

PLAISIR DU LITTORAL : LE QUAI COMME ESPACE PUBLIC POUR SAINTE-FLAVIE
exploration de l'analogie gastronomique comme démarche de recherche-crédation



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

Véronique Pineau

École d'architecture
Université Laval
2011

PLAISIR DU LITTORAL : LE QUAI COMME ESPACE PUBLIC POUR SAINTE-FLAVIE
exploration de l'analogie gastronomique comme démarche de recherche-crédation

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

Véronique Pineau

Superviseur : Philippe Barrière _____

Directrice de programme de M. Arch : Myriam Blais _____

École d'architecture
Université Laval
2011

« the ultimate pleasure of architecture is that impossible moment when an architectural act reveals both the traces of reason and the immediate experience of space »

« there is rarely pleasure without seduction »

- Bernard Tschumi (1994)

RÉSUMÉ

Le présent essai (projet) est développé en deux volets. Il propose d'abord d'approfondir l'organisation d'une méthodologie conceptuelle (recherche-crédation) axée sur les principes de l'analogie en vue d'explorer et de démontrer sa pertinence pour le projet architectural. Plus spécifiquement, l'exploration de l'analogie entre l'architecture et la gastronomie¹ permettra d'illustrer et de tester le recours à l'analogie dans la conception d'un projet. À cette étape, les objectifs poursuivis par cet essai (projet) sont d'une part d'explorer les potentialités de la pensée analogique en architecture (recherche) et d'autre part d'en questionner les limites (création). Qu'est-il possible d'apprendre d'une discipline afin d'en enrichir une autre? L'analogie constitue-t-elle une grande matrice de l'architecture? (Chupin, 2010). Comment l'analogie entre l'expérience architecturale et l'expérience gastronomique peut-elle représenter un potentiel innovant en termes de création architecturale?

L'essai (projet) s'intéresse ensuite à une problématique liée au contexte d'implantation au bord du fleuve Saint-Laurent. C'est dans la municipalité de Sainte-Flavie qu'est implanté le projet qui visant à contrebalancer la situation actuelle des rives majoritairement privatisées. En s'inspirant du contexte paysager et rural de la municipalité, le projet propose l'aménagement d'un espace public pour retrouver le plaisir de la pratique du littoral dans une dimension collective. Le développement de la proposition architecturale s'inspire des liens élaborés entre la gastronomie et l'architecture dans la première partie de l'essai. L'approche est à la fois intuitive et conceptuelle afin de répondre de manière sensible et novatrice à la problématique posée.

¹ Le terme *gastronomie* sera utilisé tout au long de la démonstration. Il est à considéré que le mot gastronomie inclut et renvoi aussi aux notions liées aux arts culinaires, à l'art de faire la cuisine.

ENCADREMENT ET MEMBRES DU JURY

M. Philippe Barrière

superviseur de l'essai (projet), professeur titulaire à l'école d'architecture de l'Université Laval

M. GianPiero Moretti

professeur titulaire à l'école d'architecture de l'Université Laval

M. Alexis Ligoune

ancien directeur de l'école d'architecture de l'Université Laval

M. Éric Pelletier

architecte, Éric Pelletier architecte

Mme Louise Bédard

architecte, STOA architecture

AVANT PROPOS

Au terme de cinq années passées à l'École d'architecture de l'Université Laval, je tiens à remercier certaines personnes qui m'ont aidé, de près ou de loin, à faire de mes études un moment exceptionnel et enrichissant. Merci à Gabrielle, Vincent B., Estelle, Antoine, Sophie, Shirley et Geneviève. Merci à Vincent T., son soutien, sa patience et sa compréhension m'ont été d'un apport inestimable. Merci aussi aux professeurs de l'École qui m'ont fait découvrir la vastitude du domaine de l'architecture et qui m'ont transmis leur passion pour l'architecture : Philippe, GianPiero, Myriam, merci.

Enfin, un merci spécial à toute à ma famille.

À ma région, à mon fleuve

TABLE DES MATIÈRES

Résumé	III
Encadrement et membres du jury	IV
Avant propos	V
Table des matières	VI
Liste des figures	VII
Introduction	2
I. Approche et démarche théoriques : l'analogie	
1.1 L'analogie comme mécanisme de mise en relation	4
1.2 L'analogie, ou l'heuristique de la conception architecturale	5
2. Mise en place de la démarche : l'analogie gastronomique	
2.1 L'analogie gastronomique : choix de l'analogue	7
2.2 Élaboration de liens : similitudes	8
2.2.1 Culture et dynamique	9
2.2.2 Art opératif	10
2.2.3 Distinction : processus et expérience	10
3. Transfert analogique : représentation et enrichissement	
3.1 Le Plaisir	12
3.1.1 Le menu, ou l'idée de séquences	12
3.1.2 Le plaisir, ou la modulation dans l'exaltation des sens	13
4. Plaisir du littoral : le quai comme espace public pour Sainte-Flavie	
4.1 Contexte et pertinence du projet	16
4.2 Analyse	17
4.3 Choix du site et programme	19
4.4 Intégration : séquences et modulations	21
Conclusion	25
Bibliographie	26
Annexe	27
Projet	28

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : La métaphore de la spirale, J. Zeisel, 1981 (Chupin. 2011)	6
Figure 2 : Figure 2. Edward De Bono, 1973 (Chupin. 2011)	6
Figure 3 : L'analogie gastronomique comme mécanisme de mise en relation et démarche de recherche- création (Pineau. 2011)	7
Figure 4 : La dynamique du repas et plan de la « Straw House » (Wigglesworth, Sarah. 2011)	9
Figure 5 : Péninsule gaspésienne et parcours touristique (Pineau. 2011)	16
Figure 6 : Plan masse de Sainte-Flavie (Pineau. 2011)	17
Figure 7 : Hydrographie	18
Figure 8 : Les berges	18
Figure 9 : Cadre bâti	18
Figure 10 : Parcours et connexions	19
Figure 11 : Paysage agricole	19
Figure 12 : Sites potentiels et site choisi	19
Figure 13 : Le quai actuel	20
Figure 14 : Le quai actuel 2 : présence paysagère	21
Figure 15 : L'axe du quai	22
Figure 16 : Axonométrie de l'ensemble du projet	22
Figure 17 : Mise en relation des paysages locaux : terre et fleuve	22
Figure 18 : Bâtiment d'accueil	23
Figure 19 : Toit accessible : point de vue en hauteur	23
Figure 20 : Bancs	24

INTRODUCTION

« In both cuisine and architecture, a sensory and social world opens up from the perfect combination of elements brought together in time and space» - S.Wigglesworth (2002)

Le présent essai (projet) est développé en deux volets. Il propose d'abord d'approfondir l'organisation d'une méthodologie conceptuelle (recherche-crédation) axée sur les principes de l'analogie en vue d'explorer et de démontrer sa pertinence pour le projet architectural. Plus spécifiquement, l'exploration de l'analogie entre l'architecture et la gastronomie¹ permettra d'illustrer et de tester le recours à l'analogie dans la conception d'un projet. Le deuxième volet de l'essai (projet) constitue l'intégration de la démarche théorique afin de répondre à une problématique posée. Cette problématique s'intéresse à la volonté d'enrichir la qualité de la relation entre l'implantation et l'usage d'un territoire au bord du fleuve. Le secteur choisi afin de traiter cette problématique est celui de la municipalité de Sainte-Flavie.

Problématique et plan de rédaction

L'essai (projet) vise ainsi à prouver le potentiel enrichissant du raisonnement analogique et du transfert de notions qu'il suggère. L'angle d'approche proposé pour aborder le sujet s'articule en quatre parties. Dans la première partie, l'essai (projet) aborde de façon théorique le raisonnement analogique dans le processus cognitif de création. Puisqu'il existe une grande diversité de modes d'élaboration de projet, il s'agit de situer la démarche analogique d'abord et avant tout comme une des stratégies de conception artistique afin d'en justifier le recours et de prouver ses potentialités en termes d'approches au projet d'architecture. Dès lors, aborder l'approche analogique comme processus de conception nécessite préalablement la définition de cette approche ainsi que la distinction des grands concepts auxquels réfère le processus cognitif de création en général.

La deuxième partie de l'essai (projet) explore plus spécifiquement l'idée d'une analogie entre l'architecture et la gastronomie. La pertinence d'établir des parallèles entre ces deux disciplines réside en majeure partie dans le rapport de similitudes qui existe entre les deux formes d'arts. Peter Collins mentionne d'ailleurs que « la métaphore ne serait pas si répandue [...] s'il n'y avait pas une très grande similitude entre le goût mental et le goût sensoriel qui nous donne la saveur de chacun des différents parfums qui atteint le palais. » (2009; 312) Helen Castle écrit quant à elle que « the art of the chef and the architect both exceed human requirements and are to be enjoyed and savoured – very often conspicuously so » (2002; 4). Qui

¹ Le terme *gastronomie* sera utilisé tout au long de la démonstration. Il est à considérer que le mot gastronomie inclut et renvoie aussi aux notions reliées aux arts culinaires, à l'art de faire la cuisine.

plus est, dans l'optique où l'essai (projet) propose la conception d'un projet qui s'inscrit dans un site à fort potentiel d'attrait touristique et de découverte paysagère, certains concepts reliés aux caractères sensoriel et opératif communs aux deux arts pourront être traités afin d'enrichir la présente démarche. C'est donc au point de croisement entre la nature créatrice, expérimentale et séductrice des deux arts que sont dégagés les principaux concepts analogues qui ont par la suite guidé et mené à terme l'élaboration du projet architectural. En suivant les étapes du raisonnement analogique tel que défini par Vosniadou et Ortony (1989), l'explication du choix de l'analogie (la gastronomie) et l'élaboration de similarités entre l'architecture et la gastronomie constituent la mise en place de la démarche.

La troisième partie de l'essai (projet) correspond quant à elle à la troisième étape du mécanisme de raisonnement par analogie, c'est-à-dire la représentation du sujet (l'architecture) à partir des concepts analogues et pertinents pour le projet qui auront été élaborés lors de l'étape précédente. Principalement, l'idée de séquences et de modulations dans l'atteinte d'un plaisir sont les concepts approfondis afin de représenter et d'enrichir la démarche de création du projet. L'analogie s'inscrit ainsi comme le fil conducteur d'une démarche de recherche-crédation afin d'enrichir et de développer un angle d'approche différent à la conception architecturale.

Enfin, la quatrième partie de l'essai (projet) se concentre sur la définition de la problématique à laquelle s'intéresse le projet ainsi que son développement à différentes échelles. S'en suivent ainsi une description du contexte d'implantation ainsi que du site choisi et une démonstration de l'intégration de la démarche théorique et conceptuelle en éléments de projet architectural. C'est à ce moment que l'arrimage entre les concepts approfondis dans la démarche de recherche et les enjeux du projet permettront d'enrichir la réponse architecturale.

Les objectifs poursuivis par cet essai(projet) sont d'une part d'explorer les potentialités de la pensée analogique en architecture (recherche) et d'autre part d'en questionner les limites (création). Qu'est-il possible d'apprendre d'une discipline afin d'en enrichir une autre? L'analogie constitue-t-elle une grande matrice de l'architecture? (Chupin, 2010). De quelle manière l'usage de l'analogie permet-il l'enrichissement d'une démarche architecturale? Comment l'analogie entre l'expérience architecturale et l'expérience gastronomique peut-elle représenter un potentiel innovant en termes de création architecturale? Enfin, il s'agit de démontrer comment cette démarche à la fois théorique et conceptuelle permet de répondre de manière inventive à la problématique posée.

I APPROCHE ET DÉMARCHE THÉORIQUES : L'ANALOGIE

Ce premier chapitre aborde la définition du raisonnement analogique, les potentialités de son fonctionnement comme mécanisme de mise en relation et la place qu'il occupe au sein même du processus de conception architecturale.

I.1 Le raisonnement analogique comme mécanisme de mise en relation

Le raisonnement analogique se définit comme un transfert d'informations relationnelles d'un domaine à un autre (Fernandez, 2002). Les auteurs Vosniadou et Ortony (1989) mentionnent que ce transfert d'informations s'effectue d'un sujet qui existe déjà en mémoire (*source domain*) vers un sujet à expliquer (*target domain*). Ils soutiennent aussi que l'utilisation de l'analogie inclut la notion de similarité. Selon eux, « a successful, useful analogy depends upon there being some sort of similarity between the source domain and the target domain » (Vosniadou et Ortony, 1989; 6). Les auteurs poursuivent leur définition de l'analogie en statuant que le raisonnement analogique s'effectue en trois phases. La première phase correspond à choisir un analogue approprié au sujet à expliquer. La deuxième introduit la notion de similarité par l'élaboration et l'interprétation de liens entre l'analogie et le sujet. Enfin, la troisième étape représente les effets secondaires de l'analogie, soit la production de nouvelles connaissances et de nouvelles façons de se représenter le sujet à expliquer.

La perception de similarités représente donc une étape majeure du raisonnement par analogie puisqu'elle permet d'expliquer le choix des sujets mis en relation. Les explications de Pierre Fernandez (2002) dans le recueil *Cognition et création : explorations cognitives des processus de conception* rejoignent les propos de Vosniadou et Ortony. Fernandez explique lui aussi que l'usage de l'analogie peut être caractérisés par :

- 1- la considération de deux situations dites analogues, l'une appelée situation-source et l'autre situation-cible**
- 2- l'utilisation des connaissances qu'on a sur la situation-source, qu'on connaît bien et qu'on a mémorisée, pour engendrer de nouvelles connaissances concernant la situation-cible**

Cette mise en relation implique l'observation, l'élaboration et l'interprétation de correspondances entre le sujet à expliquer et son analogue. Jean-Pierre Chupin, dans *Analogies et théorie en l'architecture*, tente aussi de définir l'analogie au sens le plus général et précise la nature de cette pensée en citant Philibert Secretan². Pour ce dernier, l'analogie « se caractérise par une oscillation constitutive entre ressemblance et différence

² Philibert Secretan, *L'analogie*, Paris, Presses Universitaires de France, 1984, p. 121

dans laquelle la proportion joue un rôle connecteur rationnel. » Cette proportion renvoie en fait aux connaissances et aux références relatives aux disciplines que l'analyste (ou le créateur) choisit de mettre en relation. La pertinence d'une analogie réside dans ce rapport de proportion, dans le choix des connaissances et des références mises en relation. C'est à ce moment que se manifeste toute la force de l'analogie. Par sa capacité à intégrer une multitude de références afin de les faire converger vers un même, l'analogie permet d'enrichir une situation donnée, de lui donner un nouvel angle de vue et, comme le présent essai (projet) tente de le prouver, contribuer de façon significative à la conception d'un projet architectural.

1.2 L'analogie, ou l'heuristique d'une démarche de conception

De manière générale, la conception architecturale représente un cheminement que doit emprunter le concepteur afin de démontrer ses habiletés à mettre en relation les différents enjeux du projet. Dans la deuxième moitié du XXe siècle, plusieurs chercheurs et concepteurs se sont d'ailleurs intéressés à la méthodologie en architecture, « cherchant à démontrer que derrière des pratiques individuelles se dissimulent des démarches standards à partir desquelles des stratégies personnelles sont possibles » (Fernandez, 2002). Fernandez souligne que la diversité des modes d'élaboration de projet « se traduit par des façons différentes de concilier la part objective de conception (programme, site, réglementation...), et sa part subjective (composition, références, parti...) ». Il soutient aussi que la position singulière de l'architecture au carrefour des arts et des sciences la « soumet à des questions incomplètement formulées [...] ce qui libère l'espace de la créativité et génère des approches multiples. » (Fernandez, 2002)

Nombreux sont aussi les modèles ou les schémas visant une compréhension et une illustration du processus conceptuel traversé par l'architecte durant l'élaboration d'un projet. Dans l'article « *L'analogie ou les écarts de genèse du projet d'architecture* », Jean-Pierre Chupin (2011) aborde d'ailleurs la problématique des représentations du processus de conception. C'est probablement le schéma de Zeisel (fig.1) qui permet de mettre en relation le processus de conception même en architecture et l'introduction d'un raisonnement par analogie. Selon l'explication de Chupin, si l'on représente la temporalité des phases de la conception dans une dynamique hélicoïdale comme l'a fait Zeisel, il est possible d'observer un va-et-vient ou une oscillation au cours du processus. Dans l'image métaphorique de la spirale que fait Zeisel, on peut remarquer que : « l'intervention du concepteur, dans ce qu'il appelle « la formation de l'image initiale » [...] est légèrement précédée par le domaine des solutions : comme si la genèse d'un projet commençait toujours avant l'émergence même du besoin de projet » (Chupin, dans De Biasi, 2000). Les schémas d'Edward De Bono mettent quant à eux en parallèle la pensée verticale et la pensée latérale (fig. 2). Ils permettent d'entrevoir l'utilisation de l'analogie dans le processus de conception dans la mesure où l'analogie pourrait

correspondre à un générateur de la pensée latérale, qui, selon Bono, devrait être primée. Cité par Chupin dans Analogies et théories en architecture, De Bono souligne « que la pensée verticale est sélective, tandis que la pensée latérale est générative. La pensée verticale ne se déplace que si elle dispose d'une direction, la pensée latérale se déplace de façon à générer une direction³.» Le schéma de la pensée latérale de De Bono appuie ainsi les propos de Chupin qui soulignent que « l'hétérogénéité des situations de projet » (Chupin, 2011) impose un déplacement, une recomposition ainsi que des emprunts et des échanges entre diverses situations, voire diverses disciplines afin de développer une direction de projet.

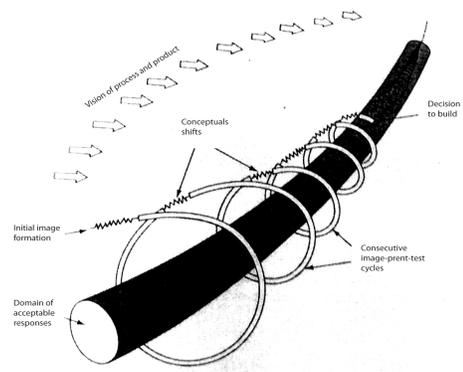


Figure 1. La métaphore de la spirale, J. Zeisel, 1981.

La thèse de Chupin repose essentiellement sur l'acceptation de l'analogie comme *matrice*⁴ de l'architecture. Son argumentation insiste sur le fait que les idées architecturales ne naissent pas par générations spontanées, mais par échange, contamination ou transfert. Chupin mentionne aussi que l'analogie permet de créer une sorte d'espace sémantique, où prend forme un jeu de renvoi entre deux situations. Qu'elle soit proactive ou rétroactive, c'est-à-dire qu'elle apparaisse en début de projet ou une fois le projet conçu, l'architecture serait redevable à la pensée analogique.

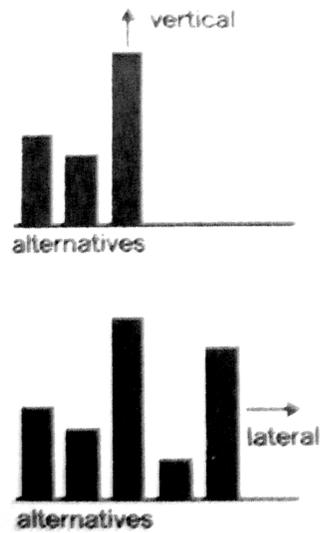


Figure 2. Edward De Bono, 1973

³ Edward de Bono, *Lateral thinking : Creativity Step by Step*, New York, 1973. p.39.

⁴ L'auteur choisit le terme «matrice» pour qualifier l'analogie non pas comme une doctrine ou un mot d'ordre, mais plutôt un lieu de préparation, un lieu de naissance potentiel des idées et des formes.

2 MISE EN PLACE DE LA DÉMARCHE

En ayant ainsi positionné le raisonnement analogique comme un puissant levier de la créativité et un mécanisme important du processus de conception, le présent essai (projet) propose l'exploration de l'analogie entre l'architecture et la gastronomie comme démarche créatrice initiatrice d'un projet d'architecture. Comment la discipline de la gastronomie peut-elle nourrir l'architecture ? C'est en suivant les deux premières étapes du mécanisme du raisonnement analogique tel que défini au début du premier chapitre (fig.3) que s'articule le prochain chapitre : **1- choix de l'analogie et 2- élaboration de liens : similitudes**

L'ANALOGIE GASTRONOMIQUE mécanisme de mise en relation et démarche de recherche-création

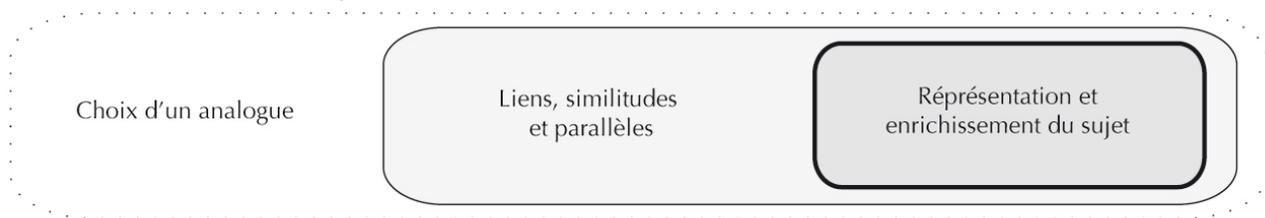


Figure 3. L'analogie gastronomique comme mécanisme de mise en relation et démarche de recherche-création (Pineau 2011)

2.1 L'analogie gastronomique : choix de l'analogie

Les parallèles entre l'architecture et l'art culinaire sont principalement explorés comme des métaphores stimulantes pour le design et la conception. Ces métaphores sont le plus souvent basées sur l'évocation sensorielle de l'art culinaire, dimension qu'il est aussi possible d'atteindre par l'architecture, autant par la création même d'un lieu que par son processus de conception (Hurst et Lawrence, 2002). L'auteur et pédagogue Marco Frascari fait aussi référence à la gastronomie comme analogie au design : « to build and cook are a necessity, but to build and cook intelligently is the chief obligation of architecture and cuisine » (2002; 3). Dans un article intitulé *Raw, medium and well done*, les auteures se sont intéressées à catégoriser différents endroits à Sydney où il est possible de consommer de la nourriture. Elles associent les termes « raw, medium » et « well done » aux spécificités spatiales des endroits. Leur analogie directe aux critères de cuisson d'une viande permet ainsi d'illustrer et de donner un caractère évocateur et familier à leur lecture typologique. Récemment en Australie, la comparaison entre architecture et gastronomie a été explorée à des fins pédagogiques dans un studio d'une école d'architecture (Hurst et Lawrence, 2002). L'analogie gastronomique était alors utilisée comme une technique novatrice afin que les étudiants intègrent des notions de base par rapport aux dynamiques spatiales et développent une sensibilité face à leur

environnement bâti (Hurst et Lawrence, 2002). Mais pourquoi s'intéresser à comparer l'architecture à la gastronomie?

Tout comme l'architecture, l'art culinaire représente une dimension essentielle de l'activité humaine. L'architecture répond au besoin essentiel de se loger; se protéger; tandis que l'art culinaire répond au besoin de se nourrir. En s'éloignant du rôle fondamental des deux disciplines, il est possible de déceler certaines similarités plus subtiles afin de saisir les liens plus profonds qui unissent l'architecture et la gastronomie.

L'architecture tout comme la gastronomie renvoient à la notion de processus. La production de l'espace et la production d'un plat correspondent de façon similaire à l'orchestration d'une recette (ou d'un plan) afin de manipuler et d'orchestrer des éléments de base : « architects, like chefs, turn the raw into the cooked, transforming basic materials into an end product » (Wigglesworth, 2002; 102). Au sens le plus littéral, les matériaux sont à l'architecture ce que les ingrédients sont à la gastronomie : « just as there are many universal dishes based on essentially the same ingredients and processes, [...] there are also recurrent design responses to material and place » (Hurst et Lawrence, 2002; 3). La gastronomie, comme l'architecture, fait donc appel à une certaine créativité et un rapport sensible aux *choses* dans le processus de création qui mène à la conception d'un plat (ou d'un projet) : « the art of architecture, as with the arts of alchemy and cuisine is thinking with things rather than thinking about things » (Frascari, 2001; 1). C'est dans la façon de travailler des éléments de base que l'architecture et la gastronomie puisent le potentiel de devenir d'importants témoins de la culture : « cookery, like construction, takes nature and makes it into culture » (Wigglesworth, 2002; 102).

Ces éléments de base sont aussi assemblés de manière à produire un effet, un produit fini qui sera en quelque sorte jugé par les sens. En travaillant avec plusieurs contraintes qui influencent le design final, l'architecte, comme le chef, a pour mission de stimuler une réaction, de donner une certaine saveur à l'expérience d'un lieu ou d'un plat. Les deux disciplines peuvent ainsi être considérées comme des arts opératifs (Franck, 2002).

2.2 Élaboration de liens : similitudes

L'analogie entre gastronomie et architecture peut faire référence à une multiplicité de concepts (culture, communauté, rituel, confort, goût, texture, l'excès, le plaisir...), éveillant ainsi une série de métaphores, de sensations et d'images. Certains parallèles peuvent être plus facilement élaborés considérant les nombreuses correspondances entre les deux arts. Afin de suggérer des liens et des parallèles pertinents pour l'essai et le

projet, la recherche de similitudes entre la gastronomie et l'architecture s'articule autour des concepts de culture et dynamique sociale et aborde aussi leur caractère opératif.

2.2.1 Culture et dynamique sociale

La gastronomie et l'architecture peuvent constituer d'importants témoins de la culture d'une région et d'un peuple : « architecture, like cuisine, is a conscious attempt to assimilate both regional specificity and international sophistication » (Hurst et Lawrence, 2002; 16). En cuisine, des traditions régionales influencent le développement de la gastronomie, tout comme en architecture où certaines façons de construire traduisent souvent des techniques et pratiques locales. Des matériaux (ou des ingrédients) disponibles localement et utilisés dans la conception bâtie (ou culinaire) d'une région influence le caractère régional et contribuent également au développement d'une architecture (ou d'une gastronomie) vernaculaire.

La gastronomie peut aussi témoigner d'une dynamique sociale et inspirer une spatialité : « the rituals of dining resonate in the codified behaviour of people performing their roles in public places » (Wigglesworth, 2002; 104). Dans un article intitulé Cuisine and Architecture : A Recipe for a Wholesome Diet, l'auteure et architecte Sarah Wigglesworth explore l'analogie entre l'architecture et la gastronomie : elle s'inspire du rituel du repas pour concevoir le plan d'une maison (fig. 4). Wigglesworth soutient que « the rituals of eating played out on the place of the dining table are similar to the rituals of domestic life as depicted in the plan of a dwelling » (2002; 105). Selon l'architecte, la façon dont les gens interagissent autour d'une table pendant le repas est comparable à la manière dont les gens interagissent dans l'espace. Pour ainsi dire, les règles observées par les invités et le mouvement des objets sur la table sont des marqueurs de rituels, au même titre qu'en architecture les murs, les escaliers et les meubles sont aussi des marqueurs de rituels qui cadrent nos habitudes de vie.

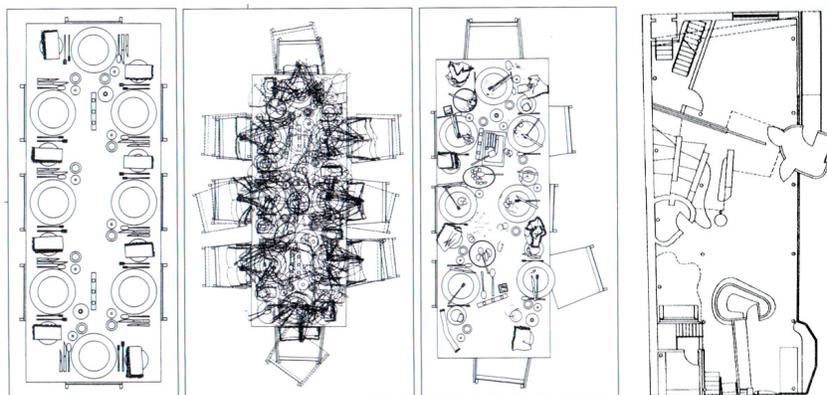


Figure 4. Dessins de la dynamique du repas et plan de la « Straw House », Sarah Wigglesworth, 2011

2.2.2 Art opératif

« All building is like cookery in the sense that it makes use of raw ingredients and combines them in particular and acceptable combinations, synthesising them into a product greater than the sum of the individuals. In cooking, we call this a meal, in architecture, a building. » (Wigglesworth, 2002; 102)

Cette combinaison d'ingrédients, ou de matériaux, dont parle l'auteure et architecte Sarah Wigglesworth fait directement référence au caractère opératif commun à l'architecture et à la gastronomie. Elle poursuit en affirmant qu'en architecture comme en cuisine, une combinaison parfaite des éléments rassemblés dans le temps et dans l'espace ouvre les portes à un monde de sensations. Chacune des disciplines possède ses propres contraintes, mais l'objectif du travail d'un chef, comme celui d'un architecte, est le même : travailler les ingrédients, ou les matériaux, de façon créative afin de provoquer ou induire une expérience particulière. En architecture, la manipulation des matériaux en fonction de l'expérience de l'utilisateur permet des potentialités expérientielles qui vont souvent bien au-delà de la fonction première du bâtiment. La même chose est observable en gastronomie, où la séduction des sens et l'atteinte d'une expérience presque spirituelle lors du repas sont synonymes d'une maîtrise parfaite des ingrédients. L'auteur Fritz Neumeyer (2007; 55) souligne d'ailleurs que : « this enjoyment of enjoyment, or consumption, which confirms humans to be beings who both create and enjoy, or consume, is the basis of the cultural act that sees *material* as a means to achieving a higher, spiritual joy ». Le repas, ou le bâtiment, est alors conçu spécialement pour la célébration des sens de l'expérimentateur, qui prend quant à lui plaisir à découvrir (goûter, sentir, voir...) la combinaison d'ingrédients, ou, dans le cas d'un bâtiment, prend plaisir à être séduit par un assemblage de matériaux. Ainsi, la préparation et la manipulation des matériaux ou des ingrédients réfèrent à leur potentiel évocateur. La prise en compte des caractéristiques ou des saveurs uniques de chaque ingrédient, comme l'évaluation du potentiel tectonique d'un matériau de construction aura nécessairement une influence sur la perception et l'expérience de l'assemblage final. En architecture comme en gastronomie, Neumeyer insiste : « just as the material uncounsciously affects the form, it is the form that enables the material to make a conscious effect » (2007; 56).

2.2.3 Distinction : processus et expérience

Une distinction dans la relation entre la gastronomie et l'architecture est importante et nécessaire à faire cette étape-ci de l'essai (projet). Jusqu'à maintenant, et ce à fin de maximiser les potentialités conceptuelles de l'analogie, les parallèles établis entre la gastronomie et l'architecture entremêlent les notions de production (ou processus) et de consommation (ou d'usage). Si d'une part l'architecte peut être comparé à un chef, l'utilisateur d'un bâtiment peut quant à lui être comparé à l'individu qui consomme le repas, le mangeur. De la même manière qu'un chef doit abandonner le contrôle de son plat une fois l'assiette sur table, l'architecte, une fois le bâtiment conçu et construit, doit céder le contrôle de son art. Les produits

délivrés (bâtiment ou repas) se retrouvent alors entre les mains des «consommateurs» qui se prêteront à l'expérience, qu'elle soit gastronomique ou architecturale. Puisque la démarche de recherche-crédation mène à la création d'un projet d'architecture, l'enrichissement par analogie pour la conception de ce projet doit nécessairement s'attarder plus spécifiquement à l'aspect expérientiel et sensible des deux arts. Les parallèles entre la gastronomie et l'architecture doivent donc être interprétés du point de vue de l'expérience pour l'usager, et ainsi contribuer à la conception d'un projet enrichie par certaines métaphores gastronomiques plus proches aux objectifs de design du projet.

3 TRANSFERT ANALOGIQUE : REPRÉSENTATION ET ENRICHISSEMENT

En ayant ainsi rapproché les deux disciplines, il est maintenant possible de questionner la manière dont les similitudes entre la gastronomie et l'architecture peuvent permettre d'innover et de donner un angle particulier à la conception architecturale. L'interprétation des différents thèmes et similarités mentionnés plus haut incite à statuer que l'expérience architecturale est comparable à l'expérience gastronomique. La dernière étape du raisonnement analogique, qui réfère à une nouvelle représentation du sujet comparé (ici, l'architecture), propose de s'attarder aux concepts de séquences, de modulation et d'atteinte d'un plaisir, thématiques que sous-tend l'expérience gastronomique et qui mèneront à l'enrichissement de la conception architecturale.

3.1 Le Plaisir

Il est possible de considérer l'expérience gastronomique comme une séquence d'évènements orchestrée selon une mise en scène prévue, une sorte de «food theatre» comme l'explique Onno Faller dans *The order of Courses, A theatrically Composed Structure*. Le menu, cette mise en scène si théâtrale, est judicieusement calibré dans un seul but : procurer un plaisir.

3.1.1 Le menu, ou l'idée de séquences

Le menu ordonne le déroulement d'un repas gastronomique et correspond à une sorte de séquence d'évènements porteuse d'un potentiel d'une expérience sensorielle. « A menu consisting of many elements can become a very complex scenic world in which one thing arises from another; in which each part relates to the other in form and content, in which the impossible becomes possible » (Faller, 2007; 128). Le menu possède une introduction, un ou plusieurs climax, des variations et une conclusion. Chaque plat est présenté dans un ordre cohérent, agissant comme les séquences d'un évènement complet en lui-même, le repas. Chaque plat, ou chaque séquence, est interrelié et plus les plats sont différents et variés, tout en restant cohérents dans l'ensemble, plus l'expérience gastronomique est riche. L'auteur Onno Faller explique que pour construire un menu, une importance doit être accordée au choix des aliments, à la variation des formes et au contraste des textures et des températures. Chaque modulation ou variation renforce à la fois le caractère séquentiel et l'harmonie des saveurs qui donne un sens au menu et à l'expérience gastronomique.

Un parallèle peut être établi entre les séquences d'un menu gastronomique et la séquence de découverte d'une ville telle que théorisée par Norberg-Schulz. Cette séquence permettrait de donner un sens au lieu et pourrait s'appliquer à la découverte d'un paysage ou même à l'échelle d'un bâtiment. Selon l'auteur, « la ville

est donc simultanément un lieu d'arrivée, de rencontrer et de séjour; et l'usage du lieu jalonné de « moments caractéristiques » (1997; 39). L'auteur parle également de retrait-isolement, une sorte d'aboutissement de la séquence de découverte. Le premier moment, celui de l'arrivée se fait lors du franchissement d'un seuil. « Pour l'homme , il n'y pas d'arrivée sans expectative » (Norberg-Schulz, 1997; 41). Avant l'arrivée, un certain trajet a été parcouru et le lieu d'arrivée doit pouvoir être comparé au lieu de départ. Ce déplacement d'une zone à une autre implique aussi une relation extérieure-intérieur essentielle à l'identité du lieu. Par exemple, la porte d'une ville qui autrefois, était à la fois un ouvrage défensif, mais aussi et surtout, représentait le lieu et confirmait l'attente. Norberg-Schulz mentionne que « de nos jours, la frontière entre habitat et milieu ambiant ayant quasiment disparu, la porte de la ville n'a plus aucune signification. L'expérience de l'arrivée s'est affaiblie et, avec, l'identité du lieu » (1997; 42).

Le deuxième moment est la rencontre : « la véritable rencontre avec le lieu se produit quand on y entre. Alors l'attente est satisfaite, tant du point de vue de la découverte que de la reconnaissance » (Norberg-Schulz, 1997; 43). Attendre signifierait s'attendre à quelque chose que l'on connaît déjà. La rencontre du lieu a comme premier visage une atmosphère qui émane de chacun des ses éléments et lui confère « une personnalité propre, une âme » (Norberg-Schulz, 1997; 43). Selon l'auteur, une atmosphère spécifique correspond en général à une cohérence spatiale [...] qui fait que les éléments du lieu sont déterminés par l'ensemble. En gastronomie, le début d'un repas et la découverte des plats un à un peu correspondre à cette idée de rencontre. Le troisième moment serait l'instant où la rencontre devient séjour et réunion. Cette étape est faite de contemplations et de méditations, une sorte de clarification du lieu par une extension de la rencontre, « une rencontre diversifiée » (Norberg-Schulz, 1997; 43). C'est à ce moment, par l'esprit de communauté et de rassemblement, que le lieu acquiert un sens plus profond. Un peu comme lorsque les convives rassemblés autour d'une table prennent conscience du rituel auquel ils prennent part. Enfin, le dernier moment serait le retrait et l'isolement, lorsque l'identité du lieu devient individuelle, plus privée. Ce stade pourrait s'apparenter à l'état de satisfaction ou de rassasiement éprouvé à la fin du repas.

À travers toutes ces étapes, un rôle prédominant est accordé aux sens. Puisque l'expérience gastronomique renvoie à l'idée de séquence et d'orchestration d'un repas aux saveurs, textures, couleurs et odeurs variées, il en revient au sens d'être stimulés et d'être séduits, et ce dans le but d'atteindre un plaisir.

3.1.2 Le plaisir, ou la modulation dans l'exaltation des sens

En gastronomie, les séquences d'un repas misent sur la célébration de sens. La confection d'un menu gastronomique est méticuleusement mise en place afin de stimuler presque à parts égales les cinq sens et

ce, dans le but d'atteindre un plaisir à travers l'expérience gastronomique. Cette idée de séquence et d'éléments séducteurs devrait aussi être présente lorsqu'il est question d'expérience architecturale : « every touching experience of architecture is multi-sensory; qualities of matter, space and scale are measured equally by the eye, ear, nose, skin, tongue, skeleton and muscle (Pallasma, 1996; 28). L'auteur Pallasma dénonce cependant une tendance à la séparation des sens et une domination de la vue :

« There is no doubt that our technological culture has ordered and separated the senses even more distinctly. Vision and hearing are now the privileged sociable senses, whereas the other three are considered archaic sensory remnants with a merely private function, and they are usually suppressed by the code of culture. Only sensations such as the olfactory enjoyment of a meal, the fragrance of flowers and response to temperature are allowed to draw collective awareness in our occularcentric code of culture » (1996; 8).

Pallasma souligne aussi que la dominance de la vue et la suppression des autres sens mèneraient à une sorte d'isolation, un détachement face à l'expérience d'un lieu. Qui plus est, « with the loss of tactility and measures and detail crafted for the human body- and particularly for the hand - architectural structures become repulsively flat, sharp-edged, immaterial and unreal » (Pallasma, 1997; 20). Un certain rééquilibrage des sens devrait donc être considéré lors de la conception d'un lieu ou d'une expérience architecturale. L'architecture est fondamentalement confrontée à la question de l'existence humaine dans l'espace et le temps et c'est le fait de découvrir l'espace par une expérience multisensorielle qui permet à l'homme d'établir des liens avec l'espace, de se laisser toucher par le lieu : « sensory experiences become integrated through the body, or rather, in the very constitution of the body [...] our bodies and movements are in constant interaction with the environment; the world and the self inform and redefine each other constantly (Pallasma, 2007; 27). L'auteur Fritz Neumeyer mentionne lui aussi l'importance d'une architecture qui inclue tous les sens :

« Architecture, as an art that is both necessary for our existence and at the same time beautiful, is not only food for the eye, but feeds - because it includes the other senses completely in experiencing it - the whole body, as it were. Demanding nourishment for the eye as a « gastronomic » element of architecture is certainly justified, so long as we do not forget that the eye does not exist in isolation, but is one organ in a body equipped with another four senses » (2007; 56).

L'organisation d'une expérience de manière séquentielle, en gastronomie comme en architecture, doit donc intégrer cette exaltation des sens et miser sur la modulation des expériences, stimulant ainsi l'ensemble des cinq sens à des degrés différents. Cette stimulation peut s'effectuer simultanément ou selon des séquences établies, comme dans le cas d'un menu gastronomique par exemple. Chaque séquence, où chaque mécanisme de séduction enrichit l'expérience et contribue alors à l'atteinte de plaisir. Comme le mentionne

Bernard Tschumi, « there is rarely pleasure without seduction » (1994; 90). L'architecture possède aussi ces mécanismes de séduction : façade, élaboration d'un concept, matérialité, organisation de l'espace, etc. Tschumi souligne que ces mécanismes de séduction influencent la perception du lieu par l'utilisateur et sont orchestrés de manière à atteindre un plaisir ultime : « the ultimate pleasure of architecture is that impossible moment when an architectural act, brought to excess, reveals both the traces of reason and the immediate experience of space » (1994; 89). Il mentionne aussi que « the pleasure of architecture is granted when architecture fulfills one's spatial expectations as well as embodies architectural ideas, concepts, or archetypes with intelligence, inventions, sophistication and irony. » (1994; 91)

Ainsi, comme l'expérience gastronomique, l'expérience architecturale génère un ensemble indivisible d'impressions et de sensations. L'expérience architecturale incorpore à la fois des dimensions physiques et mentales qui, par une organisation séquentielle intégrant une variété de modulations sensorielles, lui donnent un sens et vise à procurer une certaine intensité de plaisir.

4 PLAISIR DU LITTORAL Le quai comme espace public pour Sainte-Flavie

4.1 Contexte et pertinence du projet

Le projet s'inscrit dans une volonté d'enrichir la qualité de la relation entre l'implantation et l'usage d'un territoire au bord du fleuve. Le secteur choisi afin de traiter cette problématique est celui de la municipalité de Sainte-Flavie, paroisse érigée canoniquement en 1829 et civilement en 1835. Située dans l'est de la province du Québec, dans la région touristique de la Gaspésie, Sainte-Flavie compte 950 habitants et s'étend majoritairement le long du fleuve Saint-Laurent sur presque 10 km. Connectée à l'ensemble du territoire québécois par la route 132, Sainte-Flavie est considérée comme les «Portes de la Gaspésie» puisqu'elle marque l'entrée de la péninsule gaspésienne (fig. 5). C'est



Figure 5. Péninsule gaspésienne et parcours touristique

d'ailleurs à Sainte-Flavie que se trouve la croisée des chemins permettant de parcourir le territoire gaspésien par la Haute-Gaspésie au nord ou par la Vallée de la Matapédia au sud. À l'échelle de la péninsule gaspésienne, Sainte-Flavie fait donc partie d'un parcours touristique qui, dans l'imaginaire collectif, réfère à une destination en elle-même; faire le « tour de la Gaspésie » représente pour plusieurs l'occasion de visiter des paysages exceptionnels et de croiser plusieurs villes et villages au caractère typiquement gaspésien. Situés entre terre et mer, ces villes et villages sont les points d'attrait qui modulent et séquentent le parcours touristique gaspésien. La majorité de ces villes gaspésiennes vivent et profitent d'ailleurs du tourisme comme principal secteur d'activité économique. À Sainte-Flavie, une grande part des infrastructures actuelles sont d'ailleurs axées vers l'activité touristique, ce qui contribue aussi cycliquement à l'essor de l'économie locale. Outre la présence du fleuve Saint-Laurent sur l'entièreté du territoire qui, auparavant, faisait de la pêche un vecteur économique important, un grand nombre de terres agricoles et de fermes composent le paysage de Sainte-Flavie. Aujourd'hui, l'activité économique de Sainte-Flavie s'oriente principalement vers l'industrie des services et du tourisme et ce sont donc bon nombre d'établissements d'hébergement (gîtes, motels, hôtels, auberges) ainsi que des galeries d'art et des restaurants qui façonnent le paysage local.

Problématique

Malgré le fait que l'emplacement en bord de mer et la proximité du fleuve sont probablement ce qui rend Sainte-Flavie si attrayante d'un point de vue touristique, les possibilités de profiter du littoral dans une optique de plaisance sont minces. La situation actuelle fait en sorte que les berges du littoral à Sainte-Flavie sont majoritairement privatisées. En effet, malgré la présence de quelques établissements publics le long du fleuve, ce sont plutôt des maisons privées qui bordent le littoral flavien. Cette succession de maisons et de pavillons est conséquente d'une volonté des habitants de s'approprier et de profiter du fleuve de manière exclusive, autrement dit « d'avoir le fleuve dans sa cour ». Au fil des ans, cette situation a donc contribué à l'édification d'un front bâti privé qui bloque l'accès et la pratique du littoral dans une dimension collective. Très peu d'espaces sont réellement réservés à des fins d'espaces publics ou même à titre de zone de préservations des berges.



Figure 6. Plan masse de Sainte-Flavie

C'est à cette problématique générale que s'intéresse le projet. La proposition envisage donc de contrebalancer la situation actuelle des berges privatisées en insérant un projet architectural qui saura mettre en valeur les paysages du littoral et surtout, retrouver le plaisir d'être près du fleuve dans une dimension collective. Le contexte de Sainte-Flavie permet aussi d'entrevoir la possibilité de réellement marquer l'entrée dans la péninsule gaspésienne et de positionner la municipalité comme une halte marquante du parcours touristique dont elle fait partie à l'échelle régionale. À mi-chemin entre le projet de design urbain (ou rural) et le projet d'architecture, la proposition d'aménagement répond à un besoin de requalification de la relation qu'entretient aujourd'hui Sainte-Flavie avec les rives du fleuve Saint-Laurent. C'est en misant sur des percées visuelles et physiques ainsi que sur la mise en valeur du paysage du littoral que l'aménagement d'un espace public permettra de répondre à la problématique.

4.2 Analyse

La municipalité Sainte-Flavie s'étend sur environ 10km le long du fleuve du fleuve Saint-Laurent. Afin de cerner un emplacement optimal pour une intervention architecturale intégrant les objectifs de design, l'analyse du contexte se restreint à une étendue de 2,5km à l'intérieur des limites de la municipalité. La zone d'analyse choisie (fig. 6) correspond au centre de la municipalité, où se trouve la majorité des services et des

équipements récréotouristiques. Elle représente aussi une distance de parcours acceptable pour la promenade où la vitesse de circulation véhiculaire est à son plus bas (maximum 50km/h). Qui plus est, c'est aussi à l'intérieur des limites d'analyse choisies que se situe l'embranchement qui connecte Sainte-Flavie à la ville la plus proche, soit Mont-Joli. C'est donc à l'intérieur de ces limites que sont analysées les caractéristiques intrinsèques du paysage fluvial.

Séquences d'analyse

En suivant la logique actuelle du paysage du littoral et de la situation « entre terre et mer » de la municipalité, l'analyse est présentée de manière à mettre en relation les composantes constitutives du paysage de Sainte-Flavie. Elle permet de mettre en évidence de manière séquentielle les forces et les enjeux à prendre en considération dans l'élaboration du projet (fig. 7 à 11 et Annexe I).

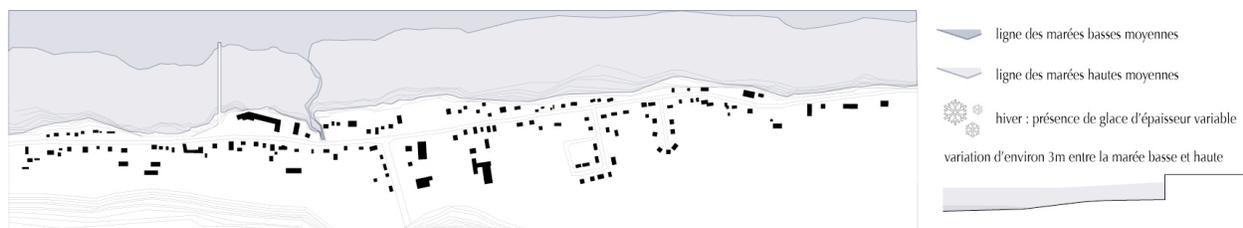


Figure 7. Hydrographie

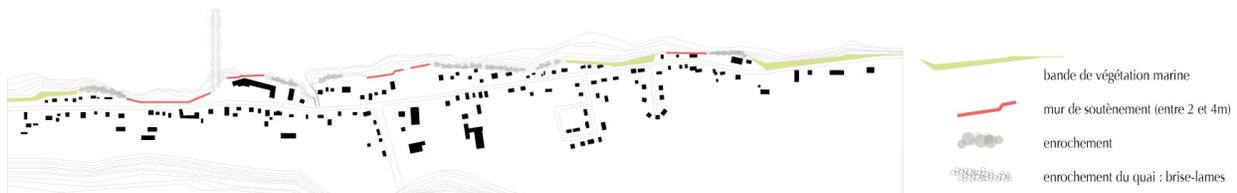


Figure 8. Les berges

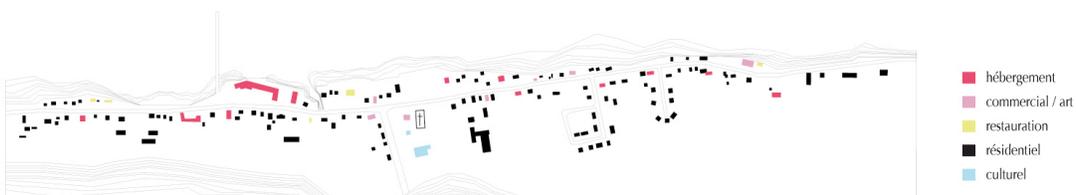


Figure 9. Cadre bâti

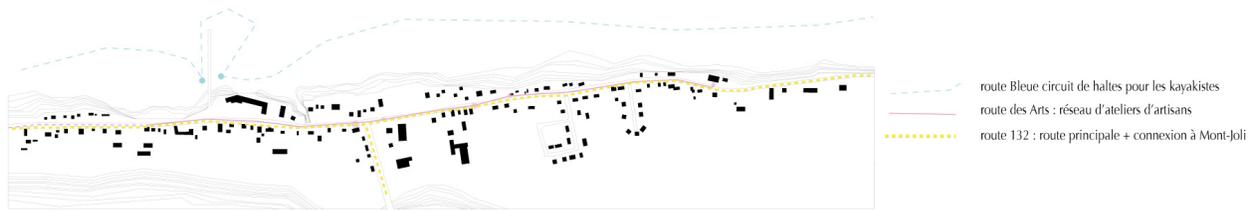


Figure 10. Parcours et connexions



Figure 11. Paysage agricole



Figure 12. Sites potentiels et site choisi (1)

Suite à l'analyse, trois sites se révélaient potentiellement exploitables afin de répondre à la problématique posée. De par leur situation en bord de mer et du fait qu'ils offrent déjà un dégagement aménageable pouvant permettre des percées visuelles et physiques vers l'eau, ces trois sites auraient pu être travaillés de manière à proposer une séquence de « fenêtres sur le fleuve ». Sainte-Flavie profiterait ainsi d'une série d'espaces publics où il est possible de redécouvrir le plaisir d'être collectivement en relation avec le littoral (fig. 12). Dans le cadre de cet essai (projet), un seul des sites (numéroté 1 sur la fig. 12) a été considéré afin de développer une proposition plus contrôlée et plus détaillée.

4.3 Choix du site et programme

Le secteur du quai représente l'emplacement optimal comme site d'implantation pour un projet désirant offrir un espace public dédié à la pratique et la découverte du littoral. Construit en 1932, le quai de Sainte-Flavie accueillait autrefois des activités de pêches commerciales et récréatives. Avec les années, les activités



Figure 13. Le quai actuel

de pêche commerciale se sont déplacées vers des ports maritimes plus adaptés (vers l'est à Matane et vers l'ouest à Rimouski par exemple), abandonnant la vocation commerciale première du quai pour une vocation à caractère récréotouristique. Jusqu'à tout récemment, le quai n'était utilisé que pour la promenade, pour l'observation des oiseaux marins et des couchers de soleil. À l'heure actuelle, le quai est impraticable puisque les fortes marées des dernières années ont grandement endommagé sa structure⁵. La municipalité prévoit sa reconstruction au courant de l'année 2012. Le quai demeure une infrastructure indispensable au contexte marin. Lors de grande marée, il agit comme brise-lame afin de réduire l'ampleur des vagues qui s'échoueront sur le rivage. L'hiver, il agit en tant que brise-glace et prévient la formation de glaces d'une trop grande densité.

Autrefois considéré comme principal espace de rassemblement, le quai demeure encore aujourd'hui un élément marquant du paysage de Sainte-Flavie. Situé à l'entrée du centre de la municipalité, il agit comme *landmark*, symbolisant l'arrivée dans le territoire gaspésien. Perpendiculaire à la route principale, le quai est la seule infrastructure qui permet un avancement vers le fleuve, une sorte de dépassement de la limite des berges offrant ainsi des points de vue uniques sur le paysage du littoral. Nécessitant actuellement une reconstruction, le projet propose de repenser l'aménagement du quai en fonction des objectifs de design énumérés précédemment (voir *problématique*). Synthétiquement, le projet vise l'aménagement d'un nouveau quai qui agira comme espace public important, marquant ainsi l'entrée dans la région touristique gaspésienne. Le programme est donc celui d'un bâtiment d'accueil et d'information touristique. L'aménagement inclut aussi un stationnement, en tête de parcours, annexé à une première série d'équipement pouvant être utilisé pour un marché saisonnier (espace couvert multifonctions). Le reste des interventions se veulent axées sur des activités de plaisance et de contemplation du paysage.

⁵ La structure du quai actuelle est en bois revêtu d'une dalle de béton. L'enrochement des parois est une caractéristique technique et constructive nécessaires afin de convenir aux fonctions de brise-lame et brise-glace que doit assurer le quai.



Figure 14. Le quai actuel 2 : présence paysagère

4.4 Intégration : séquence et modulations

Le projet est développé dans une volonté d'intégrer les concepts tels que théorisés dans la première partie de l'essai afin de répondre de manière sensible à la problématique posée. Principalement, les concepts de **séquences** et de **modulations** permettent ici de développer une proposition d'aménagement du secteur du quai afin d'offrir une diversité de percées visuelles et physiques vers le fleuve. L'objectif premier étant d'offrir un espace public où il est possible de profiter et de prendre **plaisir** à découvrir le littoral, le réaménagement du site choisi et la reconstruction du quai se veulent axés sur une accessibilité facile cohérente des infrastructures avec le contexte d'une municipalité de 950 habitants (contexte rural).

Séquences

À l'échelle régionale, le projet s'inscrit d'abord comme un point focal dans le parcours touristique que représente le « tour de la Gaspésie ». Le concept de séquences tel qu'abordé lors de la mise en contexte est renforcé par l'insertion du projet comme une halte marquant l'entrée dans le territoire gaspésien. De par sa situation géographique et son importante présence paysagère, le projet accentue ainsi le statut de Sainte-Flavie comme étant « les Portes de la Gaspésie ». À l'échelle locale, le projet fait bénéficier Sainte-Flavie d'une nouvelle infrastructure publique visant à contrebalancer la situation actuelle d'une rive privatisée. L'aménagement d'un tel espace public offrant des percées visuelles et physiques vers le fleuve permet une mise en valeur des caractéristiques paysagères de Sainte-Flavie. Le projet contribue ainsi à dynamiser la relation qu'entretient Sainte-Flavie avec le littoral en proposant un lieu de rassemblement à fort potentiel où la découverte d'une région s'initie. L'idée de séquence est aussi exploitée dans la mise en forme du projet. La proposition tire d'abord profit de l'axe actuel du quai, perpendiculaire à la route principale, renforçant ainsi l'idée d'un dépassement dans la limite actuelle de la pratique de la rive (fig. 15). L'avancée vers l'eau que le quai suggère déjà est réinterprétée et complétée par l'ajout de bâtiment de petits gabarits à la tête du quai, comme si ce dernier était prolongé et soulevé. Ces bâtiments accueillent les principaux services reliés aux besoins d'un bureau d'information touristique. L'intervention s'étend aussi de l'autre côté de la route afin

d'intégrer et de mettre en relation les différentes dimensions paysagères de Sainte-Flavie (fig. 16). Le projet vise ainsi sur une mise en relation des paysages locaux en proposant une séquence de découverte allant des terres agricoles jusqu'au fleuve (fig. 17).

Principe général

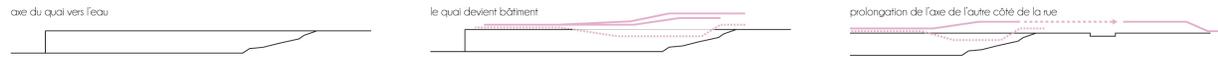


Figure 15. L'axe du quai

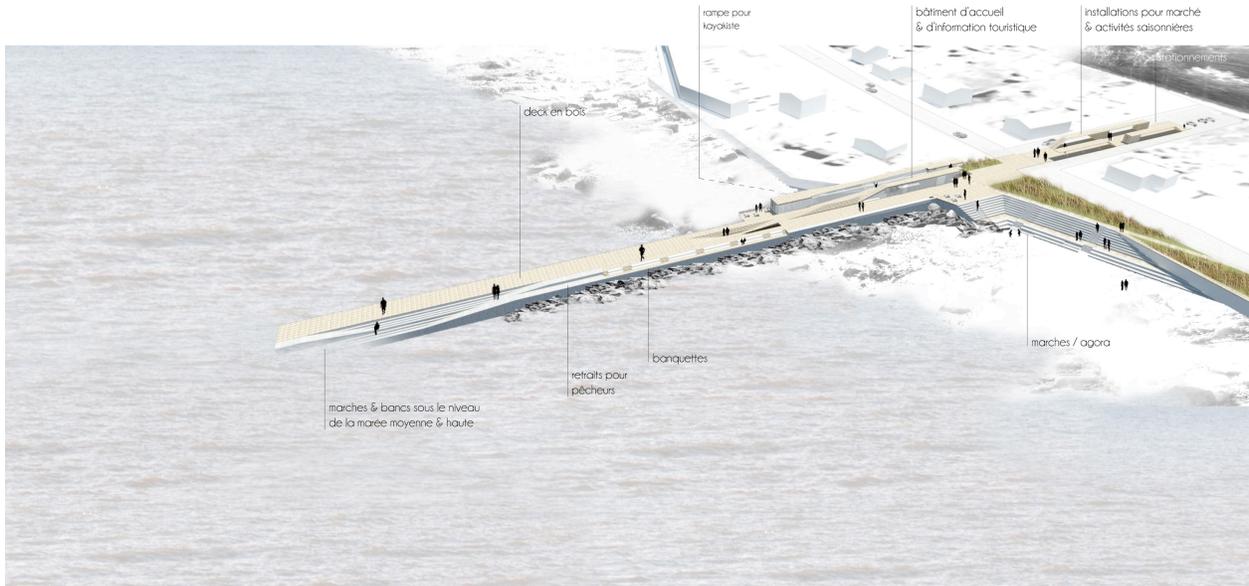


Figure 16. Axonométrie de l'ensemble du projet

Séquence paysagère



Figure 17. Mise en relation des paysages locaux : terre & fleuve



Figure 18. Bâtiment d'accueil

Modulations

Le quai est conçu de manière à offrir une diversité de points de contact avec le littoral. Ces points de contact agissent comme des percées visuelles et physiques qui contribuent à donner à l'utilisateur le plus d'opportunité possible de pratiquer la rive. Le bâtiment d'accueil, conçu comme un prolongement et un soulèvement du quai, participe aussi par son architecture à moduler la perception et l'expérience du visiteur. Des pentes douces permettent l'accès au toit et aux espaces intérieurs. À certains endroits, ces pentes sont modulées comme des marches, offrant ainsi la possibilité de s'arrêter et de contempler le paysage (fig.18 et fig. 19). Le reste du quai est travaillé dans cette même optique. En plus d'être un grand *deck* en bois qui



Figure 19. Toit accessible : point de vue en hauteur

profite aux marcheurs, le quai propose des bancs plus bas que la zone de marche afin de conserver un dégagement de la vue lorsque l'utilisateur s'assoit (fig. 20). Qui plus est, l'espace réservé aux bancs est assez large pour permettre la pratique de la pêche récréative, activité autrefois prisée par les usagers du quai.



Figure 20. Bancs

CONCLUSION

L'idée derrière cet essai (projet) était d'unir des passions personnelles : une passion inconditionnelle pour ma région et mon fleuve, ainsi qu'un intérêt marqué pour le domaine culinaire. Plus qu'un simple exercice de recherche de ressemblances et de correspondance entre la gastronomie et l'architecture, l'essai(projet) tentait de convaincre de la pertinence et de l'intelligence de la démarche analogique. La démarche de recherche-crédation proposée souhaitait également démontrer la pertinence du croisement des connaissances et de l'intersection de différentes disciplines afin d'innover de façon créative. Dans le cas présent, l'architecture étant comparée à la gastronomie, l'essai(projet) proposait une recherche théorique des diverses dimensions qui unissent les deux disciplines afin de générer et interpréter des concepts. Ces concepts ont permis l'enrichissement de la démarche architecturale lors de l'étape de la création du projet.

De manière générale, le projet contribue à dynamiser la relation qu'entretient Sainte-Flavie avec le littoral en proposant un lieu de rassemblement à fort potentiel où la découverte d'une région s'initie. C'est en puisant dans mes connaissances et dans l'interprétation du contexte de Sainte-Flavie que la réponse à la problématique posée fut d'abord développée. L'exercice du transfert par analogie a permis de poser les bases conceptuelles de l'approche (le plaisir, les séquences et les modulations) afin de répondre de manière inventive à la problématique posée. Ainsi, tel que le mentionnait Bernard Tschumi, « the pleasure of architecture is granted when architecture fulfills one's spatial expectations as well as embodies architectural ideas, concepts, or archetypes with intelligence, inventions, sophistication and irony. » (1994; 91)

BIBLIOGRAPHIE

Castle, Helen. (2002). « Food + Architecture ». *Architectural Design*, no 72, p. 4-6

Chupin, Jean-Pierre. (2010). *Analogie et théorie en architecture*, Infolio, Gollion

Collins, Peter. (2009). « L'analogie culinaire » dans *L'architecture moderne : principes et mutations 1750-1950*, Parenthèses, Marseille

De Biasi, Pierre-Marc et Legault, Réjean. (2000). *Genesis*, Paris : Jean-Michel Place [co-édité au CCA], no. 14

Fernandez, Pierre. (2002). « Approches méthodologiques et modes opératoires dans le processus de conception architecturale », dans *Cognition et création : explorations cognitives des processus de conception*, Pierre Mardaga édition, Sprimont

Faller, Onno. (2007). « The Order of Courses, a theatrically composed structure », dans *The architect, the cook and good taste*, Birkhäuser, Bâle

Franck, K. (Ed.). 2002. « Food + Architecture ». *Architectural Design*, no 72, p. 21-30

Frasconi, M. 2001. « Architectural maccheroni » URL: http://www.inmamaskitchen.com/FOOD_IS_ART/archcook.html (consulté le 3 Avril 2011).

Horwitz, Jamie et Singley, Paulette. (2004). *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge

Hurst, Rachel, & Lawrence, Jane. (2002). « Food + Architecture ». *Architectural Design*, no 72, p. 11-15

Neumeyer, Fritz. (2007). « The Homely Hearth : building and living, eating and drinking », dans *The architect, the cook and good taste*, Birkhäuser, Bâle

Norberg-Schulz, Christian. (1997). *L'art du lieu : architecture et paysage, permanence et mutations*, Le Moniteur, Paris

Parent, Claude. (2009). « Cuit et archi-cuit » dans *Le déclin*, L'Oeil d'Or, Paris

Pallasmaa, Juhani. (1996). *The eyes on the skin, architecture and the senses*, Academy Editions, Londres

Tschumi, Bernard. (1994). *Architecture and Disjunction*, The MIT press, Cambridge

Vosniadou, Stella et Ortony, Andrew. (1986). *Similarity and analogical reasoning*, Cambridge University Press, Cambridge

Wigglesworth, Sarah. (2002). « Food + Architecture ». *Architectural Design*, no 72, p. 102-104

Zumthor, Peter. (2008). *Atmosphères, environnements architecturaux – Ce qui m'entoure*, Birkhäuser, Bâle

ANNEXE I - Séquence paysagère : du fleuve aux terres



PROJET

planches telles que présentées à la critique du 16 décembre 2011



plaisir du littoral le quai comme espace public pour Sainte-Flavie

« the ultimate pleasure of architecture is that impossible moment when an architectural act reveals both the traces of reason and the immediate experience of space »
« there is rarely pleasure without seduction » - Tschumi

résumé théorique & conceptuel



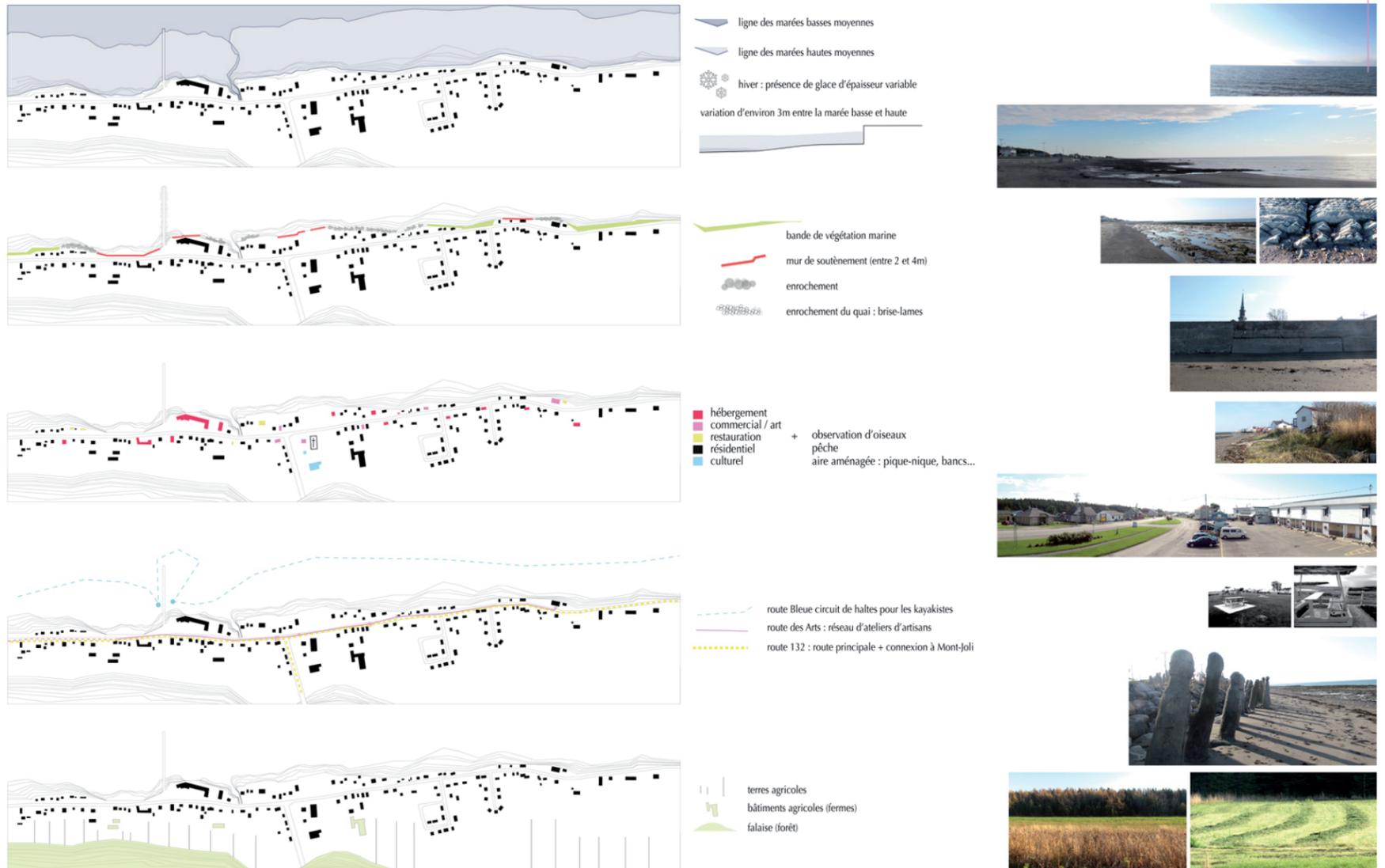
contexte général



analyse du contexte



séquence paysagère



Le quai comme espace de rassemblement

Le projet s'intéresse à développer une proposition d'espace public afin de requalifier la pratique et la préservation du littoral.
Le quai représente l'emplacement à plus fort potentiel pour créer un lieu public marquant autant par sa symbolique et sa présence paysagère que par sa situation à l'entrée du village de Sainte-Flavie.





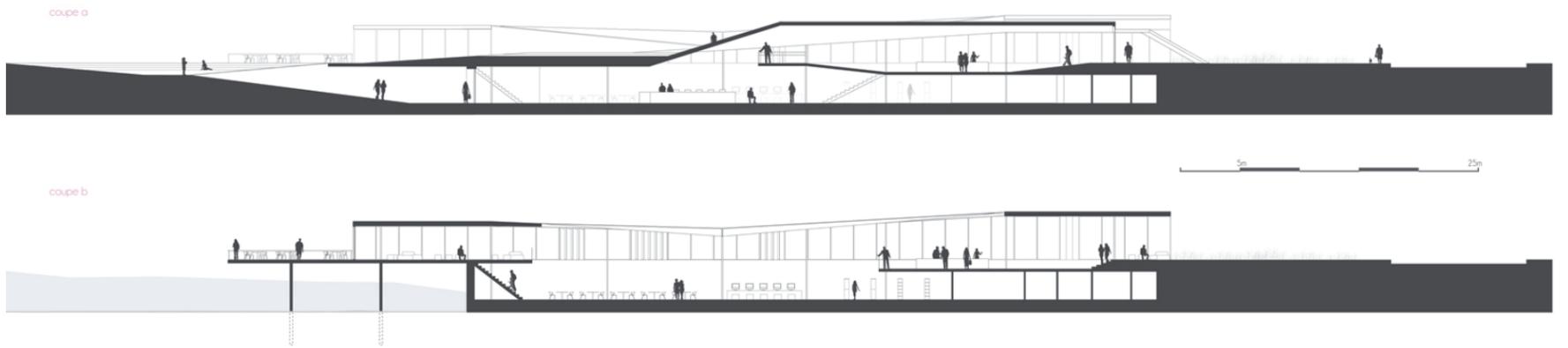
plan niveau 1

plan niveau 2



coupes longitudinales

perception du paysage : modulations par les hauteurs de circulations



axonométrie du projet

séquence de moments pour des percées physiques et visuelles vers le littoral

