

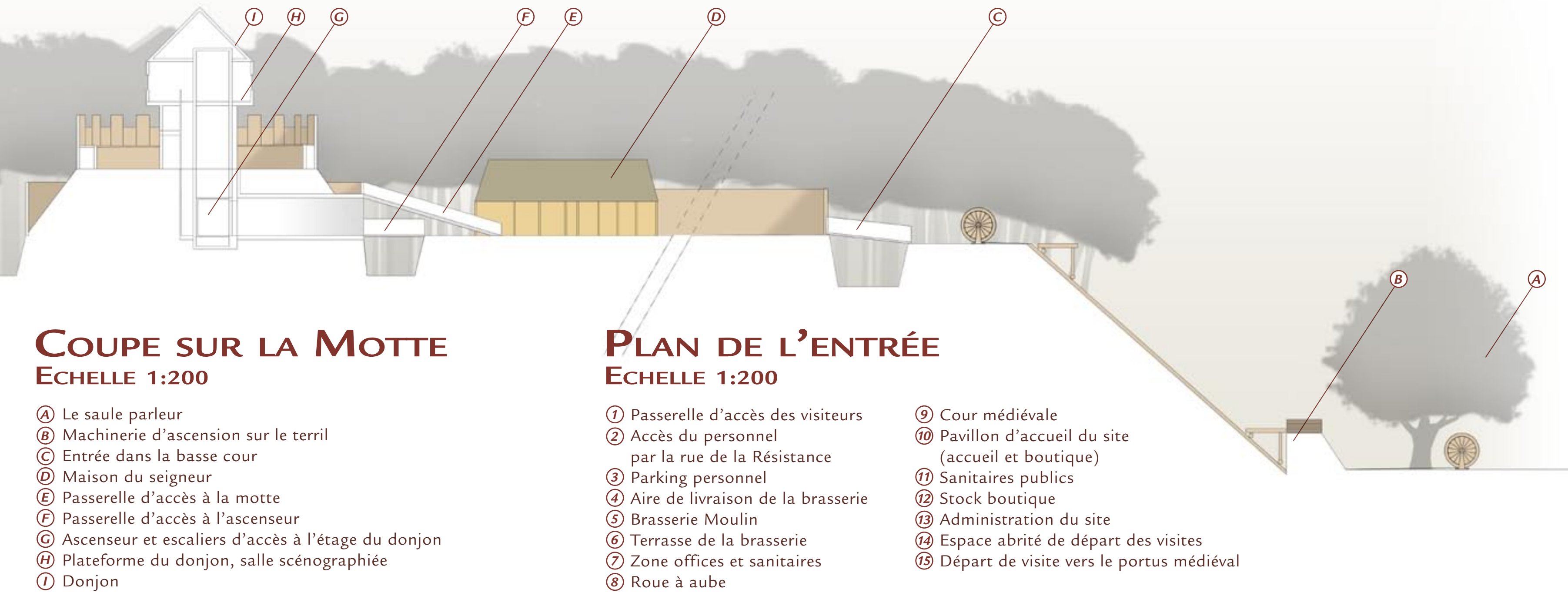
VALLÉES MÉDIÉVALES



PLAN DE SITUATION
ECHELLE 1:1000

- Pôle historico-touristique à créer et développer (périmètre intentionnel)
- Activité économique à développer
- Liaison douce opérationnelle
- - - Liaison douce intentionnelle
- Accès services, entretien, secours

LA MOTTE FÉODALE



COUPE SUR LA MOTTE
ECHELLE 1:200

PLAN DE L'ENTRÉE
ECHELLE 1:200

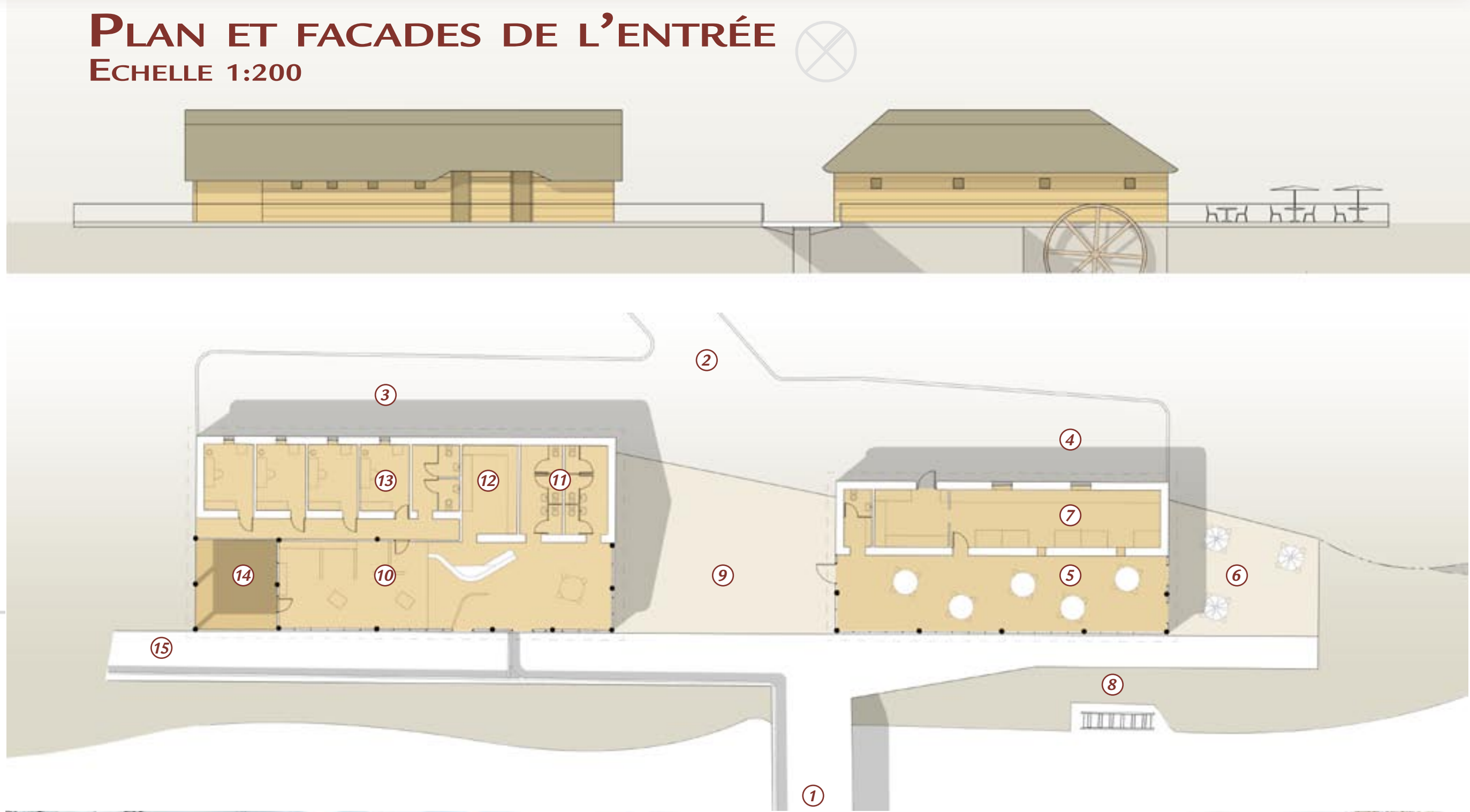


PLAN DE LA MOTTE
ECHELLE 1:200



VUE GÉNÉRALE DEPUIS L'ABBAYE

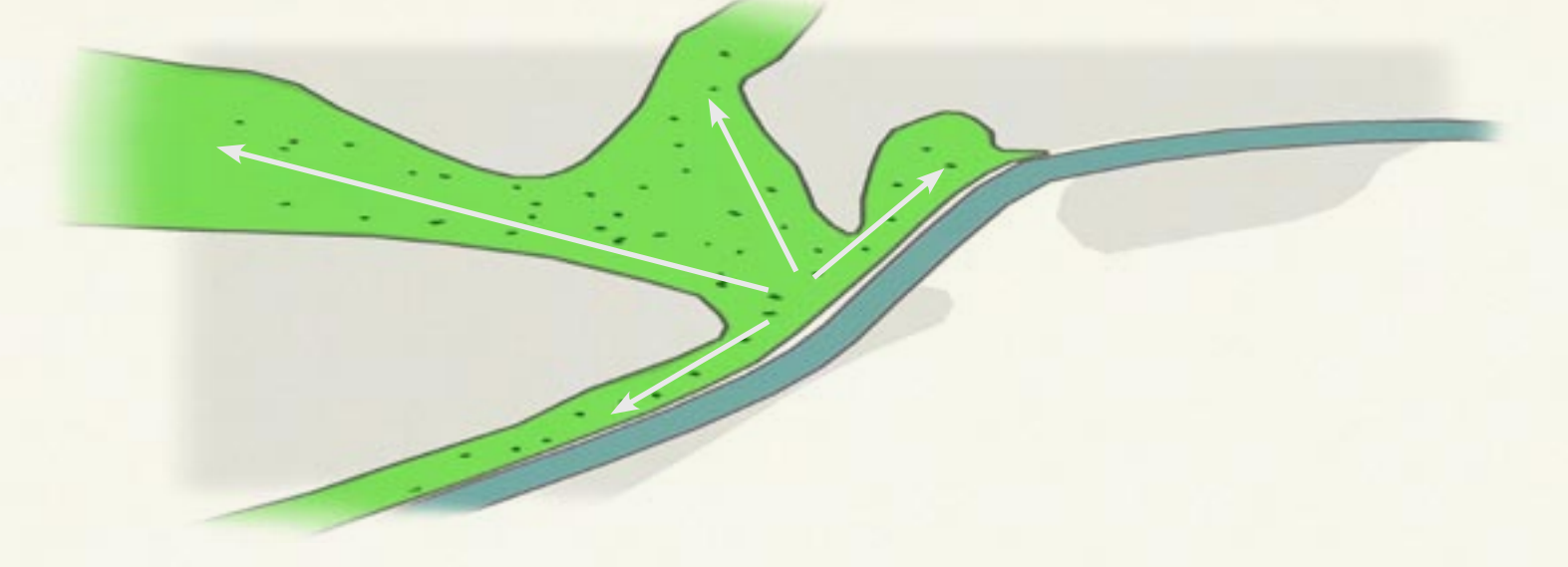
L'ENTRÉE ET LA BRASSERIE



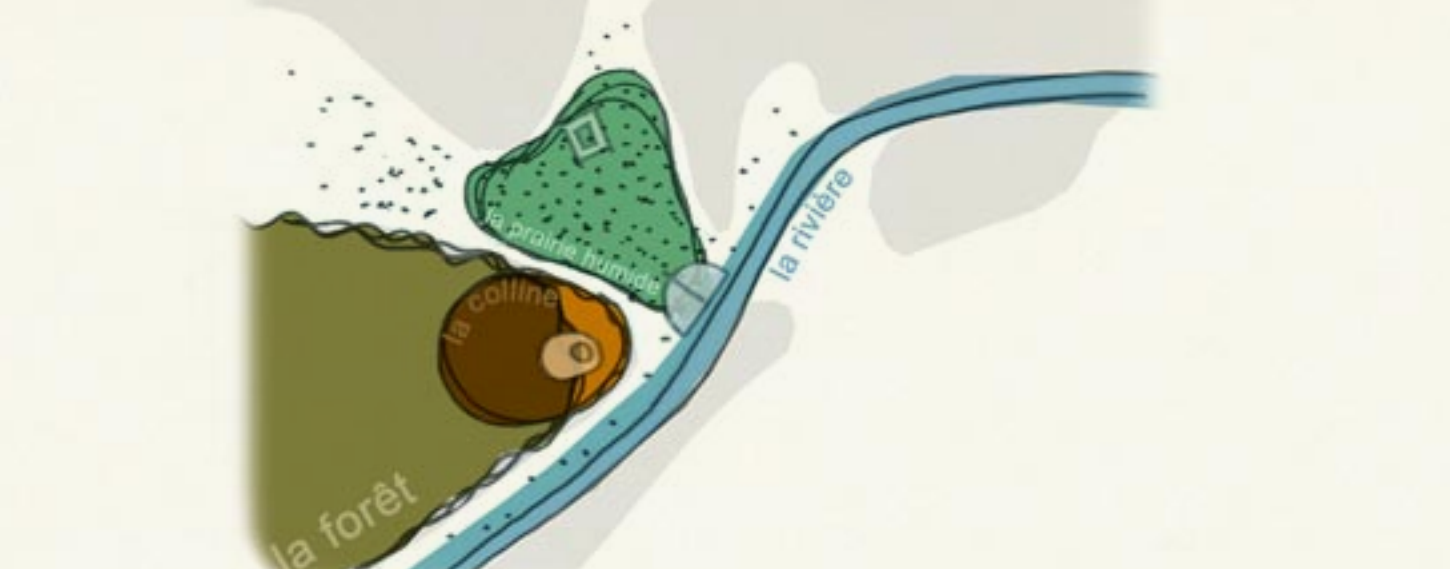
PLAN ET FACADES DE L'ENTRÉE
ECHELLE 1:200

L'ENTRÉE ET LE PORTUS

1 - MICROVALLÉES



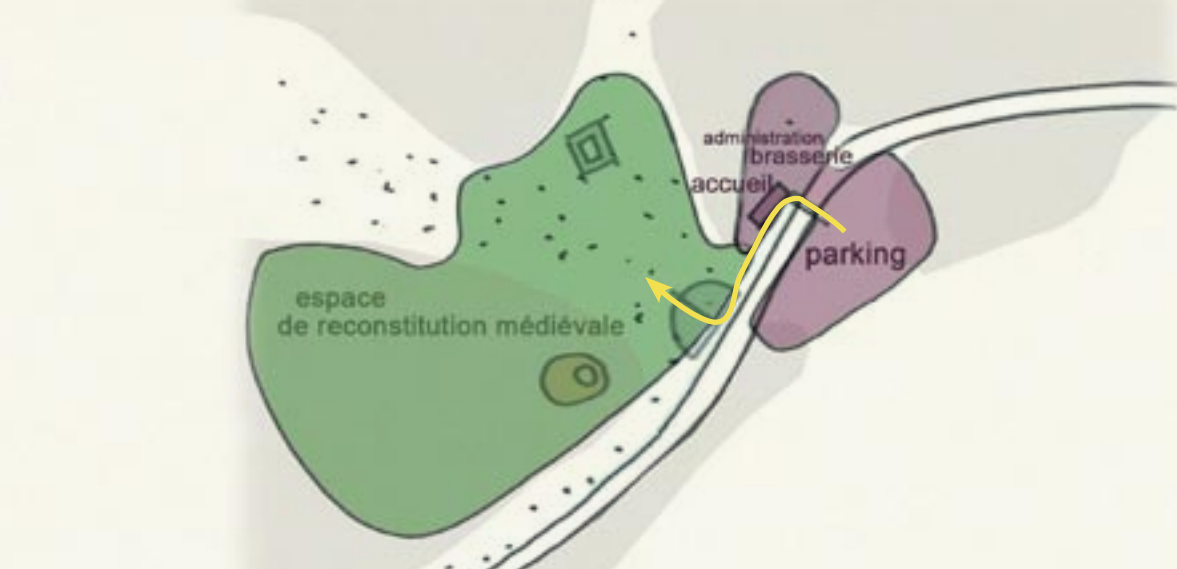
2 - VIVIER DE SYMBOLES



3 - INTERFACES



4 - LES QUATRE 1ÈRES MINUTES



L'objectif primordial du projet est de créer un univers médiéval qui fasse passer le visiteur dans un autre monde. Pour cela, il faut d'abord le couper de son environnement quotidien et mettre le site à l'écart des nuisances contemporaines. Notre stratégie est donc pensée avant tout à l'échelle du paysage. Elle consiste à renforcer les lisières boisées, à ouvrir une longue perspective sur la Scarpe, à dégager les vues sur les prairies... C'est l'idée des «microvallées» qui offrent de grands tableaux naturels et paysagers, sans aucune covisibilité avec des éléments contemporains. C'est elle qui donne la cohérence visuelle au projet et suggère des continuités, des ouvertures, et des échanges bien au-delà de l'horizon du site.

Si le territoire médiéval est encore peu humanisé, chaque élément qui le constitue est porteur de sens pour les hommes qui y vivent. Le paysage médiéval est un vivier : tout est exploitable, tout est source de vie et de symboles. Ainsi, nous proposons de plonger chacune des trois entités archéologiques dans un paysage évocateur, véritables univers symboliques en lien les uns avec les autres. L'activité du portus est en relation avec l'univers de la rivière, des bords d'eau et de la plaine ; la motte castrale en position dominante sur la colline, que nous dégagons de son manteau boisé, est campée à l'orée de la forêt inquiétante alors que l'abbaye est implantée dans la prairie humide, afin de l'assainir et la cultiver.

Le visiteur doit pouvoir laisser libre cours à son imagination. Aussi, ces univers paysagers ne sont pas seulement des contextualisations des entités archéologiques, mais aussi des liens naturels, des transitions douces et des interfaces dynamiques qui accompagnent le visiteur de l'une à l'autre. Interfaces physiques, par des cheminements, des sentiers, des clairières reliant les différents lieux de visite. Interfaces sonores qui neutralisent les bruits du contexte alentour pour mieux enrichir le parcours sur le site. Interfaces ludiques enfin, autour de machines médiévales en mouvement qui animent la visite : roue à aube, machines de levage, cages à écrevilles...

On dit qu'un visiteur se fait une idée d'un site dans les quatre premières minutes de sa visite. Nous pensons que le projet sera réussi si le dépassement du public s'opère dès le franchissement de la Scarpe. C'est pourquoi nous avons créé une séquence d'entrée associant la passerelle à l'accueil et la brasserie, qui permet de mettre à distance le stationnement automobile du portus, et d'organiser le passage du monde moderne dans un univers d'un autre temps. A l'image d'un cheminement initiatique, cette «mise en bouche» va plonger le visiteur dans l'univers de la Scarpe jusqu'à l'arrivée au portus.