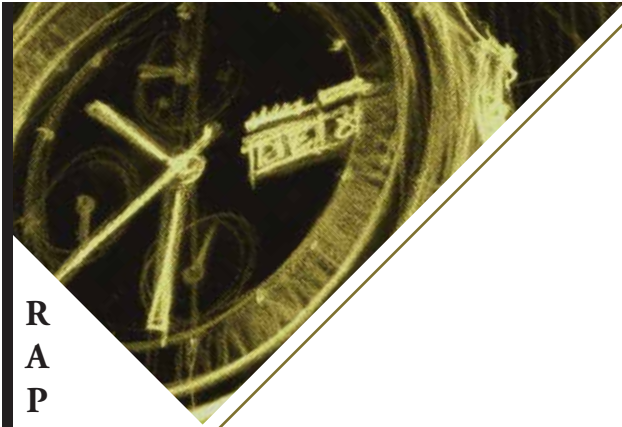




R
A
P
P
O
R
T

IMAGEZ MOI

SOMMAIRE

1- Introduction P° 2

2- Une plastique argentique \ De la photographie à la plastique P° 3_4

3- Photographiquement sociologique \ De la photographie à l'étude P° 5

4- Histoire de représenter \ De l'histoire à nos planches P° 6

5a- Concours d'image \ De l'étude au concours P° 7_8

5b- Un pictogramme d'image \ Du programme au didactique P° 9_10

6- Projet d'image \ Du sujet au rendu P° 11_14

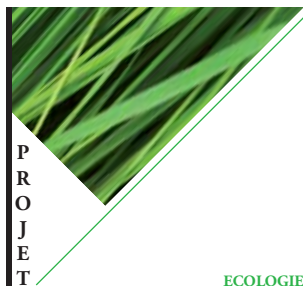
7- Image agencée \ De l'offre à la présentation P° 15_16

8- Design d'image \ Du développement au diplôme P° 17_18

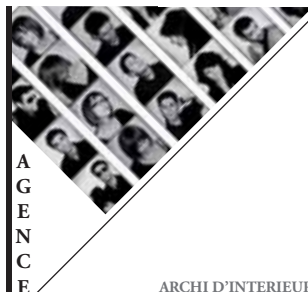
9- Image de montage d'image \ De la perspective à l'animation 3D P° 19_20

10- Conclusion \ Ouverture P° 21

Supports d'analyse \ Les sous-thèmes



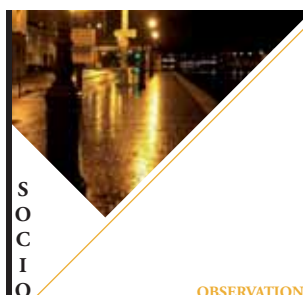
ECOLOGIE



ARCHI D'INTERIEUR



DECOUVERTE



OBSERVATION



DEVELOPPEMENT



COMPREHENSION



ETUDE DE SITE



EPANOUISSEMENT

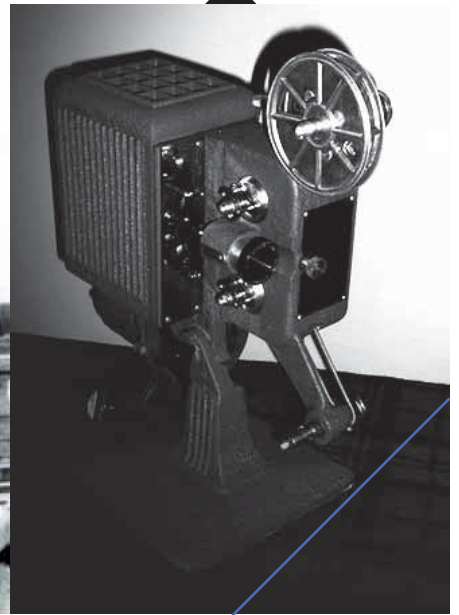
3D \ Animation 3D



Photographie



Vidéo \ Projection



INTRODUCTION

Pour ce rapport de fin d'étude j'ai décidé de travailler sur les choix qui caractérisent la présentation d'un projet. Que ce soit à l'école comme dans la vie active, un projet se doit d'être présenté avec cohérence en fonction de nos interlocuteurs.

Que ce soit un professeur, un intervenant, un jury, un patron ou un client il faut réussir à sortir les éléments qui caractérisent au mieux le sujet de départ. Savoir faire fi de certains points d'un projet pour pouvoir développer les sujets qui intéressent l'interlocuteur relève souvent de beaucoup d'humilité. En effet même si nos projets abordent souvent beaucoup de points intéressants dans leur conception, il faut savoir ne pas s'enorgueillir d'avoir développé, par exemple, un projet HQE alors que le sujet porte sur la notion de seuil. Il est donc important de bien cibler ce sur quoi nous serons évalués. Cette phase fait partie intégrante de la préparation d'une démonstration.

Chaque projet a sa propre temporalité. Celle-ci est souvent due à son niveau de complexité. Les conséquences qui en découlent amènent souvent à un travail supplémentaire sur les différents médias et outils mis à notre disposition pour une démonstration. La valeur d'un projet et sa ligne directrice forte doivent être mise en avant. Il ne serait donc pas déplacé de voir une présentation vidéo pour un projet résolument tourné vers ce moyen de communication, ou même simplement audio pour un projet se rattachant à ce sens.

Mais alors, quels sont les moyens nous permettant de savoir si l'utilisation d'un média mettra en valeur notre projet? N'allons-nous pas déprécier notre présentation?

Comment pouvons-nous définir les points sur lesquels il faut s'appuyer pour présenter notre sujet? Que doit-on mettre en avant?

Et comment comprendre les attentes de nos interlocuteurs?

Pour répondre à ces questions qui rythment notre quotidien d'architecte, je vais mettre en relation deux univers: l'école, lieu de réflexion avec une gestion du temps très souple, qui laisse place au questionnement et le monde du travail qui demande une réactivité laissant souvent peu de temps aux questions. Deux temporalités différentes qui, pédagogiquement parlant, doivent se compléter.

EPANOUISSEMENT :

2- DE LA PHOTOGRAPHIE
A
LA PLASTIQUE

Plastique, Scène de rue



Plastique, Paysage urbain



Pour tenter de répondre à cette problématique de la représentation architecturale, je tiens à commencer par la base de l'image-rie (et non de l'image), la photographie.

La photographie tient pour moi une place importante dans ma vie. Je travaille l'argentique depuis trois ans et ne cesse de vouloir évoluer dans ce domaine. C'est une porte de sortie, un moyen de s'évader du travail et de l'architecture. En effet j'ai toujours pensé que se cantonner à un domaine restreignait la créativité. De plus cette activité pousse à la balade et la rêverie.

Pour moi la photographie est avant tout une réflexion sur un sujet ou une captation d'un instant fugace et authentique. C'est sur ce point de l'authenticité que j'ai décidé de revenir aux argentiques (tous formats confondus). Avec cet outil il est très difficile de tricher. Le numérique reste l'art de la facilité, peu de personnes travaillant sur numérique seraient capables d'expliquer à quels moyens de traitements et de développement correspondent la multitude de filtres présents dans leur appareil. Hors lors d'une prise de vue posée ou non, il faut avoir en tête le résultat attendu avant de mettre l'œil dans son appareil.

C'est en cours de plastique que cette discipline est enseignée. Les thèmes abordés furent le paysage urbain, la scène de rue et la trouvaille.

Ayant une expérience de la photographie, je ne peux m'empêcher de travailler chaque cliché. Notamment du point de vue de la lumière. En effet cet élément est très important. Lors du rendu du paysage urbain, j'ai décidé de travailler une ambiance très sombre. Un temps d'ouverture très rapide avec un ciel nuageux m'a permis d'effectuer des vues menaçantes du lieu. L'emprise du ciel venait se mélanger avec la noirceur des bâtiments.

Cette approche était un ressenti sur le lieu. Un univers que j'ai vécu comme difficile, peu accueillant, neutre et oppressant. Ce sont ces ressentis que l'on retrouve dans mon interprétation du site.

Je me suis retrouvé à la limite du hors sujet pour le professeur, qui voyait en cela la négation totale des couleurs du site, qui au passage étaient très ternes, à la limite du monochrome.

Pour moi l'expression plastique est un cours réalisé

pour s'exprimer, or sur ce sujet je me suis rendu compte que l'expression à ses limites. Le hors sujet est facilement abordable lorsque l'on essaie de développer certaines voies qui sortent du sujet initial.

Dans ce rendu l'utilisation de l'outil photographique aurait pu s'arrêter à l'utilisation d'un appareil en mode automatique. Hors pour moi l'utilisation de ce mode s'avère être de la tricherie. En effet, en fonction de quoi on a décidé qu'une photographie se doit d'être d'une netteté absolue, et que le contrôle de l'exposition serait régit par des capteurs. La surexposition et la sous-exposition sont eux aussi porteurs de discours.

Dans ce sujet la photo devait montrer le lieu de manière très figurative donnant aucune place à l'expression d'un ressenti. Montrer le lieu en tant que tel.

Hors école mes photos sont évaluées sur un problème de fond, un développement peu élaboré voir un souci de réflexion en amont et mes séries de photos doivent se tenir, dans leur élaboration, dans leur construction et dans les méthodes mis en œuvres au développement et au tirage pour appuyer au mieux le sujet de départ.

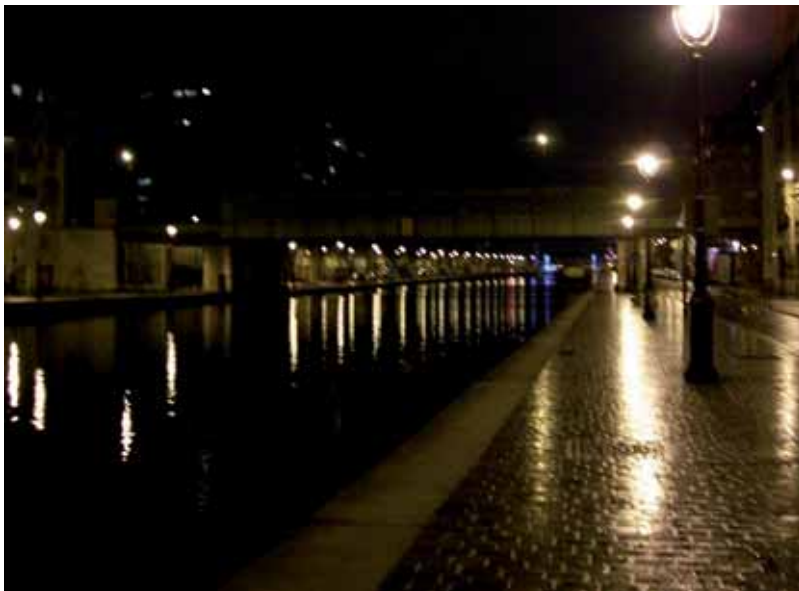
Exposition Intrusion, Paris Bastille





OBSERVATION :

3- DE LA PHOTOGRAPHIE A L'ETUDE



Quai de l'Oise

Il est intéressant de comprendre que l'image n'est rien si elle n'est pas vecteur que quelque chose. En architecture son rôle est souvent figuratif, mais se rôle n'est rien s'il n'y a pas d'étude préalable.

Lors du cours de sociologie nous avons dû réaliser une étude sur le canal de l'Ourq. Cette étude se devait d'être réalisée grâce à un journal de bord, des interviews ainsi que des observations sur le site. Reliant l'histoire du site avec sa politique actuelle et ses interactions, j'ai tenté de définir en une trentaine de pages ce qui confère ce caractère si propice à la détente et la balade.

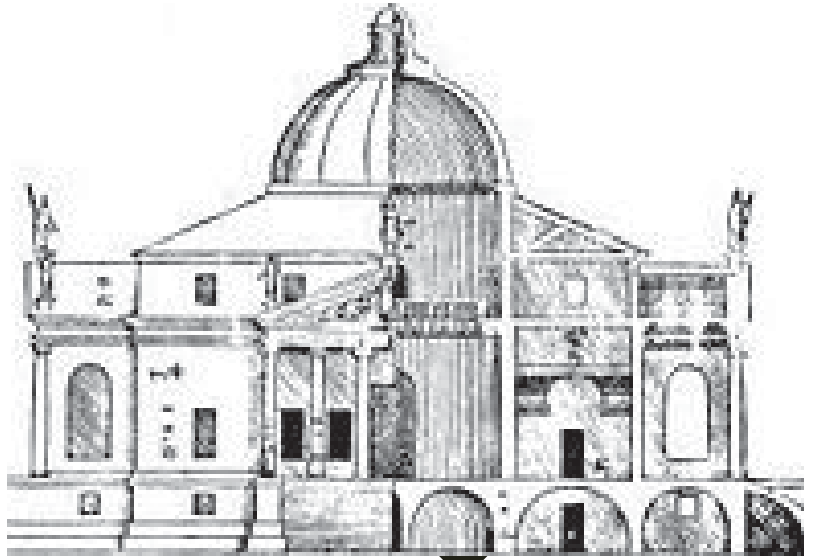
Pour ce travail un rapport photographique a permis de pouvoir fixer les différentes interactions du lieu. L'outil a permis d'appuyer l'étude. A la manière d'une photo reportage on a pu répertorier des actions propres à l'utilisation du lieu. Ici l'image a servi de support mais aussi d'aide-mémoire. En effet fixer un instant permettait de pouvoir s'y référer ultérieurement.

Le rôle ici de l'image est de montrer les choses en tant que tel. En aucun cas il fallait dénaturer la réalité. C'est un réel travail de reportage.

L'enjeu était ici d'appuyer nos dires. Mais dans ce cas l'image n'est rien sans le texte pour la traduire. L'image en tant que support de réalité s'appuie souvent d'un titre, voire d'un texte afin de pouvoir indiquer à l'intéressé ce qui se cache derrière ce cliché.

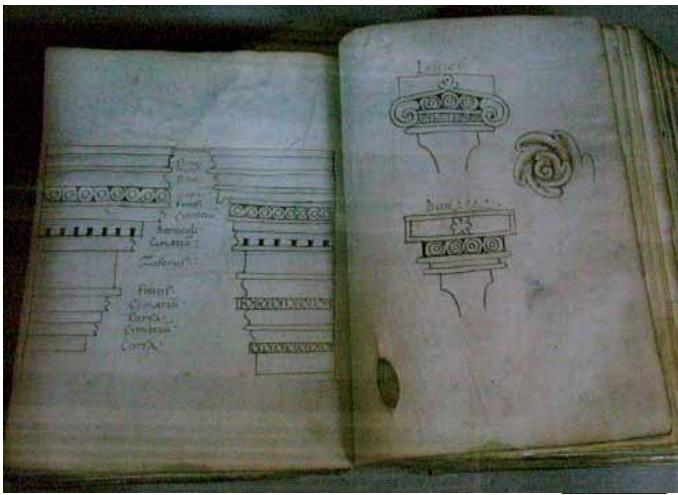


COMPREHENSION :

4- DE L'HISTOIRE
A
NOS PLANCHES

La villa rotonda de Palladio. Ici la représentation tend à nous montrer un élément de façade, d'intérieur et de coupe (détail de structure).

Ce procédé nous permet de voir plusieurs aspects d'un coup.

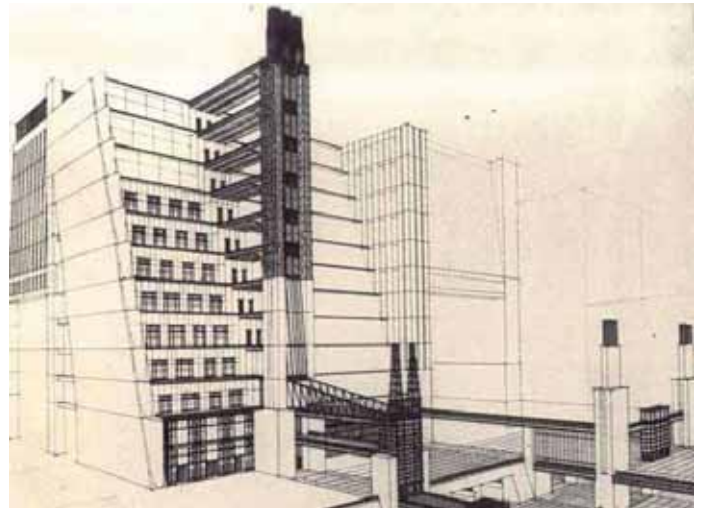


Traité de Vitruve, le besoin de retranscrire et de préserver l'art architectural. Le souci de pouvoir se référer à des détails de l'antiquité.

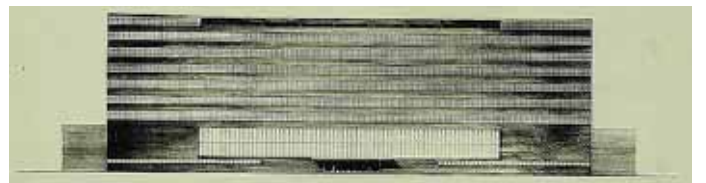
En architecture l'image se doit d'appuyer un projet. Elle doit faire comprendre à l'assemblée quels sont les points importants d'un projet. Ce projet découle forcément d'une étude préalable. On peut ainsi dire que l'image reflète une partie de cette étude.

Vous allez certainement vous demander «pourquoi revenir sur l'histoire alors que mon argumentation est déjà avancée?» Pour introduire les différents types de représentation qui nous ont été légués par nos pères. En effet l'histoire nous apprend que l'architecture ne peut se passer d'outils de représentation. De Andreas Palladio à de Portzamparc en passant par Antonio Sant'Elia nous avons toujours eu besoin de représenter par la perspective ou le plan. Dans notre milieu, les plans, les coupes, les élévations, la notion d'échelle ne vient pas de nulle part. Si on a tant besoin de représenter les choses c'est pour pouvoir déjà se faire comprendre mais aussi garder une trace.

Le traité de Vitruve lui-même comportait des illustrations. La place de la représentation étant conséquente dans notre domaine il faut comprendre comment s'en servir à bon escient.



Antonio Sant'Elia, le dessin appuyait sa pensée.

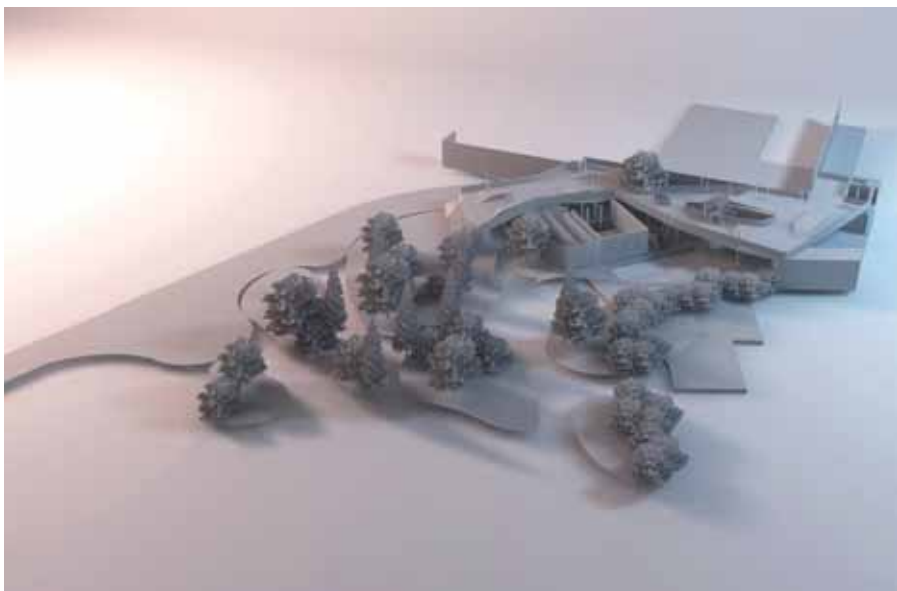


Mies van der Rohe, Reichsbank, 1933, Projet non construit. L'élévation tendait à montrer le côté imposant de cette banque.



ETUDE DE SITE :

5a- DE L'ETUDE AU CONCOURS



Axonométrie extérieur du projet



Création d'une nouvelle entrée



Création d'une galerie

Dans les pages précédentes on a pu se rendre compte de l'importance d'étudier le site du point de vue de son implantation mais aussi du point de vue des interactions et des échanges humains inhérent à celui-ci. Lors de l'évaluation d'un projet il est important que les interlocuteurs ressentent que cette étude a bien été menée. Un projet doit impérativement prendre en compte ces données. Pour appuyer ce discours je tiens à présenter ici un concours réalisé cette année hors école. Il s'agit de l'aménagement d'une des entrées de Roland Garros. Le texte qui suit est un exemple de l'étude préalable et de l'étude du site.

[...] Suite à la prise de connaissance du concours et de son règlement, nous avons tout d'abord commencé à réfléchir sur le site par l'intermédiaire des documents fournis.

Des points importants apparaissaient très clairement à la lecture des plans ainsi que des vues aériennes.

Le site proposé manque d'organisation et de clarté dans la lisibilité des espaces extérieurs. Le parc étant bordé de stands et constitué d'une végétation dense, les accès et entrées des différents cours deviennent peu lisibles.[...]

[...] Lors de notre visite du site nous avons confirmé dès l'arrivée les différents points développés au pare avant. Afin de consolider notre dossier nous avons cherché à prendre un maximum d'information auprès du personnel présent sur le site. Ces données nous ont été précieuses, elles nous ont aidés à comprendre le fonctionnement du site en période de tournois et hors tournois. classé monument historique, ainsi que celui du musée.[...]

Pourquoi ces phrases toutes simples nous ont aidés à définir notre programme?

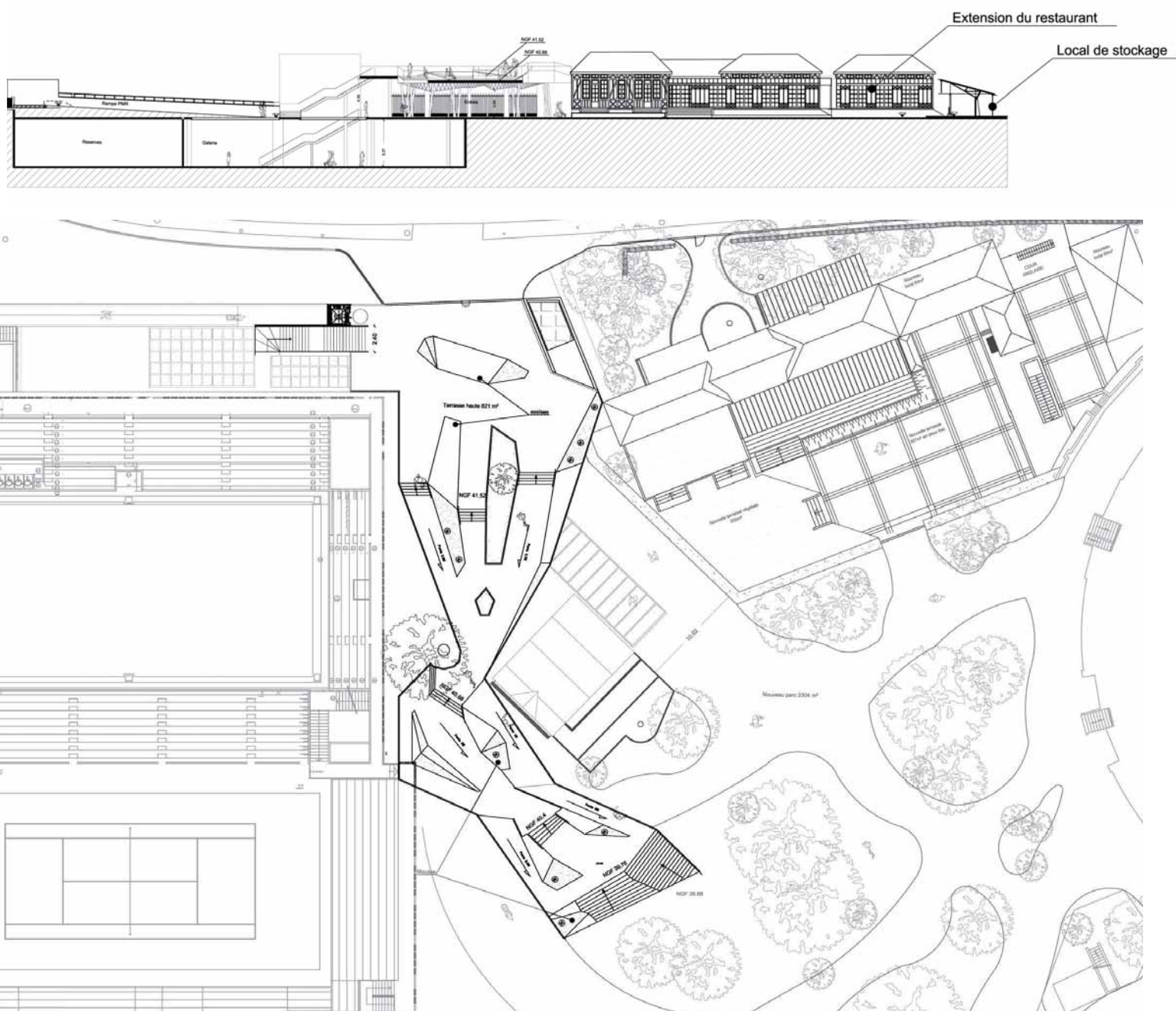
Lors d'un projet la prise en compte du personnel occupant un site, nous aide à définir certains points sur son utilisation.

Ici pour notre proposition on a tout de suite pu mettre de côté certaines réflexions qui auraient pu être trop radicales vis à vis des utilisateurs permanents. Cette étude préalable nous a permis de nous orienter vers des solutions plus raisonnables et résolument encrées dans l'image de Roland Garros.

Mais cette étude ne s'arrête pas là. Nous avons aussi ciblé le jury.

En effet bien avant l'étude du site nous avons pris connaissance des personnes qui nous évalueront afin de tenter de déterminer leur niveau d'exigence et leurs antécédents architecturaux.

Si cette technique oriente certains de nos choix tout en faisant fi de certaines de nos idées, elle n'en reste pas moins efficace pour déterminer certains points de nos rendus. Comme par exemple le choix du média voire même la manière de transmettre nos idées au jury, et c'est sur ce point que nous allons nous attarder par la suite.



ETUDE DE SITE :

5b- DU PROGRAMME AU DIDACTIQUE



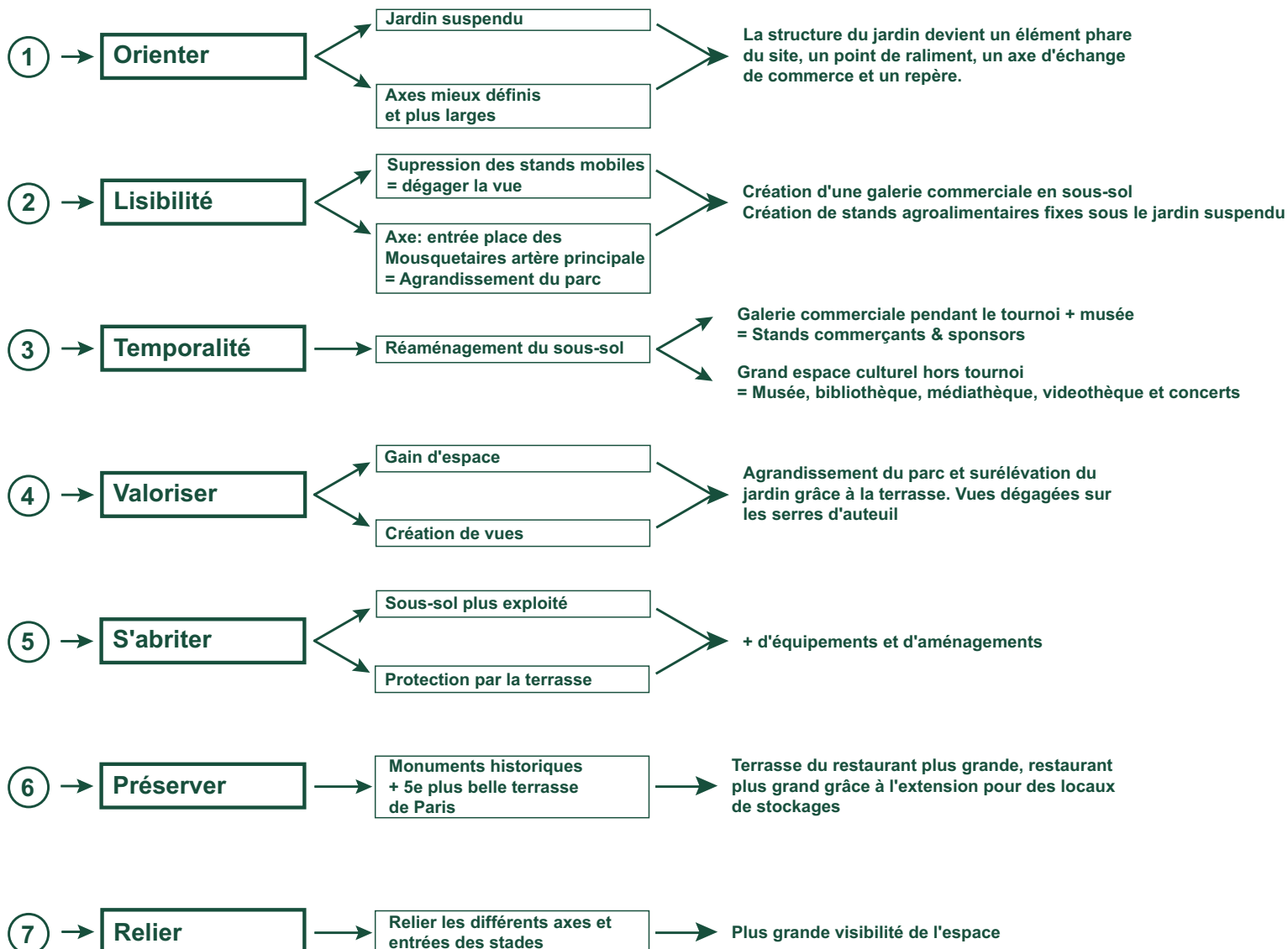
Axe principal, le jardin

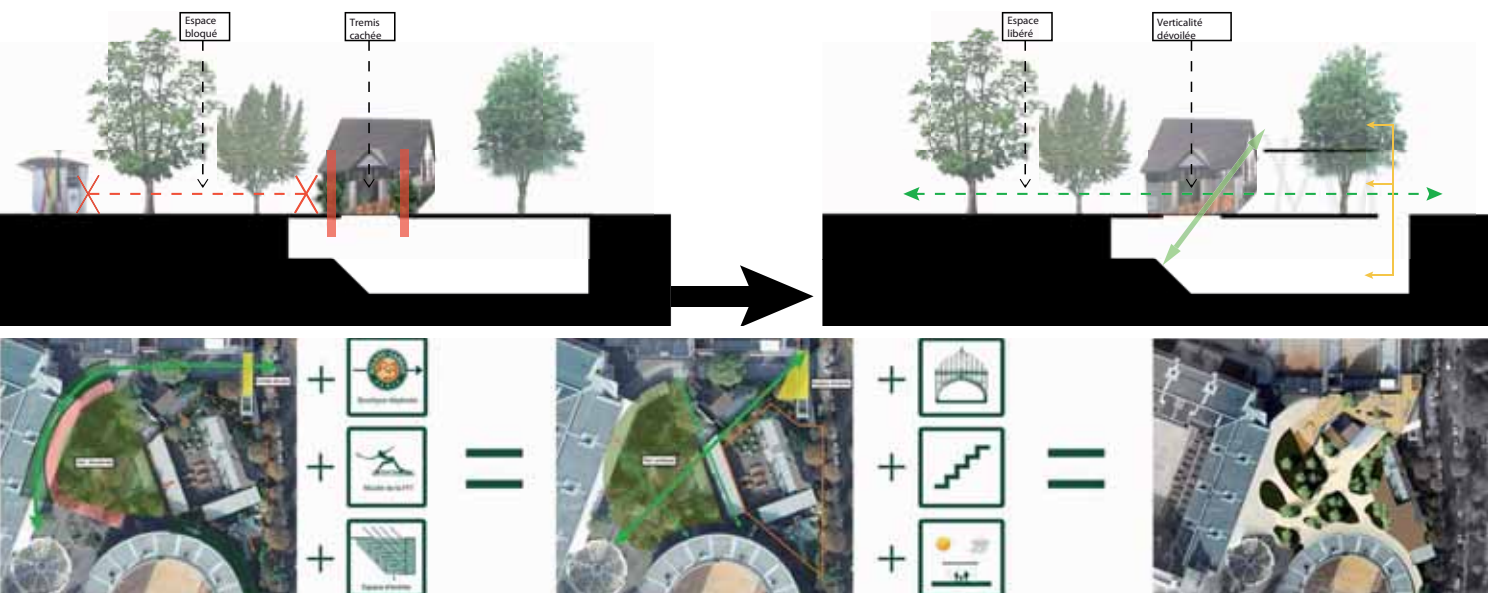
Tout d'abord je tiens à rappeler l'objet du concours. Ceci a pour but de définir ce qui nous a poussés à utiliser une méthode didactique pour notre présentation.

Le sujet était le suivant:

Le concours consiste en un concours d'idées ouvert

à tous les étudiants en architecture de France pour la conception virtuelle d'un nouvel espace qui sera nommé pour le concours « Musée de la FFT et sa zone historique » dédié à la rencontre et à l'échange ouvert à tous, non seulement pendant le tournoi de Roland-Garros mais également tout au long de l'année.





Diagrammes d'organisation

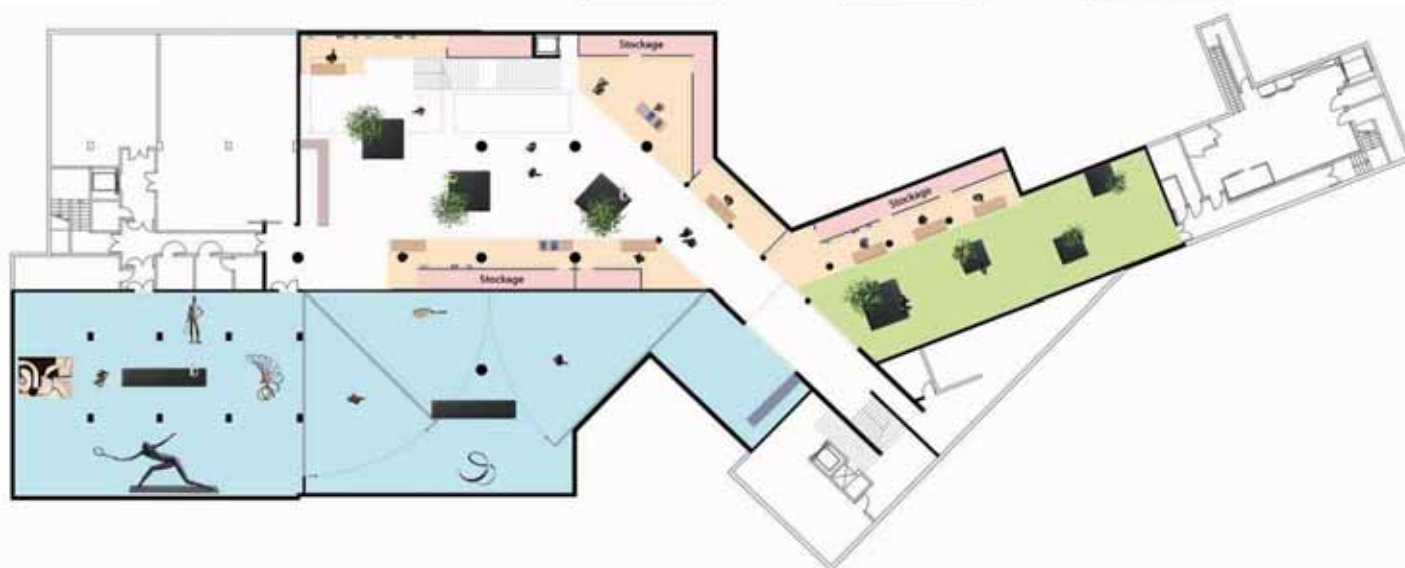
C'est ainsi que, tout en intégrant la vocation première du site (le tennis), ses contraintes fonctionnelles, ses équipements, son calendrier... mais aussi sa vie hors-tournoi, le projet devra proposer une architecture originale, inventive et créative, éco-efficace. Programme fonctionnel minimal sur lequel les candidats seront libres de poser un regard critique sous réserve d'apporter un meilleur développement du concept de Musée de la FFT et sa zone historique.

Ce projet m'a apporté beaucoup car, encore une fois il a fallu cibler au mieux les attentes et tenter de comprendre sur quels points nous serions notés. Mais lors d'une présentation de projet la plupart du temps nous sommes présents, ce qui permet de pouvoir faire passer

notre message oralement. Or dans le cas présent le jury se réunissait sans nous et devait regarder en une journée 400 projets. L'image était le média le plus cohérent pour accrocher le jury et lui permettre de s'attarder sur nos planches. Le choix de faire de belles 3d est donc venu naturellement, celles-ci ont été mises en valeur par leur place dans les planches. Une belle image reflétant au mieux le projet est très importante.

Mais le point le plus important est l'explication de notre démarche. Et sur ce point nous avons choisi de travailler sur le diagramme et le pictogramme. En effet une présentation didactique claire et précise permet en un coup d'œil de comprendre les bases de notre réflexion. Et pour un jury c'est primordial de ne pas passer trop de temps à analyser.

Le Tournoi =





ÉCOLOGIE :

6- DU SUJET AU RENDU



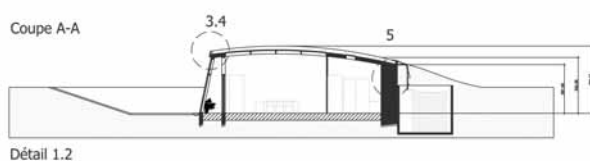
The Earthship

Dans cette étude deux projets de maison sont mis en relation. Elles sont relativement différentes mais pas au niveau de leur conception. Elles sont toutes deux des maisons écologiques fondées sur un même principe.

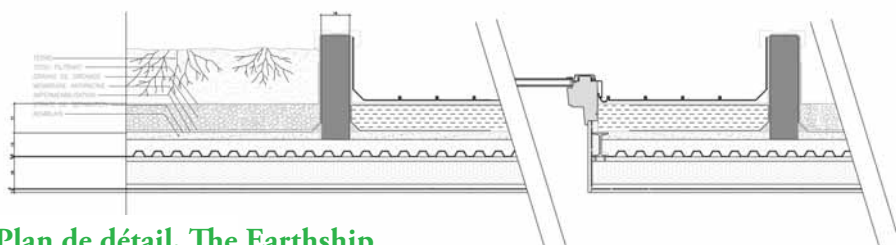
Le projet «earthship» tient déjà en son nom tous les gènes d'une maison à énergie positive. En effet les earthships sont des constructions réalisées grâce à l'utilisation de pneus et de bouteilles. Ces maisons peu conventionnelles se servent de l'inertie terrestre afin de réguler la température intérieure. Enfouis à cinquante pourcent sous terre, les murs en pneu sont remplis de terre et les plénums sont réalisés grâce à des canettes emprisonnées dans des banches d'argile. La façade sud se voit dessinée par une double verrière permettant l'implantation d'une serre. Cette serre vient recréer un sas où la température est souvent élevée. Le principe est de pouvoir réguler la température des pièces à vivre grâce à l'utilisation de la ventilation. Des ouvertures situées en hauteur sont complétées d'une canadienne afin de pouvoir faire circuler l'air de la serre jusqu'aux pièces les plus reculées.

Le jour la température fraîche de la terre vient à être rehaussé par la température de la serre et inversement la nuit. Dans les faits ces maisons confèrent une température d'utilisation à l'année de 14°C. Les apports énergétiques complémentaires viennent être ajoutés grâce à l'utilisation de panneaux photovoltaïques. Des installations de récupération et de purification de l'eau viennent s'ajouter à la conception du projet pour être sûr d'afficher des consommations basses toute l'année. Ces maisons se veulent peu gourmandes, on préférera donc souvent des poêles à bois à une installation domotique élaborée pour réguler nos consommations. Si ces maisons sont nées d'une même réflexion de ma part, il n'en reste pas moins que les sujets de départ sont très différents.

Pour le projet « earthship », la priorité du sujet était de réaliser une maison écologique, mon penchant pour ce type d'habitat m'a donc automatiquement orienté dans cette direction. Par contre pour « MVH (my vibration home) » le sujet était tout autre. Il s'agissait de développer notre maison à partir de plans vibratoires définis grâce à des expériences sur nous-mêmes.

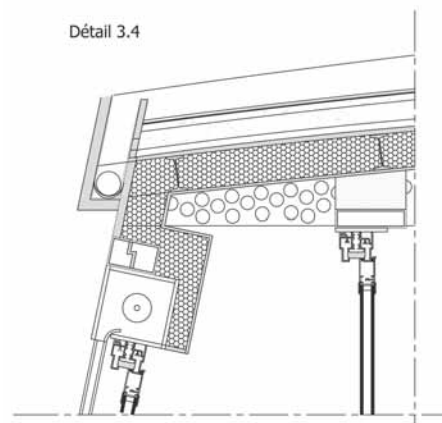


Détail 1.2



Plan de détail, The Earthship

Détail 3.4





En fond, Plan Vibratoire M.V.H
A droite, Rendu 3d M.V.H

Ces dessins vibratoires étaient censés nous faire réaliser des plans qui définiraient au mieux ce que nous ressentons au fond de nous. C'est ensuite par moi-même que le projet de faire une maison écologique est venu. «Quitte à faire une maison pour nous, autant qu'elle nous ressemble le plus possible.»

Je me suis donc confronté à deux évaluations complètement différentes sur deux projets relativement proches.

Sur la présentation de «the earthship» ma présentation a tourné autour des moyens mis en place pour créer une maison écologique. J'ai développé lors de la présentation tout ce qui pouvait toucher de près ou de loin à l'écologie, mettant de côté des points comme l'organisation des pièces, l'agencement d'intérieur et l'intégration au site. L'échelle humaine voir même des détails comme le bien-être procuré par l'utilisation d'un tel logement n'est pas rentré en compte, seul les principes constructifs et les gains d'énergies ont été mis en avant.

Lors de cette évaluation peu de questions me furent posées par le jury, car beaucoup d'éléments annexes sont venus soutenir mon discours afin d'appuyer sur le fait qu'une maison comme celle-ci fonctionne réellement.

Le support de ces deux présentations était papiers. Les plans présentaient, variés du 1.1000e pour les implantations, au 1.10e pour les détails. Sur le projet «earthship», on pouvait voir beaucoup de détails mis en avant. Tandis que pour le projet M.V.H les plans se limitaient aux différents niveaux. Leur niveau de détail restait de l'ordre de la représentation de l'organisation des espaces soit, 1.200e.



Salle à manger M.V.H



ÉCOLOGIE :

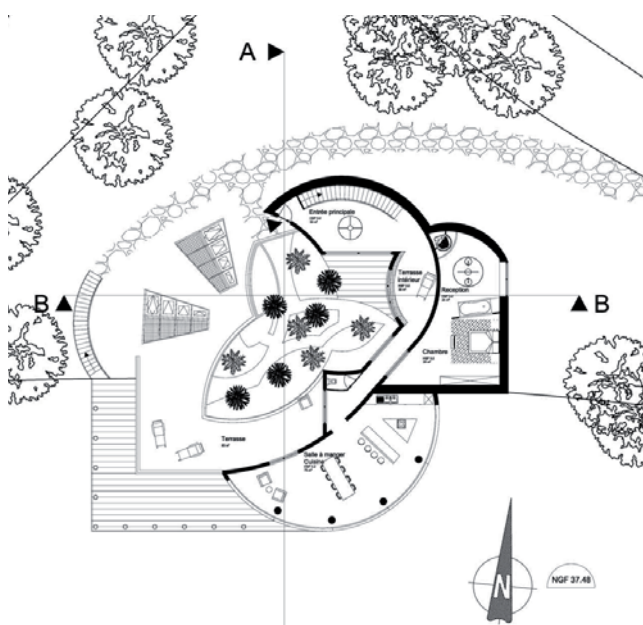
6- DU SUJET AU RENDU



Terrasse M.V.H



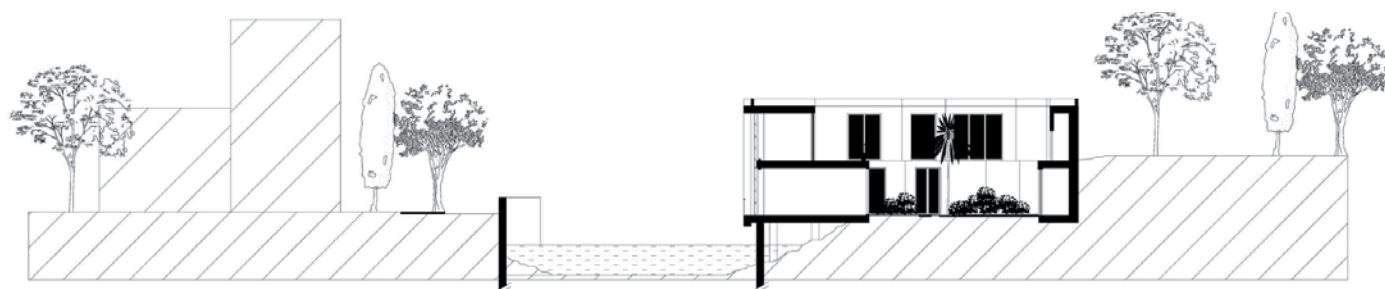
Présentation de projet Mr Chaudhuri



Le projet M.V.H portait essentiellement sur nos ressentis et nos émotions face à l'appréhension de l'espace. Nos projets étaient à l'échelle de l'émotionnel et du rapport aux sens. Le jury s'enthousiasme donc beaucoup de nous voir retranscrire nos émotions dans un projet qui tendait à nous définir. Le discours était donc très profond et personnel. L'implication dans le projet se voulait complète, par la mise en volumes d'espace nous représentant. Le programme était développé par nos soins. Le site, les hauteurs sous plafonds, le nombre de niveaux et le dimensionnement des espaces étaient définis par nos modes de vie. On pouvait donc retrouver des images d'ambiances intérieures.

Le cahier des charges étant le nôtre, le jury ne pouvait pas réellement critiquer nos choix. Le projet étant la représentation intime de notre idéal de vie, et les techniques structurales n'étant pas pris en compte, le cahier des charges restait pauvre. Il se composait donc des différents éléments demandés: plans, coupe, implantation et perspective d'intégration. Dans la mesure où l'échelle des plans était petite, il était difficile de faire une erreur de représentation. La seule difficulté de ce jury était due au fait de parler de soi.

Alors comment ce projet a-t-il pu être noté? Grâce au travail en amont.



Plan et coupe M.V.H

En effet, pour son cours Mr Chaudhuri nous a fait réaliser des expériences. Celles-ci ayant pour but de nous révéler, plus l'investissement dans les expériences satellites était grand, plus la note était haute. La qualité du rendu rentrait aussi en compte. Le savoir-faire de l'étudiant, la nouveauté du projet et l'évolution du développement était pris en compte, chaque passage avec les professeurs est noté afin qu'il puisse s'y référer lors de l'évaluation. La note finale est globale et prend en compte la totalité des interventions sur toute la durée du développement du projet.

Pour le projet «earthship», c'était un tout autre système d'évaluation. Mr François Philippe ne demandait pas une présence et un suivi des séances. Le travail était noté sur le rendu final. L'évolution du

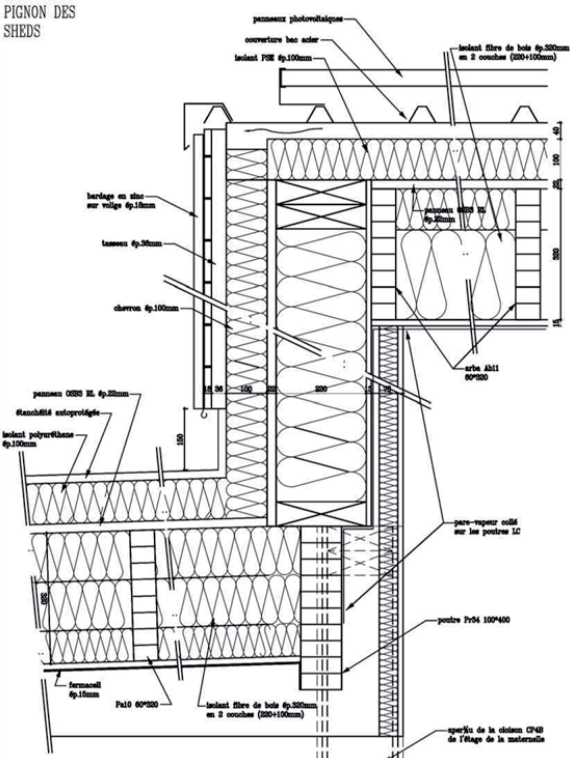
projet se faisait avec ou sans l'appui des professeurs, ce qui ne permet pas de noter un progrès dans le projet au fil du temps. Les différentes temporalités du projet étaient donc très marquées. Un temps pour définir le projet, un pour le développer et un pour le noter. Ce principe ressemble beaucoup au travail demandé en concours ou en agence, seul le final compte peu importe les manières d'y arriver. Ce qui lors de présentations peut s'avérer fatal, car l'étudiant peu très vite se retrouver en porte à faux lors de l'oral. Sur ce projet ceux qui n'avaient en aucun cas évoqué des principes de conceptions écologiques accompagnés de schémas et détails constructifs, n'ont donc simplement re-développé les éléments manquants. Sur ce projet on se rend bien compte de l'importance du plan de détail comme élément de compréhension.

Salon
Earthship



Détail sur pignon

COUPE SUR
PIGNON DES
SHEDS





A
G
E
N
C
E

7- ARCHI D'INTERIEUR :

DE L'OFFRE
A LA
PRESENTATION



Suite princière

En agence on peut très vite se retrouver en situation délicate avec un client. En effet on doit lui faire comprendre au mieux nos intentions pour son projet. En architecture pour du projet d'extension ou de conception d'habitat, une 3d du volume final peut suffire à satisfaire le client. Par contre lorsque l'on passe en architecture d'intérieur il faut tout de suite traiter le matériau. Et là, une 3d de qualité est exigée.

Les images du projet de la page de gauche sont celles d'une aile de l'ambassade de Côte d'Ivoire accueillant la suite princière ainsi que des suites pour les invités. Lors des échanges avec les clients à propos de ce projet on a très vite compris qu'il faudrait avoir un niveau de représentation très élevé afin de séduire cette clientèle habituée à l'excellence. Il a donc fallu faire comprendre au 3diste de l'agence que le photoréalisme était de mise. Le client, très familier au luxe avait des avis bien arrêtés sur le sujet. Il était donc très difficile de lui faire

faire accepter certaines de nos proposition sans qu'il puisse juger directement de l'esthétique de celle-ci. Il a donc fallu travailler quasiment en temps réel pour monter ce projet. Les 3d devant sortir très rapidement pour pouvoir valider les choix, il a fallu être très efficace et laisser de côté l'argumentation qui, sur ce projet, ne faisait que rebuter le client, il avait besoin de voir pour comprendre. Dans ce genre de cas un croquis retouché sur Photoshop ne s'avère pas très séduisant pour le client.

Gérer des clients, que ce soit en agence ou en freelance, est l'une des parts les plus intéressantes du métier. Chacun d'entre eux nous donne des objectifs différents ce qui vient pimenter les projets, et surtout aiguïser notre créativité. En effet chaque projet nous pousse à bien connaître notre cible et pousse notre créativité dans ses retranchements. Il est assez difficile de comprendre les intentions d'une seule personne. Nos propositions

Suite invités rococo

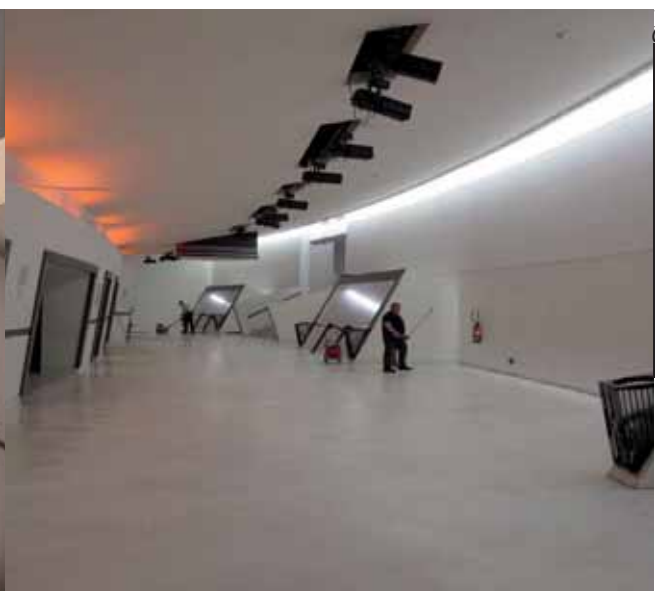


Suite invités contemporaine





Le foyer du palais des congrès, Paris



Le foyer du palais des congrès, Existant

doivent être précises et prendre en compte la personnalité de chacun d'entre eux. Sur des projets de plus grande envergure le défi n'est pas le même. Comme peut en témoigner le sujet suivant.

Lors d'un travail freelance pour l'atelier MG (Marcela Garin), j'ai dû travailler sur la réfection de l'espace tampon entre le hall du palais des congrès et le grand amphithéâtre du Palais des Congrès. Ce travail, très enrichissant, m'a beaucoup appris.

Le défi ici était de plaire à une commission qui se réunit qu'une fois par an pour voter les budgets du palais des congrès. Notre contact sur place tout au long de du développement de ce projet aura pour mission de présenter notre travail afin de le faire accepter.

Il s'agissait de réaliser la réfection du foyer. Le coût de cette intervention étant très élevé rien que pour l'aménagement PMR, il a fallu faire preuve de beaucoup de ténacité et d'idées pour embellir l'espace existant à moindre frais. La tâche relevant de la phase APD nous a contraint à bien calculer le coût de chaque

intervention afin de rendre le projet réalisable.

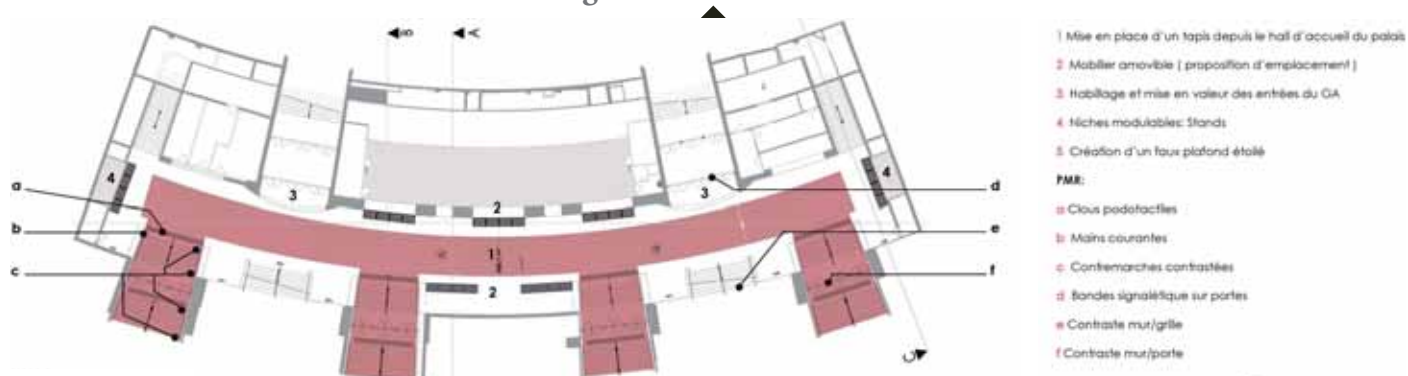
Si nous n'avons jamais pu voir la commission, les pièces fournies à l'évaluation étaient essentiellement graphiques.

En effet, à part des plans très simples représentant par des zonages les différentes interventions sur le projet, le document fournis mettait en avant nos 3d afin de séduire le client. Les plans eux se voulaient très didactiques grâce à l'utilisation de la couleur rouge pour marquer les zones d'interventions (PMR par exemple).

Il faut comprendre aussi que peu de client peuvent interpréter des plans correctement. Ce langage reste propre à notre discipline. A l'inverse les images et les chiffres leur parlent beaucoup c'est pour cela que l'outil 3d reste indispensable dans notre métier. Il permet de ne pas perdre trop de temps en explication lors de la présentation et de se faire comprendre plus facilement.

Mais si le média 3D aide il reste un moyen de communication tout aussi efficace, la vidéo.

Plan général des interventions



DEVELOPPEMENT :

8- DU DEVELOPPEMENT
AU
DIPLOME

Diplôme de design

Le design est une matière qui demande beaucoup de tests et de recherche. Lorsque l'on développe un projet de design il faut apprendre à comprendre les matériaux avec lesquels on travaille. Mais pas dans le même sens que celui de l'architecture. En effet l'échelle étant complètement différente, la mise en œuvre de matériaux, quelque fois similaire à ceux de l'architecture, change radicalement. L'imbrication des matériaux utilise des procédés complètement différents. Mais ce qu'il y a de plus passionnant dans le design c'est de découvrir certaines particularités d'un matériau qu'on n'aurait jamais soupçonnées.

Le projet présenté ici est un de mes diplômes passé à Lissa Rennes. C'est une cloison bibliothèque réalisée en papier. Pour arriver à ce résultat j'ai manipulé du papier pendant quatre mois. L'origami a été l'une des pistes explorées. C'est en étudiant cet art que j'ai pu développer mon système. Chaque alvéole de la cloison est composée d'un pliage particulier. Une fois mis

bout à bout, les pliages forment un module. C'est ce module qui, une fois assemblé, vient créer la cloison. Il a été très difficile de comprendre comment faire tenir debout du papier de 200 grammes grâce au pliage. L'exercice, assez périlleux, a fini par devenir très intéressant lorsque je me suis rendu compte que le papier était très résistant lorsque l'on exploite sa verticale. En effet c'est cette verticale qui m'a permis de pouvoir créer la fonction bibliothèque de cette cloison.

Pour ce diplôme de design j'ai décidé de faire une présentation vidéo. Cette présentation avait pour but de retracer toutes mes recherches pour finir sur le mode d'emploi et la méthode de mise en place de cette cloison.

Sans l'outil vidéo il aurait été très difficile de montrer les différentes étapes de production de l'objet.

En effet le fait de travailler sur les différentes utilisations du papier incluait le fait de devoir manipuler le matériau. Ces différentes manipulations une fois

Essais



filmées m'ont permis de pouvoir argumenter librement sur mon diplôme, me libérant ainsi l'esprit. Comme toute l'évolution était montrée dans la présentation j'aurais très bien pu ne rien dire et laisser le jury regarder la vidéo, mais le but n'était pas celui-là. Cet outil m'a permis de pouvoir effectuer des transitions entre mon discours et la démonstration sur la cloison taille réelle.

Le jury de ce diplôme était composé de deux architectes et deux designers. Les méthodes de mise en œuvre du produit et la cohérence du projet avec son matériau étaient très importantes. La bonne utilisation des médias tenait une place importante à Lisaa, qui est aussi une école de graphisme, la communication était donc une part importante du diplôme. Je constate d'ailleurs que l'utilisation de ce média reste peu habituelle en école d'architecture.

Si l'utilisation des médias avait une place si importante c'est qu'on nous a très vite appris à nous vendre. Le book était notre argument commercial premier, nos planches de diplôme reflétaient très bien cet engouement pour la communication et l'édition. Lors des diplômes les intervenants trouvaient nos planches très captivantes et agréables visuellement.

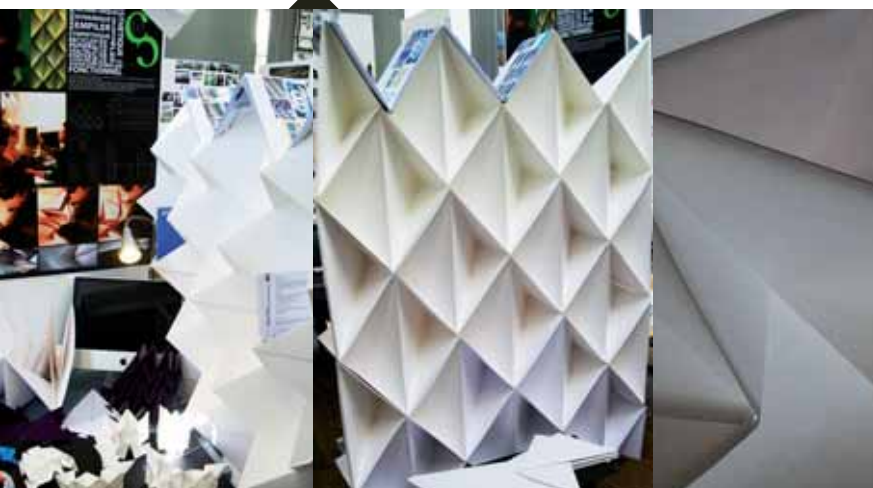
Un professeur de l'école d'architecture de Rennes a même jugé qu'elles auraient très bien pu faire l'affaire pour des concours d'architecture tant la qualité des 3D était bonne et le développement des projets proches de ceux de l'école d'architecture.

A notre époque il est formidable de voir qu'on a un grand nombre d'outils à notre portée pour développer et présenter nos projets. Même s'il est vrai que la vidéo reste beaucoup plus utilisée par les graphistes, il est important de comprendre que ce média peu faire passer une information sur de gros projets en quelques secondes (exemple: vidéos de présentation des projets pour le grand Paris). Mais cette outils de communication reste pas moins difficile à gérer et surtout peu nécessaire à notre niveau d'architecture. Il conviendrait plus à une étude de site ou de sociologie, voir une présentation de site.

Mise en situation



Présentation du diplôme





3
D

DECOUVERTE :

9- DE LA PERSPECTIVE

A
L'ANIMATION 3D



A corps perdu: image 3d personnel

Comme on a pu le voir plus haut, l'image et la présentation sont pour moi très importantes. Depuis cinq ans je me donne la peine de faire une 3d pour chacun de mes projets afin de réaliser des présentations d'un niveau acceptable en tentant toujours d'égaler une présentation concours. La deuxième raison est d'alimenter mon book. Cette technique s'est avérée très payante. En effet un book bien fait et de belle qualité donne tout de suite bonne impression sur votre travail, un employeur ne peut qu'en être conquis. Cet élément fait partie intégrante de nous, il se doit d'être représentatif de notre travail et de notre personnalité. Si la mise en page est soignée et rigoureuse, ça montre de vous que vous l'êtes-vous aussi.

Mais l'image aussi forte qu'elle puisse être peut déprécier votre travail. En effet il ne faut pas perdre de vue que nous sommes architectes. Ainsi j'ai pu voir des projets de maison qui étaient totalement occultés par la présence d'une voiture dans l'allée par exemple. Il ne faut pas chercher à envahir l'image d'éléments perturbateurs mais à présenter notre projet le plus efficacement possible.

C'est grâce aux 3d d'architecture que je me suis découvert une réelle passion et un réel potentiel pour la 3d. Et mon book étant rempli de ces éléments on m'a souvent appelé pour réaliser des 3d de concours voir de l'animation. L'animation 3d m'a d'ailleurs servis pour certaines présentations de projet, voir même de td de construction. Cette élément permet à l'assemblée de comprendre très facilement (il suffit de regarder) il y a un côté très didactique avec ce média.

Mais cet outil me permet aussi de réaliser des univers qu'il serait impossible de réaliser par la photographie argentique, ce qui me permet d'allier les deux. Ainsi j'ai pu très facilement axer mes recherches sur le 'corps blanc' dans l'espace et développer des univers parallèles à la réalité très criante de mes photos, les deux s'alliant pour compléter mon étude.

A ce média s'ajoute l'animation, mais pas en tant que présentation de projet mais l'animation compositing 3D, je travaille depuis maintenant trois mois à la réalisation d'un court métrage personnel appuyant mes recherches photographiques et 3D.

40 Logements: Elévation 3d



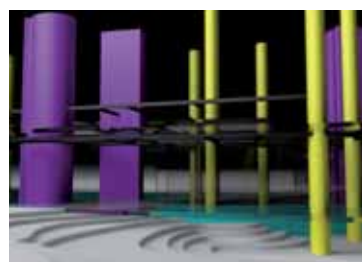
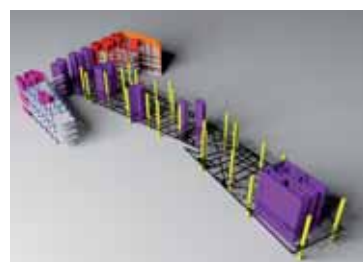


40 Logements: Pers 3d

Il est intéressant de voir à quel point l'image me fascine. Elle me permet de relâcher la pression (par la photo) ou de recréer des univers (3D) pour m'évader, voir des histoires (animation) pour faire travailler mon imaginaire.

Sur cette partie il n'y a pas de réel évaluation possible, on est vraiment dans la séduction et si l'interlocuteur en face n'aime pas, il n'y a pas réellement de possibilité d'argumenter.

Lors d'une présentation d'architecture je mélange souvent le dessin à la 3D afin d'être sûr de séduire un maximum de personnes dans le jury. Mais mes dessins restent à l'état de ruff je passe très vite à l'étape séduction par la 3D. Le ruff et le dessin étant pour moi une étape de conception plus que de présentation. J'ai très vite compris qu'un projet quel qu'il soit, même si son élaboration est très poussée et très juste peut tout de suite être déprécié s'il est mal présenté. C'est pour ça que l'outil 3D est pour moi indispensable.



Td construction:
Structure du Quai Branly



White world: Animation 3d personnel



Tower: Animation 3d professionnelle



CONCLUSION \ Ouverture

Notre croisière dans l'architecture sera bordée d'images, de représentations et de dessins. Tout au long de mon apprentissage j'ai pu constater que même si nous sommes dotés d'un grand nombre d'outils pour communiquer nos projets, l'image telle qu'elle soit reste le meilleur vecteur d'intentions. En effet, le dessin assisté ou non par ordinateur, qu'il soit 2d ou 3d permet d'exprimer les points essentiels d'un projet. Il faut seulement faire attention à bien mettre en avant les points importants et savoir laisser certains axes secondaires de côté. Ce choix s'effectue souvent en fonction du cahier des charges afin d'y répondre au mieux. Des écarts peuvent être permis s'ils sont en totale cohérence avec votre projet, et si on est sûr de pouvoir argumenter notre décision.

Le choix de la représentation arrive en toute fin d'un projet. Mais ces représentations finales est en fait une évolution d'une ébauche de départ. En effet lors du développement d'un projet la représentation fait partie intégrante de son développement. L'image en tant que dessin, en tant que plan voir même en tant que collage est l'outil de communication essentiel de l'architecte. Sans cet outil il n'y a plus de communication possible.

C'est pour cette raison qu'une représentation doit être réfléchie et soignée, elle est le vecteur de notre pensée, c'est ce qui permet de nous faire comprendre. L'image nous permet de communiquer entre nous mais, est aussi la passerelle entre l'univers des architectes et le monde extérieur.

Il n'y a pas de guide précis pour faire une présentation d'architecture cohérente, il faut juste savoir dans quelle condition va être présenté le projet, pour tenter de le mettre en valeur.

Dans le cadre de la photographie on peut aller jusqu'à des réactions émotionnelles. Il est donc possible de faire passer un message par la représentation de notre projet. Par exemple on ne voit jamais de projet présenté sous un ciel nuageux, parce que notre projet est forcément porteur de soleil. De même que les personnages présents dans l'imagerie ou sur les coupes, sont toujours souriants.

Alors si l'image peut être porteuse d'un message, on peut se demander si, appliqué à l'architecture, elle peut créer chez le spectateur un sentiment pouvant influencer son choix en notre faveur.

Jean-Marie Massaud, éditions daab, Design is nothing. Life is everything

Je cite ici qu'un ouvrage de ce designer, mais il m'a accompagné dans beaucoup de mes projets. Je trouve qu'un architecte n'est rien s'il ne rêve pas, l'imagination et la rêverie étant une des armes de la création. J.M Massaud n'hésite pas à se décrire comme un inventeur utopiste, c'est là une des forces qui fait avancer. Les projets utopistes n'ont rien à envier aux projets concrets. Le bâtiment a tout à fait le droit d'arborer des formes tirant leurs références du design. Je pense qu'au 21ème siècle il est tout à fait possible de sortir des formes cubiques d'un bâtiment habituel. La forme peut très bien prendre en compte les éléments pour se creuser d'elle-même et arborer un profil organique. Ces formes prennent tout leur sens lorsqu'elles sont associées au fonctionnement du bâtiment. L'utopie organique source de rêverie peut-être mais, elle n'est pas si loin d'une réalité futur.

Atmosphères, Peter Zumthor:

Ce livre m'a ouvert les yeux sur la manière de diriger un projet. Peter Zumthor fait écho à son architecture, il le nomme « Atmosphères » en référence aux différents axes qui créent la qualité Architecturale. Ce livre met en avant les perceptions émotionnelles inhérentes à une architecture. Il tend à essayer d'expliquer comment tout au long de sa carrière il a essayé de comprendre comment recréer une architecture des sens. Son but est en parti le mien, je conçois l'architecture comme vecteur de sensation. C'est un de mes buts futur que de pouvoir étudier les relations qui lient les individus environnements, cela par les matériaux, les bruits, les sensations.

Le voyageur et son ombre, Humain, trop humain, tome II Nietzsche:

Dans cette étude philosophique Nietzsche tend à expliquer notre appartenance aux choses et notre libre arbitre qui tend à aller vers l'indépendance aux objets d'accoutumance. C'est une des raisons qui nous pousse à garder un certain nombre de trace de notre vécu. Lors de la conception d'un projet, ces traces doivent entrer en compte afin que l'espace soit en harmonie avec ses utilisateurs. C'est une des questions les plus intéressantes que doit se poser l'architecte. Comment réussir à faire cohabiter des objets sentimentaux et notre passé dans un nouveau espace. La question du passé des futurs habitants est, je trouve, très peu prise en compte dans l'architecture actuelle. Pouvons-nous encore prétendre à une architecture vernaculaire.

L'Oeil du photographe et l'art de la composition, Michael Freeman:

Composition. Tout est dans ce mot. Pour moi il y a un fort rapport entre l'architecture et la photographie. Les notions peuvent être les mêmes. Aiguiser son œil à construire une photographie aide à trouver une harmonie des formes en architecture. Régir un espace à l'intérieur d'un cadre. Composer un site, un bâtiment requiert en quelque sorte une notion de cadrage. L'alignement, tensions, diagonale, panorama, cadrage, format, perspective... le langage architectural utilise le même que celui de la photo, à la différence que la photographie est une technique de représentation de l'existant, alors que l'architecture se doit de créer, d'inventer. Ce livre m'a beaucoup appris sur la photographie et sur la composition des lignes dans un cadre, tout doit être pris en compte il n'y a pas de hasard dans la composition d'une photographie. C'est cet équilibre qui me permet de travailler certains points de mes projets. La composition des lignes dans une architecture me pousse souvent à les regarder différemment, notamment en cadrant. Si la notion d'esthétique en architecture a souvent été régie par l'équilibre et la proportion, chaque angle de vue offre une perception différente d'un bâtiment et la photographie m'a permis de comprendre beaucoup sur l'architecture. Ce livre étant mon premier sur le sujet, je lui dois beaucoup.

Morphologie sociale, Maurice Halbwachs, 1938

Ce livre m'a beaucoup servi à comprendre la sociologie. Cette matière était pour moi inconnue il y a deux ans, et je me suis tout de suite intéressé à celle-ci. Les phénomènes sociaux m'ont toujours intrigué. La cohabitation des hommes et les interactions produites par ceux-ci sont tout simplement des sujets de photographie courants, alors pourquoi ne pas tenter de décrire ce qui est fixé sur pellicule. Je ne prétends pas avoir compris tout ce que ce livre décrit mais il m'a apporté beaucoup de matière pour mes projets. Grâce à la sociologie j'ai pu répondre à des projets en travaillant sur la mixité sociale ou même la réintégration. Ce livre m'a permis d'ouvrir sur des réflexions politiques, sociales ou économiques auxquels je n'aurais jamais pensé.

