

LE PARC DE L'AVENTURE BASQUE EN AMÉRIQUE À TROIS-PISTOLES

**Cormier, Cohen, Davies, architectes
(Atelier Big City)**

PROJET LAURÉAT

Jury

Denis Leclerc,
président du Centre
international du loisir
culturel, Trois-Pistoles

Michel Rioux,
coordonnateur du
Centre international du
loisir culture,
Trois-Pistoles

André Desmarts,
membre de la

Société Provancher
Hélène Michaud,
muséologue

Robert Magne,
architecte

Roch Cayouette,
architecte

Comité technique

André Kirouac,
chargé de projet,
Centre international
du loisir culturel

Denis Lemieux,
architecte, ministère
de la Culture et des
Communications

Conseiller professionnel

Gary Lynch,
architecte

Réalisation d'un centre polyvalent de 580 m² à la fois équipement d'interprétation et lieu de recherche et de diffusion culturelle. Le budget prévisionnel est de l'ordre de 800 000 \$.

Fondé il y a quelques années à des fins de développement régional, le Centre international du loisir culturel de Trois-Pistoles est un organisme sans but lucratif qui oeuvre aujourd'hui à rendre l'histoire des Basques dans l'estuaire du Saint-Laurent accessible à son milieu et à favoriser la découverte et une meilleure connaissance de cette histoire chez les visiteurs et la population régionale. Les fouilles archéologiques menées depuis 1990 par la Société Provancher sur l'île aux Basques ont confirmé l'importance de la thématique basque pour Trois-Pistoles et ont amené plusieurs intervenants locaux et régionaux à vouloir la mettre en valeur. Le projet du Parc de l'aventure basque qui sera situé à proximité du centre-ville de Trois-Pistoles comporte deux volets. Un premier volet porte sur l'interprétation de la présence basque. Il se traduit par la construction d'un édifice central doté d'aires d'exposition, et par la présentation d'activités culturelles et éducatives dont un terrain de pelote basque. À cette dimension, le projet inscrit un second volet qui donne une portée scientifique aux activités de l'établissement. Cela se traduit par la présence d'un centre de documentation et de généalogie, la poursuite de recherches, de fouilles archéologiques ou autres. La réalisation de ce projet permettra de consolider et de développer des activités de partenariat avec la Société Provancher, par l'organisation d'excursions sur le fleuve et l'accessibilité à l'île aux Basques, avec la Société historique de Trois-Pistoles et avec le peuple basque et ses descendants en Amérique par des échanges culturels de différentes natures.

Équipe de conception

Randall Cohen

Anne Cormier

Howard Davies

Consultants

Cormier, St-Denis inc.

Architectes paysagistes

Cloutier, Powney

& associés inc

Ingénieurs (pour le
concours)

Moshe Saban
ingénieur

L'interprétation qui transforme le paysage

Le projet est composé de fragments qui sont à la fois anecdotiques et structurants. Ils viennent transformer le site: l'interprétation s'étend au paysage. Des éléments formels et hors d'échelle rappelant l'aventure basque dans cette région de l'Amérique redéfinissent l'espace. La masse d'une baleine striée (l'édifice principal) surgit du sol, un baleinier aux voiles déployées (la terrasse) se profile, puis une chaloupe et des structures ludiques évoquant la chasse à la baleine apparaissent. Ils enveloppent l'espace de la place libre, véritable terrain de jeu ancré dans la contemporanéité du Pays basque.

Un mur à jouer

La place est délimitée par un fronton qui s'adresse à la route. Elle constitue l'élément le plus urbain du projet, le véritable contact entre le centre de diffusion, la ville de Trois-Pistoles et le Pays basque. Au delà de son rôle d'espace de démonstration ou de spectacle, la place est appropriable. Comme au Pays basque, elle est publique. Le fronton est avant tout un mur à jouer, proche parent du mur de la cour d'école.

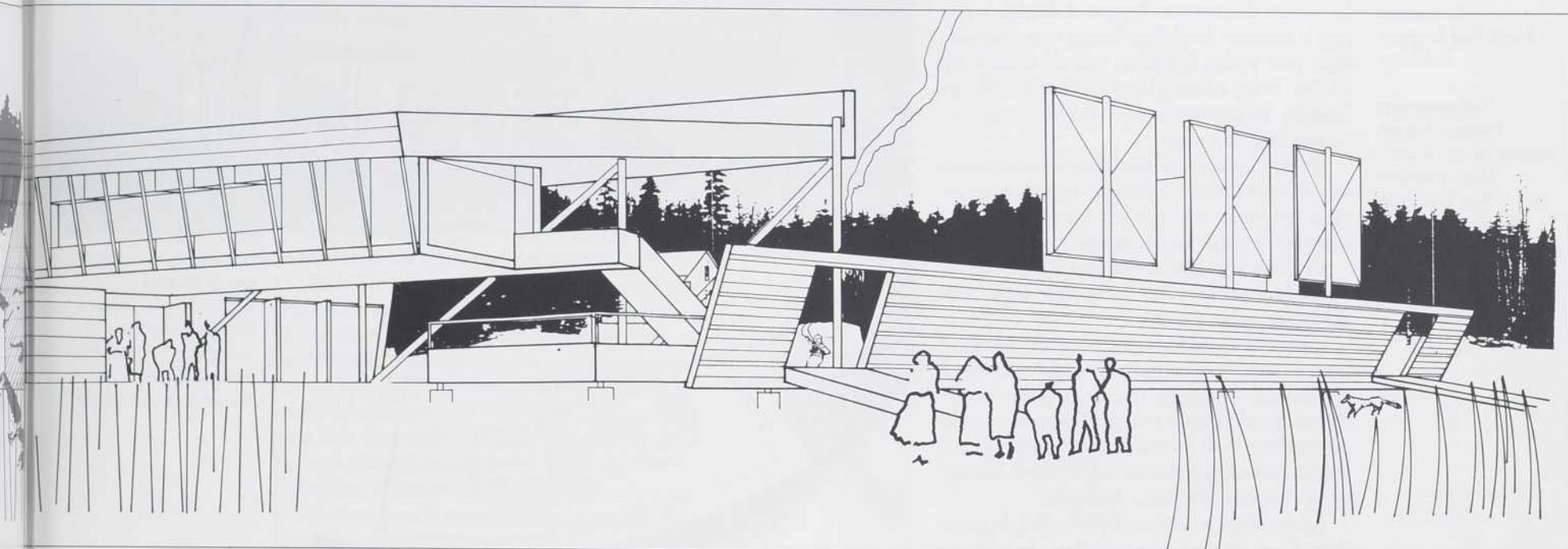
Repli et projection, le parcours du visiteur

L'implantation et l'articulation des éléments programmatiques proposent une stratégie de repli et de projection. Le projet est auto-référentiel, use de représentations quasi littérales et, à travers le parcours auquel le visiteur est convié, propose à différentes échelles la récurrence de scènes qui se succèdent et qui s'emboîtent: de la route l'édifice est baleine, du stationnement le visiteur embarque à bord d'un navire d'où il aperçoit une baleinière, une baleine, un abri qui sont à la fois outils de démonstration et terrain de jeu. Inversement, d'autres éléments singuliers deviennent instruments de projection: la place s'adresse à l'urbain et au Pays basque, les maisons ancestrales situées en marge et en hauteur font reculer les limites de l'espace contenu, le centre de généalogie s'ouvre vers le fleuve...

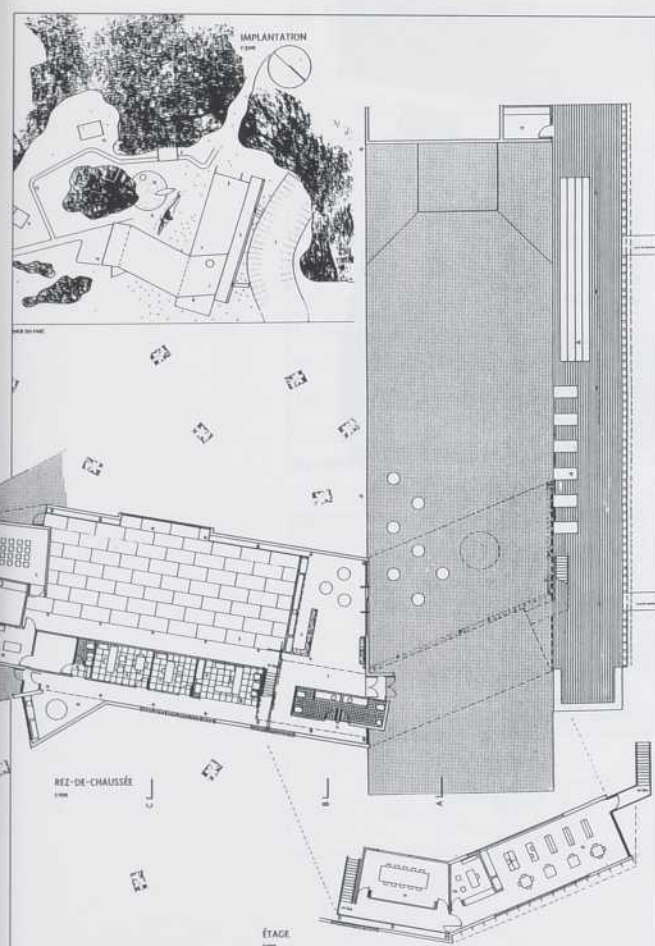
Des matériaux métaphoriques

Les matériaux du projet sont supports d'analogies: l'acier ondulé, strié et scintillant de l'édifice principal évoque la peau mouillée d'une baleine; le mur de bois séparant la terrasse du stationnement, la coque d'un navire et le travail des charpentiers; l'herbe bleutée, la mer; le sable, l'écume.

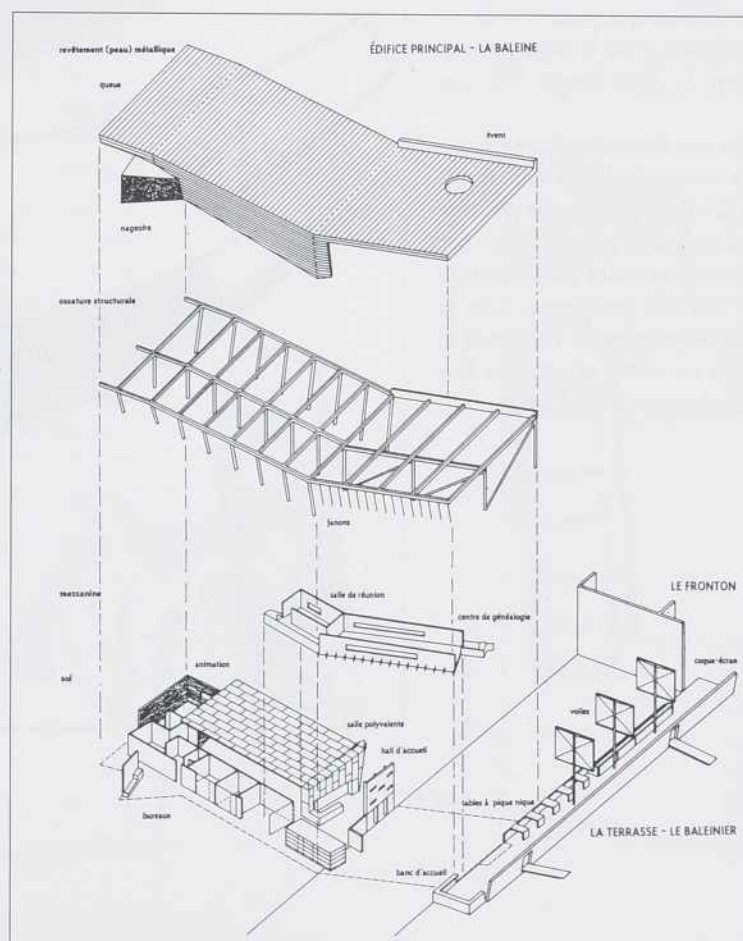




1



2



3

1. Perspective à partir de l'avenue du parc
2. Implantation
3. Axonométrie

Louis-Paul Lemieux, architecte

Concepteur

Louis-Paul Lemieux
architecte

Collaborateurs

Philippe Lupien
stagiaire en architecture
Hilde Heyvarts
Aya Yazerdjian
Karim Duranceau
infographistes

Le Centre de l'aventure basque en Amérique propose la narration du pêcheur basque venant en Amérique pour pêcher la baleine; celle du nomade qui vit d'un rivage à l'autre (du Pays basque à l'île aux Basques) transportant avec lui sa mémoire, ses connaissances et ses racines.

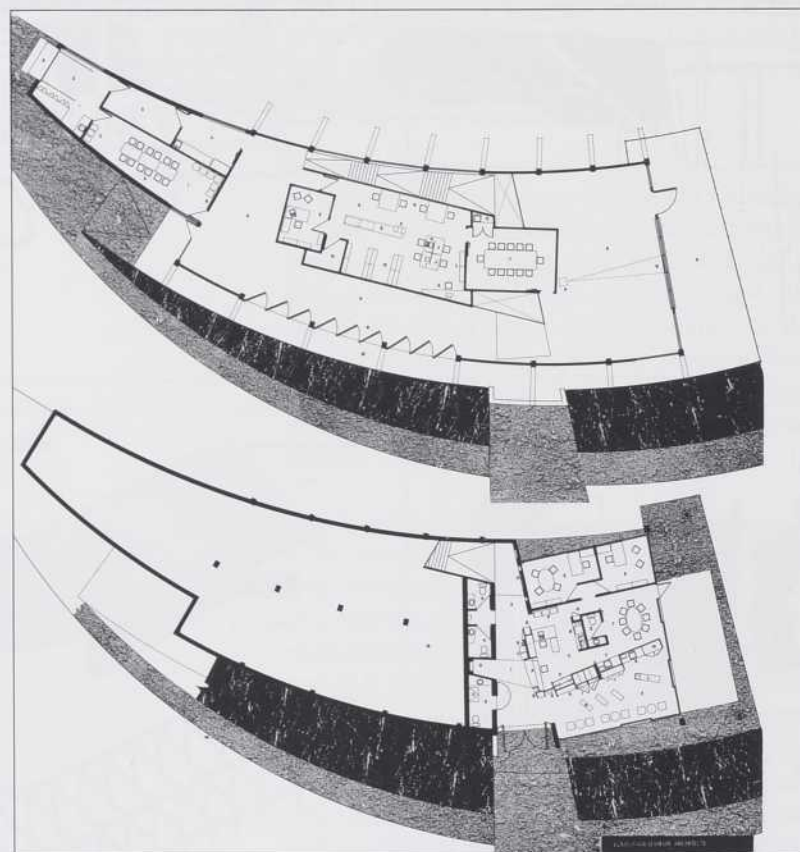
De cette narration se développe le thème générateur de notre projet; c'est-à-dire l'expression du nomade qui inscrit son récit sur le site, le bâtiment devenant l'analogie de son ancrage au site.

Ce thème imprègne notre projet de multiples éléments de mémoire, celles du nomade et des lieux qui façonnent ses activités.

L'expression architecturale du projet établit les rapports entre le nomadisme (le déplacement) et le sédentarisme (l'ancrage), tout en proposant une architecture qui rappelle prioritairement une typologie maritime, dont les matériaux réfèrent à des rapprochements analogiques sur la thématique du Centre de l'aventure basque en Amérique.

Le spectateur sera amené à parcourir le bâtiment d'une façon sinueuse et tout au long de son trajet seront mis en place les différents mécanismes de vision et de mémoire montrant à voir la superposition des trois objets du désir. Le Pays basque, l'île aux Basques, le fleuve.

Le bâtiment propose une forme persistante (simple, courbe, facilement reconnaissable et très expressive) dans la mémoire des gens, ce qui aura pour effet de créer un édifice dynamique et original qui par son langage architectural évoquant l'architecture maritime, saura jouer son rôle motivateur pour la région de Trois-Pistoles. Ce bâtiment favorisera le dialogue entre visiteurs et visités et sera un lieu d'échanges entre le Pays basque et le Québec.



1. Perspective
2. Plans: étage, rez-de-chaussée
3. Implantation

Pierre Thibault, architecte

Concepteur
Pierre Thibault
architecte

Collaborateurs
Éric Thibodeau
architecte

André Limoges
technicien

Jean-François Fortin
stagiaire en architecture

Donald Lavoie
stagiaire en architecture

Chantal Douville
architecte

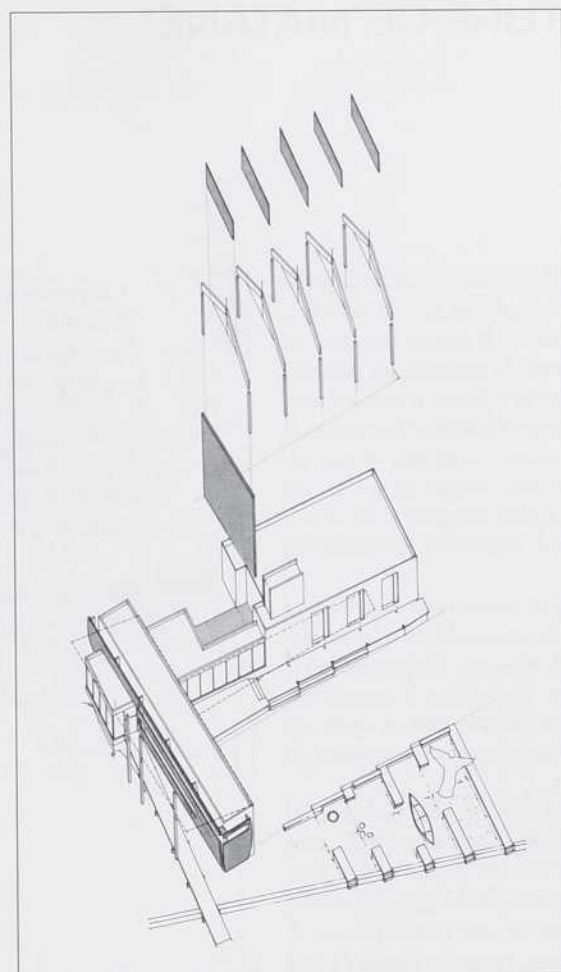
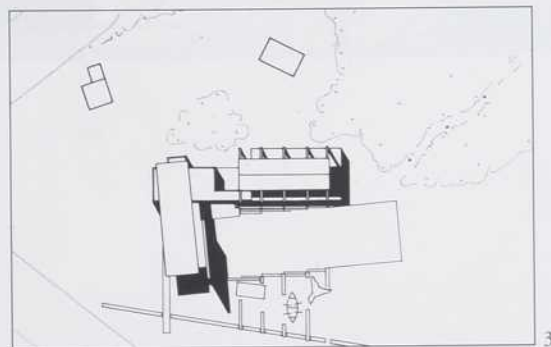
Julie Lafrenière
stagiaire en architecture

Imprégnés de la culture basque et du potentiel du site, nous avons structuré notre projet à trois niveaux: un niveau fonctionnel, un niveau symbolique, un niveau interprétatif.

Sur le plan fonctionnel, nous articulons le bâti autour du jeu de pelote positionné dans l'axe est-ouest, qui devient une véritable place publique, protégée des vents dominants. D'une part, les espaces publics et, d'autre part, les espaces administratifs et semi-publics ont chacun des volumes distincts.

Trois éléments symboliques évoquent la culture basque. La salle polyvalente reprend les proportions et l'orientation de la maison Labourdine, et elle est enchâssée dans une structure qui en suggère la volumétrie et la charpente. Le mur du jeu de pelote reprend la silhouette typique des frontons qui s'élèvent dans de nombreux villages basques. Finalement, la forme allongée du volume des espaces privés enveloppé d'un revêtement de lattes, les piliers soutenant le toit, protégeant la rampe qui conduit au hall, évoquent le monde de la navigation avec ses coques, mâts et quais d'embarquement.

Le niveau interprétatif se répartit dans trois lieux: dans le boisé, sous le toit évoquant la maison Labourdine et près du jeu de pelote. Les sentiers invitent à découvrir le monde amérindien, près du jeu de pelote et, s'ouvrant sur le fleuve, de longues «barnes» structurent l'espace dédié aux pêcheurs de baleines. Sur le toit, l'interprétation se concentre sur les aspects géographiques et historiques. Le jeu de pelote qui permet démonstrations et spectacles grâce à un toit rétractable, la terrasse du «Lorio» qui peut profiter aux enfants de l'atelier pédagogique, deux aires de jeux, le café «le Trinquet», toutes ces fonctions s'intègrent harmonieusement et contribuent à maximiser le potentiel du site.



1. Axonométrie
2. Plan
3. Implantation

