

Archibus Québec Découvrir la ville autrement

Christine Bardou, Marie-Dominic Labelle and Laurier Saint-Yves

Number 57-58, Fall 1993

Éducation au patrimoine

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/17443ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Éditions Continuité

ISSN

0714-9476 (print)

1923-2543 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Bardou, C., Labelle, M.-D. & Saint-Yves, L. (1993). Archibus Québec : découvrir la ville autrement. *Continuité*, (57-58), 19–22.

Archibus Québec

Découvrir la ville autrement

par Christine Bardou,
Marie-Dominic Labelle
et Laurier Saint-Yves



Atelier d'animation.
Photo: Ville de Québec.

Depuis quelques années, la notion d'éducation au patrimoine et de musée à ciel ouvert (sans collection) se développe de plus en plus. Pour les mêmes raisons qui amènent le public au musée, soit pour prendre contact avec l'œuvre originale, on se rend auprès des bâtiments et des œuvres d'art public, dans les parcs urbains et sur des sites archéologiques. Ce concept a donné lieu à la création de nouvelles démarches éducatives. C'est dans cette optique qu'Archibus Québec a vu le jour en 1987. À cette époque, peu

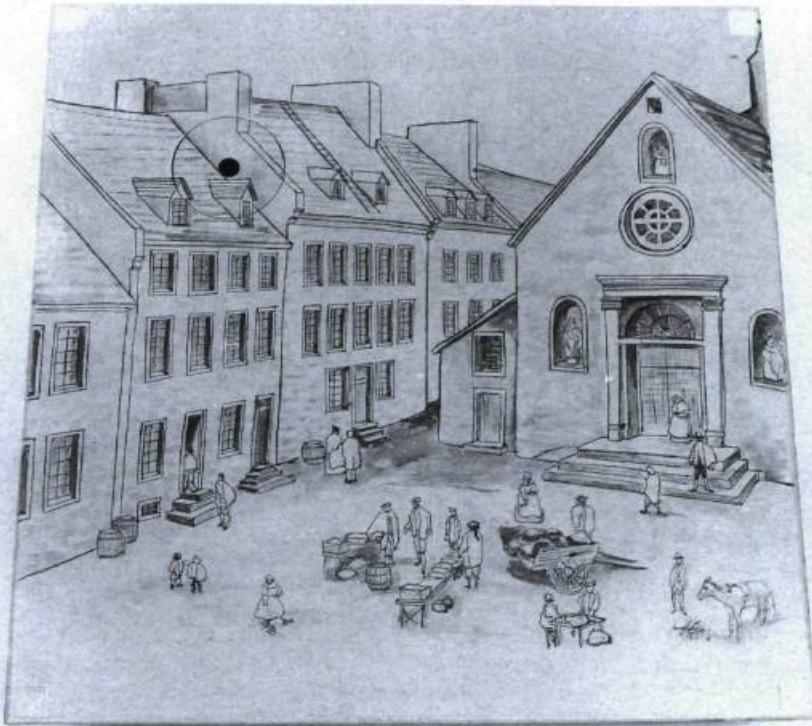
d'actions en matière d'éducation au patrimoine sont entreprises. Deux organismes, soit le Centre d'interprétation de la vie urbaine de la Ville de Québec et le Conseil des monuments et sites du Québec, unis dans un même souci de conservation et d'éducation, initient le projet.

Précisons toutefois que dans la région montréalaise, Archibus, en collaboration avec Héritage Montréal et le Musée des beaux-arts de Montréal, proposait aux jeunes des activités éducatives portant sur l'architecture.

Peu de temps après, Archibus Québec reçoit l'appui de partenaires tels que la Ville de Québec, les restaurants McDonald's de la région et la pétrolière Ultramar, ce qui permet de développer un concept original et inédit.

UN ÉVEIL À L'ARCHITECTURE ET À L'ENVIRONNEMENT

La force première d'Archibus Québec réside assurément dans une ren-



Place Royale.

Photo: Robert Greffard, Ville de Québec.

contre sensible et directe au cœur de la ville et de ses composantes. L'approche qu'il préconise est davantage soutenue par l'objet; la parole n'agit plus désormais comme unique déclencheur.

En effet, pour chacun des circuits parcourus en autobus, on a regroupé divers objets créés par des artistes ou encore des designers, en collaboration avec les concepteurs. Ces objets possèdent un pouvoir évocateur et servent de catalyseur entre le jeune et l'élément observé dans la ville. En plus de soutenir l'intérêt du jeune, ils véhiculent des notions précises, ayant été sélectionnés par suite d'une solide recherche. Le but consiste non pas simplement à capter l'attention du jeune de façon furtive, mais plutôt à provoquer un questionnement et un dialogue. Certes, le rôle des éducateurs d'Archibus Québec s'avère primordial, quoique l'apport des objets demeure indispensable. L'approche ludique interactive se veut ainsi la marque distinctive d'Archibus Québec.

UNE PRÉPARATION ADÉQUATE

Pour bien se lancer à la découverte de la ville, Archibus Québec a conçu des

mallettes éducatives utilisées en classe au cours des deux semaines précédant le parcours du circuit sélectionné.

Une première mallette nommée «Une ville à construire» illustre les principales notions d'urbanisme à l'aide d'un jeu au sol et permet aux jeunes de prendre conscience de leur environnement immédiat. Au même titre que l'urbaniste, qui travaille de concert avec les gens du milieu, les jeunes sont amenés à faire des choix. Ils construisent ainsi une ville dans laquelle l'environnement et les activités de l'homme doivent se côtoyer de la façon la plus harmonieuse possible.

La mallette intitulée «Québec, cité d'archéologie» met le jeune en contact avec le passé et avec l'évolution de la capitale du Québec, de ses origines à nos jours. On y traite aussi des notions de vieille ville et d'intra-muros, de termes tels que écofact et artefact ainsi que de la démarche scientifique de l'archéologue.

En complément aux différents outils didactiques utilisés, le jeune reçoit dès son arrivée un cahier de découvertes, qui l'amène à observer non seulement les éléments qui composent le circuit, mais aussi

les points d'intérêt présents le long du parcours. Une fois le circuit complété, un atelier de création ou de construction permet d'évaluer et de consolider les notions exposées au cours de l'activité.

FAIRE LE POINT

Depuis ses débuts, Archibus Québec a développé cinq circuits¹ avec l'appui de professionnels du milieu². La contribution de ces nombreux partenaires a permis à Archibus de réaliser des recherches fondamentales, de concevoir les circuits et les objets et de procéder à leur évaluation.

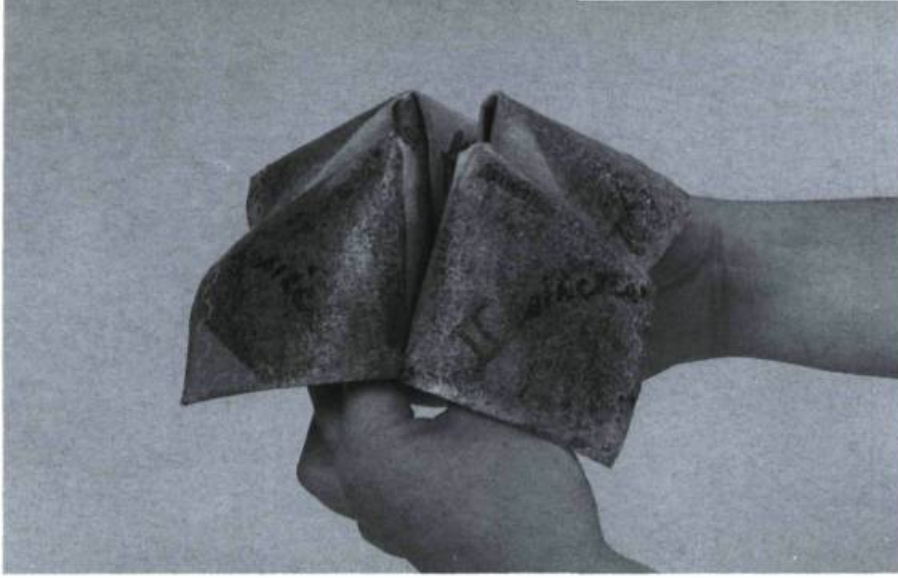
Cependant, une évaluation sûre doit inclure la comparaison de ce service avec d'autres services existants. En ce sens, la participation d'Archibus Québec à une conférence internationale sur l'environnement bâti lui a permis de situer son action dans le courant international³.

Dans une démarche d'apprentissage, le fait d'utiliser l'objet comme déclencheur s'avère unique. Toutefois, des ateliers de création visant la formation d'une ville et la mise en application de principes d'urbanisme et d'architecture demeurent une voie privilégiée. Le concept d'Archibus Québec a suscité un vif intérêt de la part des participants au colloque, tant au point de vue de l'approche que de sa façon de faire.

Après six ans d'existence, nous développons des scénarios plus précis destinés à toutes les classes du primaire et du secondaire. De concert avec les intervenants du secteur de l'éducation, et tout en conservant notre approche spécifique, nous pourrions mieux répondre à nos objectifs pédagogiques et à ceux du milieu de l'éducation.

Comme c'est le cas de la majorité des activités culturelles, la survie d'Archibus Québec dépend des subventions et des dons reçus, car le montant versé par les participants n'arrive pas à couvrir tous les frais de fonctionnement. Jusqu'à présent, Archibus a bénéficié de nombreuses sources de financement fort diversifiées, mais les fonds recueillis étaient surtout alloués au développement des circuits. Comme le projet affiche maintenant un produit reconnu par le milieu, le prochain défi consiste à rassembler des sommes allouées au déroulement de l'activité, qui nous permettront d'offrir un service original et de qualité à un prix raisonnable.

Marie-Dominic Labelle



Flic-flac archéologique.
Photo: Ville de Québec.

ILLUSTRATION D'UN CIRCUIT *L'architecture des loisirs au XX^e siècle*

L'expérience architecturale représente un moment privilégié aux yeux de l'enfant, qui doit effectuer une démarche du concret vers l'abstrait. En général, l'école propose un déroulement inverse. Afin de concrétiser cette expérience, l'enfant est mis en situation (dans le milieu urbain) par l'intermédiaire d'un objet conçu par un artiste, lui-même sensible à la qualité sensorielle et à la portée symbolique des choses. Parmi l'ensemble des objets qui composent ce circuit, ceux du Palais Montcalm et du Capitole illustrent particulièrement bien le concept.

Ainsi, pour illustrer le Palais Montcalm, nous avons conçu un objet sous la forme d'un costume rigide composé de trois éléments, qui correspondent respectivement à l'avant du corps du bâtiment et à ses deux ailes. L'animatrice suscite l'interaction entre ces éléments: comme chacun de ceux-ci est porté par le jeune, il en résulte une composition dans l'espace. À travers le rituel d'une telle mise en scène, la volumétrie du bâtiment apparaît aisément. L'ensemble de cette expérience fait appel à la gestuelle de l'enfant, qui peut ainsi se représenter la structure du Palais Montcalm.

On ne pourrait obtenir ce résultat sans la participation de l'artiste qui, dans la fabrication de l'objet, interprète l'espace bâti. Cet objet fait ressortir, entre autres, les rapports volumétriques par la mise en forme d'un treillis de fer, qui dévoile la structure fonctionnelle du Palais Montcalm. L'ordonnance des éléments

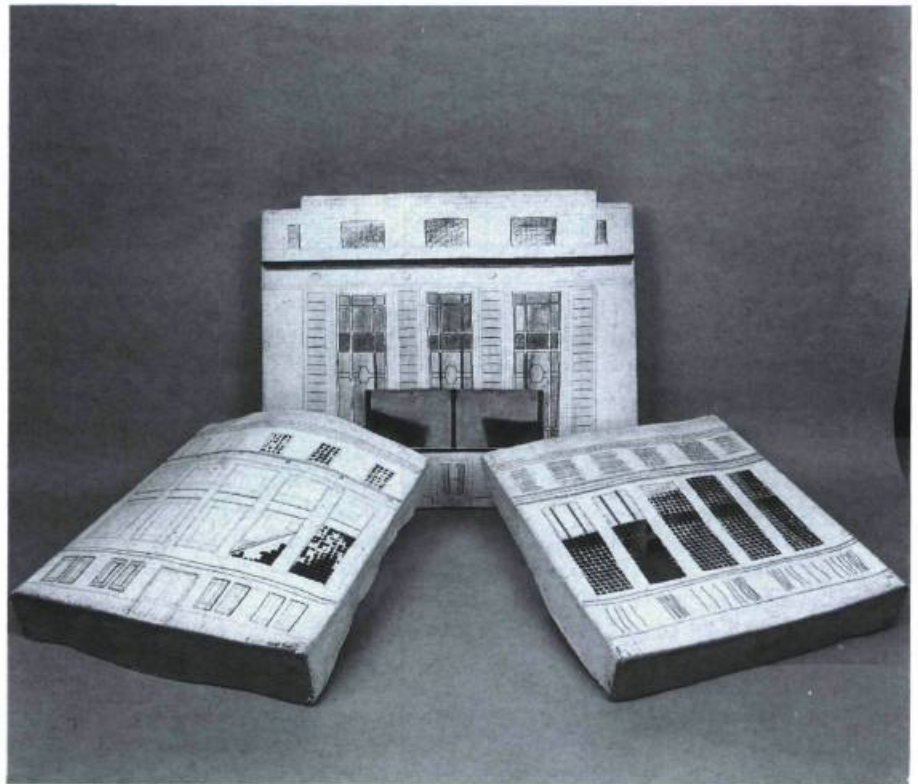
dessine la répartition des étages et permet de comprendre la nécessaire épuration du décor. La conception d'abord géométrique de cet ensemble architectural ressort clairement tout au long de l'expérience.

L'architecture du Capitole est pour sa part éclectique. Le bâtiment présente des formes illustrant de multiples périodes de l'histoire de l'architecture. La mise en valeur de ces formes inspire la conception générale du bâtiment. Pour permettre à l'enfant de saisir la spécificité de cette architecture, l'objet-témoin, réalisé par l'artiste Karole Biron, se présente comme

un costume monolithique évoquant l'hémicycle du Capitole. Le caractère composite de cette architecture, illustré par les décors, le triphorium, les colonnes, les consoles, les grotesques et une toiture bombée, est présenté à l'enfant par une mise en scène qui puise ces éléments dans l'histoire de l'architecture. En fait, cette histoire se matérialise dans une collection de formes enfouies dans un sac. L'enfant y découvre un à un des éléments formels, qui correspondent aux différentes périodes architecturales.

Ce ne sont là que deux des exemples qui montrent la démarche pédagogique adoptée par Archibus Québec. La gestuelle de l'enfant s'y voit en quelque sorte ritualisée dans une série de mises en scène, où l'œuvre architecturale peut être associée à un théâtre: à chaque enfant d'en interpréter le sens et d'en extraire les messages.

Christine Bardou



Costume rigide illustrant le Palais Montcalm.
Photo: Ville de Québec.

«QUÉBEC, CITÉ D'ARCHÉOLOGIE»

Sur la place Royale, des squelettes portant des parures de coquillages sont exhumés par des archéologues. Au Musée de la civilisation, un quai de pierre traverse le hall d'entrée. Le fleuve Saint-Laurent coule pourtant bien au-delà, de l'autre côté de la rue. À L'Îlot-des-Palais, un pilier de bois et d'acier repose sur un plancher de pierre; lors de sa construction, Québec avait à peine 60 ans.

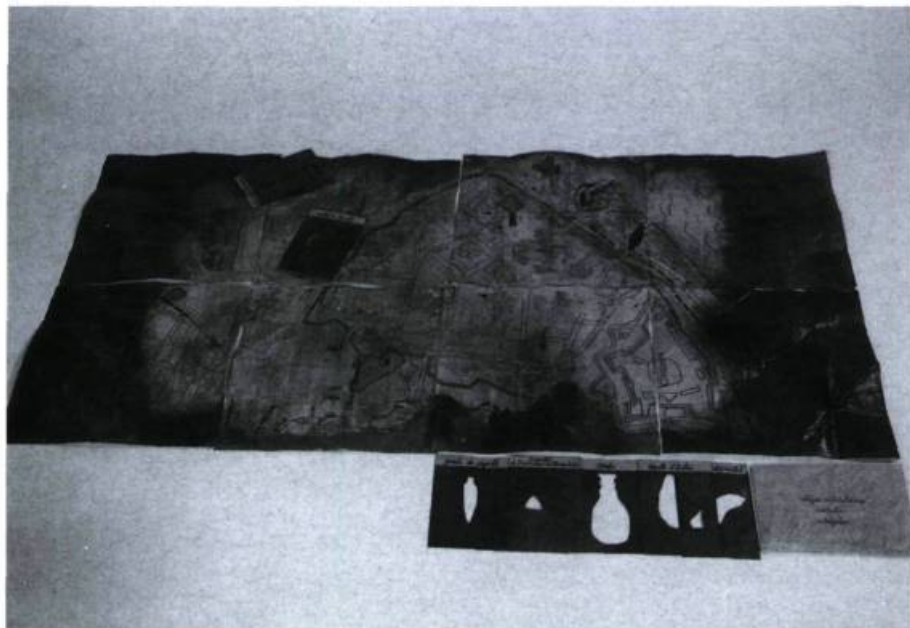
Le circuit «Québec, cité d'archéologie» propose la visite de quelques-uns des principaux sites de la Basse-Ville. Chacun de ces sites nous permet de découvrir un aspect de la ville. Mais dès qu'ils sont rapprochés et comparés, ils forment une grande scène sur laquelle une même histoire se déroule. À travers les décors et les accessoires, il est possible de reconnaître soit Samuel de Champlain, Guillaume Estèbe ou Jean Talon.

La place Royale est un lieu particulièrement vivant, où l'on peut aisément entrevoir une place de marché à l'époque de la Nouvelle-France. Le véritable défi consiste à y évoquer ce qui a précédé les maisons qui nous entourent. Aux fins du circuit, des couches de terre fouillées au cours des années 60 ont été symbolisées par les quatre étages d'une pyramide inversée, dont chacun correspond à une époque, soit les deux grandes phases d'occupation amérindienne, la construction du poste de traite de Champlain et l'apparition d'une véritable ville.

À chaque époque correspondent des objets caractéristiques dissimulés dans la pyramide. Un premier étage contient, par exemple, une pointe de flèche et un fragment de céramique, abandonnés par des chasseurs nomades. Le côté de l'étage, en trompe-l'œil, évoque les tentes de peaux qu'ils utilisaient. La décoration de l'étage suivant imite l'écorce, un matériau fort répandu chez les groupes semi-sédentaires agricoles servant à la construction d'habitations. Il semble que certains objets du deuxième étage comme les pipes ou les grains de maïs carbonisés aient été introduits à la place Royale par suite d'échanges avec les nomades.

Le sol porte aussi la trace d'occupants européens. Les objets contenus dans les deux derniers étages de la pyramide se ressemblent, bien que certains d'entre eux évoquent le poste de traite en bois (perles de verre) et d'autres la maison de pierre (bardeaux d'ardoise).

En plus d'avoir enseveli toujours plus profondément les vestiges de place Royale, les habitants de Québec ont re-



Vestiges architecturaux, écofacts et artefacts.
Photo: Ville de Québec.

poussé les rives du fleuve Saint-Laurent et de la rivière Saint-Charles. Comme le démontre le Rouleau sur l'eau, la plupart des sites de la Basse-Ville témoignent d'un immense travail de remblayage des berges, qui dure depuis des siècles. Déployé devant le quai de la maison Estèbe, ce jeu illustre l'expansion de la ville en une succession de quais et de remblais.

L'Îlot-des-Palais nous permet de procéder à la synthèse du parcours. Le premier palais de l'Intendant constitue le seul site archéologique de la ville dont les vestiges ont été laissés tels qu'ils étaient au moment de leur découverte. L'enchevêtrement des murs et des planchers représentant les cinq périodes d'occupation est visible à l'œil nu. De plus, ce site est au centre du deuxième noyau de développement de la Basse-Ville. Au même titre que place Royale, il était jadis situé au bord d'un cours d'eau, dont les rives ont été remblayées afin d'agrandir l'espace disponible. Un espace essentiel à l'administration de la colonie, les magasins (ou entrepôts) du roi furent déménagés de place Royale au palais de l'Intendant. Mentionnons également que le propriétaire de la maison Estèbe y exerce le métier de garde-magasinier!

UN PUBLIC VARIÉ

Les cinq circuits d'Archibus Québec sont aussi offerts aux adultes et aux familles. La même approche inédite et dynamique est utilisée, soit une animation sur les lieux ainsi que l'utilisation d'objets

originaux et de jeux d'association et de perception favorisant le contact direct avec la réalité humaine. Les animateurs abordent les mêmes concepts que ceux présentés aux jeunes, mais dans un cadre adapté au public adulte. Des cahiers d'animation spécifiques à cette clientèle ont également été développés.

Laurier Saint-Yves

1. Archibus Québec propose cinq circuits qui nous font découvrir notre patrimoine urbain: «L'architecture publique au XX^e siècle», «L'architecture des loisirs», «L'art d'une ville», «Les parcs dans la ville» et «Québec, cité d'archéologie».

2. Le ministère de la Culture, le Musée de la civilisation, le Bureau des arts et de la culture de la Ville de Québec, par l'entremise de l'entente sur la mise en valeur des biens culturels conclue en présence du ministère de la Culture et du ministère de l'Emploi et de l'Immigration du Canada et le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Science.

3. Nigel FROST (1992). *The International Conference for Built Environment Education in Schools*, Actes du colloque tenu à Cambridge (Angleterre) du 13 au 15 avril 1992, Building Experiences Trust.

Marie-Dominic Labelle

Directrice du Centre d'interprétation de la vie urbaine de la Ville de Québec et de L'Îlot-des-Palais.

Christine Bardou

Éducatrice au Centre d'interprétation de la vie urbaine de la Ville de Québec.

Laurier Saint-Yves

Éducateur à L'Îlot-des-Palais.