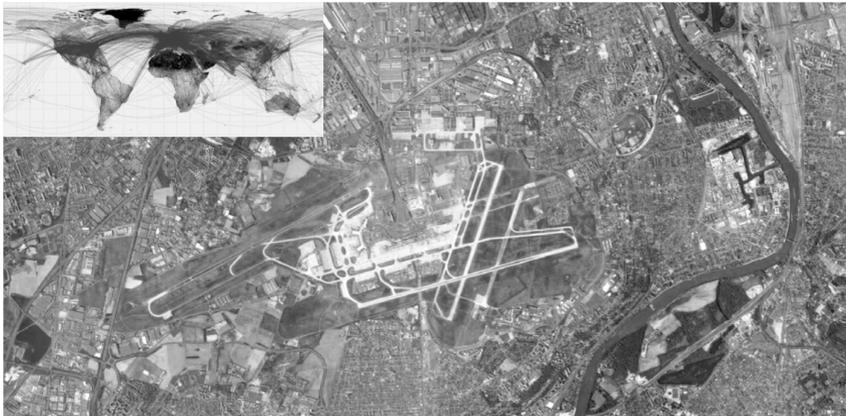


INFRASTRUCTURES MUTANTES: UN PONT, UNE CITADELLE, UN MUSEE

INTRODUCTION:

Le thème central du projet, «les infrastructures», découlent de mes recherches théoriques du premier semestre ou je me suis intéressée aux discontinuités dans le territoire urbain, un territoire qui n'a jamais été autant connecté et déconnecté à la fois. Je me suis intéressée à la théorie des réseaux et comment les choses peuvent être connectées entre elles même si elles sont physiquement séparées. Ce qui génère des enclaves urbaines et une juxtaposition de logiques au sein de l'espace urbain. Le propre du réseau, à l'image d'un filet, est de connecter des points. Ces points vont court-circuiter les espaces intermédiaires qui ne sont pas sur le réseau et ignorer donc ce qui se trouve en dehors, créant de grandes discontinuités.

Ces conditions de connexion et déconnexion simultanées sont portées à leur extrême dans les infrastructures qui en même temps créent des flux, mouvement et connexion immenses, des hyperlinks mais qui créent également des grandes déconnexions envers leur contexte direct, des ruptures spatiales, des barrières très fortes autour d'elles.

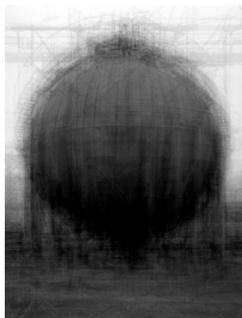


Le terrain de recherche s'est porté sur Paris. Bien que quand l'on pense à Paris l'on imagine plutôt sa forte identité architecturale la ville a été fortement formalisée par ses infrastructures durant son histoire. On peut lire les traces et les couches d'histoire à travers elles. Plutôt que la beauté classique de Paris que l'on connaît, **ses infrastructures révèlent une BEAUTÉ PUNK**, des lieux surprenants et inattendus.

Tout d'abord Les infrastructures sont les parties de la ville que l'on connaît moins ou qu'on oublie. Ces systèmes qui se répètent partout restent le plus souvent à l'arrière-scène, anonymes et génériques. Sans réelle identité, dissimulées, les infrastructures se doivent juste d'être fonctionnelles et pas trop dérangeantes visuellement. Mais ce squelette de la ville ignoré ou parfois invisible est paradoxalement la plus indispensable. Par ce projet je voulais révéler ces lieux fascinants des infrastructures et les enclaves urbaines qu'elles créent dans la ville. **Qu'est ce qu'il se passe s'il elles deviennent plus qu'un espace servant?**

Le projet veut **transgresser** l'infrastructure et l'image qu'elle renvoie. Mes interventions parasitent les infrastructures, ajoutant de nouvelles fonctions et changeant le statut de ces lieux oubliés et énigmatiques, leur redonnant une nouvelle fierté. **L'ART se propose d'envahir ces enclaves à travers une «cultural factory».** C'est une occasion de réflexion sur 2 thèmes qui se confrontent : l'art et l'infrastructure ainsi que le statut qui leur est attribué.

Le projet veut inverser, pervertir les statuts donnés à l'infrastructure et à l'art. D'une part c'est révéler l'esthétique de l'infrastructure, et rehausser son statut. **Lui donner une nouvelle fierté et dévoiler un nouveau type de beauté, étrange et inattendue, Punk.** De l'autre côté c'est abaisser l'art au statut d'infrastructure **pour le faire sortir de son luxe confortable et stéréotypé.** Je voulais fusionner les deux pour voir et générer des ambiguïtés.



Idris Khan photographie



Ludovic Maillard photographie

Investir les infrastructures par 3 programmes complémentaires qui fonctionnent en réseau : un espace de production, de conservation, d'exposition.

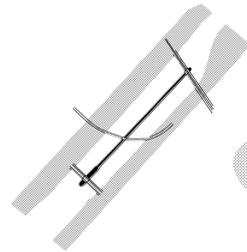
3 programmes décentralisés sur 3 sites.

Ces 3 sites à la fois sont très connectés et aussi très déconnectés à leur entourage, devenant des enclaves.

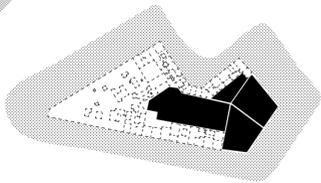
Une digue sur la Seine, Le Réservoir de Passy et le Périphérique

Le fait de travailler sur 3 fragments, 3 sites m'a permis d'investiguer 3 situations et échelles très différentes, d'expérimenter 3 types d'infrastructures. Chaque site a des qualités qui sont spécifiques à chaque programme. J'ai voulu faire une sorte de narration sur la perceptions des infrastructures à travers ces 3 épisodes.

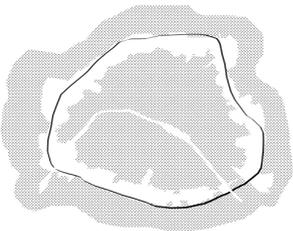
ILE AUX CYGNES Une digue sur la Seine, signe d'une infrastructure obsolète. d'une trace du passé
RESERVOIR PASSY une infrastructure des réseaux souterrains parle d'invisibilité, de la dissimulation de l'infrastructure dans le tissu urbain
PERIPHERIQUE infrastructure de communication et mobilité extrême et ruptures fortes avec son contexte. Violence



Ile aux Cygnes



Réservoir de Passy



Boulevard Périphérique

01_ ILE AUX CYGNES

Ateliers d'artistes

Cette île sur la Seine évoque intrinsèquement la connexion et déconnexion simultanée. Cet élément étrange au milieu de la Seine interpelle déjà par ses dimensions et sa position. Est-ce une île? une infrastructure soutenant des ponts? une digue? Ici on parle d'une infrastructure obsolète qui a perdu sa fonction, qui par le passé était l'espace de commerce principal et qui aujourd'hui constitue presque uniquement un espace de contemplation. Histoire: seine à été élargie pour pouvoir agrandir le port de grenelle et une digue est construite pour séparer voie navigable du port.

Redonner une fonction à l'infrastructure contenant les qualités que j'imagine pour un espace de production artistique et créativité. espaces de workshops fragmentés .monastère -pont. Isolé et méga connecté. La structure proposée renforce les qualités de ce lieu énigmatique. Reprenant les dimensions de l'île, elle amplifie son impact en la rehaussant au niveau de la ville en se détachant du sol. Cet étrange structure flottante efface par endroits la ville derrière et devient un miroir reflétant parfois devenant translucide ou transparente. La compréhension est transgressée.

La structure se détache du sol et les uniques connexions se font aux 2 extrémités fusionnant avec les ponts historiques existants et prenant modèle sur leurs proportions. Ce qui m'intéressait ici était de jouer sur plusieurs dimensions entre l'échelle de l'infrastructure et l'échelle humaine. Créer une mégastucture linéaire et infinie. Mais qui génère des espaces intimes et délicats, fragmentés. Car la structure apparaît et disparaît par fragments, confondant les perceptions, rendant la structure immatérielle. jouant avec virtualité de l'île.

La structure est parfois bâtiment, parfois parc, toiture, sol élevé, débarcadère, arbre. Le résultat est plus **un paysage** qu'un élément architectural. C'est une structure qui tente d'être un arbre, une infrastructure pour la nature qui a grandi là. La production et la contemplation s'entremêlent. Les cheminements publics et privés se rejoignent et se croisent. On peut marcher à travers la structure, dessus, dessous. Chaque facette de la structure est atteignable et réagit. On peut expérimenter l'île depuis plusieurs niveaux et sur la toiture.

La nuit les piliers disparaissent et le projet apparaît dans sa condition extrême: une structure flottante au milieu de la seine. **Si la structure arrive à fusionner parfaitement avec ponts et la nature qu'elle paraîtrait la depuis toujours, l'île pour être remise en question. Qu'est ce qui était là avant? l'île ou la structure?**



02_ RESERVOIR DE PASSY

Archives d'art

Dans ce projet l'infrastructure et l'art se rencontrent dans les souterrains de la ville. Les enceintes en pierre de 10m haut sont le seul signe d'une infrastructure à l'intérieur qui reste inaccessible et insaisissable. Je voulais donc jouer avec l'énigmatisme de ce lieux. Le réservoir représente la partie cachée des infrastructures, des réseaux souterrains. Et l'espace de stockage, d'archivage constitue la partie la plus inaccessible et invisible dans le domaine de l'art. L'idée est que les murs restent mais le contenu change. L'eau à l'intérieur est substituée par des œuvres d'art. **La dissimulation devient ici une mise en scène.** Mais les murs gardent leur rôle de protection. L'infrastructure est transformée en une autre infrastructure. La fonction de l'eau des lacs en surface est transformée et exploitée, assurant, devenant le système énergétique pour maintenir une température et humidité stable.

Le spécificité de cette infrastructure est que l'on puisse la saisir uniquement par fragments d'instant et jamais dans sa totalité. J'ai donc travaillé le projet par séquences pour renforcer les transitions. Dès l'instant de s'approcher et d'entrer jusqu'au moment d'atteindre le sommet du château d'eau. En faisant chaque transition très contrastée et inattendue. Jouer avec la tension entre la massivité et lourdeur du sous-sol et légèreté et suspension des lacs en surface. L'énigmatisme se joue entre gravité et apesanteur. Il y a donc une partie de l'intervention qui se situe à l'intérieur -minimale- et ensuite elle se montre à la surface prenant plus d'ampleur pour se détacher de l'existant. Un château d'eau sur le réservoir contient l'espace d'administration et d'accueil, visionnage. L'espace de stockage intérieur est réalisé comme un plan d'urbanisme avec plusieurs typologies d'étagères et de cabinets proposant différentes propriétés. Surface de stock: 9560 m2 sans les murs

Puis après la lourdeur des sous-sols, on s'engage dans une ascension lente jusqu'à la surface pour ressortir dans cette boîte suspendue sur l'eau qui contraste avec le reste. Et qui devient le seul signe de mutation depuis dehors. Depuis l'extérieur l'infrastructure invisible à laissé sa place à une infrastructure invisible elle aussi. La tour apparaît tel un objet oublié, étrange, intemporel. Toujours dans les 3 projets une idée de rajouter une couche d'ambiguïté. De brouiller les couches, ce qui était là avant.



03_ BOULEVARD PERIPHERIQUE

Espaces d'exposition

L'infrastructure du périphérique parle d'extrêmes: on peut rarement ressentir aussi fortement la connexion et déconnexion simultanée qu'elle engendre.

L'intervention veut révéler les contrastes et les frictions qu'engendre l'autoroute quand elle choque contre le reste de la ville. Elle parle de différentes couches temporelles et historiques, de contradictions. Il y a quelque chose de fascinant dans son esthétique: inattendu et surprenant, parfois violent. Pour moi c'était le lieu idéal pour un musée, espace d'exposition pour révéler art et infrastructure.

Un musée est une succession d'événements qui dans notre cas contiennent toute la ville. Une séquence de 17 structures placées tous les 2 km, comme des épisodes qui émergent des différents contextes. Une structure très simple qui s'abaisse, se dilate pour créer des murs, écrans, socles... La volonté était ici de valoriser le périphérique et les situations esthétiques qu'il provoque mais aussi de questionner l'idée de Musée.

Si aujourd'hui l'art peut être vu comme quelque chose d'illimité et à une échelle toujours plus grande, intégrant l'art sous forme digitale, d'animations, performances visuelles, d'installations éphémères, sculptures grande échelle, vidéo... pourquoi la sphère du musée reste toujours semblable? Qu'est ce qui pourrait être ajouté au musée classique? C'est donc ici une interprétation du musée.

Un musée qui révélerait la beauté et le côté obscur de l'art, comme un bien de consommation et un art qui se veut démythifié. L'idée d'expérimenter un nouveau type de musée, flexible et instantané répondant à notre époque ou tout se passe si rapidement.

Le projet fonctionne à 3 échelles : pour le périphérique comme une séquence d'objets, d'épisodes. Pour le marcheur devient un seul objet exceptionnel hors d'échelle dans lequel il peut monter et à ce moment l'infrastructure devient à son tour une mise en scène. Pour la ville devient une sorte de landmark, de signe qui trace les limites du périphérique. 38min pour traverser le musée.



CONCLUSION

Ce projet est une expérimentation sur les infrastructures pour transformer leur potentiel, et générer une nouvelle narration, un nouveau regard sur elles. Les projets restent ambigus, entre art et infrastructure, leur forme s'ajoutant à l'étrangeté de ces lieux. Les lieux restent mystérieux et inaccessibles sans les banaliser à un espace public de la ville. On ne peut pas vraiment comprendre tout de suite les fonctions ni les temporalités des projets. Ils parlent d'accumulations d'usages. C'est une couche qui se rajoute, révélant la virtualité de ces lieux. A la fin on ne sait plus ce qui était là avant, l'origine des lieux est brouillée, exagérée. Finalement c'est une architecture au service de l'infrastructure.