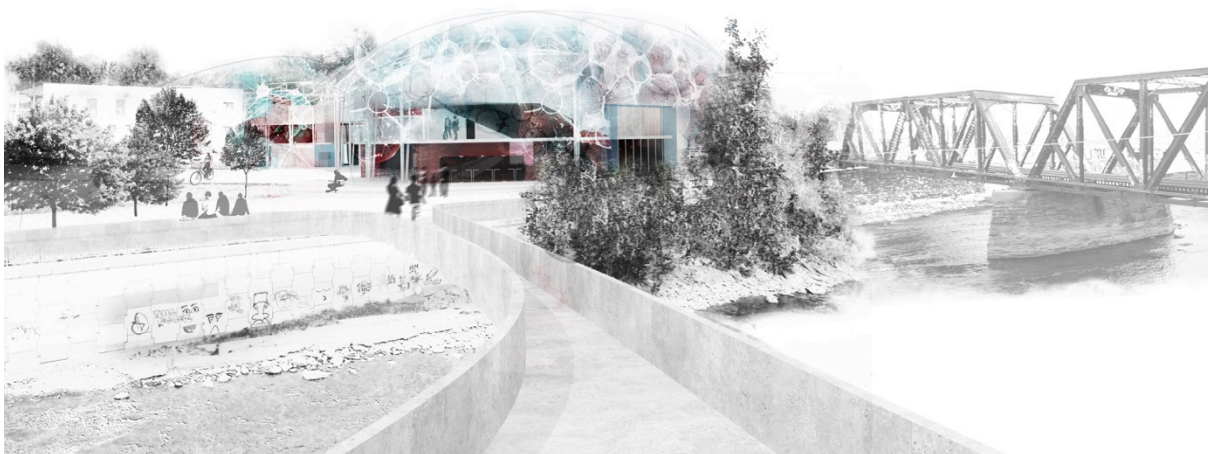


CAMPUS : Mise en scène architecturale comme vecteur d'expérience humaine

Nouvelle école de musique au centre-ville de Sherbrooke

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



Marilyn Lemieux Jolin

Superviseur : Luis Casillas Gamboa
École d'architecture de l'Université Laval
Hiver 2015

There is an art of relationship just as there is an art of architecture. Its purpose is to take all the elements that go to create environment: buildings, trees, nature, water, traffic, advertisements, and so on, and to weave them together in such a way that drama is released.

For a city is a dramatic event in the environment.

Gordon Cullen, 1971: p.7

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	III
TABLE DES FIGURES.....	IV
RÉSUMÉ	V
MEMBRES DU JURY	VI
REMERCIEMENTS	VI
INTRODUCTION	1
Problématique.....	1
Hypothèses et intentions	2
CHAPITRE 1 : CADRE THÉORIQUE	3
1.1 Expérience humaine.....	3
1.1.1 Les perceptions émotionnelles.....	4
1.1.2 Le paysage expérientiel.....	5
1.1.3 Les composantes spatiales et leurs dimensions expérientielles.....	6
1.2 Mise en scène.....	7
1.2.1 Le mouvement.....	9
1.2.2 La tension.....	10
1.2.3 La juxtaposition.....	11
1.2.4 Le rythme.....	12
CHAPITRE 2 : SITE ET PROJET	14
2.1 Stratégie et programme.....	14
2.2 Analyse contextuelle : les particularités du site.....	16
2.3 Objectifs de design	18
2.4 Le processus abstrait	19
2.5 Implantation	21
2.6 L'école de musique.....	24
CONCLUSION ET RETOUR CRITIQUE	28

TABLE DES FIGURES

Figure 1 : Centre-ville de Sherbrooke, rivière Magog, 2014.....	v
Figure 2 : Centre-ville de Sherbrooke en 1881_ BANQ 2014.....	1
Figure 3 : Mills at Sherbrooke_ BANQ, 2014.....	2
Figure 4 : Perspective expérientielle_ Tuan, 2006 : 12.....	3
Figure 5 : Norberg-Schulz's existential space schemata_ Twihaites 2007 : 48.....	6
Figure 6 : Vision en série _ Cullen, 1971 : 17.....	9
Figure 7 : Serpentine galerie _ Photos par Walter Herfst, 2011.....	11
Figure 8 : Maison Mère-Mallet, place d'Youville_ Photo par Mario Jean.....	12
Figure 9 : Parcours d'interprétation de Val-Jalbert : Mouvement, tension, rythme, juxtaposition_ Thibault 2014....	13
Figure 10 : Campus principal de l'Université Laval et Cégep de Sherbrooke.....	15
Figure 11 : Relocalisation du campus au centre-ville en continuité de l'axe culturel.....	16
Figure 12 : Couvert végétal, hydrographie et topographie.....	16
Figure 13 : Espace bâti et espace libre.....	17
Figure 14: Chemins piétons, train et routes.....	17
Figure 15 : Bâtiments démolis et site final.....	18
Figure 16: Image d'inspiration par Charlotte X.C Sullivan.....	19
Figure 17: Stratégies de design.....	20
Figure 18 : Premier croquis conceptuel d'aménagement du site.....	21
Figure 19 : Implantation finale I :5000.....	22
Figure 20 : Le théâtre extérieur du collège Bradfield par Dezeen.....	23
Figure 21 : Place publique et espace de transition marquant l'entrée de l'école et de l'auditorium.....	23
Figure 22: Décomposition du programme.....	24
Figure 23 : Rez-de-chaussée I:1000.....	25
Figure 24 : Espace entre-deux, école de musique.....	26
Figure 25 : Coupe longitudinale I :1000.....	26
Figure 26: Hall d'entrée de l'auditorium.....	27
Figure 27 : Coupe latérale (Sud) I:500.....	27

RÉSUMÉ

CAMPUS est un projet social qui, en proposant une vision de développement innovante pour la Ville de Sherbrooke, cherche à dévoiler le grand potentiel d'aménagement de son centre-ville. Il suggère que son architecture participe à la création d'une expérience humaine de qualité, se caractérisant par la mise en scène du lieu, conditionnelle à une profonde sensibilité au site et à son contexte. En ce sens, le projet propose de concevoir la ville de façon plus sensible, en respectant le passé tout en imaginant le futur. Le projet développe plus particulièrement l'école de musique qui offre un programme à la fois privé et public. Son architecture tend à créer un milieu de vie favorisant le confort des usagers et leur apprentissage créatif.



Figure 1: Centre-ville de Sherbrooke, rivière Magog, 2014

MEMBRES DU JURY

Luis Casillas Gamboa

Superviseur de l'essai (projet)

Professeur à L'Université Polytechnique San Pablo CEU

Architecte



Érick Rivard

Deuxième évaluateur

Architecte (MOAQ)



Marianne Charbonneau

Architecte (MOAQ)

Antoine Guy

Architecte (MOAQ)

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier Luis Casillas Gamboa pour son support, ses idées innovantes, sa rigueur et pour m'avoir permis d'exprimer sans peur ma créativité. Il a su bien me guider tout au long de la session et me transmettre sa vision de l'architecture où les processus sont aussi importants que les résultats.

Je remercie également ma famille ainsi que mes amis et collègues qui ont été d'un grand support durant ce long parcours. Un merci particulier à mon copain qui m'a aidé à surmonter les défis et qui a su trouver les bons mots pour m'encourager.

INTRODUCTION

Problématique

La ville de Sherbrooke se caractérise par son environnement naturel, plus spécifiquement, par la rencontre de deux rivières importantes au centre-ville, la rivière Magog et la rivière Saint-François. C'est autour de celles-ci que s'est développé, à partir du 19^e siècle, un réseau de barrages hydroélectriques supportant l'industrialisation de la ville et son urbanisation. Ce développement marque d'ailleurs l'importance de la rivière Magog dans le paysage et l'esprit des Sherbrookoïses (figure 2).



Figure 2 : Centre-ville de Sherbrooke en 1881_ BANQ 2014

Ce lieu de confluence est donc significatif pour la population de Sherbrooke, que ce soit pour son histoire ou pour son paysage particulier, un environnement naturel artificialisé. Conscient des qualités offertes par le site, la Ville a entrepris la mise en valeur de l'environnement naturel du centre-ville par l'aménagement de sentiers pédestres en périphérie de la rivière Magog. S'inscrivant dans un processus de revitalisation urbaine nommé « Sherbrooke, Cité des rivières » (Cantin, 2010 : para.2) ces sentiers créent un lien important entre le lac des Nations et le site historique de l'Esplanade Frontenac au centre-ville. Malgré les améliorations notables accomplies au cours des dernières années, le secteur de l'esplanade Frontenac expose encore des lacunes dans son aménagement urbain affectant nécessairement la fréquentation du centre-ville par la population. Pour tout dire, un manque de sensibilité au lieu, principalement identifiable par la rupture du dialogue entre la ville et l'eau, affecte la qualité de l'expérience vécue. Par exemple, les espaces en périphérie de la rivière sont réservés à des places de stationnement ou des places publiques inappropriables. Pourtant, l'aménagement du site devrait favoriser la création d'une expérience représentative du caractère du lieu, à l'image de son environnement naturel

exceptionnel et de l'intensité du site. Les représentations suivantes (figure 3), datant de 1881, illustrent l'importance de la rivière dans le paysage à cette époque. Ceux-ci, par leur mise en scène centrée sur la rivière, évoquent la force de l'eau, son mouvement et sa vitalité.



Figure 3 : Mills at Sherbrooke_ BANQ, 2014

Hypothèses et intentions

Cet essai (projet) s'intéresse à ce site et à la place de l'expérience vécue par l'humain au cœur de celui-ci, comme générateur d'un processus de recherche-crédation. Il tente d'explorer comment un site précis et son contexte peuvent influencer un projet d'architecture et participer à son intégration globale. Son objectif principal est d'illustrer **comment l'architecture peut générer une expérience enrichissante, favorisant la relation entre l'humain et son environnement**. Pour ce faire, l'essai (projet) propose de développer le projet en abstrait en s'appuyant sur une démarche créative et sensible.

L'essai se divise en trois grandes parties. La première présente le cadre théorique qui développe les concepts d'expérience et de mise en scène du lieu, abordé sous le thème de la dramatisation. Cette première partie établit les bases de conception qui guident ensuite le processus abstrait de création. La deuxième section présente, quant à elle, l'analyse contextuelle et sensible du site déterminant le programme et les objectifs de design. Le dernier chapitre illustre le processus abstrait en développant l'approche créative adoptée.

CHAPITRE 1 : CADRE THÉORIQUE

1.1 Expérience humaine

Comment faire découvrir un lieu? Comment rendre un lieu enrichissant et mémorable? Comment favoriser son appropriation? Toutes ces questions sont fortement liées au concept d'expérience, un terme désignant les différentes manières par lesquelles une personne construit et appréhende la réalité (Tuan, 2006). L'expérience fait, par conséquent, toujours appel aux sensations, aux perceptions et aux conceptions de l'humain. Chaque lieu, par la singularité des sensations qu'il procure, fournit ainsi une expérience particulière qui participe à sa construction et son identification (figure 4).

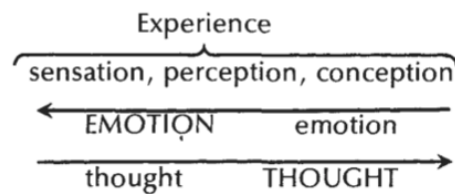


Figure 4 : Perspective expérientielle_ Tuan, 2006 : 12

Faire l'expérience d'un lieu est, par conséquent, synonyme de *ressentir* et d'*éprouver* le lieu. Bien que l'expérience soit subjective et personnelle, influencée par nos propres sensibilités et visions du monde, celle-ci présente également une réalité physique objective, qui se définit par des composantes spatiales. Ces composantes spatiales restent indissociables et intimement liées à des dimensions dites « expérientielles » (Twhaites, 2007). Comme mentionné précédemment, puisque l'expérience est représentative du contexte où elle est vécue, les stratégies utilisées pour la créer se doivent de prendre en considération les éléments caractérisant le site.

Puisque l'expérience se rapporte aux perceptions de l'humain, il importe de présenter comment la pensée influence nos sensations, et du même coup, la qualité de l'expérience vécue. Dans un second temps, une étude des composantes spatiales de l'espace expérientiel permet d'établir une structure concrète de l'expérience et suggère une méthode de conception centrée sur l'humain et l'environnement.

1.1.1 Les perceptions émotionnelles

Yi-Fu Tuan (2006), géographe sino-américain, mentionne que les perceptions visuelles et sensorielles permettent à l'humain de se représenter l'espace et d'y trouver une symbolique. En ce sens, Robert Aiken (1976 : 24) soutient que le paysage « is more than what we see ». En plus des perceptions visuelles, le paysage se définit en fonction de nos perceptions émotionnelles. Ces dernières sont influencées par les différentes composantes sensorielles relatives au lieu : « Our impressions of it [le paysage] are also compounded of sounds and silence, the tactile experience of rock, and water, of movement, mood and atmosphere, of olfactory associations with nature and man's activities [...] » (Aiken, 1976 : 24)

Tuan explique comment les organes sensoriels, plus précisément la vue, la kinesthésie et le toucher, fournissent à l'être humain des sensations aiguës de l'espace. Tout d'abord, les yeux donnent à l'humain la capacité de percevoir l'espace comme un arrangement d'objets en trois dimensions. Bien qu'essentielle, la phénoménologie présente l'importance des autres sens dans notre expérience des espaces. Ils permettent de toute évidence d'enrichir l'espace et créer l'expérience.

La kinesthésie, perception interne du mouvement des parties du corps, permet à l'humain qui se déplace de construire la réalité physique de l'espace : « [...] en se déplaçant d'un lieu à un autre, une personne acquiert la notion de direction. L'avant. L'arrière et les côtés naissent dans l'expérience, c'est-à-dire qu'ils se révèlent inconsciemment dans l'acte de se mouvoir. » (Tuan, 2006 : 16) Ainsi, l'acte de se mouvoir attribuant un sens à l'espace, permet à l'humain qui se déplace d'interagir avec son environnement. Le toucher, quant à lui, révèle le caractère distinct des objets et, plus précisément, leurs formes et leurs dispositions spatiales (Tuan, 2006). La mémoire haptique, qui associe toucher, mouvement et forme permet d'ailleurs une appréhension visuelle de l'espace que ce soit pour ses dimensions ou ses matérialités. Ensemble, ces trois qualités *spatialisantes* : *vue, mouvement, toucher*, augmentent notre appréhension de l'espace et favorise l'expérience vécue. D'autres sens sont également susceptibles de générer à l'humain des émotions particulières au lieu. Selon Gesell (1950 : 102) :

Plus encore, le son dramatise l'expérience spatiale. Un espace sans son paraît calme et sans vie quoiqu'une activité visible perdure, comme si l'on regardait les événements avec des jumelles ou l'écran de télévision sans le son ou encore comme si l'on était dans une ville emmitouflée dans un manteau de neige fraîche.

Somme toute, les espaces se définissent comme les produits de l'expérience vécue par l'humain : « Place, at all scales from the armchair to the nation, is a construct of experience; it is sustained not only by timber, concrete, and highways, but also by the quality of human experience. » (Tuan, 1975 : 165) C'est d'ailleurs en associant plusieurs sensations que l'expérience se voit amplifiée et mémorable. Les

lieux ne sont dès lors pas conçus directement d'une réalité physique de l'environnement, mais plutôt, d'une perception qui découle de l'expérience de cette réalité; une création des sentiments et de la pensée.

1.1.2 Le paysage expérientiel

Human experience must be given greater prominence in how we understand outdoor places and how we make new ones.
(Thwaites, 2007 : p.xxiii)

La place de l'expérience dans les projets conçus par les architectes et les urbanistes devrait être mise de l'avant lors du processus de conception. Tel qu'il a été démontré à la section précédente, la qualité de l'expérience provient principalement des différentes sensations qu'elle génère chez l'individu. Comme le mentionne Kevin Thwaites (2007) par son concept de *paysage expérientiel*, ces sensations sont influencées par des composantes spatiales de l'espace. Selon lui, ce terme conceptualise la relation holistique existante entre l'environnement, le contexte, et les expériences vécues par l'humain. En d'autres mots, ce concept rassemble les dimensions spatiales et expérientielles en un tout cohérent bonifiant ainsi les espaces expérimentés par l'humain (Thwaites, 2007 : xxiv):

Because space is the fundamental medium of landscape design and spatial manipulation is how we go about making new places, then if indeed such a thing is conceivable at all, then we might be able to see how to imbue this fundamental medium of outdoor design with greater experiential resonance. Experiential landscape is a way to make hidden experiential dimensions in outdoor places explicit and by this means help people make better outdoors places

L'idée d'un ensemble d'éléments, à la fois spatiaux et expérientiels, recommande que l'environnement soit perçu dans son intégralité et que l'expérience s'effectue de façon séquentielle, selon une suite ordonnée d'éléments positionnés dans l'espace : « [...] experiential landscape is not conceived as a collection of setpiece locations linked together, but as a totality of varying spatial volumes experienced sequentially [...] » (Thwaites, 2007 : xii). En ce sens, Gordon Cullen (1971), architecte et designer urbain, soutient que la ville doit être spatialement considérée comme un environnement d'espaces distincts, émotionnellement liés par les expériences explicites vécues par l'humain en mouvement. Par conséquent, la relation entre chaque composante est primordiale lors de l'élaboration des espaces issus du paysage expérientiel. La section suivante présente comment les composantes spatiales (le centre, la direction, la transition et le secteur) initialement théorisées par Norberg-Schulz, travaillent de concert de façon à former une cohérence spatiale. L'étude de ces composantes consent à la mise en place d'un vocabulaire qui permet de caractériser concrètement les espaces expérientiels en associant chaque action fonctionnelle à des implications spatiales: « Any functional action has particular spatial implications » (Norberg-Schulz, 1971 : 8).

1.1.3 Les composantes spatiales et leurs dimensions expérientielles

La présente section concrétise, de façon objective, la notion d'expérience. Définissant les composantes spatiales de l'expérience soit le centre, la direction, la transition et le secteur (figure 5), elle les relie aux dimensions expérientielles de l'environnement soit l'attachement, l'orientation, le changement et la conscience.

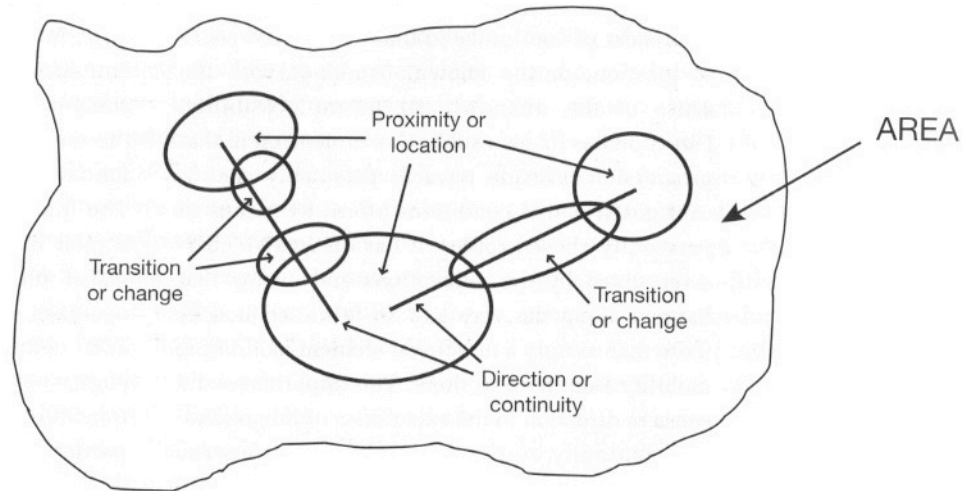


Figure 5 : Norberg-Schulz's existential space schemata_ Thwaites 2007 : 48

Premièrement, le centre est, selon le théoricien et l'architecte Christian Norberg-Schulz (1971), perçu comme l'élément fondamental du paysage. Il est fortement relié à la sensation de localisation et le sentiment d'attachement à un lieu. L'intensité de cet attachement est augmentée au moment où les centres sont constitués de plus petits centres d'échelles différentes. Agissant conjointement, ceux-ci définissent alors un ensemble plus vaste (Thwaites, 2007). Dans un même ordre d'idées, Cullen soutient que les centres concèdent aux gens la capacité de se situer dans l'espace (Cullen, 1971). Les centres ne sont pas tous de même nature. Certains suggèrent l'interaction des gens tandis que d'autres se démarquent par leur signification. Ainsi, chaque type est associé à sa dimension expérientielle spécifique et c'est pourquoi le regroupement de ces centres favorise une occupation quotidienne du lieu.

Deuxièmement, une composante directionnelle connecte les centres entre eux. Cette direction permet à l'humain d'appréhender la continuité du parcours, son expérience future : « The view introduces the experience of future possibility, an experience associated with direction, because it looks towards a near distant settlement » (Thwaites, 2007 : 58). Le sentiment de direction peut être augmenté,

par exemple, en accentuant un mouvement par la répétition d'éléments dans le paysage. De ce fait, le sens du mouvement contribue positivement à l'engagement de l'humain dans l'espace.

Troisièmement, la transition est décrite par Norberg-Schulz comme une aire de tension à la limite d'un centre. La transition permet entre autres de lier le centre et la direction. Cullen (1971) propose que la transition établie la structure de la séquence visuelle de l'individu en mouvement. Habituellement, le passage d'un espace à l'autre se doit d'être graduel, dans le but de faciliter le changement psychologique de l'humain face à son nouvel environnement et d'accroître, de ce fait, la qualité de l'expérience (Alexander, 1977).

Finalement, le secteur correspond à la dernière composante spatiale de l'environnement expérientiel et apparait comme étant le plus vaste des quatre. Celui-ci se définit comme l'espace moins structuré accueillant les composantes plus structurées tel le centre, la direction et la transition (Norberg-Schulz, 1971). Cette composante agit donc dans le but d'unifier et de représenter l'expérience dans sa totalité. Somme toute, ces concepts permettent de représenter le lieu de l'expérience comme un phénomène global, défini par la relation holistique existante entre chacun d'entre eux. L'approche conceptuelle présentée par Norberg-Schulz et Thwaites assure par conséquent une mise en relation des dimensions spatiales et expérientielles de manière à ce que l'expérience soit positive pour l'humain.

1.2 Mise en scène

L'approche sélectionnée pour atteindre la visée du projet fait ici appel au concept de *mise en scène* et, plus précisément, de *dramatisation*. Cette technique, fréquemment utilisée au théâtre, tend à rendre une œuvre impressionnante dans le but d'intéresser le spectateur et que son expérience s'enracine dans sa mémoire. La dramatisation, par l'amplification de certains éléments de la pièce, bouleverse de cette manière le public et génère chez lui des émotions propices au renforcement de son expérience vécue. Chaque pièce dramatique est unique, tout comme chaque site dans un projet d'architecture. Le présent chapitre explore, comment ces composantes à la fois techniques et créatives, peuvent se matérialiser en architecture afin de proposer une expérience bonifiée de l'espace vécu.

Anciennement, la scénographie désignait l'art de représenter en perspective. Aujourd'hui, ce terme est utilisé pour désigner l'art de représenter des espaces scéniques (Freydefont, 2007):

L'objet de la scénographie est de composer le lieu nécessaire et propice à la représentation d'une action, le moyen en est la mise en forme de l'espace et du temps. Autant que la spatialité, la temporalité est un élément constitutif du travail scénographique, et cela toujours relatif à un texte,

entendu comme projet dramatique. Il n'y a pas de scénographie concevable sans dramaturgie : c'est le fondement même de toute scénographie

Cette citation met en évidence les relations existantes entre des concepts relatifs à la scénographie et applicables en architecture. Tout d'abord, pour qu'il y ait scénographie, « il nous faut penser une dialectique entre un lieu et un évènement, entre un espace et une action, entre un emplacement et le déroulement de quelque chose. » (Freydefont, 2007 : 120). La dramaturgie est ainsi la base de toute création scénographique et elle est, au théâtre, composée principalement du texte dramatique (Reuter, 2010). En architecture, le texte dramatique se définit plutôt comme l'ensemble des observations issues de l'analyse contextuelle et préconceptuelle, effectuée dans le but de définir l'angle d'approche, l'axe à mettre en évidence et le sens du projet d'architecture. Ensuite, l'importance de prendre en considération le public lors de la mise en scène reste primordiale dans les deux cas. Effectivement, le spectateur est le fondement même de la création dramatique puisque toute la mise en scène s'effectue afin de satisfaire son désir d'émotions. La mise en scène est notamment utilisée par les architectes et urbanistes à dessein d'établir une pensée directrice et unificatrice lors de la conception de l'espace public. Ainsi, celle-ci peut assumer une fonction heuristique pour les études urbaines permettant de développer l'image de la ville (Lenoir-Anselme, 2008).

Cette section s'intéresse à la façon dont la dramatisation, telle qu'utilisée par les scénographes pour rendre l'œuvre plus impressionnante, peut être matérialisée en architecture afin de créer une atmosphère influençant la perception émotionnelle et visuelle que l'humain a d'un lieu. De cette manière, la qualité de son expérience vécue se voit amplifiée. Tant à l'échelle urbaine qu'à l'échelle architecturale, l'étude des techniques issues de la scénographie illustre comment celles-ci participent, par leur sensibilité aux qualités narratives de l'espace, à l'émergence d'expériences caractérisant l'environnement. La scénographie urbaine se traduit dès lors par un aménagement qui est fortement influencé par le site et son contexte et qui, en jouant sur les perceptions et les sensations, représente l'identité du lieu. À l'échelle architecturale, le bâtiment peut à la fois mettre en scène l'espace ou même, être mis en scène par son environnement. Plus précisément, la section tend à démontrer comment le drame peut être généré et utilisé comme un moyen d'excitation et comme point de départ pour concevoir des villes privilégiant l'expérience de l'environnement (Cullen, 1971). Ainsi, le mouvement, la tension, la juxtaposition et le rythme sont quatre thèmes retenus et définis comme générateurs de « drame ». L'exercice créatif de la dramatisation permet, somme toute, d'amplifier l'expérience urbaine et architecturale par son potentiel d'émouvoir vivement le spectateur.

1.2.1 Le mouvement

I don't want a static picture, but something that evolves, that has movement, not necessarily physical movement, of course, but a setting that is dynamic, capable of expressing changing relationships, feeling, moods [...]
(Burian, 2010: 125)

Bien qu'au théâtre le public ne se déplace pas physiquement dans l'espace, l'action sur scène évolue progressivement en une séquence d'actions prédéterminées. Le théâtre est donc, tout comme l'architecture, un *art du temps*. Durant toute la performance, des changements ont lieu et les spectateurs expérimentent chacun d'eux en continu. En architecture, cette même stratégie peut être utilisée dans la ville. Par exemple, Cullen (1971) souligne l'importance d'établir une *séquence de révélations* puisque celle-ci procure une structure dans l'avènement des événements visuels et spatiaux. De ce fait, Cullen explique que la ville est une chaîne continue de moments dramatiques nous menant d'un endroit à un autre. Chaque nouveau point de vue suscite des émotions favorisant l'intrigue produite par la ville et expérimentée par le promeneur. Il mentionne entre autres que c'est cette *vision en série* (figure 6) qui crée le « drame », rendant la ville à la fois intéressante et enrichissante.

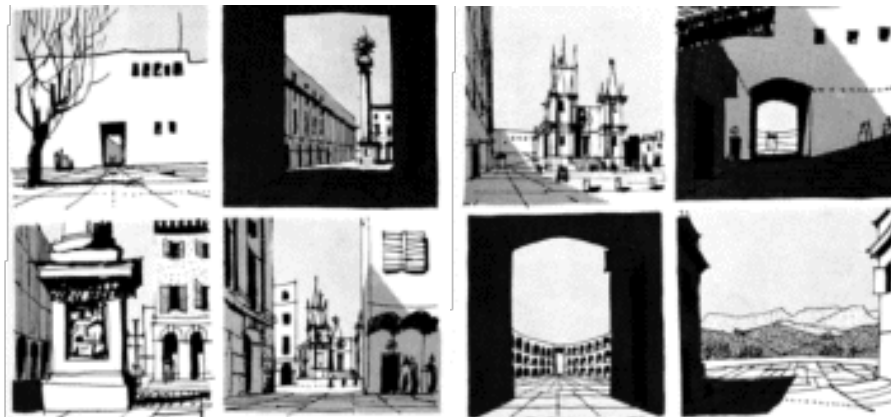


Figure 6 : Vision en série _ Cullen, 1971 : 17

Les illustrations en noir et blanc de Cullen accordent une grande importance au mouvement à travers l'espace. Il utilise cette technique de « *story-board* », dont les cinéastes ont souvent recours au cinéma, comme outil de conception assurant une constante interaction entre l'environnement et l'humain (Koeck, 2012 : 87):

Although his approach is one that aspires to visually freeze-frame the city as it is, his hand drawings in particular look as if they: (a) are carefully composed; (b) capture a space that is carefully lit (demonstrated by his indication shadows); and (c) frame a city at just the right angle. Each of these helps to achieve the maximum dramatic effect, and the impression we get is of a visual storyboard of a city.

Comme Cullen, Bernard Tschumi, architecte et théoricien, est également intéressé par cette notion de séquence temporelle et la relation qu'elle entretient avec l'aspect visuel de l'architecture. Tschumi affirme donc que le sens de toute situation architecturale dépend de la relation triadique de la séquence de l'espace, l'évènement, et le mouvement (Tschumi, cité dans Koeck, 2012). Dans un même ordre d'idées, l'architecte Peter Zumthor (2008) affirme que le concept de mouvement, en architecture, consiste fréquemment en une affaire de mise en scène. Tout comme les caméramans et les réalisateurs, il essaie de travailler avec une succession de séquences qui dirige tout en laissant une liberté de mouvement. Finalement, le mouvement est à la base du concept de mise en scène puisqu'il permet de lier toutes les composantes dramatiques entre elles afin de former un drame cohérent et une atmosphère particulière, conformément au lieu.

1.2.2 La tension

Pour qu'une pièce soit réussie, elle doit maintenir l'intérêt du spectateur. La tension est définie comme le suspense qui tient la concentration de l'auditoire (VCAA, 2014). Ainsi, plus la performance évolue dans le temps, plus la tension monte. Le développement de la tension parallèlement au développement de la performance dramatique conduit généralement à une crise ou un apogée. Comme le mentionne Svoboda (1970), un scénographe tchèque, l'espace scénique est destiné à supporter un continuels état de tension et de crise intégrant l'élément humain ou simplement l'élément plastique. En architecture, cette tension peut être générée de deux façons. Premièrement, elle peut résulter de la séquence du parcours qui permet de créer un suspense menant subséquentement à un effet de surprise et, deuxièmement, elle peut résulter de l'opposition d'éléments dont la différence est accentuée par le contraste. Dans un même ordre d'idées, celui-ci parlera d'*anticipation* et de *mystère* : « the here is known but the beyond is unknown, is infinite, mysterious, or is hidden inside a black maw » (Cullen, 1961 : 49). L'imaginaire de l'humain qui se déplace dans la ville est sollicité par cette création de mystère. Tout en étant dirigé, l'individu découvre son territoire et anticipe la nouvelle vue qu'il apercevra. Cette sensation d'inconnu, que tout peut arriver, que tout puisse exister, tend à créer le drame; à rendre l'espace fort plus captivant.

Le pavillon de la serpentine galerie de Zumthor (figure 7) illustre cette tension accentuée par des jeux de lumière générés par la nature des espaces, qu'ils soient clos ou exposés. : « Staggered doorways on the long sides of the structure provide access to the garden, with the move from one to the other designed to create a dramatic contrast as visitors emerge from an intensely black interior into a colourful, light-filled space. » (Birch, 2011 : para.4). Ainsi, l'individu à travers l'obscurité entre dans le bâtiment entouré de pelouse et le suspense est maintenu tout au long du parcours où la transition vers le jardin

s'effectue. L'expérience est dès lors créée. Par son intensité découlant de la tension entre les matériaux, la végétation et la lumière, elle restera mémorable pour l'individu.

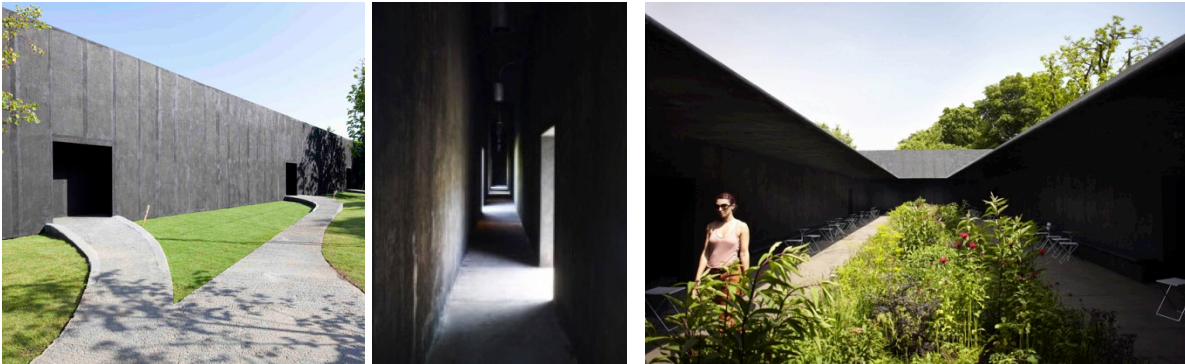


Figure 7 : Serpentine galerie _ Photos par Walter Herfst, 2011

Cullen explique que c'est par la manipulation des éléments opposés et par leur mise en relation, que le drame consent à être libéré : ici versus là-bas, enclos versus exposition, contrainte versus soulagement, etc.

1.2.3 La juxtaposition

Comme présenté dans la section précédente, c'est par le jeu des éléments qui se répondent et s'opposent que l'espace peut être animé et voir son pouvoir d'expression s'accroître. Bien qu'opposés, ces éléments participent ensemble à la création du drame par leur juxtaposition : « The human mind reacts to a contrast, to the difference between things, and when two pictures are in the mind at the same time, a vivid contrast is flat and the town becomes visible in a deeper sense. It comes alive through the drama of juxtaposition. » (Cullen, 1971: 120). Associé à l'idée de « contrepoint » ou de « collage » par les scénographes, cette technique est utilisée afin d'augmenter la force d'expression des réalisations et d'offrir « l'image éclatée d'un univers global » (Bablet, 2014 : 67). Svoboda soutient, dans un même ordre d'idées, que l'action dramatique doit être lue à travers la superposition des plans de perception et la juxtaposition de réalités aux natures différentes.

Cette technique de juxtaposition est davantage employée par les architectes afin de concevoir de nouvelles réalités. Le mariage de deux éléments de nature différente vise ici à véhiculer le drame en insistant non seulement sur leur différence, mais principalement sur le dialogue profond les unifiant dans l'environnement. La compréhension des effets émotionnels, créés par la juxtaposition des éléments physiques de l'environnement, permet selon Cullen (1971) d'améliorer la perception visuelle de la ville, permettant de la comprendre dans un sens plus profond. Fortement liée au concept de *vision en série* illustré précédemment, la juxtaposition propose que les vues existantes soient supplantées par des vues

émergentes dans un drame se déroulant visuellement. De surcroît, celle-ci permet d'accentuer les marques du passé. Cette technique est d'ailleurs repérée à la place d'Youville (figure 8) à Québec, où la maison Mère-Mallet est percevable entre deux bâtiments d'une époque plus rapprochée. Le geste architectural est saisissant, générant un drame profond par la superposition de bâtiments d'époques et de nature différentes. La sensibilité de l'acte rend cette composition architecturale touchante et tend à émouvoir l'humain.



Figure 8 : Maison Mère-Mallet, place d'Youville_ Photo par Mario Jean

1.2.4 Le rythme

In theatre, if a pause has a precisely calculated length, it can heighten dramatic tension and become a dramatic fact. The effectiveness of pauses depends, of course, on their placement in the current of the action, and also on their frequency. Therefore, we carefully placed pauses where they would dramatically reinforce coherence. As a result, drama stopped being a condition and became a process. Time and rhythm acquired a precise, almost tangible quality.

(Burian, 1993 : 22)

Le rythme se définit par la répétition d'éléments successifs dans l'espace et le temps. Au théâtre, il correspond à un flux, ou un mouvement, composé de ponctuations, d'accentuations ou d'effets visuels de discontinuité et de continuité, qui animent et soutiennent le drame (Cohen, 1949, cité dans Sarraza, 2001). Le rythme s'analyse dès lors dans l'accentuation du discours. Chaque performance suggère un rythme particulier, influencé par la nature émotionnelle de l'intrigue : le rythme de la scène de transitions, la longueur des scènes et des dialogues, etc. (VCAA, 2014 : 10)

Plus précisément, il permet de considérer le drame dans sa globalité, définissant sa structure temporelle; son organisation. Comme en musique, le tempo est contrôlé par la variation de la valeur temporelle de chaque élément lors de son passage. Les impressions les plus fortes et précises sont

effectuées en soutenant le battement autrefois régulier, puis en l'interrompant. Celles-ci peuvent également s'effectuer en répétant certaines séquences dans de nouveaux contextes ou dans les mêmes contextes avec de légères variations (Brown, 1968 : 9). Toutefois, la dramaturgie, tout comme l'architecture, ne manipule pas seulement le son, mais également le rythme du mouvement, qu'il soit corporel ou plastique. En architecture, l'emploi du mot rythme peut faire référence à ce qui est de l'ordre de la proportion, de la répétition d'éléments architecturaux ou encore d'une certaine représentation de l'espace en fonction du temps et du mouvement (Viale, 2007). Bien que la répétition d'éléments en architecture consiste souvent en une procédure normative et pratique, celle-ci peut également être utilisée comme un technique permettant de concevoir des bâtiments plus dynamiques et une expérience des lieux enrichissante : « les bâtiments ont leur rythme, qui conditionne des sensations, perçues comme "agréables" et fonctionnelles » (Kandinsky, cité par Viale, 2005). Le rythme permet à l'œil d'être guidé vers un point précis dans l'espace. Il suggère ainsi une direction à suivre générant un mouvement particulier. Bien que le rythme soit un élément temporel régulier, il peut offrir des variations de tempo rendant l'œuvre plus dramatique.

Somme toute, on constate que la dramatisation est une question d'accentuation et d'amplification. Que ce soit par l'articulation du mouvement, l'augmentation de la tension par le contraste ou l'expression du rythme, la dramatisation accentue la réalité dans le but ultime d'émouvoir son spectateur et de maintenir son attention. On comprend dès lors que l'expérience « progresses not through a predetermined subject and plot, but through an increasingly intense and revealing series of emotional states » (International Theatre Annual, Brown, 1968 : 30). Le parcours d'interprétation de Val Jalbert (figure 9), réalisé par l'architecte Pierre Thibault, illustre bien comme un projet peut mettre en scène l'environnement en accentuant l'expérience vécue par le mouvement, la tension, le rythme et la juxtaposition. L'intégration de ces concepts permet ainsi à l'architecture d'être en constante relation avec l'environnement et, par la mise en scène créée, de centrer l'attention des gens sur les éléments caractérisant les lieux.

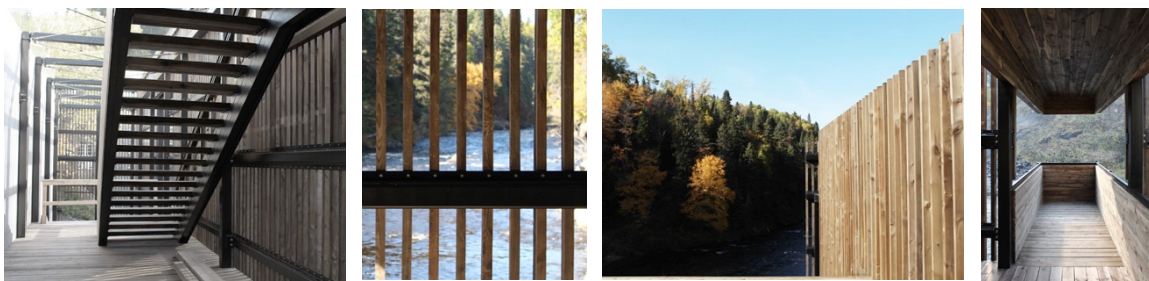


Figure 9 : Parcours d'interprétation de Val-Jalbert : Mouvement, tension, rythme, juxtaposition_ Thibault 2014

CHAPITRE 2 : SITE ET PROJET

Comme démontré précédemment, l'expérience et la mise en scène sont des concepts clés et primordiaux à prendre en considération lors de la conception. L'étude de ces concepts permet une meilleure compréhension de l'architecture et de sa relation avec l'environnement. Par conséquent, elle se doit d'émouvoir l'usager en faisant appel à ses sens et ses sentiments. Bien que les recherches théoriques réalisées précédemment soient de bonnes bases pour l'élaboration du projet, il est évident que les analyses, les découvertes et les changements d'attitudes lors de la conception influencent largement le développement de celui-ci. De ce fait, l'architecture ne peut être complètement programmée et évolue dans toutes les directions, parfois différentes des prémisses initiales. Ainsi, de nouveaux objectifs, à la suite de l'analyse contextuelle et du processus de création, ont été fixés.

En ce sens, la section suivante présente le cheminement menant jusqu'au projet d'architecture, des concepts théoriques à la concrétisation architecturale. Il explique, premièrement, la stratégie globale d'intervention qui a permis de déterminer le programme en lien avec la problématique. Deuxièmement, il introduit les particularités du site par une analyse contextuelle. Finalement, il présente le processus abstrait de création et son influence global pour le projet. L'approche par abstraction permet d'enrichir le discours architectural en s'inspirant d'images et des concepts qui en découlent pour en retirer l'information pertinente en lien avec le projet. Cela dit, la démarche suggère qu'on se laisse guider par nos découvertes et nos intuitions tout au long du processus plutôt que de miser sur une planification absolue.

2.1 Stratégie et programme

Il est connu que la présence estudiantine amène du dynamisme et de la diversité culturelle à une ville. La ville de Sherbrooke, comptant plus de 14% de sa population comme étudiants, est l'une de celle qui a su investir dans le développement de ses institutions d'enseignements afin de favoriser son émergence. Celle-ci présente d'ailleurs la plus importante concentration d'étudiants au Québec. Toutefois, bien que l'Université de Sherbrooke offre de nombreux services aux étudiants et que la présence de ceux-ci favorise l'animation de la ville, la démocratisation de l'automobile au sein de la classe moyenne, au début des années 1950, est venue modifier la façon d'aménager, mais également de vivre la ville, ce qui a favorisé l'éloignement des services du centre-ville (Dépault, 2014). Cela dit, la vitalité de celui-ci est troublée considérant, par exemple, que les étudiants n'y vivent pas et voient très peu d'occasions d'en faire l'expérience étant donné le manque d'activités et d'espaces publics de qualité.

Même si la distance à parcourir du campus principal de l'Université au centre-ville est raisonnable, celle-ci suffit pour déplacer la population étudiante vers le sud-ouest de la ville.

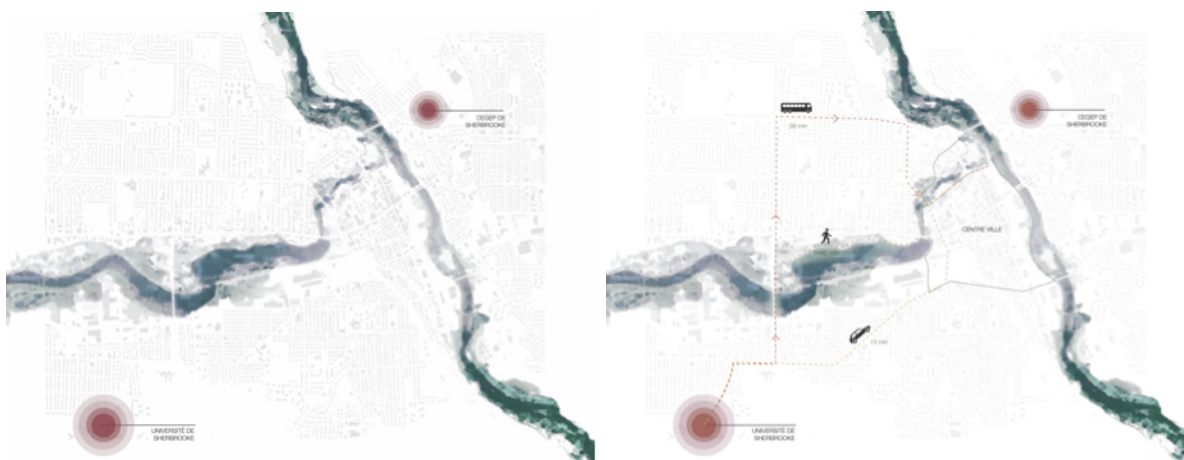


Figure 10 : Campus principal de l'Université Laval et Cégep de Sherbrooke

Dans ce contexte, le projet propose d'aménager un nouveau campus au centre-ville de Sherbrooke. L'arrivée des étudiants contribuera ainsi à la réanimation du centre-ville. Dans le but d'encourager une diversité de la population, le projet suggère la mise en place de trois écoles de degrés distincts : primaire, secondaire et universitaire. De plus, celui-ci s'inscrit dans la vision stratégique de la Ville qui souhaite accroître la vitalité et le rayonnement des arts et de la culture dans son centre-ville (Ville de Sherbrooke, 2014). Afin de diffuser sa vocation artistique, le projet développe plus précisément un campus offrant un processus d'apprentissage créatif. À cet effet, deux écoles de type FACE sont implantées en plus d'une école de musique. Bien que le programme développé soit en partie institutionnel, les intentions du projet consistent principalement à amener la population à fréquenter davantage le centre-ville. Ainsi, il mise sur une cohabitation d'un programme à la fois institutionnel et culturel. L'aménagement d'espaces publics, d'un amphithéâtre extérieur et d'un auditorium répond donc à cet enjeu. Cette initiative trouve d'ailleurs son fondement dans un programme déjà existant sur le site, soit un théâtre extérieur, mais qui a avantage à être bonifié par la mise en place d'infrastructures culturelles mieux adaptées pour la population de la ville de Sherbrooke et ses visiteurs.

Finalement, le projet s'implante en continuité de la rue Wellington, une rue culturelle et commerciale importante au centre-ville. Les étudiants seront dès lors une clientèle pour les commerçants qui peuvent leur offrir des services que le campus ne développe pas. Plus précisément, le site a été sélectionné puisqu'il offre un potentiel de développement remarquable par sa relation privilégiée avec la rivière Magog, son faible aménagement et son intensité contextuelle globale, tel qu'il sera question d'illustrer à la section suivante.

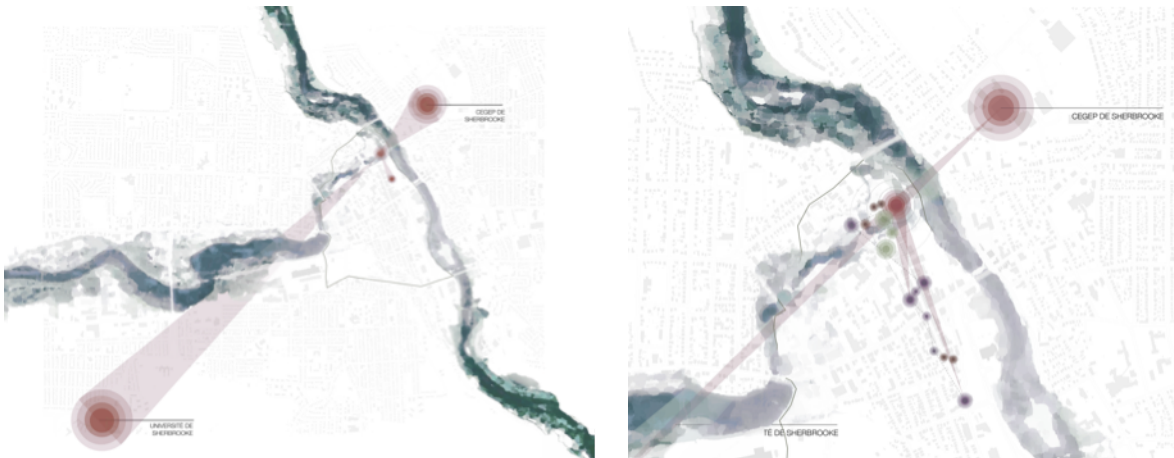


Figure 11 : Relocalisation du campus au centre-ville en continuité de l'axe culturel

2.2 Analyse contextuelle : les particularités du site

Le site se trouve au confluent de la rivière Magog et de la rivière Saint-François. La rivière est évidemment une limite importante, mais celle-ci peut facilement être franchissable par l'aménagement de pont piéton. L'environnement naturel de ce dernier est également marqué par la présence d'une ceinture végétale qui le protège et le définit (figure 12).

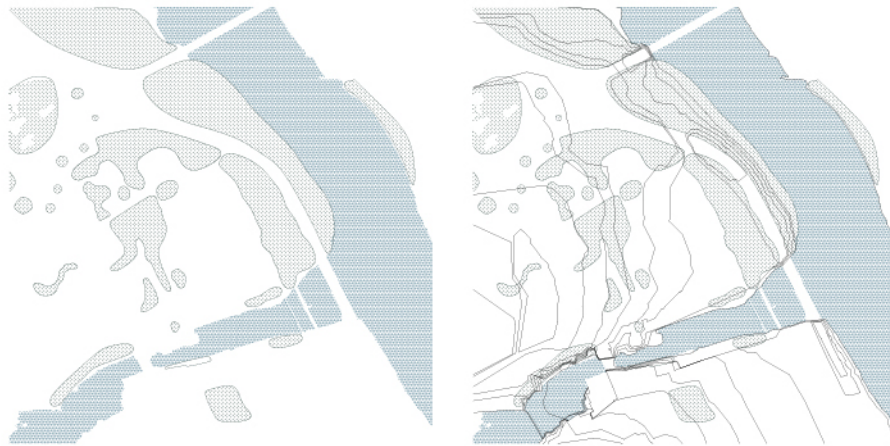


Figure 12 : Couvert végétal, hydrographie et topographie

Présentement, le site est en partie occupé par des bâtiments à vocation commerciale et de loisirs. On y retrouve entre autres des bureaux, des commerces, un bingo, un centre de curling et une scène extérieure aménagée durant la période estivale. On remarque toutefois que la majorité de l'îlot est dédié à des espaces de stationnement.

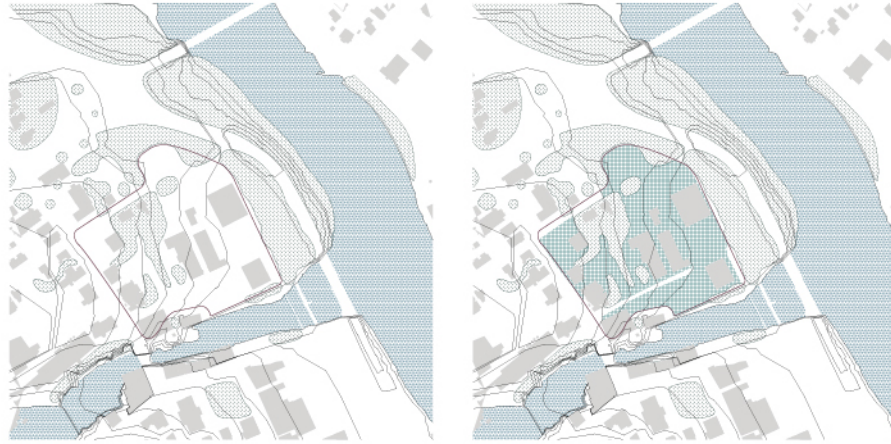


Figure 13 : Espace bâti et espace libre

L'îlot choisi est très accessible. Il est entouré de voies de circulations importantes telles la rue des Grandes-Fourches à l'est, la rue Terrill au nord et la rue Dufferin à l'ouest. Il est évident que ces voies de circulation ont une influence sur la perception sonore du lieu, et sur l'expérience que les gens font de celui-ci. On remarque par exemple que les sons des automobiles se confrontent à ceux produits par le barrage hydroélectrique et le déversement de la rivière. Le site est situé à la fin du parcours des sentiers pédestres de la rivière Magog. Une passerelle, et un pont piéton permettent d'y accéder facilement (figure 14). Un autre facteur à prendre en considération est le chemin de fer à l'est du site. Celui-ci se déplace vers le nord en direction de Québec. Le son produit par le passage du train est également considérable dans l'aménagement du site.

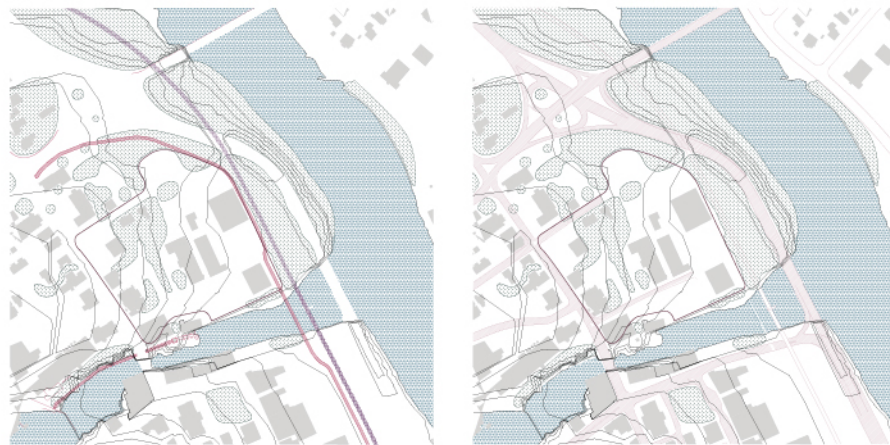


Figure 14: Chemins piétons, train et routes

Finalement, le projet propose de ne garder que les deux bâtiments situés au cœur de l'îlot, étant donné la pauvre qualité architecturale et l'état des autres bâtiments. De plus, les fonctions peuvent être facilement relocalisables et leur démolition ne figure pas comme un enjeu majeur dans le projet. Comme l'illustre la figure 15 les rues et la végétation sur le site sont également conservées.

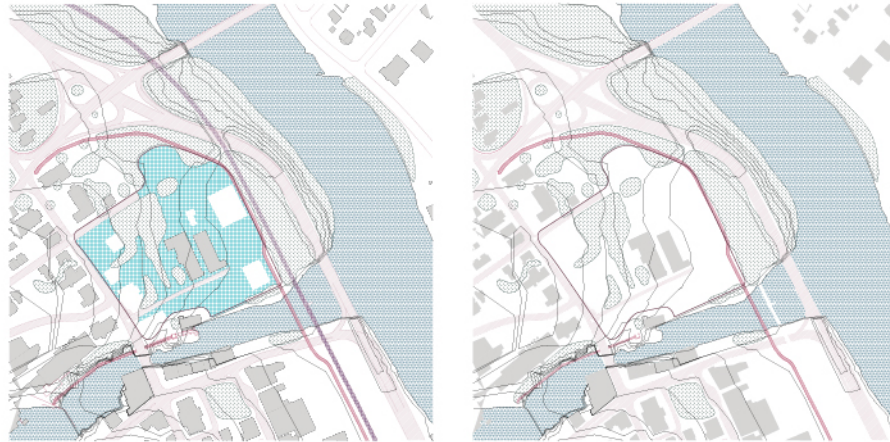


Figure 15 : Bâtiments démolis et site final

2.3 Objectifs de design

Plusieurs objectifs de design tendent à répondre aux enjeux de l'essai (projet). Bien entendu, ceux-ci sont fortement liés à la notion d'expérience et à l'approche soutenue, soit la mise en scène. D'autres objectifs découlent également du contexte et du programme, approfondis à la section suivante.

2.3.1 Découverte

L'architecture devra favoriser la découverte du lieu. Les concepts de dramatisation et d'expérience suggèrent, par l'importance qu'ils accordent au mouvement, la création de nouveaux parcours. Ceux-ci devront être structurés de façon à faciliter la lisibilité du site et la continuité du mouvement, en plus de favoriser une cohérence globale du lieu.

2.3.2 Dialogue entre l'architecture, son contexte et l'humain

L'aménagement devra prendre en considération le site et son contexte socioculturel. Ainsi, l'architecture devra favoriser la relation intime entre le site et l'humain. Une architecture ouverte vers l'extérieur dissociant les limites et mettant en valeur l'environnement est souhaitée. Le projet devra se lier au contexte existant en créant des connexions et en agissant comme le prolongement même de la ville. La mise en scène assurera que chaque acteur participe activement à la création d'une expérience enrichissante.

2.3.3 Appropriation

Dans l'intention de rendre le lieu facilement appropriable, le projet se doit d'offrir des espaces publics accessibles aux quotidiens autant pour les étudiants que pour la population.

2.3.4 Sensations

La qualité de l'expérience sera créée par l'intégration des concepts participant à la mise en forme d'une architecture scénographiée favorisant la variété des sensations offertes. Le mouvement, la tension, la juxtaposition d'éléments architecturaux et environnementaux, la création de rythmes et l'accentuation, offriront alors une architecture faisant appel aux sens et aux émotions.

2.3.5 Environnement propice à l'apprentissage

À l'échelle architecturale, le projet devra contribuer à la création d'un environnement unique propice à l'apprentissage créatif et qui valorise l'expérience, le confort des usagers et l'intégration d'un programme adapté. .

2.4 Le processus abstrait

Suite à l'élaboration des concepts et des intentions générales guidant le projet d'architecture, les thèmes du mouvement, du rythme, de la juxtaposition, de la superposition et de l'expérience ont été représentés par des images inspirantes (figure 16). Les représentations de bulles qui suivent ont servi comme déclencheur pour l'aménagement du site et pour le projet d'architecture.

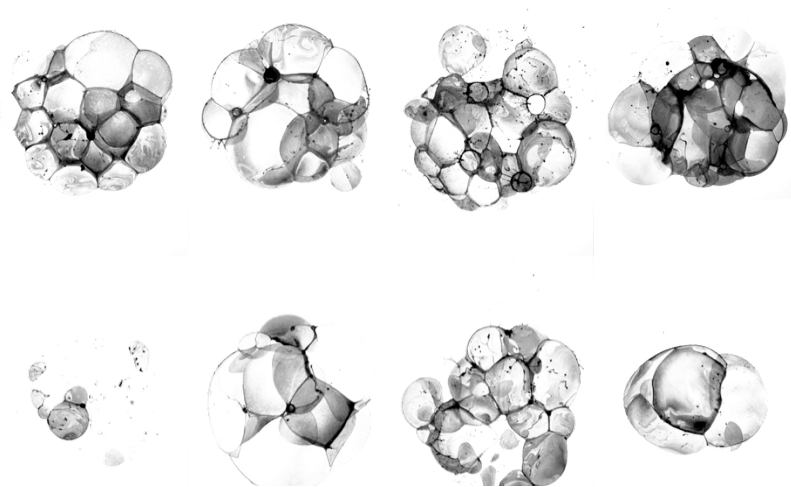


Figure 16: Image d'inspiration par Charlotte X.C Sullivan

Ces représentations de bulles en plan évoquent des concepts architecturaux sans en être nécessairement. Plusieurs configurations ont été étudiées afin d'en saisir les caractéristiques différentes,

mais complémentaires. Comme l'image qui suit le présente (figure 17), plusieurs stratégies de design ont été retenues suite à l'analyse abstraite :

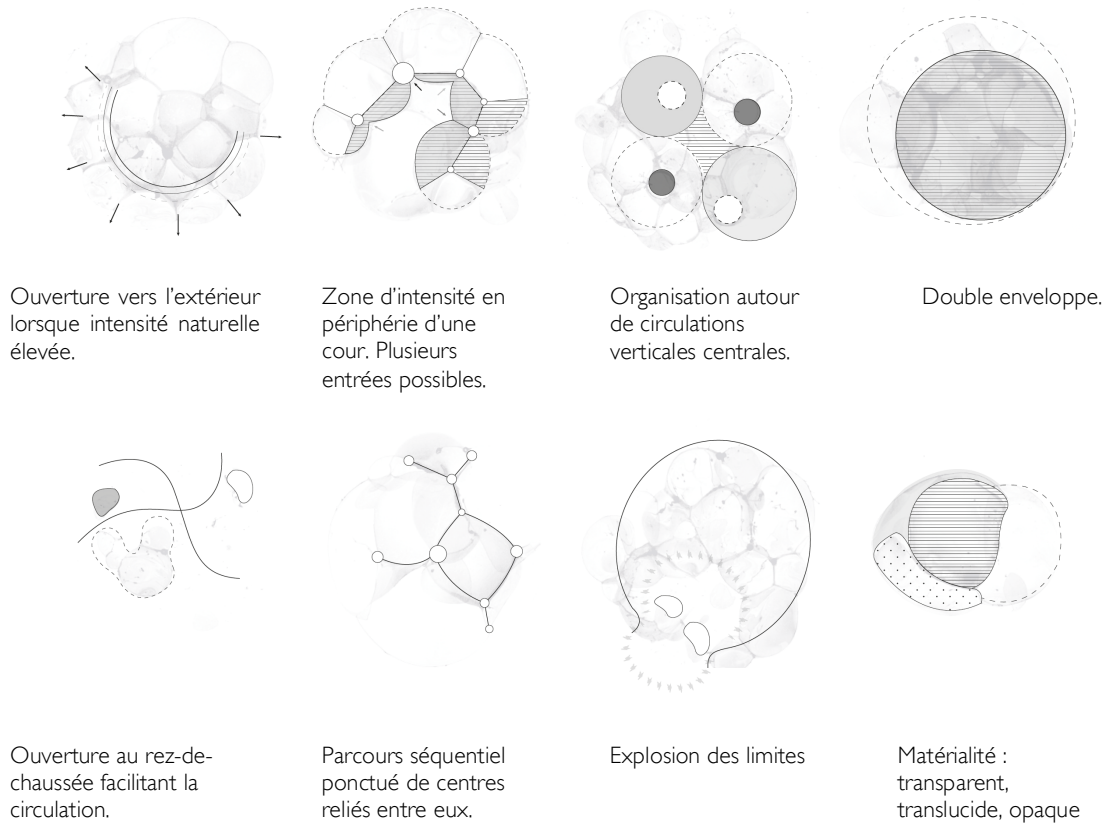
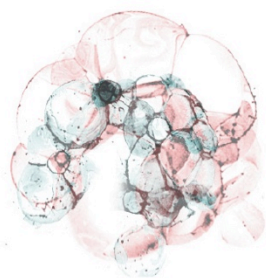
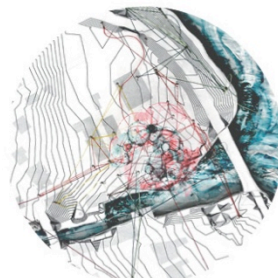


Figure 17: Stratégies de design

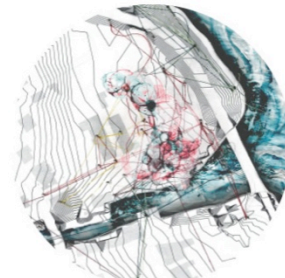
Somme toute, une image représentative des intentions du projet a été créée et a servi comme source d'inspiration tout au long du processus de création. L'idée était de découvrir comment cette inspiration pouvait s'intégrer au site et s'y adapter. La maquette de site sur laquelle la superposition s'effectue présente un tissage qui propose que le projet se lie à la ville, par une organisation tentaculaire, qui se développe en prolongement de celle-ci.



INSPIRATION



INTÉGRATION



ADAPTATION

2.5 Implantation

En superposant les différentes intentions, un premier croquis (figure 18) a été engendré et représente les lignes directrices pour l'implantation et l'aménagement du site (figure 19). Plus précisément, l'aménagement propose la création de nouveaux parcours qui s'étirent pour se connecter à ceux existants, rendant le site accessible de tous les côtés. Les chemins créés sont principalement piétons, mais servent également comme routes de services occasionnelles afin de desservir les écoles et l'auditorium. Les écoles, primaire et secondaire, sont implantées à l'ouest du site où elles offrent une forte présence sur la rue Dufferin.

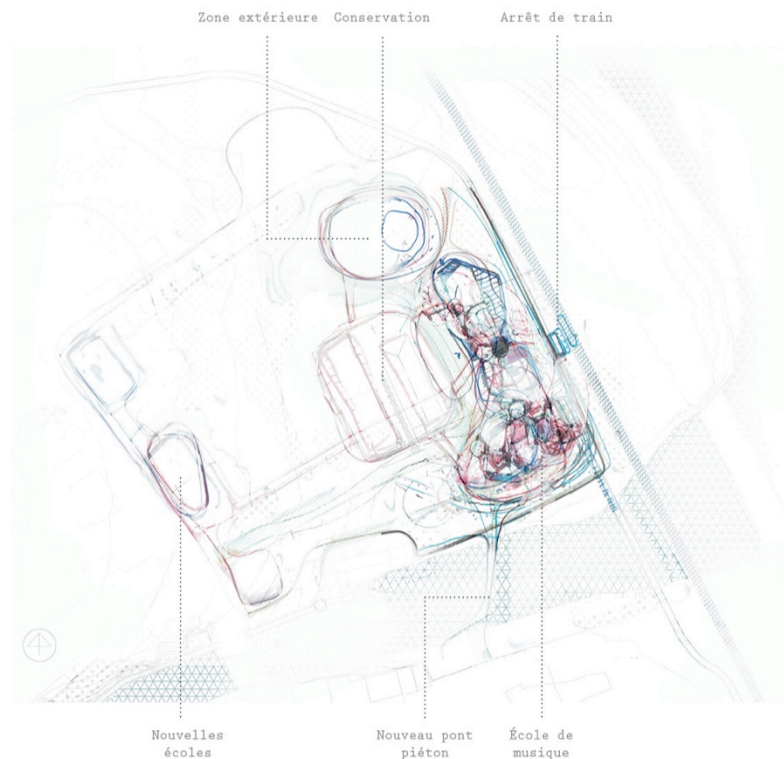


Figure 18 : Premier croquis conceptuel d'aménagement du site

L'emplacement retenu assure une visibilité et une accessibilité, deux aspects importants qui favorisent l'intégration des plus jeunes dans le quartier. Ces deux écoles en offrant un programme artistique contribuent également à la diffusion des arts et de la culture au centre-ville. Deux espaces de stationnements sont aménagés à l'arrière des écoles en plus d'une cour extérieure commune et connectée à une zone conservée de végétation. Au sud-ouest, un centre d'information est implanté juste à côté du Musée des Beaux-arts, de la Centrale hydroélectrique et de la Société d'histoire de Sherbrooke. De plus, une route privée est aménagée afin de faciliter l'accès des camions à la centrale hydroélectrique des Abénaquis, sans que ceux-ci ne nuisent à la circulation des étudiants et des autres

usagers. Une zone en périphérie de la rivière est conservée comme espace public végétalisé. Cette place publique est connectée, par un pont piéton, à la Place des moulins située de l'autre côté de la rivière. Ce geste architectural redonne un sens à la Place des moulins qui est difficilement appropriable et donc très peu fréquentée.

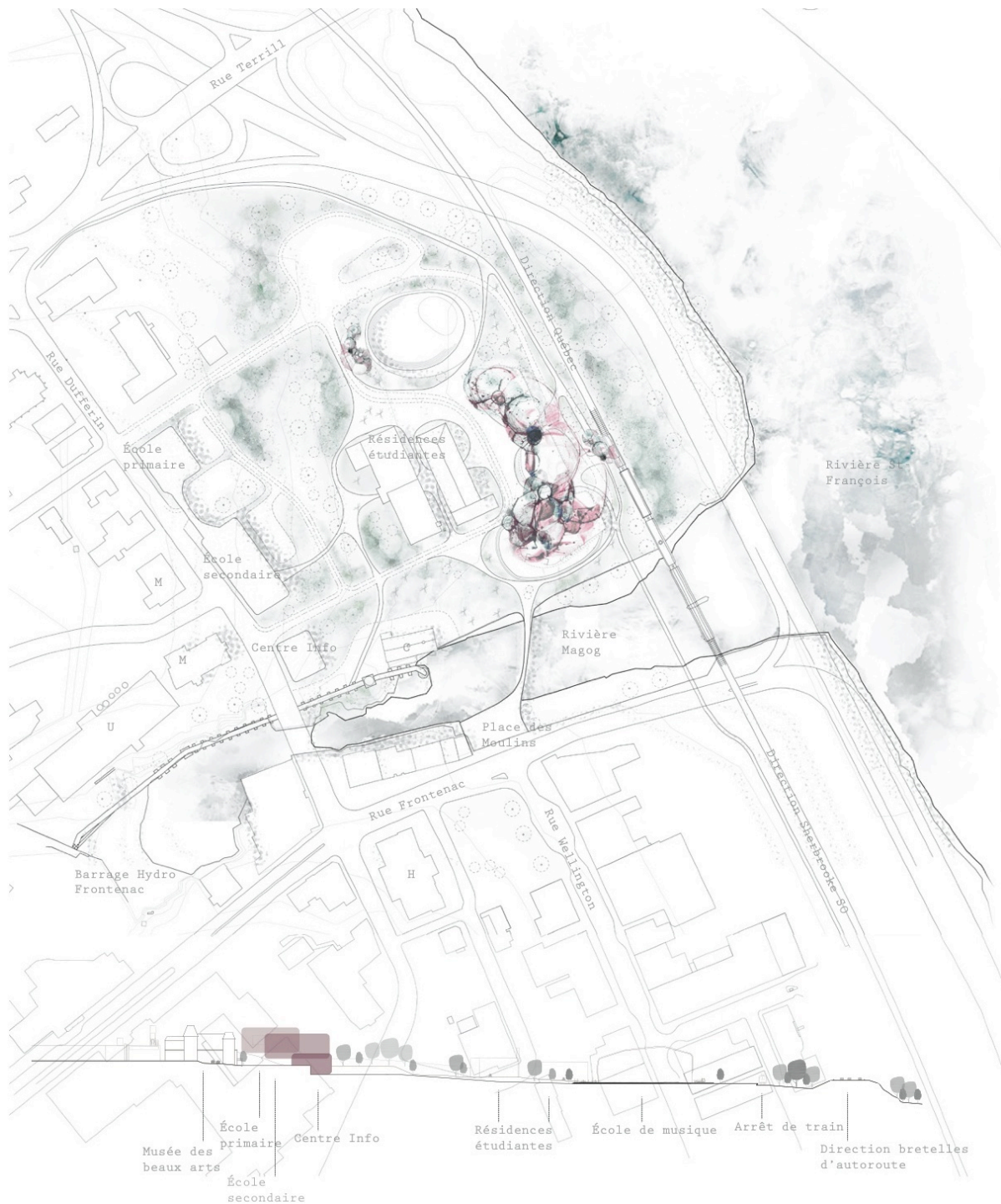


Figure 19 : Implantation finale I :5000

L'amphithéâtre extérieur, bien que public, est situé au nord du site, là où la végétation est la plus importante. L'amphithéâtre s'insère donc dans un paysage enchanteur et isolé qui offre une tout autre expérience de la ville. Il prend son inspiration du théâtre grecque du collège Bradfield (figure 20) qui a été restauré dans le but de retrouver un paysage qui s'était perdu. Sa présence signale la détermination de garder la nature à la pointe des propositions architecturales (Dezeen, 2014). Un autre stationnement disponible pour le public est aménagé à l'arrière du site près du bâtiment de services pour l'amphithéâtre.



Figure 20 : Le théâtre extérieur du collège Bradfield par Dezeen

Finalement, l'école de musique s'implante en longueur entre les deux bâtiments conservés et requalifiés en résidences étudiantes et le chemin de fer. Celle-ci crée un lien entre l'amphithéâtre extérieur, les résidences, la Place des moulins et le nouvel arrêt de train. Les places publiques ponctuent les circulations et marquent les entrées des bâtiments (figure 21).



Figure 21 : Place publique et espace de transition marquant l'entrée de l'école et de l'auditorium

2.6 L'école de musique

L'école de musique offre un programme à la fois public et privé. L'auditorium, situé au Sud et en périphérie de la rivière est accessible au public et ne dessert pas uniquement l'école. Le bâtiment est composé de petites boîtes programmatiques, de différentes formes et tailles, connectées entre elles par une enveloppe fluide à l'image des instruments de musique, gracieux et courbés. L'enveloppe du bâtiment favorise la mise en scène de l'environnement et de l'expérience vécue. Celle-ci a plusieurs propriétés qui favorisent le confort des usagers et la création d'un climat propice à l'apprentissage.

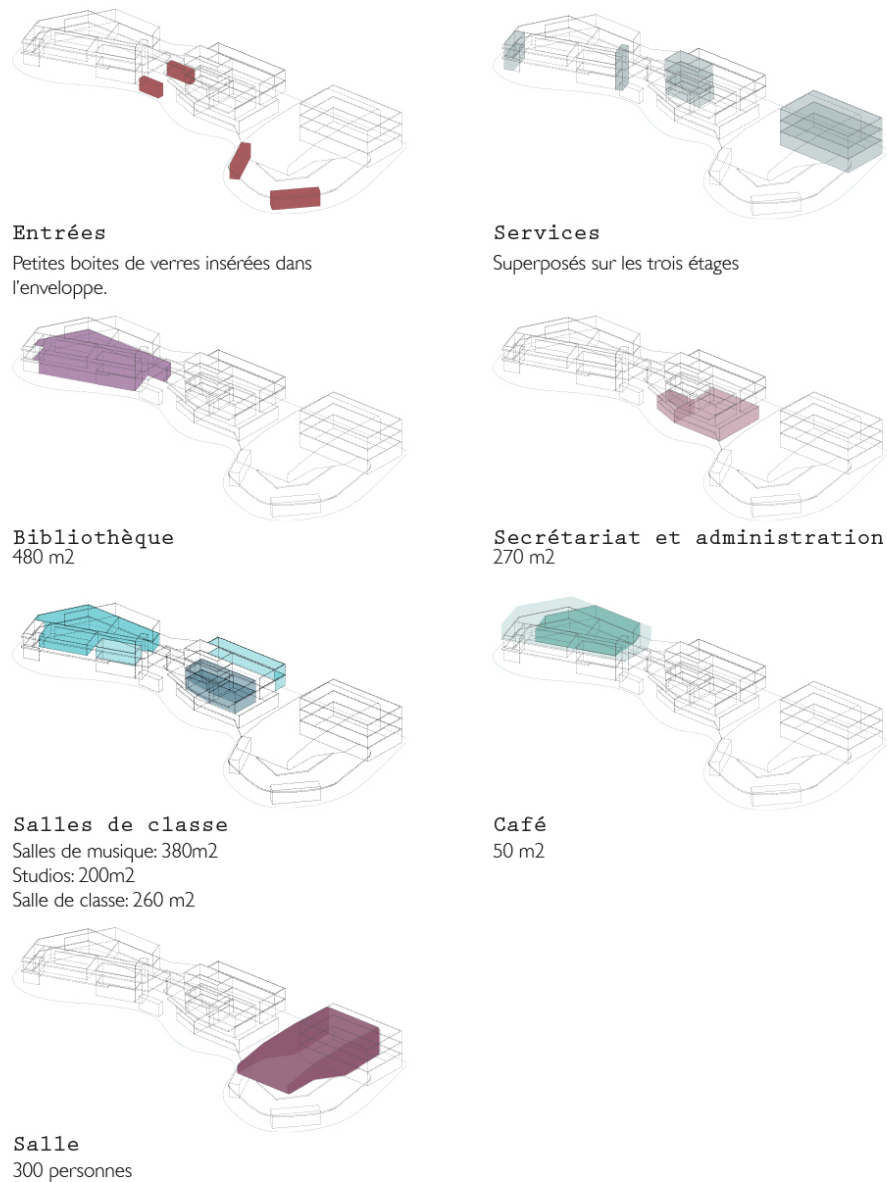


Figure 22: Décomposition du programme

Au rez-de-chaussée (figure 23), le bâtiment se divise en deux parties pour permettre une meilleure circulation et rendre l'accès à l'arrêt de train et au passage piéton plus accessible. Ce simple geste architectural assure une expérience amplifiée du site et une meilleure lisibilité du lieu.



Figure 23 : Rez-de-chaussée 1:1000

L'enveloppe du bâtiment joue un rôle important dans le projet. Elle se caractérise par une superposition de membranes ayant des propriétés distinctes et complémentaires. Celle-ci s'adapte à son contexte. Ainsi, elle se décolle à l'ouest afin de créer des espaces de transition et des «entredeux» confortables fortement liés avec les espaces publics extérieurs (figure 24). Les boîtes programmatiques sont conçues avec des murs mobiles ou translucides qui permettent de s'ouvrir sur ces espaces

tempérés. En été, cette membrane permet une ventilation naturelle à la fois transversale et verticale et un chauffage passif. De l'autre côté, à l'est, elle protège des activités plus bruyantes. L'enveloppe s'inspire du Plasencia Auditorium à Madrid qui propose une membrane qui laisse entrevoir les espaces de circulation à l'intérieur du bâtiment. Par le fait même, le bâtiment est conçu pour que les gens expérimentent l'architecture à travers des éléments tels la lumière, la légèreté, la forme, la sensibilité, la couleur, les matériaux, la structure, etc. Par exemple, celle-ci filtre la lumière du jour et colore l'espace.

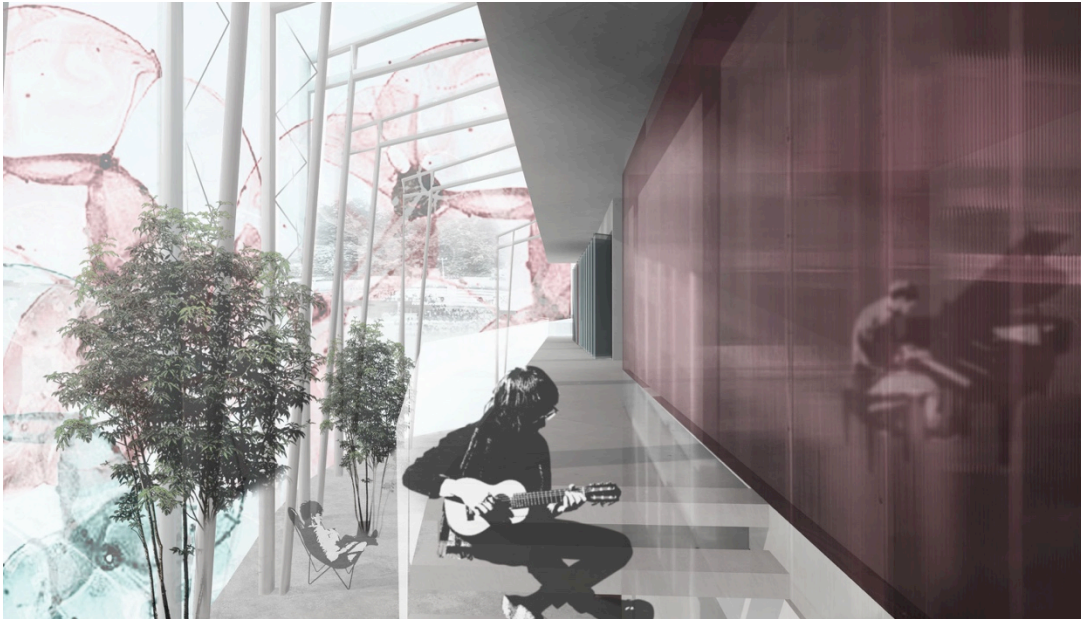


Figure 24 : Espace entre-deux, école de musique

La partie incluant l'auditorium reprend le même principe de construction que l'école. Le hall d'entrée et le foyer se situent dans l'espace entre les membranes et la salle (figure 26). Ces espaces se prolongent jusqu'à l'extérieur en lien avec le parc public situé en périphérie de la rivière. À l'est, on retrouve les zones de services et l'arrière-scène qui protègent et servent comme espace tampon entre le chemin de fer et le public. La salle, quant à elle, flotte au-dessus des gens, créant une tension et maintenant l'intérêt de l'audience. L'attente devient elle même une expérience unique en offrant en plus une vue surprenante sur le centre-ville de Sherbrooke.

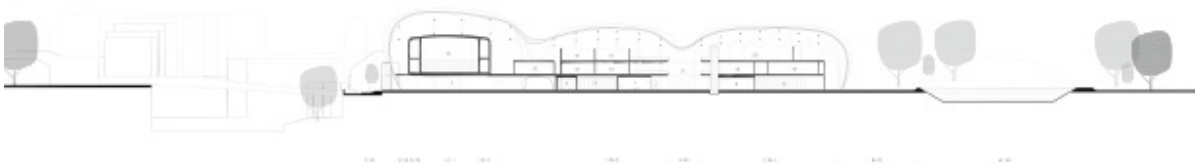


Figure 25 : Coupe longitudinale I : 1000

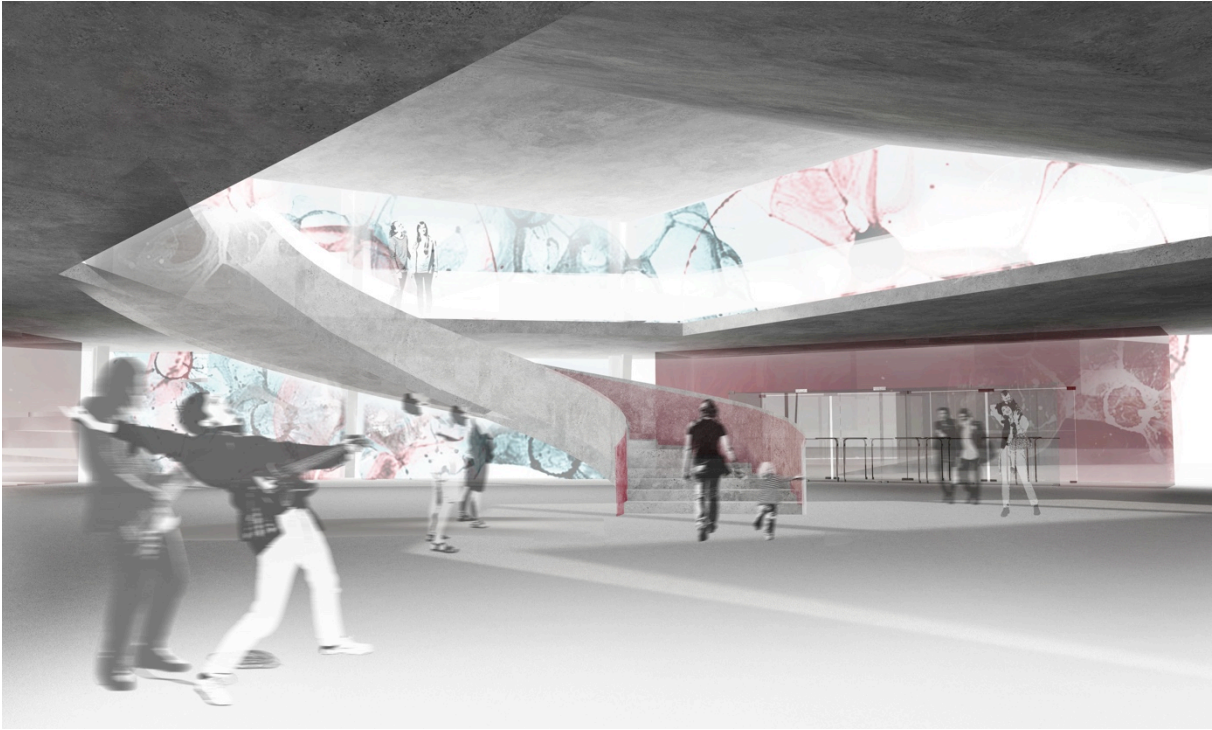


Figure 26: Hall d'entrée de l'auditorium

Finalement, les coupes du projet illustrent bien la stratégie structurale adoptée. L'acier et le béton travaillent de concert afin d'encourager le développement cohérent de la structure et une facilité de mise en œuvre malgré l'apparence complexe du projet d'architecture. L'enveloppe du bâtiment s'attache à la structure d'acier qui participe à créer un sentiment de légèreté général. Tel qu'exposé précédemment, le projet porte une grande attention sur le dialogue entre les espaces extérieurs et intérieurs. Les coupes illustrent bien les séquences créées et la relation entre chaque composante du projet; entre les centres, les transitions et les directions.

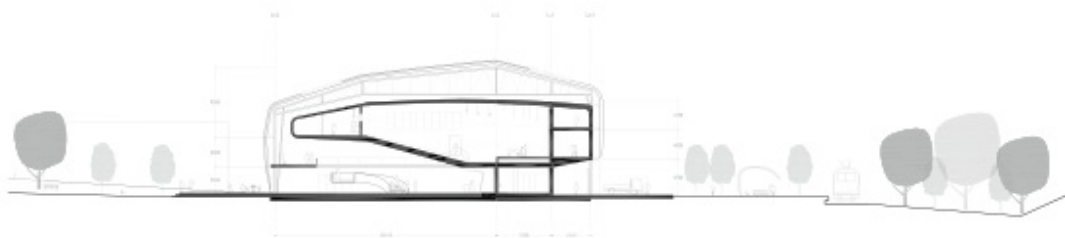


Figure 27 : Coupe latérale (Sud) 1:500

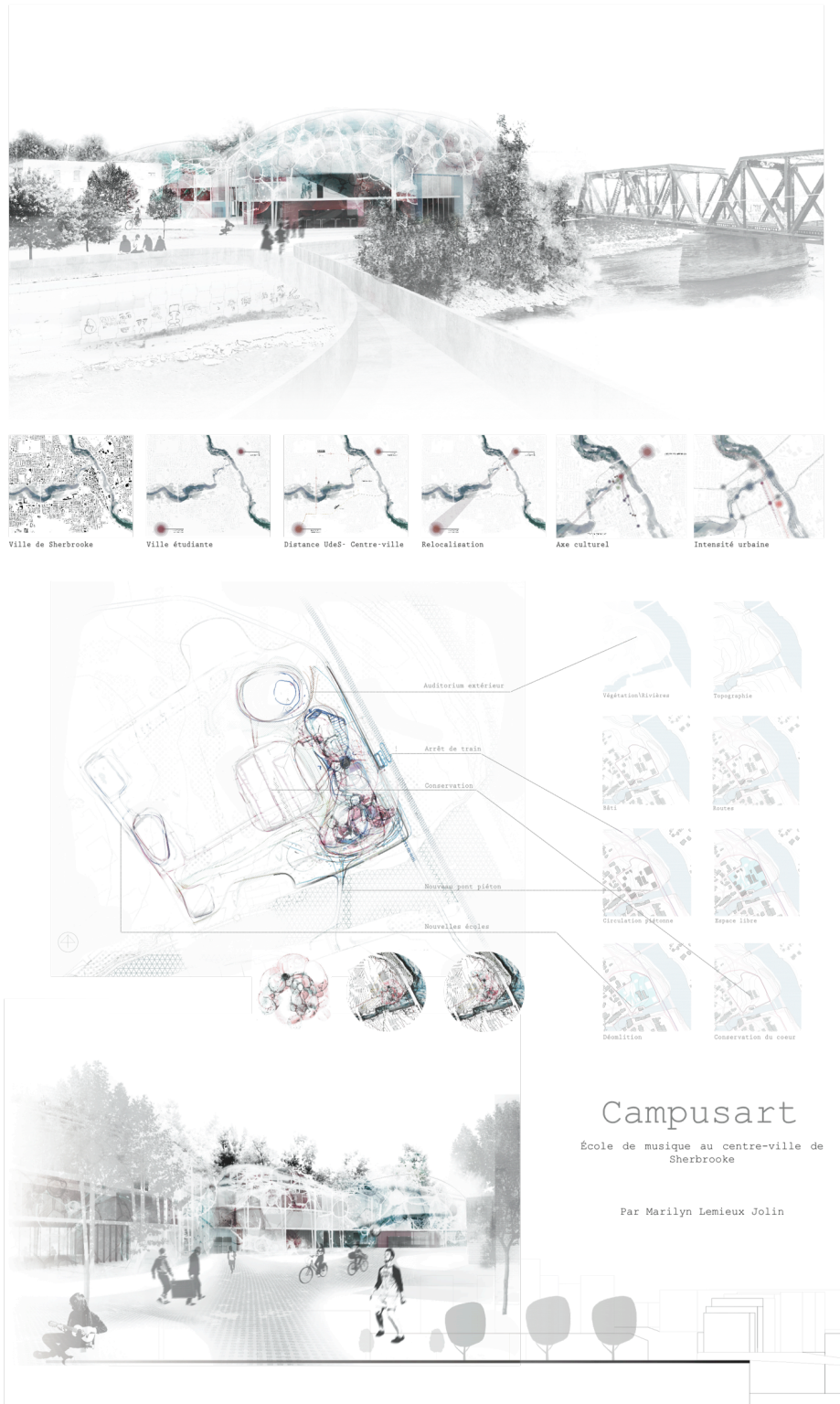
CONCLUSION ET RETOUR CRITIQUE

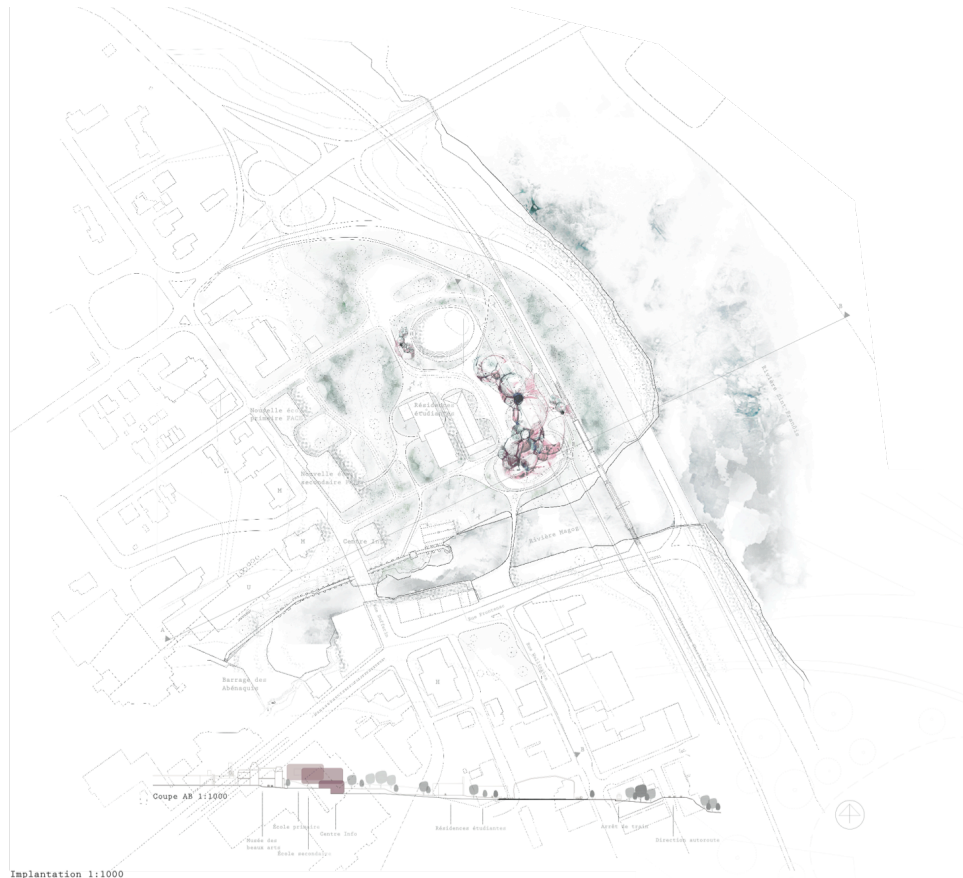
La prise en compte de l'environnement et de l'expérience humaine dans le processus de création permet de concevoir des bâtiments adaptés, qui s'inscrivent en prolongement de la ville. Cet essai (projet) dévoile en ce sens le grand potentiel d'aménagement du centre-ville de Sherbrooke et propose une vision nouvelle de son développement, centrée sur l'expérience et la mise en scène. Le site et le contexte ont su influencer sensiblement le projet d'architecture en renforçant son intégration globale. Par de simples gestes, une cohérence est créée, assurant une mise en relation des dimensions spatiales et expérientielles du centre-ville.

Le projet propose des solutions tant au niveau urbain qu'architectural. Du côté de l'urbain, les nouvelles places publiques ainsi que les nouveaux parcours créés participent à l'appropriation de l'espace par la population et à la connexion des éléments de la ville. Du côté architectural, l'enveloppe transparente et organique favorise l'interaction entre l'intérieur et l'extérieur. De plus, son programme à la fois institutionnel et culturel assure une occupation des lieux constante. Le processus abstrait à contribuer à l'enrichissement du discours, misant sur une approche sensible et créative. Cette approche a permis au projet d'évoluer constamment en gardant l'humain et son contexte au cœur des discussions.

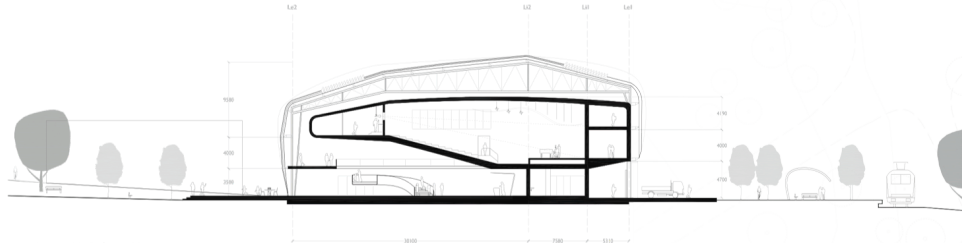
La critique finale a permis de confirmer, par la concrétisation du projet, les hypothèses et les stratégies utilisées afin de répondre à la problématique. La démarche adoptée pour réaliser le projet a d'ailleurs été soulignée. Les critiques ont apprécié le processus abstrait qui a su, tel que souhaité, enrichir le projet et proposer des solutions innovantes et inspirantes. Ils ont également apprécié le fait que celui-ci soit présenté en terme d'expérience, expliquant ainsi comment les gens allaient vivre le lieu. Évidemment, le projet est encore à un stade qui fait rêver et gagnerait à être plus développé. Par exemple, l'enveloppe du bâtiment, bien que ses propriétés soient bien déterminées, reste au stade de l'abstrait, sans réelle matérialité. Somme toute, le projet démontre qu'il est important de considérer la relation entre l'architecture, l'humain et son contexte lorsqu'on imagine la ville. La relation entre chaque composante est primordiale afin d'assurer une cohérence urbaine favorisant l'expérience vécue. Par la manipulation des facteurs influençant l'architecture et l'aménagement du site, le projet a su proposer une solution convaincante pour le centre-ville de Sherbrooke.

ANNEXE

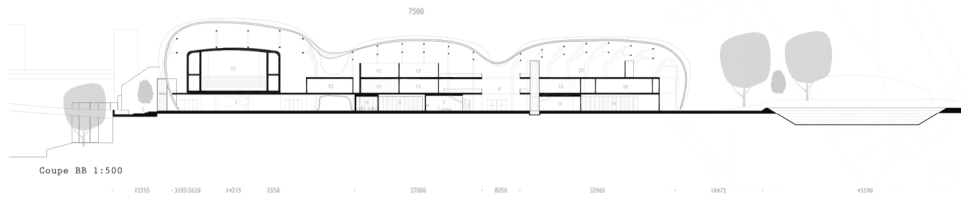
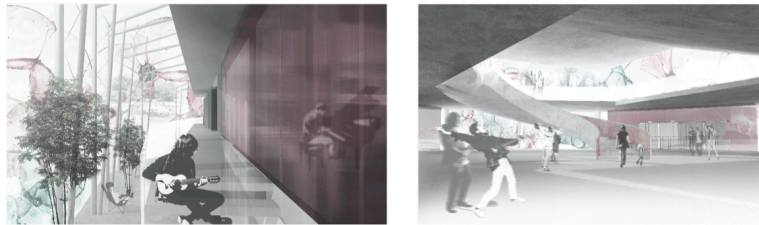




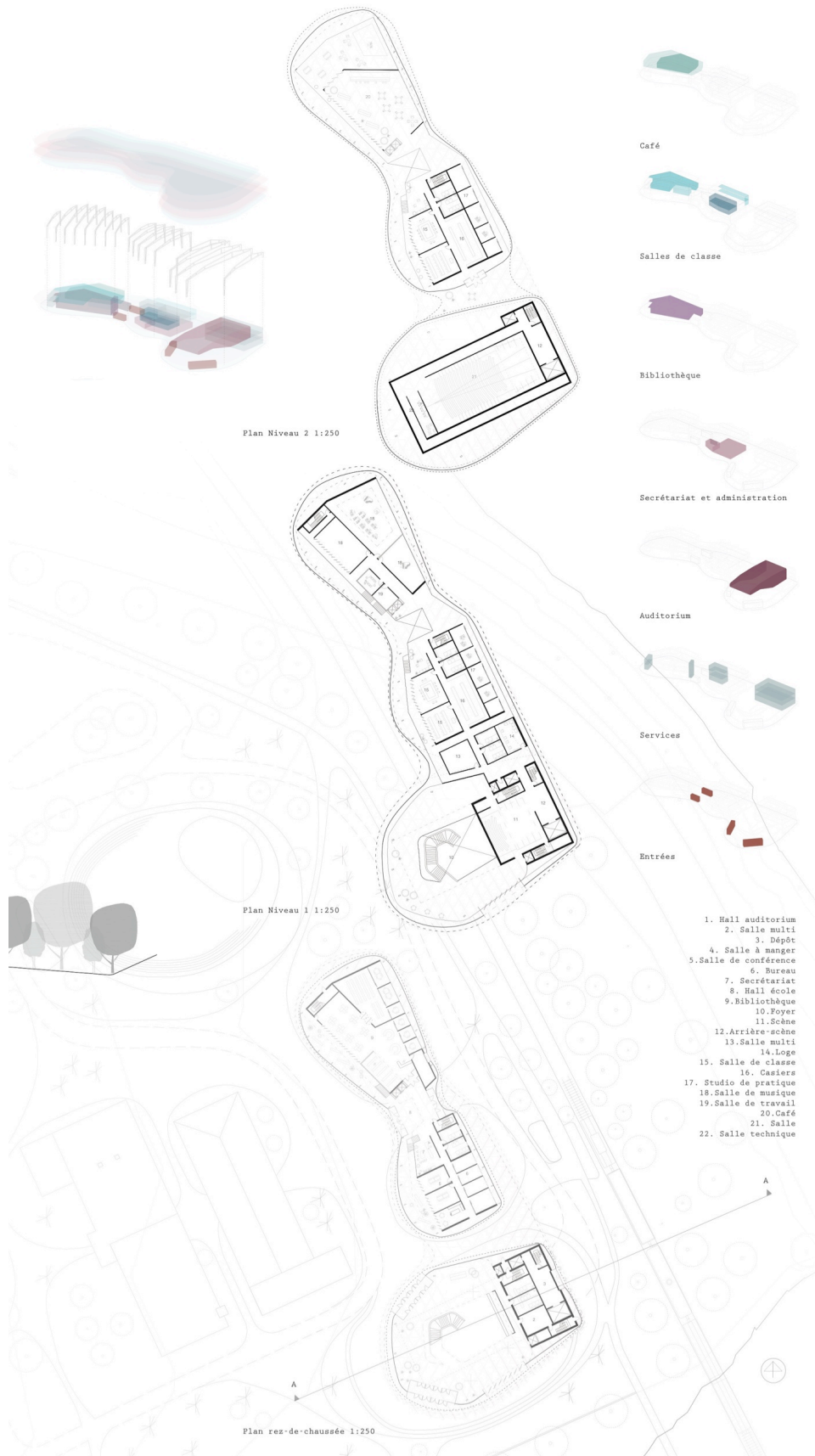
Implantation 1:1000



Coupe AA Sud 1:100



Coupe BB 1:500



BIBLIOGRAPHIE

- AIKEN, Robert. (1976). « Toward Landscape Sensitivity ». *Landscape* (Spring), pp. 20-28
- ALEXANDER, C., Ishikawa, S., Silverstein, M., Jacobson, M., Fiksdahl-King, I. ang Angel, S. (1977) *A Pattern of Language*. New York : Oxford University Press
- BASULTO, David. (2011) « Serpentine Gallery Pavilion 2011 / Peter Zumthor ». *ArchDaily* [En ligne]. <http://www.archdaily.com/?p=146392> / (Consulté le 4 novembre 2014)
- BABLET, Denis. (2004) *Josef Svoboda, L'âge d'homme*, collection théâtre xx^e siècle, Suisse, p.238
- BIRCH, Amanda. (2011) *Serpentine Gallery Pavilion by Peter Zumthor , Building* [En ligne]: <http://www.bdonline.co.uk/serpentine-gallery-pavilion-by-peter-zumthor/5020460.article> / (Consulté le 5 décembre 2014)
- BURIAN, Jarka M. (2010) « Josef Svoboda: Theatre Artist in an Age of Science», *Educational Theatre Journal*, vol. 22, no. 2 (Mai, 1970), p. 123-145
- BURIAN, Jarka M. (1993) *The Secret of Theatrical Space : The Memoirs of Josef Svoboda*, Applause Theatre Books, New York :Tonbridge, 144p.
- BROWN, John Russel. (1968) *Drama*, Concept Books, Heinemann Educational Books, London, 105p.
- CANTIN, Ilana. (2010) *Aménagement de la gorge de la rivière Magog, Sherbrooke*. Appq, [En ligne]. <http://aapq.org/laureats/projets/amenagement-de-la-gorge-de-la-riviere-magog-sherbrooke> / (Consulté le 5 novembre 2014)
- CASTONGUAY, Stéphane et Dany Fougères. (2007) « Les rapports riverains de la ville : Sherbrooke et ses usages des rivières Magog et Saint-François, XIX^e — XX^e ». *Revue d'histoire urbaine*, vol.36, n.1, p.3-15
- CULLEN, Gordon. (1971) *The Concise Townscape*. New York, Van Nostrand Reinhold, 1961, 199 p.
- DEZEEN. (2014) *Studio Octopi sets the scene for Greek tragedies with revived school amphitheatre*, Dezeen magazine, [En ligne]: <http://www.dezeen.com/2014/07/16/bradfield-college-greek-theatre-amphitheatre-studio-octopi/> (Consulté le 5 avril 2015)
- FREYDEFONT, Marcel. (2007) *Petit Traité de scénographie*, Carnets du Grand T, éditions Joca Seria-Grand T, Nantes, 2007
- KESTEMAN, Jean-Pierre. (2001) *Histoire de Sherbrooke : Tome 2 : De l'âge de la vapeur à l'ère de l'électricité (1867-1896)*. Collection patrimoine. Sherbrooke. Éditions GGC. 280 p.
- KOECK, Richard. (2012) *Cine-scapes : Cinematic Spaces in Architecture and Cities*, Routledge, London, 224p.
- LARICE, Michael et Elizabeth Macdonald. (2013) *The Urban Design Reader*. Urban Reader Series Routledge; 2e édition, 660 p.
- LEACH, Neil. (2005) « Belonging: Towards a Theory of Identification with Space », Cité dans : Hillier, Jean et Rooksby Emma (2005) *Habitus : a sense of place*. Aldershot, Hants, England ; Burlington, VT : Ashgate.

- LENOIR-ANSELME, Caroline. (2008) Mises en scène des villes : métropolisation et construction de l'image de la ville. Analyse des théâtralités de l'espace public élargi de Toulouse. Geography, Université Toulouse le Mirail, Toulouse II, 328p.
- NORBERG-SCHULZ, Christian. (1997) *L'art du lieu : architecture et paysage, permanence et mutations*, Le Moniteur, Paris, 312 p.
- NORBERG-SCHULZ, Christian. (1971) *Existence, space and architecture*. Praeger Publishers, London, 120p.
- OSEPH, Isaac (dir.) (1991), *L'espace du public, les compétences du citoyen*, Actes du colloque d'Arc et Senans, coll. Plan Urbain, ed. La recherche, Paris, 149p.
- PHILIPPERT, Olivier-Charles. (2008) Réalisation d'un plan d'intégration des arts dans le milieu naturel de la gorge de la rivière Magog, Essai en environnement, Centre universitaire de Formation en environnement, Université de Sherbrooke, Sherbrooke, 111p.
- REUTER, Iris. « Scénographie, architecture et espace urbain », Les cahiers de l'Urbanisme, no.77 (Décembre, 2010), p.34-35
- SARRAZAC, Jean-Pierre. (2001) *Poétique du drame moderne et contemporain : Lexique d'une recherche*, Études théâtrales, Centre d'études théâtrales, Louvain-la-Neuve, 152p.
- THIBAUT, Pierre. (2014) *Atelier Pierre Thibault*. Pthibault, [En ligne] : <http://www.pthibault.com/le-tpit-nouveau-le-parcours-dinterpretation-de-val-jalbert/> (Consulté le 2 novembre 2014)
- THWAITES, Kevin et SIMKINS, Ian. (2007) *Experiential Landscape, An approach to people, place and space*. Alden Press, Witney, 230p.
- TUAN, Yi-fu. (2006) *Espace et lieu : la perspective de l'expérience*, Collection Archigraphy Paysages, Infolio, 219p.
- VCAA. (2014) *Drama : Victorian Certificate of Education*, Victorian curriculum and assessment authority, VCE Drama Study Design, Victoria, 34p.
- VIALE, Jean-Baptiste. (2007) *Conduite psychomotrice du passant au sein d'un espace architectural et urbain : L'hypothèse rythmique*, Thèse en urbanisme, Université Pierre Mendès France, 288p.
- VILLE DE SHERBROOKE. (2013) *Schéma d'aménagement et de développement révisé : règlement no 875*, Sherbrooke, 173p.
- VILLE DE SHERBROOKE. (2004) *Une célébration... de l'eau à la lumière*, Ville de Sherbrooke (2014) [En ligne] : <https://www.ville.sherbrooke.qc.ca/citoyen/oeuvres-dart/oeuvres-dart-public/>(Consulté le 3 décembre 2014)
- ZUMTHOR, Peter. (2006) *Atmospheres : Architectural Environments Surrounding Objects*. Birkhäuser Basel; 5 th Printing, Suisse, 75 p.