il a transformé la ruine en parc. Pour Galfetti (1995) : « Un parc, c'est un espace à parcourir. » Le projet qu'il propose est donc un parcours qui fait vivre les nécessités d'aujourd'hui et le souvenir du passé. Entre autres, il transforme des espaces de défense en espaces ludiques; il retire la terre végétale, découvre les roches arrondies par les glaciers il y a 7000 ans et y ajoute de l'eau. En plus du potentiel de jeu dans ce nouvel espace, il révèle une histoire plus vieille que celle de la fortification. Il objectivise en quelque sorte l'importance de la fortification dans l'histoire totale du site.

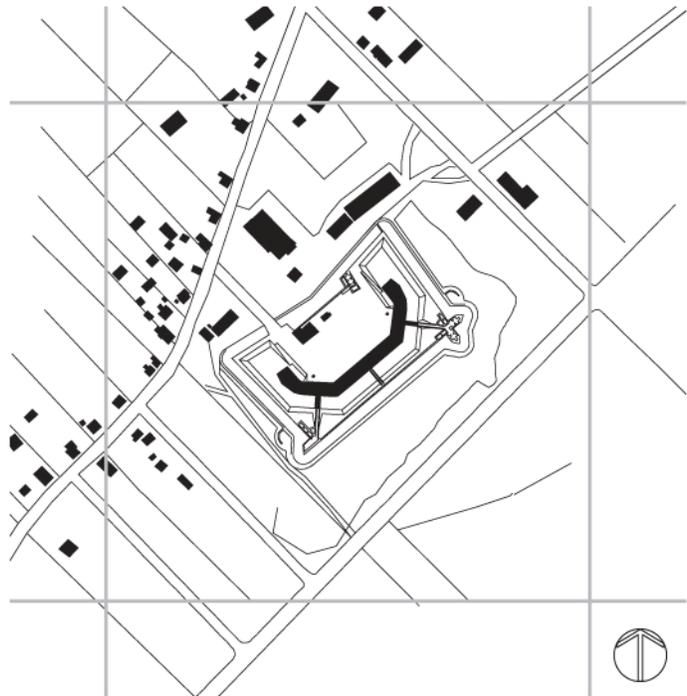


20 Aurelio Galfetti © (1995) Castelgrande, Bellinzona, Suisse

Dans ce regard des aspects du paysage, il est important de dissocier les vestiges militaires des vestiges industriels qui se trouvent sur le site étudié. Ils constituent chacun un sujet qu'il vaut mieux distinguer. Parcs Canada reconnaît seulement la valeur des vestiges militaires pour leur importance historique canadienne, mais l'AQPI (l'Association québécoise pour le patrimoine industriel) reconnaît la valeur du patrimoine industriel.

2.2.4. Traces d'un territoire industriel : Béton Lévis entre 1949 et 1999

Les bâtiments sont les premiers éléments auxquels on pense lorsqu'il est fait mention de patrimoine industriel. Les détails architecturaux, les éléments décoratifs du bâtiment et mêmes les matériaux de recouvrement sont parfois aussi importants. Certains éléments intérieurs peuvent aussi être significatifs. Le patrimoine industriel regroupe « (...) un ensemble de biens matériels et immatériels qui font partie de l'histoire des



industries, des entreprises et du monde du travail » (AQPI 2002 : 4). En plus des bâtiments, le patrimoine industriel inclut donc aussi les éléments suivants : les objets, les archives, les savoirs, l'histoire d'entreprise et l'histoire ouvrière.

Le patrimoine industriel est un important territoire de la mémoire. Au niveau architectural, les industries caractérisent souvent le territoire. De par leurs volumétries imposantes, des parements accrocheurs, des signaux verticaux, des éléments émergents, elles servent de repères visuels lointains. Tel que le note Uriarte (2002), les usines ou industries singularisent et expliquent le territoire simplement du fait de leur emplacement. Elles servent donc à caractériser et définir visuellement un lieu. Sous le point de vue d'un paysage culturel, « usine et territoire deviendront solidaires en constituant une unité physique tangible et indissoluble. » (Uriarte 2002 : 33)

Cette relation entre industrie et territoire explique fortement la transformation du site du fort no 3. En effet, la transformation du site en usine de fabrication de béton est fortement liée à l'origine à l'espace disponible dans la cour du fort. Le fort, d'ailleurs, jouissait en ce lieu d'une topographie avantageuse. Aussi, jusqu'à aujourd'hui, le tissu urbain se conforme à l'implantation originale du fort, en créant un vaste îlot empruntant ses attributs formels. Les vestiges se trouvent en quelque sorte en retrait, isolés, comme ils le sont depuis l'origine. L'usine de béton jouissait ainsi dans la ville d'un emplacement accessible mais discret.

Souvent toutefois, les industries peuvent connoter un territoire de façon plutôt négative. Les sites peuvent abriter des espaces déstructurés, des lieux inhospitaliers. Encore davantage, l'impression négative grandit lorsque les activités industrielles sont terminées, et que la décadence des bâtiments, installations et outillages traduit un paysage en déclin. Aujourd'hui toutefois, ces lieux ont parfois « une aura de romantisme qui octroie une valeur esthétique à ces *monuments du travail*. » (Uriarte 2002)

Du fait qu'elles ne sont plus productives, la réutilisation, réhabilitation, transformation ou sinon déconstruction des structures physiques des anciennes industries est inévitable. L'aspect physique des installations désuètes est une condition essentielle de leur intérêt potentiel. En fait Uriarte (2002 : 36) avance que « L'expressivité de leur sincérité fonctionnelle leur a donné cette valeur ajoutée esthétique. » Ainsi, l'appréciation plastique des vestiges industriels désuets a pris de l'importance à partir des considérations nécessaires sur la culture et le patrimoine industriel; leur qualification technique serait passée à une appréciation contemplative esthétique.



22 Usine C, Montréal © AQPI (2006) Saucier et Perrotte architectes

Cette appréciation semble s'être réalisée d'abord dans les milieux culturels. Ainsi, plusieurs cas de réhabilitation de patrimoine industriel existent dans le domaine artistique. Par exemple, l'usine Raymond datant du début du siècle, à Montréal, a été transformée en 1995 en lieu de création et de diffusion artistique, en laissant l'édifice de béton presque à son état existant, juxtaposant de manière détachée tous les nouveaux éléments nécessaires. Dans l'édifice, des traces, des coupures et des déchirures, en plus de nouveaux éléments coulés en béton, amènent la notion d'archéologie inventée. Il existe un rapport subtil entre les anciennes surfaces et les volumes rajoutés. Toute l'architecture fut articulée à partir de la culture industrielle déjà présente dans le bâtiment existant et le respect la nature de l'ancienne usine.

L'industrialisation a apporté un grand répertoire d'architectures industrielles. Basées sur les structures de résistances et de charges des matériaux traditionnelles, elles ont passé de l'éclectisme au rationalisme et même à l'avant-garde internationale. Souvent dû à des besoins particuliers, les industries ont su profiter des nouvelles technologies du bâtiment et opéré de nombreux changements. Les besoins d'expansion ont entraîné des démolitions ou agrandissements, selon les cas.

Les espaces qui en résultent sont ainsi souvent d'une grande richesse d'expression structurale, avec de hauts piliers, de grandes armatures, des matériaux divers et des pavements évocateurs, créant de vastes espaces d'entreposage et de travail. Tel est le cas de l'espace d'entreposage et de fabrication du béton dans l'usine de Béton Lévis. Une structure de béton générant un grand espace est construite sur les vestiges des casemates du fort dans les années 1970. Espace fermé jusqu'au démantèlement de l'entreprise, les colonnes et la dalle de plafond sont maintenant libres.



Les écluses de Lachine constituent aussi un exemple de changement de valeur pour un patrimoine industriel. Ce secteur fut refoulé au tréfonds de la mémoire collective des Montréalais après la fermeture de cette voie d'eau. Cependant, il a été investi de valeur avant même avoir retrouvé une quelconque utilité. Le nouveau regard porté sur ce qui, jusqu'à récemment, était simplement vu comme un espace vide et insignifiant, a littéralement produit un morceau de paysage postindustriel. (Beudet 1999 : 36)



24 Structure de la compagnie de béton, dénudée au départ de l'entreprise (2006)

Les rues Charles-Rodrigue et Bel-Air délimitant le site du fort no 3 constituent des parcours d'implantation originaires de ce parcours mère puisqu'elles lui sont perpendiculaires. Leur rectilinéarité et leur distanciation de l'épaisseur de deux bandes de pertinence facilite d'ailleurs

l'implantation à laquelle elles sont destinées. Ces parcours ne relient pas des pôles mais ont pour objet de relier chaque nouvelle maison au parcours mère.

Le boulevard de la Rive-Sud agit dans les faits à l'origine comme un parcours de raccordement venant achever les îlots rectangulaires du système parcellaire d'implantation dans le tissu urbain. Ils relient deux parcours d'implantation pour permettre la connexion entre les deux et se distinguent car ils les traversent en formant des segments d'une longueur de deux parcelles, et plus courts en tout cas que les segments du parcours d'implantation. Il souligne ainsi sa fonction de raccordement.

L'établissement de rues précède la construction pavillonnaire de maisons au sud de la rue Saint-Georges. Avec l'apparition de rues autour du fort dans le développement stratifié du territoire de Lévis, il est devenu de plus en plus cloisonné dans le cœur d'un îlot de grande taille, et caché par les nouveaux bâtiments sur les nouveaux terrains. L'apparition du boulevard de la Rive-Sud marque ainsi le changement d'usage du site.



25 Système viarie autour du site

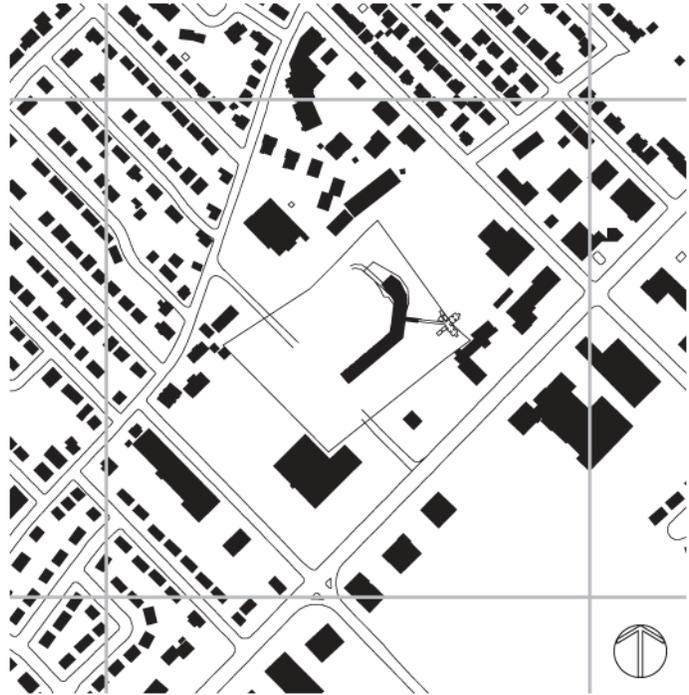
Le Boulevard a toutefois des caractéristiques différentes du modèle théorique typomorphologique de Canigia et Maffei. Il a servi à suppléer la rue Saint-Georges comme voie de traversée rapide de la ville, par la géographie de la ville, il s'est avéré plus propice aux connexions avec la rive sud. Aussi, les modes de croissance de Lévis sont discontinus; une occupation plus ouverte du territoire ménageant des coupures végétales ou agricoles entre les parties anciennes et les extensions, qui sanctionne par là l'éclatement de la ville.



26 Le boulevard de la Rive-Sud, une artère commerciale (2006)

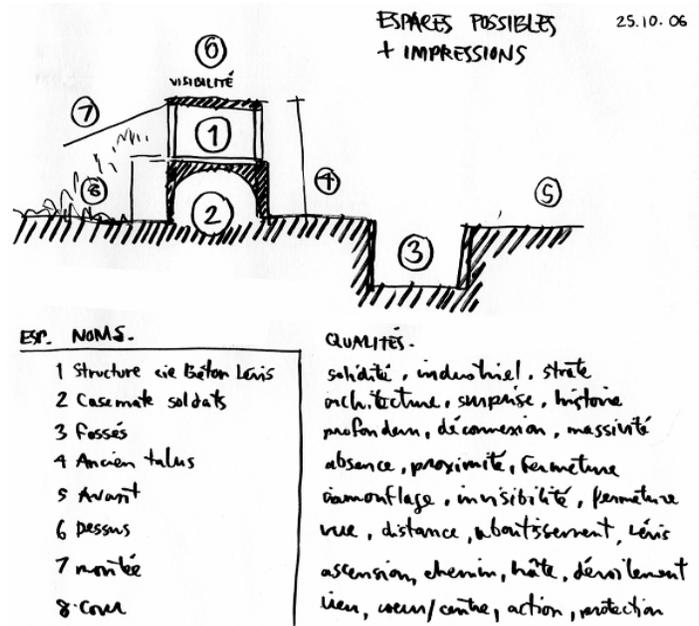
2.2.5 L'abandon entre 1999 et aujourd'hui

Il existera une marque entre l'édification résidentielle plus vernaculaire vers le fleuve et le développement commercial du boulevard de la Rive-Sud. Le site se retrouve ainsi encastré dans une strate de développement récent, commercial. Le développement subséquent place le site au coeur de Lévis. Le développement diachronique s'est effectué en strates parallèles au fleuve.



Le boulevard de la Rive-Sud a pris une importance déterminante dans le développement de la ville de Lévis. Il a été construit pour agir à titre d'autoroute transcanadienne. Il a ainsi permis la liaison entre les différentes municipalités longeant la rive sud du fleuve St-Laurent. Ce boulevard est devenu avec le temps la principale artère de la ville, et aussi le lieu commercial le plus important, au détriment toutefois du centre-ville commerçant d'origine. Il est aujourd'hui très utilisé, le débit journalier moyen annuel (DJMA) étant de 26 000 véhicules face au site, et il est possible d'avancer qu'il est le chemin qui fait le plus partie des parcours des lévisiens.

Dans l'état actuel du site, peu d'accès sont possibles. Le premier, et le plus facile, est d'utiliser l'entrée unique prévue au fort, puisqu'il s'agit toujours d'un accès automobile praticable. Cet accès prévoit l'arrivée du côté ouvert, par la rue St-Georges où on aperçoit les vestiges entre les maisons, commerces et appartements longeant la rue, et ensuite par une fausse rue qui ressemble davantage à un stationnement, mais qui ouvre sur la vaste étendue du fort. Du côté nord, la clôture entourant le site y est aussi entrouverte



28 Espaces résiduels sur le site et leurs qualités

en permanence, et couchée par terre au milieu. Un raccourci piétonnier traverse d'ailleurs le site en cet endroit, pour ressortir du côté est, où la clôture est aussi couchée en son centre. De ce côté, le vaste terrain libre laisse la vue au bout de la rue Bel-Air.



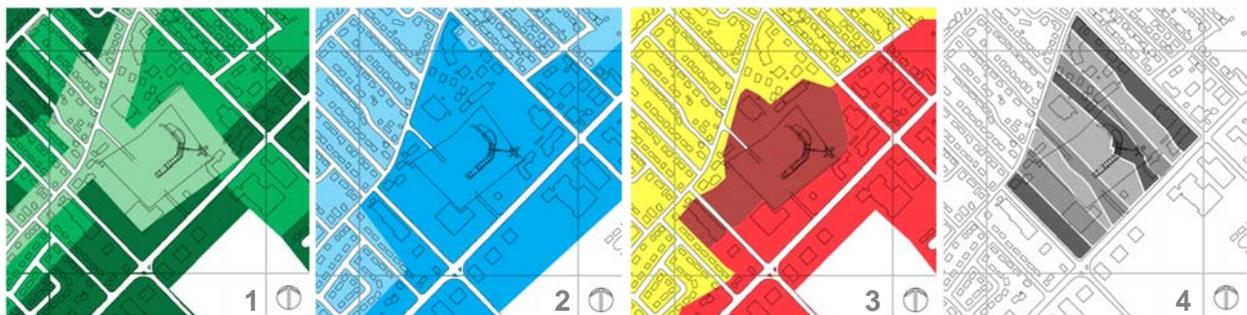
29 Accès rue Gagnon

En somme, le paysage est techniquement un échantillon du *pays* cadré par le champ visuel, et donc il n'est pas, et ne sera jamais, représentatif de l'ensemble du pays. Ainsi, le regard est une perspective où se superposent des plans. Le regard de l'observateur provoque une tangente par rapport à la surface de la terre, et c'est donc la largeur et la profondeur du champ qui permettront l'étendue nécessaire au paysage. Les milliers de points de vue vers un paysage créent autant d'échantillons possibles. Aussi, le regard de l'observateur bouge; la perspective est plutôt en mouvement. Cette façon d'appréhender le paysage est en accord avec de Certeau (1980), lorsqu'il affirme que l'espace est un croisement de mobiles.

2.3 De la compréhension à l'exploitation du potentiel du site

2.3.1 Le site comme source du projet

La question que pose le projet sur ce site est la réalité d'une architecture permanente dans une réalité instable. La compréhension de cette réalité est traitée par l'abstraction des informations simultanées sur le site. La complexité inhérente au site est ainsi révélée par des couches d'information physique ou non, qu'elles soient passées ou présentes. Telle la stratification diachronique des états du site, le traitement par couches permet de rendre compte de l'indépendance, de la fluctuation et de l'évolution des faits. Le paysage urbain: une superposition complexe d'informations simultanées



30 Analyse graphique des informations simultanées

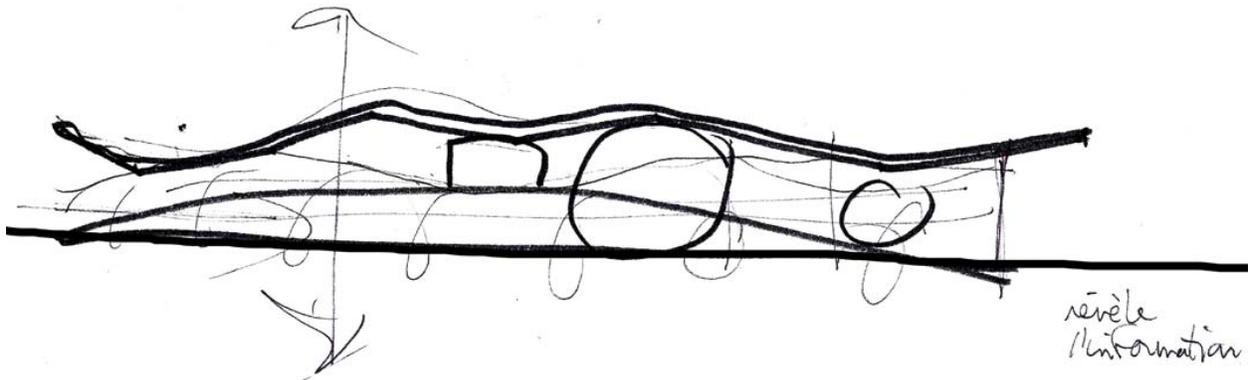
1 Le résumé des étapes de développement montre une croissance parallèle à la rue St-Georges vers le boulevard de la Rive-Sud.

2 Dans le même sens, la taille des unités bâties s'agrandit.

3 Entre ces deux parcours principaux, les fonctions passent des habitations aux commerces

4 L'analyse approfondie du site révèle donc que le développement, les fonctions et les parcours principaux sont tous horizontaux et parallèles au fleuve. À partir de cette analyse, la stratégie d'intervention pour stimuler le potentiel d'événements est de superposer un croisement programmatique à l'état des lieux. Tel que dans le Downtown Athletic Club de New-York (Koolhaas 1978) ces zones programmatiques stimulent la potentialité de l'événement pour le marcheur.

L'annexe 2 montre l'analyse graphique qui traite de la superposition complexe des informations simultanées.



31 Croquis du concept du projet

Chapitre 3

Le projet d'architecture

La recherche conceptuelle offre plusieurs pistes au projet. Les processus d'identification montrent l'importance de la familiarisation directe avec le site pour la construction d'une identité liée à l'environnement. Ils montrent d'abord l'intérêt de considérer le parcours dans lequel s'inscrit le projet, et qu'il devienne une étape d'un parcours plus grand, et montrent ensuite l'intérêt qu'il se produise une expérience, une action sur le site. L'approche paysagère rappelle la présence du site dans un ensemble plus grand, aux traits caractéristiques particuliers, et l'importance de prendre position à l'échelle du paysage parce que l'intervention en crée un nouveau. Dans le projet, le paysage a pour fonction de relier : le présent et le passé, des lieux et des histoires. La position sur la valeur du patrimoine pose l'intérêt de l'ensemble de l'histoire du site, à partir de la dernière glaciation jusqu'à l'usine de béton, et ouvre la voie à une nouvelle intervention contemporaine qui s'inscrive comme une nouvelle couche révélant les traces de son histoire.

3.1 Intentions du projet

3.1.1 Mission

Stimuler la liaison de l'identité de la population de Lévis à l'environnement du fort no 3.

La mission implique donc de rendre le lieu militaro-industriel accessible à cette population, de stimuler son utilisation par le passage, la marche, l'habitude, la rencontre, l'action, l'événement, et d'exploiter ses traits identitaires pour contribuer à former une identité en lien avec la nature de cet environnement. L'intention est de rendre le site et ses couches de mémoires actives pour l'identification.

La combinaison du potentiel des processus subjectifs et des traits identitaires du lieu permet d'écartier le danger pour l'architecte d'attacher rapidement une forme à l'identité, tel que l'exprime Wigley (1996 : 33) :

« Likewise, with the ever quicker proliferation of differences in an electronic age, the architect's millennial appeal to some singular pre-representational quality of a building or a site as a way of pinning identity down becomes ever more tempting to our discipline and ever more suspect. »

3.1.2 Objectifs de design et critères de performance du projet

1^{er} Objectif : accès au plus grand nombre

Réhabiliter les bâtiments familiers associés à l'histoire du site

Rendre le site accessible : sans barrières, ouvert au public, en continuité avec la ville

Permettre une variété d'usages

2^e Objectif : cohérence de l'ensemble du site

Assurer une continuité physique entre les espaces intérieurs et extérieurs : pour l'utilisation sur toutes les saisons, mais aussi entre différentes activités, différents programmes

Intégrer dans l'aménagement, en plus de tout l'espace disponible, les fonctions limitrophes

Prévoir que les fonctions soient attachées aux traits du lieu

Créer un nouveau paysage

3^e Objectif : intégration au parcours des citoyens

Créer des espaces indépendants pour des activités uniques : jeux, spectacles, sports, etc.

Stimuler la succession des événements : physiquement ou temporellement, en lien avec les parcours existants

Tisser un lien naturel entre les activités, le site et la ville

3.1.3 Programme

Un parc urbain récréatif permet de répondre aux objectifs du projet. La particularité de ce projet est qu'il doit permettre, à travers ses fonctions, une expérience d'identification au lieu, tout en créant un paysage lié à la nature du site. Le site possède aussi des structures bâties qui proposent un aménagement d'espaces. Ce parc original aborde le problème des activités dans la ville en associant nature et architecture, sports et culture. Les fonctions – événements sur le site étant idéalement multiples et liées au potentiel que dévoilent les traces, c'est le design qui valide le programme. Le programme ainsi généré consiste en des lieux d'accueil, d'exposition, d'éducation, de conférence, de réunion, d'atelier, de restauration, de marché, de concert, de spectacle, de jeu (extérieurs et intérieurs) et de sport. La superficie limitée au fort no3 est de 28 662 m², tandis que la superficie totale, incluant les terrains vacants adjacents est de 8 hectares / 80 000 m².

3.2 Concrétisation des idées sur le site

D'abord, il existe une approche paysagère qui joigne architecture et paysage, qui brouille la définition traditionnelle de sol et de bâtiment, et qui traite d'action par l'instabilité de son résultat. Ce résultat architectural, c'est un sol comme système topographique opérant, et une architecture qui émerge comme une figure improbable, fluctuante. Le jeu avec le sol ainsi proposé, appelé *landscaper* (Bru 2003), entraîne en fait une restructuration de la dimension horizontale. Bru avance que les *landscapers* ne doivent pas tromper; ils sont artificiels. Ce sont des systèmes opérants, liés à la fonction, sans référence, vides et structurés diagonalement, concrets et différenciés.



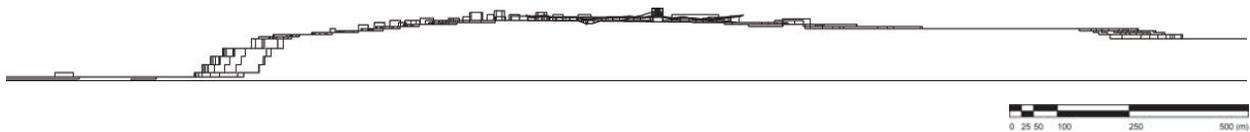
32 Observatoire de Kiroosan, Japon
Kengo Kuma (Bognard 2005)

L'intérêt de cette approche paysagère pour le projet est multiple. D'abord pour l'impact au niveau du paysage, puisqu'une transformation de ce type entre en relation avec et le modifie. Ensuite parce que la relation bâtiment – sol change, et qu'en relation avec les traces existantes en-dessous et au-dessus du sol, les espaces créés peuvent dialoguer et référer à la fois avec le sur et le sous. Finalement pour le sentiment de mouvement, de changement dans le temps que

le travail avec le sol implique. L'instabilité inhérente relations ambiguës entre le sol et le bâtiment apportent une dynamique positive vis-à-vis les objectifs d'événements sur le site. Ce dispositif architectural permet donc de répondre à des objectifs.

En deuxième lieu, il s'avère que de tenter de créer des parcours avec des événements afin que les gens s'identifient aux lieux soit totalement architectural. Cette séquence spatiale est, selon Tschumi (1983), l'essence même de l'architecture. Ce sont les êtres humains, par leurs actions, par la vie qu'ils entretiennent dans l'espace, qui lui donnent un sens. Il n'y a pas d'espace sans événement, il n'y a pas d'architecture sans programme.

Sur le site, finalement, différentes approches sont possibles. Aux extrêmes, conserver la fermeture du site pour le respect de l'histoire, ou le délivrer par une accessibilité triomphante. Le parti qui semble le plus porteur de l'objectif que les gens intègrent à leur identité collective les lieux qu'ils parcourent, est d'intégrer le fort no3 au parcours des gens dans leur ville.

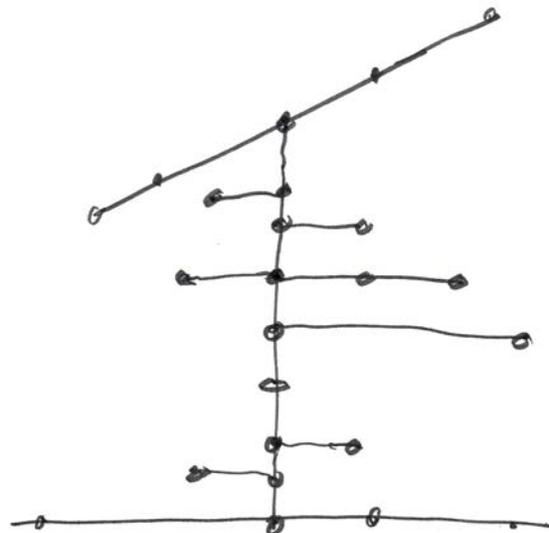


33 Coupe transversale NW-SE entre le fleuve Saint-Laurent (à gauche), et la plaine (à droite), sur laquelle le projet se trouve.

3.3 Expérience du projet

Le projet propose de créer un croisement des activités de la ville et des nouvelles activités sur le site et de révéler les traces historiques et de s'en servir comme points de départ de nouvelles fonctions.

Il consiste en un tracé qui relie directement la rue St-Georges et le boulevard de la Rive-Sud, avec une légère pente, mais dans un plan parfaitement linéaire entre les deux hauteurs de sol différentes des deux rues.



34 Croquis des connections d'activités entre le projet et la ville

Ce geste franc a pour effet de creuser le sol, puisque inégal, et de permettre de lire la topographie existante. Surtout, il permet de croiser les traces existantes et de révéler l'histoire du site. Ainsi, le projet offre une nouvelle lecture.

La perspective au bout tracé créé révèle un ensemble de traces et de fonctions associées, des opportunités piétonnes, et relativise les traces, simplifie leur présence, et assure leur utilité programmatique.

3.3.1 Stratégies de conception

Le site consiste en une partie de la vision de la ville. Le projet capte et enrichit la trame urbaine d'événements potentiels. Il devient un complément programmatique à l'offre actuelle de lieux sportifs et culturels.

L'architecture devient le connecteur des traces observées sur toutes les couches, et ainsi un stimulateur d'événements liés au site et à la ville. Le projet devient en quelque sorte un outil contemporain de sélection synthétique et d'expression des couches d'information sur le site.

Détachée du sol, une promenade végétale, instrument topographique qui agit comme un soulèvement du sol (en orange sur la perspective éclatée ci-contre), ouvre la voie à une série d'opportunités piétonnes. Cette toiture jardin est un outil de définition de l'activité au sol, par l'espace et la lumière qu'elle admet sur le parcours.

Le tracé qui se forme entre le sol et cette promenade se modifie et s'adapte en fonction des traces qu'il croise. En somme, cette ligne directrice cohérente de l'intervention contemporaine agit comme une colonne vertébrale qui organise le programme sur le site.



35 Perspective éclatée du projet
En jaune : Observatoire
En orange : Promenade bâtie
En vert : Niveau du sol
En rouge : Tracé
En brun : Espace creusés

Le tracé creusé dans le sol est un regard intérieur au site. Il relativise l'importance des traces sur le site, puisqu'une nouvelle perspective transversale met en relation les traces de l'histoire du site et les occupations sur le lieu.

3.3.2 Déambulation

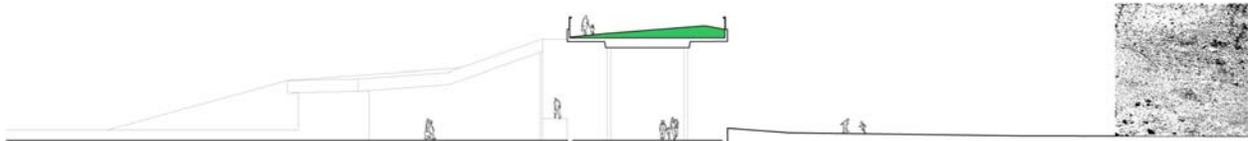
Les espaces générés, qui permettent finalement une expérience étroite avec le site, sont liés par un parcours accessible d'opportunités d'événements intégré à la ville. Il démarre dans la ville, il y associe activités programmatiques avec traces historiques et il y retourne. L'annexe 2 permet de situer le tracé sur le site. Voici les vingt étapes potentielles d'utilisation du tracé, sous forme de perspectives, coupes et traces.



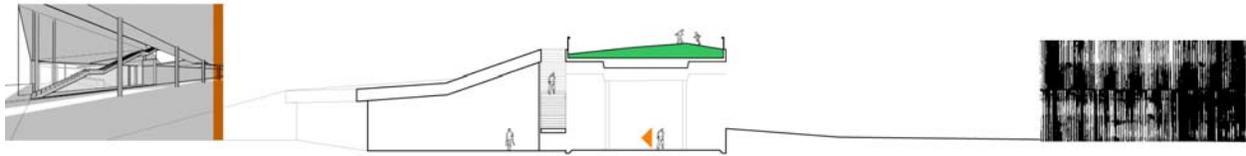
1 Boulevard de la Rive-Sud – Ville



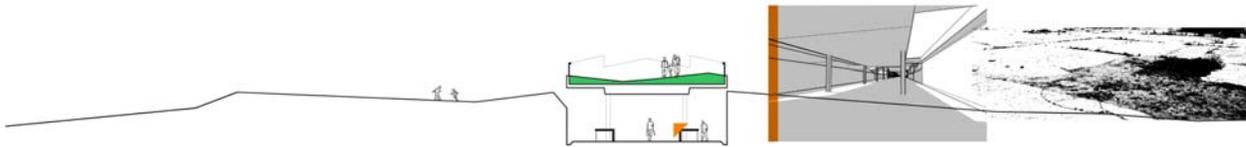
2 Entrée et début de la promenade végétale, bassin de récupération d'eau / asphalte
La légère pente qui marque tout le tracé est à son plus bas niveau à l'étape 2. Un bassin de concentration de l'eau de pluie s'y trouve, laquelle est acheminée par deux canaux bordant l'entièreté du tracé.



3 Terrasse d'accueil / gravier

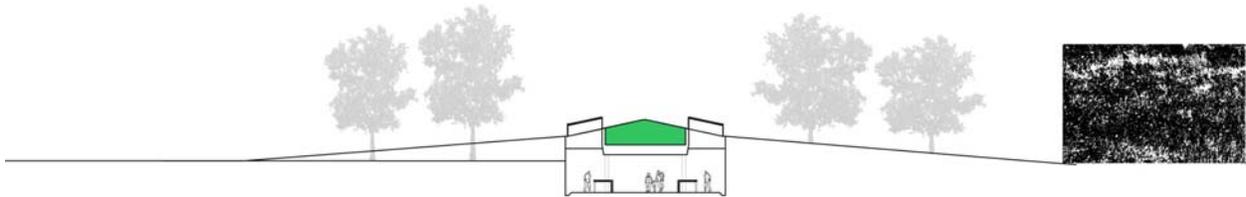


4 Café-restaurant - accès à la promenade / Tôle ondulée

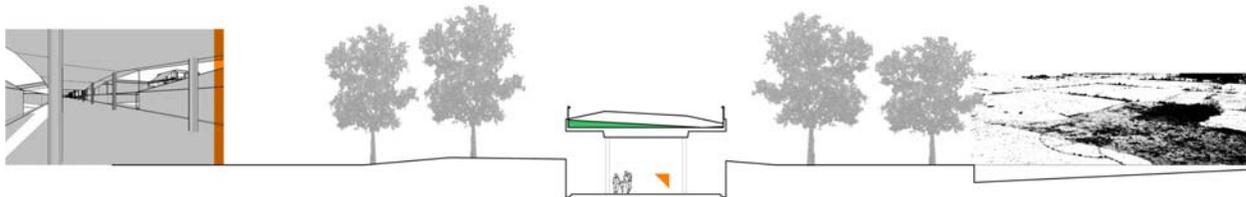


5 Espace transition - étals de marché de fin de semaine / Béton au sol

La perspective constante sur le tracé laisse paraître des sorties plurielles. Les dimensions minimales du tracé, ($L = 13m \times H = <4m$), permettent aussi de conserver une échelle humaine propice aux activités comme le marché et le contact avec les matériaux. Afin de matérialiser les traces rencontrées, ceux-ci se composent de béton au sol et au plafond, qui reprennent les textures des matériaux des traces. L'effet plutôt neutre laisse parler les traces, mais assure la cohérence pour la nouvelle couche.



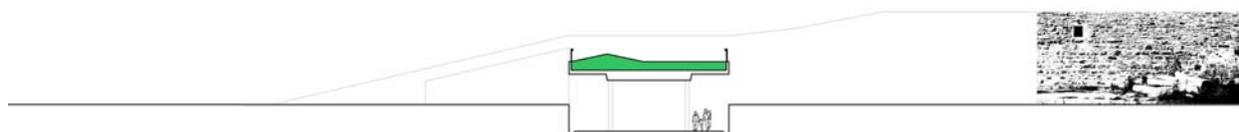
6 Espace tunnel de marché - puits de lumière / Plaine végétale



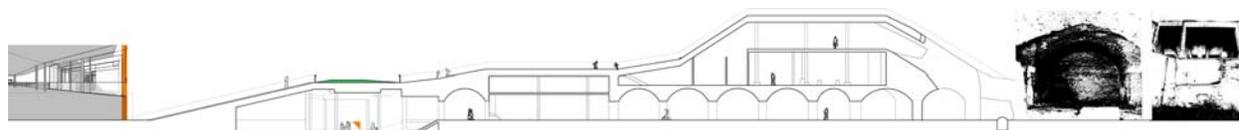
7 Espace déambulation / Sol de béton



8 Croisement de l'ancien fossé et accès latéraux aux espaces silencieux / Fossé de pierre des champs



9 Seuil du bâtiment principal / Pierre



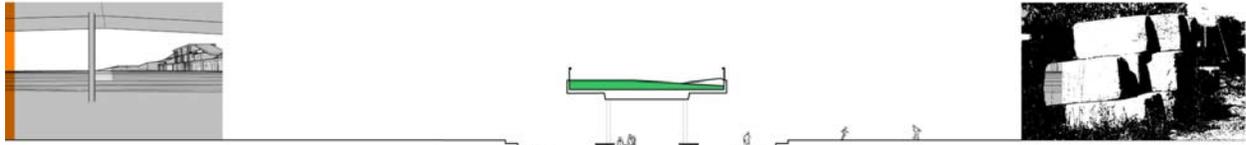
10 Glissade d'hiver - hall d'accueil des espaces culturels - Espace de rangement du marché et salle multi - Information - Foyer de la salle polyvalente - Salle polyvalente - Ateliers d'art, de danse et d'entraînement – salle polyvalente 3 saisons / Structure poteaux - poutres de béton d'un coffrage de planches de bois - voûtes de brique

Puisque c'est à l'étape 10 que se trouvent les casemates du fort qui forment la base du bâtiment principal, une multitude d'opportunités deviennent possibles. Le tracé étant un geste franc et structurant sur le site, il connecte des traces qui reçoivent un traitement dans le respect de leur identité, comme celle-ci, puisque ce sont des intérêts en soi. Cette trace combine des opportunités culturelles autant que sportives. Le promontoire montre une des occupations diversifiées dépendante de la forme de l'existant.



11 Accès à la cour / Fondations de béton

Les matériaux du creux, au sol et au plafond, sont minéraux. Les liens verticaux, sont faits d'acier Corten, de nature différente, pour laisser l'entité à la toiture et donner une chaleur au niveau du sol. La promenade végétale, la quatrième couche sur le site, est évidemment composée de plantes. La promenade bâtie qui la croise et s'y connecte au niveau du bâtiment principal est aussi végétale, mais plutôt construite en bois, pour marquer le fait qu'elle couvre la partie d'espaces intérieurs. Les promenades couvrent les transformations sur le site et assurent un lien physique entre le bâti et le sol.



12 Espace marché, pique-nique, et interventions publiques / Blocs de béton grand format

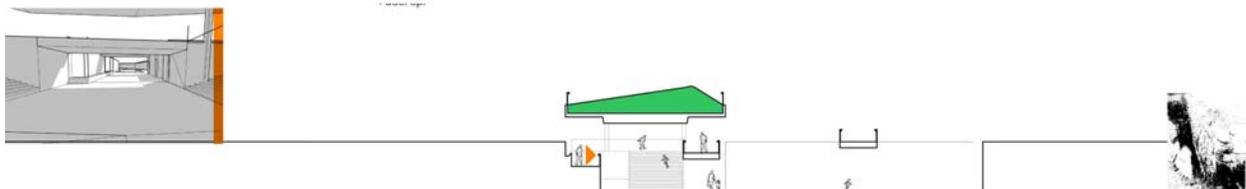


13 Vestiaires - piscine / Terre et gravier

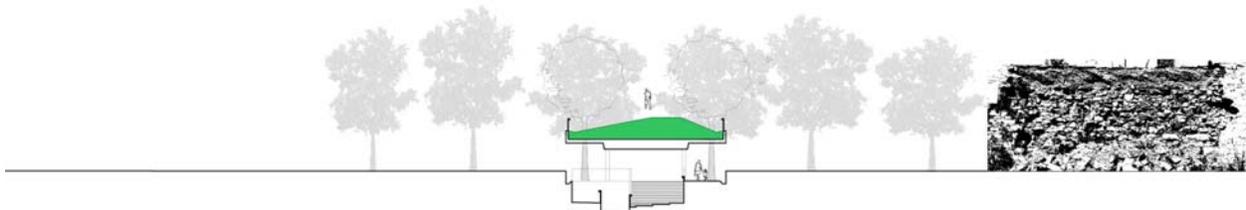


14 Espace piscine / Pierre des champs

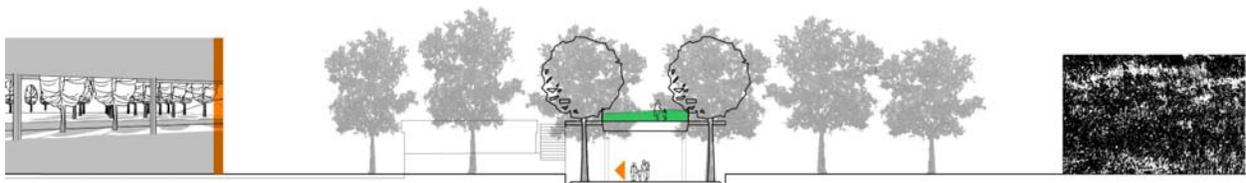
La piscine dévoile des traces et les exprime dans une nouvelle fonction contemporaine. Elle forme un des espaces ludiques liés aux traces, puisqu'elle exploite les fossés présents, qui sont excavés, et accentue la profondeur.



15 Accès à la piscine / Fossé de pierre taillée



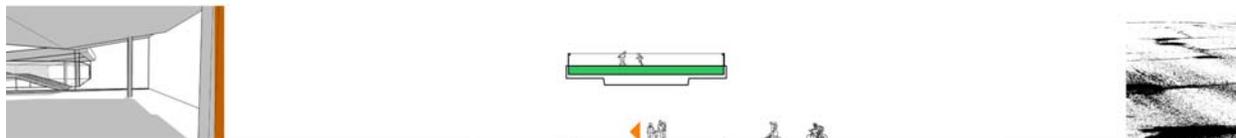
16 Rampe - escalier - passerelle vers la piscine / Parement de pierre décrépi



17 Structure végétale / Herbe en friche



18 Pavillon de location d'équipement - pavillon signal d'entrée / Clin de bois



19 Café-restaurant - accès à la promenade / Asphalte



20 Rue St-Georges – La ville à nouveau

La stratégie de sol développée par le projet établit une nouvelle relation entre le bâtiment et le sol, donc entre le bâtiment et le lieu. Consistant en un jeu avec le relief existant, son découpage exploite la profondeur du sol. L'intérêt pour le paysage est grand, le sol devenant un système topographique actif qui marque d'une nouvelle couche contemporaine le site. Le tracé a aussi l'avantage d'offrir beaucoup de potentiel pour structurer des développements futurs.

Conclusion

La démarche entreprise pour l'élaboration de ce projet a généré un important travail préliminaire. L'entrecroisement de l'étude théorique et de l'analyse du site ont toutefois permis de lier d'une façon étroite la réalité de la ville et du site avec une théorie de l'identification relativement complexe.

Cet essai (projet) aborde une facette de l'être humain contemporain : son identification à un lieu. Parce que le contexte actuel où les échanges et les communications nous façonnent de plus en plus comme individu, la question de l'influence de notre environnement sur notre identité se pose. Quelle relation l'être humain entretient-il avec son environnement?

L'étude de cette question origine d'un site. L'existence d'un vaste site abandonné dans la ville de Lévis, qui fut jadis à la fois terre agricole, fortification militaire, entrepôt de munitions et usine de béton, a soulevé une réflexion sur la place d'une histoire urbaine unique dans l'identité collective d'une population.

La recherche à partir de ce questionnement et de ce site a englobé une multitude de sujets. Leach (2006) a permis d'avancer que L'architecture peut fournir une forme de connectivité, de médiation entre l'être humain et son environnement, et contribuer à un sentiment d'appartenance et d'identité. De Certeau (1980) et Butler (1993) ont montré que par le concept de narrativisation, de parcours, et par la théorie de la performance, la répétition d'actions, s'accomplit une identification au lieu qui n'est pas fixe, attachée et immuable. La thèse avancée a établi que les identifications demeurent transitoires. Évidemment, la compréhension des processus d'identification apporte un éclairage sur les opportunités de design, mais ne s'avère pas descriptive.

L'étude du site et des approches face aux réalités qui s'y trouvent a révélé l'intérêt de la dimension paysagère. Toutefois, Robert (1996) a souligné que le vrai paysage, celui qui est retenu et ancré dans notre imaginaire individuel ou collectif, se joue sur d'autres registres que le visible. Uriarte (2002) a dit que le paysage est l'expression d'une culture et d'une certaine façon, une compilation d'histoires, un palimpseste de la mémoire. En dévoilant ainsi la valeur de toutes les histoires, un intérêt pour objectiver les traces sur le site s'est développé.

Jusqu'à l'étape de création, l'étendue et la nature du projet sont demeurés imprécis. Sans idée préconçue, la thèse a ainsi pu avoir un impact majeur sur le développement du projet. Elle

soulevait l'importance de la narrativisation et d'expériences pour l'attachement à un lieu. Ainsi, le projet crée un croisement des activités de la ville. Le tracé offre un parcours aux opportunités multiples, un lieu de marche déambulatoire. La stratégie de sol que le tracé contribue à former établit une nouvelle relation entre bâtiment et le sol et crée un nouveau paysage. Le projet constitue donc une nouvelle couche contemporaine, dédiée à l'identification de la population de la ville de Lévis avec son environnement. Cet environnement est riche de traces d'histoire de la ville. Ce projet est littéralement un outil de mise en contact et d'expérience du site.

Le projet final conserve une certaine imprécision. Étant donné l'échelle du site, il propose néanmoins une vision positive d'un développement fondé sur la durée. En tant que tracé évolutif, il conserve la flexibilité nécessaire pour devenir une étape structurante du futur.

En somme, ce projet montre tout le potentiel qui réside dans le site du fort no 3. Un potentiel d'intégration à la ville, de diversité programmatique, d'espaces uniques, et surtout un potentiel de servir des individus nomades dans leur quête d'identité faite d'appartenances spatiales éphémères.

Bibliographie

Abel, Chris (2000) *Architecture and Identity: towards a global eco-culture*. Oxford Architectural Press, 2nd ed.

AQPI (2002) *Découvrir le patrimoine industriel : Guide d'introduction et d'intervention*. Montréal : AQPI.

Avocat, Charles (1983) « Essai de mise au point d'une méthode d'étude des paysages », In : Université Jean Monnet - Saint-Étienne (1984) *Lire le paysage, lire les paysages : actes du colloque des 24 et 25 novembre 1983*. Saint-Étienne : Centre Interdisciplinaire d'Étude et de Recherches sur l'Expression Contemporaine.

Bavoux, Jean-Jacques (dir.) (1998) *Introduction à l'analyse spatiale*. Paris : A. Colin.

Bayard, Jean-François (1996) *L'illusion identitaire*. Paris : Fayard.

Beard, Peter (Printemps 2001) *Constructing Beyond Use - Memory and Threat in Post-military space*. AA files 42.

Beaudet, Gérard (1999) « Paysages et investissement de valeur », In : Poullaouec-Gonidec et al. (1999) *Le paysage, territoire d'intentions*. Montréal : L'Harmattan.

Blieck, Gilles et al. (1999) *Les enceintes urbaines : (XIIIe-XVIe siècle)*. Paris : Éditions du CTHS

Bognard, Botond (2005) *Kengo Kuma: Selected Works*. Princeton: Princeton Architectural Press.

Bourdieu, Pierre (2000) « Habitus », In : Hillier, Jean et Rooksby Emma (2005) *Habitus : a sense of place*. Aldershot, Hants, England ; Burlington, VT : Ashgate.

Bru, Eduard (2003) *Metapolis Dictionary of Advanced Architecture: City, Technology and Society in the Information Age*. Barcelone: Actar.

Butler, Judith (1993) *Bodies That Matter: on the discursive limits of sex*. Londres : Routledge.

- Carter, Brian (2004) *Saucier + Perrotte Architectes 1995-2002*. Halifax: Tuns Press.
- de Certeau, Michel (1980) *L'invention du quotidien*. Paris : Union générale d'éditions.
- Chevrier, Jean-François (2006) « The monumental and the intimate » Madrid : El Croquis no 129 : 8-21.
- Choay, Françoise (1992) *L'allégorie du patrimoine*. Paris : Seuil.
- Cloutier, Pierre (2002) *Le Fort no. 3 de Lévis : un oublié à redécouvrir : étude des composantes archéologiques du projet de construction du carrefour de la Nouvelle économie de Lévis*. Québec : Parcs Canada.
- Cloutier, Pierre (2005) *Le Fort numéro-trois de Lévis : un oublié à redécouvrir : expertises archéologiques de l'automne 2002 (CeEt-855)*. Québec : Parcs Canada.
- Derrida, Jacques (1987) *Psyché, inventions de l'autre*. Paris : Gallilée.
- Dewarrat, Jean-Pierre, et al. (2003) *Paysages ordinaires*. Sprimont : Mardaga.
- Donadieu, Pierre et Périgord, Michel (2005) *Clés pour le paysage*. Paris : Éditions OPHRYS.
- Engardio, Pete (2006) *Slicker Cities : The real contest is among communities, not nations*, http://www.businessweek.com/magazine/content/06_34/b3998442.htm?chan=search (15 octobre 2006).
- Fortier, Anne-Marie (1999) « Re-membering places and the performance of belonging », In: Bell, Vikki (ed.), *Performativity and Belonging*. Londres: Sage.
- Galfetti, Aurelio (1995) «Restauration du Castelgrande à Bellinzona (Suisse) », In : de Saint-Pulgent, Maryvonne et al. *Quel avenir pour le patrimoine fortifié? Actes des colloques de la Direction du Patrimoine*. Paris : Direction du patrimoine.
- Hoffmann-Axthelm, Dieter (1996) « Architecture as Memory », In : Chambers, Iain (1996) « Language, Identity, Hybridity », In : Ricoeur, Paul (1996) « Architecture and Narrative », In :

Wigley, Mark (1996) « On Site », In : Derossi, Pietro et Triennale di Milano, XIX Esposizione Internazionale (c1996) *Identity and difference : integration and plurality in today's forms : cultures between the ephemeral and the lasting*. Milan : Electa.

Hofland, H.J.A. (2004) « L'identité comme handicap », In : Patteeuw, Véronique. *A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture : qu'est-ce que l'OMA* . Paris : Moniteur.

Joy, Morny (1997) *Paul Ricoeur and Narrative : Context and Contestation*. Calgary: University of Calgary Press.

King, Anthony D. (2004) *Spaces of global cultures : architecture, urbanism, identity*. London ; New York : Routledge.

Koolhaas, Rem (1978) *Delirious New York*. Rotterdam: 010 Publishers.

Koolhaas, Rem (1994) « La ville générique », In : Koolhaas, Rem et Mau, Bruce (1998) *S, M, L, XL*. New-York : Monacelli Press.

Larochelle, Pierre et lamandi, Cristina (1999) *Milieus bâtis et identité culturelle*. Usek no 2. Kaslik : USEK.

Leach, Neil (2005) « Belonging: Towards a Theory of Identification with Space », In : Hillier, Jean et Rooksby Emma (2005) *Habitus : a sense of place* . Aldershot, Hants, England ; Burlington, VT : Ashgate.

Leach, Neil (2006) *Camouflage*. Cambridge: MIT Press.

Leach, Neil (2004) « Camouflage », In : Patteeuw, Véronique. *A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture : qu'est-ce que l'OMA* . Paris : Moniteur.

Leatherbarrow, David (2000) *Uncommon Ground: Architecture, Technology, and Topography*. Cambridge, Mass. ; London: MIT Press.

Lefaivre, Liane et Tzonis, Alexander (2003) *Critical regionalism : architecture and identity in a globalized world* Munich : Prestel.

Légaré, Lise (2000) *Le fort no 1 de la Pointe Lévy*. Québec : Éditions Continuité.

Malfroy, Sylvain; Caniggia, Gianfranco (1986) *Approche morphologique de la ville et du territoire*. Zurich : Eidgenossische Technische Hochschule.

Márquez, Fernando et Levene, Richard (2006) *Herzog et de Meuron 2002-2006*. Madrid : El Croquis no 129 : 74-97.

Merleau-Ponty, Maurice (1976) *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard, collection Tel.

Norberg-Schulz, Christian (1977) *La signification dans l'architecture occidentale*. Bruxelles : P. Mardaga.

Norberg-Schulz, Christian (1981) *Genius Loci : paysage, ambiance, architecture*. Bruxelles : P. Mardaga.

Pallasmaa, Juhani (1996) *The Eyes of the Skin: Architecture and the senses*. Londres: Academy Editions.

Peter Smith, Michael et Bender, Thomas (2001) *City and nation : rethinking place and identity*. New Brunswick, [N.J.] : Transaction Publishers.

Portoghesi, Paolo (2000) *Nature and Architecture*. Milan: Skira Editore ; London : Thames & Hudson.

Poullaouec-Gonidec, Philippe et al. (1999) *Le paysage : territoire d'intentions*. Montréal : L'Harmattan.

Ramonet, Ignacio (1993) *L'agonie de la culture*. Manière de voir no 19, septembre. Paris : Le Monde diplomatique.

Robbins, D. (2000) *Bourdieu and Culture*. Londres : Sage.

Robert, Marie-Claude et Forest, Serge (1996) « Au-delà des modèles d'analyse, la notion de paysage », In : *États généraux du paysage québécois : dynamique et visions du paysage québécois, Québec, 15 au 18 juin 1995 : bilan et suivi des États généraux*. Québec : Éditions Continuité.

Robert, Paul (2000) *Le nouveau petit Robert*. Paris : Dictionnaires Le Robert.

Rogers, Elizabeth Barlow (2001) *Landscape Design: A Cultural and Architectural History*. New York: Harry N. Abrams.

Saint-Pulgent, Maryvonne et al. (1995) *Quel avenir pour le patrimoine fortifié? Actes des colloques de la Direction du Patrimoine*. Paris : Direction du patrimoine.

Thompson, Ian (2003) « What use is the Genius Loci? », In : Menin Sarah (ed.). *Constructing place : mind and matter*. London ; New York : Routledge.

Todorov, Tzvetan (1998) *Les abus de la mémoire*. Paris : Arléa.

Tschumi, Bernard et Coates, Nigel (1983) *The discourse of events*. Londres: Architectural Association.

Tschumi, Bernard (2001) « Diasync », In : Davidson, Cinthia C. *Anything*. New-York : Anyone Corporation.

Tschumi, Bernard (2006) *Manhattan Transcripts*. www.tschumi.com/home.asp

UNESCO (2005) *CONVENTION sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles*. Paris : UNESCO.

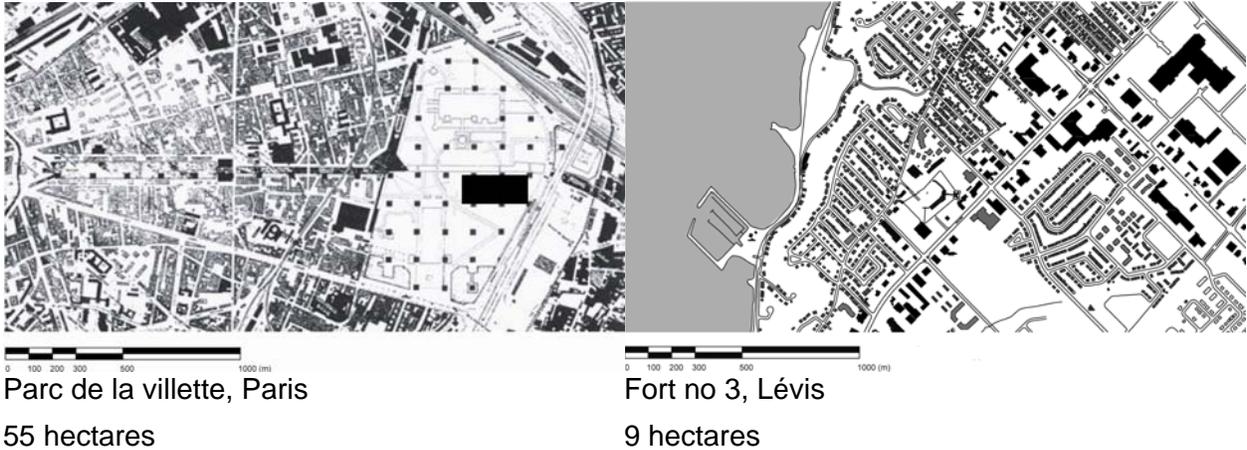
UNESCO (2006) *Paysage Culturel : Histoire et terminologie*.
<http://whc.unesco.org/fr/paysageculturel/> (2 décembre 2006)

Uriarte, Iñaki (2002) « Le patrimoine industriel, territoire de la mémoire », In : Séminaire européen de Bilbao. *Patrimoine industriel et reconversion*. Actes du séminaire européen de Bilbao, 13-15 décembre 2001. Bordeaux : Confluences : Renaissance des cités d'Europe.

Annexes

Annexe 1 : Précédents

Le parc de la Villette, Paris, Bernard Tschumi, 1983



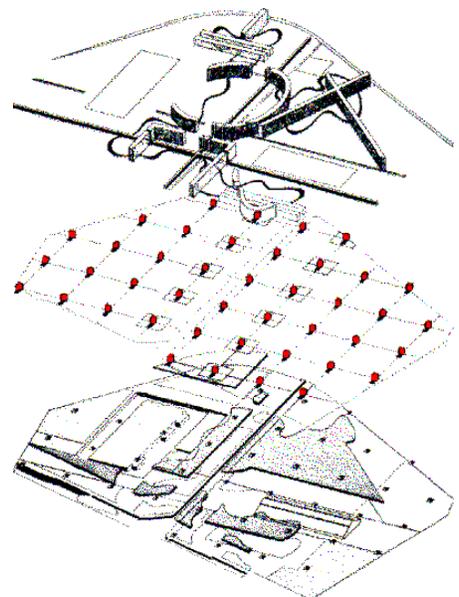
Tschumi réalise dans le parc de la Villette la concrétisation de son programme intellectuelle et théorique. Il prouve ainsi que l'architecture, c'est aussi l'élaboration de programme et d'événements en faisant un centre culturel en plein air, un grand bâtiment discontinu.

Il crée pour se faire un parc contemporain du XXIe siècle. Plutôt qu'un refuge, le parc contemporain ne peut être vu que comme un environnement défini par les préoccupations de l'habitant de la ville, à travers des besoins récréatifs et des plaisirs déterminés par les conditions de travail et les aspirations culturelles de la société urbaine contemporaine.

Tschumi a articulé l'aménagement du site autour d'un triple système de points, de lignes et de surfaces.

Un système de surfaces : les prairies

Scènes : Aires de jeux, terrains plantés d'arbres, éléments sonores, ambiances aquatiques et espaces intimistes propices à la réflexion. En plus de multiples jardins et aires de jeux, deux larges espaces bordés d'arbres.



10 jardins thématiques et 160 aires de jeux, deux larges espaces de 80 000 m² de pelouses bordées d'arbres, 15 lieux de spectacles.

Un système de lignes : les circulations

Pour parcourir le parc, une promenade dite "cinématique" : telle une bande de film jetée au hasard sur le sol, agréablement bordée de jardins à thème, elle mène le promeneur de lieu en lieu pour lui faire découvrir l'ensemble du site en variant points de vue et impressions, comme un spectateur de cinéma est mené de scène en scène tout le long du film.



Folie Spectacle
© Bernard Tschumi

Un système de points : les folies

Telles les constructions ludiques qui parsemaient les parcs et jardins royaux des XVIII^e et XIX^e siècles, les folies de la Villette viennent de la façon la plus contemporaine, à la fois rythmer le parc, comme un leitmotiv architectural et l'égayer de leur vive couleur rouge, contrepoint harmonieux à la verdure des arbres et des prairies.

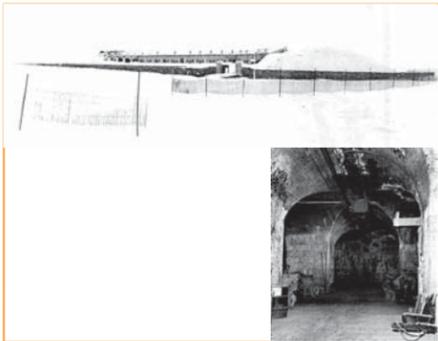
Par ce système, Tschumi réalise une architecture qui devient condition de l'événement : "ce n'est pas seulement pour construire des lieux dans lesquels il doit se passer quelque-chose, ni seulement pour que la construction elle-même y fasse, comme on dit, événement. Là n'est pas l'essentiel. La dimension événementielle se voit comprise dans la structure même du dispositif architectural : séquence, sérialité ouverte, narrativité, cinématique, dramaturgie, chorégraphie." (Derida 1987 : chapitre *Point de folie – maintenant l'architecture*)



Installations de la compagnie Lévis Ready Mix Inc. en 1977
Parcs Canada, 119/O3/ic-111



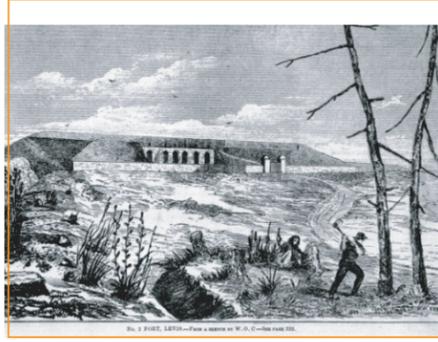
Bureaux et garage de la compagnie de béton construits entre 1940 et 1990
Parcs Canada, 121/O3/RE 1-001 : A-7-9



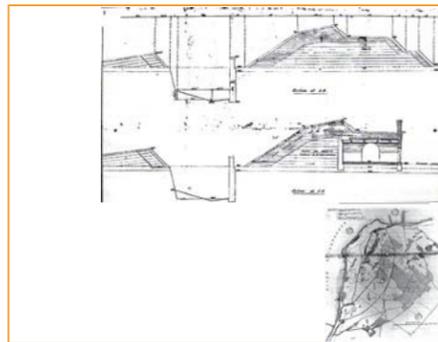
Bureaux et garage de la compagnie de béton construits entre 1940 et 1990
Services canadiens des parcs, Génie et architecture 119/O3/PRB(1)



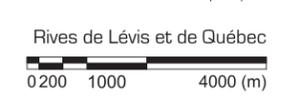
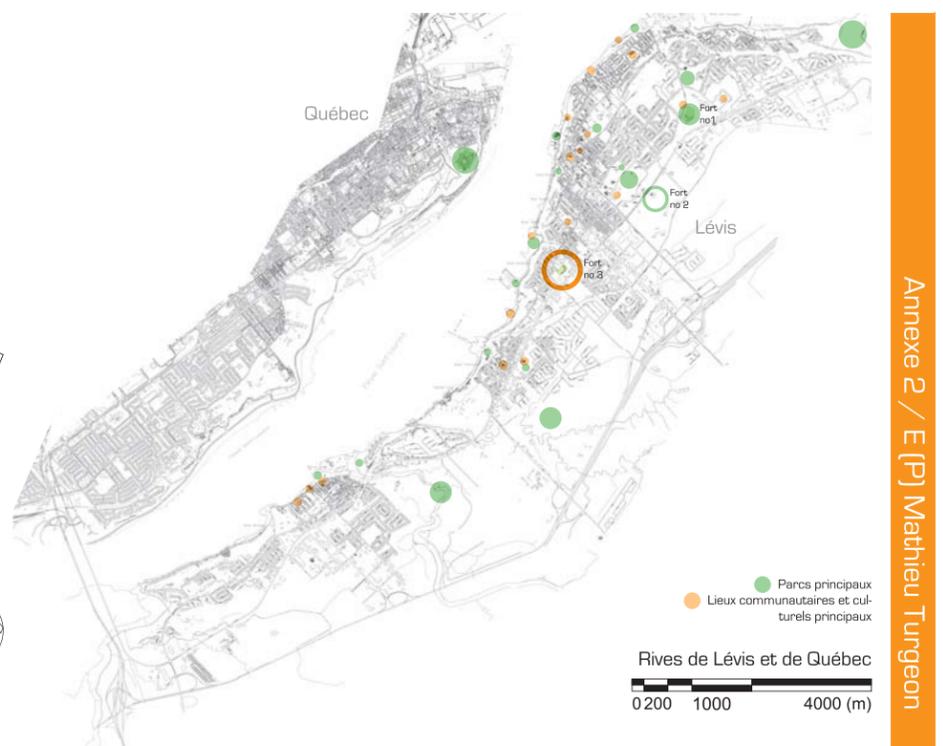
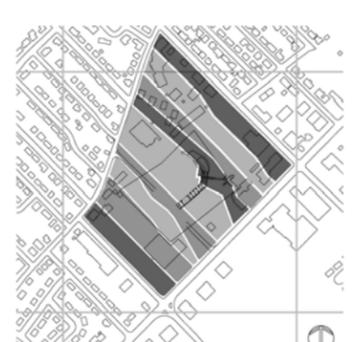
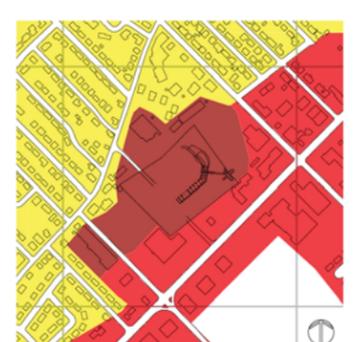
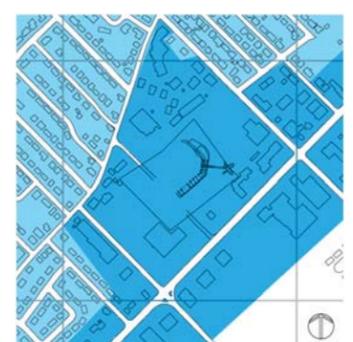
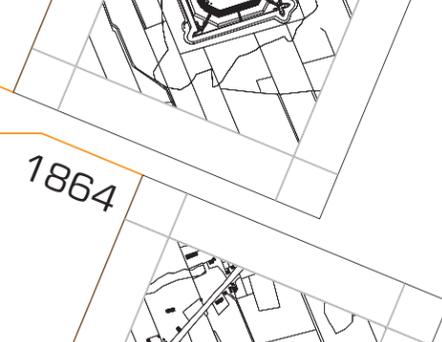
Vue générale du fort no 3, le 21 janvier 1938
Parcs Canada, 119/O3/ic-102

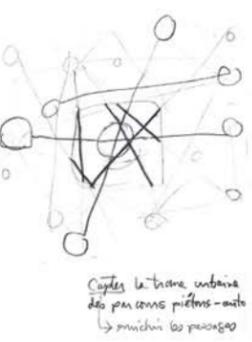
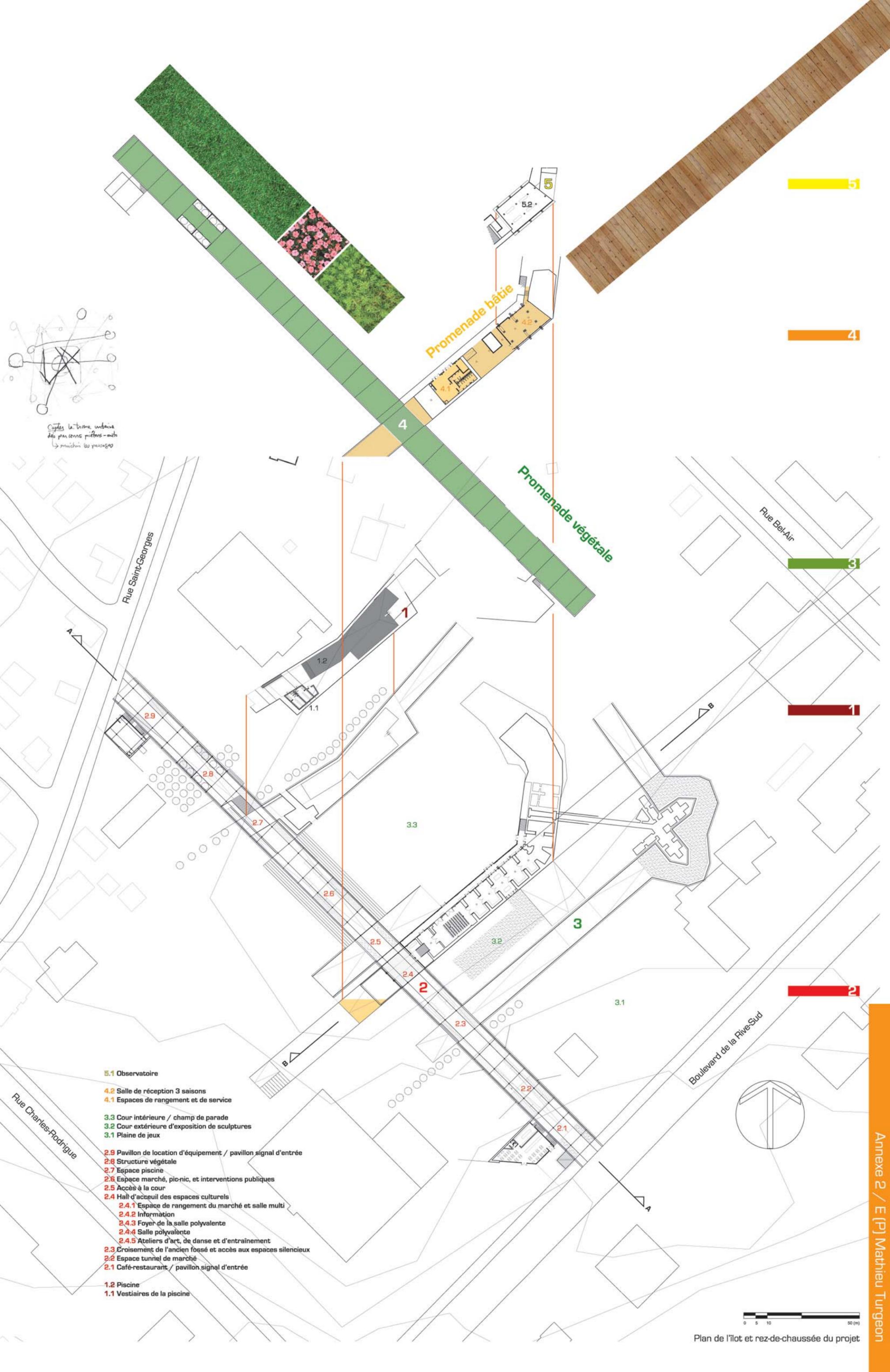


Fort no 2, 25 Novembre 1871
Curtis, William Ogil, Act. 1870-1886 no 2396



Carte montrant les trois forts et la zone des terrains expropriés
Archives Nationales du Canada C97319



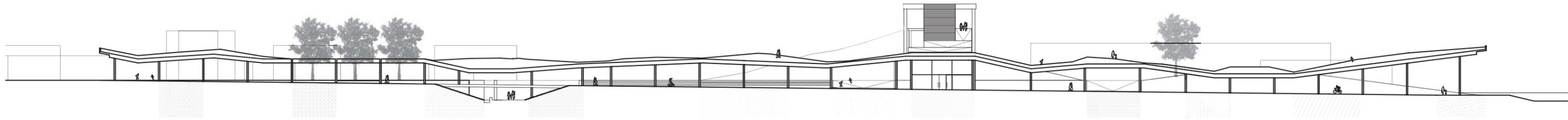


Captés la forme urbaine des parcs piétons-auto
→ enrichir les passages

- 5.1 Observatoire
- 4.2 Salle de réception 3 saisons
- 4.1 Espaces de rangement et de service
- 3.3 Cour intérieure / champ de parade
- 3.2 Cour extérieure d'exposition de sculptures
- 3.1 Plaine de jeux
- 2.9 Pavillon de location d'équipement / pavillon signal d'entrée
- 2.8 Structure végétale
- 2.7 Espace piscine
- 2.6 Espace marché, pic-nic, et interventions publiques
- 2.5 Accès à la cour
- 2.4 Hall d'accueil des espaces culturels
 - 2.4.1 Espace de rangement du marché et salle multi
 - 2.4.2 Information
 - 2.4.3 Foyer de la salle polyvalente
 - 2.4.4 Salle polyvalente
 - 2.4.5 Ateliers d'art, de danse et d'entraînement
- 2.3 Croisement de l'ancien fossé et accès aux espaces silencieux
- 2.2 Espace tunnel de marché
- 2.1 Café-restaurant / pavillon signal d'entrée
- 1.2 Piscine
- 1.1 Vestiaires de la piscine



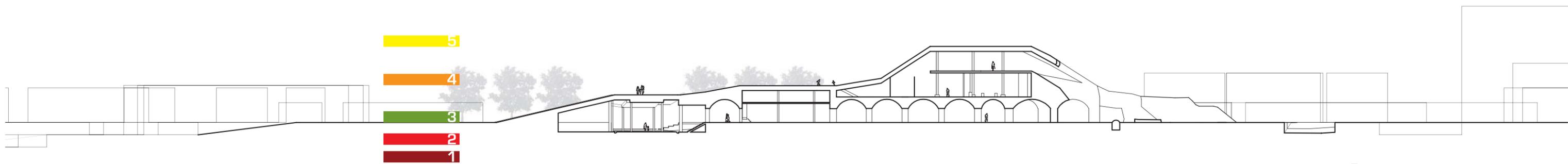
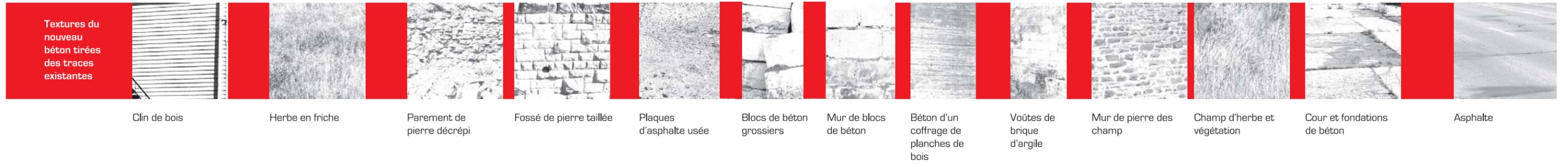
Plan de l'îlot et rez-de-chaussée du projet



A Coupe longitudinale NW - SE

Tracé révélateur des traces de l'histoire du site

0 5 10 25 (m)



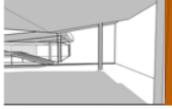
B Coupe transversale SW - NE

0 5 10 25 (m)



Perspective à partir du boulevard de la Rive-Sud

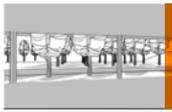
20. Ville



19 Café-restaurant - accès à la promenade / Asphalte



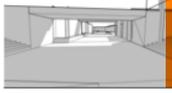
18 Pavillon de location d'équipement - pavillon signal d'entrée / Clin de bois



17 Structure végétale / Herbe en friche



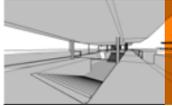
16 Rampe - escalier - passerelle vers la piscine / Pavement de pierre décoré



15 Accès à la piscine / Fossé de pierre taillée



14 Espace piscine / Pierre des champs



13 Vestiaires - piscine / Terre et gravier



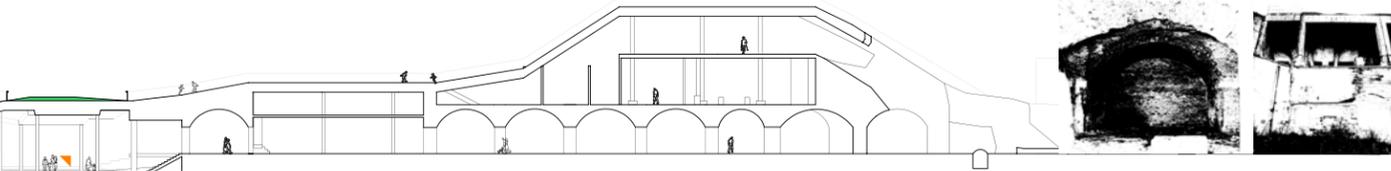
12 Espace marché, pique-nic, et interventions publiques / Blocs de béton grand format



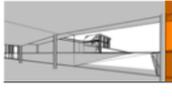
11 Accès à la cour / Blocs de béton



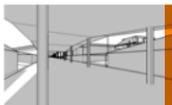
10 Hall d'accueil des espaces culturels - Espace de rangement du marché et salle multi - Information - Foyer de la salle polyvalente - Salle polyvalente - Ateliers d'art, de danse et d'entraînement / Structure poteaux - poutres de béton d'un coffrage de planches de bois - voûtes de brique



9 Seuil du bâtiment principal / Pierre



8 Croisement de l'ancien fossé et accès latéraux aux espaces silencieux / Fossé de pierre des champs



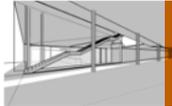
7 Espace déambulation / Sol de béton



6 Espace tunnel de marché - puits de lumière / Plaine végétale



5 Espace transition - étals de marché de fin de semaine / Béton au sol



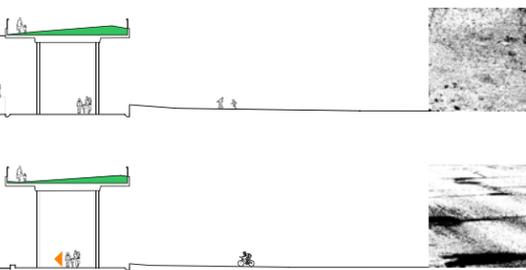
4 Café-restaurant - accès à la promenade / Tôle ondulée



3 Terrasse d'accueil / gravier



2 Entrée et début de la promenade végétale, bassin de récupération d'eau / asphalte



Le site est une partie de la vision de la ville. Le projet capte et enrichit la trame urbaine d'événements potentiels. Il devient un complément programmatique à l'offre actuelle de lieux sportifs et culturels.

Le projet questionne la réalité d'une architecture permanente dans une réalité instable. La compréhension de cette réalité est traitée par l'abstraction des informations simultanées sur le site. La complexité inhérente au site est ainsi révélée par des couches d'information physique ou non, qu'elles soient passées ou présentes.

L'architecture devient le connecteur des traces observées sur toutes les couches, et ainsi un stimulateur d'événements liés au site et à la ville. Le projet est en quelque sorte un outil contemporain de sélection synthétique et d'expression des couches d'information sur le site.

Détachée du sol, une toiture jardin, un instrument topographique, ouvre la voie à une série d'opportunités piétonnes. Cette toiture est un outil de définition de l'activité au sol, par l'espace et la lumière qu'elle admet sur le parcours. Ce nouveau tracé relativise l'importance des traces sur le site.

Le tracé creusé dans le sol est un regard intérieur au site. Les matériaux du creux et de la toiture sont minéraux. Les liens verticaux, qui sont ajoutés, sont de nature différente et chaleureux.

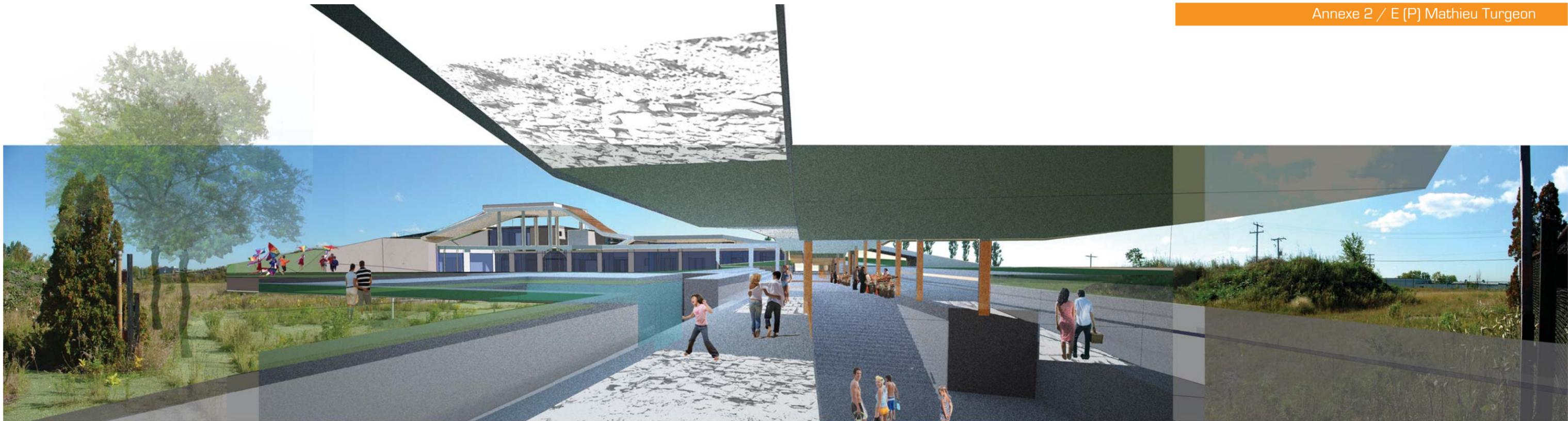
Une nouvelle perspective transversale met en relation les traces de l'histoire du site et les occupations sur le lieu.

20 Coupes sur le tracé
Perspectives à partir du tracé
Traces relevées et exploitées

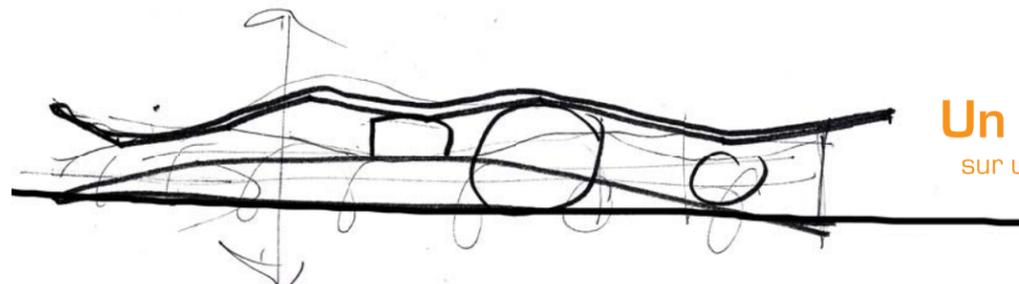


1. Ville





Perspective à travers le tracé vers le sud-est



Un parc urbain récréatif

sur une friche militaire et industrielle à Lévis :
vecteur d'une identité collective.

Essai (projet) Mathieu Turgeon

La mondialisation mène à l'uniformisation culturelle. Ramonet (1993)

Les avantages géographiques deviennent de plus en plus décisifs (Engardio 2006) et le concept du lieu n'est peut-être pas périmé.

L'architecture peut fournir une forme de connectivité, de médiation entre l'être humain et son environnement, et contribuer à

un sentiment d'appartenance et d'identité. Leach (2006)

Par le concept de narrativisation, de parcours (De Certeau 1980), et par la théorie de la performance, la répétition d'actions (Butler 1993), s'accomplit une identification au lieu qui n'est pas fixe, attachée et immuable. Puisque l'être humain est nomade, l'appartenance spatiale est éphémère, tout comme les iden-

tifications, qui demeurent transitoires.

Le vrai paysage, celui qui est retenu et ancré dans notre imaginaire individuel ou collectif, se joue sur d'autres registres que le visible. Robert (1996)

C'est l'expression d'une culture et d'une certaine façon, une compilation d'histoires, un palimpseste de la mémoire. (Uriarte 2002)

