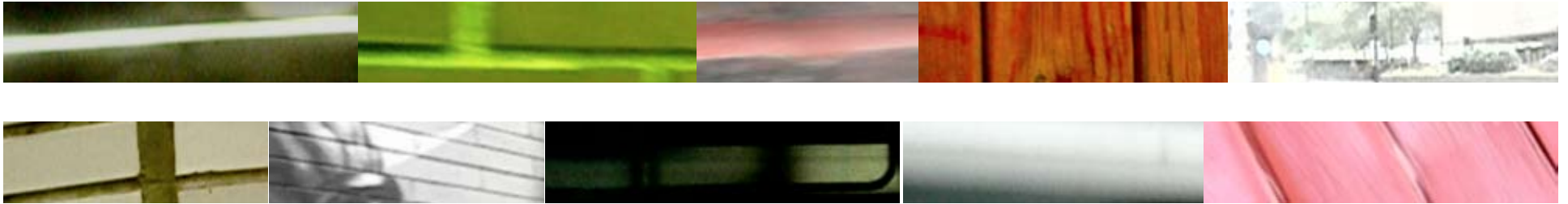


Montréal en parcours



ARCHITECTURE

Présenté à Philippe Poullaouec-Gonidec et Lyndsay Daudier
Fait par Laurie Perron et Sarah Lacombe

Table des matières

Introduction	1
Description du sujet d'étude	1
Problématique de recherche	2
But et objectif de la recherche	2
Méthodologie	3-4
Analyses macro_à l'échelle de la ville	5-6
Analyses micro_à l'échelle des parcours	7-15
Constats	16
Création filmique	17
Conclusion	18
Bibliographie	19

Introduction

Le sujet de l'étude qui suit s'inscrit dans le cadre de la démarche de la Chaire UNESCO en paysage et environnement suivant le chantier Réalisons Montréal, Ville UNESCO de design. Cette approche a comme objectif de « *favoriser la réalisation de projets qui participent à la qualité et à la durabilité du milieu de vie et à la mise en valeur des paysages urbains montréalais* ».

À la lumière de cette étude, l'espace public urbain est communiqué par le parcours qui se prononce comme étant une promenade paysagère. Cette approche permet de s'inscrire dans les préoccupations de préservation, de mise en valeur et de développement des paysages montréalais. Par définition, le parcours est un « ensemble d'étapes ou un itinéraire suivi par quelqu'un. Ce qui est à retenir c'est que le parcours permet au promeneur une déambulation à travers différentes séquences avec des points précis reliés par un tracé interrogeant le rapport du sujet à l'espace urbain.

Description du sujet d'étude

Parmi les 7 thèmes à l'étude (patrimoine, histoire, société, nature, culture, art et design, architecture), ce travail consistera à la réalisation d'une recherche sur les parcours urbains sous le thème de l'architecture. Une liste de 300 parcours sur le territoire de l'île de Montréal comme premier balisage du contexte montréalais est notre point de départ fourni dans le cadre du cours.

L'architecture est par définition « l'art de construire des bâtiments », donc des notions techniques et esthétiques caractérisent les différents styles et mouvements. Dans cette documentation, il est question de porter un regard sur le contexte physique et historique afin d'assimiler l'ensemble des caractéristiques architecturales de Montréal. Cette recherche visant principalement à la documentation et à l'analyse de composantes paysagères des parcours est préliminaire à l'élaboration du design pour la création d'un nouveau parcours urbain.

La documentation qui suit fera état de notre problématique de recherche, de notre méthodologie et approche, de nos analyses macro, à l'échelle de l'île de Montréal et micro à l'échelle des parcours et nos constats de recherche comme synthèse de l'information.

Problématique de recherche

Nous savons que les parcours architecturaux ont comme principal objectif de nous présenter l'architecture à Montréal. Ils sillonnent la ville d'un point à l'autre, en nous proposant différents types d'architectures, différents bâtiments et différentes époques, en nous expliquant, ou non, l'histoire de ces architectures.

Mais les parcours architecturaux sont-ils juste cela? Quels sont les différents types de parcours architecturaux de Montréal? Quelles expériences génèrent-ils? De quelles manières mettent-ils en valeur l'espace urbain et certains attraits? Est-ce que les parcours architecturaux existants offerts par les organismes sont représentatifs de l'architecture à Montréal? De quelles manières concourent-ils à la qualification du paysage urbain, à l'identité montréalaise? Quels sont les différents scénarios de découvertes et d'expériences proposées? De quelle manière sont-ils contributifs des enjeux du paysage montréalais? Quel est le rôle de la promenade urbaine montréalaise? Ces questions forment la base de notre recherche en explorant différentes avenues et mettent en lumière notre problématique; de quelles manières les parcours architecturaux mettent-ils en valeur les paysages urbains montréalais?

But et objectif de la recherche

Le but principal de la recherche est de documenter les parcours architecturaux pour ainsi comprendre comment les parcours mettent en valeur le paysage montréalais. Les questions de base nous ont révélés des questions beaucoup plus précises et ont été traitées comme étant nos objectifs de recherches. Pour connaître les différents types de parcours architecturaux à Montréal,

nous avons établi qu'il était nécessaire de déterminer les différents types d'architecture présents, afin de comprendre si les parcours sont présentés de manière thématique ou hybride et par quels types d'approches de découverte ils ont été présentés. Ensuite, pour définir plus précisément les expériences que chaque parcours génère, nous avons élaboré trois objectifs pour comprendre l'environnement dans lequel le parcours est proposé, pour connaître l'expérience du corps ressenti et pour localiser les expériences paysagères offertes. Les expériences se réfèrent à l'intangible du parcours, à ce qui n'est pas facilement reconnaissable. La manière dont les parcours mettent en valeur l'espace urbain et certains attraits se définit par le tracé du parcours dans la ville, le type de narration utilisé pendant le parcours et le territoire géographique qu'il traverse.

Pour connaître les différents scénarios de découvertes proposés, nous avons établi que les objectifs étaient de comprendre la structure du parcours, le mode de déplacement, la durée ainsi que les saisons durant lesquelles les parcours s'effectuent. Finalement, nous désirons connaître la manière dont ils sont contributifs aux enjeux du paysage montréalais, alors nous avons élaboré quatre objectifs qui nous permettent de documenter le rôle des parcours, les utilisateurs, la réceptivité et le comportement des usagers.

En dressant un but précis, qui est donc de documenter les parcours architecturaux à Montréal, par la définition d'une problématique qui est de connaître la manière dont les parcours mettent en valeur le paysage urbain montréalais et en élaborant une gamme d'objectifs se référant à notre problématique, il nous est possible de construire une recherche étoffée pour nous permettre d'analyser les parcours architecturaux.

Méthodologie

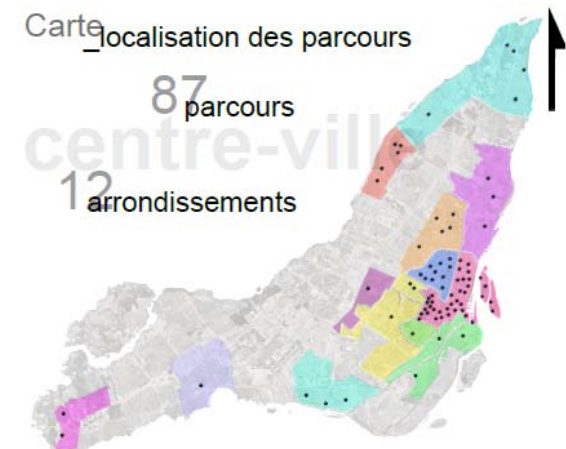
L'approche choisie pour collecter les données est déductive. Elle consiste en l'élaboration d'une méthode d'analyse descriptive et interprétative des parcours urbains montréalais. La collecte de donnée se fait sur le terrain, par entrevue téléphonique, entrevue en personne, messagerie et documentation. Nous avons donc analysé les parcours pour les décortiquer et interpréter leur rapport au paysage urbain.

La formation de nos questions de base a servi d'assise pour le lancement de notre recherche. Une lecture approfondie des documents des analyses préliminaires nous a servi à identifier les parcours existants à Montréal. Sur les 300 parcours existants dans les différents thèmes, 115 étaient liés directement ou parallèles à l'architecture. Une analyse de chacun de 115 parcours nous a permis d'éliminer des parcours qui sont aujourd'hui inexistant, qui sont offerts durant des événements ponctuels et dont les informations n'étaient pas accessibles. Notre liste de parcours a donc diminué, mais en faisant des recherches spontanées aux organismes offrant des parcours, nous avons découvert de nouveaux parcours correspondants à notre thème, ce qui confirme le compte des parcours architecturaux à Montréal à 87.

À partir de cela, nous avons entamé une recherche active pour connaître le plus d'information possible sur chacun de ses parcours. Nous avons tout d'abord dressé la liste de tous les organismes actifs à Montréal. Les principaux sont l'Autre Montréal, un collectif d'animation urbaine sur différents sujets soit pour saisir l'essentiel de Montréal, comprendre sa diversité culturelle, explorer les particularités de son aménagement, réfléchir aux enjeux sociaux, prendre la mesure des défis environnementaux et plonger dans

l'histoire et dans la culture de la ville (L'Autre Montréal, 2010). Ensuite, Héritage Montréal offre des circuits thématiques pédestres en compagnie d'un guide pour apprécier l'architecture, l'histoire urbaine et patrimoniale des quartiers de Montréal (Héritage Montréal, 2010). Kaléidoscope offre 22 parcours faisant référence à l'architecture, mais offre aussi une multitude de circuits à thème varié. Finalement, 22 autres organismes, collectifs ou municipalités offrent des circuits ayant un discours relié à l'architecture sous différentes expressions. C'est donc en dressant le portrait des organismes que nous avons pu lancer nos recherches beaucoup plus spécifiques.

Avec l'aide des sites internet, de brochures, d'entrevues téléphoniques et en personne, nous avons pu répondre à nos objectifs et monter une liste de possibilité. Nous avons donc élaboré 11 questions que nous avons posées à chacun des organismes et la collecte de ces données nous a permis de connaître les façons dont les parcours sont construits, présentés et ressentis. D'après les réponses reçues, nous avons pu comprendre que l'expression des parcours se définit par 11 thèmes architecturaux; l'art déco, souterrain, moderne, religieux, résidentiel, singulier, expérientiel, patrimoine, artistique, culturel et historique.



D'après notre tableau, ce sont les parcours à **expression** historique qui sont les plus utilisés par les organismes et cela, soit par un guide, un guide audio ou un document papier.

Ensuite, le type de **scénario** se divise en deux genres, soit hybride ou thématique. Les parcours hybrides présentent différents types d'architecture tant dits que les parcours thématiques sont présentés sous forme de thème spécifique. Les deux sortes de parcours sont utilisées à travers les circuits montréalais.

Le **type d'expérience** correspond aux parcours où l'utilisateur est amené dans des lieux intérieurs, extérieurs ou tout simplement devant son ordinateur. Généralement, les parcours sont présentés à l'extérieur en dévoilant ainsi l'architecture in situ.

Les **saisons** diffèrent dans chacun des parcours et on retrouve principalement les parcours soit en saison spécifique, libre ou sur demande. Les parcours sur demande sont majoritairement les plus utilisés.

Ensuite, le **type de découverte** est aussi très diversifié. On retrouve des parcours à découverte libre, avec une animation, des découvertes virtuelles, autoguidées ou faites par un guide. Et d'après nos analyses, ce sont les parcours guidés qui sont le plus souvent offerts à Montréal.

Le **mode de déplacement** est majoritairement à pied, mais nous avons répertorié des parcours faits par navette, par amphibus, à

métro, à vélo, libre et par autobus.

La **durée** des parcours varie à chaque circuit et c'est principalement de durée libre que les utilisateurs visitent la ville.

Le **rôle** des parcours est différent pour chacun. La plus part ont un rôle de découverte, mais on retrouve aussi des parcours expérientiels, descriptifs, culturels, éducatifs et informatifs.

Les principaux **utilisateurs** des parcours sont tous les types d'utilisateurs que ce soit des non-voyants, des personnes âgées, locaux et des touristes.

Le **comportement** de ceux-ci varie également entre passif et participatif.

L'**expérience du corps** est définie par le mouvement durant le parcours, les sons, l'achalandage, le parcours virtuel et l'expérience visuelle.

Finalement, ils ont été compilés afin de connaître les éléments importants qui caractérisent les parcours par la quantité retrouvée dans chaque catégorie. Cela nous permet de dessiner les profils existants des parcours en nous dévoilant le parcours type qui est un parcours à expression historique ayant un scénario thématique effectué à l'extérieur à pied avec un guide dans le but de faire découvrir à tout type d'utilisateur une expérience visuelle participative de durée libre sur demande.



Analyses macro_à l'échelle de la ville

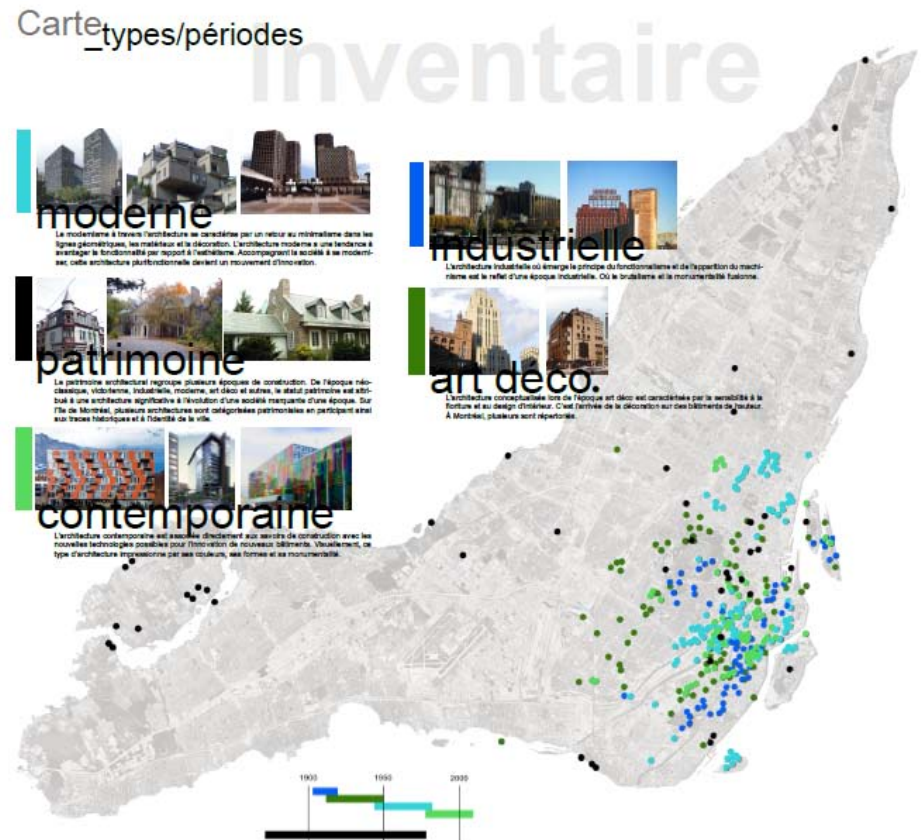
Inventaire

Nous avons commencé par effectuer un inventaire non exhaustif des grandes époques d'architecture de Montréal; industrielle, moderne, art déco et contemporaine. Cet inventaire a été effectué par la localisation des architectures respectives à chaque catégorie à l'aide de guides et répertoires architecturaux, dont deux livres; le *Guide de l'architecture contemporaine de Montréal* de Nancy Duntan et Helen Malkin et le livre *Sur les traces du Montréal Moderne et du domaine de l'Estérel au Québec* de Docomomo.

Un inventaire qui dessine le portrait de la situation géographique de ces grandes concentrations architecturales. L'architecture dans la ville évoque autant sur l'aspect culturel, économique et social en façonnant et formant les traits de personnalité d'une société en changement. L'art de bâtir les villes participe à son identité et à son image autant sur le plan local qu'international. Les changements d'une société à travers l'architecture sont visibles par l'évolution de la technologie et de l'esthétisme. Les formes, les hauteurs, les couleurs et les choix de matériaux sont quelques signes de l'avancement architectural visible.

Les photographiques reliées à cette carte représentent la diversité architecturale à Montréal. Cette carte comprend aussi le patrimoine architectural qui est localisé ponctuellement sur l'île débutant avant le 19e siècle jusqu'à l'époque moderne.

Cette diversité participe à l'expérience urbaine du parcours, amenant le promeneur d'une époque à l'autre à travers une trajectoire de vues hétéroclites. L'expérience d'une ville est directement en lien avec son architecture, sa structure et son organisation spatiale.

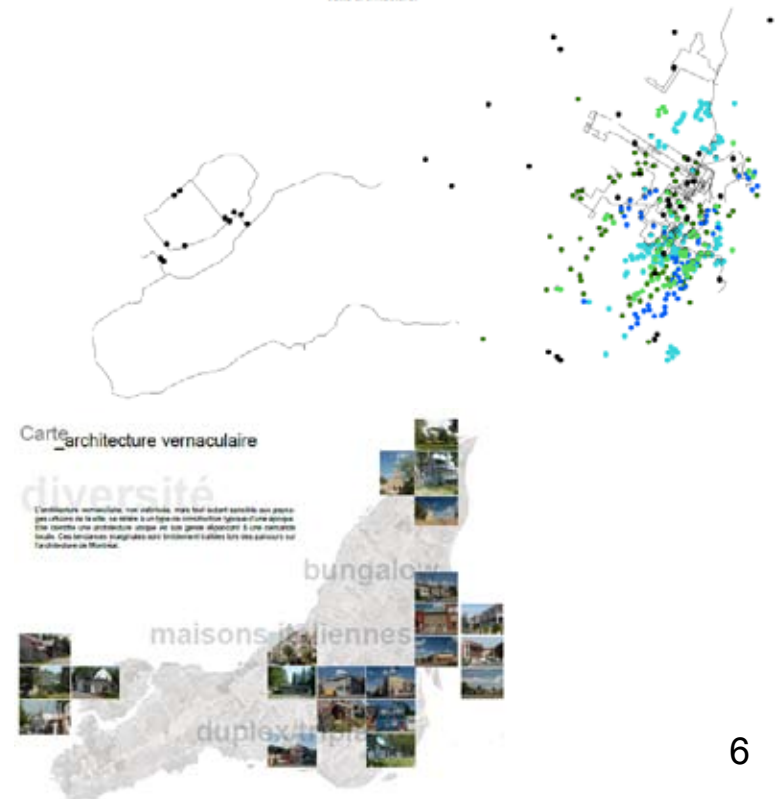


Concentration_superposition_vernaculaire

Visiblement, le centre-ville se démarque nettement en termes de quantité de parcours. Ils se dessinent dans l'espace par des tracés liant plusieurs points d'intérêt ensemble. La concentration de ceux-ci est très localisée et concentrée au centre-ville et plus précisément dans le vieux port.

La superposition des tracés des parcours avec les grandes périodes architecturales significatives permet d'évaluer l'efficacité de l'emplacement des parcours face à une mise en valeur de l'architecture. Elle illustre que la plupart des tracés sont concentrés dans l'arrondissement Ville-Marie et que les lieux où l'on retrouve les différentes architectures débordent de cet arrondissement. Ceci démontre que les tracés existants participent à montrer seulement une partie des architectures à Montréal.

Comme nous l'avons expliqué, les parcours présentent une architecture plutôt concentrée sur des types et des périodes spécifiques et l'absence de l'architecture vernaculaire dans les parcours et les guides est marquante. Montréal est composée de différentes architectures et celle-ci est rarement le sujet principal. Ces architectures vernaculaires sont pourtant le reflet de la diversité des caractéristiques de l'évolution multiculturelle et du paysage urbain. Le bâtiment vernaculaire appartient à un ensemble de bâtiments qui surgit lors d'un même mouvement de construction ou de reconstruction affectant une ou plusieurs régions. Sur la carte, nous proposons quelques-unes de ces architectures vernaculaires que l'on retrouve à Montréal comme, par exemple, les bungalows, les maisons italiennes, les maisons de type ferme ainsi que les duplex et triplex.



Analyses micro_à l'échelle des parcours

Pour les analyses micro nous avons fait la sélection d'un échantillon de quatre parcours que nous avons effectuée lors de la recherche. Cet échantillon a été choisi en fonction de la faisabilité des parcours et de leur diversité d'expression. Les quatre parcours ont des approches de découverte différentes, des emplacements, des tracés et une architecture diversifiée.

À travers un descriptif de chaque parcours, il sera question de son expression, son narratif, son tracé, sa mise en œuvre et notre expérience. Cette description sera des analyses et des constats de chacun. La micro recherche se concentre autour de trois analyses comparatives effectuées sur l'échantillon des quatre parcours choisis.

La première analyse est de type matériel pour identifier les rythmes et la densité de textures des façades architecturales. L'analyse immatérielle se définit comme sensorielle pour identifier les points forts correspondant au bruit, à la lumière, aux vues, au mouvement et à l'achalandage. Nous avons donc élaboré une typologie pour chaque aspect traité dans l'analyse dans le but de comparer entre elles la relation du parcours et de l'expérience vécue. L'expérience peut être visuelle, donc paysagère, ou sensorielle, donc expérientielle. L'analyse des entre-deux, que l'on a identifiée comme étant une analyse des points proposés et des espaces entre les points proposés. Il était question de mesurer l'importance des deux composantes pour qualifier l'expérience vécue par des surprises et une compréhension du contexte dans lequel l'architecture s'installe.

matérialité
immatérialité
entre-deux

Parcours_1

La main_ une architecture diversifié

couleurs_textures_usages_volumes_cultures_bruits



Le parcours FRAG sur la Main a été créé par l'ATSA et il se situe sur la rue Saint-Laurent entre les rues Saint-Antoine, au sud et Dantes, au nord. FRAG pour FRAGMENTS qui symbolise à la fois les fragments d'histoire que les artistes ont voulu évoqués et les fragments de murs investis.

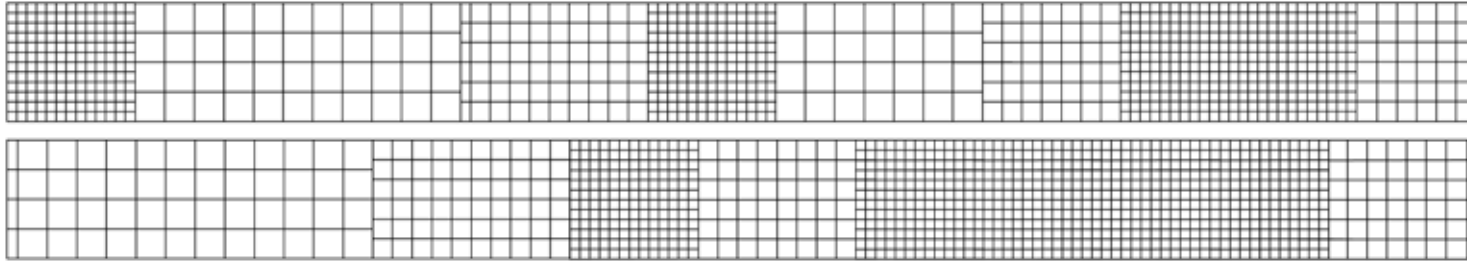
Le parcours se fait avec un document papier et/ou audio et l'utilisateur suit le tracé en s'arrêtant aux endroits proposés. La découverte descriptive de l'architecture urbaine sensibilise le promeneur à la matérialité qui privilégie une architecture de façade. La narration expose des faits historiques et culturels à la fonction du bâtiment. Par contre, le tracé dévoile une expérience perceptible de plusieurs façons.

Le schéma ci-haut, fait état du parcours par ses textures avec la bande du haut et les éléments et vues d'intérêts représentés par les photographies en bas. Les couleurs sous certaines images font référence à leur emplacement le long du parcours dans son contexte bâti.

Ceux qui ne sont pas accompagnés de couleurs sous la photographie, sont des vues et éléments non proposés par le parcours ni par le narratif que nous avons jugé important de souligner parce qu'ils contribuent largement à l'expérience urbaine et sensorielle du parcours. La troisième image, est la vue en perspective de la rue piétonne Prince-Arthur en axe avec le Square Saint-Louis; deux lieux d'importante valeur pour Montréal. L'autre vue intéressante est la huitième image avec une vue sur le Mont Royal, grand icône historique et naturel de la métropole.

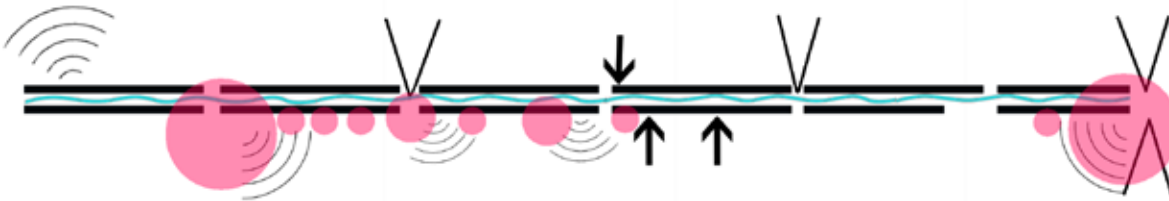
matérialité

La matérialité est définie par la densité de la texture des bâtiments perçue par l'observateur. Le changement de densité rythme le cadre bâti continu et linéaire de la rue.



immatérialité

L'immatérialité est perceptible par l'ouverture et la fermeture créée par les rues perpendiculaires qui offrent des vues en perspectives sur des éléments saillants comme le Mont-Royal. Le mouvement des voitures, le bourdonnement de l'activité humaine, le bruit des constructions sont quelques exemples d'une stimulation urbaine. L'activité humaine forte attire l'attention et le regard du promeneur par intérêt visuel et par envie de savoir ce qui se passe. Cette activité soit forte ou faible donne une certaine importance au lieu ou au bâtiment qui le concerne.



entre-deux

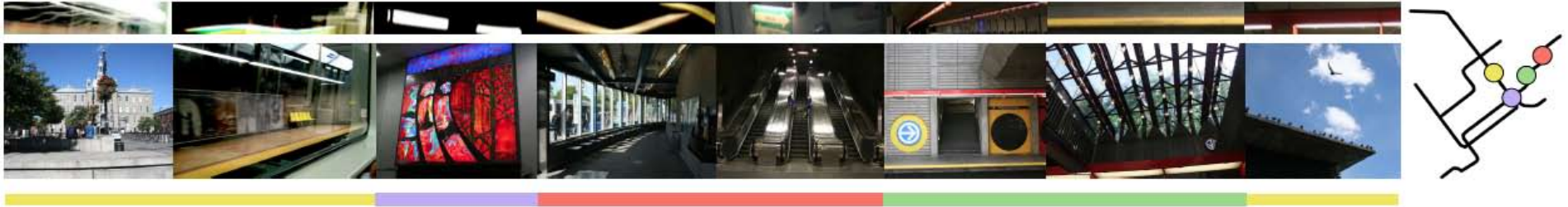
La question des entre-deux est intéressante concernant le choix des éléments architecturaux lors du parcours en relation avec les éléments entre le point A et B. Lors de nos entretiens avec les créateurs de parcours durant la documentation de ceux-ci, ils nous ont partagé que les points proposés le long du parcours faisaient état d'une longue recherche et étude sur le milieu. Il a aussi été souligné que si le long du parcours il y avait des vues intéressantes ou des éléments du paysage remarquable, la question d'un détour du sujet principal était une façon de faire découvrir la ville au promeneur. Ce schéma explique que les éléments entre les lieux identifiés par le parcours sont plus surprenants en termes d'expérience paysagère que les points proposés par le tracé.



Parcours_2

Le métro_une architecture de contraste

vitesse/arrêt_lumière/noiceur_bruit/silence



Les contrastes font de ce parcours un tracé dynamique et expérimentiel par le changement drastique de vitesse/arrêt, de lumière/noiceur et de bruit/silence. De la rue au quai d'embarquement, du wagon au couloir, le métro expose une panoplie d'ambiances urbaines à l'utilisateur. Des ambiances urbaines marquées par la présence achalandée d'utilisateur, le bruit et l'utilisation de ces infrastructures au quotidien.

Ce parcours proposé par le guide de Docomomo, la PROMENADE D, sillonne le métro de Montréal accompagné d'une description architecturale et artistique des différents édifices de métro de l'époque moderne.

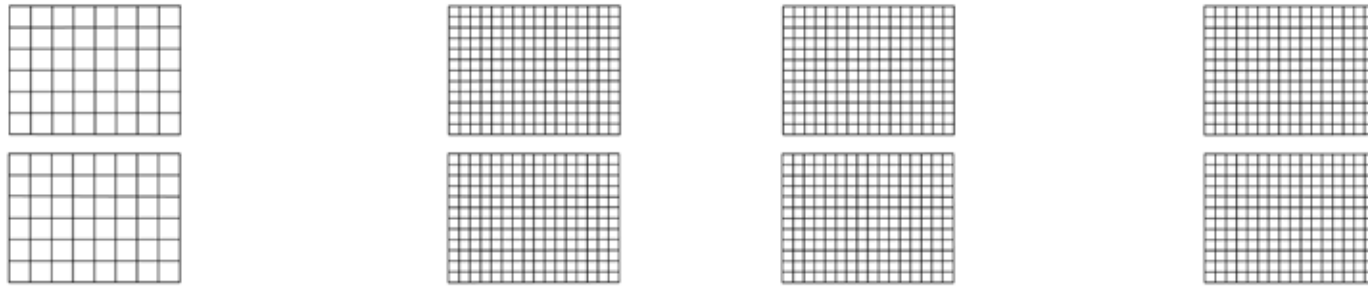
Ce narratif fait état de l'époque de construction, son concepteur, son geste artistique et ces intentions qui sont des fondements contributifs à l'expression moderne de Montréal. Ce discours révèle une époque moderne innovatrice dans sa construction, sa vocation et de l'intégration de l'art public à l'architecture. Cette narration est accompagnée par l'expérience du métro pour aller d'un édifice à un autre, dévoilant ainsi ces contrastes et textures et couleurs hétéroclites. Ce parcours et son narratif met de l'avant

la démocratisation de ces lieux banalisés à une architecture principalement fonctionnelle. Ce narratif oriente le parcours vers une mise en valeur de l'architecture, de l'histoire, des paysages montréalais. Il annonce une époque de construction conséquente à la modernité de la société montréalaise.

La tranche d'image en haut des photographies est pour représenter les différentes textures et jeux de lumière expérimentés lors du parcours. Ces photographies sont seulement une section du parcours proposé par le guide de Docomomo, seulement après ces quelques images sont suffisantes pour faire état de la diversité d'éléments présents dans cette architecture quotidienne. L'enjeu de l'architecture quotidienne est justement sa mise en valeur. Empruntées tous les jours par la population montréalaise comme transport, les qualités de ces architectures et la présence d'œuvre d'art sont souvent méconnues. Ce parcours agit comme contre poids à cette perception de cette architecture fonctionnelle.

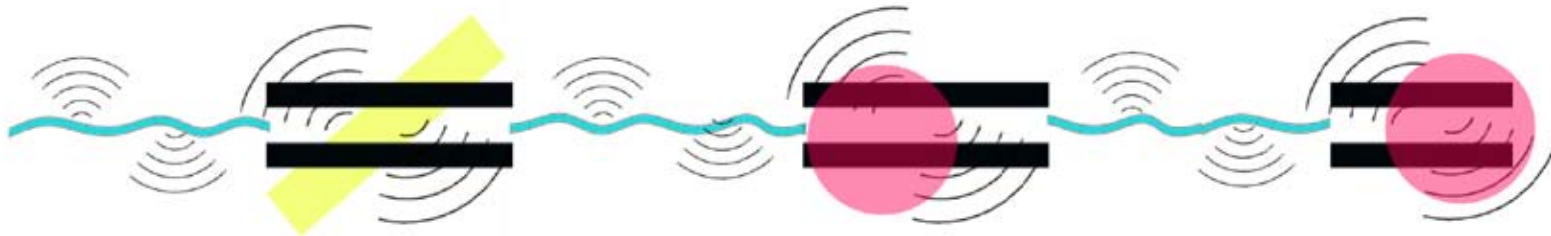
matérialité

La matérialité de ce parcours est ponctuée par les stations de métro autant à l'intérieur qu'à l'extérieur et est interrompue par le mouvement souterrain.



immatérialité

L'immatérialité de ce trajet est vécue de manière linéaire par les contrastes de rythmes, de sons, de lumière, de vitesse, de couleurs et d'ambiances. L'effet enveloppement du poids de l'architecture réveille sa brutalité ainsi que les contrastes ressentis à différents moments. Cette expérience n'est cependant pas décrite ou proposée par le narratif, mais qui est très présente tout le long du parcours.



entre-deux

L'analyse des entre-deux est aussi importante que les stations de métro. Il démontre que l'édicule de métro et la promenade dans le métro sont complémentaires à cette expérience architecturale urbaine, car l'architecture n'est pas que façade, mais bien fonctionnelle et expérimentielle. Le schéma représente l'équivalence entre les stations et les tunnels à l'unicité du parcours.



Parcours_3

Le square Mile_ une architecture d'ambiance urbaine

contexte_hauteurs_couloirs_reflet



Le parcours Square Mile, créé par la société des directeurs des musées montréalais, est destiné à faire découvrir l'architecture de 5 musées situées au centre-ville. Contrairement aux autres parcours, celui-ci est présenté de façon libre, sans aucun narratif et permet la déambulation et la découverte spontanée des points proposés et de son contexte.

L'absence de narration limite la compréhension de son existence dans le temps et dans l'espace. Par contre, il se trouve que ce manque ne désavantage pas l'expérience vécue. Au contraire, il permet une ouverture d'esprit et permet la création d'une narration personnelle et une perception improvisée accentuant alors l'angle de découverte. Cette trajectoire donnant l'importance à une grande architecture d'exposition ou de musée dans son contexte urbain au coeur du centre-ville. Il est intéressant de voir les différents styles d'architecture attribués aux différents bâtiments.

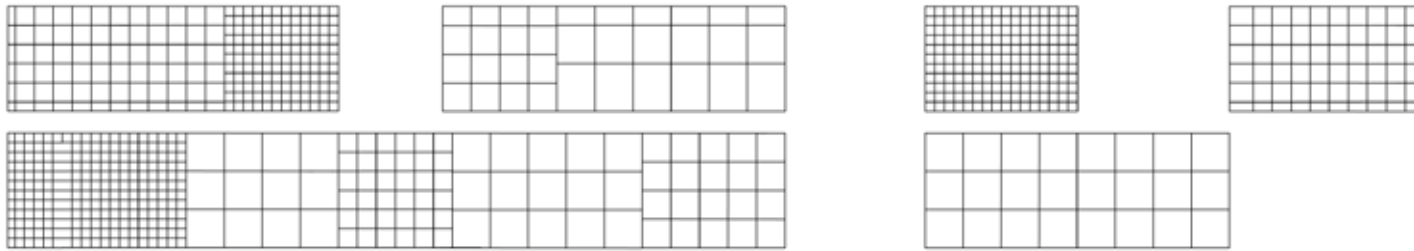
L'architecture du CCA (Centre canadien d'architecture) se démarque par sa localisation légèrement à l'écart, son utilisation de matériaux traditionnels et modernes et ses formes épurées et minimalistes. Ce dernier contraste avec le musée Redpath, qui est un des plus vieux musées au Canada.

Ensuite, le musée des beaux arts est composé de deux bâtiments contradictoires mais complémentaires dans leurs matériaux. Le musée Mc Cord est aussi en contraste très fort avec son environnement, étant donné qu'il propose des textures différentes des autres bâtiments qui l'entourent. Le rapport de grandeur est déstabilisant tout comme au planétarium. Par contre, au planétarium, c'est son rapport de grandeur par rapport à l'espace environnant qui est contrastant. Il se trouve complètement seul entouré d'espace vide. Ceci démontre bien à quel point on retrouve différents types d'architecture durant le parcours, mais aussi différents environnements.



matérialité

La matérialité est beaucoup moins dense que les autres expliqués par la configuration des rues et la conception des bâtiments aux textures plus lisses et uniformes.



immatérialité

L'immatérialité de ce parcours est exprimée par une fragmentation des espaces et une séquence qui saccade le tracé par des angles droits provoquant des surprises inattendues. Le calibre des édifices créer un poids sur l'être humain nourri par la présence de façade vitrée qui prolonge l'espace ambiant.



entre-deux

Dans ce cas-ci, les entres-deux sont volontairement mis en valeur par l'absence de narratif. Cette intention favorise le promeneur à des expériences spontanées tout le long du parcours. Les bâtiments proposés forment le squelette de découverte qui encadre les espaces non définis par le parcours.



Parcours_4

Square Dorchester_une architecture de volume.

échelle_filtre_omniprésence



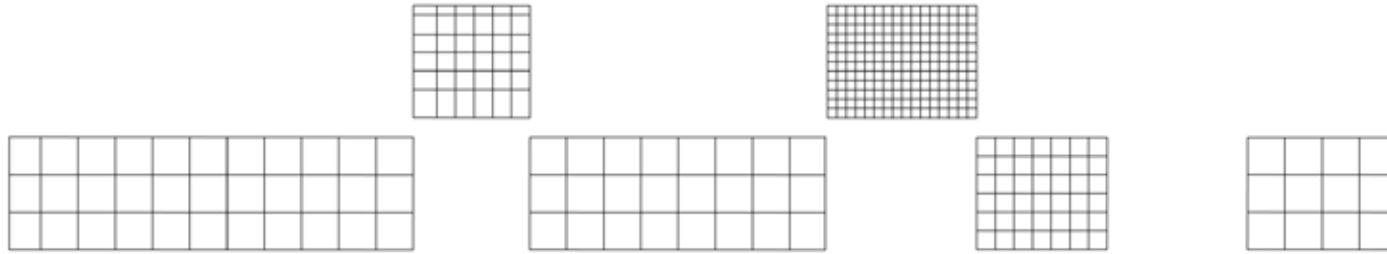
Le Square Dorchester est offert par Héritage Montréal suite à une restauration et revitalisation de l'espace central. Ce tracé centrifuge permet une découverte 360° de l'espace environnant. Cette configuration fait de ce parcours une découverte statique mettant en relation le bâtiment dans son contexte urbain. La narration informe sur l'histoire et l'évolution de l'espace et de ses composantes architecturales. L'omniprésence des édifices place l'observateur dans un mode de contemplation alimentée par le narratif sur son histoire. La dualité entre l'immensité des volumes et la petitesse de l'homme surpasse ce narratif et bombarde le promeneur de diversité architecturale, de volume, de proximité qui participe à une expérience paysagère du lieu. Ce parcours est unique en terme de diversité architecturale et d'époque.

Allant d'une architecture contemporaine avec les créations de Dimakopoulos et associés du 1000, boulevard René-Lévesque et le 1000 de la Gauchetière à une architecture du modernisme et même du début du siècle par l'immeuble de la Sun Life conçu par Darling et Pearson, provoque chez l'utilisateur une gamme de forme et de gratte-ciel conceptualisées à différentes époques.



matérialité

La matérialité est vécue par l'encadrement des immenses façades texturées qui accentue la relation volume/espace. La densité est moins ressentie par la présence d'un espace central de découverte, le Square Dorchester et la place du Canada récemment restaurés par l'architecte paysagiste, Claude Cormier et l'architecte, Cardinal Hardy.



immatérialité

L'immatérialité est différente par la distance entre les éléments qui est restreint leurs configurations, le tracé et par l'absence de couloirs. Alors, le poids architectural n'a pas autant d'impact sur l'homme expliqué par la présence de cet espace centrale. Cependant, la monumentalité et la présence de gros volume jouent sur la pénétration de la lumière dans l'espace.



entre-deux

L'analyse des entre-deux est intéressante, car la possibilité d'y être surpris est limitée expliquée par le fait que les points proposés sont très rapprochés et certains se font face. Ce schéma affirme que les points proposés sont oeuvres du parcours, leur intérêt et leur singularité réduisent la présence des entre-deux.



Constats

Les parcours urbains sur l'architecture mettent-ils en valeur les paysages urbains montréalais? Et de quelle manière les mettent-ils en valeur? Avec la documentation et les analyses effectuées sur l'échelle de la ville et des parcours nous pouvons interpréter que les parcours urbains mettent effectivement les paysages urbains en valeur avec de différentes approches. La mise en valeur, comme expliquée auparavant avec les constats de recherche, est vécue premièrement par la création du parcours qui lui-même est une façon de communiquer la ville, de la faire découvrir et de la mettre en valeur. Suite à ce geste de créer un parcours, le parcours lui-même a des caractéristiques et composantes qui participent à cette mise en valeur. Les composantes peuvent avoir un impact sur la perception du paysage comme, le tracé, le narratif et son expression.

Comme constat d'analyse, cette documentation permet de réaliser que les tracés et les narratifs attribués à chaque parcours sont la clé de la découverte architecturale. Le trajet sous forme linéaire ou plutôt centrifuge diffère la perception de l'utilisateur et la possibilité de vivre une expérience paysagère. C'est un constat que le tracé lui-même, sa configuration, sa forme et son emplacement engendrent une lecture différente du paysage urbain. Le tracé linéaire offre pour sa part un parcours direct avec quelques arrêts proposés provoquant sur le promeneur un encadrement continu et permettant des surprises visuelles avec la présence de rue perpendiculaire. Le tracé centrifuge qui tourne sur lui-même sur une courte distance, présente plutôt une architecture de volume. Cette omniprésence surpasse les surprises et attraits paysagers externes au parcours parce que le tracé se concentre à faire un 360° de l'espace.

En ce qui est du narratif, sa présence ou son absence et bien entendu son contenu joue un rôle primordial dans la mise en valeur d'une architecture matérielle ou immatérielle. Nous pouvons donc penser que les parcours narratifs et descriptifs portent un regard sur la matérialité, sur le volume, la façade, ses fonctions, ses usages et son histoire et que les parcours sans narratifs libèrent l'esprit du promeneur vers une découverte sensorielle, d'une architecture immatérielle par son son, ses mouvements, ses odeurs, ses bruits et principalement par les gens qui l'utilise.

Finalement, la dernière composante ayant un impact sur la mise en valeur est l'expression du parcours. Cette expression se définit par l'approche du parcours concernant l'architecture. L'approche peut être historique, culturelle, artistique, patrimoniale, expérientielle, singulière ou plutôt marginale par une approche de style architectural soit art déco, moderne, religieuse, résidentielle ou même souterraine.

Ces expressions sont toutes utilisées par les parcours existants documentés dans la recherche. Ce qui ajoute à la mise en valeur de l'architecture par son expression est son approche qui questionne le paysage, le contexte dans lequel s'insère cette architecture que l'on nomme, date et localise. Un de nos constats était également que l'expression la plus commune des parcours architecturaux était d'approche historique. Ce qui permet une découverte de l'histoire des lieux, des concepteurs certes, mais la présence de parcours à expression autres est toute aussi importante à cette mise en valeur. Ce que nous constatons est que la diversité de ses expressions est importante et complémentaire pour parcourir la ville.

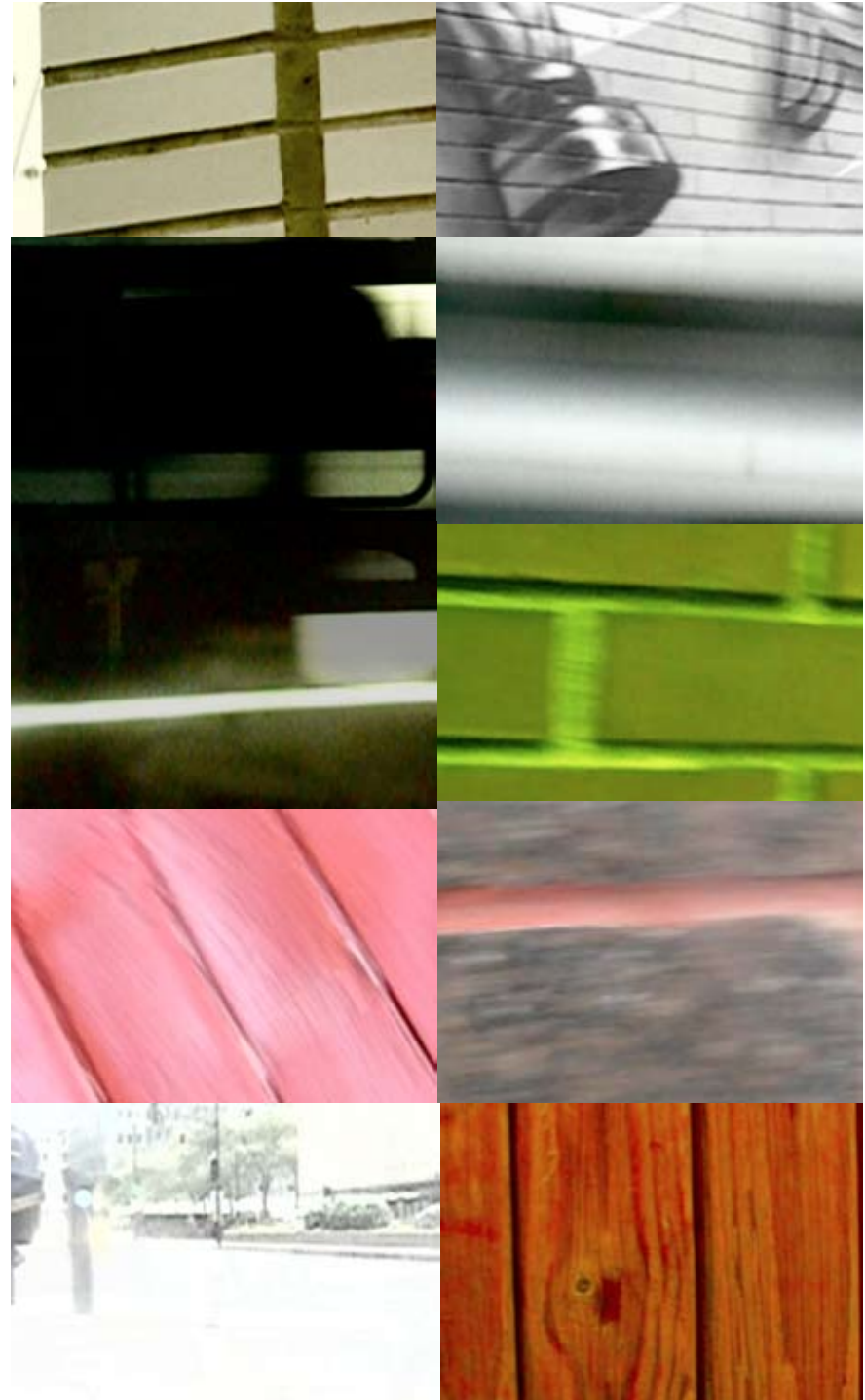
Création filmique

im_matérialité

La vidéo, im_matérialité reflète la relation entre la matérialité et l'immatérialité de l'architecture. On entend par matérialité, la texture, l'enveloppe, la façade des bâtiments. L'immatérialité est ce qui réfère à une multisensorialité perceptible par les sens : le bruit, le toucher, le mouvement, la répétition; tout reliés au bâtiment. Le message de la création filmique était justement de réfléchir sur la dualité matérialité/immatérialité et sensibiliser de manière visuelle le mouvement de cette architecture à perception statique.

Le rendu est donc un défilement de textures à répétition avec un mouvement exagéré lors de la prise de vue accompagnée d'une musique à rythmes continu et aussi répétitif. La musique de Steve Reich, Drumming part 3, s'intègre bien à cette vidéo par sa tonalité et son changement de rythmes utilisé lors du changement de la matérialité à l'immatérialité.

Le défilement des différentes textures a aussi été utilisé pour représenter la diversité architecturale présente à Montréal. Les différentes textures et couleurs de la ville sont elles-mêmes les rythmes du parcours, de la promenade urbaine architecturale. La saturation de la lumière avec la présence des gens est pour signaler l'importante humaine dans l'architecture. Comme dit Le Corbusier, l'architecture c'est « *une machine à habiter* ». L'architecture est construite par l'homme et pour l'homme et cette présence constante de l'homme dans le paysage urbain est directement liée à son environnement façonné par l'architecture.



Conclusion

Comme mentionnée plus tôt avec l'introduction de la recherche, cette documentation était le fruit d'une recherche de cinq semaines qui est préliminaires et incontournables pour entreprendre le prochain projet. Ce prochain volet sur les parcours urbains, consistera à la réinvention ou à l'invention d'un parcours urbain par une approche soit aérienne, riveraine ou souterraine. Cette première exploration de la thématique, *Parcours urbains_architecture*, nous a conduit vers des constats à prendre en comptes pour la suite.

Parmi ces réflexions, nous avons remarqué que le tracé géographique, le narratif et l'expression du parcours ont un grand impact sur la perception de son environnement. Nous sommes maintenant davantage familières avec la notion de parcours et son intérêt en milieu urbain. Notre réflexion est en perpétuelle continuation face aux enjeux urbains et au désir de mettre en valeurs les paysages montréalais.

Bibliographie

Livres

Dunton, Nancy; Malkin, Helen. *Guide d'architecture contemporaine de Montréal*. 2008. Montréal. 192 pages.

Docomomo. *Sur les traces du Montréal moderne et du domaine de l'Estérel au Québec*. 2007. CIVA, Belgique. 217 pages.

Sites internet

Art deco Montreal. 2008. En ligne. <http://artdecomontreal.com/en/> (consulté le 22 septembre 2010).

Encyclopedia Britannica academic Edition. *Arts and Entertainment : Industrial Architecture*. 2010. En ligne. <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/286910/industrial-architecture> (consulté le 3 octobre 2010).

Héritage Montréal. 2010. En ligne. <http://www.heritagemontreal.org/fr/architectours-2010/> (consulté le 22 octobre 2010).

Kaléidoscope. 2007. *Visites guidées et planification de séjours à Montréal*. En ligne. <http://www.tourskaleidoscope.com/> (consulté le 22 octobre 2010).

L'Autre Montréal. 2010. *Collectif d'animation urbaine*. En ligne. <http://www.autremontreal.com/thematiques.html> (consulté le 22 octobre 2010).

Larousse.fr. *Dictionnaire français*. En ligne. <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/parcours> (consulté le 22 septembre 2010).

Les petits débrouillards. *Association loi 1901 de culture scientifique et technique mouvement d'éducation populaire présent dans 14 pays*. 2007. En ligne. <http://debrouillards-habiter.blogspot.com/2007/03/le-corbusier-la-machine-habiter.html> (consulté le 11 octobre 2010).

références photographiques : Philippe Poullaouec-Gonidec (architecture vernaculaire),
google/images (types/périodes) et Laurie Perron/Sarah Lacombe.