

Jeu de cartes

Cour internationale de l'eau à Francfort sur Main

Les conflits liés à l'eau prennent leur source aux frontières. Les frontières existent selon différentes couches sur le territoire, elles se superposent et parfois se recoupent. Elles sont à la fois visibles et invisibles, en étant abstraites mais aussi tracées sur les cartes et parfois matérialisées sur le territoire. Les signes x et + illustrent cette coprésence d'un ici et d'un ailleurs. Ce sont deux choses de natures différentes qui peuvent s'accorder selon le point de vue, elles représentent le conflit. x et + sont associés pour créer une trame universelle à la base du cadastre qui dessine tout le projet. Le projet est un jeu de superposition de cartes, des grilles de lecture qui reflètent les différents degrés d'existence de la frontière.

La première carte part du territoire dans lequel on s'inscrit pour générer un sol. Le tracé du Main et de ses intersections avec les limites administratives vient créer des coupures ou des soulèvements du sol. On voit apparaître une constellation de cerfs volants reliés par un cours d'eau. A cette topographie principale on additionne une topographie douce pour rythmer le paysage et inciter à la déambulation.

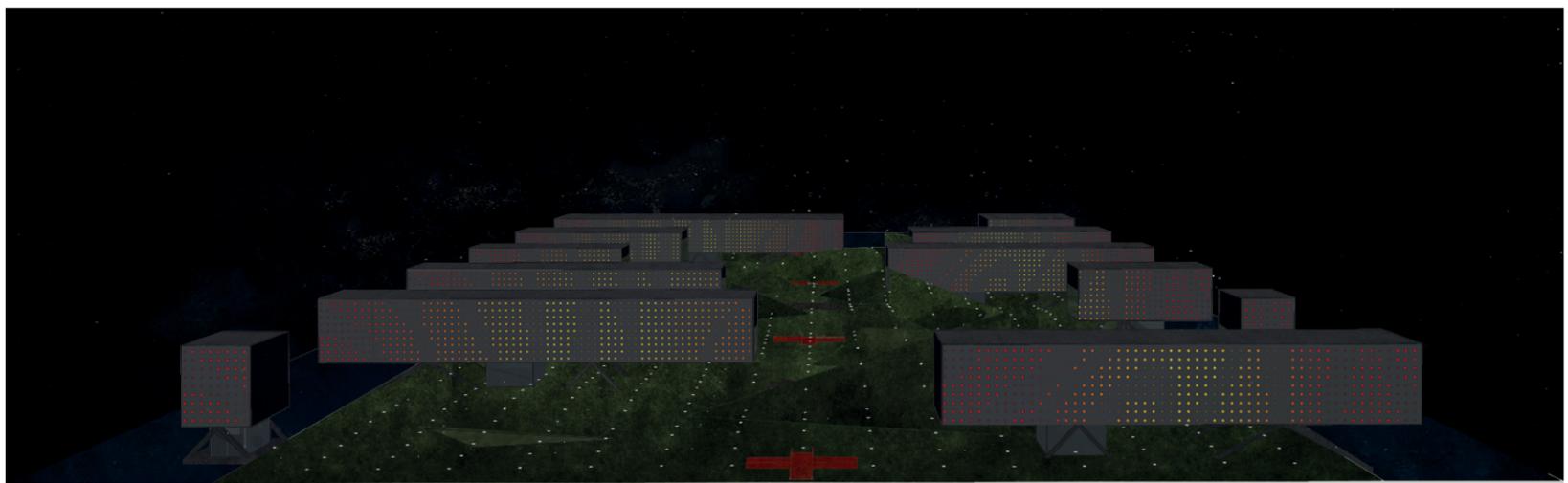
Une seconde carte est donnée par l'inversion du collage des frontières administratives et vient créer un paysage artificiel aussi vrai que nature. Notre jardin des pas perdus est un microcosme des différents biotopes du vivant. Sur cette carte, x et + fonctionnent comme des repères lumineux dans le territoire ou à une autre échelle comme des points d'observations qui viennent marquer les découpages du sol.

Sur ces coupures, on superpose d'autres coupures qui correspondent à la carte du bâti. Notre architecture s'imagine pleine puis se fragmente pour s'ouvrir sur le site. Elle se compose comme quelque chose qui prolifère et évolue pour sortir du site puis de la trame, du territoire et de la carte. Les bâtiments échappent à la propriété du territoire en se décollant du sol. Notre dernière carte quitte le sol, pour évoluer sur nos façades. Notre trame de x et + est reprise pour refléter la topographie du paysage. La façade se découpe par le jeu d'ouverture et de fermeture des x et des + et vient se doter de lumières pour éclairer le site.

Ces jeux de cartes est une illustration de la complexité de la notion de conflit, entre dessus et dessous, artificiel et naturel, architecture et paysage, instituant et institué.



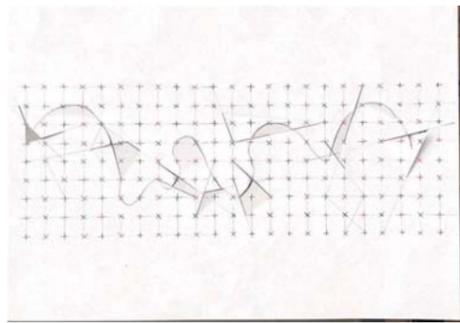
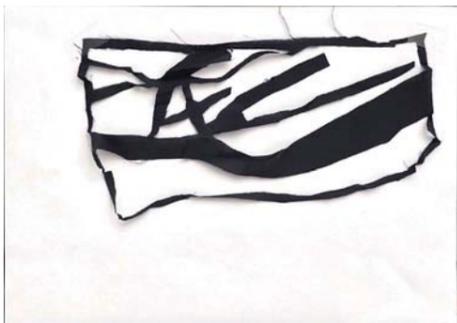
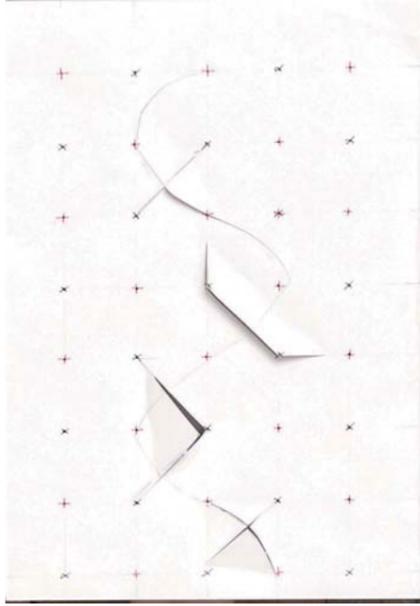
Vue intérieure de salle d'établissement des principes internationaux

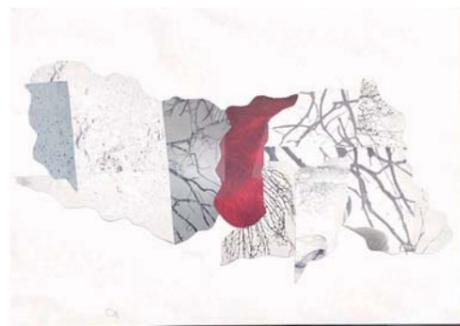
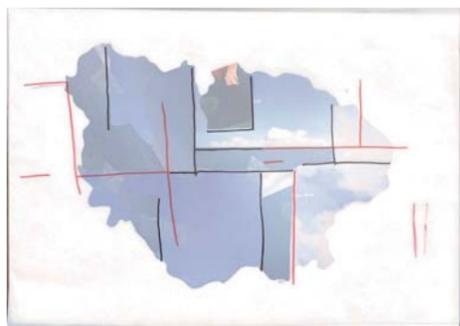
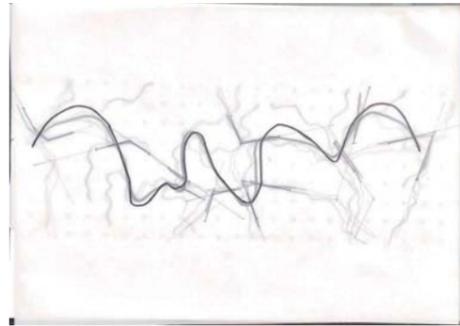
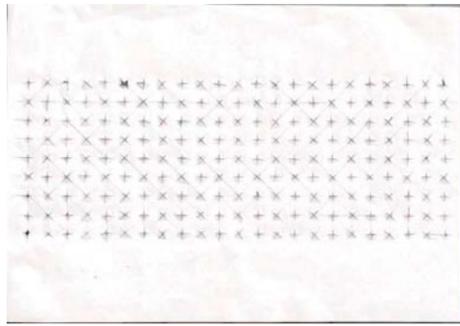


Vue de Nuit

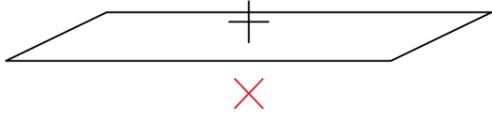


Plan Masse 1/2000

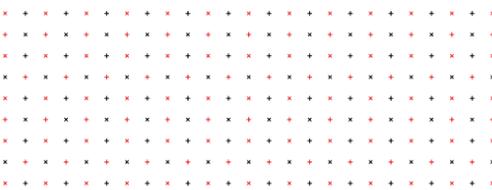




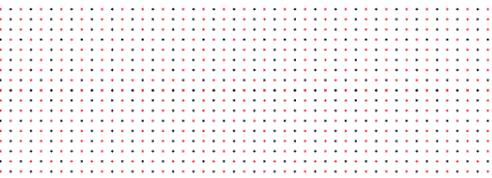
Diagrammes en amont de la démarche



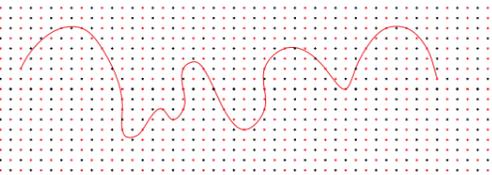
Ici et ailleurs



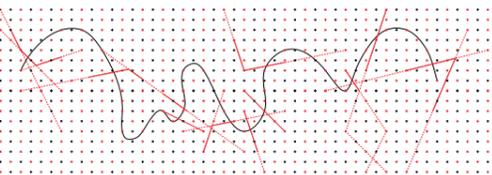
La référence cartographique



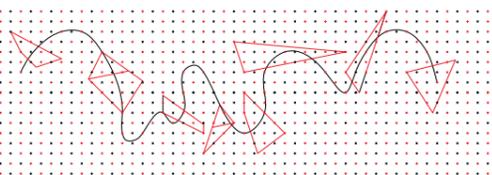
Mise à l'échelle



Tracé du Main

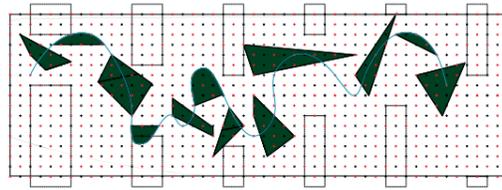


Intersections avec les limites administratives

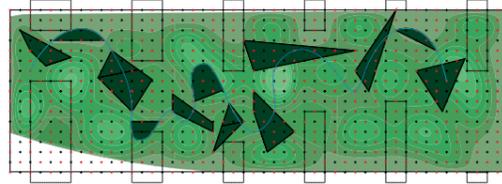


Jeu de frontières et de soulèvement topographique

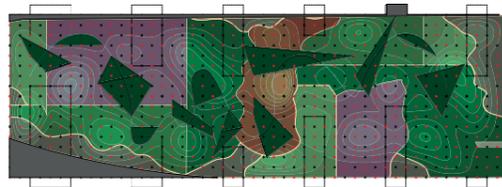
Génération du sol



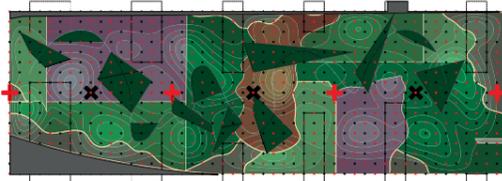
Topographie principale



Topographie douce

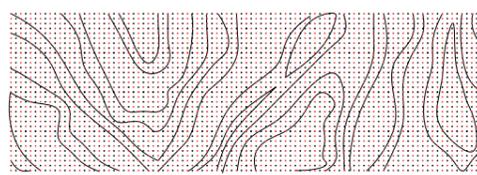
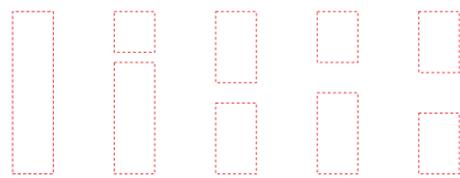


Matières du vivant

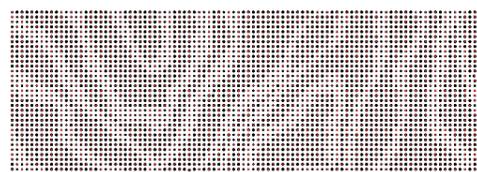


Points d'observation

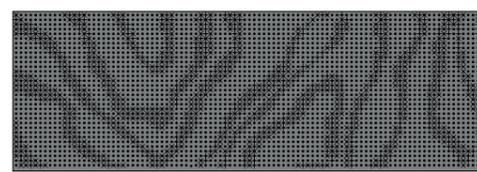
Couches dans le paysage



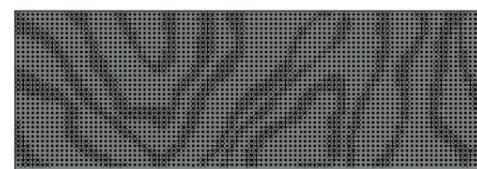
Reprise de la trame de x et + pour refléter la topographie du sol, comme le fait l'eau



Jeu d'ouverture et de fermeture des x et +

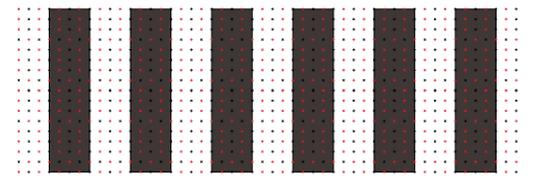


Façade perforée

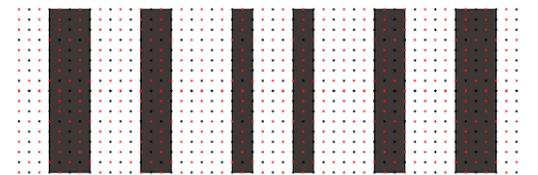


Façade lumineuse

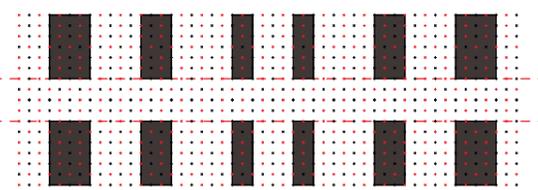
Processus de conception de la façade



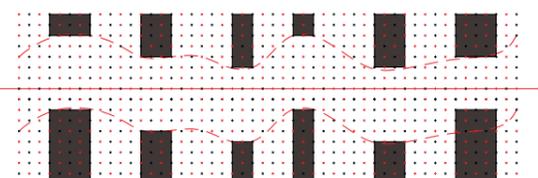
Alternance rythmique bâti / non bâti



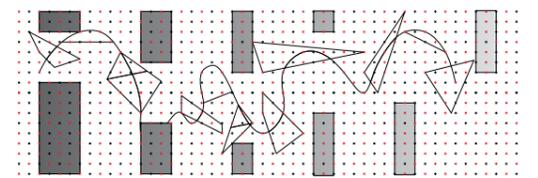
Variation rythmique



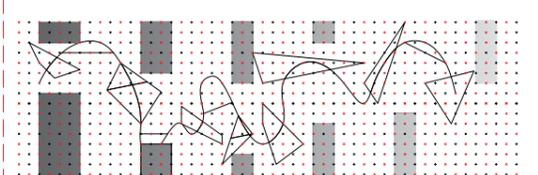
Ouverture du site



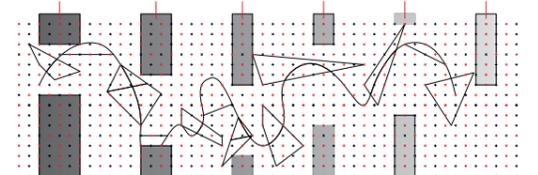
Variation dynamique



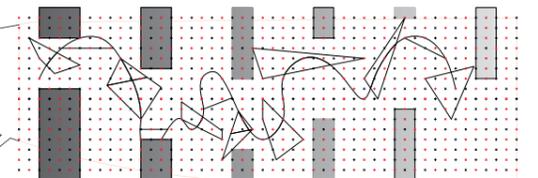
Gradation proliférante et extension virtuelle



Inscription dans la trame



Sortir de la trame

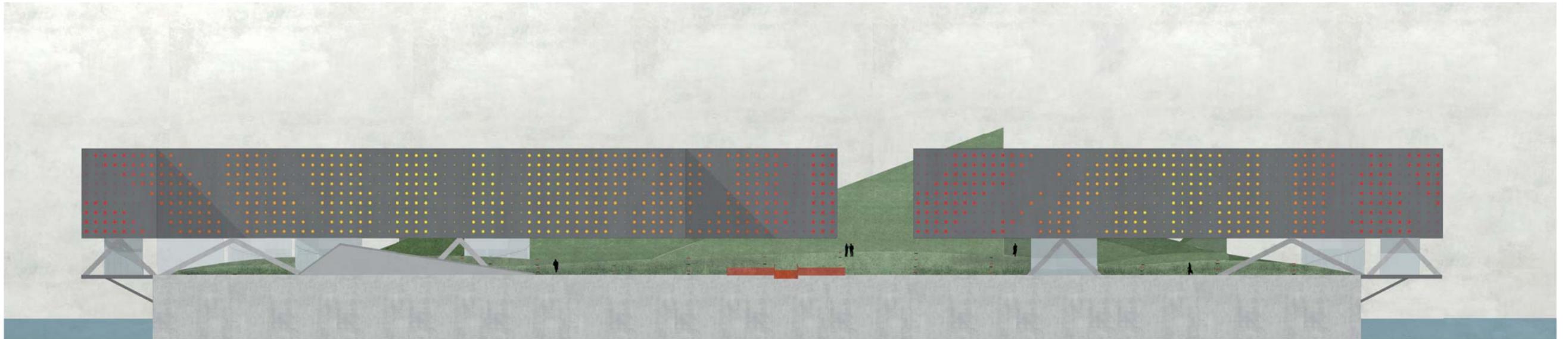


Sortir du territoire

Implantation des batiments



Elévation Sud 1/500



Elévation Nord Est 1/200



Coupe AA' 1/200



