

ENTRE

ILLUSION

ET

RÉALITÉ

TOME II

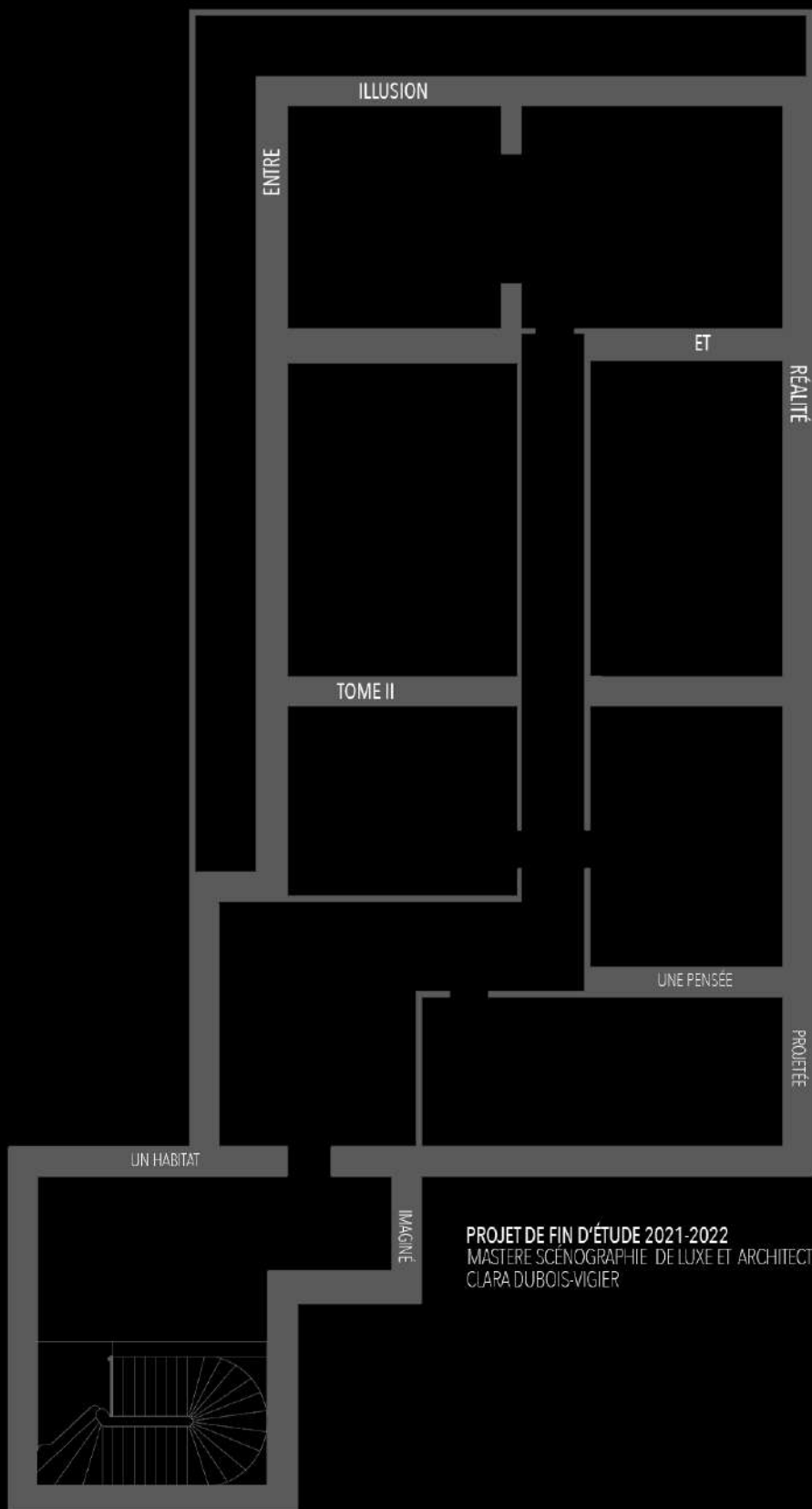
UNE PENSÉE

PROJETÉE

UN HABITAT

IMAGINÉ

1978 2001 2014



PROJET DE FIN D'ÉTUDE 2021-2022
MASTÈRE SCÉNOGRAPHIE DE LUXE ET ARCHITECTURE D'INTÉRIEURE
CLARA DUBOIS-VIGIER

ENTRE ILLUSION ET RÉALITÉ : L'ESPACE VIRTUEL

TOME 2 // Une pensée projetée, un habitat imaginée.

PRÉAMBULE

REMERCIEMENTS

Ce second volume est la suite directe de mon premier tome. Il est le fruit d'une recherche et d'un travail minutieux,

En préambule, je voudrais adresser mes remerciements à l'école de Condé, qui m'a permis d'apprendre, d'évoluer, de m'orienter et qui me donne l'occasion de présenter mon travail aujourd'hui.

Je tiens également à remercier toute l'équipe pédagogique, Mme Desaint, Mme Kinderman et exprimer ma gratitude notamment à Mr. Cacheux pour m'avoir aidé, orienté et accompagné tout au long de ce mémoire, de ce projet.

Également, je souhaite remercier les membres jury pour leur présence, pour leur lecture attentive de mon mémoire ainsi que pour les remarques qu'ils m'adresseront lors de cette soutenance afin d'améliorer mon travail.

Enfin, un merci particulier à ma famille et mes amis qui ont été d'une grande source d'inspiration et de soutien tout au long de ces années.

LES CONDITIONS DU VIRTUEL

Dans le tome précédent, nous avons vu que le virtuel reposait sur des principes anciens et que son sens n'a cessé d'évoluer en même temps que la compréhension de la perception. D'abord concept philosophique, le virtuel tend à une approche empirique par l'optique ou la science comportementale.

Nous arrivons à penser et à percevoir l'inexistant, mais si cela remplit certaines conditions comme l'affordance (relation entre l'objet et la perception) ou la signalétique. Chaque surface renvoie à une utilisation ou un à langage, qu'il soit comportemental, visuel, ou cognitif.

En s'appuyant sur ces principes, des réalisateurs tel de Lars Von Trier arrivent à nous projeter dans la rue d'un village alors qu'il n'y a pas de murs, des architectes tel que Shigeru Ban conçoivent des architectures sans mur, des espaces vides qui se composent grâce à leur mobilier.

En mettant en scène des objets ayant un sens défini par eux même sur un plancher universel, le réalisateur parvient à pousser le spectateur à la représentation mentale. Il parvient à créer des espaces virtuels et nous laisse imaginer ce qui n'est pas, mais pourrait être. Cela nous prouve bien la puissance de notre esprit.

CONTEXTE

LES PRÉMICES - QUESTIONNEMENTS

Le virtuel agit en puissance et plus ou moins de manière concrète mais il agit surtout par l'actualisation. Nous pourrions dire que le virtuel est le réel avant qu'il ne passe à l'acte.

Ainsi, la pensée est un exemple de virtualité. La pensée existe puisque nous l'envisageons. Et nous arrivons à nous projeter.

VERS UNE ADAPTATION À LA VIE RÉELLE ?

En s'appuyant sur ces principes, pourrait-on pousser le concept un peu plus loin et adapter le virtuel au quotidien ? Ainsi pouvoir créer de l'interactivité dans des lieux de vie, culturel ou de détente.

En ayant lu le tome I, nous savons qu'il est possible, puisque nous le pensons. Mais pourrait-il se manifester et s'adapter dans le temps et l'utilisation ? Peut-il être mis au service de l'architecture ou de la scénographie ? Et dans ce cas, comment et avec quoi créer une unité ?

Nous avons un début de réponse à nos questions lorsque nous analysons l'architecture de Shigeru Ban faite de beaucoup de vide, et très peu de plein.

C'est d'ailleurs ce qu'on remarque aussi autour de la scénographie d'exposition.

LE VIRTUEL

À nous de trouver l'art d'habiter, d'éclairer, de t

N'A RIEN D'IRÉEL

ransformer l'espace en un paysage de nos pensées.

SOMMAIRE

01

ANALYSES - LES SCÉNOGRAPHIES EVOCATRICES

Dogville, un décor virtuel
L'affordance dans le design, l'exposition de mobilier
1937 - 2017, l'Art décoratif d'hier et d'aujourd'hui
Décors à vivre
1960-2020 le mobilier d'architecte
La scénographie, un langage et un récit structuré

02

LES PRÉMICES - HYPOTHÈSE DE PROJET ET SITE

Les prémices, une pensée projeté
Le site, l'Hotel de la marine,
Le site, situation géographique,
Le site, situation historique
Le site, le plan

03

LES PLEINS ET LES VIDES - PERCEVOIR AUTREMENT LES SURFACES

Percevoir autrement les espaces
Un minimum nécessaire

04

LES LIGNES - DES ESPACES SUGGÉRÉS

Les lignes, des espaces suggérés
Les lignes, expérience sociale
Les lignes, créateur de surface
Propositions

05

LA LUMIÈRE - COMME MATIÈRE

Orienter la lumière
Donner matière à la lumière
Propositions

06

LE VERRE - ENTRE OPACITÉ ET TRANSPARENCE

Entre opacité et transparence
Savoir montrer

07

LE MOBILIER - INITIATEUR D'ESPACE

Initiateur d'espace
Évocateur de lieu

08

VERS LE PROJET - UNE PENSÉE PROJETÉE, UN HABITAT IMAGINÉ

Scénario
Premières intentions
Positionnement
Zoning

01

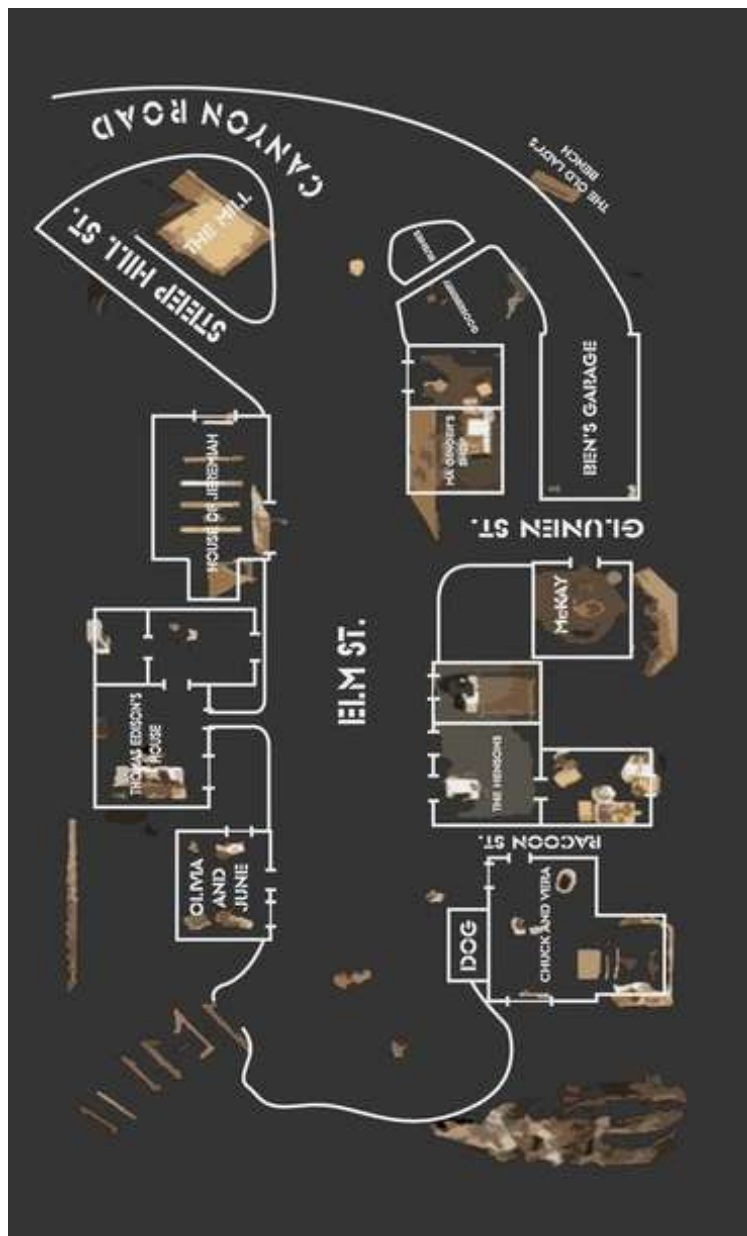
ANALYSES

LES SCÉNOGRAPHIES EVOCATRICES

UNE SCÈNE VIRTUEL

DOGVILLE, LARS VON TRIER - UN DÉCOR SANS DÉCOR

08 – TOME 1

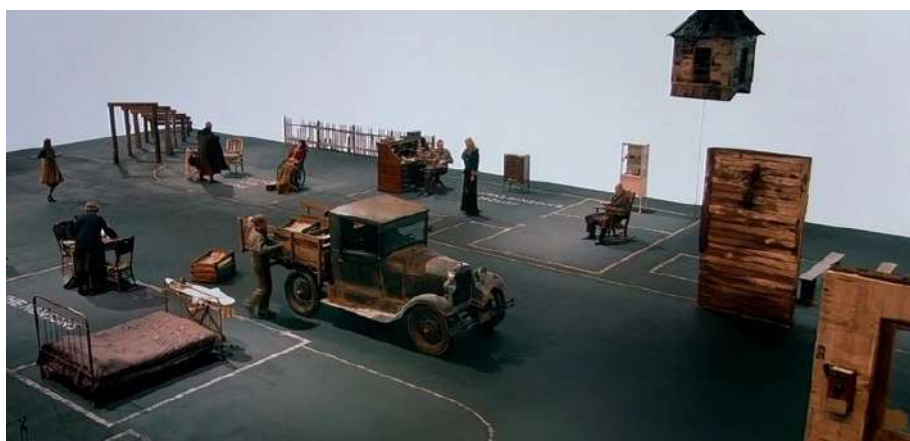


Dès le générique, nous comprenons la topographie du film grâce à une vue de dessus. Un plan se dessine sur lequel nous constatons que la rue principale Elm Street se termine à l'entrée d'une mine d'argent abandonnée. Une ville-impasse physiquement matérialisée par un unique plateau peint en noir, mesurant environ trente mètres sur soixante. Seuls quelques rares éléments architecturaux comme le clocher suspendu ou la vitrine d'une boutique, quelques meubles et références à la nature habillent l'espace dénudé presque abstrait.

Seule prévaut l'idée même de décor et non sa transcription physique et matérielle. Ainsi, aucune cloison ne sépare les maisons les unes des autres.

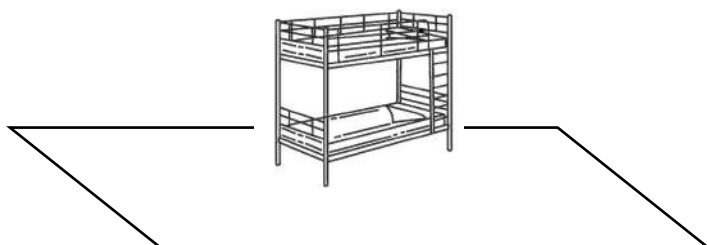
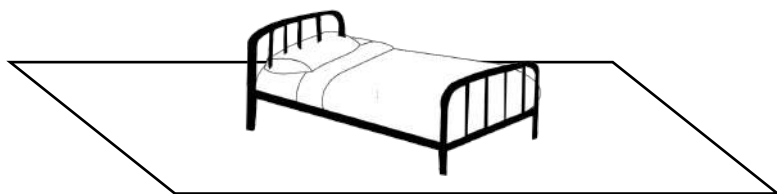
Dans ce décor sans décor, la bourgade de Dogville n'existera à l'image que par le son, quelques changements d'éclairage et dans l'imagination du spectateur.

Le film témoigne de l'incroyable réussite de ce pari renversant, c'est que les trois heures semblent en durer la moitié, qu'elles passent en fait à toute vitesse, sans la moindre longueur. Au bout de quelques minutes, on est embarqué, on oublie le coup du dispositif minimal et théâtral, on se rend compte que ce dispositif est au contraire le vecteur de notre liberté de spectateur et le meilleur ferment de notre imaginaire, puisque l'on voit Dogville plus nettement que si Lars von Trier avait procédé à la plus onéreuse des reconstitutions.



Ce phénomène ouvre mille questions sur la mise en scène, la simplicité du cinéma, le rapport cinéma-théâtre, le vérisme et l'artifice, la puissance du hors-champ, la collaboration nécessaire, ontologique, entre un créateur et un spectateur dans l'existence d'une œuvre. Un rapport de complicité s'installe avec le spectateur qui doit oublier ses schémas habituels de représentation. Plus que jamais, ce dispositif respecte notre liberté de spectateur et sollicite notre imaginaire

Dogville est la référence la plus marquante de mon PFE. Ce film est même le point de départ de ce travail d'un an. J'ai une certaine fascination pour la mise en scène de Lars Von Trier dans ce film. Sans mur, il arrive à recréer une ville habitée. Sans porte, il parvient à clôturer les espaces. Rien qu'avec un tracé au sol nous arrivons à nous représenter cette petite rue. Dogville est un film innovant aux portes du virtuel. Il est fascinant de constater à quel point la projection mentale est d'une simplicité grâce à quelques mobiliers murement réfléchis et positionnés au bons endroits.



LA THÉÂTRALISATION DU MOBILIER.

Ce phénomène de projection grâce à du mobilier très justement positionnée est aussi exploité pour la scénographie.

On retrouve cette intention de projection de l'espace dans les expositions de mobilier ou les salons et événements autour.

On remarque comme une théâtralisation du mobilier, où l'objet est acteur et le visiteur, spectateur. Se sont les vides, les supports qui créent le lieu, le contexte.

Comme vu dans le tome I, les surfaces renvoient à des signes et le mobilier est un langage, évocateur de lieu et de temps.

Je me suis donc penchée sur la façon de mettre en avant ce mobilier pour essayer de comprendre comment ils sont remis dans leur contexte.



ANALYSE DES SCÉNOGRAPHIES D'EXPOSITION

Durant de nombreuses années, le design, l'architecture intérieure et tout ce qui semblait trop terre-à-terre ont été bannis des musées et du cœur des amateurs d'art. Marcel Duchamp et son urinoir ne diront pas le contraire. Au-delà de la provocation, de talentueux architectes et designers n'ont pas vu leurs œuvres reconnues comme de l'art sous prétexte qu'elles s'inscrivaient davantage dans le quotidien que dans le sublime.

AD COLLECTION 2017

1937 – 2017, L'ART DÉCORATIF D'HIER ET D'AUJOURD'HUI -
MUSÉE DES ARTS MODERNE, PARIS

08 – TOME 1



Ann Severin - AD Collection 2016, Musée d'Art. Moderne, *Paris*.

L'EXPOSITION

Participant au renouveau des arts décoratifs, le magazine AD organise la troisième édition d' «AD Collections.» Cette exposition, destinée à promouvoir les créateurs de mobilier d'exception actuels, et se tient au Musée d'Art moderne de la Ville de Paris. À l'origine conçue pour accueillir l'Exposition internationale de 1937, ce musée accueille une importante collection d'art moderne ainsi que des meubles et des objets représentatifs du style Art déco.

Pour «AD Collections», les créations d'André Arbus, Pierre Chareau, ou Jean Dunand, sont mises en regard de créations contemporaines fabriquées dans des matériaux nobles selon des méthodes artisanales par des décorateurs, des artistes, et des designers

CLASSIFICATION PAR ÉPOQUE

La scénographie de l'exposition d'Ann Sevrin souligne, au travers de rapprochements entre pièces du passé provenant des collections du musée et créations contemporaines, le renouveau d'une forme de modernisme précieux.

Le regroupement des objets est faite par rapport à leurs époques : tous les objets contemporains sur des socles roses et tous les objets historiques sur des socles gris et travaillé par matière.

Le mobilier contemporain est choisi par affinité et par symbolique de ce qu'est aujourd'hui un mobilier artisanale, fabriqué dans de beaux matériaux et avec créativité.

L'exposition regroupe des designers des décorateur ainsi que des artisans.



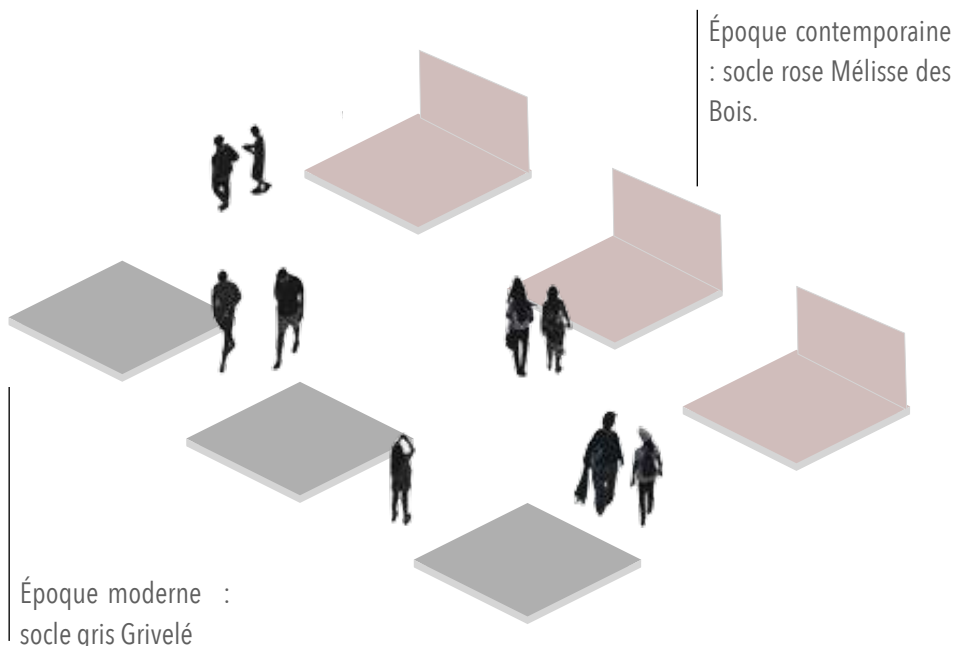
Ann Sevrin, souligne et différencie les époques avec les socles peints en rose Mélisse des Bois pour les contemporains et gris Grivelé pour les anciens.

Pour Cedric Saint-Andre Perrin, co commissaire de l'exposition, les designer d'aujourd'hui sont tous en train de réinventer un mobilier qui avait complètement disparu dans les années 80 qui était le grand mobilier français.

D'où la confrontation des années 40, années modernes aux années 2010, années contemporaines.

Les objets sont mis en relation par un face à face. Le contemporain d'un côté, l'époque plus ancienne de l'autre.

Les socles évoquent la spatialité d'une pièce : chacune possède un demi mur et un sol, qui nous laisse nous imaginer la suite.



AD COLLECTION 2014

DÉCORS À VIVRE - MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS, PARIS

08 – TOME 1



Studio Adrien Gardère - AD Collection 2014, Musée des arts décoratifs, *Paris*.

L'EXPOSITION

Pour sa cinquième édition, la manifestation organisée par le magazine AD donne carte blanche à 16 décorateurs qui chacun conçoit une pièce à vivre autour d'une œuvre de son choix sélectionnée dans les réserves du Musée des Arts Décoratifs.

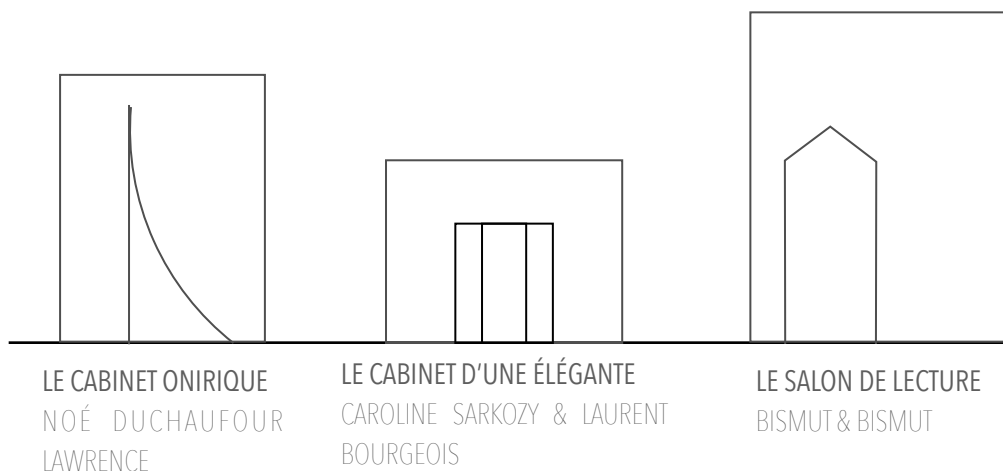
Il n'est pas demandé à ces décorateurs, aux sensibilités et aux styles variés, de se conformer aux exigences scénographiques habituelles du musée, mais au contraire de concevoir de véritables pièces à vivre – dressing, bureau, boudoir, etc – dans les galeries latérales de la nef. Ce dispositif inédit a pour ambition de capter l'esprit du moment et de proposer des visions prospectives de la maison.

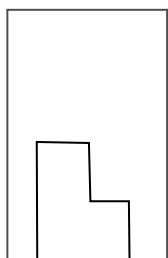
Les projets visent à ériger l'art de vivre à son niveau le plus élevé, en faisant appel au savoir-faire des meilleurs artisans, rejoignant ainsi le principe fondamental du MAD, la réalisation du beau dans l'utile. C'est une nouvelle occasion pour le musée de perpétuer l'étroite collaboration qu'il entretient avec les décorateurs, architectes d'intérieur et designers. Une tradition inscrite dans l'histoire de l'institution depuis sa fondation.

Ces espaces renouent avec la grande tradition française de la décoration.

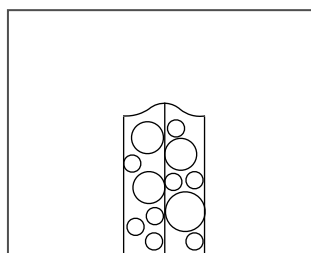
CLASSIFICATION PAR DESIGNER

Pour créer de vrais espaces d'exposition dans l'immense nef du musée des Arts Décoratifs, le Studio imagine de spectaculaires boîtes ornées de portes introduisant dans l'univers de chaque décorateur. Une architecture éphémère qui dialogue en harmonie avec le majestueux hall conçu dans un style néo-grec en 1905 par l'architecte Gaston Redon. Le geste simple et rigoureux de ces boîtes dont la largeur et la hauteur varie le long de la nef souligne la puissance du lieu, elles allient le spectaculaire à l'intime. Chacune d'entre elles est une petite pièce, sorte de vestibule, antichambre ou corridor, préambule aux décors conçus par les architectes d'intérieur, et situés dans les galeries adjacentes. En façade de ces extensions, le studio a invité les décorateurs à concevoir une porte, grille ou ouverture annonçant leur « Décor à Vivre ».





LE SALON DES BAINS
CHARLES ZANA



LE SALON DE DÉGUSTATION
ALBERTO PINTO

EXPOSITION

1960 - 2020 LE MOBILIER D'ARCHITECTE - CITÉ DE L'ARCHITECTURE
ET DU PATRIMOINE, PARIS

08 – TOME 1



Studio Adrien Gardère - Le mobilier d'architecte, 2019, Cité de l'architecture et du patrimoine, *Paris*.

L'EXPOSITION

Cette exposition unique présentant du mobilier d'architecte, de 1960 à 2020 – prototypes, pièces uniques, éditions limitées ou productions de masse – est la première exposition à occuper l'ensemble des 22 000 m² de la Cité de l'Architecture et du Patrimoine, depuis les Galeries temporaires jusqu'aux Galeries historiques des moulages, des collections permanentes à la bibliothèque, en créant des dialogues inattendus entre le mobilier exposé et les collections du musée.

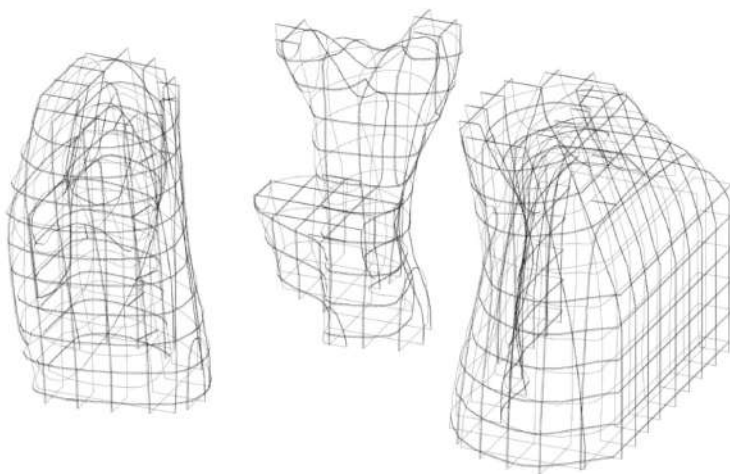
Le Studio Adrien Gardère a conçu l'exposition de l'ensemble de ces 300 pièces, représentant plus de 125 architectes et près de 90 éditeurs, créant ainsi une invitation pour les visiteurs à se promener dans la Cité de l'Architecture et du Patrimoine, et à découvrir les créations de mobilier de grandes figures et personnalités de l'architecture des dernières décennies.

CLASSIFICATION PAR L'ENVIRONNEMENT

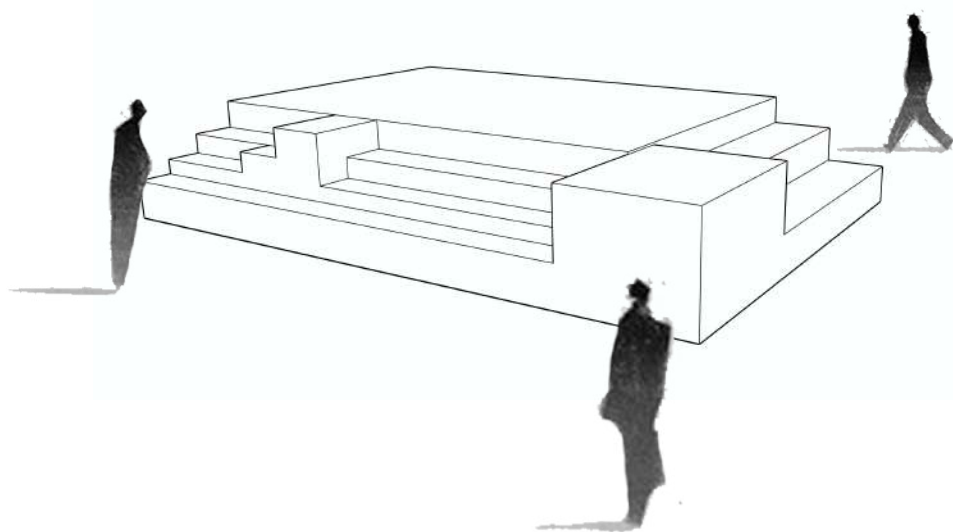
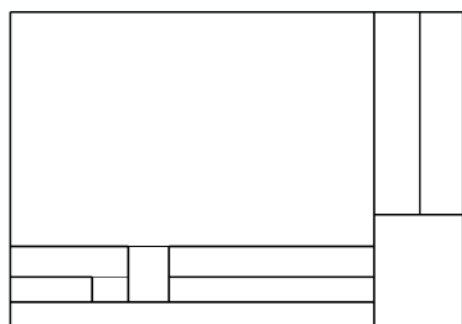
Le parcours n'est ni chronologique, ni thématique, puisqu'il s'appuie sur son environnement : à savoir la cité de l'architecture en elle même.

Dans l'immense bibliothèque le visiteur tombe successivement sur les étagères Valerio de Franco Albini et la bibliothèque en plexiglas fluorescente de Jacob & McFarlane. L'objet est placé en rapport direct avec ce qui l'entoure. Lui donnant un contexte, une dimension. Les meubles futuristes de Zaha Hadid sont disposé dans la salle reproduisant la coupole de Cahors (46), comme une confrontation des époques.

Tout en sobriété, les socles sont composés d'un ensemble de volumes rectangulaires, de couleurs blanches ou argenté . Le mobilier est mis sur un piédestal, comme sur un podium. Le visiteur peut tourner autour des objets.



Jacob & McFarlane. Bibliothèque en plexiglas.



LA SCÉNOGRAPHIE

UN LANGAGE - UN RÉCIT STRUCTURÉ

QUEL EST LE RÔLE DE LA SCÉNOGRAPHIE D'EXPOSITION ?

La scénographie d'exposition est une forme de médiation spatiale. Cette fonction de passation se retrouve dans le rôle de la scénographie au sein de l'exposition temporaire. Elle est là pour transmettre la pensée d'un artiste ou le discours d'un commissaire scientifique à destination d'un public. Non par un vecteur textuel écrit ou oral, mais par le truchement d'une création spatiale sensible, universellement évocatrice et signifiante.

Il existe plusieurs types d'expositions, permanentes ou temporaires, ayant différents objectifs et visant différents publics. Toutefois, il s'agit toujours de montrer quelque chose. L'exposition d'aujourd'hui se construit comme un récit structuré par une introduction, un développement et une fin où les œuvres se font les interprètes du discours muséal.

Véritable enjeu, la scénographie d'exposition, pour l'artiste du Bauhaus Herbert Bayer, constitue un outil d'influence majeur voire de transformation du visiteur.

À travers la scénographie, c'est une forme puissante de la théâtralité qui s'exprime, dans un contact vivant et évolutif avec l'œuvre d'art. Depuis une trentaine d'années, il ne s'agit plus de contempler les œuvres passivement ou d'apprendre de manière traditionnelle, mais bien d'établir une rencontre entre l'art et le visiteur.

Le plaisir, l'émotion et l'affect sont essentiels à l'expérience esthétique mais aussi à la transmission du savoir, comme les sciences cognitives l'ont démontré pour les processus d'apprentissage *(cf. tome 1)*.

Beaucoup de musées ont eu recours à ces procédés théâtraux suscitant une forte implication du public. Usant de faux, de restitutions, de reconstitutions ou encore de copies, l'exposition devient ce « théâtre sans le texte » où les décors influencent la perception des œuvres.

EXPOSER AUTREMENT

À notre époque, l'exposition est multiforme ; sortie du musée, elle envahit de nouveaux espaces libres et métaphoriques : bibliothèques, galeries, jardins, églises, lieux insolites, paysages et natures aménagées, architectures, fondations, et autres lieux représentant les contenants modernes de l'art par la théâtralisation.

La théâtralité permet également de redonner du sens aux objets décontextualisés en fournissant des scénographies – historique, archéologique ou culturelle – fondées sur la précision de la recherche scientifique afin de mieux transmettre les connaissances auprès des publics de non-initiés. Les récents travaux sur les processus cognitifs soulignent l'importance des émotions dans les mécanismes de l'attention, de la mémoire et l'encodage de l'information.

02

LES PRÉMICES

HYPOTHÈSE DE PROJET ET SITE

HYPOTHÈSE DE PROJET

LES PRÉMICES - UNE PENSÉE PROJETÉE

LES ENJEUX //

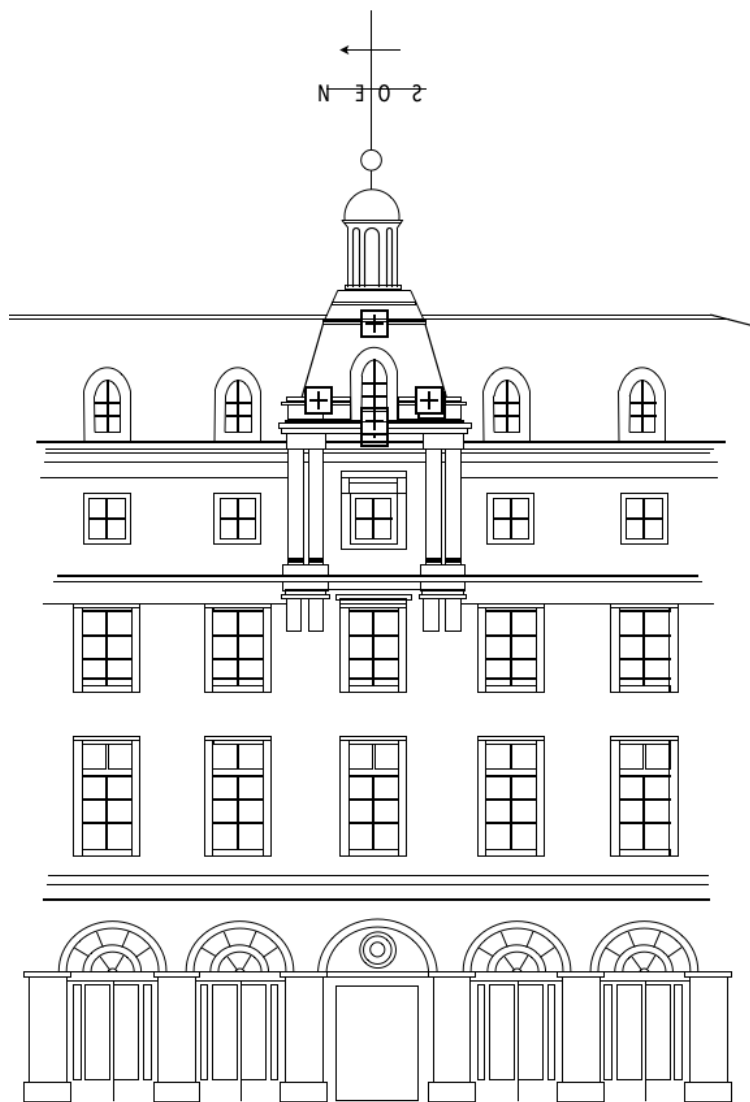
Créer une exposition autour de l'objet et imaginer une théâtralisation de l'objet et de l'habitat. Tendre à une approche sémiologique, pousser réfléchir à notre vision de l'habitat et laisser recréer ce qui n'est pas, mais pourrait être. Pousser le visiteur à s'imaginer l'architecture autrement, en immersion dans une scénographie visuelle et virtuelle.

Une expérience propre à chacun, unique, dans lequel le visiteur peut se projeter et se laisser déambuler dans un espace imaginé, et intime. Lui et sa pensée, lui et sa réalité, lui et sa vision virtuelle de l'espace.

L'exposition au sein du musée doit redonner à l'hôtel de la Marine sa fonction première de garde meuble (temporairement). Exposer un art de vivre contemporain et mettre en avant des designers et créateurs français. . Le but est de créer un lieu évolutif, onirique, basé sur la projection mentale et de remettre les objets dans leur contextes spatiale.

POUR QUI, QUOI, QUAND //

L'idée est que cette exposition soit temporaire. Elle est destinée à toute personne souhaitant s'enrichir culturellement et s'interroger sur la perception au travers d'une scénographie évolutive.



LE SITE

HÔTEL DE LA MARINE - PARIS

08 - TOME 1

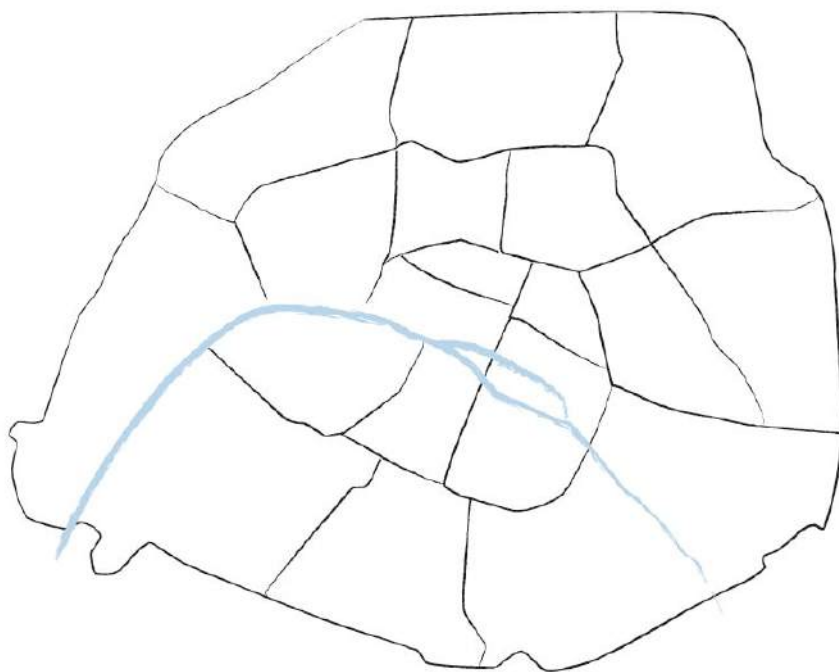




LE SITE

HÔTEL DE LA MARINE - SITUATION GÉOGRAPHIQUE

08 - TOME 1



PLACE DE LA CONCORDE, UN LIEU STRATÉGIQUE

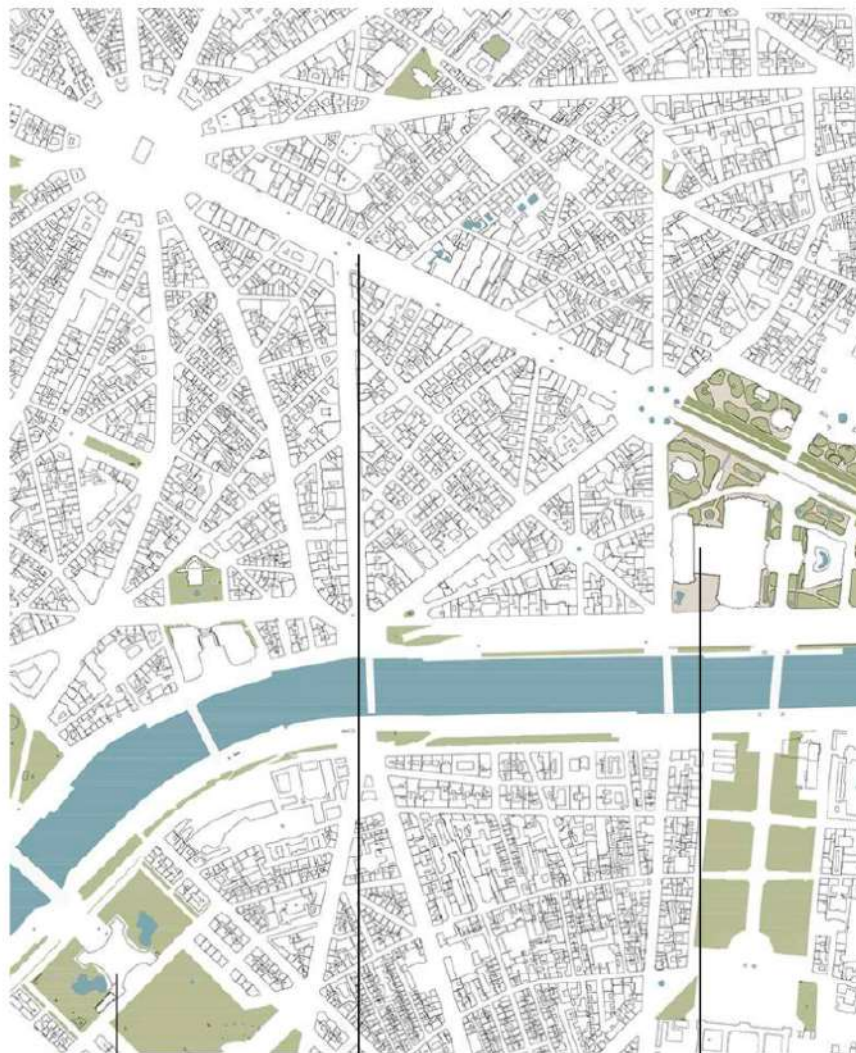
Situé en plein centre historique de Paris, dans le très chic 8^e arrondissement, l'hôtel de la Marine domine la place de la Concorde. Placé dans un axe entre plusieurs monuments emblématiques de Paris comme le musée du Louvre, le Grand Palais, l'Arc de Triomphe, il se situe donc dans un quartier culturellement très riche et bénéficie alors d'une grande attractivité de la part des touristes ou des parisiens qui souhaiteraient déambuler en son sein.

Aujourd'hui restauré et ouvert au public, l'Hôtel de la Marine est à la fois un musée et un lieu de vie pour les Parisiens puisqu'il dispose d'un restaurant et d'un café. La verrière, greffe architecturale époustouflante nous montre bien que l'hôtel de la Marine est prêt à s'ouvrir au monde contemporain et à devenir un lieu de vie culturelle pour les Parisiens et les touristes et n'a pas peur de se réinventer.

LE SITE

HÔTEL DE LA MARINE - SITUATION GÉOGRAPHIQUE

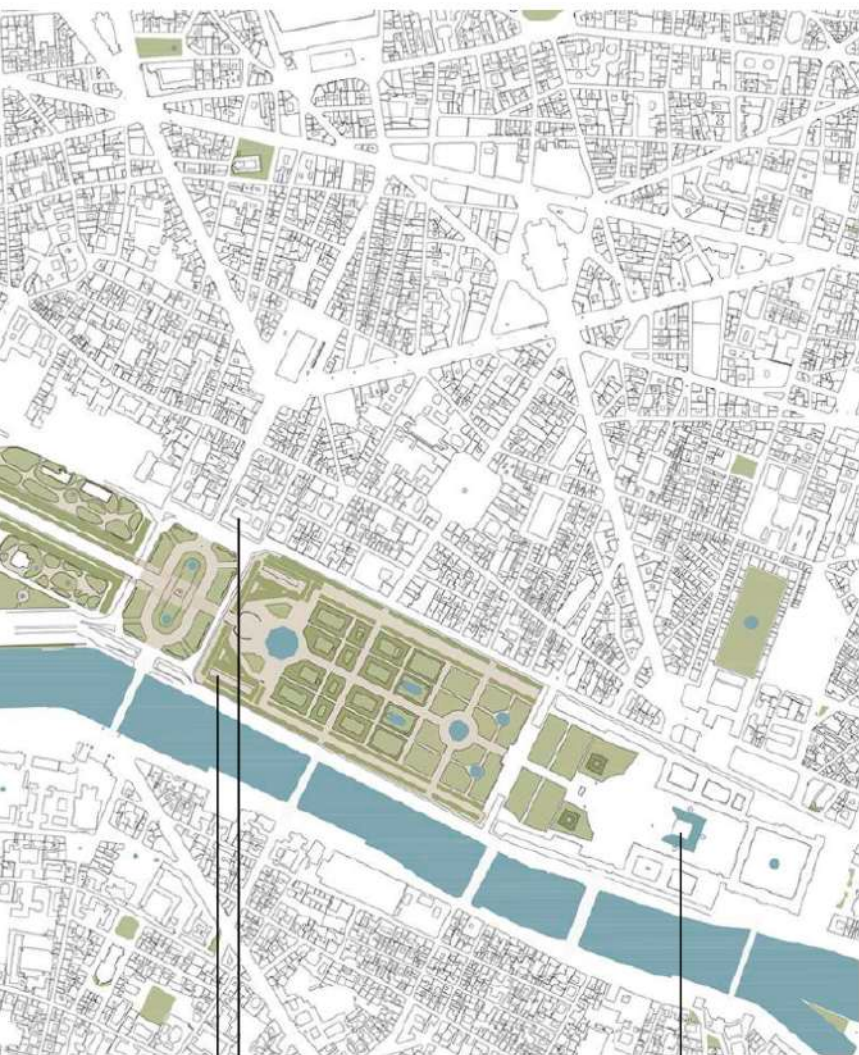
08 - TOME 1



TOUR EIFFEL

CHAMPS ELYSÉES

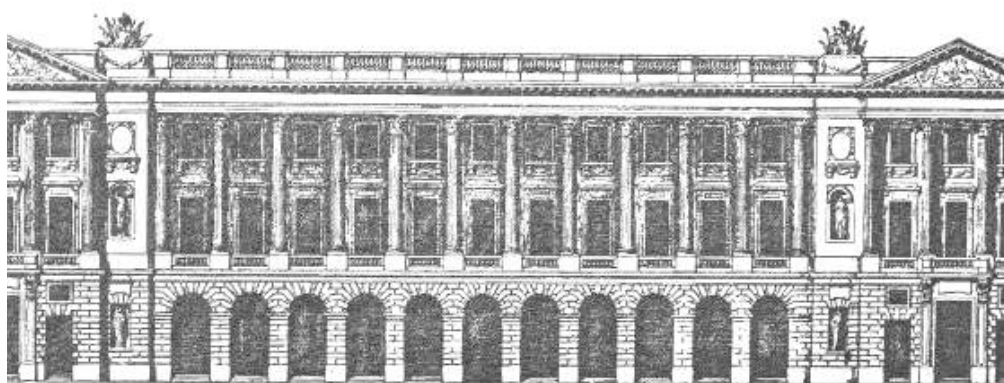
GRAND PALAIS



HOTEL DE LA MARINE

MUSÉE DE L'ORANGERIE

MUSÉE DU LOUVRE



Hôtel du Garde-Meuble



Plan au Niveau du Premier Étage

UN LIEU CHARGÉ D'HISTOIRE ET UN RAPPORT À L'OBJET

Monument emblématique de la place de la Concorde, l'Hôtel de la Marine est un superbe ensemble architectural créé au XVIII^e siècle par Ange-Jacques Gabriel, Premier architecte du Roi.

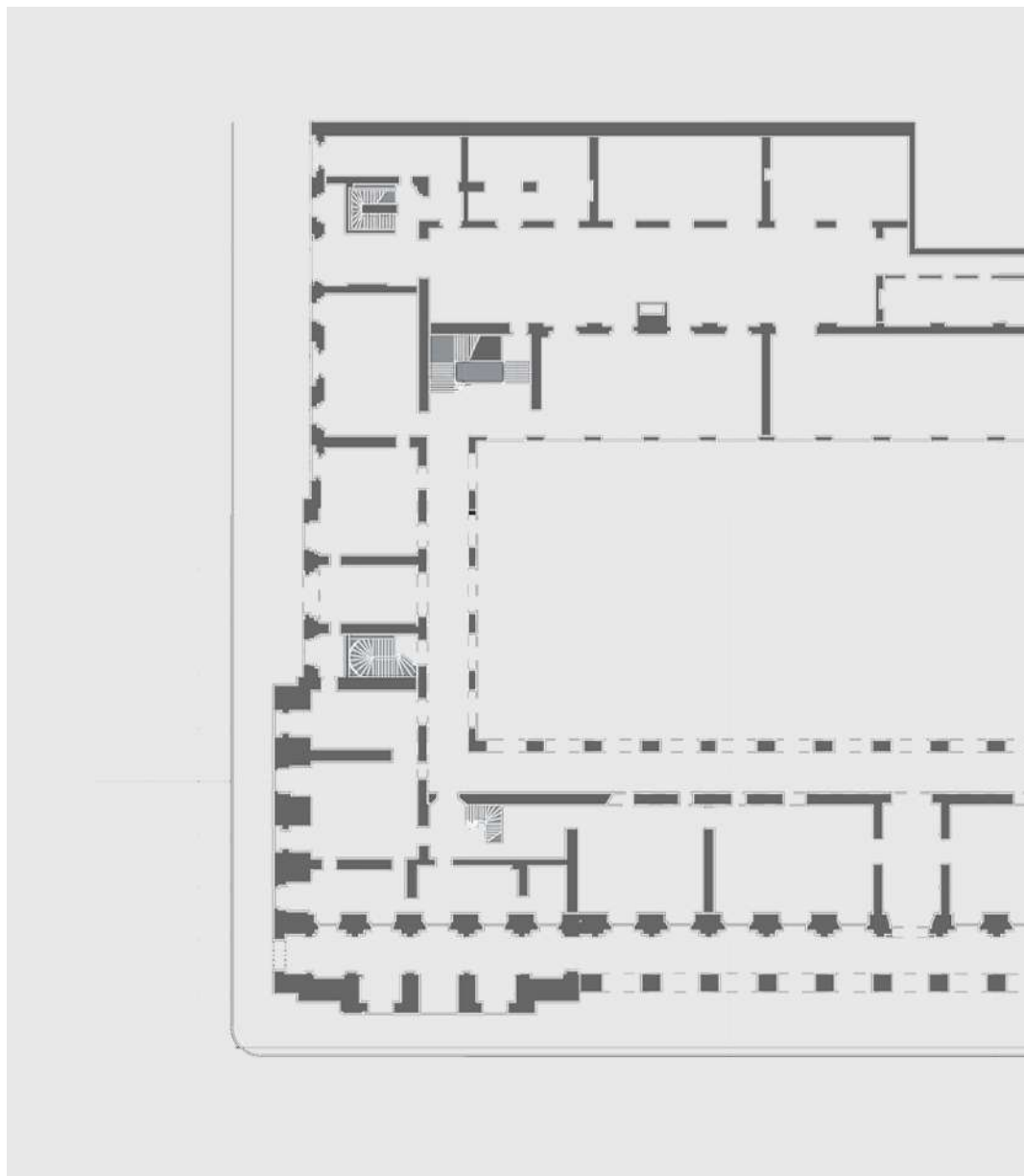
D'abord conçu dans un projet d'urbanisme, il avait le rôle de décors de théâtre, comme une façade au fond de la place consacrée à Louis XV. Il devient alors le Garde Meuble de la couronne, et regroupe tous les joyaux de l'art de vivre à la française. Toute une mise en scène parfaitement étudiée pour impressionner les Français mais aussi les visiteurs étrangers venus visiter Paris ! Cette exposition d'objets précieux, ouverte au public, peut être considérée comme le premier musée des arts décoratifs de la capitale.

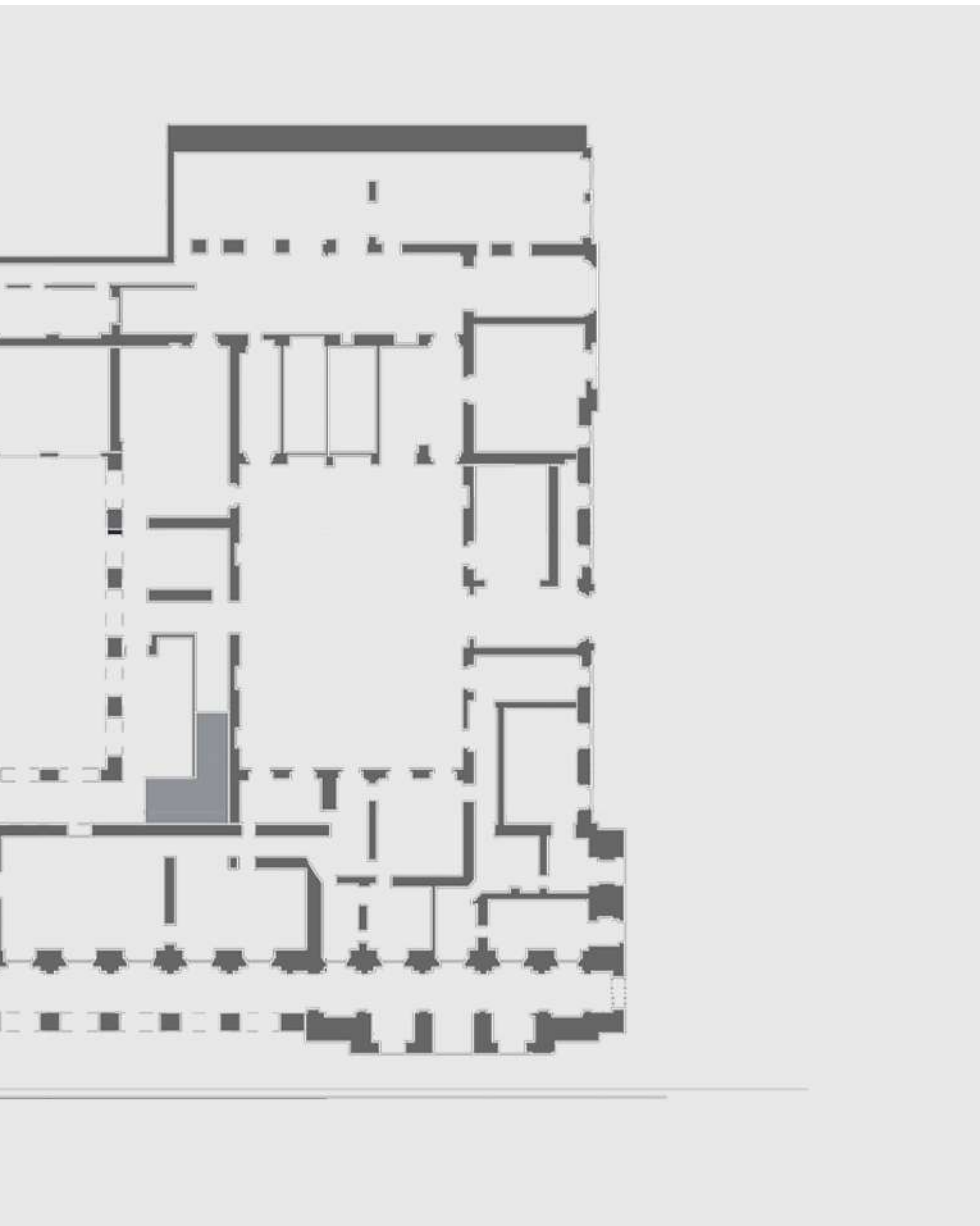
L'hôtel de la Marine est donc un choix pertinent pour implanter un projet de scénographie dédié à l'objet et à l'ameublement..

LE SITE

HÔTEL DE LA MARINE - PLAN

08 - TOME 1





03

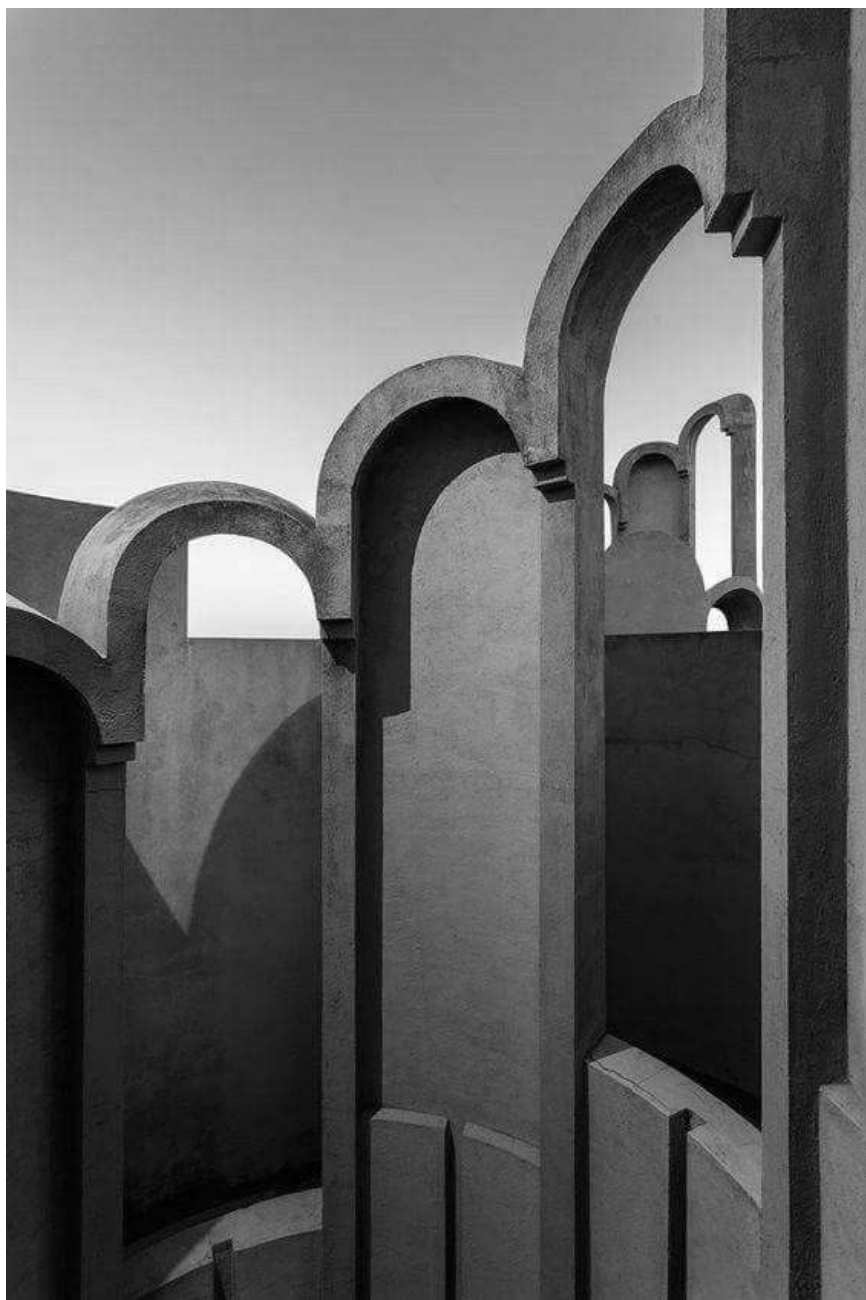
LES PLEINS ET LES VIDES

PERCEVOIR AUTREMENT LES SURFACES

RECHERCHES

LES PLEINS ET LES VIDES - PERCEVOIR AUTREMENT LES SURFACES

08 – TOME 1



Ricardo Bofill - La Fábrica, ancienne cimenterie reconvertie en bureau

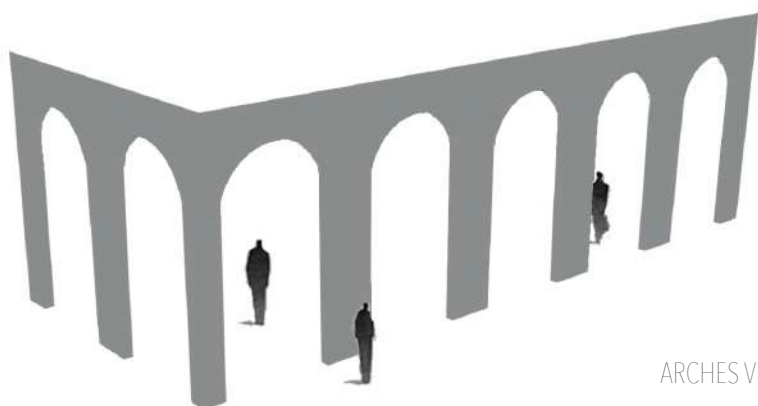
VOIR L'ARCHITECTURE NON PAS PAR SES PLEINS, MAIS PAR SES VIDES

Notre maison, nos rues sont les vides que nous habitons.

Mais nous savons rarement les voir, les sentir, analyser les effets de leur forme, de leur dimension sur nos comportements et nos impressions.

L'enjeu de ces recherches dans le vide c'est d'accéder à une démarche de conception architecturale qui contribue à donner aux hommes une qualité d'espace de vie, de mouvement, d'immersion.

Comme Alice au-delà du miroir, nous verrons le monde, décalé par rapport à notre regard habituel, un regard à l'envers : non pas des choses placées de-ci de-là plus ou moins régulièrement, mais des vides plus ou moins réguliers interrompus par des choses.



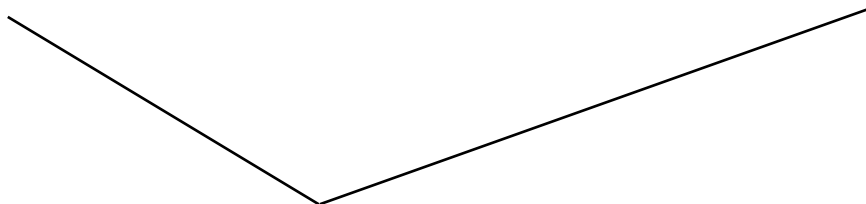
ARCHES VIDES



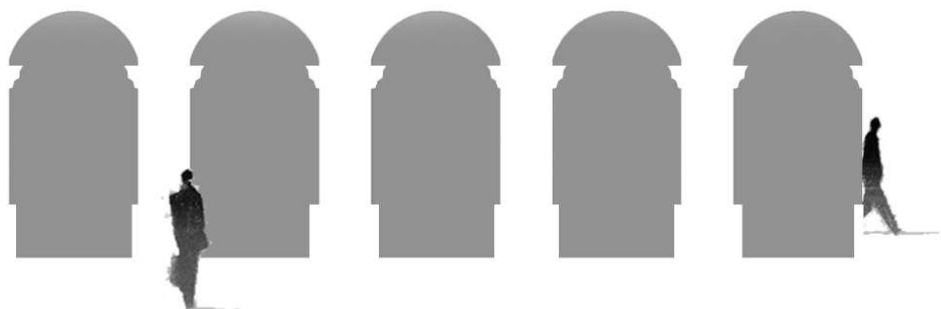
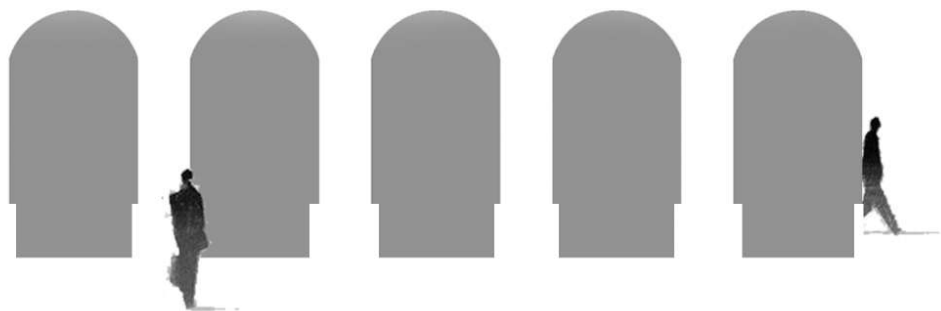
ARCHES PLEINES

07 – TOME II

LE PLACEMENT LINÉAIRE DES
ARCHES PERMET DE SIGNIFIER
L'ESPACE



Ces représentations suggèrent quelques remarques : le vide
est un espace disponible et signifiant.



La ligne en silence se fait parallèle à une autre ligne..
Le vide et le plein sont pensés comme complémentaires : pas de
vide sans plein, ni l'inverse. Les deux forment un tout.

Il est relatif à un plein

Certains d'entre vous, en regardant les dessins précédents, se sont sans doute demandé : « mais où est le vide ? dedans ou dehors ? ! »

Peu importe la réponse dans l'immédiat : en fait, nous ne pensons - et nous ne représentons- jamais un espace vide tout seul, mais toujours relativement à un plein.

C'est le rapport avec un espace plein qui fait voir l'espace vide.

Ce rapport se présente comme un rythme avec des dominantes, comme en musique ou dans une conversation, des moments de silence alternent avec des moments sonores.

C'est ce rapport entre vide et plein qu'il faut préciser...

LE VIDE EST UN ESPACE DISPONIBLE

A la différence d'un espace plein, un espace vide est un espace disponible : par définition, il n'est pas rempli, alors que le plein l'est déjà.

Cette évidence toute simple peut se traduire de trois façons.

Le vide exprime une disparition

Le vide est une espace disponible lorsque ce qui le remplissait a disparu : homme ou chose.

Pour prendre un exemple architectural, le Ground Zero de New York est l'espace vide qui jadis était rempli par les tours jumelles.

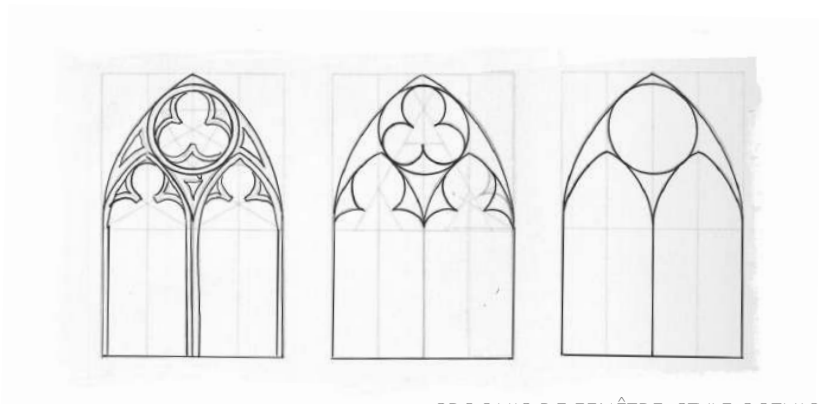
Le vide exprime un appel, une attente

Le vide est une tension vers une dynamique vers une autre réalité que le rien.

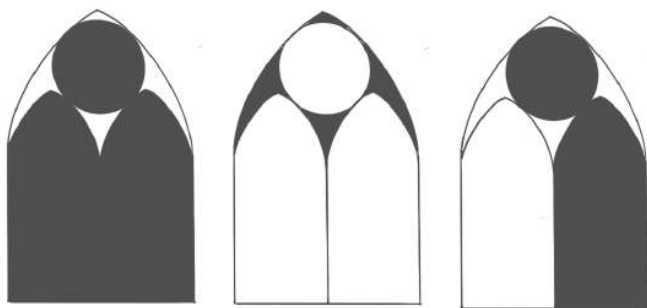
RECHERCHES

LES PLEINS ET LES VIDES - UN MINIMUM NÉCESSAIRE

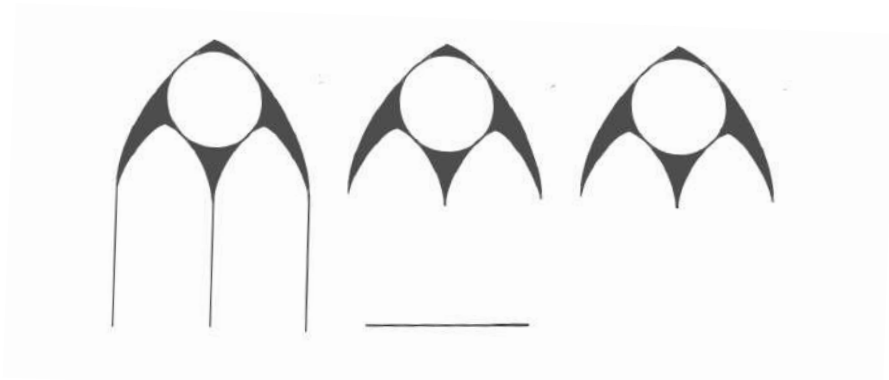
A QUEL POINT PEUT-ON RETIRER DES ÉLÉMENTS SANS HEURTER LA COMPRÉHENSION ?



CROQUIS DE FENÊTRE. STYLE GOTHIQUE



RECHERCHES DE PLEIN ET DE VIDE



RECHERCHES DE LIGNES RECONNAISSABLES

Le vide exprime une potentialité

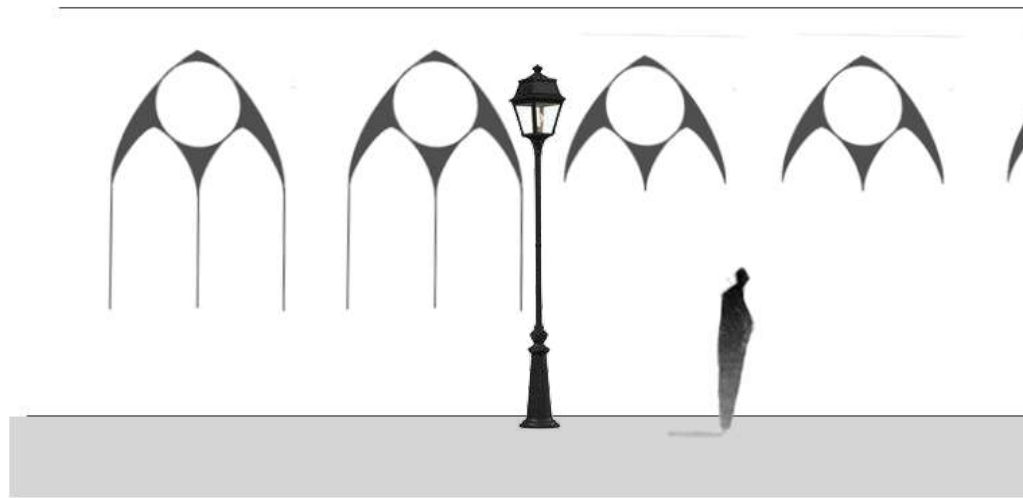
Le vide est un plein... virtuel. Le mouvement exprimé précédemment fait place à une transformation possible : l'espace vide, loin de n'être rien, suggère toutes sortes de formes, de sensations, de gestes : la possibilité que l'invisible devienne visible. Ainsi aboutit-on à un renversement du rapport entre vide et plein. C'est le vide qui devient l'objet, la source de la création.

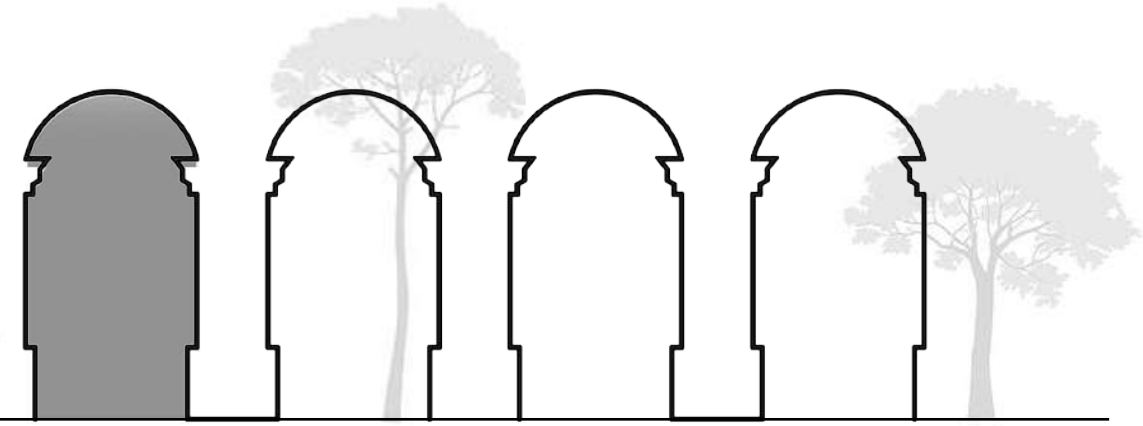
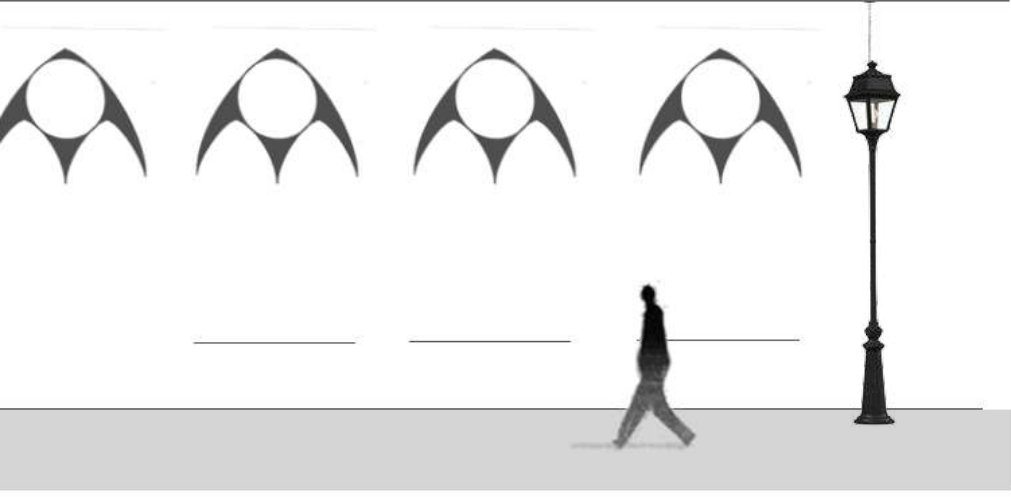
LE VIDE EST UN SIGNE

On ne peut parler de vide que par rapport à une perception. Mais caractériser un espace comme « vide » c'est également porter un jugement sur cet espace. Un espace vide n'est pas un espace neutre

Le vide est une perception

Dire « c'est vide » suppose qu'on distingue un espace d'un autre, qu'on lui attribue des qualités différentes. Le vide n'est pas un espace sans qualités. On le voit bien dans la réaction qu'un espace vide provoque : il s'agit de maîtriser ces qualités, par exemple en fixant des repères au regard pour éviter le vertige, en donnant un sens à sa perception.





04

LES LIGNES DES ESPACES SUGGÉRÉS

RECHERCHES

LES LIGNES - DES ESPACES SUGGÉRÉS

08 – TOME 1

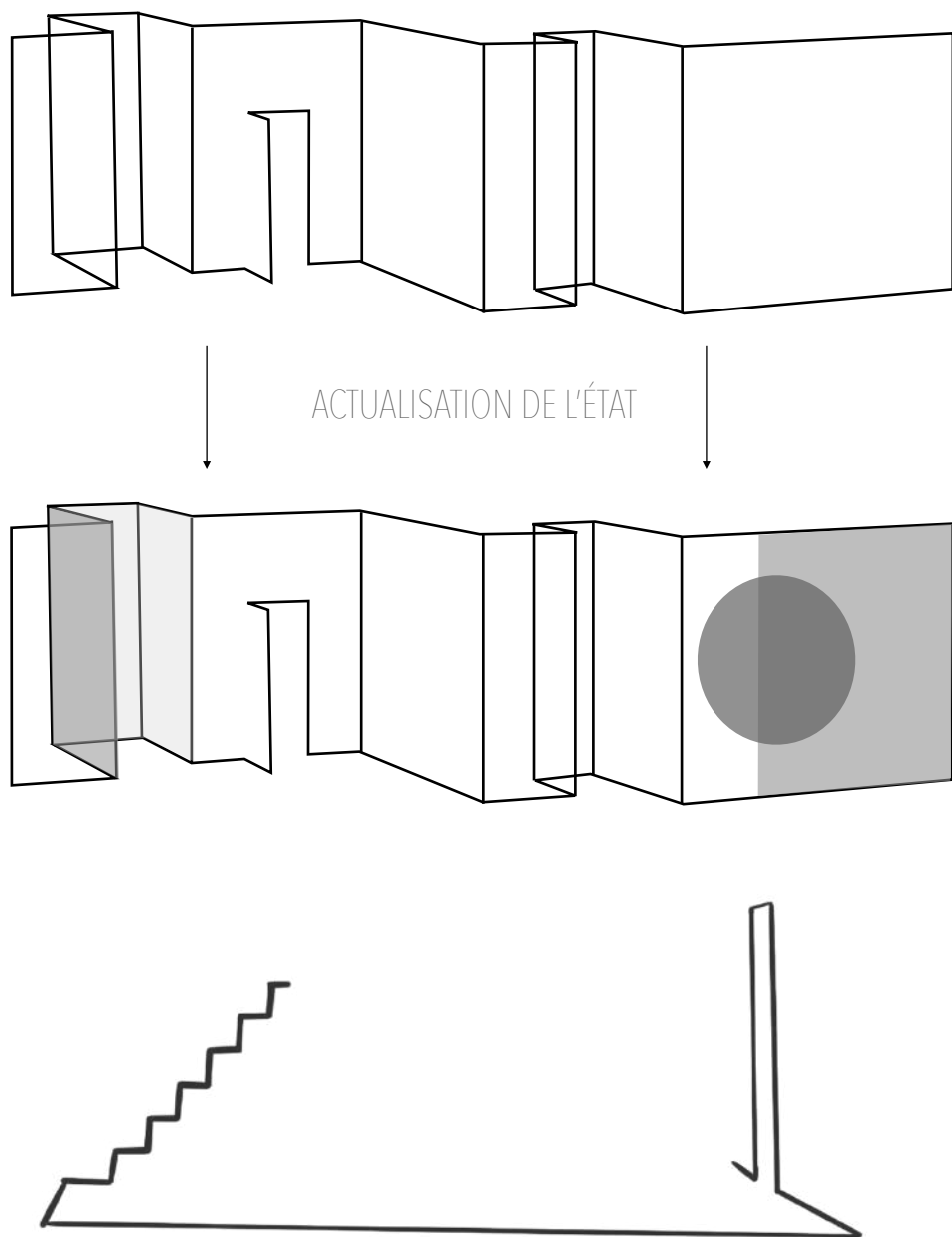


Massimo Uberti - Endless (2016), Sharjah Art Museum, EAU.

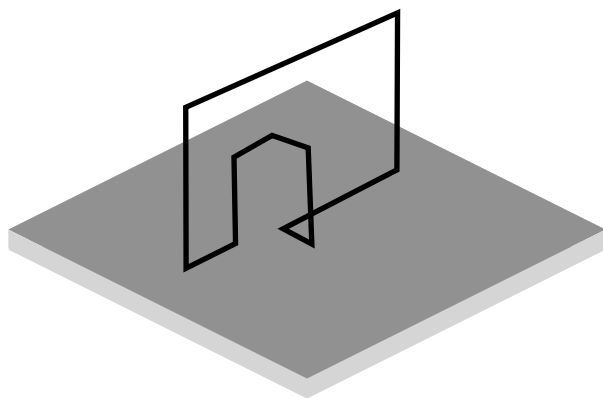
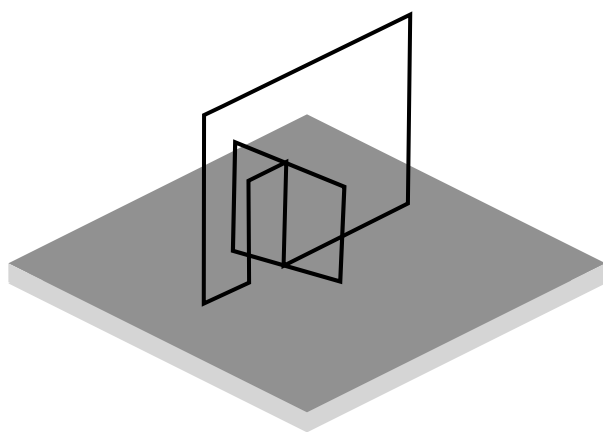
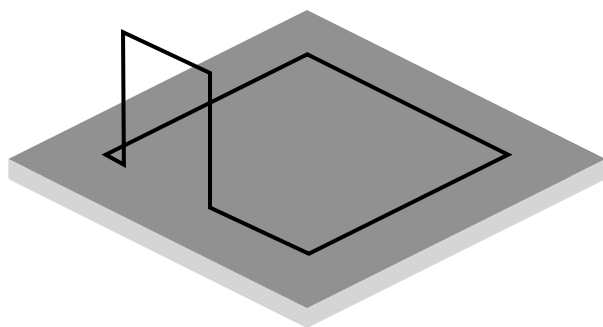
VIRTUALISER LES SURFACES EN NE DESSINANT QUE LE CONTOUR.

Finalement, la ligne fonctionne sur le même principe que les vides et les pleins. En ne formalisant que le contour, on s'attache à stimuler l'imaginaire. On virtualise les surfaces.

C'est dans cette démarche que l'artiste italien, Massimo Uberti réalise depuis de nombreuses années des installations lumineuses. À partir de la lumière, il dessine les contours de volumes dans l'espace pour créer des objets, des structures, des architectures. M. Uberti réduit chaque espace à son essence afin de se concentrer sur les éléments de structure de base. Ainsi il oriente la pensée, mais laisse suffisamment de place à l'imagination.



Définir une trame c'est suggérer des espaces. Ainsi en signifiant des lignes, des directions ou des surfaces essentielles à la construction, on agit sur la conscience du visiteur.



En ne formalisant que les contours, on s'attache à stimuler l'imaginaire, tant la silhouette suffit à la visualisation

RECHERCHES

LES LIGNES - EXPERIENCE SOCIALE

DEFINIR L'ESPACE.

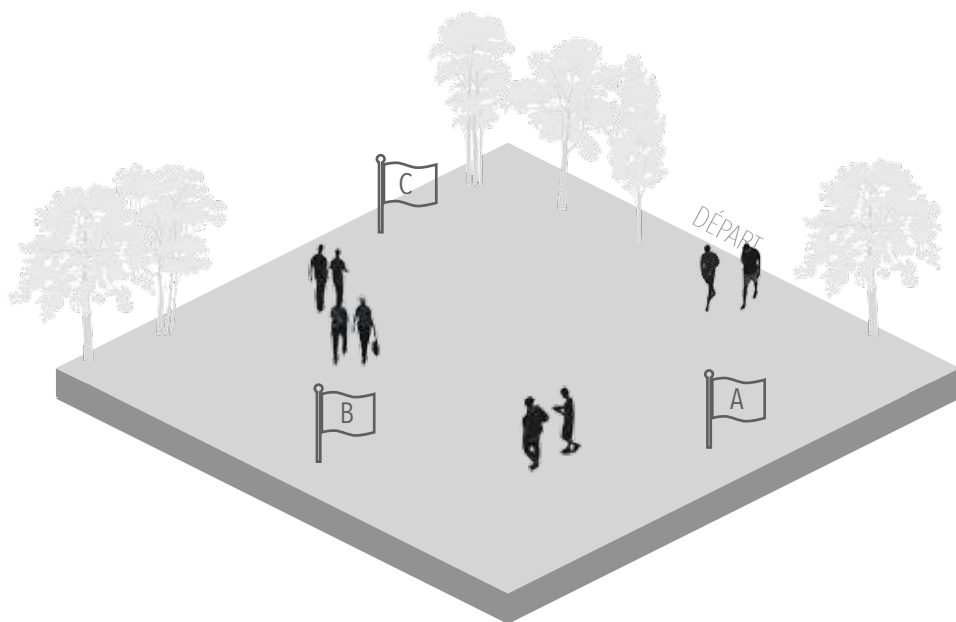
Dans un même espace, nous pouvons remarquer une divergence des comportement en fonction de si il est défini ou non.

Ainsi en reprenant le principe signalétique de Dogville, j'ai pu observer les différentes façons d'interagir :

Le but de l'expérience est de partir du point A pour rejoindre le point C en passant par le point B.

L'expérience a été réalisé avec un panel de 21 personnes de 9 à 58 ans, tout sexe confondu. (4 enfants et 17 adultes).

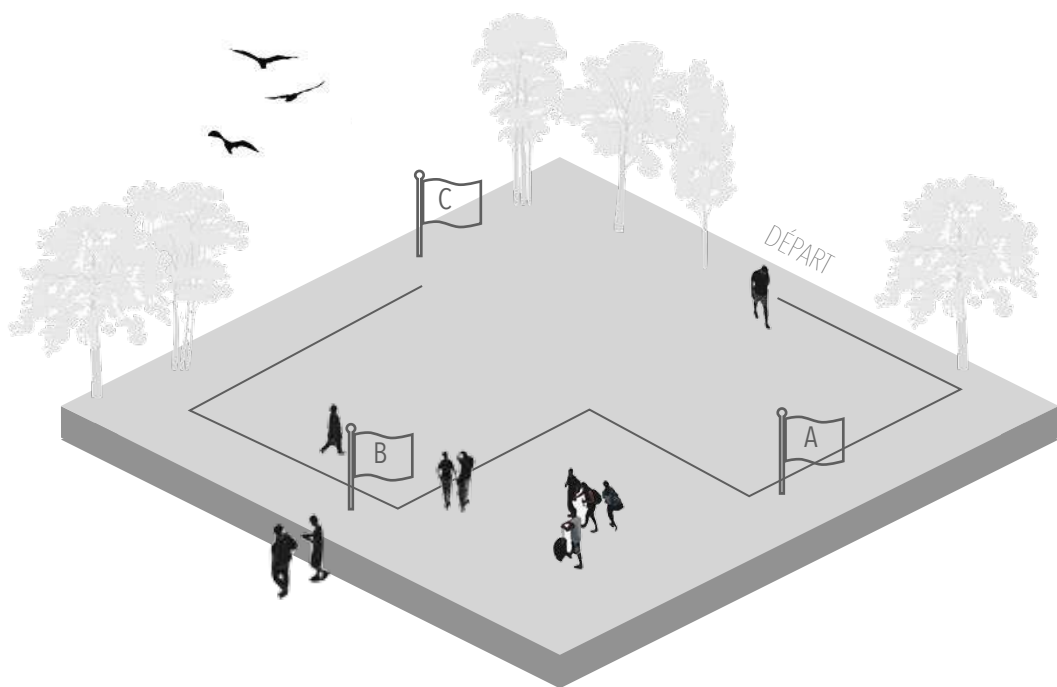
Les points sont répartis dans l'espace sans marquage au sol



Remarque. 21/21 personnes sont allées du point A au B au C au plus court et plus rapide, en ligne directe.

Conclusion. En l'absence de marquage, les gens ont tendance à aller droit au but.

Une ligne est tracée reliant chaque point.

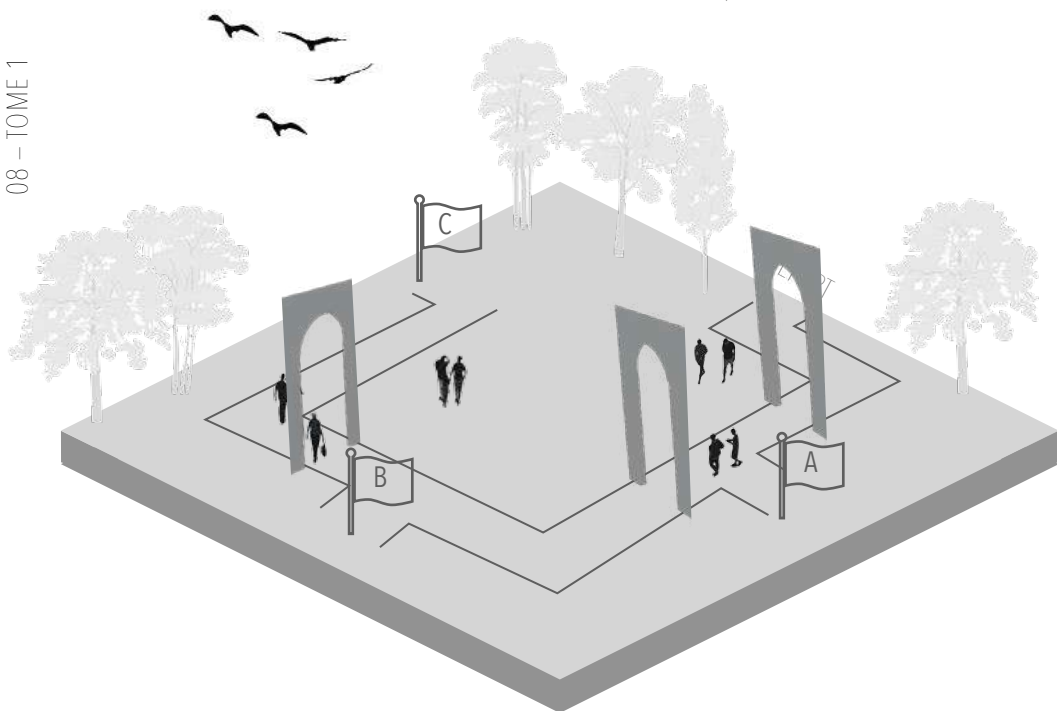


Remarque. 13/21 ont suivi la Ligne, les autres ont reproduit leur parcours de la première expérience. Peut-être se pourrait-il que certains en ait influencé d'autres?

Conclusion. Une ligne est un guide et offre une direction. Instinctivement, on aurait tendance à suivre la ligne pour suivre son chemin. C'est un repère, une indication, une sorte de fil d'Ariane. Mais il n'est pas suffisant.

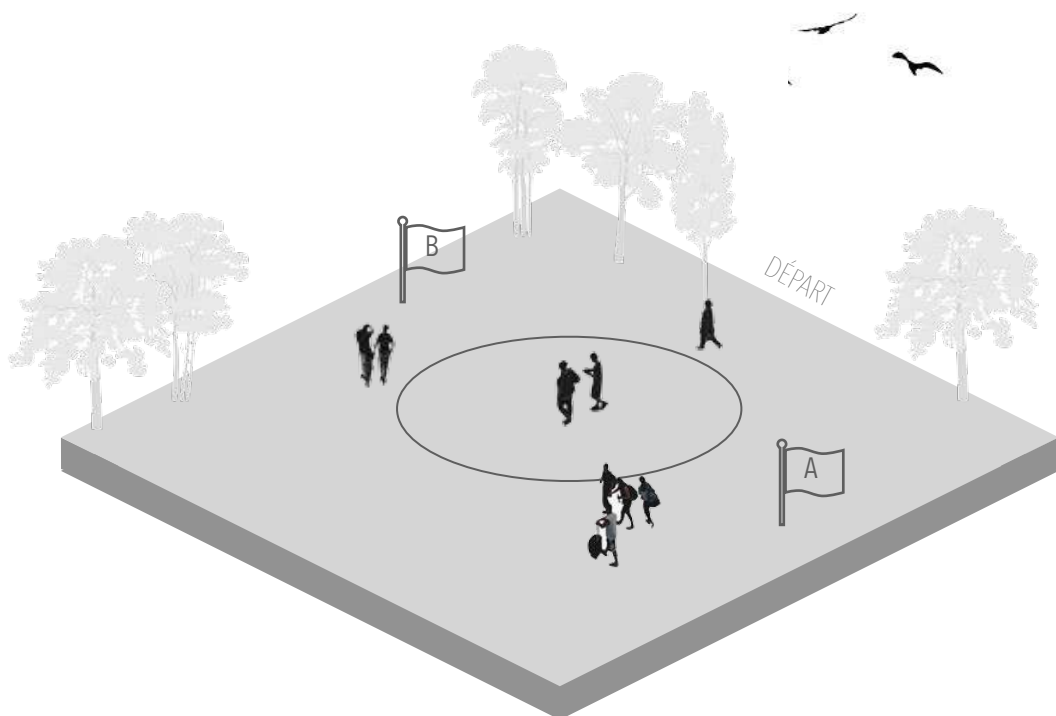
Remarque. 18/21 ont suivi le parcours signifié, le reste ont franchi les lignes lorsque l'objectif devenait « visible ».

Conclusion. En affirmant plus le chemin en le représentant par une double ligne et en mettant en volume des passages, on arrive à influencer plus de personnes dans leur direction. Evidemment, l'expérience est faite dans un espace totalement ouvert ce qui peut également influencer comportement de certains.



Un chemin est tracé au sol et des arches sont disposé sur le parcours .

Un cercle est tracé au sol entre le point A et le point B.



Remarque. 14/21 contournés le cercle, tandis que les autres sont allés au plus direct.

Conclusion. Les formes droites comme les lignes ont l'air de plus influencer les gens que des géométries rondes (et fermés). Il semblerait que la tentation de rentrer dans le cercle était plus forte que de franchir une ligne droite.



Raymond Sarti- *Le Roi s'amuse* (2010), *Cartoucherie, Paris*.



REPRÉSENTATIVITÉ DES FORMES.

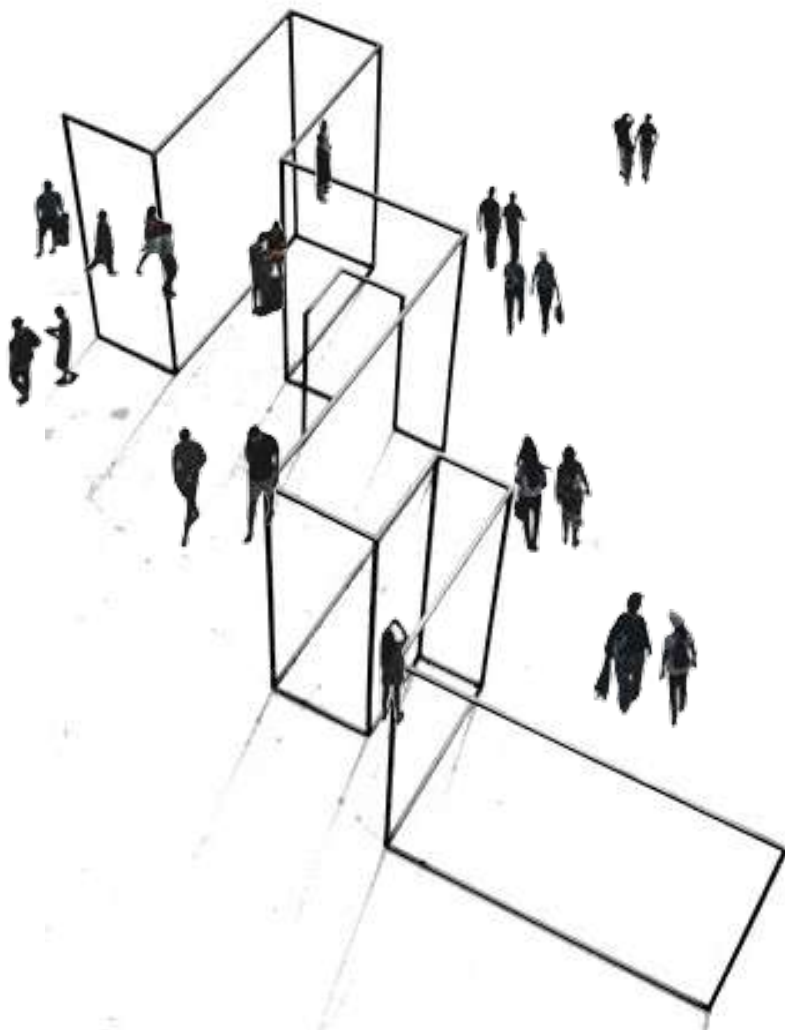
En fonction de la dimension, des points d'ouvertures du tracé ou de sa position dans l'espace, celui-ci nous donne des informations précises sur sa représentation. Un rectangle, si il est posé au sol nous renvoie à un mur, un paroi. Tandis que ce rectangle, placé à 90 cm de hauteur nous renvoie instinctivement à une ouverture. Ainsi, un rectangle qui ne sera pas fermé en bas, renverra à un passage à franchir, une porte.

Principe sur lequel s'est appuyé le scénographe Raymond Sarti pour le décor de la pièce de théâtre de Victor Hugo *Le Roi s'amuse*.

RECHERCHES

LES LIGNES - CRÉATEUR DE SURFACES

08 - TOME 1

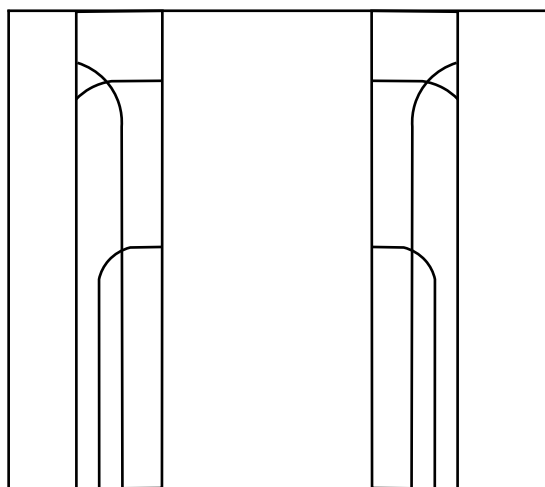
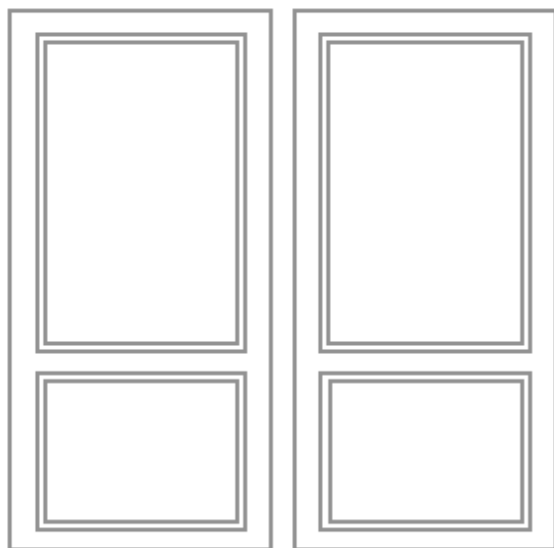


LA SILHOUETTE : VIRTUALISER LES FACADES.

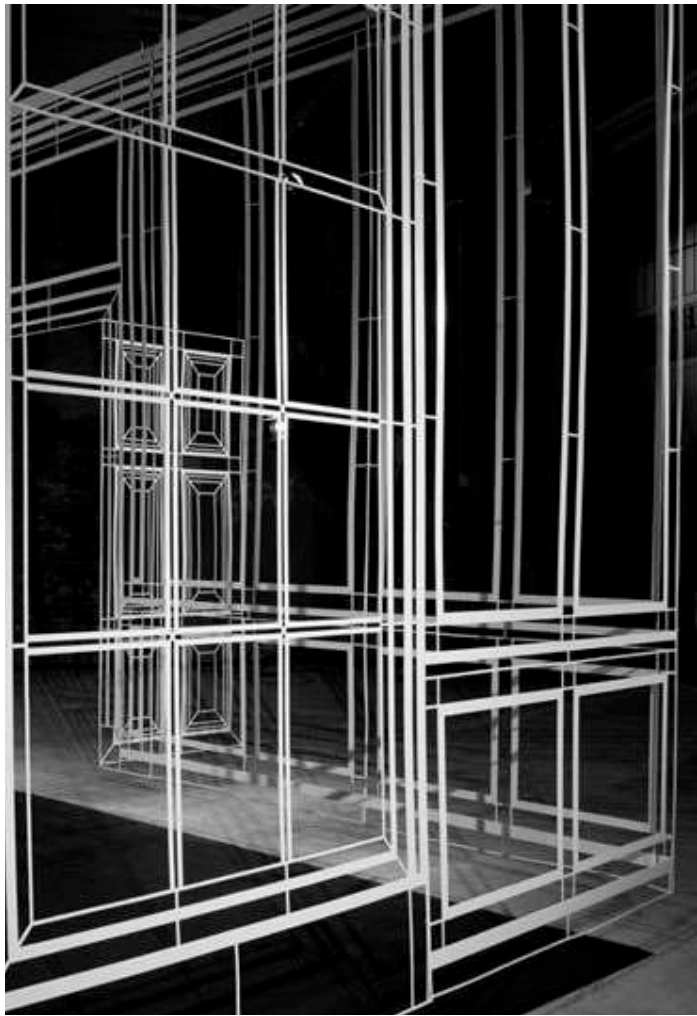
L'observateur d'un bâtiment le perçoit d'abord par sa façade. La matière de celle-ci participe à la mise en scène et la poétique du lieu, joue avec nos sens, ou encore, exprime les intentions du projet ou d'un architecte. Aussi, la façade, surface se conçoit comme une interface, entre intérieur et extérieur, public et privé.

La notion de porosité entre deux milieux, à travers une surface ou une épaisseur formée par la façade, s'appréhende à la fois par le matériau employé et par sa mise en oeuvre. Alors comment la façade peut-elle permettre différents degrés de perméabilité à son environnement ? Il faut alors distinguer la matière en elle-même, réelle, et sa perception variant selon la position de l'observateur, la lumière, le temps (météo et horaire, moment de la journée ou de la nuit). Ces variables entraînent une lisibilité de la surface et du bâtiment, propre au lieu dans lequel il s'inscrit.

La porosité désigne l'ensemble des vides présents dans un matériau, c'est le rapport entre le volume de ces vides et le volume total du milieu. La notion de porosité en architecture interroge donc la quantité de matière utilisée et la distribution du vide.



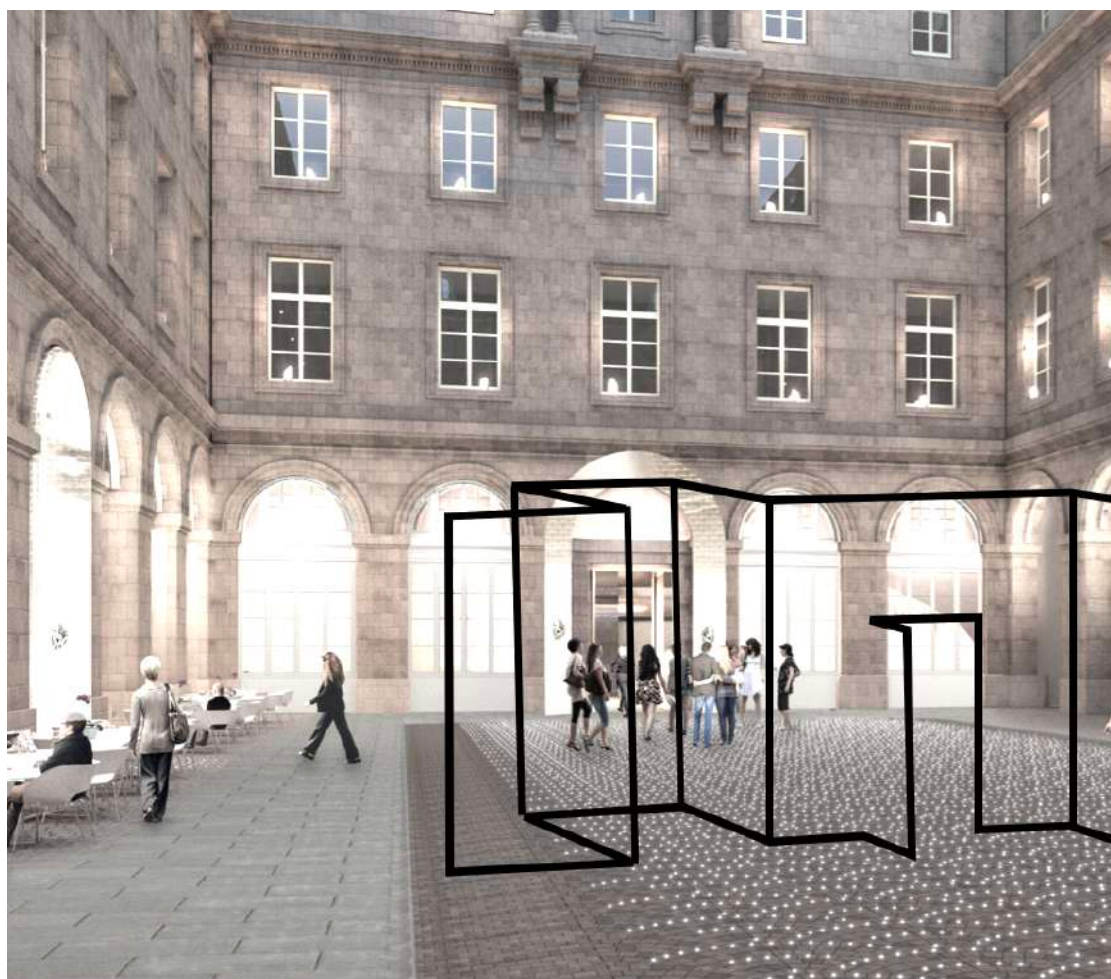
Même si elle est remplie de vide, plus on détail la surface rectangulaire, plus celle-ci nous donne des indications quant à sa fonction, son style ou son époque.



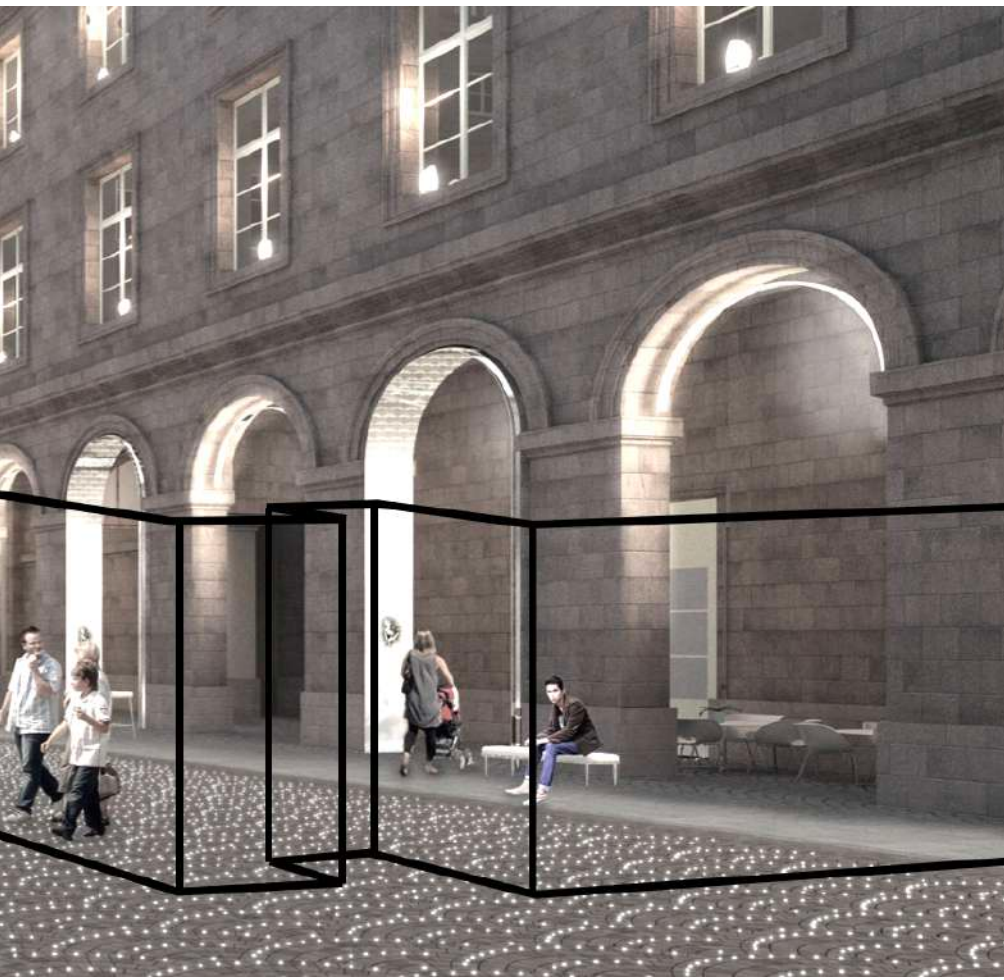
RECHERCHES

LES LIGNES - PROPOSITION

08 – TOME 1



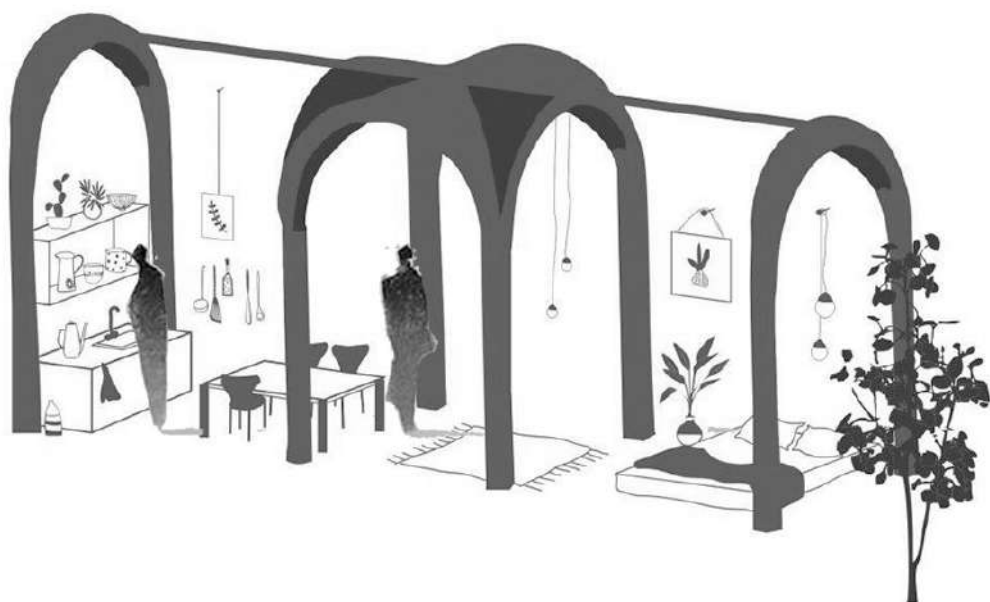
La forme suit la fonction

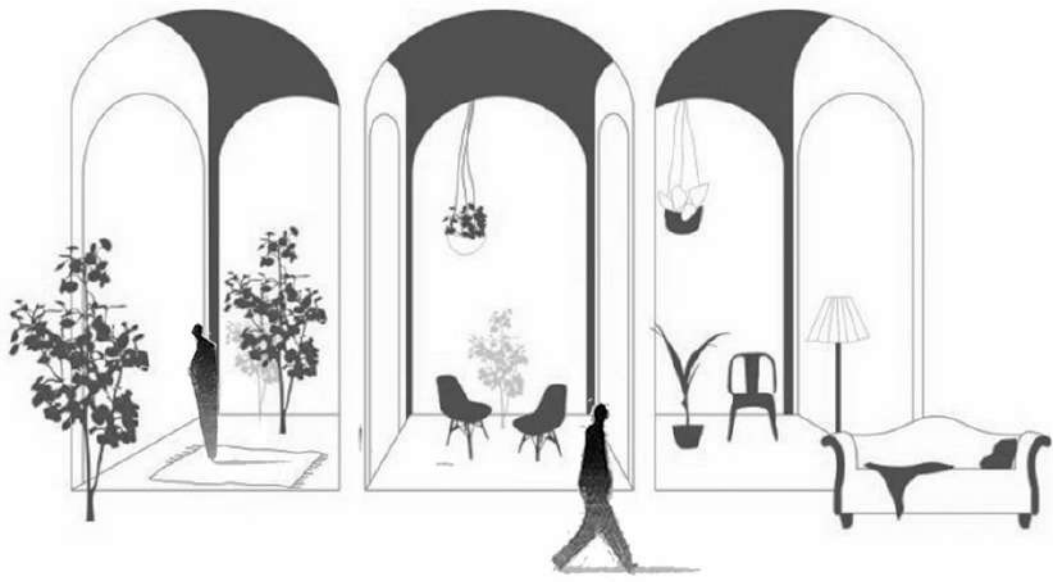


RECHERCHES

LES LIGNES - PROPOSITION

08 - TOME 1





05

LA LUMIÈRE COMME MATIÈRE

ORIENTER LA LUMIÈRE

RECHERCHES

L'ÉCLAIRAGE - ORIENTER LA LUMIÈRE

08 – TOME 1



Troika - Arcades (2012), Buda Tower, Kortrijk, BE.

« Arcades, est un travail in – situ spécifique, qui nous plonge dans l'interstice mystérieux entre l'intangible et le matériel, entre ce que nous percevons comme réel et ce qui semble impossible, en questionnant la contradiction prétendument insurmontable entre la croyance intuitive et la saison agnostique. »

Troika est un collectif d'artiste fondé par Eva Rucki, Conny Freyer et Sebastien Noel. Il est réputé pour sa pratique expérimentale et ses projets multidisciplinaires, au croisement de la sculpture, de l'architecture et de l'installation d'art contemporain.

Ils s'intéressent à la perception de l'espace, tout en remettant en question notre expérience de celle-ci, nous amenant à considérer comme vrai et réel ce que nous percevons. Si la technologie sert souvent de point de départ pour leurs oeuvres, elle sert surtout à interroger des notions de perceptions spatiale et sensorielle. Leur travail explore les relations entre pensée rationnelle, observation scientifique, et nature subjective de la réalité et des expériences intimes.

On peut remarquer que les visiteurs vont avoir tendance à passer sous les arches de Troika, tandis que les carré de Eliasson est contourné. Pour autant la lumière n'étant pas un solide, il serait facile de traverser les oeuvres. Les surfaces donnent un sens, une direction.

UNNE SURFACE

La lumière est un outil indispensable et un matériau à égalité avec d'autres en architecture.

Directement liée à notre perception du monde, la lumière, qui a toujours été utilisée pour mettre en valeur les surfaces et les volumes, joue depuis l'aube de l'éclairage artificiel un rôle plus indépendant dans les processus formels et structurants.

Avec son énergie dématérialisante, la lumière a contribué au déclin de l'opacité des corps et des volumes qui a envahi une grande partie de la production artistique et architecturale.

A l'aide de lentille de Fresnel, de brume, de fumée... la lumière devient un solide qu'il est possible de diriger, d'orienter, de déformer....

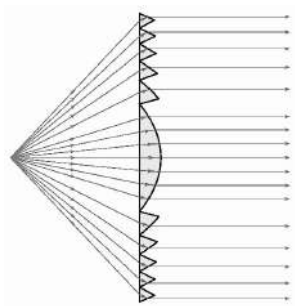
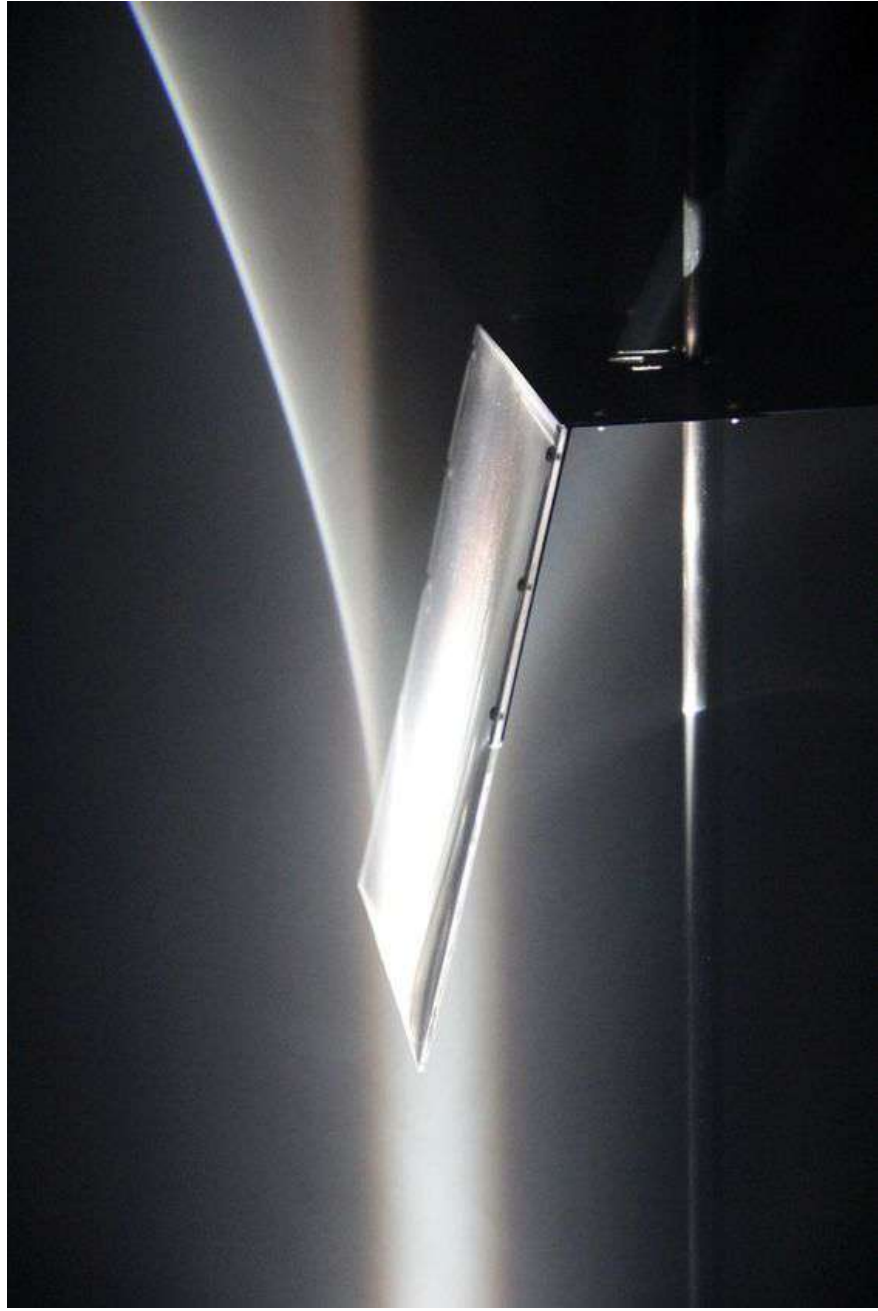


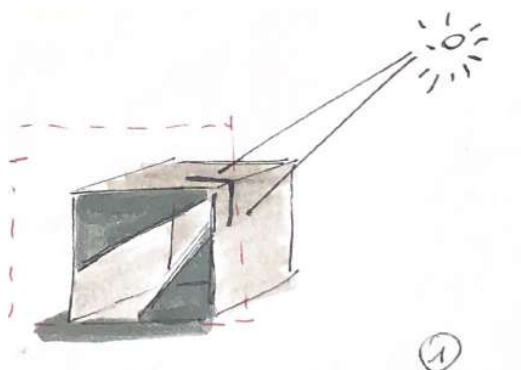
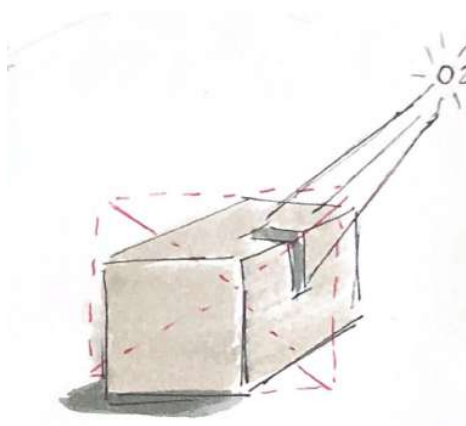
Schéma de la décomposition de la lumière dans une lentille de Fresnel, généralement utilisé pour éclairer les phares.

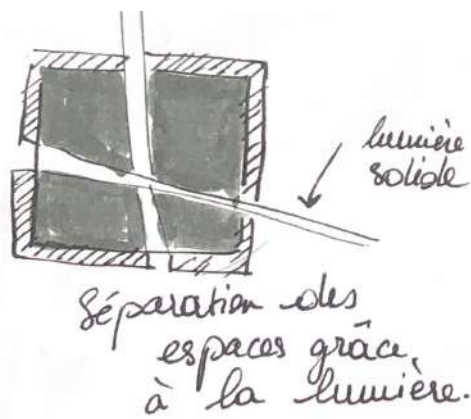
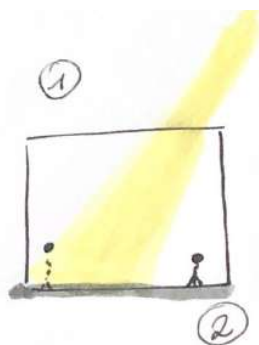
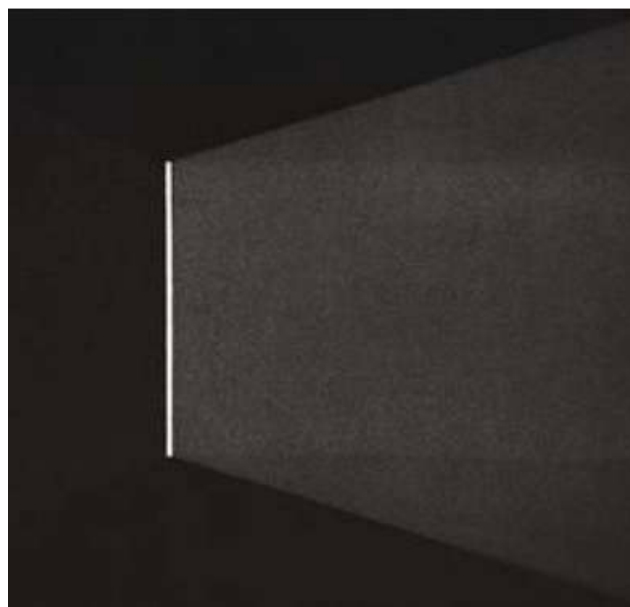


RECHERCHES

L'ÉCLAIRAGE - DONNER MATIÈRE À LA LUMIÈRE

08 - TOME 1

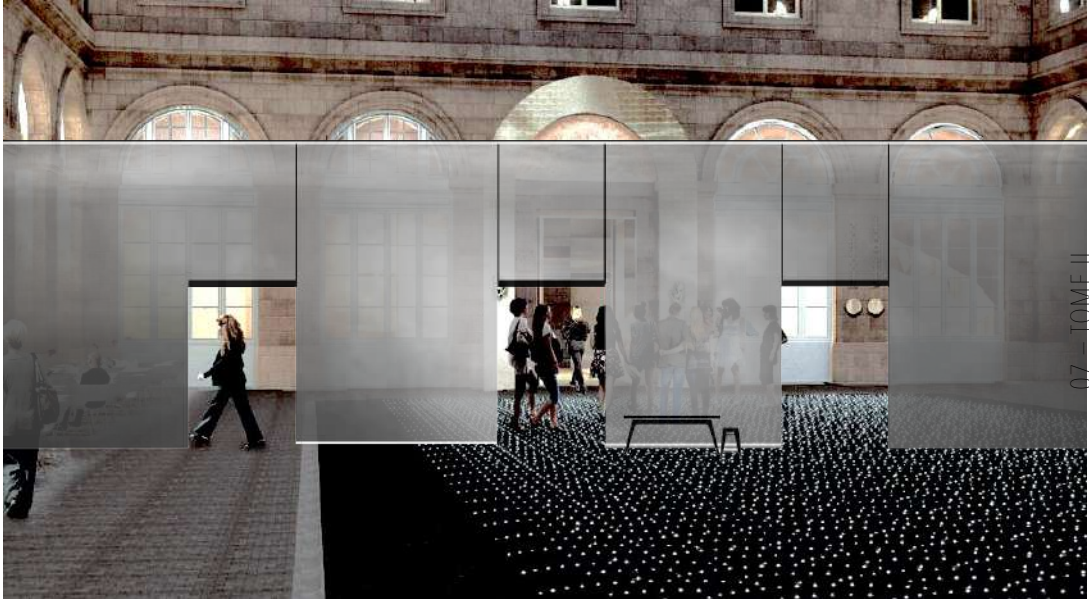




RECHERCHES

L'ÉCLAIRAGE - PROPOSITION





06

LE VERRE

OPACITÉ ET TRANSPARENCE

Certains matériaux, selon leur composition interne et leur épaisseur, permettent le passage de la lumière. Leurs propriétés translucides sont révélées par l'éclairage : il est alors possible de distinguer l'environnement, les formes ou objets derrière la paroi par la présence de leur ombre.

C'est le cas du verre.

LE VERRE A OCCULTATION COMMANDÉE

Le verre à occultation commandée, appelé aussi vitrage opacifiant, est un verre aux propriétés innovantes.

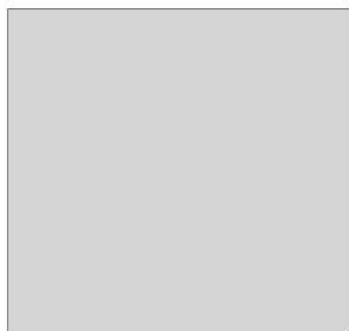
Ce vitrage intelligent est un verre actif dont l'occultation est commandée sous l'effet d'un courant électrique. En effet, le vitrage à opacité contrôlée passe instantanément de l'état transparent à l'état translucide sans altération de la transmission lumineuse.

Le verre à occultation variable est un verre feuilleté hydrophobe dans lequel on y insère un film polyester à cristaux liquides. Ainsi, activés par l'impulsion électrique, les cristaux liquides rendent le vitrage transparent ; lorsque le courant est coupé, le verre retrouve son aspect opaque / translucide pour plus de confidentialité.

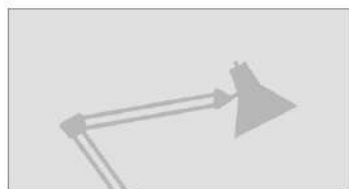


RECHERCHES

LE VERRE - SAVOIR MONTRER



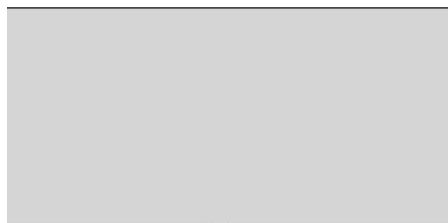
100 %



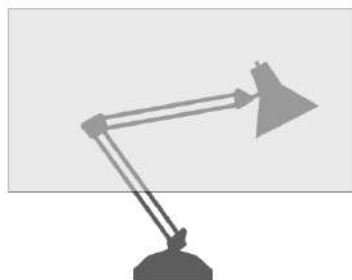
75 %

PROGRESS

08 - TOME 1



SUGG

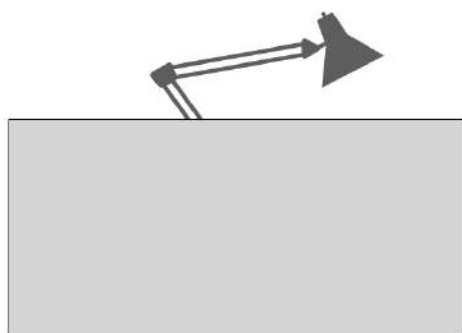


50 %



25 %

ION DU VISIBLE



ÉRER

07

LE MOBILIER
INITIATEUR D'ESPACE

RECHERCHES

LE MOBILIER - INITIATEUR D'ESPACE

08 – TOME 1



Shigeru Ban - Wall less house (1997), Nagano, Japon.

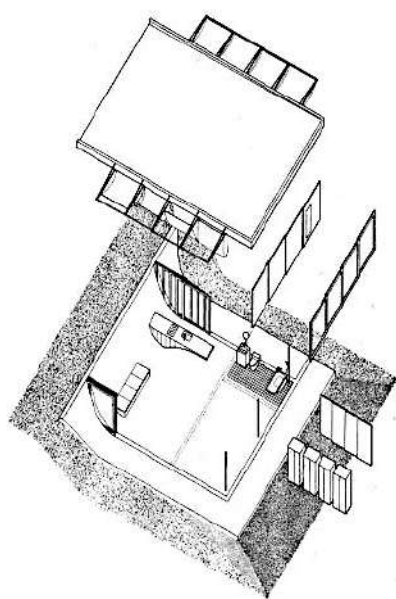
L'OBJET CONTEXTUALISE LE LIEU ET LE LIEU CONTEXTUALISE L'OBJET.

Les deux s'associent mutuellement pour ne former qu'un.

En 1997, Shigeru Ban a achevé la Wall Less House, également connue sous le nom de Maison sans murs. Dans ce projet, S. Ban crée un «plancher universel», un terme inventé par Robert Kronenberg dans «Environnements transportables. » Les murs disparaissent, et seuls subsistent les éléments essentiels à la vie. Chaque espace fait partie du «plancher universel»: le plancher des toilettes est le même que celui du bureau, du salon ou de la cuisine.

Les pièces se confondent, seul le mobilier définit les espaces et leur fonction.

L'espace devient interprétable.



Ces précédentes considérations questionnent la relation qu'entretient la façade avec ce qui l'informe de l'intérieur et de l'extérieur.

08

VERS LE PROJET

UNE PENSÉE PROJETÉ, UN HABITAT IMAGINÉ

VERS LE PROJET

SCÉNARIO - UN HABITAT IMAGINÉ

Le projet vise à exposer des pièces de designer français. Le but est de remettre en avant l'art de vivre à la française au sein de l'hôtel de la Marine. Clin d'oeil à sa fonction initiale.

Dans cette exposition, les visiteurs feront l'expérience d'un habitat théâtral où la technique, la réalité et l'illusion sont intimement liés.

Ce projet cherche à transmettre cette notion d'illusion et de virtualité de manière subtil, en douceur, en apportant un regard nouveau et totalement personnel sur l'exposition de mobilier.

Le but est de stimuler l'esprit, en faisant se rencontrer les oeuvres, la scénographie et le visiteur.

Ici, la virtualité n'est pas engagée comme étant l'exposition elle-même, mais comme étant un support de l'objet, l'oeuvre, l'exposition.

Une scénographie semi transparente dialogue de manière subtile avec le musée de la Marine.

Au seuil du visible, de l'invisible, du virtuel, de la pensée et de l'imaginaire.

Un intérieur, ou un semblant d'intérieur / extérieur, fortement dépouillé laissant place à toutes les projections.

J'appelle cela un intérieur scène : une scénographie créative, immersive et personnelle pour une exposition de mobilier

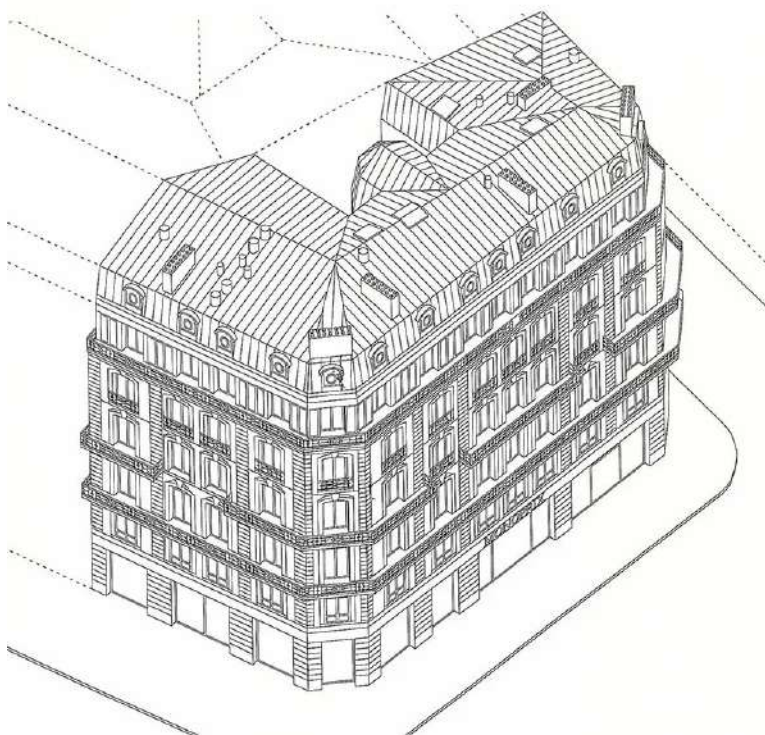


HOME II

UNE RÉFÉRENCE DE L'HABITAT PARISIEN.

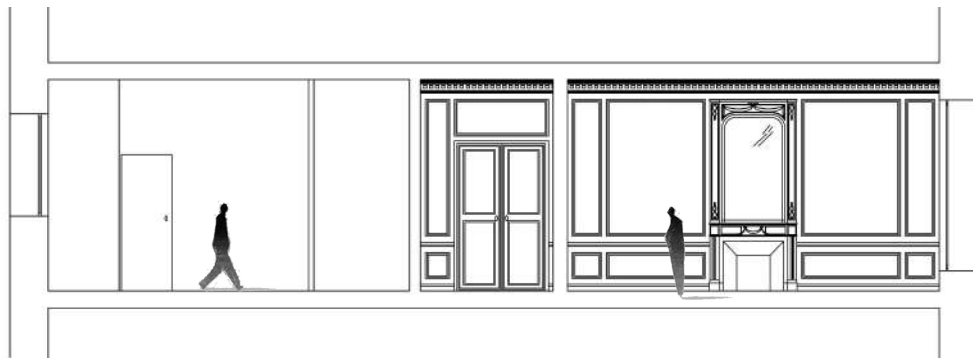
Élégant, sobre et raffiné, l'immeuble haussmannien créé dans la deuxième moitié du XIX^{ème} siècle s'est immédiatement imposé comme la signature urbanistique de Paris. Grâce à sa conception visionnaire il s'est adapté à toutes les évolutions. Aujourd'hui encore, plus d'un siècle et demi après leur construction, les immeubles haussmanniens restent une valeur sûre. L'appartement haussmannien est la référence absolue de l'habitat parisien.



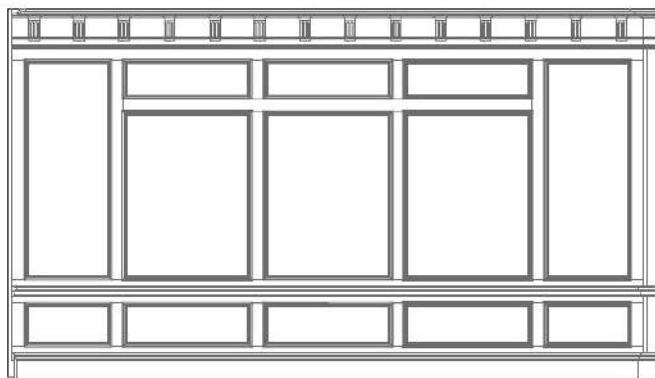
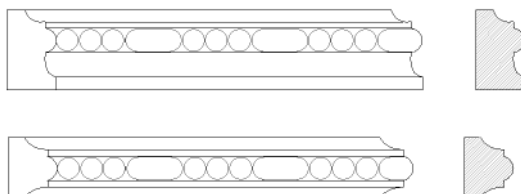


FRACTIONNER POUR LAISSER L'IMAGINAIRE RECOMPOSER





Généralement caractérisé par ses grands volumes, l'appartement haussmannien possède beaucoup de codes qui lui sont propres et dont tout le monde connaît l'existence et peut se le représenter.



LES CARACTERISTIQUES

Le parquet

Le parquet massif, parfois en chevrons, point de Hongrie ou bâton rompu, est incontestablement la star des beaux appartements haussmanniens et lui donne un cachet incontestable. Attention toutefois au bruit et aux grincements qui, selon l'âge du parquet, peut vite le rendre plus difficile à vivre au quotidien.

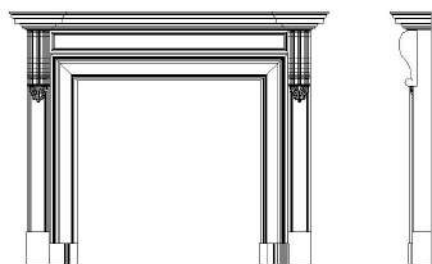
Les moulures

Indissociables des intérieurs haussmanniens, les fameuses moulures ! Ces riches ornements en bois ou en plâtre se retrouvent aux angles de plafonds, courant le long des murs, ou s'accrochant aux encadrements de porte ou de cheminée. Avec un profil à la grecque, des volutes de style Louis XV, ou une géométrie Art déco, les moulures elles aussi sont typiques de l'élégance haussmannienne.

La cheminée

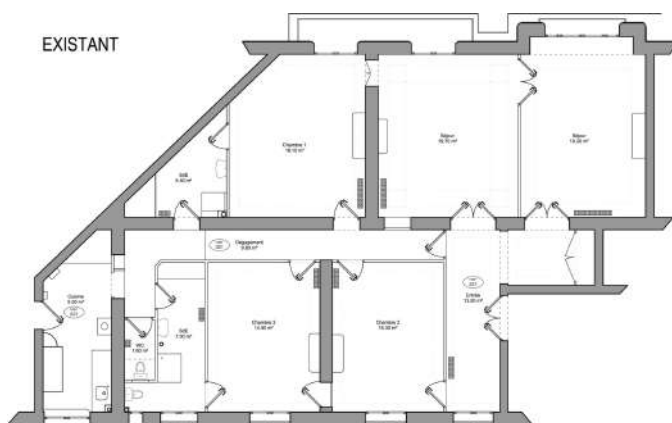
Dernière du triptyque, la cheminée haussmannienne était souvent en marbre et servait à chauffer les pièces de vie. Aujourd'hui, elle est aujourd'hui avant tout décorative et d'agrément pour une petite flambée autour d'un verre de rouge entre amis.

Les fenêtres peuvent quant-à-elles être rondes ou de formes rectangulaires.



RECHERCHES

L'APPARTEMENT HAUSSMANNIEN - LE PLAN



LA COMPOSITION

L'immeuble haussmannien est indissociable de l'idée de cour intérieure, source d'aération et d'éclairage chère aux hygiénistes de l'époque. Pour ce faire, les immeubles sont souvent conçus en L ou en U, les îlots mitoyens s'imbriquant les uns dans les autres pour faire unité.

A l'intérieur, l'appartement haussmannien est généralement doté d'une grande entrée également appelée « antichambre ».

Dans la continuité de ce hall d'entrée se trouve un long couloir utilisé pour desservir les différentes pièces en enfilade au niveau de la façade et dotées de grandes fenêtres. On y trouve une salle à manger, un salon et les chambres, avec, pour les haussmanniens les plus prestigieux, un espace dédié à la réception.

La cuisine, elle, historiquement est plutôt reléguée sur cour au fond du couloir, accessible depuis un escalier de service. Parfois même, elle contourne la cage d'escalier.

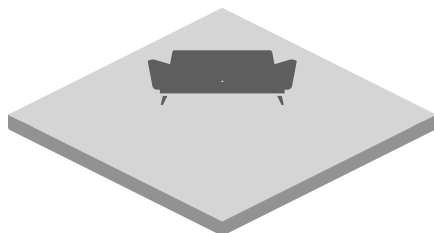
La salle de bain, souvent juste une ancienne pièce d'eau rénovée, est habituellement située aussi du côté de la cour intérieure.

HÔTEL DE LA MARINE

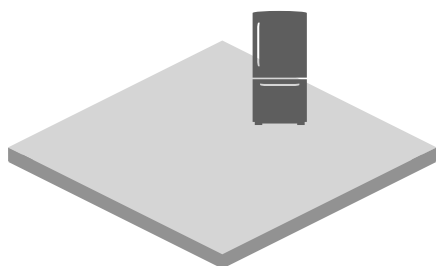
- La scénographie doit être composée de chaque pièce qui compose une maison.
- Chacun des espace est composée de mobilier qui permet de définir distinctement la fonction du lieu.
- Celui-ci doit être composé uniquement de mobilier français.
- Chaque espace doit disposer de minimum 20m2 et maximum 90 m2
- Un sens de circulation précis, composé d'une entrée et d'une sortie.
- Comme c'est une exposition, le visiteur ne doit pas revenir sur ses pas;
- Le projet doit s'intégrer dans l'espace et couvrir une majeure partie de la zone.
- Le Projet ne doit pas empêcher la circulation pour les autres activités du lieu (restaurant, café, exposition permanente, ateliers...
- Le projet doit accueillir une billetterie réservée
- L'accès doit être exclusif
- Idéalement le parcours devra se terminer sur l'espace boutique.
- Le visite s'effectue sans guide, a son rythme
- Le lieu pourra être ouvert la journée comme la nuit



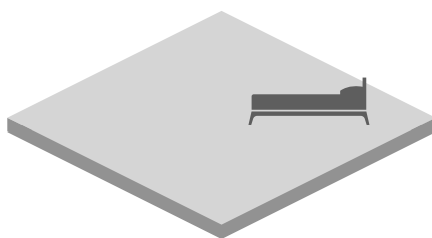
ENTRÉE



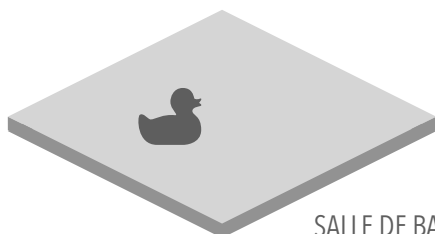
SÉJOUR



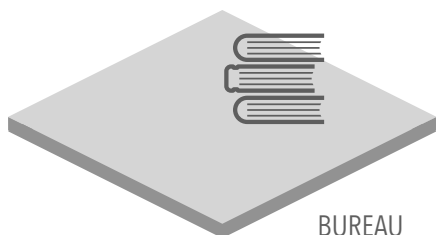
CUISINE



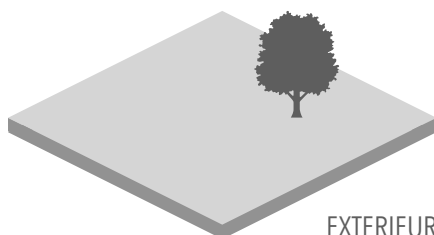
CHAMBRE(S)



SALLE DE BAIN



BUREAU

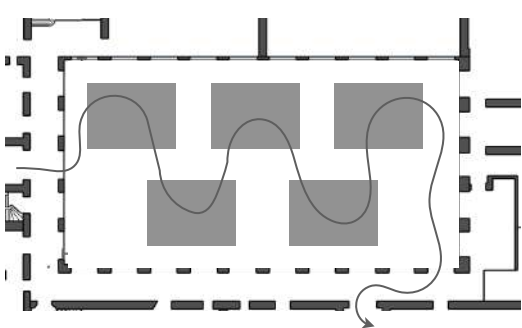
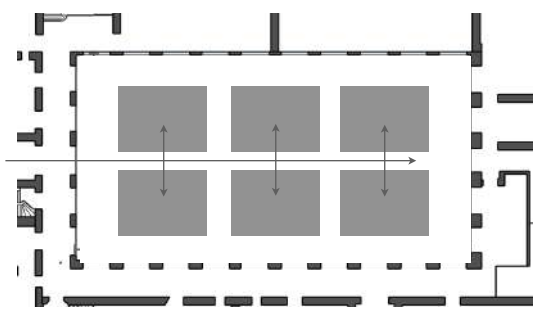
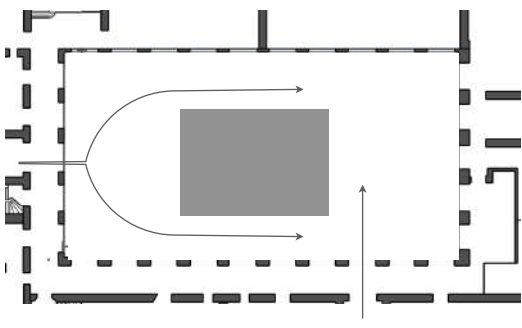


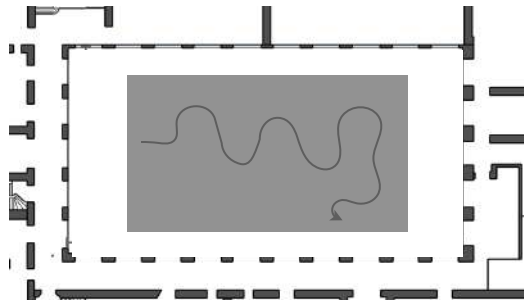
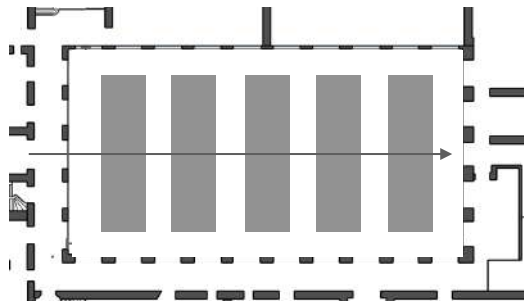
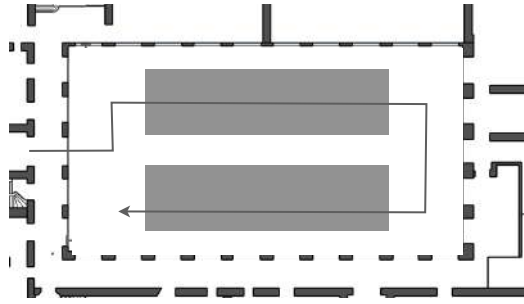
EXTERIEUR

VERS LE PROJET

PREMIÈRES INTENTIONS - LE POSITIONNEMENT

08 - TOME 1

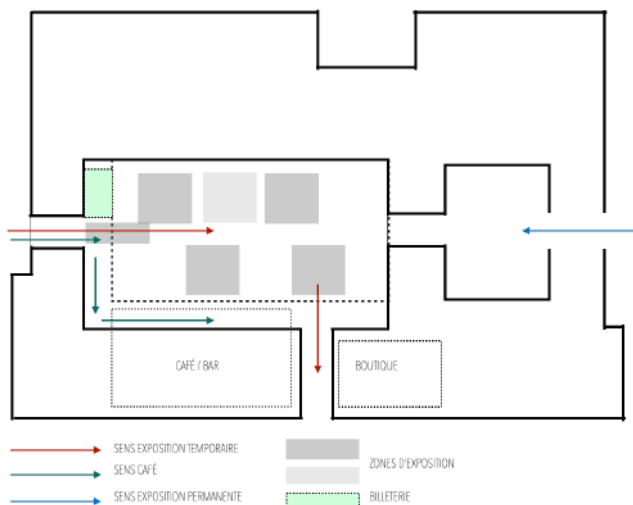
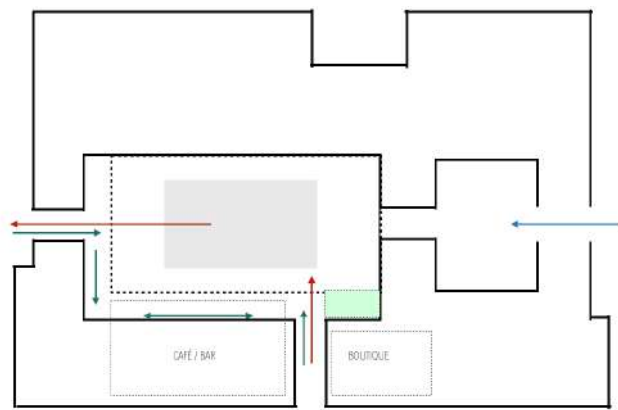




VERS LE PROFET

PREMIÈRES INTENTIONS - LE ZONING

08 - TOME 1



PARCOURS ORIENTÉ

PARCOURS À CHOIX

PARCOURS LIBRE

LA CIRCULATION

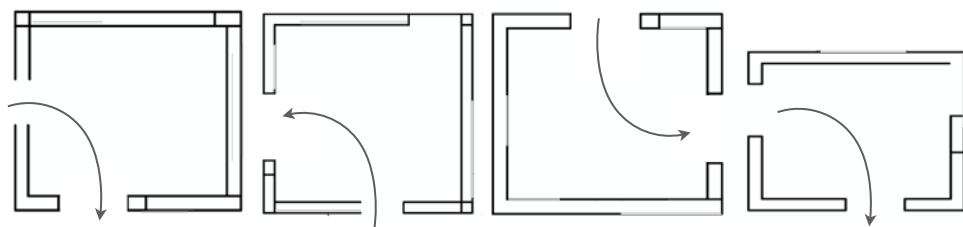
Les différents modules reprennent les formes et volumes des pièces qui composent l'appartement. Chacun doit être composé des éléments et mobilier qui la caractérise.

Ils sont tous différents les uns des autres.

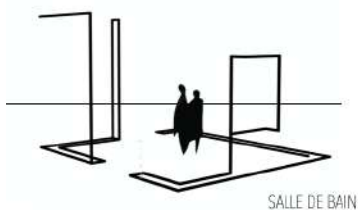
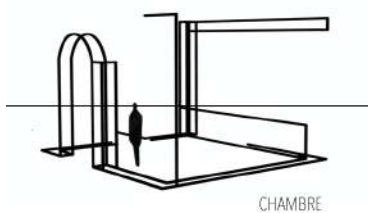
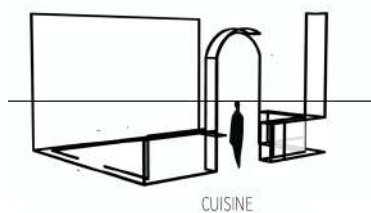
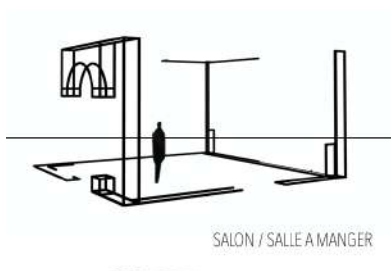
Dans un premier temps, nous pouvons nous poser la question de la circulation au sein de ses modules : ont-ils une ou plusieurs portes ?

L'avantage d'avoir deux entrées est de mieux gérer le sens de circulation de l'exposition, sans avoir besoin de revenir sur ses pas

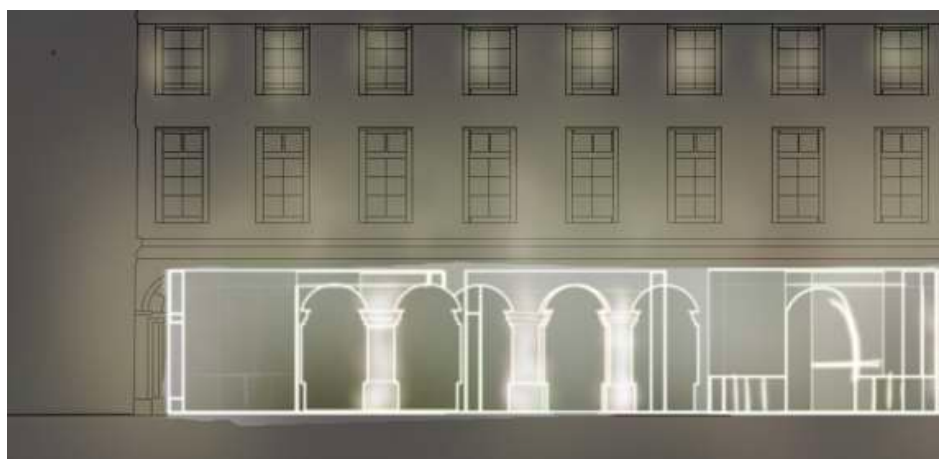
Cela fait aussi référence aux pièces des appartements haussmannien qui possèdent généralement plusieurs accès pour chaque pièce.



Le but est de travailler des modules avec un plan simple et un sens de circulation logique.



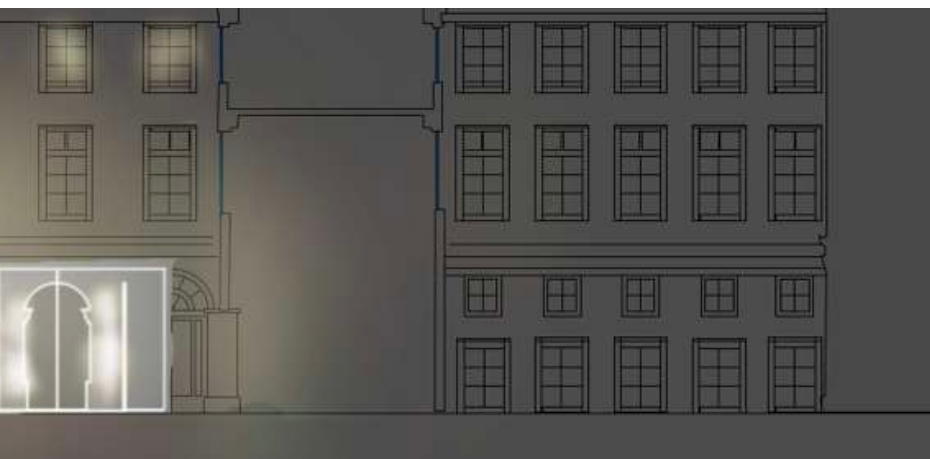
Différents test de volume et d'espace en exploitant les lignes, les vides et les pleins.



L'idée est que ce projet soit évolutif, qu'il agisse par l'actualisation, afin que ce qui n'était pas soit, et ce qui était ne soit plus. On passe de la pensée au concret et du virtuel au visible.



JOUR



NUIT

