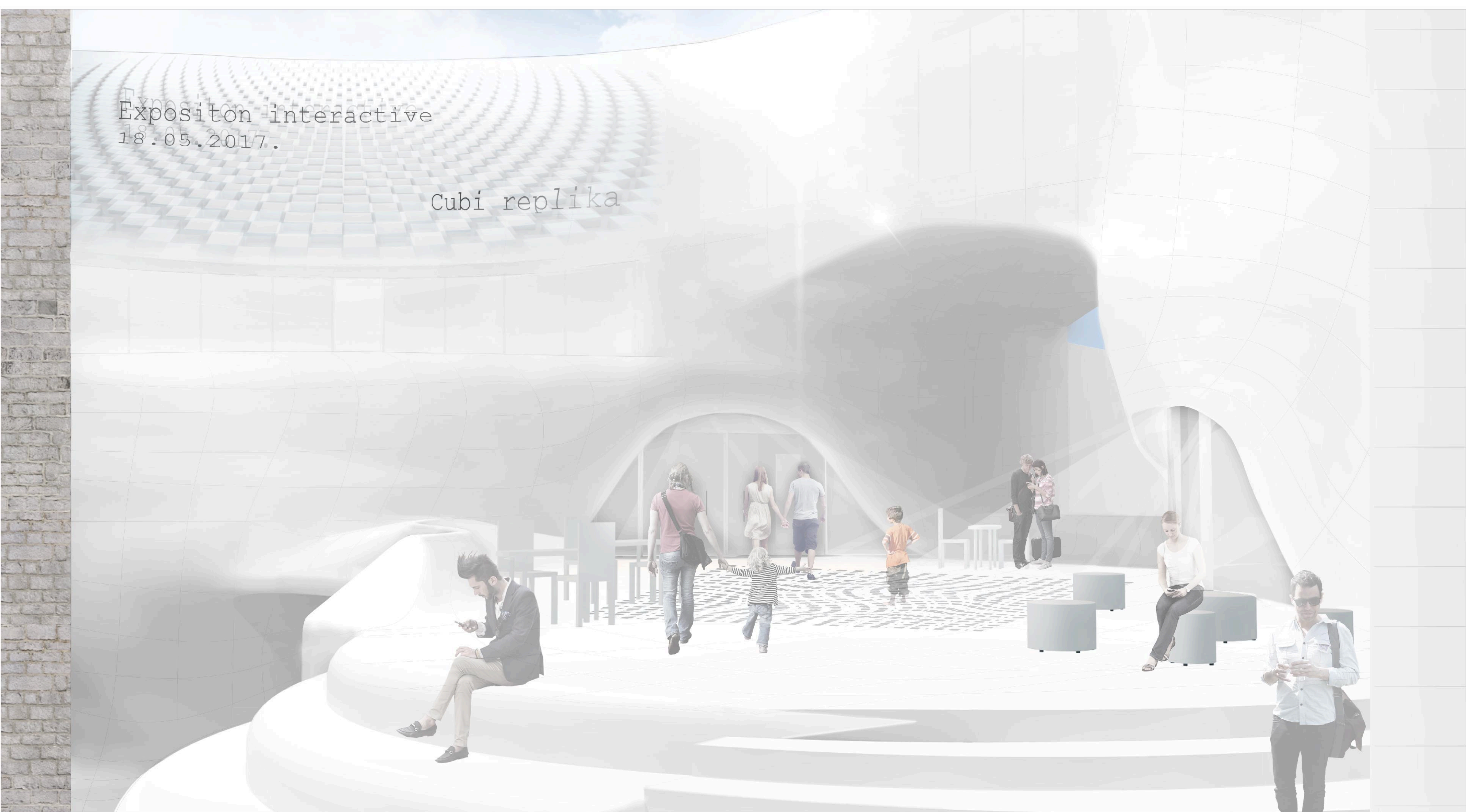


# Entre sociabilité et connectivité

Définir le centre socioculturel dans la cyberculture

Roxanne Potvin

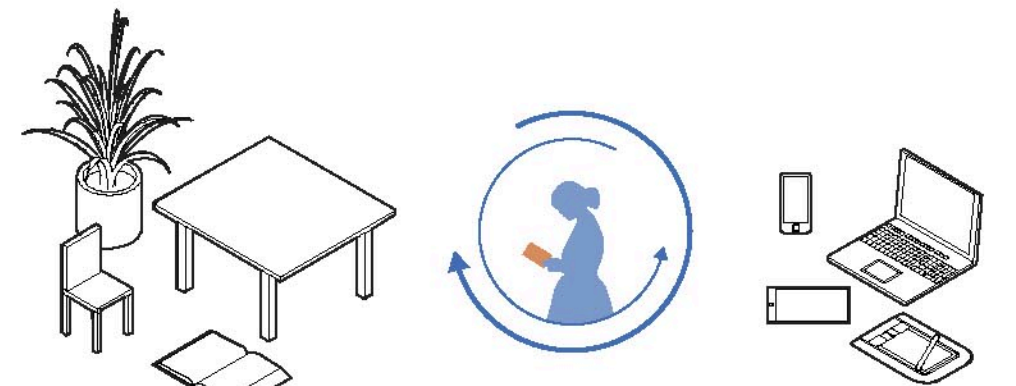


Cet essai (projet) en architecture s'intéresse à l'influence de la technologie sur la perception de l'espace social des espaces publics collectifs. Avec la révolution numérique des années 80, les sphères publiques et privées s'entremêlent ; le besoin d'espace est bouleversé par la propagation des bits. L'essai (projet) questionne comment l'architecture, à une époque où l'individu est constamment connecté au web, peut-elle créer des opportunités d'interaction entre les usagers et ainsi accentuer nos rapports à l'espace public collectif dans la société digitale. Plus concrètement, il cherche à développer le lieu de la culture contemporaine et de la diffusion culturelle alors que la virtualisation des rapports sociaux a une influence non négligeable sur la sociabilité dans l'espace public réel et virtuel.

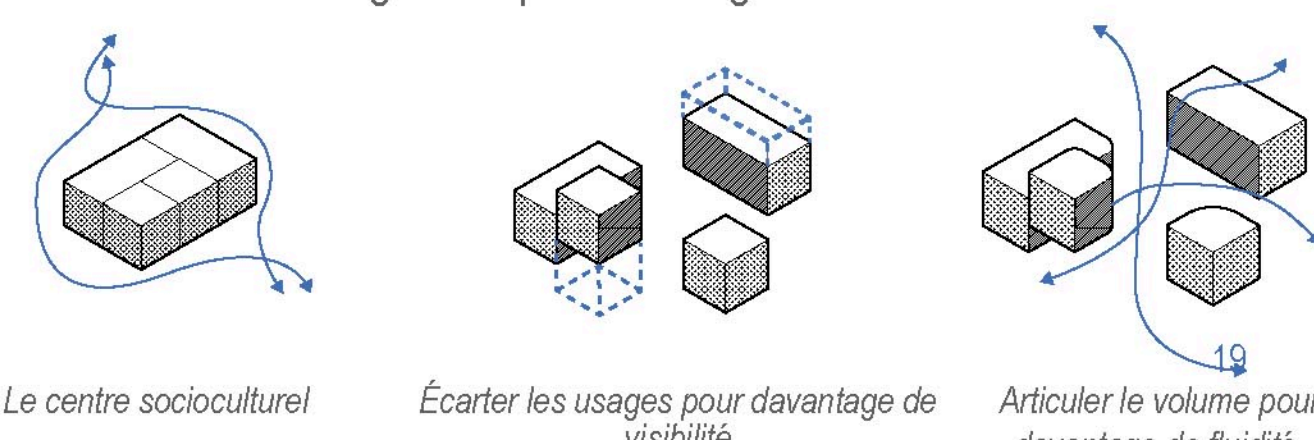
Sous la forme d'un centre socioculturel à Montréal, l'essai (projet) explore le potentiel d'induction de rapports, passifs ou participatifs, avec l'espace collectif à travers l'architecture, dans une perspective où la technologie de communication portative fait désormais partie de notre culture contemporaine. Le projet tente de revoir l'expression du centre socioculturel dans la cyberculture, en s'inspirant de l'espace social virtuel.

Un lieu de passage comme une destination, le projet propose des espaces, des interfaces, qui se soustraient pour laisser place aux activités et aux individus, ayant ainsi le potentiel de soutenir une vie urbaine et sociale dynamique. Les limites sont floues entre les composantes architecturales. Elles se dissolvent. Le mur et le plancher se distordent pour devenir un, et former l'interface pour le déroulement des activités de l'occupant. Le mobilier comme les usagers sont des objets totalement détachés et libres dans l'espace. Les espaces de vie sont orientés vers l'intérieur du site dans le but de susciter une convergence informelle des visiteurs et occupants. Son organisation spatiale, favorisant la visibilité et la démocratisation des activités de production, de diffusion et de consommation de la cyberculture, vise à réduire les limites sociales, physiques et d'intimité entre les espaces s'adressant au grand public, aux amateurs et aux experts.

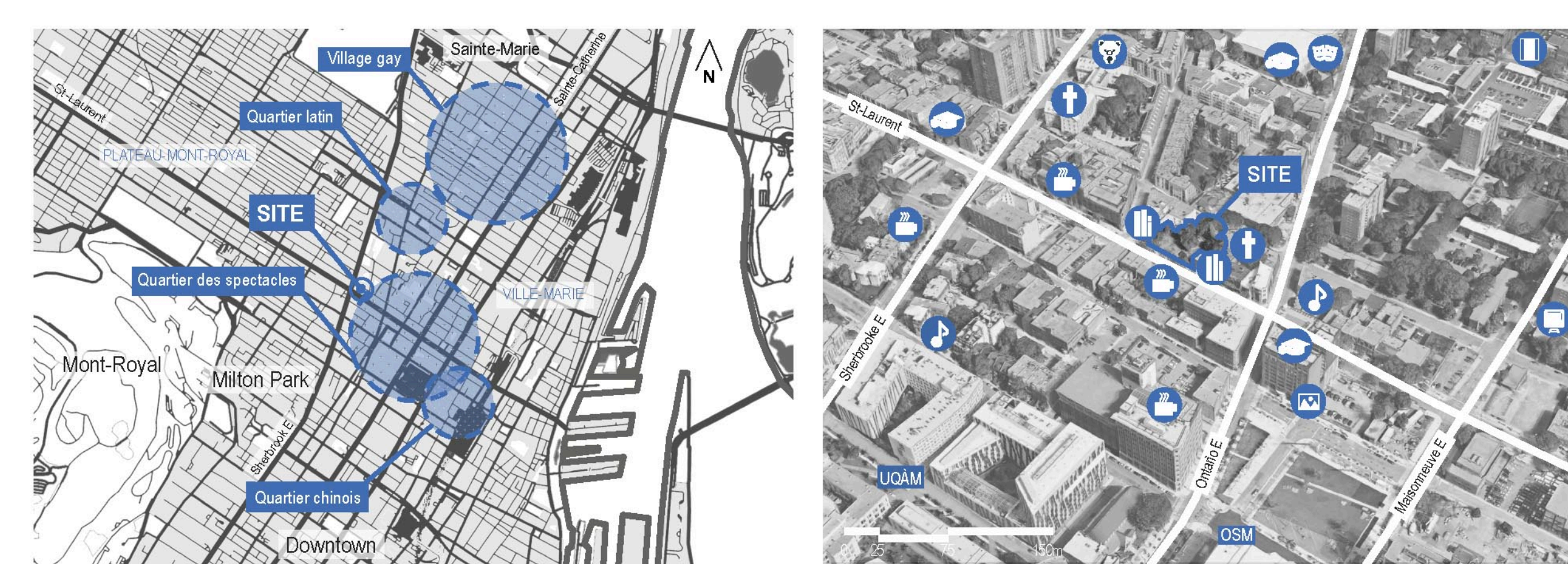
Un lieu de **rencontre** entre l'architecture, les arts et la science, entre l'espace et le cyberspace.



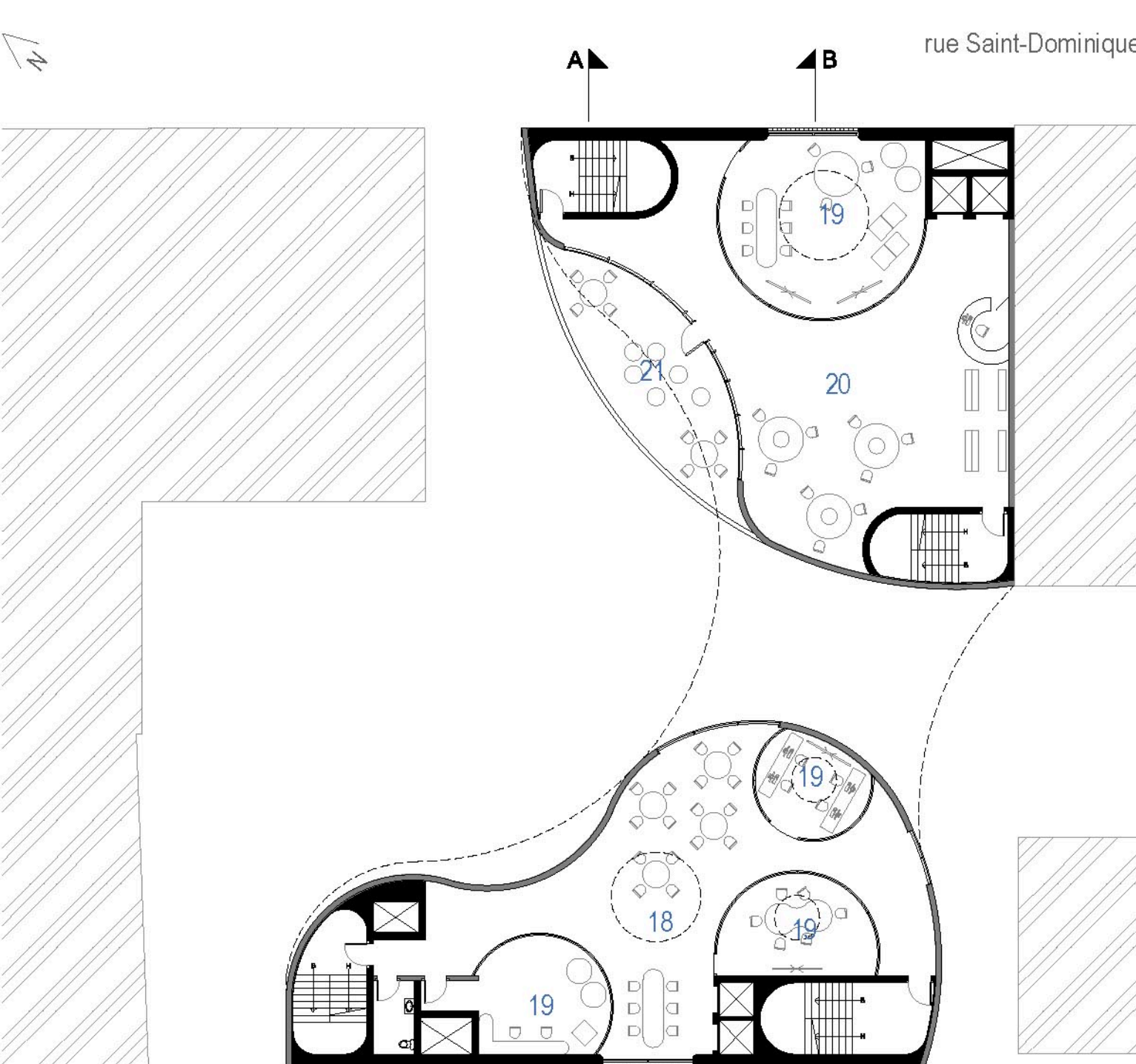
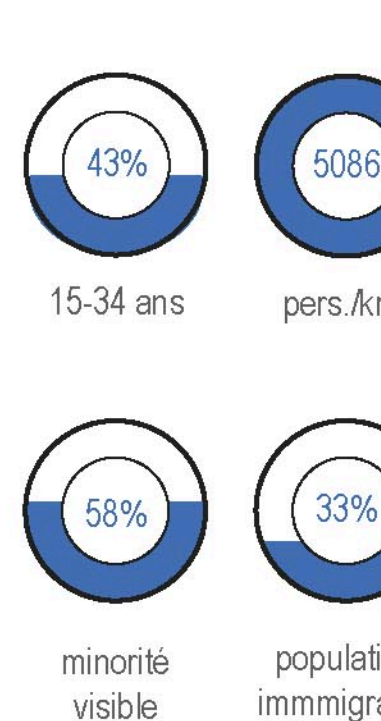
L'**encroisement** du domaine public et du domaine privé. Naviguer l'espace à l'image du monde virtuel.



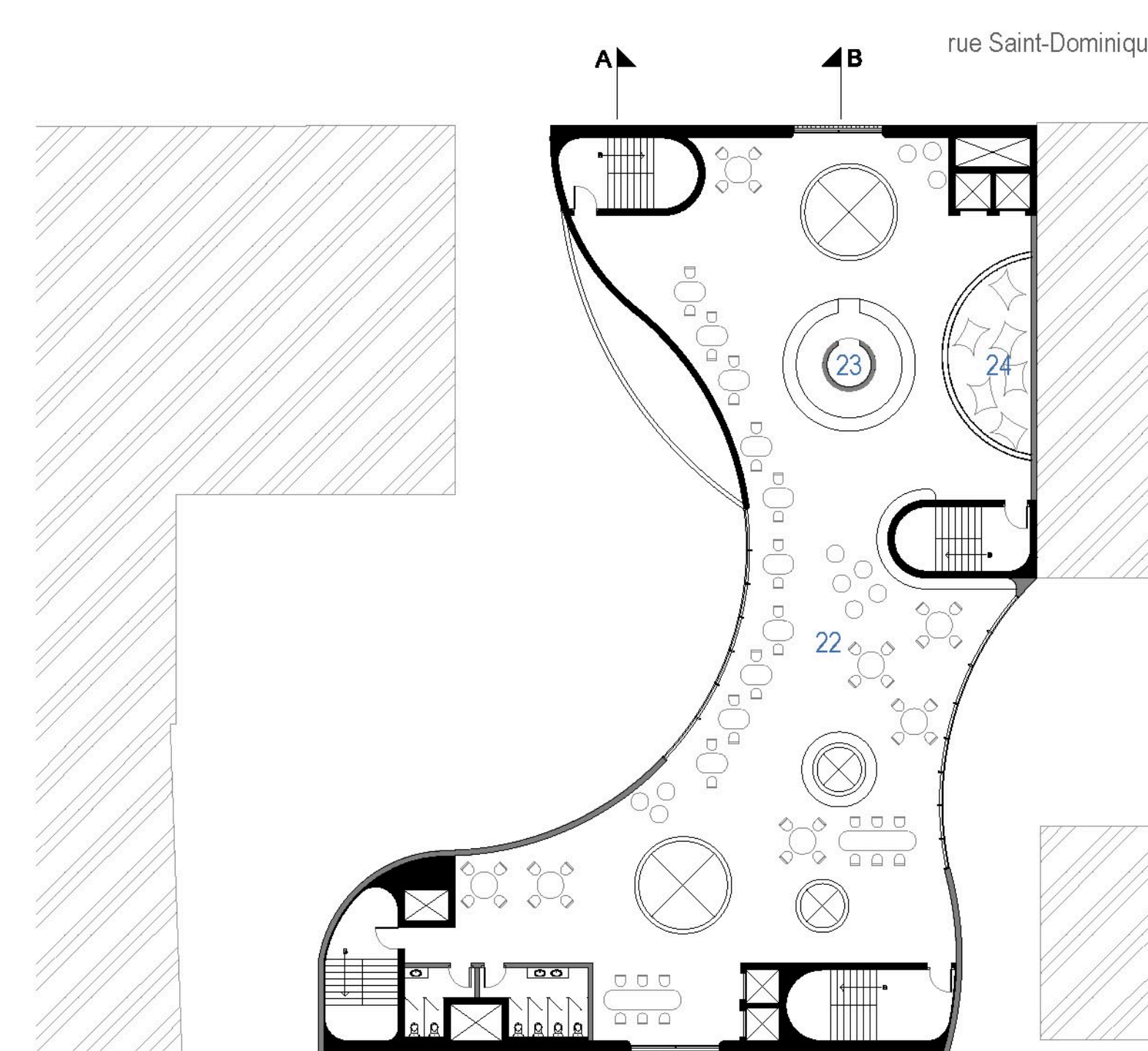
Montréal, la ville de la culture aspirant à devenir la ville de la cyberculture.



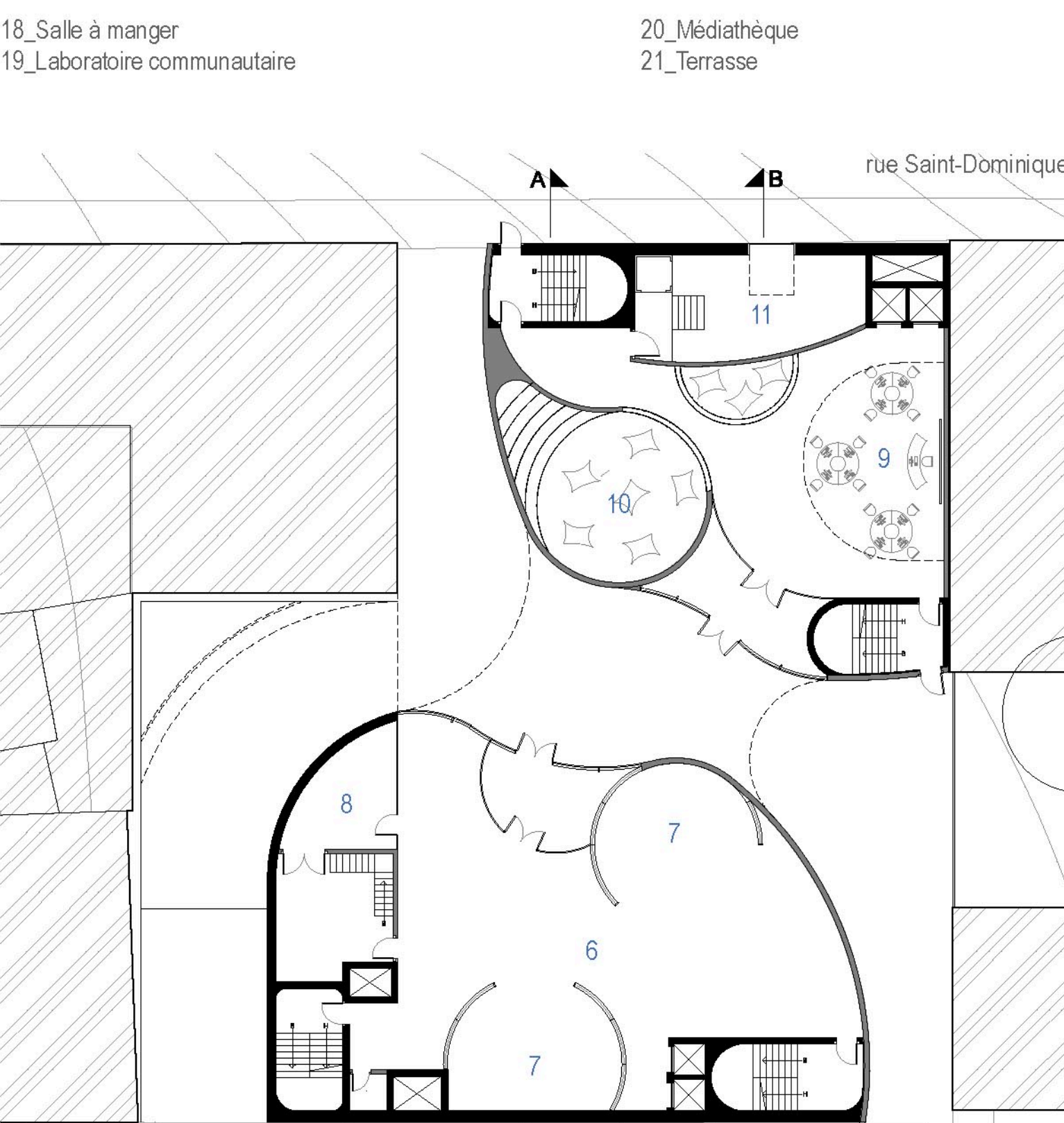
Portrait du quartier



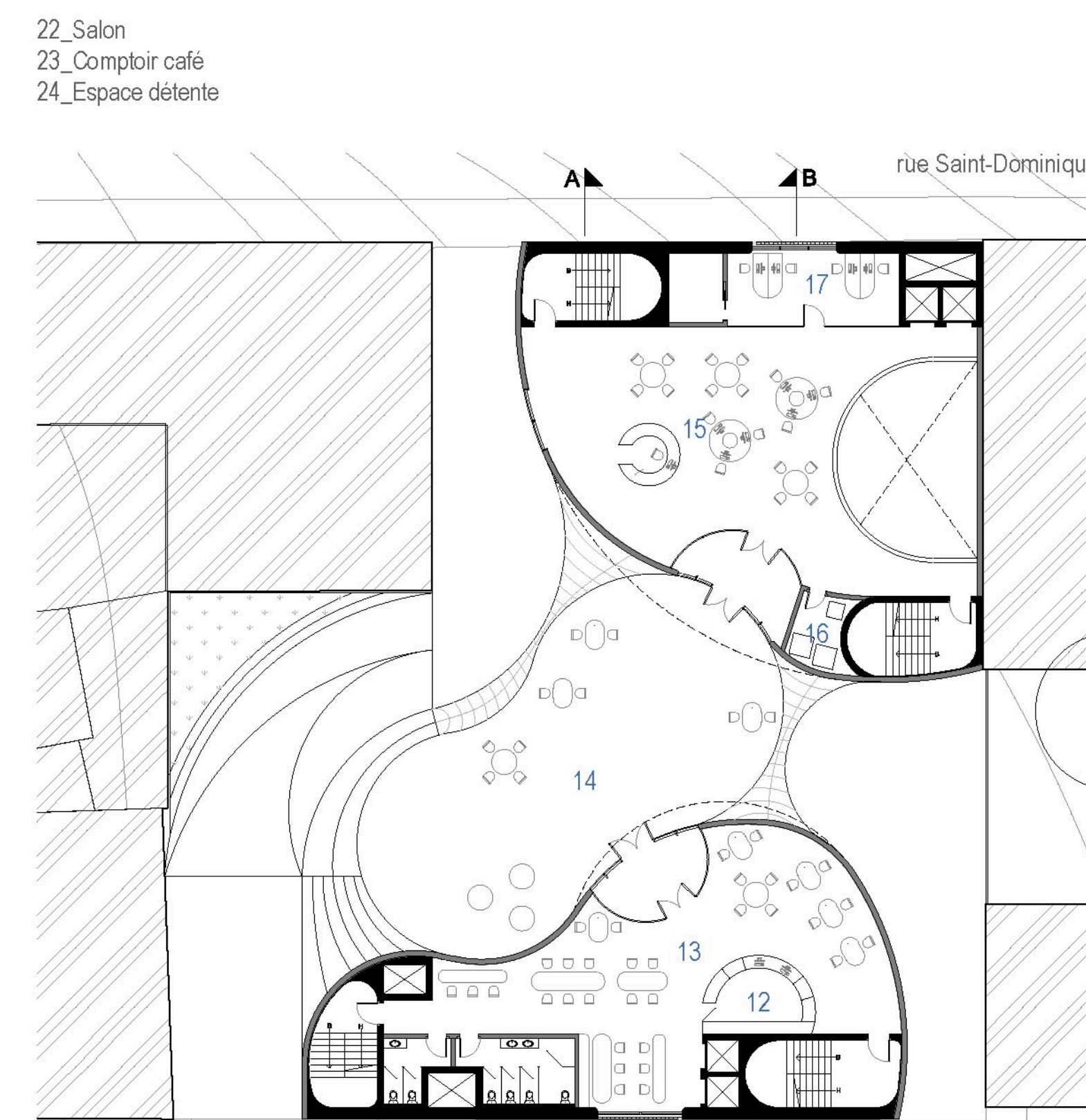
1\_250 plan niveau 3



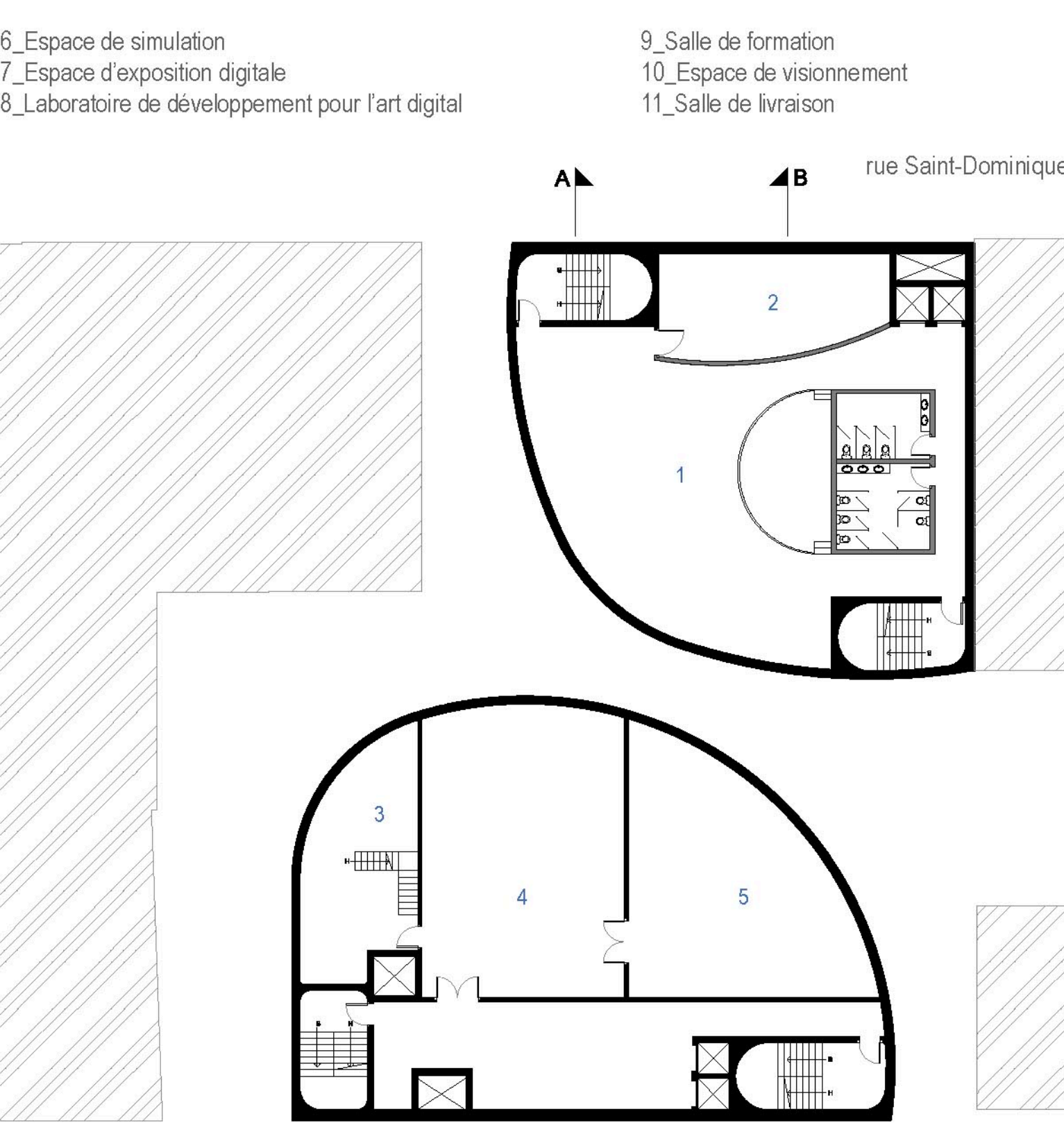
1\_250 plan niveau 4



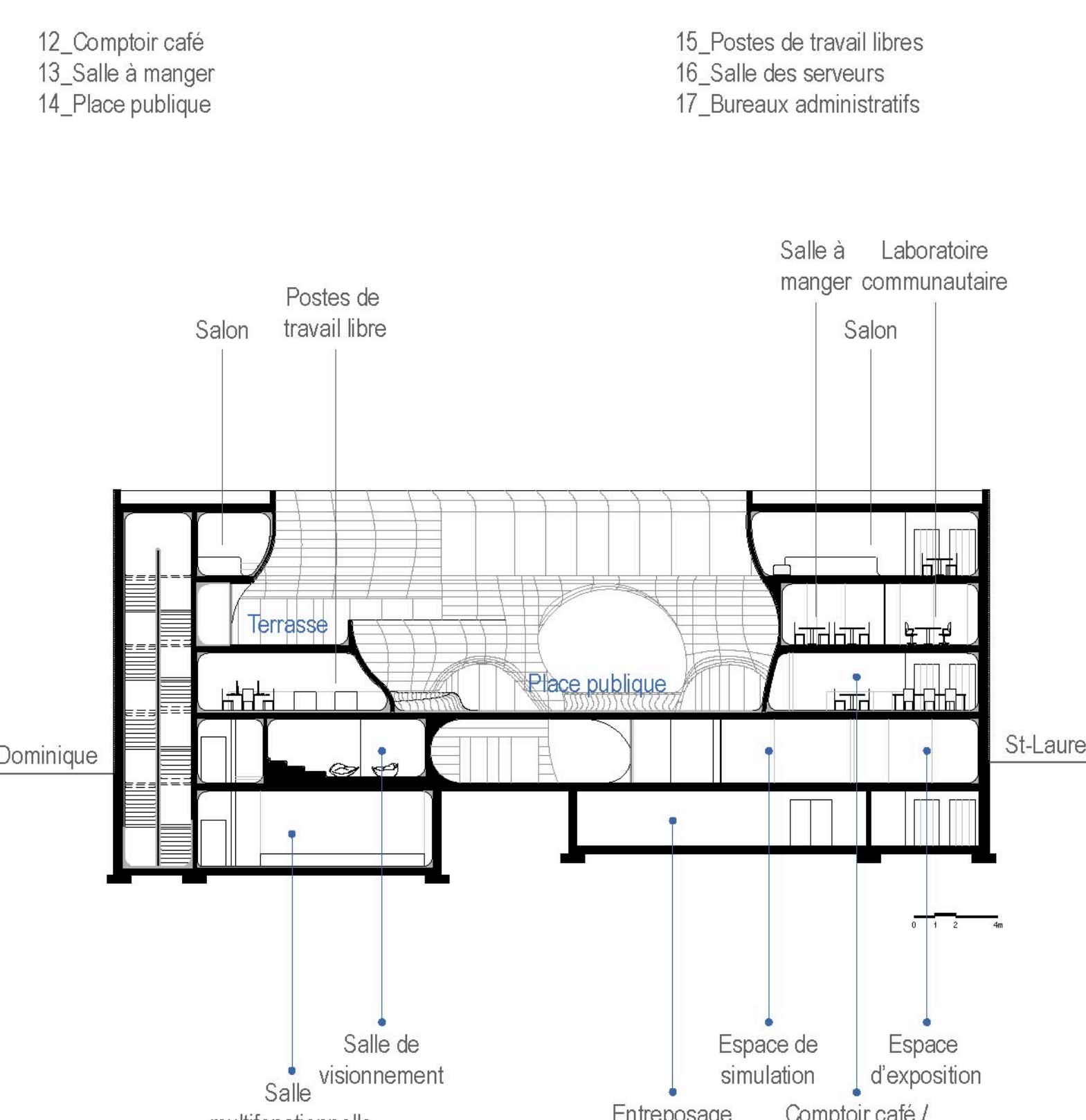
1\_250 plan niveau 1



1\_250 plan niveau 2



1\_250 plan niveau 0

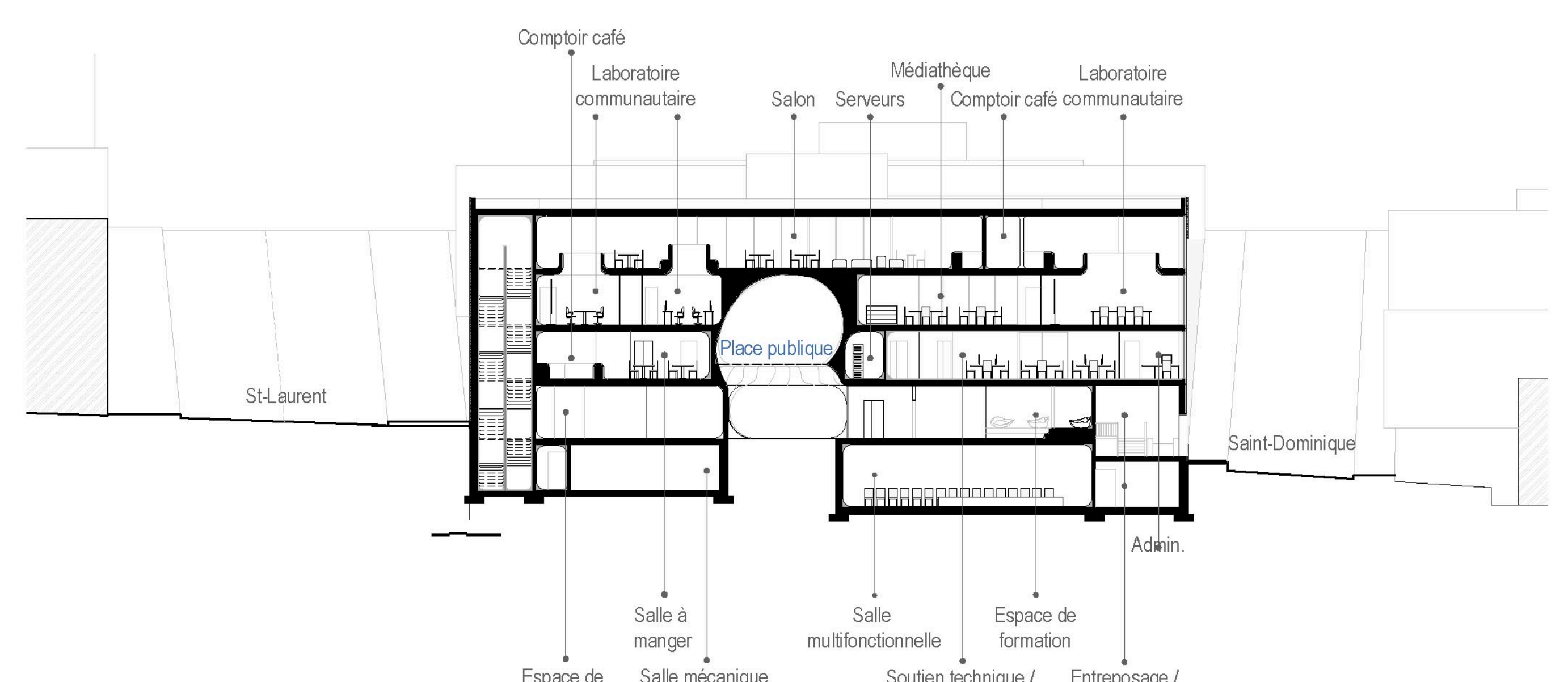


1\_250 Coupe longitudinale A

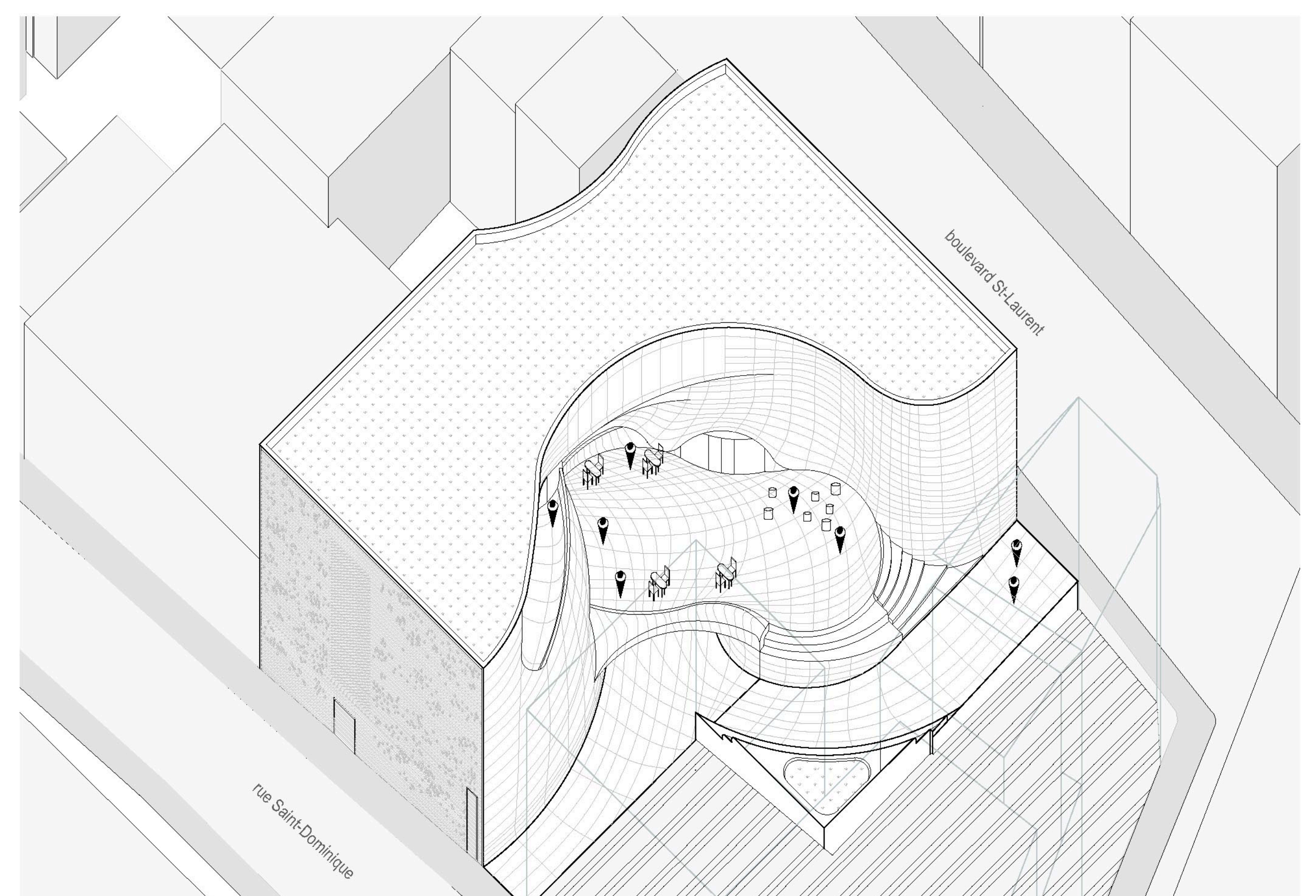
- 1\_Salle multifonctionnelle avec espace scénique démontable
- 2\_Entreposage
- 3\_Salle technique et rangement (laboratoire)
- 4\_Entreposage
- 5\_Salle mécanique et électrique



l'arrivée



1\_250 Coupe longitudinale B



1\_250 axonométrie



le salon



la salle à manger et un laboratoire communautaire



l'espace de visionnement et la salle de formation