

Capitale nationale: retour vers le futur

Une maquette de Québec au 21e siècle, conçue par des étudiants en architecture et exposée jusqu'en 2009 au Musée de la civilisation, montre une capitale reconnaissable mais transformée par la communication virtuelle

Par Yvon Larose

Comment sera Québec en 2108? Une tentative pour le moins originale de réponse à ce questionnement se trouve au Musée de la civilisation. Dans la vaste salle qui, du 16 janvier 2008 au 19 avril 2009, hébergera l'exposition Urbanopolis sur les grandes préoccupations d'avenir que suscite la vie urbaine, une maquette grand format de 1,5 mètre par 2,1 mètres, conçue par trois étudiantes et un étudiant inscrits à la maîtrise en architecture et réalisée en collaboration avec les techniciens du Musée, propose l'image d'une capitale à la fois reconnaissable et différente. Reconnaisable, Québec l'est par une photo aérienne servant de fond à la maquette et par des bâtiments en trois dimensions. Différente, la capitale se présente comme un lieu où le monde intangible des communications est omniprésent. Dans cette ville du futur, le citoyen est en lien avec n'importe qui, peu importe l'endroit où il se trouve. Si une connaissance se trouve à proximité, il l'apprend. S'il passe près d'un commerce, des messages publicitaires lui sont envoyés.

Selon l'étudiant Dominic Demers, le projet visait à pousser au maximum la notion de communication déjà très présente dans la ville moderne d'aujourd'hui, jusqu'à interférer avec la ville physique, en l'animant par des couches d'informations virtuelles. «Un projecteur diffuse en boucle un document vidéo réunissant des images fixes, des points de lumière et autres effets visuels, ainsi que des mots et de courtes phrases, explique-t-il. La diffusion se fait sur les murs et les toits des édifices, de même que dans les espaces vides autour de ces bâtiments. De plus, des espaces publics virtuels, lieux d'échange et de communication, se créent spontanément dans la ville. Les éléments projetés apparaissent et disparaissent au fil de l'animation. Les informations, accessibles un peu partout, peuvent être privées ou publiques. Les plans d'eau sont aussi exploités. Ainsi, des lumières se déplacent au-dessus du fleuve pour représenter des informations qui voyagent.»

La maquette intitulée «Une réalité augmentée, ébauche d'une ville futuriste» a été conçue l'automne dernier durant l'atelier Projets de design urbain, un cours placé sous la responsabilité des professeurs GianPiero Moretti et Geneviève Vachon. Pendant trois semaines, les étudiants ont participé à un concours organisé conjointement par l'École d'architecture et le Musée de la civilisation. En tout, sept équipes ont matérialisé leur vision de l'aménagement de Québec en 2108. Les six autres maquettes seront exposées durant la première semaine d'Urbanopolis, sur la passerelle attenante à la salle de cette exposition.

«La maquette gagnante est vraiment conceptuelle, indique GianPiero Moretti. Ce n'est pas une maquette de la réalité avec de vraies hauteurs à l'échelle des bâtiments. Son intérêt réside dans la déformation volontaire des bâtiments qui permet aux projections faites sur eux de donner une couche virtuelle à l'ensemble de la maquette. Dans ce projet, le virtuel amené par la technologie côtoie le réel. Des ondes, qui transportent des informations, traversent la ville de façon constante.»

Un Vieux-Québec hypertouristique

«Picturesque invasion... ou l'hypertourisme», tel est le nom d'un des deux projets ayant mérité une mention d'honneur. Le secteur du Vieux-Québec y est dépeint comme une zone à fonction unique: le tourisme poussé à l'extrême. Aucun résident de Québec n'y habite. Les citoyens vivent plutôt dans de hauts complexes résidentiels situés à proximité. Les grands hôtels abondent dans la vieille ville. L'un d'eux est même construit sur une île artificielle dans le fleuve. Un immense complexe hôtelier a été érigé sur le dessus des murs de pierre servant de fortifications. «Dans ce projet, explique GianPiero Moretti, le Vieux-Québec est déconnecté de la ville. Il est un lieu supranational qui fait partie des enjeux globaux plutôt que locaux. La maquette est provocatrice. Les étudiants en viennent à dire que le Vieux-Québec va rester intact, mais que la pression hôtelière sera telle qu'il y aura des hôtels sur les murs de fortifications et sur l'eau, comme à Dubaï.»



Le projet gagnant de Dominic Demers, Annabelle Ratté, Marie-Christine Savard et Andréanne Tremblay lève le voile sur une ville de l'avenir où une réalité augmentée par les technologies de l'information et des communications offrira une nouvelle façon de vivre en ville, notamment par la création de nouveaux espaces publics.