

FRAGMENTS PAYSAGERS

l'hôtel à la limite

par

Léonie Roy

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

École d'architecture de l'Université Laval

Mai 2015

Résumé

Cet essai (projet) s'intéresse à l'expérience du voyage, à cette culture de mobilité et pédagogie de la curiosité remontant à l'Antiquité. L'espace du voyage contemporain, plus précisément l'espace hôtelier, fait partie de l'expérience d'altérité et de découverte accompagnant l'acte de voyager. Toutefois, une fois décortiqué, il se révèle généralement globalisé, commercialisé, prévisible et producteur de non-lieux. L'essai explore différentes manières de briser la typologie hôtelière standard, notamment par une analyse des éléments de l'hôtel, de ses limites spatiales et intimes jusqu'à n'étudier que la chambre, élément fondamental de l'hospitalité. L'essai (projet) propose donc une interprétation plus libre de l'espace hôtelier afin d'y créer une nouvelle forme de relation spatiale entre le visiteur et l'environnement naturel et social de la ville qu'il visite.

S'adressant aux voyageurs curieux à la recherche d'altérité, le projet propose un hôtel hybride, à mi-chemin entre la villégiature en nature et l'hôtel urbain encapsulé. Les chambres s'insèrent dans la falaise dans une zone située au croisement entre la friche naturelle et la ville bâtie. Elles sont positionnées selon une matrice considérant les enjeux biologique, lumineux, visuel et intime propres à la falaise. L'implantation, tout comme la formation des chambres se font à partir d'un système formé de *bioxels*, *luxels*, *pixels* et *voxels*. À la rencontre des boîtes et de la falaise, la surface topographique réagit et vient transformer la spatialité de chacune des chambres. La recherche formelle fait en sorte que chacune des chambres est modélisée selon la végétation environnante, les vues offertes et le besoin d'intimité. Cette recherche volumétrique favorise un sentiment d'intériorité et d'abri en ville. Chacune des chambres se transforme en une topographie habitée reflétant un fragment singulier de la falaise.

Membres du jury

Georges Teyssot- superviseur
Professeur titulaire, Ph. D

Samuel Bernier-Lavigne
Professeur adjoint, Ph.D.

Étienne Bernier
Architecte, Hatem+D

Maurice Martel
Architecte, Open Form architecture

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier ma famille qui a su m'appuyer dans les hauts comme dans les bas durant mes cinq années d'études. Leur soutien inconditionnel et leur confiance m'ont permis de persévérer du début jusqu'à la fin. Je tiens également à remercier mes collègues et amis Marie-Andrée, Gala, Élixa et Guillaume pour leurs judicieux conseils lors de nos nombreuses discussions. Merci à Laura, Marilyn et Mélanie qui ont su garder l'esprit ouvert en m'écoutant parler. Merci aussi à Jean-Michel, Cynthia, Alexandra, Anthony et à tous les autres pour leur aide, amitié et bons moments partagés. Finalement un grand merci à mon tuteur Georges Teyssot qui a su croire en moi du début jusqu'à la fin et dont les conseils et connaissances m'ont guidé tout au long de la session.

Table des matières

Résumé	ii
Membres du jury et remerciements	iii
Table des matières	iv
Liste des figures	v
Introduction	1
CHAPITRE 1: LE VOYAGE	
1.1 Nature du voyageur	2
1.1.1 Culture et motivations de mobilité	2
1.1.2 Généalogie du voyageur	3
1.2 Espace du voyage	5
1.2.1 Espace tissulaire et globalisé	5
1.2.2 Non-lieux et <i>placelessness</i>	6
1.2.3 L'hôtel comme hétérotopie	7
CHAPITRE 2 : LA DISSOLUTION DE L'HÔTEL	
2.1 Notion de dissolution	9
2.2 Réaliser la dissolution	11
2.2.1 Brouiller les limites intérieur / extérieur	11
2.2.2 Matérialiser l'immatériel	13
2.2.3 Briser la hiérarchie	14
2.3 La chambre comme cellule élémentaire	16
2.3.1 Naissance de la chambre à coucher et de l'intimité	16
2.3.2 La chambre d'hôtel	17
CHAPITRE 3 : LE PROJET D'ARCHITECTURE [<i>voyageur / site / hôtel</i>]	
3.1 Position touristique québécoise [<i>voyageur</i>]	20
3.1.1 L'offre hôtelière à Québec	20
3.1.2 Clientèle visée	21
3.2 Contexte [<i>site</i>]	21
3.3 Projet de recherche-crédation [<i>hôtel</i>]	22
3.3.1 Intentions, objectifs et démarche	22
3.3.2 Composition du projet	23
3.3.3 Commentaires du jury et regard critique	31
Conclusion	32
Bibliographie	33
ANNEXES	35
A : Analyse typologiques des hôtels contemporains	35
B : Planches finales du projet	37

Liste des figures

FIGURE 1 : Diller & Scofidio, <i>InterClone Hotel</i> , 1997	6
FIGURE 2 : Sou Fujimoto, <i>Centre de réhabilitation pour jeunes de Hokkaido</i> , 2006	10
FIGURE 3 : Sou Fujimoto, <i>Notes sans portée (extrait de Primitive Future)</i> , 2008	10
FIGURE 4 : Le Corbusier, <i>Axonométrie et photographie de la Villa Stein</i> , 1927	11
FIGURE 5 : Sou Fujimoto, <i>House N</i> , 2008.....	12
FIGURE 6: Herzog & de Meuron, <i>Conservatoire de danse et de musique Trinity Laban</i> , 2003	13
FIGURE 7 : SANAA, <i>Façade du musée Louvre-Lens</i> , 2012	13
FIGURE 8 : Kengo Kuma, <i>Musée et Centre de Recherche GC Prostho</i> , 2012.....	14
FIGURE 9: Palladio, <i>Pallazo Antonini</i> , 1556	15
FIGURE 10 : SANAA, <i>Stadstheather de Almere</i> , 2007	15
FIGURE 11 : Jean-Honoré Fragonard, <i>Le Verrou</i> , 1777	17
FIGURE 12 : Sophie Calle, <i>chambre 44 (extrait de L'Hôtel)</i> , 1986	18
FIGURE 13 : Étude des façades des hôtels actuels dans la Ville de Québec	20
FIGURE 14 : Carte de la distribution hôtelière actuelle	21
FIGURE 15 : Zone liminale potentielle	23
FIGURE 16 : Matrice biologique	24
FIGURE 17 : Matrice de luminosité	24
FIGURE 18 : Matrice de vue	24
FIGURE 19 : Synthèse matricielle d'implantation.....	25
FIGURE 20 : Matrice d'intimité et d'extimité	25
FIGURE 21 : Localisation des chambres.....	25
FIGURE 22 : L'hôtel fragmenté	26
FIGURE 23 : Axonométrie des systèmes.....	26
FIGURE 24 : Coupe relationnelle chambre/passerelle	27
FIGURE 25 : Passerelle expérientielle	27
FIGURE 26 : Processus de (dé) formation	28
FIGURE 27 : Échantillon de chambres	29
FIGURE 28 : Topographie habitée	29
FIGURE 29 : Matérialités intérieures.....	30
FIGURE 30 : Perspective principale	30

Introduction

Cet essai (projet) s'intéresse à l'expérience du voyage, à cette culture de mobilité et pédagogie de la curiosité remontant à l'Antiquité. Le projet propose de revoir la typologie de l'hôtel urbain contemporain comme bâtiment générateur d'une expérience de voyage autre dans la ville, liant le visiteur au contexte naturel, social et culturel du lieu qu'il visite. La proximité de la rencontre des sphères publique et intime, du global et du local rendent l'espace hôtelier riche pour la création d'une expérience de voyage et de la ville unique. S'adressant à une clientèle de voyageurs curieux à la recherche d'altérité et de dépaysement, le projet propose un hôtel hybride dans le quartier St-Roch, à mi-chemin entre la villégiature en nature et l'hôtel urbain encapsulé comme territoire de découverte et d'exploration.

L'espace du voyage contemporain, plus précisément l'espace hôtelier, fait partie de l'expérience de découverte accompagnant l'acte de voyager. Issue de la globalisation, l'augmentation constante de la mobilité mondiale a pour conséquence une commercialisation de l'espace du voyage et une homogénéisation de l'expérience hôtelière. Pour contrer cette homogénéisation, certains hôtels optent pour l'extravagance théâtrale afin se démarquer du marché au profit d'une perte de relation concrète avec leur contexte. De ce fait, le modèle de l'hôtel standard et homogène tout comme celui de l'hôtel récréatif de fantaisie peuvent se retrouver à n'importe quel endroit. Ce diagnostic n'échappe pas aux hôtels offerts dans la ville de Québec qui proposent davantage une représentation de la ville plutôt que son expérience vécue.

L'essai explore différentes manières de briser la typologie hôtelière traditionnelle, notamment par une décortication des éléments de l'hôtel, une analyse des limites spatiales et intimes et une étude plus précise de la chambre, cellule fondamentale de l'hospitalité. La recherche théorique menée évoque la possibilité de combiner sous un même lieu l'expérience de la ville animée et la stabilité passagère qu'offre la chambre d'hôtel. Par une fragmentation de l'enveloppe, une dissolution de la hiérarchie habituelle et une analyse des besoins d'intimité, l'espace de l'hôtel se dissout et acquiert une nouvelle perméabilité répondant à la fluidité des voyageurs contemporains. L'essai (projet) propose donc une interprétation plus libre de l'espace hôtelier où la coexistence spatiale des dualités d'intérieur et extérieur, d'intime et privé, de local et global crée une nouvelle forme de relation spatiale entre le visiteur et l'environnement naturel et social de la ville qu'il visite.

Chapitre 1 : Le Voyage

1.1 Nature du voyageur

1.1.1 Culture et motivations de mobilité

Selon Le Petit Robert, le voyage est un déplacement dans l'espace d'une personne se rendant dans un lieu assez éloigné. La nature du voyage est variée passant d'intentions parfois économiques ou pragmatiques, culturelles ou éducationnelles, spirituelles ou hédonistes. En 2014, selon l'Organisation Mondiale du Tourisme (OMT), 52% des voyageurs se déplaçaient pour le loisir, la détente et les vacances, 27% pour des visites familiales, médicales ou religieuses, 14% pour des motifs professionnels et 7% pour des raisons non précisées. Selon Daniel Roche (2003) dans la culture de la mobilité, les voyages et voyageurs dessinent un espace propre correspondant à des finalités sociales et culturelles bien spécifiques. Bien que les motivations de mobilité ont évolué à travers le temps, Daniel Roche affirme que l'utilité des voyages quant à elle, reste admise depuis la Renaissance comme « pédagogie de la curiosité ».

On retrace les origines du voyage par plaisir au temps de la Rome impériale où l'élite se déplaçait en quête culturelle. Au Moyen Âge, les paysans se déplaçaient pour des raisons économiques et commerciales. Il s'en suivit les pèlerinages religieux et les explorations européennes de la Renaissance. Le voyage avait alors une nature de conquête et de découverte de l'inconnu. À partir du XVII^e siècle est née la tradition du Grand Tour. Ce voyage, exclusif aux classes de la haute société allemande et britannique, avait pour but de parfaire l'éducation culturelle en allant visiter les incontournables des humanités latine et grecque. Le voyage avait un but social important puisqu'il affirmait un statut dans la société tout en permettant de développer un réseau social et un discours intellectuel. Avant l'arrivée des premiers chemins de fer et des améliorations en moyens de transport, le voyage hédoniste n'était réservé qu'aux classes sociales plus élevées. Depuis, les progrès techniques se sont enchaînés et la mobilité est toujours en croissance. Alors qu'en 1980 on comptait 227 millions d'arrivés internationaux, en 2013 on en compte plus d'un milliard. (OMT 2013) Finalement, grâce à Internet, certains trouvent même le plaisir de voyager virtuellement sans même se déplacer, remettant en question la définition même du voyage. (Smith 2001 :348)

1.1.2 Généalogie du voyageur

« Selon la perspective du voyageur, le paysage est l'expression spatiale d'une temporalité vécue. »

Mathieu Kessler

Dans la littérature de voyage et de tourisme, on retrouve une grande variété de types de voyageurs. Certaines sont en fonction de la perception des voyageurs (Urry, Kessler), d'autres par rapport à leurs motifs de déplacement (OMT, Gradburn) ou alors selon leurs comportements (Smith, Urbain, MacCannell). Voici donc une généalogie du voyageur inspirée de divers auteurs :

Explorateur

Voyageur aventurier, il explore les routes inconnues à la recherche de dépaysement dans des environnements étranges et exotiques. Voyageant souvent seul, il est imprévisible, détermine sa route au jour le jour et s'immisce souvent au sein de la communauté locale.

Voyageur de l'interstice

Voyageur rusé, il est conscient de la présence accrue du tourisme et recherche, par conséquent, les « intervalles encore vacants dans l'univers du voyage, qu'ils soient spatiaux ou temporels ». Amateur du « hors saison », il est attentif et séduit par la découverte ou la redécouverte de micro-déserts oubliés. « Le voyageur de l'interstice est ce touriste qui, au cœur de l'espace connu ou quotidien, réinvente le regard distancié nécessaire à l'expérience de l'étrangeté et au plaisir de la découverte. » (Urbain, 1993 : 225)

Voyageur pragmatique

Voyageur qui se déplace pour une fonction précise et souvent pratique. Cette catégorie regroupe les voyageurs se déplaçant pour des raisons professionnelles, médicales ou familiales. Par exemple, le voyageur d'affaires cible sa destination en fonction de l'hospitalité, du décor dramatique ou des activités extérieures disponibles pour établir son lieu d'affaires.

Touriste

Voyageur qui recherche autre chose que son quotidien dans la sécurité qu'offre l'environnement prévisible du tour organisé. Touriste évident, il fait partie de la tribu touristique qui pratique les rites et cérémonies collectives des visites « obligées » et la logique des circuits. Dean MacCannell résume bien

ce rituel moderne du touriste en quête d'authenticité : « *Si je vais en Europe, je dois voir Paris ; si je vais à Paris, je dois voir Notre-Dame, la tour Eiffel, le Louvre ; si je vais au Louvre, je dois voir la Vénus de Milo et bien sûr la Joconde...* » (MacCannell, 1999 :43)

Voyager fait appel à une ouverture des sens. La perception du voyageur est plus sensible, prête à absorber les moindres détails et curiosités. Tel que Michel Onfray l'indique: « *Voyager met en demeure de fonctionner à plein sensuellement. Émotions, affection, enthousiasme, étonnement, interrogation, surprise, joie et stupéfaction, tout se mélange dans l'exercice du beau et du sublime, du dépaysement et de la différence.* » (Onfray 2007 :39) Ce dépaysement se produit justement lorsque le code de perceptions habituel se retrouve inadapté au nouvel environnement visité. (Urbain 1993 :111) Voyager implique donc une perméabilité du corps et de l'esprit. Le corps du voyageur « *emmagine le diffus, le divers* ». Le voyage se transforme donc en une épreuve phénoménologique. Il implique également que devant l'étranger, le voyageur se retrouve souvent seul à lui même. Le voyage devient une poésie du soi, un voyage intérieur.

Ce voyage intérieur permet l'atteinte d'un certain équilibre. Selon Michel Maffesoli, pour qu'une personne trouve une certaine balance dans sa vie de tous les jours, elle a besoin d'errance et de nomadisme pour prendre conscience de la stabilité de son origine. Le retour au domicile donne donc un sens au nomadisme et au voyage. En se confrontant avec l'extérieur et l'étrange, l'individu peut ainsi vivre la pluralité sommeillant en lui. Cette antinomie entre statique et dynamique est percevable à même le voyage. La chambre d'hôtel est donc le refuge stable, bien qu'éphémère, du voyageur dans son périple nomade. Cette dichotomie quant à la pratique de l'espace du voyage renvoie à la thèse de Leroi-Gourhan : « *la perception du monde environnant se fait par deux voies, l'une dynamique qui consiste parcourir l'espace en en prenant conscience, l'autre statique qui permet, immobile, de reconstituer autour de soi des cercles successifs qui amortissent jusqu'aux limites de l'inconnu* ». (Leroi-Gourhan dans Maffesoli 1997 :74)

1.2 Espace du voyage

« L'époque actuelle serait plutôt l'époque de l'espace. Nous sommes à l'époque du simultané, nous sommes à l'époque de la juxtaposition, à l'époque du proche et du lointain, du côte à côte, du dispersé. »

Michel Foucault

1.2.1 Espace tissulaire et globalisé

L'espace de voyage contemporain est tissulaire. Tous les lieux sont maintenant touchés par l'accroissement des systèmes de communication physique et virtuel et liés à la globalisation. Par l'expansion du réseau virtuel dans le monde, le concept de localité semble perdre de sa signification. Cette perte de localité est symboliquement représentée par l'adresse électronique sans localisation spécifique des utilisateurs de ce réseau intangible. (Ito 1999 : 54) De son côté, le réseau physique permettant la communication toujours plus rapide par l'automobile, le train ou l'avion fait en sorte que le territoire jadis lisse, pour reprendre l'expression de Deleuze et Guattari, devient strié. Cette « *prolifération des villes, la multiplication des moyens de communication [...] privent peu à peu le voyageur de son espace d'errances. Cette révolution le prive surtout de l'extériorité qui fondait autrefois son prestige* ». (Urbain 1993 :70) L'ethnologue Marc Augé parle d'un impossible voyage, celui des découvertes que nous ne ferons plus à cause de la globalisation et de la création, par le tourisme, d'un spectacle stéréotypé. Selon lui, les agences touristiques sont responsables de cette « mise en fiction de monde ». Elles quadrillent la terre, la transforment en parcours et en séjours garantis de toute proximité sociale abusive. En ville on imite la campagne alors que ceux qui partent au loin se retrouvent dans « *des hôtels étrangement semblables à ceux qu'ils fréquentaient ailleurs l'année précédente* ». (Augé 1997 :12) La privatisation de l'espace qui s'est opérée par la création de circuits, de tours et de boucles devient le signe d'un enfermement. Le voyageur se retrouve claustrophobe dehors, « *prisonnier du réseau et nié de son identité* ». (Urbain 1993 :70) Dans l'espace du voyage contemporain, à la fois tissulaire et globalisé, la découverte et le dépaysement sont maintenant devenus rares. Une des façons de restaurer le mythe du voyage dans cet espace saturé est de rechercher l'intervalle, l'interstice, l'espace vide à l'intérieur du réseau, là où les « *les mailles sont moins serrées ou relâchées* ». La stratégie n'est plus la recherche du spectacle, mais plutôt celle de « *l'infiltration, de l'enclave, tournée vers la « découverte » des régions oubliées et des « civilisations » locales méconnues.* » (Urbain 1993 :71) Dans le cas de la ville de Québec, l'espace quadrillé par le tourisme est sans aucun doute le Vieux-Québec. Symbole carte postale de la ville, il n'est pratiquement habité que par les touristes. Toutefois, en marge de ce quartier historique se

cachent dans la ville beaucoup d'autres découvertes propices à intéresser les plus curieux des voyageurs qui sont enclins à sortir des sentiers battus et prévisibles des agences de voyages.

1.2.2 Non-lieux et *placelessness*

Plusieurs auteurs avancent l'idée que la modernité a amené la création de lieux dénudés de sens, d'identité ou d'authenticité. Marc Augé parle d'une *surmodernité* productrice de *non-lieux*. Cette *surmodernité* se caractérise selon trois figures d'excès : la surabondance événementielle, la surabondance spatiale et l'individualisation. Alors que selon sa définition un lieu anthropologique se veut identitaire, relationnel et historique, un *non-lieu* se définit comme ni identitaire, ni relationnel, ni historique. Selon lui, l'espace du voyageur, espace de transit et de spectacle, est l'archétype du non-lieu. Par exemple, il regroupe dans cette catégorie les moyens de transport, les supermarchés et les chaînes hôtelières, tous des *non-lieux* où l'homme n'est pas en mesure de s'approprier l'espace et reste anonyme vis-à-vis celui-ci. Dans un ordre d'idée similaire, Edward Relph avance le concept de *placelessness* selon lequel une uniformité géographique et culturelle produirait des lieux dépouillés de sens contextuel. Tel qu'il l'explique, l'augmentation de tels lieux serait le résultat de l'amélioration de la communication des dernières années et l'augmentation mondiale de la mobilité. L'effet du tourisme contemporain est également non négligeable dans l'homogénéisation des villes. Ces effets semblent être les mêmes partout dans le monde par l'apparition d'une architecture touristique conventionnelle axée sur la consommation d'un espace et d'une image préconçus d'un lieu. Des paysages touristiques sont ainsi créés par une agrégation de montagnes de chaînes hôtelières arborant fièrement le Style International. (Relph 1976 :74) Les architectes Elizabeth Diller et Ricardo Scofidio ont d'ailleurs critiqué de façon ironique cette homogénéisation des chaînes hôtelières dans leur projet InterClone Hotel. (FIGURE 1) Chacun de leur collage démontre une chambre aux dimensions semblables qui est recouverte d'une surface aux motifs représentant la culture locale ou plutôt l'image stéréotypée de cette culture. Leur critique démontre le double paradoxe de la globalisation qui homogénéise la diversité culturelle



FIGURE 1 Diller & Scofidio, *InterClone Hotel*, 1997

mondiale tout en créant des images stéréotypées de cette diversité: « *tourism retroactively fabricates diversity for its own sustenance* ». (Albrecht 2002 :97)

Relph utilise également l'exemple de l'architecture de Disneyland comme symbole de création de paysages touristiques inauthentiques. Celle-ci produit des lieux absurdes, synthétiques par une combinaison inégale d'histoire et de mythes, de réalité et de fantaisie. Toyo Ito reprend également l'idée de Disneyland comme symbole de l'encapsulé et de l'introverti, créant un environnement artificiel isolé et homogène. Par son indépendance au contexte local, le parc peut être répliqué à l'identique à Paris comme à Tokyo. Son architecture mettant en scène une fausse réalité est, pour Ito, le symbole de l'architecture contemporaine dans la ville c'est-à-dire une lignée confuse de bâtiments autonomes juxtaposés les uns aux autres ne démontrant aucune relation à leur environnement. (Ito 1999 : 54)

1.2.3 L'hôtel comme hétérotopie

L'architecture contemporaine de l'hôtel représente cette introversion et mise en scène d'une fausse réalité. L'autonomie de son fonctionnement lui accorde une indépendance et une introversion qui transforme son espace en hétérotopie. Concept avancé par Michel Foucault dans son texte « *Des espaces autres* », l'hétérotopie est synonyme d'un lieu qui se trouve en décalage par rapport aux espaces normatifs d'une société et qui obéit à des repères autres. (Bolduc 2009 :18) L'espace hôtelier répond à plusieurs des principes avancés par Foucault caractérisant les hétérotopies. D'une part, il rassemble en un seul lieu réel plusieurs espaces qui sont, par leur nature, incompatibles. Par exemple, la sphère publique de l'hôtel est située à très grande proximité de l'espace intime de la chambre à coucher. En dehors de l'hôtel, une telle proximité ne serait pas tolérée. De plus, les hétérotopies produisent souvent des coupures dans le temps. Dans l'hôtel, on perd souvent la conscience de l'extérieur et on se retrouve en rupture avec le temps traditionnel du quotidien : « *L'hôtel serait donc une hétérochronie du temps, sans mémoire, suspendant ainsi la temporalité traditionnelle qui caractérise les lieux d'une pratique quotidienne de l'espace.* » (Bolduc 2009 :21-22) Finalement, les hétérotopies ont toujours « un système d'ouverture et de fermeture qui à la fois, les isole et les rend pénétrables ». (Foucault 1984 :48) L'hôtel détient sa porte d'entrée et celle-ci n'est utilisée que par les clients qui, à travers une séquence privatisée de rituels, circulent de la réception à leur chambre. Ainsi la réelle limite entre les espaces du quotidien de la ville et celui réservé à la fonction privée de l'hôtel s'effectue de manière simultanée, au moment de traverser la porte d'entrée. L'espace public tel qu'on le conçoit traditionnellement tend à disparaître. Ce

phénomène est présent notamment autour des hôtels de la ville de Québec comme le Palace, le Hilton ou le Delta. Par leur façade introvertie et leur caractère très privé, aucune forme de vie publique ne s'opère à leur pourtour. Il y a une perte de relations sociales de proximité entre ces bâtiments et le reste de la ville, de même qu'entre habitants et visiteurs. Cette introversion fait de l'hôtel un habitat urbain sans ville. Ce phénomène est d'autant plus paradoxal lorsque l'on pense que les visiteurs du lieu viennent, pour la plupart, à la découverte de leur destination et se retrouve dans un espace reproduisant une image de celle-ci. Toutefois, le concept d'hétérotopie renvoie également à celui d'imaginaire et de rêve. L'hétérotopie est en fait un espace concret qui héberge l'imaginaire. C'est une localisation physique de l'utopie. À défaut de réfléchir l'entièreté de l'hôtel comme hétérotopie introvertie et déconnectée, l'idée que la chambre elle seule soit une hétérotopie devient intéressante. Elle devient un espace propice à l'évasion et à la rêverie tout en étant un abri dans la ville.

Chapitre 2 : Dissolution spatiale de l'hôtel

« *If we are to achieve more open spaces, we must aim for a wilderness rather than a garden.* »

Kengo Kuma

2.1 Notion de dissolution

Le concept de dissolution se caractérise par la décomposition d'un *agrégat* ou d'un *organisme* par la séparation de ses éléments constitutifs. (Le Petit Robert) Par ce procédé, un espace est créé entre les différentes parties fragmentées rendant la totalité de l'organisme perméable à différents flux. La notion de dissolution implique à la fois la naissance d'une nouvelle perméabilité, mais également un état de la matière qui est flou, ambigu et brouillé. L'idée de dissolution en architecture s'est concrétisée par les écrits de Toyo Ito, notamment par son texte « *Blurring Architecture* ». En effet, dans un désir de répondre à la fluidité virtuelle et physique de la ville contemporaine, Ito cherche à créer une architecture n'étant pas un objet introverti indépendant de la nature, mais entrevoit plutôt d'utiliser l'architecture pour marquer un domaine dans lequel on peut vivre en harmonie avec cette nature. (Ito 1999 : 57) Un tel bâtiment se caractérise par une architecture plus souple où les frontières entre l'extérieur et l'intérieur se brouillent. Les limites intérieures tendent également à disparaître par la superposition des diverses fonctions dans un même espace. Il en résulte un espace flexible et appropriable de plusieurs façons par les occupants. Finalement, par sa transparence et son homogénéité, l'architecture tend à disparaître et laisse entrevoir les caractéristiques propres à son contexte. La médiathèque de Sendai est le projet dans lequel Toyo Ito a testé sa méthode. Il traduit les stratégies conceptuelles de fluidité et de transparence par une abstraction et une dématérialisation des éléments du bâtiment. Le résultat donne une architecture qui brouille les limites entre l'intérieur et l'extérieur, le naturel et l'artificiel, le réel et le virtuel.

La notion de dissolution en architecture est aussi présente dans le discours de Kengo Kuma. Dans son recueil *Anti-Object : The Dissolution and Disintegration of Architecture*, il critique, à la manière d'Ito, une architecture qui produit des objets autonomes, introvertis et déconnectés dans la ville. Kuma prône plutôt une architecture qui tend à s'effacer. Toutefois, il n'envisage pas cette dissolution de l'architecture par la simple transparence de sa surface: « *changing the design or capacity of the surface does not change the form of architecture – an object is still an object, an enclosure remains an enclosure.* » (Kuma 2008 : 112) Selon lui, cette dissolution de l'architecture s'opère plutôt par la « *particulation* », c'est-à-dire la fragmentation de la forme en diverses particules. Dans cette méthode, le point n'est pas de dicter les

interactions des futurs occupants dans l'espace, mais de concevoir un espace lui-même en interaction : « *The space may consist only of an unprocessed cluster of particles - scattered rubble and grass - none the less, countless places will emerge and a network of relationships will develop the moment someone steps foot inside.* » (Kuma 2008 : 112-113) La fragmentation d'un bâtiment en diverses particules a d'ailleurs été expérimentée par l'architecte japonais Sou Fujimoto dans le centre de réhabilitation pour les jeunes de Hokkaido (FIGURE 2). Le bâtiment est formé de plusieurs petits cubes assemblés d'une manière qui semble aléatoire. L'espace singulier résultant de l'assemblage invite les enfants à jouer et explorer les recoins entre les volumes. Fujimoto s'intéresse spécialement à la recherche de nouvelles spatialités rendues possibles grâce à l'architecture. Il propose une approche s'éloignant de la grille traditionnelle, rigide et homogène que l'on connaît pour plutôt réfléchir l'espace comme porteur de multiples opportunités. Il fait l'analogie aux notes de musique qui sont en soi un concept abstrait, mais qui sont toujours représentées d'une façon bien rigide sur les cinq lignes formant la portée. Il suggère de réfléchir à l'espace comme si l'on voyait les notes de musique flotter dans l'espace, sans portée. En effaçant le contexte rigide connu, il en émerge de nouvelles relations spatiales. (FIGURE 3)

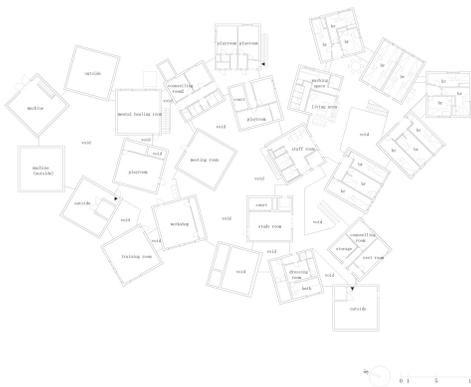


FIGURE 2 Sou Fujimoto, *Centre de réhabilitation pour jeunes de Hokkaido*, 2006



FIGURE 3 Sou Fujimoto, *Notes sans portée* (extrait de *Primitive Future*), 2008

Sachant que la typologie traditionnelle de l'hôtel est dictée par des règles très normatives qui en font un espace privatisé, introverti, homogène et hiérarchisé, la dissolution comme processus spatial semble être une piste pertinente à explorer afin d'entrevoir une nouvelle forme d'hospitalité qui favorisera la mise en relation du visiteur avec le contexte local. Par la décomposition du programme de l'hôtel en plusieurs fragments plus ou moins indépendants, les frontières entre l'intérieur et l'extérieur et entre l'intime et le public deviennent brouillées et un milieu intermédiaire est créé entre la ville et la chambre intime du visiteur.

2.2 Réaliser la dissolution

2.2.1 Brouiller les limites intérieur/extérieur

« *Man still breathes both in and out. When is architecture going to do the same?* »

Aldo van Eyck

La philosophie de Deleuze parle de la limite comme un concept ambigu, n'appartenant ni à l'intérieur ni à l'extérieur, révélant et cachant une manifestation de la différence. La limite détient plusieurs significations selon différents auteurs. Elle peut, entre autres, être considérée comme frontière, comme un changement de densité dans la matière, comme séparation ou comme connexion. Dans son texte « *Blurring Architecture* » Toyo Ito avance que l'enveloppe d'un bâtiment ne doit pas être rigide, mais qu'elle doit être perméable à son environnement comme le serait un vêtement sur la peau. La perception d'un bâtiment avec son contexte n'est plus figée, mais dépend d'une fusion entre l'intérieur et l'extérieur où la distinction entre l'espace intérieur architectural et l'espace urbain tend à s'effacer. Par sa recherche d'un environnement à mi-chemin entre l'intérieur et l'extérieur, son architecture est productrice de *place* plutôt que de *forme*. Ito voit dans la *forme* des limites bien définies alors que l'idée d'une *place* est plus souple : « *Les formes que je crée sont délimitées de manière à avoir plusieurs significations différentes: je dissous l'architecture pour faire des places.* » (Ito dans Brausch et Emery 1996 : 71) En d'autres termes, par une volumétrie flexible et une limite souple, un bâtiment peut davantage connecter avec son contexte environnant en permettant aux utilisateurs d'habiter et d'utiliser ces places.

L'historien et critique de l'architecture Siegfried Giedion note pour la première fois cette tendance à brouiller les limites entre l'intérieur et l'extérieur dans son livre *Building in France, Building in Iron, Building in Ferro-Concrete* : « *By their design, all buildings today are as open as possible. They blur their arbitrary boundaries. Seek connection and interpenetration* » (Giedion dans Rice, 2009 :189)

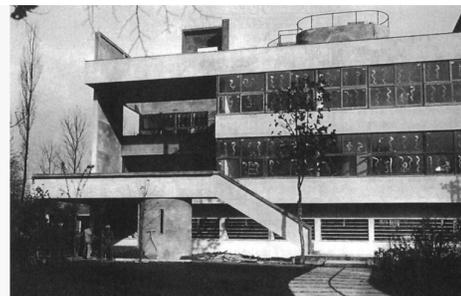
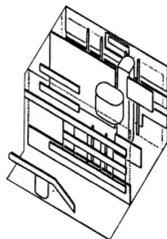


FIGURE 4 Le Corbusier, Axonométrie et photographie de la Villa Stein, 1927

Dans ce passage, il fait référence aux peintures et à l'architecture de Le Corbusier où l'on peut ressentir, par une décomposition de l'enveloppe, l'interpénétration de l'intérieur et de l'extérieur. (FIGURE 4)

« Not only in photos but also in reality do the edges of houses [of Le Corbusier] blur. There arises – as with certain lighting conditions in snowy landscapes – that dematerialization of solid demarcation that distinguishes neither rise nor fall and gradually produces the feeling of walking in clouds. » (Giedion dans Rice, 2009 :190)

Cette référence aux nuages n'est pas anodine lorsque l'on pense que dans les dernières années plusieurs architectes se sont intéressés à la formation d'une « architecture de nuage » comme expérience spatiale brouillée. On peut d'abord penser au pavillon Blur Building de Diller & Scofidio ou alors à l'installation de Tetsuo Kondo Architects et Transolar à la Biennale de Venise. Toutefois, bien que le nuage ou toute forme de vapeur soit la technique la plus littérale pour traduire la dissolution des limites, cette technique n'est pas envisageable dans la création d'un hôtel qui devra être tangible et abriter ses occupants. Il s'agira plutôt de penser à la possibilité de matérialiser cet effet ou atmosphère (voir 2.2.2).

La disparition graduelle de la frontière entre l'intérieur et l'extérieur sous la forme de plusieurs strates tel qu'opérée par Le Corbusier s'apparente à la conception de la limite chez Fujimoto. Ce dernier travaille souvent la limite par une succession de couches prenant la forme de mur avec de grandes ouvertures. Par exemple, dans son projet House N (FIGURE 5), la superposition de trois couches s'emboîtant l'une dans l'autre à la manière d'une poupée russe, dissout la frontière entre l'intérieur et l'extérieur pour transformer l'ensemble de la maison en un espace intermédiaire, un seuil habitable : *« [Thus] unlimited gradations emerge while boundaries among elements begin to dissolve and stratify. » (Fujimoto 2008 :74)* La maison se transforme en jardin, l'ouvert est aussi le fermé, l'intérieur est extériorisé et vice-versa. Ainsi la limite disparaît puisqu'elle devient habitable et participe à l'expérience du bâtiment.

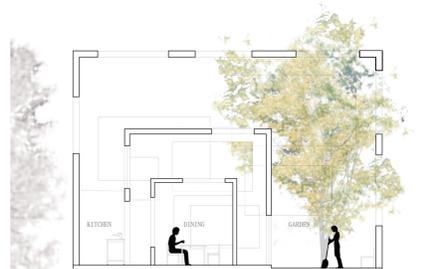


FIGURE 5 Sou Fujimoto, House N, 2008

2.2.2 Matérialiser l'immatériel

Considérant qu'un bâtiment doit bel et bien être tangible, le défi est d'arriver à matérialiser l'immatériel. Il s'agit donc de montrer par la matérialité et la géométrie d'un bâtiment, l'apparence brouillée d'une dissolution. Tel que Jonathan Hill l'indique, ce qui est intéressant dans l'immatériel, ce n'est pas l'absence de matière, mais plutôt la perception d'une absence de matière. (Hill 2006 :72) Professeure en histoire de l'architecture, Vittoria Di Palma distingue quels effets produisent un sentiment d'ambiguïté quant à la perception d'une œuvre en art comme en architecture. Son analyse se concentre sur la dissolution de la surface. À travers l'architecture d'Herzog et de Meuron, notamment du Conservatoire de musique et de danse Trinity Laban à Londres, elle démontre comment le travail de matérialité de la surface, par une combinaison juste de couleur, de transparence, d'opacité et de réflexion tend vers la dissolution de la dite surface. (FIGURE 6) Cette dissolution est produite par un questionnement constant entre ce qui est vu et ce qui ni pas vu : « *Laban's dissolved surface – its translucent skin, the visibility of the structural grid through that skin and the appearance of colour within it – produces an impression of evanescence that undermines any notion of an architectural object* ». (Di Palma 2006 : 35) Une tension est créée par le jeu de visibilité de la structure régulière et de la surface éphémère. Le bâtiment donne donc l'impression simultanée d'une stabilité et d'une mutabilité. Cet effet est aussi produit au Musée Louvre-Lens en France où la matérialité de la façade varie entre le visible, le non visible et la réflexion. (FIGURE 7)



FIGURE 6 Herzog & de Meuron, *Conservatoire de danse et de musique Trinity Laban*, 2003



FIGURE 7 SANAA, *Façade du Musée Louvre-Lens*, 2012

Le verre oscillant entre transparence et réflexion ainsi que l'aluminium, sont des matériaux permettant les ambiguïtés visuelles. La transparence du verre permet de laisser entrer visuellement le contexte environnant alors que son état réfléchissant remet en question la nature de ce qui perçu. L'aluminium, par sa réflexion floue, vient produire sur la surface une version brouillée et évanescence du paysage aux alentours. La combinaison des trois différents effets vient dissoudre la surface et lui donner une

profondeur bien qu'elle soit en réalité très plane. Cette profondeur peut également s'opérer, à la manière suggérée par Kengo Kuma, c'est-à-dire par la parcellisation du matériau. Le jeu de densité plein/vide de la matière permet à la surface de créer une fusion entre l'intérieur et l'extérieur. Cet effet est produit dans le projet de Musée et Centre de recherche GC Prothro qu'il a réalisé au Japon en 2012. (FIGURE 8) Par la fragmentation du bois en un élément simple, il joue avec les variations de densité pour créer une volumétrie aux espaces variés qui sont parfois ouverts sur l'extérieur ou plus refermés et intimes. Le résultat donne une structure aux limites floues où la volumétrie matérielle et artificielle du pavillon se dissout dans le paysage naturel du parc. Qu'elle soit produite par des jeux de densité de matière ou de transparence, d'opacité et de réflexion d'une surface, la dissolution matérielle permet de varier les degrés d'intimité et de relation à l'extérieur d'un espace. Cette capacité s'avéra très utile dans l'hôtel où l'espace de la chambre demande une intimité tout autre que celle dans le reste du bâtiment.



FIGURE 8 Kengo Kuma, *Musée et Centre de recherche GC Prothro*, 2012

2.2.3 Briser la hiérarchie

En architecture, le plan et tous les éléments qu'il contient : murs, portes, fenêtres, escaliers permettent de traduire la nature des relations entre les occupants d'un espace. Connexion, séparation, hiérarchie, ordre, centralité, axe s'orchestrent et forment une organisation spatiale. Tel qu'expliqué précédemment, l'espace hôtelier traditionnel est extrêmement hiérarchisé. Les degrés d'intimités se définissent comme un cadre séquentiel ritualisé dès l'entrée dans le bâtiment. De la porte, passant par le hall, la réception, l'escalier, ainsi que le corridor, le visiteur arrive jusqu'à la chambre, destination finale de l'intime. Robin Evans, dans son texte *Figures, Doors and Passages*, analyse l'évolution de l'organisation spatiale et de son impact sur les interactions sociales qui y sont associées. Il démontre que le système de corridor ou d'une circulation centrale distribuant une série de chambres n'a pas toujours été le modèle commun de

l'architecture. Selon lui, le corridor est en fait une invention britannique du 16^e siècle. Il fait remarquer que dans l'Italie médiévale, le plan des bâtiments était à l'image d'une proximité et intimité sociale entre les habitants. Tout d'abord, les pièces avaient plus qu'une seule porte ou accès. Par exemple, dans le plan du Palazzo Antonini de Palladio (FIGURE 9) datant de 1556, pratiquement chaque pièce communique aux pièces adjacentes transformant le plan en une matrice discrète de pièces interconnectées. Une autre caractéristique importante du plan est qu'il n'admet aucune distinction spécifique entre un chemin à prendre à travers la maison plus qu'un autre. En d'autres termes, il n'y a pas de hiérarchie claire entre les pièces et il n'y a pas de liens de circulation prédéfinis. Une fois à l'intérieur, une infinité de possibilités s'offre au visiteur pour se rendre à un espace précis. C'est notamment parce que ce type de distribution favorisait les rencontres imprévues qu'il est peu à peu disparu de l'architecture domestique.

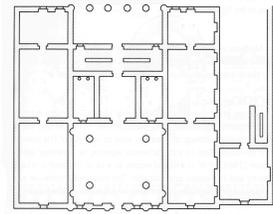


FIGURE 9 Palladio, *Palazzo Antonini*, 1556

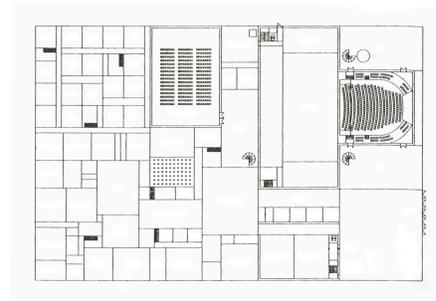


FIGURE 10 SANAA, *Stadstheater de Almere*, 2007

En effet, c'est pour des buts pratiques, mais aussi sociaux que le corridor est apparu. Les interférences imprévisibles entre les servants et les habitants de la maison étaient diminuées si chacun détenait sa propre circulation. Plus récemment, cette idée de matrice porteuse de rencontres est réapparue en architecture. La firme japonaise SANAA s'intéresse aux nouvelles hiérarchies possibles avec le plan. Leur but est de créer une architecture sous la forme d'un espace public à l'image d'un parc où l'occupant détient une grande flexibilité dans le choix de ses mouvements. Par exemple, le plan du Stadstheater de Almere au Pays-Bas (FIGURE 10) démontre une contiguïté spatiale d'une pièce à une autre sans qu'il y ait une articulation bien définie. Mise à part la grandeur variée des pièces, le plan efface toute forme de hiérarchie puisque chaque pièce est adjacente. Tous les éléments sont disposés de manière à créer une situation d'équilibre : « *Structurée mais amorphe, chaque partie du plan est autonome jusqu'à la cellule, permettant, par un phénomène fractal ou de pixellisation, de produire de nouveaux plans de cadrages successifs.* » (Schärer 2003 :96) En travaillant les pièces comme des cellules ou des pixels, cela permet une grande flexibilité autant dans l'aménagement des espaces que dans l'appropriation future des occupants. Au final, le choix de placer un programme plus qu'un autre dans chacune des pièces ne démontre qu'une

des nombreuses possibilités générées par le plan. Pour SANAA, il ne s'agit pas de créer une non-hiérarchie, mais à d'en former de nouvelles. (Cortès 2008 : 47) En recherchant un équilibre dans l'instabilité, l'espace se forme en une sorte de *chaos contrôlé* qui devient vecteur de dynamisme permettant l'errance libre dans l'espace.

2.3 La chambre comme cellule élémentaire

2.3.1 Naissance de la chambre à coucher et de l'intimité

À la manière des matrices décrites plus haut, avant d'acquérir un isolement plus privé lié à l'évolution de l'espace domestique, la chambre était considérée comme une pièce parmi tant d'autres dans la maison. En effet, certains sociologues se sont attardés aux plans d'architectes pour démontrer la naissance assez tardive d'une architecture domestique où une distinction plus fonctionnelle des pièces remplace les enfilades habituelles. (Perrot 2009 :66) De plus, les différentes catégories sociales ont joué, avec plus ou moins d'influence selon les cultures, sur l'isolement actuel de la chambre à coucher. La bourgeoisie, surtout anglaise accordait beaucoup d'importance à ce qu'ils appellent «*privacy*», en l'occurrence, tout ce qui a trait au domaine privé et par le fait même à l'intimité. La chambre était pour eux un domaine où l'étranger n'était admis.

Selon Gérard Wajcman, la notion d'intimité provient essentiellement de l'enjeu d'être vu ou de ne pas être vu : « *L'intime est ce lieu, quel qu'il soit, où qu'il soit, aussi infime qu'il puisse être, où le sujet peut se tenir et se sentir hors de portée de l'Autre, hors de sa puissance, de toute puissance, libre réellement.* » (Wajcman 2008 :9) Tel qu'expliqué précédemment, l'intime est également étroitement lié à l'évolution architecturale et sociale du statut de la chambre à coucher. En effet, Wajcman retrace sa matérialisation à la Renaissance lorsque la chambre devient un lieu fermé et secret qui se retrouve désormais placé au centre de la maison. La chambre devient le lieu du sommeil, du plaisir, mais aussi de la souffrance et de la mort. Ces nouvelles connotations impliquent donc qu'il faut fermer la porte pour créer une zone d'ombre à l'abri des regards. C'est aussi le moment dans l'histoire où apparaît le verrou, système permettant de barrer de l'intérieur la pièce, rendant celle-ci encore plus impénétrable. Le tableau célèbre de Fragonard illustre très bien la signification de la chambre close et verrouillée (FIGURE 11).



FIGURE 11 Jean-Honoré Fragonard, *Le Verrou*, 1777

Le verrou amène inévitablement à la privatisation de l'espace de la chambre. Celle-ci incarne le droit de l'homme au secret et à la discrétion. Wacjman va jusqu'à supposer qu'en l'absence du regard étranger la zone devient un endroit où l'on arrive à se sentir «chez-soi», chez l'Autre. Ce concept devient pertinent lorsque l'on réfléchit à la chambre d'hôtel qui, bien que dans un monde étranger, peut recréer un espace rassurant et intime pour ses occupants.

2.3.2 La chambre d'hôtel

La chambre d'hôtel se caractérise souvent par sa banalité. Toutefois, derrière ce scénario prévisible se cache une flexibilité d'appropriation pour ses divers occupants. Pour certains, la chambre est un lieu de rencontre, alors que pour d'autres, un lieu d'isolement. Le touriste appréciera une belle vue, l'esthète les détails du mobilier, le solitaire la douceur d'une sécurité discrète, les amoureux le havre d'un lit profond et l'intimité protectrice des murs alors que l'homme d'affaires appréciera la commodité des services et d'un confort minimal. (Perrot 2009 :217) L'architecture de la chambre qui apparaît comme étant commune s'explique par ce besoin de répondre à une clientèle des plus diversifiées. Le canevas blanc se transforme à la demande, en simple objet de consommation, en refuge secret, en intimité éphémère ou en lieu de tous les possibles :

Objet de consommation

Alors que la chambre domestique est souvent la mise en scène du lit, la chambre d'hôtel le désacralise en lui redonnant son statut « d'objet de service. » La chambre d'hôtel est, après tout un service que l'on

achète. Cette réalité est très bien représentée au Japon par les concepts de *Love Hotel* où les clients choisissent leur chambre à la carte selon des photos présentées à la réception.

Refuge anonyme

La chambre peut aussi être perçue comme un refuge. Historiquement, ce qui transformait les grands hôtels du 19^e siècle en véritables palaces était la somptuosité des parties communes et publiques. La chambre, pourtant finalité première de l'hospitalité, était moins spectaculaire, anonyme et répétitive. Cette répétition d'une même espace à l'identique faisait en sorte qu'aucune des chambres ne se distingue. En faisant partie d'un tout homogène, la chambre s'efface et disparaît dans la masse, tout comme son occupant, qui peut y trouver son havre de paix. La chambre devient un refuge dans la ville. Elle permet un temps d'arrêt « où convergent différentes représentations de soi et de l'autre et où se reconstruisent, sur des fondements instables, de nouvelles configurations d'une identité confrontée à un monde résolument étranger ». (Bolduc 2009 :3) Son caractère secret et anonyme garantit une forme de liberté à ses occupants. Par exemple, pour Kafka, la chambre d'hôtel est le lieu d'isolement, l'air de repos et de silence où il peut écrire tranquillement. L'idée de détenir la clé d'un espace à soi, bien que provisoire, lui apporte un profond sentiment de liberté. (Perrot 2009 :217)

Intimité éphémère

La chambre d'hôtel est le lieu d'une intimité éphémère. L'artiste française Sophie Calle tente de capturer cette intimité dans ses photos de chambres d'hôtel. Employée comme femme de chambre dans un hôtel vénitien, elle observe l'appropriation quotidienne des chambres par les gens séjournant à l'hôtel à travers une collection de photographies de leurs effets personnels. Ses photographies capturent l'essence de leur passage, les traces du sommeil et l'empreinte de leur intimité. Dans son étude, la figure du lit est vue comme la révélation de l'intime. Par exemple, un soir la chambre 44 est occupée par un homme discret qui dort du côté droit du lit. (FIGURE 12) Le lendemain, cette même chambre loge une femme qui occupe le côté gauche. Sophie Calle capture cette « image furtive d'une rencontre manquée ». (Calle 1984 : 33)

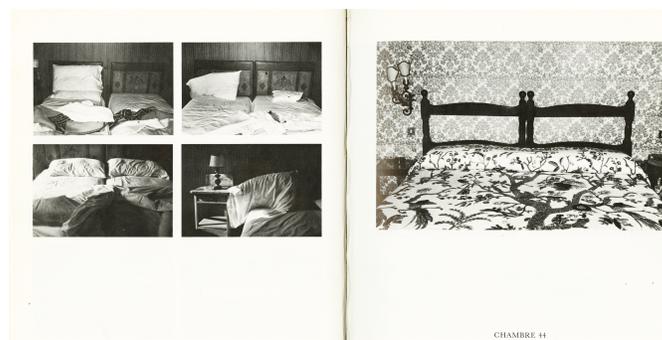


FIGURE 12 Sophie Calle, *Chambre 44* (extrait de *L'Hôtel*), 1986

Les thèmes comme l'absence, l'intimité et le voyeurisme sont fréquents dans l'œuvre de Calle. Sa démarche artistique implique souvent la filature d'étrangers ou toute autre forme d'incursion subtile dans la vie des inconnus. Avec *L'Hôtel*, elle observe les moindres détails de vies qui lui resteront toujours étrangères. Par leur caractère interdit, ses photos démontrent à quel point l'appropriation d'une chambre d'hôtel peut être intime. Seuls les employés de l'hôtel sont témoins de cette intimité éphémère, puisqu'après chaque passage, la chambre retrouve sa neutralité attendue.

Lieu des possibles

Sans mémoire ni trace, la chambre d'hôtel est le « théâtre de l'immatériel ». Plusieurs artistes et écrivains se sont arrêtés à sa banalité commune qui en fait un espace bien particulier, un lieu où tout est possible. Mise en scène de l'imaginaire, elle se présente comme un canevas blanc sans histoire. L'architecte Rem Koolhaas dénote le potentiel de la chambre comme une page blanche et vierge: « [...] *in a hotel room you have no history, you only have an essence. You feel like you're all potential, waiting to be rewritten, like a crisp, blank sheet...* » (Koolhaas 1995 :780)

En bref, plus la géométrie de la chambre est simple et sobre, plus elle satisfera les besoins variés de ces futurs occupants et permettra le libre cours à leur imagination. En plus d'offrir un certain confort, elle doit aussi être à l'abri des regards afin de recréer ces zones d'ombre nécessaires aux besoins d'intimité associés à la chambre à coucher. Elle se doit également d'offrir un panorama ou du moins un aperçu des alentours aux voyageurs, tout en restant partiellement cachée des regards étrangers. Finalement, elle devient un espace où l'on peut voir sans toutefois nécessairement être vu.

Chapitre 3 : le projet d'architecture [voyageur/site/hôtel]

3.1 Position touristique québécoise [voyageur]

3.1.1 L'offre hôtelière à Québec

La région de Québec est connue pour ses multiples attraits. Ces forces sont souvent définies comme étant le mélange original entre ville, région, nature et culture, les quatre saisons bien définies et le Fleuve St-Laurent. (ROZON, 2011) La ville de Québec, quant à elle, est généralement perçue par ses visiteurs comme capitale romantique, historique et nordique. On remarque que ces images touristiques se reflètent également dans le caractère de l'offre hôtelière. D'une part, le Château Frontenac est l'icône par excellence de la ville. Représentant le romantisme historique d'une autre époque, il fut d'abord un hôtel sur la route, issu de l'expansion des chemins de fer pour ensuite devenir avec le temps, l'image de la ville grâce à son caractère grandiose et à sa localisation surplombant le fleuve. Inspiré par ce romantisme historique, les hôtels de la ville ont cette tendance à imiter l'image du château dans leur architecture comme leur design intérieur. Que ce soit des hôtels de moyenne envergure ou des « *Bed and Breakfast* », ils s'adressent principalement aux touristes de masse recherchant cette image qu'il croit « authentique » de la ville. L'autre typologie la plus présente dans la ville est l'hôtel moderne standardisé. Cette typologie se retrouve à l'extérieur de l'enceinte de la vieille ville et s'adresse aux voyageurs d'affaires, aux touristes récréatifs et aux touristes de masse. On retrouve dans cette catégorie les hôtels d'affaires et de fantaisie comme le Delta, le Hilton, le Marriott ou le Palace.



FIGURE 13 Étude des façades des hôtels actuels dans la Ville de Québec

Ces hôtels se caractérisent par leur façade introvertie (FIGURE 13), leur faible lien avec le contexte urbain et leur design prévisible et homogène. Ces attributs font en sorte qu'ils pourraient très bien se retrouver à n'importe quel endroit. On constate donc que l'offre hôtelière actuelle s'adresse à une clientèle précise recherchant soit l'image de la ville romantique et historique ou le séjour confortable et prévisible.

3.1.2 Clientèle visée

Le projet de recherche-cr ation s'adresse   une cat gorie de voyageur peu repr sent e dans l'offre, soit celle du voyageur de l'interstice. Tel qu'expliqu  dans le chapitre 1, il est le voyageur rus , conscient de la pr sence du tourisme, qui recherche la d couverte et l'alt rit  dans les « intervalles encore vacants dans l'univers du voyage ». (Urbain 1993 :225) Le projet r pond  galement   la nouvelle demande des voyageurs arborant une simple identit  qui d sire une exp rience du voyage plus simple, enracin e et humaine.

3.2 Contexte [site]

Selon les r cits de voyage du Moyen  ge et de la Renaissance, la ville fut la premi re curiosit  touristique puisqu'au sein de ses murs, elle regroupe la concentration des valeurs d'une civilisation. Son espace r ticulaire est propice aux interactions, aux interstices, aux fl neurs et   la d couverte. Le choix d'un site urbain a donc  t  favoris  dans un but de cr er des potentialit s d'interactions entre les voyageurs et le contexte local. De plus, en  tablissant un inventaire des h tels actuels dans la ville (FIGURE 14), on r alise que le quartier du Vieux-Qu bec est largement couvert en choix d'h tellerie prenant souvent la forme de petits manoirs priv s. Le quartier St-Jean-Baptiste, situ  juste   c t , est aussi grandement desservi par les grandes cha nes h teli res tel le Hilton et le Delta qui sont pr sentes sur la colline Parlementaire.



FIGURE 14 Carte de la distribution h teli re actuelle

On retrouve aussi plusieurs hôtels dans le quartier St-Roch, mais ceux-ci sont situés un peu plus en marge des autres présents dans la ville. De plus, le quartier St-Roch, souvent inconnu du voyageur, est un environnement hétérogène, artistique, stimulant et souvent oublié qui offre la possibilité de découvrir la ville autrement. Les trois quartiers sont séparés d'une part par les échangeurs de l'autoroute Dufferin-Montmorency, mais aussi par l'important dénivelé que forme le coteau Ste-Geneviève. Celui-ci délimite la Haute et la Basse-Ville et agit comme une barrière parfois franchissable par divers escaliers ou accès routiers, parfois infranchissable à cause de dénivelés rocheux trop importants. La falaise se caractérise donc comme cette zone limite, appartement ni à la haute ni à la basse ville, où se chevauchent la nature urbaine laissée à elle-même et les faibles traces d'une construction humaine. Toutefois, sa topographie particulière et sa végétation assez dense permettent la création d'une certaine intimité. Cette même topographie accentuée offre différents points de vue ainsi que des panoramas sur le fleuve, les montagnes et la Basse-Ville. Finalement, la falaise participe grandement à l'image de la ville et marque depuis longtemps l'imaginaire collectif qui lui est associé. L'essai (projet) tente donc de mettre en lumière les opportunités qu'offre cette contrainte du paysage à la rencontre de trois quartiers urbains importants et vient habiter et célébrer cette limite naturelle.

3.3 Projet de recherche-crédation [hôtel]

3.3.1 Intentions, objectifs et démarche

Le projet propose une exploration de la dissolution de l'espace hôtelier traditionnel comme potentiel de transformer cet espace en un milieu expérientiel, intime et social mettant en relation le visiteur au contexte local. De cette mission découlent certains enjeux tels que le rapport au contexte local, le lien intérieur/extérieur, l'expérience et la perception des voyageurs, ainsi que le rapport d'intimité et extimité. Le projet propose l'extraversion de l'hôtel par la fragmentation de ses fonctions et de sa hiérarchie habituelle. Les limites entre l'intérieur et l'extérieur et entre l'intime et l'extime sont redéfinies pour créer une nouvelle perméabilité au contexte naturel et urbain. La stratégie de fragmentation est née à la suite de constats décelés par une de l'analyse typologique de l'architecture hôtelière contemporaine. (ANNEXE A) L'idée est d'explorer le concept de dissolution pour transformer l'espace de l'hôtel préalablement introverti en espace perméable, connecteur et générateur d'interactions sociales.

L'hôtel, par sa nature d'hébergement éphémère, est à la fois pour ses occupants un lieu de passage et refuge éphémère dans le voyage. Comment répondre à cette dualité entre le dynamisme du mouvement et le refuge statique ? L'hôtel devient ainsi le pont entre l'extériorité de la ville et l'intériorité des

voyageurs. L'espace émergeant agit comme catalyseur d'un dialogue nouveau entre l'individu et son environnement. Le monde extérieur de la ville et l'intérieur intime de la chambre ne sont plus vus comme deux polarités distinctes, mais plutôt comme deux réalités ambivalentes. Le projet questionne ainsi la perception habituelle que l'on peut avoir d'une typologie réglementée et propose une exploration plus permissive et intuitive de cet espace du voyage. Son développement oscille donc entre une méthodologie basée sur des concepts théoriques et des précédents ainsi que sur une approche intuitive personnelle.

3.3.3 Composition du projet

Implantation des chambres

L'idée de fragmentation renvoie souvent à l'image d'une étendue vaste et aléatoire. Toutefois, bien au contraire, l'implantation des diverses chambres de l'hôtel doit avoir une signification bien précise sachant qu'un des objectifs principal du projet est d'explorer comment le séjour d'un visiteur et son expérience hôtelière peuvent être modulés et influencés par le contexte naturel et social existant. Un système de matrice a donc été mis en place comme méthodologie directrice de l'implantation de l'hôtel à même la falaise. Tout d'abord, une zone limite potentielle (FIGURE 15) a été élaborée en fonction de l'emplacement actuel des hôtels existants, mais aussi dans un but de créer de nouvelles connexions dans le quartier, notamment entre les escaliers Lépine et de la Chapelle.

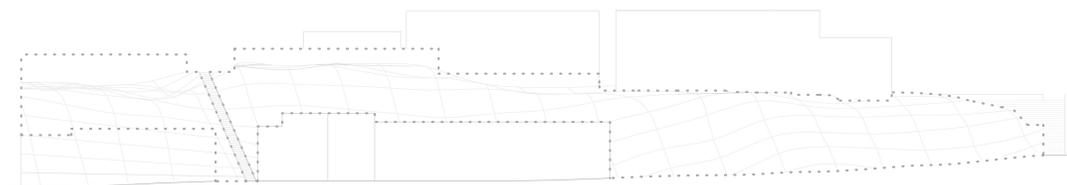


FIGURE 15 Zone liminale potentielle

L'idée générale est d'ensuite recouvrir l'ensemble de cette zone d'une matrice fictive formée de carrés de 2 m par 2 m qui divisent la falaise. Puisque la falaise est avant tout un territoire où la verticalité porte tout son sens, l'implantation du projet est d'abord réfléchi en coupe. L'ensemble des matrices représente donc l'environnement de la falaise en élévation selon des paramètres distincts propres au projet, soit le contexte naturel, l'apport en lumière naturelle, la vue et les degrés d'intimité.

La première matrice est celle biologique formée de *bioxels* (FIGURE 16). Elle constitue l'inventaire biologique du site, de la nature la plus dense (vert forêt), à celle moins dense (vert pâle) en passant par le minéral (gris pâle) jusqu'aux traces de constructions humaines artificielles comme par exemple le reste de fondations de béton (gris foncé). La mosaïque traduit donc l'interface entre le naturel et l'artificiel bien particulier que l'on retrouve sur le site.

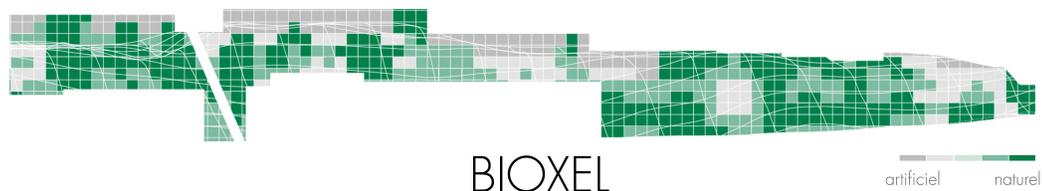


FIGURE 16 Matrice biologique

La deuxième matrice entrant en jeu est celle de luminosité formée par les *luxels* (FIGURE 17). Elle répertorie les différents apports en lumière sur la falaise par la superposition de son ensoleillement aux solstices d'hiver et d'été, ainsi qu'à l'équinoxe. Les *luxels* dépendent donc de l'ombre portée par les bâtiments voisins et de l'orientation de la falaise en elle-même.

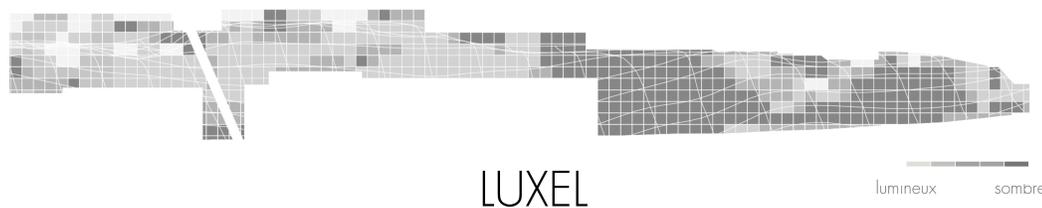


FIGURE 17 Matrice de luminosité

La troisième matrice est constituée de *pixels* traduisant la qualité de la vue possible à divers endroits dans la falaise (FIGURE 18). Les *pixels* bleu pâle représentent donc la meilleure vue possible alors que ceux plus foncés indiquent les endroits où le panorama est absent ou obstrué. La hauteur apporte donc généralement la meilleure vue, tout comme l'absence d'une végétation très dense.

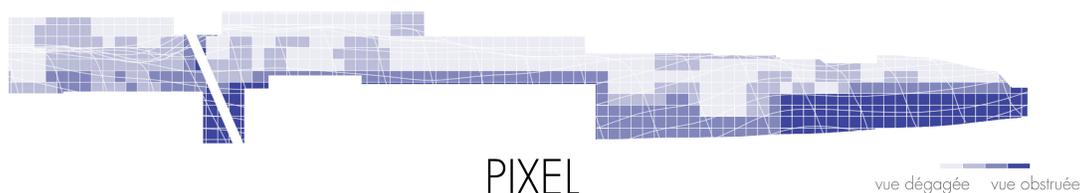


FIGURE 18 Matrice de vue

Une fois les paramètres naturel, lumineux et visuel analysés, les trois matrices sont superposées ensembles dans le but de déterminer la zone d'implantation. La synthèse obtenue (FIGURE 19) révèle, en plus pâle, l'endroit le plus propice à héberger des visiteurs. Cet emplacement est donc là où il y a plus ou moins de végétation donc favorable à la construction, là où il y a un bon apport de lumière naturelle et là où la vue est intéressante pour les futurs occupants.

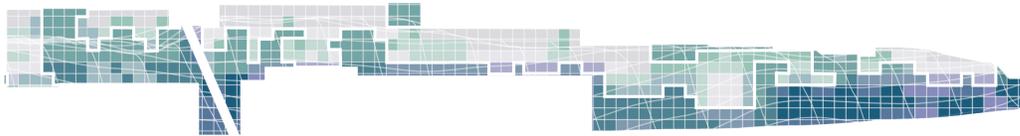


FIGURE 19 Synthèse matricielle d'implantation

Le périmètre obtenu est ensuite superposé à une matrice finale, celle d'intimité et d'extimité formée de voxels (FIGURE 20). Les voxels représentent les différents degrés d'intimité que l'on retrouve dans la falaise. À la différence des autres formes de pixel, les voxels se matérialisent aussi en volume lors du processus de formation des chambres. La matrice d'intimité et d'extimité sert donc à situer l'ensemble des chambres. Ces dernières sont positionnées là où l'on retrouve la plus grande variété de degré d'intimité possible (FIGURE 19). Cette méthode d'implantation permet à chaque chambre d'avoir des zones abritant les fonctions les plus intimes de la chambre tout comme d'autres plus extraverties où il est notamment plus facile d'observer le paysage environnant.

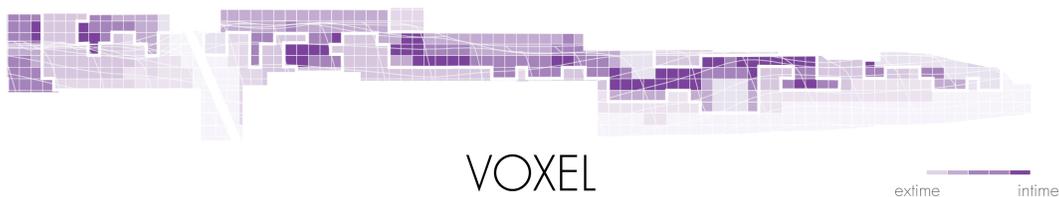


FIGURE 20 Matrice d'intimité et d'extimité

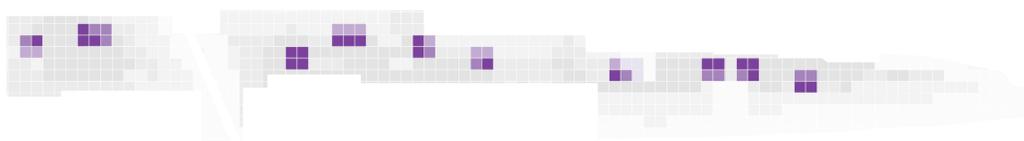


FIGURE 21 Localisation des chambres

De la grille initiale deux typologies formelles de chambres sont créées, soit un module plus petit de 4m de largeur par 4 m de hauteur et une typologie plus grande de 6 m de largeur par 4 m de hauteur. Au final, la méthodologie issue des matrices permet une implantation qui est à la fois qualitative et quantitative. Elle permet de faire ressortir, à grande échelle, des paramètres précis du site. Ceux-ci seront ensuite traduits à plus petite échelle dans l'expérience spatiale de la chambre.

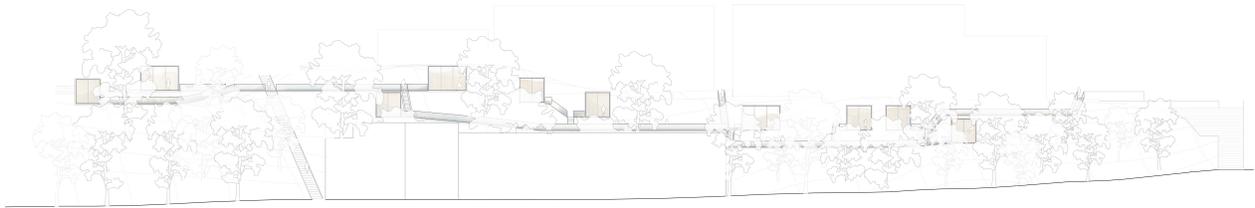


FIGURE 22 L'hôtel fragmenté

Composition de l'hôtel : la circulation et les chambres

Dans le projet, la fonction de l'hôtel est simplifiée pour se concentrer sur l'usage primitif de l'hospitalité, c'est-à-dire d'offrir le logis aux visiteurs. L'hôtel se compose donc de deux systèmes simples, mais essentiels, soient la circulation et les chambres (FIGURE 23).

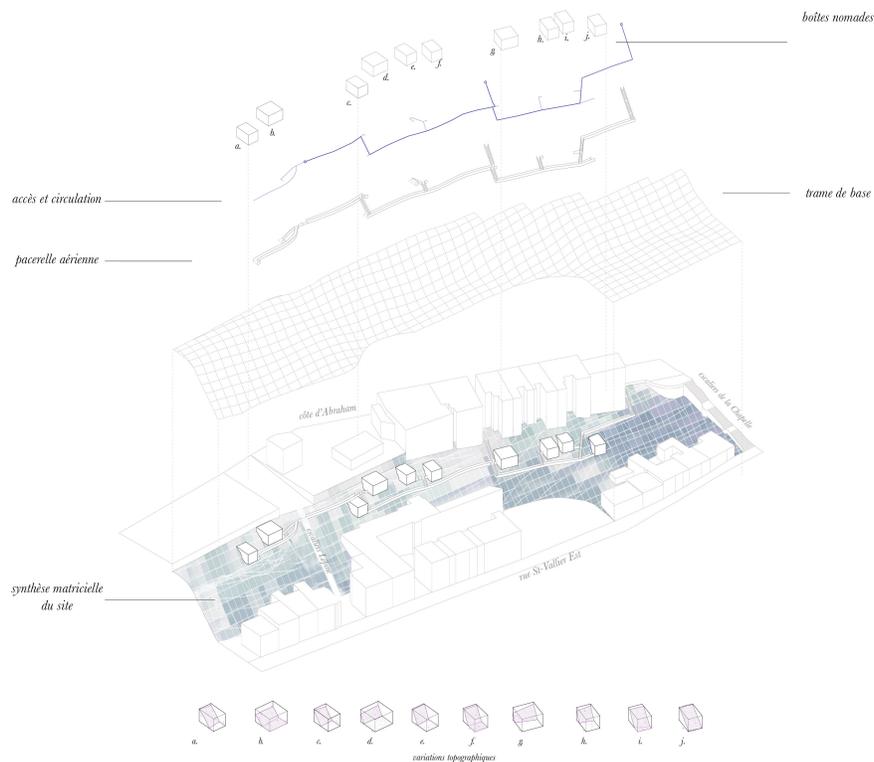


FIGURE 23 Axonomie des systèmes

a. la circulation

La circulation est un système indépendant reliant toutes les chambres ensemble. Elle est superposée à celle-ci et se faufile entre les boîtes, passant parfois sous les volumes de manière à préserver au maximum l'intimité désirée des occupants se retrouvant à l'intérieur (FIGURE 24). La circulation devient en elle-même un attrait de l'hôtel permettant un contact autre avec la falaise. Tantôt tactile, tantôt vertigineux, tantôt enveloppé dans la végétation, son passage permet une grande variété d'expériences. Accessible à tous, elle établit une nouvelle connexion entre les escaliers Lépine et de la Chapelle. La matérialité de la passerelle participe également aux diverses expériences de la falaise. Son plancher en caillebotis permet une transparence avec le contexte créant une expérience parfois vertigineuse, parfois ancré dans le roc. Le garde-corps, quant à lui, démontre une certaine opacité du côté nord avec des panneaux d'aluminium anodisé. Ces derniers offrent le reflet vague du paysage aux alentours. Du côté sud, c'est-à-dire du côté de la falaise, se sont plutôt des câbles qui font office de protection pour permettre une différente perméabilité à l'environnement adjacent et ainsi l'expérience plus tactile du passage. L'accès aux chambres se fait via des escaliers secondaires qui se rattachent à la branche principale de la circulation.

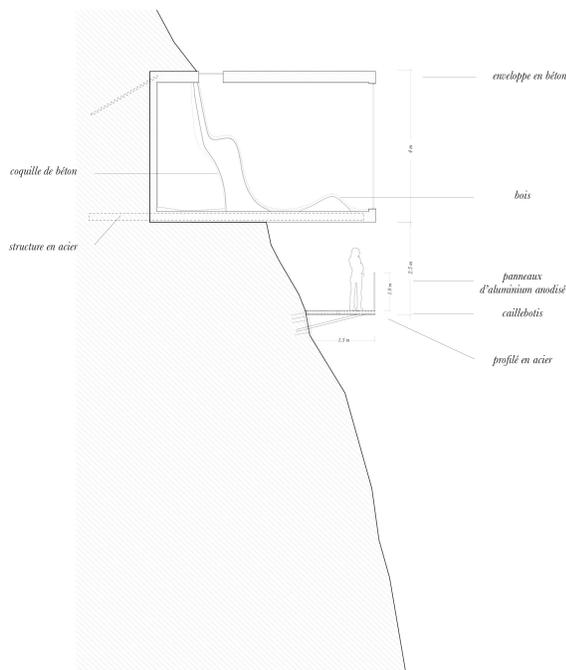


FIGURE 24 Coupe relationnelle chambre/passerelle

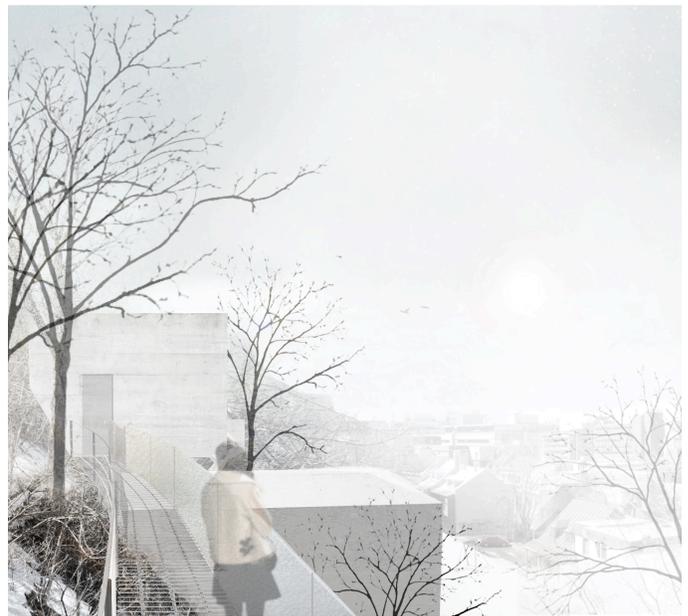


FIGURE 25 Passerelle expérientielle

b. les chambres

Les chambres, quant à elles, prennent la forme de boîtes nomades dans le paysage de la falaise. Chacune est unique puisque chaque boîte reflète un fragment singulier de la falaise. Au départ, la chambre est un volume orthogonal simple, formé des *voxels* de la matrice initiale d'intimité et d'extimité.

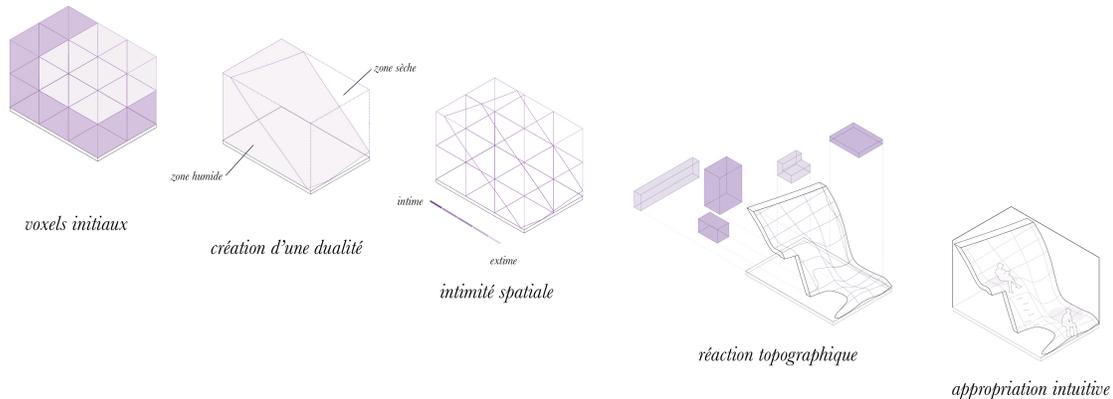


FIGURE 26 Processus de (dé) formation

À la rencontre des *voxels* et de la falaise, la surface topographique résultante devient la séparation de deux zones distinctes : la zone humide et la zone sèche. La zone humide se retrouve à être dans la falaise et abrite la fonction humide de la chambre, c'est-à-dire la salle de bain. La zone sèche, quant à elle est celle à l'extérieur de la falaise et abrite les espaces de vie de la chambre. Chacune de ces zones possède des *voxels* d'intimité variée. Selon les degrés d'intimité voulus, les espaces traditionnels de la chambre d'hôtel sont positionnés. C'est ensuite par une déformation de la surface topographique que le mobilier se transforme. Sa forme résultante est également influencée par les *bioxels*, *luxels* et *pixels* propres à l'emplacement de la chambre. Par exemple, le lit va se retrouver dans un *voxel* foncé offrant une plus grande intimité, alors que le nid faisant office de coin lecture, pourra être perché plus haut à un endroit qui n'implique pas nécessairement une grande intimité et où le *pixel* est plus pâle et indique un meilleur point de vue sur le paysage. Cette réaction de la surface topographique va amener une appropriation spatiale beaucoup plus intuitive chez les occupants (FIGURE 26). Le mobilier va disparaître pour être remplacé par une topographie habitée réactive au contexte mettant davantage en relation l'occupant de la chambre et l'environnement extérieur (FIGURE 28). Ce processus est ensuite répété pour l'ensemble des chambres résultant en 10 variations topographiques réparties dans l'ensemble de la falaise.

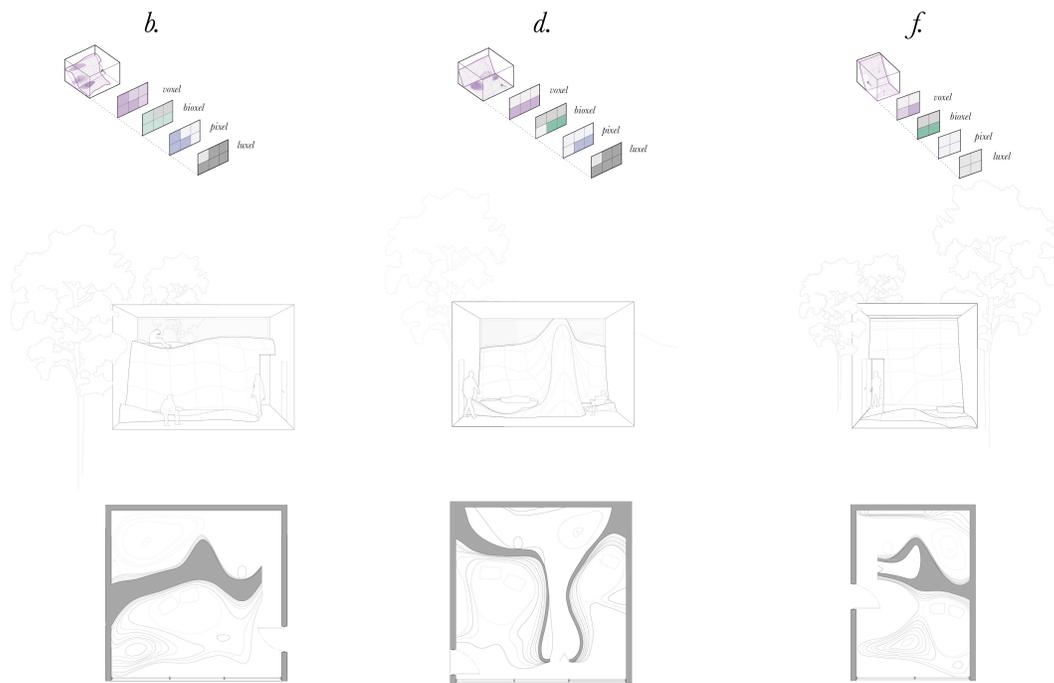


FIGURE 27 Échantillon de chambres

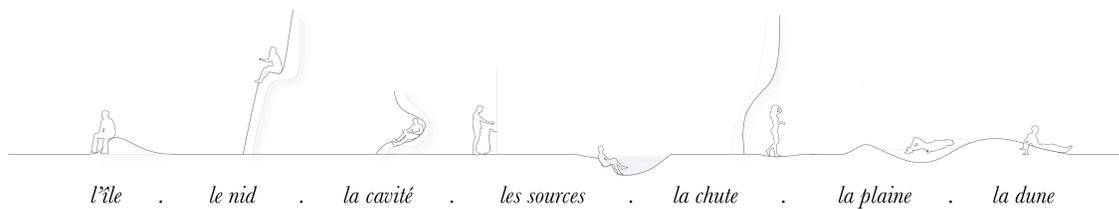


FIGURE 28 Topographie habitée

La matérialisation des chambres appuie la simplicité des formes du projet (FIGURE 29). Elle se caractérise principalement dans la matérialité de la surface topographique. Dans la zone sèche, la surface est en bois pour offrir une chaleur aux espaces de vie. Le bois suit les courbes et crée un contraste avec le volume orthogonal blanc. Du côté humide, la matérialité s'inspire plutôt du caractère froid, humide et minéral de l'intérieur de la falaise. La surface déformée est donc en béton et les autres parois sont en béton plus brut pour accentuer le contraste et l'expérience. Ce matériau permet aussi une réflexion de la lumière intéressante et crée une ambiance tamisée unique rappelant les sources souterraines. Il permet aussi une flexibilité quant à la réalisation des légères courbes et offre une continuité matérielle dans la formation de la topographie habitée.



matérialité sèche



matérialité humide

FIGURE 29 Matérialités intérieures

Finalement, le projet cherche à concilier intimité et extimité, intérieur et extérieur, naturel et artificiel afin de créer une expérience unique pour les visiteurs. Il incite, par sa localisation et sa forme fragmentée à la découverte de la ville autrement. Il déjoue les conventions habituelles que l'on retrouve dans le domaine hôtelier en posant une réflexion sur la fonction primaire de l'hospitalité, offrir un abri. En revenant aux sources, une nouvelle forme d'habitat éphémère est créée, permettant une expérience de la ville et de la falaise qui célèbre une nouvelle forme d'authenticité locale.



FIGURE 30 Perspective principale

3.3.4 Commentaires du jury et regard critique

Dans l'ensemble le projet a été apprécié par le jury. Une nette amélioration a été soulignée par rapport au projet présenté à la critique intermédiaire. L'échelle, de même que la forme générale de l'hôtel sont maintenant plus appropriées par rapport au site. La méthode des matrices jugée convaincante semble avoir eu beaucoup d'influence sur le résultat du projet. Elle aurait d'ailleurs pu être un peu plus claire lorsqu'il est question de son influence sur la formation des chambres. Il aurait été également intéressant d'amener plus de variétés dans la matérialité du projet, notamment en ce qui concerne les lits et autres surfaces plus molles. L'utilisation du «*memory foam*» comme continuité de la surface aurait été une avenue à explorer pour enrichir le projet. De plus, les contraintes architecturales venant avec l'implantation d'un projet courbe comme notamment les escaliers et accès aux espaces supérieurs auraient du être développé davantage considérant l'échelle des chambres. Il a aussi été souligné que la circulation sur la passerelle semble offre une expérience variée et intéressante. La richesse de son potentiel gagnerait à être davantage représenté. Finalement, le projet a dans son ensemble réussi à proposer une nouvelle méthode de conception d'un hôtel, mais aussi à créer une expérience unique aux visiteurs, objectif principal fixé pour cet essai (projet).

Conclusion

L'essai (projet) s'intéressait à la recherche d'une nouvelle forme d'hospitalité du voyage s'éloignant des standards habituels ou des représentations superflues. En étudiant plusieurs manières de briser la typologie hôtelière traditionnelle, une nouvelle forme d'implantation à l'image d'un hôtel fragmenté a été créée. Il en résulte un hybride entre la capsule urbaine et le refuge en nature.

La démarche inspirée du concept théorique de dissolution, établit un mode de conception de l'hôtel directement lié à son contexte basée sur la notion qu'une expérience de voyage authentique découle d'une connexion entre le voyageur et l'environnement qu'il visite. Il n'est plus seulement question de la vue ou d'un thème quelconque lors du choix d'une chambre d'hôtel, mais bien de l'expérience d'un fragment unique du territoire urbain. L'approche matricielle développée explore le potentiel de refléter l'environnement existant à la fois dans l'implantation de l'hôtel et dans la formation de sa cellule fondamentale, la chambre. Celles-ci s'insèrent comme des fragments dans la falaise et font réagir sa surface topographique. Leur volumétrie devient donc une topographie habitée qui encourage à l'appropriation intuitive des occupants par son caractère davantage naturel et primitif. Cette même surface est dictée à la fois par le contexte environnant répertorié par les matrices, mais aussi par les fonctions habituelles de la chambre. Une recherche matérielle vient ensuite appuyée les nouvelles spatialités créées pour accentuer l'expérience entière de la chambres. Il en résulte, au final, une cellule à la base assez simple, d'où ressort toutefois une réflexion importante sur le contexte environnant de la falaise et sur la fonction même de la chambre d'hôtel.

Bibliographie

- Augé, Marc (1992) *Non-Lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Éditions du Seuil.
- Albrecht, Donald (2002) *New Hotels for Global Nomads*. New York : Merrell Publishers, Cooper-Hewitt, National Design Museum.
- Bolduc, Marie-Hélène (2009) L'intranquillité de la présence : À l'hôtel dans *Faire L'amour* de Jean-Philippe Tousaint et *Lost In Translation* de Sofia Coppola. Mémoire de maîtrise. Montréal : UQAM.
- Canizaro, Vincent (2007) *Architectural Regionalism : Collected Writings on Place, Identity, Modernity, and Tradition*. New York : Princeton Architecture Press.
- Chambers, Erve (2000) *Native Tours : The Anthropology of Travel and Tourism*. Illinois : Waveland Press.
- Cortès, Juan Antonio (2008) « Architectural Topology : An Inquiry into the Nature of Contemporary Space ». *El Croquis*, no 139, pp 33-57.
- Di Palma, Vittoria (2006) « Blur, Dots and Cloud ». *AA Files*, 54 pp.24-35
- Evans, Robin (2009) « Figures, Doors and Passages » dans *Space Reader : Heterogeneous Space in Architecture*, Hight Christopher et al. Ed., Chichester, John Wiley & Sons Ltd., pp.73-95
- Foucault, Michel (1984) « Des espaces autres » (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967), dans *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octobre 1984, pp. 46-49.
- Fujimoto, Sou (2008) *Primitive Architecture*. Tokyo : Inax Publishing.
- Hill, Jonathan (2006) *Immaterial Architecture*. Londres : Routledge
- Ito, Toyo (2011) *Tarzans in the Media Forest*. Architecture Words 8. Londres : AA publications.
- Ito, Toyo (1999) *Blurring Architecture*. ROME : Edizioni Charta
- Kessler, Mathieu (1999) *Le paysage et son ombre*. Paris : P.U.F.
- Kuma, Kengo (2008) *Anti-Object : The Dissolution and Disintegration of Architecture*. Architecture Words 2. Londres : AA publications.
- Koolhaas Rem et Bruce Mau (1995) *Small, Medium, Large, Extra-Large : Office for Metropolitan Architecture*, New York : Monacelli Press.
- MacCannell, Dean (1999) *The Tourist. A New Theory of the Leisure Class*. Berkeley : University of California Press.

- Maffesoli, Michel (1997) *Du nomadisme : Vagabondages initiatiques*. Paris : Livre de Poche.
- Peluffo, Gianluca (2004) *Hôtels architectures 1990-2005*. Motta Arles : Actes Sud.
- Perrot, Michèle (2009) *Histoire de chambres*. Paris : Éditions du Seuil.
- Rice, Charles (2009) « Inside of space » dans *Space Reader : Heterogeneous Space in Architecture*, Hight Christopher et al. Ed., Chichester, John Wiley & Sons Ltd., pp.185-193
- Relph, Edward (1976) *Place and Placelessness*. London : Pion Limited.
- Robert, Adam (2008) « Globalisation and Architecture ». *The Architectural Review*, Février 2008.
- Roche, Daniel (2003) *Humeurs vagabondes : De la circulation des hommes et de l'utilité des voyages*. Éditions Fayard.
- Rozon, Gilbert (2011) *Faire des choix pour une industrie touristique performante*. Rapport de comité de performance. Québec : Comité performance de l'industrie touristique, Ministère du Tourisme.
- Schärer, Cédric (2003) « Plan neutre ». *Matières*, no 6, pp.91-98
- Smith, Valene L. (1989) *Hosts and Guests: The Anthropology of Tourism*. Philadelphia : University of Pennsylvania Press.
- Teyssoit, Georges (2013) *A Topology of Everyday Constellations*. Cambridge : MIT Press.
- Urbain, Jean-Didier (1991) *L'idiot du voyage: histoires de touristes*, Paris : Plon.
- Urry, John (2002) *The Tourist Gaze. Leisure and Travel in Contemporary Societies*, London : SAGE.
- Wajcman, Gérard (2008) «L'architecture, l'intime et le secret», *Laboratoire Analyse Architecture*, Louvain-la-Neuve, Belgique

ANNEXE A : Analyse typologique des hôtels contemporains

HÔTEL SUR LA ROUTE

L'hôtel sur la route sert de halte pour les voyageurs en déplacement. Du caravansérail au motel du 20^e siècle jusqu'aux hôtels d'aéroport, ce type reste simplement aménagé pour accommoder une clientèle de passage. Cette typologie peut aussi regrouper les hôtels eux-mêmes mobiles soit les wagons de trains, les avions offrant maintenant des lits ou alors les bateaux de croisière qui sont de véritables hôtels flottant avec leurs salles de bal, piscines, casinos.

HÔTEL NATURE

Ancêtre des thermes romaines, l'hôtel nature ou de villégiature permet l'évasion du stress du quotidien. Cette typologie utilise la nature comme spectacle ou source thérapeutique propice au repos. Leur design mise sur la relation avec l'environnement naturel par la création d'espaces intermédiaires entre l'intérieur et l'extérieur comme des balcons, porches, terrasses, permettant la mise en scène du sublime naturel (FIGURE 1).



FIGURE 1 Thermes de Vals, Peter Zumthor

HÔTEL D'AFFAIRES

Parmi les hôtels les plus nombreux de nos jours, l'hôtel d'affaires se caractérise par sa capacité recevoir réunions et conférences. D'abord confortable et pratique, ce type d'hôtel s'est développé afin d'offrir un espace de rencontre mettant en relation les hommes d'affaires de différents pays. Les chaînes hôtelières sont vites devenues propices à ces rencontres par leur style international, prévisible et confortable. De nos jours, l'hôtel d'affaires vise une clientèle plus sophistiquée recherchant un sentiment de bien-être qui encourage la productivité. Ce type d'hôtel va donc offrir des espaces publics vastes, des salles de réunions flexibles et des lieux favorisant la détente.

HÔTEL DE FANTAISIE

Cette typologie s'adresse aux voyageurs recherchant une expérience intense et unique sortant de l'ordinaire de leur quotidien. L'hôtel devient la destination et son espace, le voyage intérieur de l'illusion et de la fantaisie. Thématiques, théâtraux et extravagants, les hôtels de Las Vegas sont probablement les meilleurs ambassadeurs de cette catégorie. Répondant aux désirs d'illusions de leur clientèle, ils offrent casinos, spectacles et autres « paradis artificiels » encourageant constamment les voyageurs à rester à l'intérieur de leur établissement.

HÔTEL BOUTIQUE

Après la standardisation de l'hôtel dans les années 50, l'hôtel boutique annonce le retour de la typologie comme pionnière d'innovation et d'avant-garde. Ciblante avant tout une clientèle recherchant une expérience unique, les hôtels boutiques deviennent un lieu de rencontre sophistiqué et souvent exclusif. Utilisant le design comme marque de commerce, leur ambiance est définie par le designer tout en reflétant la personnalité de la clientèle. Toutefois, avec le temps le concept de l'hôtel boutique a été récupéré par les grandes chaînes hôtelières. (Votolano dans Avermete, 2013 :2007) À présent, les hôtels W sont des hôtels boutiques répandus dans les métropoles, Hilton a sa collection Curio et Marriott sa marque Édition.

HÔTEL URBAIN

L'hôtel urbain est arrivé dans le but de répondre à la mobilité croissante des gens vers des grandes villes comme Paris, Londres et New York au 19^e siècle. À cette époque, l'hôtel est devenu une véritable destination, se transformant d'édifice monofonctionnel en *édifice hybride*. Il se transforme en véritable ville dans la ville. (Peluffo, 2004 :31) Le Waldorf Astoria à New York est certainement l'icône architecturale de ce concept (FIGURE 2). Bien qu'offrant une mixité de fonctions, l'hospitalité citadine, qu'elle soit luxueuse ou frugale, reste généralement brève. De nos jours, les hôtels urbains sont avant tout efficaces et souvent internationaux. Ils reposent sur des rites davantage « liés aux modalités, reproductibles, des grandes chaînes hôtelières qu'à l'habitude d'un lieu ou d'une culture précise. » (Peluffo, 2004 : 13)

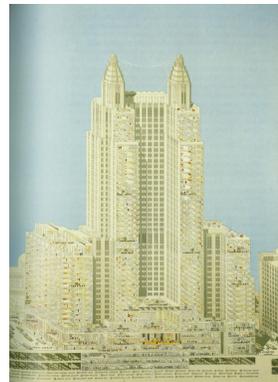


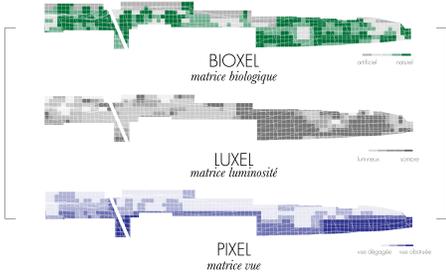
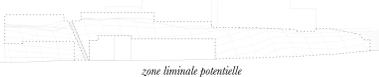
FIGURE 2 Coupe axonométrique du nouvel hôtel Waldorf-Astoria, Delirious New York

ANNEXE B : Planches finales du projet

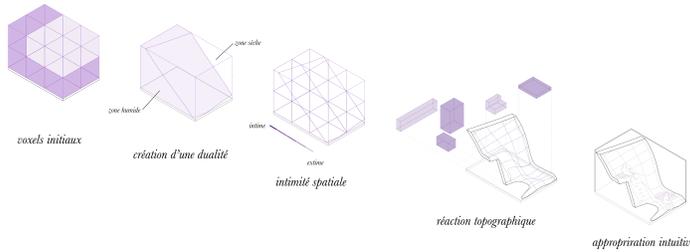
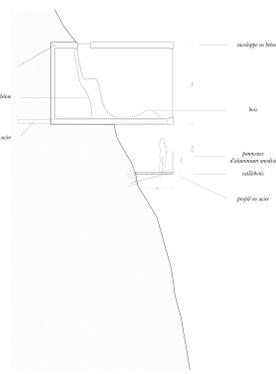
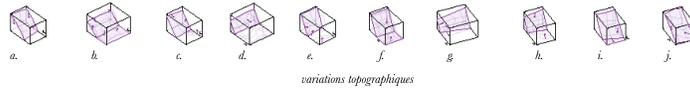
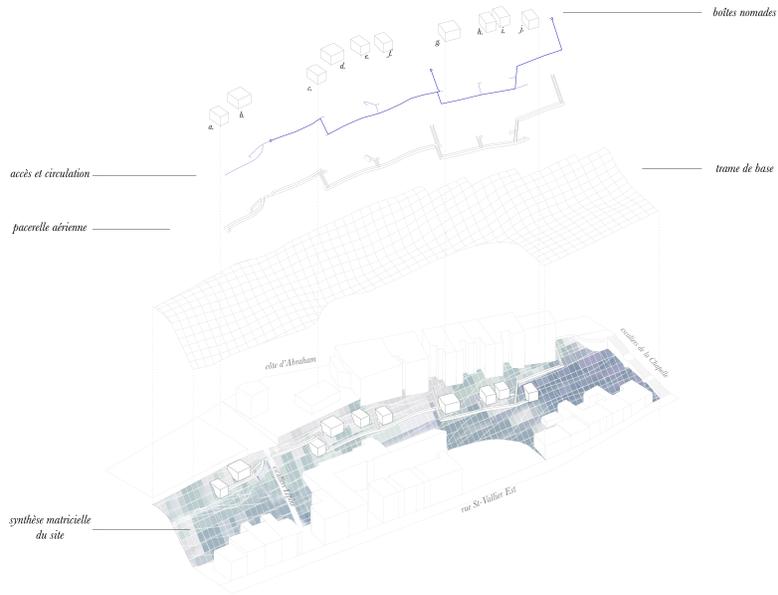
FRAGMENTS PAYSAGERS

L'hôtel à la limite

Léonie Roy

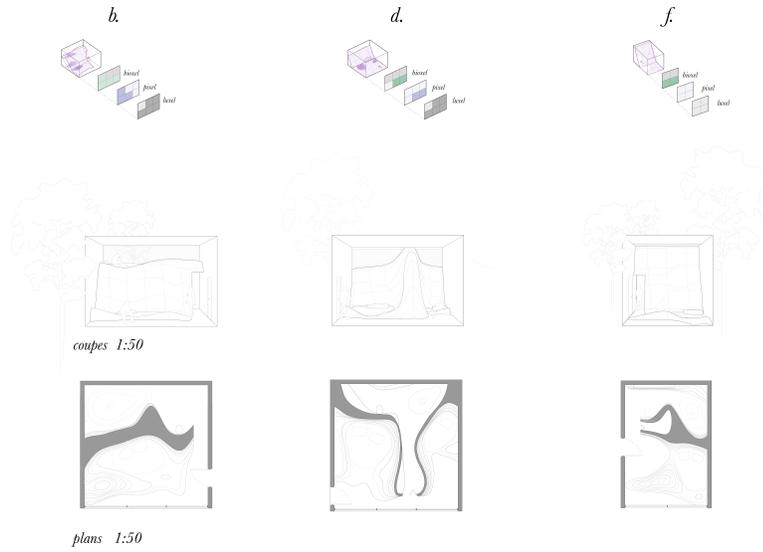


Processus

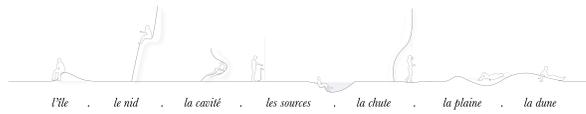


processus de (dé)formation des chambres

Échantillon



topographies habitées



matérialité sèche



matérialité humide