

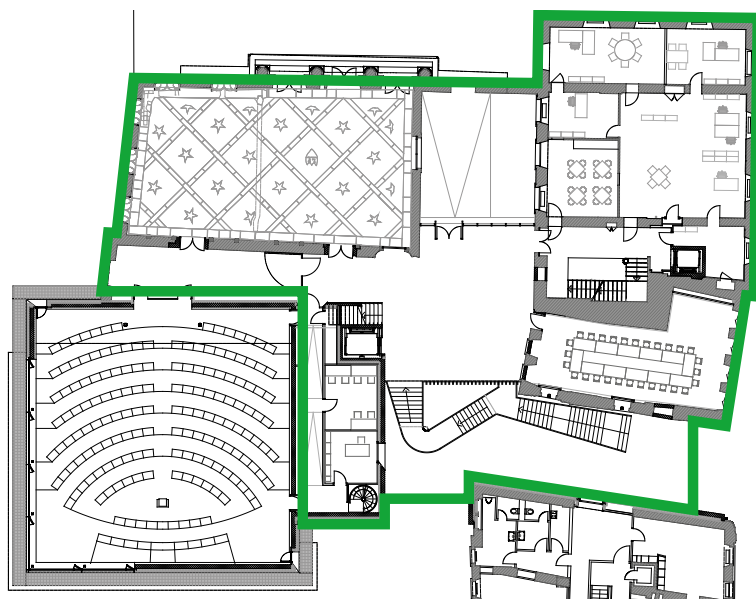
CONCOURS D'ANIMATION ARTISTIQUE « ART & ARCHITECTURE »

RAPPORT DU JURY

BÂTIMENT

PARLEMENT VAUDOIS

site Perregaux - Lausanne



1. Introduction

2. Données générales

- 2.1 Organisateur et adjudicateur
- 2.2 Budget disponible
- 2.3 Forme de concurrence et procédure
- 2.4 Choix de la forme artistique et objectifs
- 2.5 Périmètre d'intervention
- 2.6 Conditions particulières
- 2.7 Calendrier

3. Participants

- 3.1 Artistes invités

4. Séance de jugement

- 4.1 Date et lieu
- 4.2 Composition du jury
- 4.3 Déroulement

5. Délibération du jury

- 5.1 Conformité des dossiers présentés
- 5.2 Déroulement et appréciations du jury
- 5.3 Choix du lauréat

6. Critique des projets

- 6.1 « VIDEOCONFIANCE »
Anne-Julie Raccoursier
- 6.2 « Jours de Fêtes »
Emmanuelle Antille
- 6.3 « Pandora »
Michel Boisse
- 6.4 « Uphonie »
Fabric|ch
- 6.5 « Nous ne perdons jamais autant que nous ne faisons »
Joëlle Flumet avec Viktor Konwicki
- 6.6 « Côté Cour »
Véronique Goël
- 6.7 « The Lightning House »
Denis Savary

7. Recommandation du jury

8. Conclusion

9. Dispositions finales

- 9.1 Approbation du rapport et signatures

1. Introduction

Mis en œuvre systématiquement depuis 1974, le principe de l'animation artistique est officialisé par un Règlement concernant l'animation artistique des bâtiments de l'Etat (RAABE) daté du 28 décembre 1979.

L'animation artistique « Kunst am Bau » consiste dans l'intégration à l'intérieur ou à l'extérieur de l'édifice d'une œuvre tendant à lui donner un certain caractère ou à mettre en valeur son architecture (art.1, RAABE, édition du 01.06.2009).

Dans ce sens, il est souhaité qu'une collaboration s'établisse entre artistes et architectes afin d'intégrer de façon pertinente l'œuvre dans l'espace architectural du bâtiment. L'animation artistique doit chercher une résonance avec le lieu, le projet architectural et ses occupants, et ainsi contribuer à donner au nouveau bâtiment son identité.

De 1979, année du premier concours officiel d'animation artistique, à nos jours, pas moins de 100 projets ont été réalisés par le Service Immeubles, Patrimoine et Logistique (SIPaL).

Selon les bases définies dans le RAABE (art. 4, édition du 01.06.2009), le montant consacré à la réalisation de l'animation artistique est proportionnel au montant des travaux de construction.

2. Données générales

2.1 ORGANISATEUR ET ADJUDICATEUR

Le maître de l'ouvrage et adjudicateur, est l'Etat de Vaud, représenté par le Service Immeubles, Patrimoine et Logistique (SIPaL).

L'organisation de la procédure est assurée par le maître de l'ouvrage.

2.2 BUDGET DISPONIBLE

Le montant disponible pour la conception et la réalisation de l'intervention artistique dans le cadre du projet de reconstruction du Parlement vaudois à Lausanne est de CHF 120 000.- TTC. Ce montant inclut la rémunération de l'artiste.

2.3 FORME DE CONCURRENCE ET PROCÉDURE

La procédure d'attribution du mandat est un mandat d'études parallèles sur invitation.

La forme de concurrence s'apparente au règlement des mandats d'études parallèles d'architecture et d'ingénierie de la Société suisse des Ingénieurs et Architectes, SIA143 (édition 2009).

Cette procédure sur invitation a été choisie par la Commission d'animation Artistique (CoArt), constituée conformément au RAABE (édition du 01.06.2009) et ceci conformément au règlement de 1979.

La procédure est conforme à l'Accord intercantonal sur les marchés publics (AIMP), la Loi vaudoise sur les marchés publics (LVMP) et son règlement d'application (RLMP-VD). Elle n'est pas soumise aux accords OMC.

2.4 CHOIX DE LA FORME ARTISTIQUE ET OBJECTIFS

Durant la nuit du 13 au 14 mai 2002 brûlait le bâtiment dit de «Perregaux», abritant la salle du Grand Conseil vaudois. Le projet architectural de sa reconstruction a fait l'objet de controverse entre les tenants du classicisme et de la modernité. Fort de ce constat, la CoArt a envisagé pour ce mandat d'étude parallèles une installation vidéo, art audiovisuel résolument contemporain qui s'inscrit à la fois dans le passé, le présent et le futur, et participera à la renaissance du Parlement vaudois.

Marier art et architecture «KUNST AM BAU» dans la reconstruction du bâtiment du Grand Conseil. Le Parlement vaudois est un lieu symbolique du point de vue institutionnel (1^{er} pouvoir du canton) où les députés écrivent l'histoire au quotidien. Lieu de travail (débat et échanges de visions pour aboutir à des décisions), il est également un espace de rencontres avec le public et les médias.

L'intervention artistique doit être un des éléments acteurs du projet architectural qui vise à traduire tant le symbole que l'action et la dynamique que représente ce lieu et les gens qui y travaillent. Elle peut se traduire également par une critique constructive s'inscrivant dans un esprit d'ouverture.

2.5 PÉRIMÈTRE D'INTERVENTION

Le périmètre d'intervention comprend les bâtiments Château 5-6 ainsi que le bâtiment Cité Devant 11, futur accès au Parlement. Toutefois, l'animation artistique ne peut pas prendre place à l'intérieur de la salle parlementaire ni à l'extérieur du complexe parlementaire, à l'exception de la courette.

2.6 CONDITIONS PARTICULIÈRES

Pour la suite du développement du projet, les conditions particulières suivantes seront respectées:

- l'intervention proposée doit satisfaire aux conditions de sécurité inhérentes à sa localisation. Dans les espaces de circulation principale du bâtiment, fonctionnant également comme voie de fuite, aucun encombrement sur les zones de passage ne pourra être admis. L'utilisation de matériau inflammable ou présentant un risque en matière de protection incendie doit être exclue;
- l'intervention ne doit pas constituer une gêne pour l'exploitation normale des locaux (source de bruit, odeur, etc.);
- l'entretien ou l'exploitation de l'œuvre proposée ne doivent pas engendrer des coûts ou des difficultés techniques disproportionnés.

2.7 CALENDRIER

- Engagement de participation des concurrents
9 mai 2014
- Visites du site
23 et 30 avril 2014
- Délai d'envoi des questions
30 mai 2014
- Envoi des réponses aux questions
13 juin 2014
- Rendu des projets
11 août 2014
- Présentation des projets
18 août 2014
- Délibération du jury
19 août 2014
- Désignation du lauréat
Fin août 2014
- Recommandation et proposition d'adjudication
septembre - octobre 2014
- Remise des prix et vernissage
16 mars 2015
- Délai d'exécution de l'œuvre
31 octobre 2016

3. Participants

3.1 ARTISTES INVITÉS

La Commission artistique a décidé d'inviter huit artistes. Sept d'entre eux ont rendu un projet :

Emmanuelle Antille LAUSANNE

Michel Boisse LAUSANNE

Fabric|ch LAUSANNE

Joëlle Flumet avec Viktor Konwicky ZÜRICH

Anne-Julie Raccoursier LAUSANNE

Véronique Goël LAUSANNE

Denis Savary LAUSANNE

Une artiste invitée a renoncé à participer:

Ingrid Wildi Merino GENÈVE

4. Séance de jugement

4.1 DATE ET LIEU

Le lundi 18 août 2014 de 8 h 00 à 17 h 00,
salle des Armoiries,
Place du Château 6, Lausanne.

4.3 DÉROULEMENT

Chaque artiste a disposé de 30 minutes pour la
présentation de son projet, suivies de 30 minutes
de discussion.

4.2 COMPOSITION DU JURY

Présidence:

M. Emmanuel Ventura
Architecte cantonal
SIPaL - DFIRE

Vice-Présidence:

M. Jean-Christophe Châtillon
Chef de projet, architecte
SIPaL - DFIRE

Membres:

Mme Brigitte Waridel
Cheffe de service
SERAC - DFJC

Mme Catherine Labouchère
Députée au Grand Conseil

Mme Geneviève Loup

Historienne de l'art, spécialiste de l'art vidéo
et du cinéma expérimental

M. Marc Collomb

Architecte EPFL - SIA
Atelier Cube, Lausanne

Membre suppléante:

Mme Stéphanie Greisinger
Architecte SH
Atelier Cube, Lausanne

5. Jugement

5.1 CONFORMITÉ DES DOSSIERS PRÉSENTÉS

La Commission artistique a vérifié :

- le respect du délai de restitution des projets;
- le respect des contraintes du programme, à savoir :
 - les documents demandés;
 - l'identification;
 - le périmètre d'intervention;
 - la cible financière.

Sept candidats ont déposé un projet dans les délais. Parmi eux :

- Deux candidats, M. Denis Savary et le bureau FabriciCh n'ont pas rendu un projet d'installation vidéo. Le jury a néanmoins décidé à l'unanimité de prendre en considération tous les projets.
- Une candidate, Mme Véronique Goël n'a rendu qu'une seule planche réunissant les informations demandées. Le jury a estimé que cette entorse ne portait pas à conséquence et que l'artiste n'en avait pas tiré profit.

Chaque artiste invité ayant rendu un travail au jugement reçoit une indemnité fixe de CHF 3000.- TTC.

5.2 DÉROULEMENT ET APPRÉCIATIONS DU JURY

Le jury relève tout d'abord l'excellente qualité de l'ensemble des projets rendus, une richesse et une diversité d'interventions.

La plupart des concurrents sont allés assez loin dans le détail et ont apporté au jury l'assurance de la faisabilité de leur œuvre dans le budget à disposition.

Le Président du jury propose de procéder par tour éliminatoire :

A l'issue du premier tour, les quatre projets suivants sont éliminés :

- « Pandora »;
- « Nous ne perdons jamais autant que nous ne faisons »;
- « Côté Cour »;
- « The Lightning House ».

Est éliminé au deuxième tour le projet « Jours de Fêtes ».

Est éliminé au troisième tour le projet « Uphonie ».

Le jury procède à un tour de repêchage et confirme l'élimination des projets pré-cités.

5.3 CHOIX DU LAURÉAT

C'est à la majorité que le jury choisit comme lauréat le projet suivant :

« VIDEOCONFIANCE »

Mme Anne-Julie Raccoursier, Lausanne

Le jury décide de ne pas faire de classement.

6. Critique des projets

PROJET LAURÉAT

6.1 ANNE-JULIE RACCOURSIER – « VIDEOCONFIANCE »

Le projet propose de se concentrer sur la fonction du Parlement, en mettant en évidence les relations entre les citoyens et les élus du Parlement. Le projet comprend quatre à cinq écrans dispersés dans l'espace public du hall, un lieu de passage important dans le bâtiment. Une vingtaine de portraits vidéo de personnes de la société civile vaudoise issues de différents domaines, sont diffusés en boucle, sans son. Ils observent « avec confiance et sympathie » la caméra qui les filme, donnant l'impression de suivre les parlementaires dans leur travail et leurs décisions, pour rappeler la présence des citoyens lors du processus législatif. À chaque législature, les vidéos seront renouvelées. Le projet a été choisi pour la symbolique qu'il met en évidence, où la présence des portraits de citoyens dans le Parlement propose une inversion de la traditionnelle galerie des portraits de notables dans les bâtiments publics. Les interrogations qu'il soulève quant au rapport de confiance engagé avec les parlementaires a séduit la majorité des membres de la Commission.

Vidéoconfiance

Le Parlement vaudois est l'autorité suprême du canton, lieu symbolique où s'incarne la démocratie. Dans ce contexte, ma proposition artistique liée à la rénovation et reconstruction de ce lieu s'articule autour de la relation entre élus et citoyens. Les élus influent par leur action sur tous les domaines de la vie quotidienne du citoyen. Le rôle du citoyen dans une démocratie ne s'arrête pas à l'élection d'un gouvernement. Il doit entretenir un contact permanent avec ce dernier pour qu'il ne se coupe pas du peuple et de ses besoins.

Dans ce cadre, l'idée est d'intervenir dans le hall d'entrée qui constitue l'espace de circulation public du bâtiment et le lieu de passage obligé des élus pour se rendre à l'hémicycle.

Dans cette atmosphère particulière, ma proposition consiste en une installation qui s'intitule « Vidéoconfiance ». Il s'agit d'une série de vidéos qui seront présentées sur 4 à 5 grands écrans dispersés dans l'espace du hall, que les élus et visiteurs pourront voir lorsqu'ils se déplacent dans le bâtiment.

Ces vidéos représenteront des personnes de la société civile vaudoise, issues de différents domaines - économique, social, culturel, agricole, écologique, etc. Des personnes de différentes générations seront représentées.

Filmées en plan rapproché dans leur environnement, dans plusieurs endroits du canton de Vaud, loin des luttes, des débats et des revendications, ces personnes regardent en face, avec une légère confiance et sympathie comme pour rappeler leur propre existence. Mais dans ce lieu, leur attitude assumera une nouvelle signification, quasi de surveillance. Leur regard croisera celui du spectateur-élu, le conduisant à prendre conscience de son statut.

L'illusion optique des yeux du portrait rapproché donnera la sensation d'être suivi du regard et, même en s'éloignant, d'être dans un champ d'observation permanent. L'installation produira une sorte de sentiment de co-présence et d'ubiquité.

Chaque fin de législature (5 ans), les vidéos seront renouvelées avec de nouveaux protagonistes.

Une vingtaine de portraits seront présentés en boucle pendant les heures d'ouverture du hall principal. Ils seront intercalés (chaque trente minutes) par des séquences de paysages illustrant des lieux peu connus et insolites du canton. Les vidéos seront sans son.

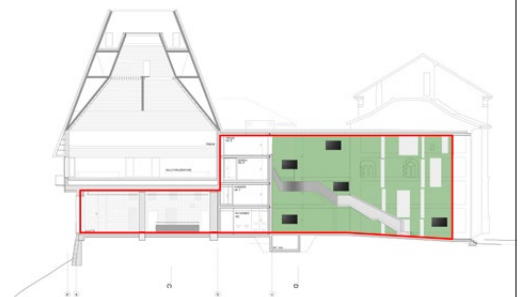


Proposition de collaboration

La proposition comporte l'installation de 4 à 5 grands écrans dispersés dans l'espace public du hall dans les divers étages. J'envisage de larges écrans LED 70" Full HD pour lieux publics (image effective : 1539 mm x 866 mm). Les vidéos, sans son, seront diffusées en boucle pendant les heures d'ouverture du hall. Le choix des équipements, les meilleures solutions de durabilité, ainsi que l'usage quotidien seront réfléchis avec une entreprise spécialisée en vidéo.

La collaboration avec les architectes consiste à discuter et choisir avec eux les meilleurs emplacements pour ces écrans afin que le dispositif n'interfère pas avec leurs choix architecturaux et mette en valeur l'espace de circulation et d'accueil public conçu sur plusieurs niveaux autour de l'escalier central.

Le nombre d'écrans ainsi que leur taille pourront également être discutés.



Le projet consiste à recueillir les récits d'habitants à propos d'un jour particulier qu'ils ont vécu comme une fête et dont ils souhaitent se souvenir. Ces portraits sont associés à différents environnements du territoire vaudois, mais également à une cartographie de jours de fêtes de village officielles et officieuses à travers le canton. Les séquences sont montées et diffusées sur trois écrans vidéo accrochés au mur. Une autre approche de ces séquences est proposée par les deux tablettes tactiles qui permettent de naviguer selon plusieurs entrées (calendrier, carte).

Le projet qui met en scène les approches privées et sociales de rituels commémoratifs questionne ce qui fonde un espace communautaire. Certains membres du jury relèvent cependant que ce projet n'offre que peu de rapports avec le contexte proprement dit du Parlement.

JOURS DE FÊTES



Jours de Fêtes est un projet vidéo développé autour de l'idée de célébrations: celle du Parlement Vaudois, de ses commémorations et de ses citoyens.

Afin de marquer cette étape-clé de l'histoire du Parlement, la reconstruction et l'inauguration sont d'un bâtiment que d'un symbole, d'un lieu de vie et de partage, un projet propose de célébrer le plus largement possible en allant à la rencontre de ses habitants et en les y associant.

Ainsi, ce projet se présente comme un voyage ethnographique à travers notre région, un road-trip allégorique et ludique pour donner la parole aux citoyens et enregistrer leurs témoignages.

Chaque personne rencontrée, nous lui demandons de nous parler d'un jour où de ce qu'il ou elle aime le plus dans sa région, aussi simple et modeste soit-elle. Un jour qui signifie ses valeurs ou ses rêves pour l'avenir.

Sous la forme d'une installation vidéo, *Jours de Fêtes* rassemble une centaine de courts vidéos et interviews filmées autour de cette idée de célébration tout personnelle que collective.

Cette installation sera visible dans les espaces publics du Parlement, présentée sur de grands écrans vidéo, ainsi que sur des tablettes tactiles.

Le voyage / la collecte des témoignages
Avec une petite équipe de tournage - soit un caméraman, un opérateur de son, nous allons dans le Canton de Vaud sur une période de six mois, afin de collecter les témoignages de ses habitants au fil des paysages, des villes et des villages.

Les personnes interrogées seront de tous âges, issues de toutes professions, de tous milieux sociaux, de toutes origines.

Aux personnes interrogées, nous leur demandons de raconter, face caméra, un jour particulier qui a marqué leur vie - un jour qui parle de leur parcours, de leur histoire, un jour où ils ont fait quelque chose de particulier et où ils ont eu un moment de joie ou de tristesse.

Il sera également demandé à chacun d'expliquer ce qui est important pour lui dans sa région, ce qu'il aime le plus, ce qu'il aime le moins, ce qu'il aime le plus, ce qu'il aime le moins, ce qu'il aime le plus, ce qu'il aime le moins.

Chaque personne aura une minute dans son environnement, son habitat, son quartier. Avant de donner son témoignage, elle sera invitée à répondre à quelques questions.

Durant notre périple à travers le Canton, nous filmons également notre parcours. Les paysages nous conduisent d'une personne à une autre. Ces paysages feront office de liens, de traits d'union entre les différents témoignages et donneront lieu à une carte festive de la région.

A l'issue de cette première phase de travail, nous les témoignages seront montés et montés en de petits clips de 2 à 4 minutes chacun. De même pour les images de paysages, à la manière d'un road movie, qui seront aussi montés pour créer de courts vidéos.

Tous ces clips seront ensuite regroupés pour former 1 bande vidéo distincte.

Ensuite, un traitement exhaustif de toutes les vidéos, organisée sur toutes les communes du Canton sera réalisé.

L'installation vidéo
Tous les différents résultats issus du voyage seront réunis pour former l'œuvre installée dans le Parlement.

Cette œuvre prendra la forme d'une installation vidéo et comprendra:

- 3 grands écrans vidéo, accompagnés de casques audio et 4 tablettes tactiles de type iPad.

Les écrans
Chaque écran sera accroché à hauteur de mur et diffusera une des 3 vidéos.

A côté de chaque écran, plusieurs casques audio reliés à la vidéo seront mis à disposition du public. Il y aura ainsi accès à une interaction sonore dans le bâtiment.

Toutes les vidéos seront également sous-titrées en français, permettant ainsi de les regarder et de les comprendre sans casque audio.

La disposition de l'installation
Les écrans seront distribués dans l'espace public du Parlement, près des entrées.

Il y aura 2 écrans au rez-de-chaussée (cf images 1 à 4) et 2 écrans au 2nd niveau (cf images 1, 7, 8)

Sur la modification Sketch Up, (je remarque que du mobilier d'attente (ballon basins et fauteuil) avait été prévu près des entrées.

L'emplacement des écrans sera aussi associé à ces espaces d'attente et à son mobilier.

Plan 1
Plan 2
Plan 3
Plan 4
Plan 5
Plan 6
Plan 7
Plan 8
Plan 9
Plan 10
Plan 11
Plan 12
Plan 13
Plan 14
Plan 15
Plan 16
Plan 17
Plan 18
Plan 19
Plan 20
Plan 21
Plan 22
Plan 23
Plan 24
Plan 25
Plan 26
Plan 27
Plan 28
Plan 29
Plan 30
Plan 31
Plan 32
Plan 33
Plan 34
Plan 35
Plan 36
Plan 37
Plan 38
Plan 39
Plan 40
Plan 41
Plan 42
Plan 43
Plan 44
Plan 45
Plan 46
Plan 47
Plan 48
Plan 49
Plan 50
Plan 51
Plan 52
Plan 53
Plan 54
Plan 55
Plan 56
Plan 57
Plan 58
Plan 59
Plan 60
Plan 61
Plan 62
Plan 63
Plan 64
Plan 65
Plan 66
Plan 67
Plan 68
Plan 69
Plan 70
Plan 71
Plan 72
Plan 73
Plan 74
Plan 75
Plan 76
Plan 77
Plan 78
Plan 79
Plan 80
Plan 81
Plan 82
Plan 83
Plan 84
Plan 85
Plan 86
Plan 87
Plan 88
Plan 89
Plan 90
Plan 91
Plan 92
Plan 93
Plan 94
Plan 95
Plan 96
Plan 97
Plan 98
Plan 99
Plan 100

JOURS DE FÊTES



Plan 1
Plan 2
Plan 3
Plan 4
Plan 5
Plan 6
Plan 7
Plan 8
Plan 9
Plan 10
Plan 11
Plan 12
Plan 13
Plan 14
Plan 15
Plan 16
Plan 17
Plan 18
Plan 19
Plan 20
Plan 21
Plan 22
Plan 23
Plan 24
Plan 25
Plan 26
Plan 27
Plan 28
Plan 29
Plan 30
Plan 31
Plan 32
Plan 33
Plan 34
Plan 35
Plan 36
Plan 37
Plan 38
Plan 39
Plan 40
Plan 41
Plan 42
Plan 43
Plan 44
Plan 45
Plan 46
Plan 47
Plan 48
Plan 49
Plan 50
Plan 51
Plan 52
Plan 53
Plan 54
Plan 55
Plan 56
Plan 57
Plan 58
Plan 59
Plan 60
Plan 61
Plan 62
Plan 63
Plan 64
Plan 65
Plan 66
Plan 67
Plan 68
Plan 69
Plan 70
Plan 71
Plan 72
Plan 73
Plan 74
Plan 75
Plan 76
Plan 77
Plan 78
Plan 79
Plan 80
Plan 81
Plan 82
Plan 83
Plan 84
Plan 85
Plan 86
Plan 87
Plan 88
Plan 89
Plan 90
Plan 91
Plan 92
Plan 93
Plan 94
Plan 95
Plan 96
Plan 97
Plan 98
Plan 99
Plan 100

Les tablettes tactiles
Non loin des écrans, sur les tables basses de chaque espace d'attente seront disposées des tablettes tactiles (type iPad). Il y en aura 4 au total.

Ces tablettes seront à la disposition des visiteurs. Elles seront facilement sécurisées par un système d'attachement à une table basse.

Les 4 tablettes auront un contenu identique. Elles proposeront une vision d'ensemble de tout le projet.

En naviguant sur les tablettes, les visiteurs pourront choisir les onglets principaux suivants:

- Le Calendrier et la Carte.**

En sélectionnant **Le Calendrier**, les visiteurs pourront découvrir par date correspondante tous les témoignages vidéo, ainsi que toutes les fêtes de communes (cf image 9).

En allant sur **La Carte**, les visiteurs pourront suivre notre voyage, voir tous les paysages traversés pour aller d'une interview à l'autre (cf image 10).

En exemple, les visiteurs pourront également consulter séparément la liste des fêtes de toutes les communes, la liste des noms de tous les témoignages récoltés, ainsi que de toutes les étapes du parcours.

Mise en place de l'installation et précisions sur l'équipement technique
L'installation se fera dans un espace dédié, nous choisirons le matériel pro de type public display. Chaque écran sera monté d'une façon optimale pratique. Ce matériel est plus coûteux que celui que nous aurions pu trouver en magasin, mais est particulièrement conçu pour des expositions, et donc pour résister au temps.

Format des écrans
Le format des écrans vidéo pourrait être soit de 70" (160 cm de long x 92 cm de haut), soit de 80" (168 cm de long x 100 cm de haut).

L'épaisseur des écrans est de 6 cm et celle du support 5 cm. Pour indication, le poids de l'écran 80" est de 65 kg, support inclus.

Plan 1
Plan 2
Plan 3
Plan 4
Plan 5
Plan 6
Plan 7
Plan 8
Plan 9
Plan 10
Plan 11
Plan 12
Plan 13
Plan 14
Plan 15
Plan 16
Plan 17
Plan 18
Plan 19
Plan 20
Plan 21
Plan 22
Plan 23
Plan 24
Plan 25
Plan 26
Plan 27
Plan 28
Plan 29
Plan 30
Plan 31
Plan 32
Plan 33
Plan 34
Plan 35
Plan 36
Plan 37
Plan 38
Plan 39
Plan 40
Plan 41
Plan 42
Plan 43
Plan 44
Plan 45
Plan 46
Plan 47
Plan 48
Plan 49
Plan 50
Plan 51
Plan 52
Plan 53
Plan 54
Plan 55
Plan 56
Plan 57
Plan 58
Plan 59
Plan 60
Plan 61
Plan 62
Plan 63
Plan 64
Plan 65
Plan 66
Plan 67
Plan 68
Plan 69
Plan 70
Plan 71
Plan 72
Plan 73
Plan 74
Plan 75
Plan 76
Plan 77
Plan 78
Plan 79
Plan 80
Plan 81
Plan 82
Plan 83
Plan 84
Plan 85
Plan 86
Plan 87
Plan 88
Plan 89
Plan 90
Plan 91
Plan 92
Plan 93
Plan 94
Plan 95
Plan 96
Plan 97
Plan 98
Plan 99
Plan 100

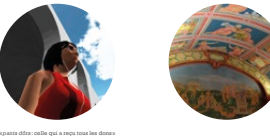
Quelques mots pour finir
Surtout du bâtiment (pour mieux y revenir) aller à la rencontre des habitants, enregistrer leurs voix, leurs histoires et les proposer à l'Assemblée du Parlement, afin que celle-ci puisse se faire l'écho de leurs valeurs, de leurs rêves et de leurs aspirations profondes, mais aussi pour moi les enjeux de ce projet.

Jours de Fêtes est avant tout une aventure humaine à partager, un espace de liberté et de collaboration, une démarche ethnographique au cœur de notre canton. Le témoignage de la diversité sociale, culturelle et géographique de notre région, cette richesse qui la caractérise.

Plan 1
Plan 2
Plan 3
Plan 4
Plan 5
Plan 6
Plan 7
Plan 8
Plan 9
Plan 10
Plan 11
Plan 12
Plan 13
Plan 14
Plan 15
Plan 16
Plan 17
Plan 18
Plan 19
Plan 20
Plan 21
Plan 22
Plan 23
Plan 24
Plan 25
Plan 26
Plan 27
Plan 28
Plan 29
Plan 30
Plan 31
Plan 32
Plan 33
Plan 34
Plan 35
Plan 36
Plan 37
Plan 38
Plan 39
Plan 40
Plan 41
Plan 42
Plan 43
Plan 44
Plan 45
Plan 46
Plan 47
Plan 48
Plan 49
Plan 50
Plan 51
Plan 52
Plan 53
Plan 54
Plan 55
Plan 56
Plan 57
Plan 58
Plan 59
Plan 60
Plan 61
Plan 62
Plan 63
Plan 64
Plan 65
Plan 66
Plan 67
Plan 68
Plan 69
Plan 70
Plan 71
Plan 72
Plan 73
Plan 74
Plan 75
Plan 76
Plan 77
Plan 78
Plan 79
Plan 80
Plan 81
Plan 82
Plan 83
Plan 84
Plan 85
Plan 86
Plan 87
Plan 88
Plan 89
Plan 90
Plan 91
Plan 92
Plan 93
Plan 94
Plan 95
Plan 96
Plan 97
Plan 98
Plan 99
Plan 100

Le projet propose de mettre en œuvre des espaces de jeu possibles au sein d'un Parlement qui légifère. Un jeu vidéo sur plusieurs niveaux met en perspective les activités politiques et les dimensions sociales du Parlement, ainsi que les débats suscités par le projet architectural. Un second pan du projet comprend une agora qui propose un lieu de rassemblement, ainsi qu'un espace de jeu analogique qui peut être activé par les utilisateurs, entre autres pour mettre en scène des débats. Bien que ce projet soit stimulant au niveau intellectuel et qu'il propose une forme très contemporaine, le jury s'interroge sur l'accès au jeu vidéo par des catégories de la population moins familières des outils numériques. Pour plusieurs membres de la Commission, l'emplacement de l'agora qui impliquerait la construction en dur d'une structure supplémentaire dans la courrette extérieure, au deuxième étage du Parlement, est jugé problématique. Pour certains, les rapports entre cette structure et le jeu vidéo paraissent peu lisibles.

PANDORA



épisode d'été-été qui a reçu tous les votes

PROLOGUE

Pandora est un jeu qui explore d'abord dans sa réalité et dans des environnements virtuels en images de synthèse (jeu vidéo). Il a pour thème son dimension prospective - dans un temps passé, présent et futur - que le départ dans le cadre institutionnel du Parlement vers une Lorraine. La réalité de ce projet est la location d'un lieu de vie social spécifique et l'appropriation de son projet architectural et de son programmation sociale au sein d'un politique d'État.

PROLOGUE

Étude d'un projet

À travers Pandora, il s'agit de partir de la notion même de projet qui nous tient, selon nous, l'ensemble de la structure que le Parlement du centre du Nord. En effet, les lieux de législation politique à définir, par un consensus institutionnel, le projet de voter, de discuter, de voter et de contrôler la loi. Le Parlement est un lieu de rassemblement pour tous les représentants de projets politiques qui représentent la loi de la République et de l'État et celui des citoyens. Ainsi, le projet Pandora souhaite inventer pleinement un acte politique et de médiation qui se fait dans le Parlement. Le concepteur a cherché à représenter la loi à l'extérieur d'un contexte strict (notamment que celui d'un acte politique) et dans une dimension sociale (la représentation de l'État) ; c'est pourquoi, dans ce contexte, comme un habitat d'habitat de l'État, il propose une structure qui se fait dans la place publique et qui se fait dans la place publique.

PROLOGUE

Dès lors, Pandora est d'abord et avant tout un projet architectural de l'État. C'est dans ce sens que le projet s'inscrit dans le cadre du projet du Parlement qui est de définir la loi et de contrôler la loi. C'est dans ce sens que le projet s'inscrit dans le cadre du projet du Parlement qui est de définir la loi et de contrôler la loi. C'est dans ce sens que le projet s'inscrit dans le cadre du projet du Parlement qui est de définir la loi et de contrôler la loi.

PROLOGUE

Cette Lorraine est une région française dans le Nord-Est. Elle est la région la plus peuplée de France et elle est une région très riche. Elle est une région très riche. Elle est une région très riche. Elle est une région très riche.

PROLOGUE

Pour résumer, et à l'attention de la Commission, le projet Pandora est un projet architectural et politique qui se fait dans la place publique et qui se fait dans la place publique.

PANDORA

à notre « réalité », mais de la décrire autrement ou d'en proposer des versions à l'abri d'autres règles et configurations. C'est, à notre avis, le jeu vidéo qui nous propose dans le fait même et de ce fait, de proposer des versions de notre monde, mais aussi de proposer des versions de notre monde. C'est, à notre avis, le jeu vidéo qui nous propose dans le fait même et de ce fait, de proposer des versions de notre monde, mais aussi de proposer des versions de notre monde.

PROLOGUE

En nous le contexte du jeu vidéo, à l'occasion de l'acte de jouer, entre l'architecture et l'urbain est peut-être difficile, que le bâtiment soit le lieu de la loi ou le lieu de la loi. C'est dans ce sens que le projet s'inscrit dans le cadre du projet du Parlement qui est de définir la loi et de contrôler la loi.

PROLOGUE

Le jeu vidéo est un jeu qui explore d'abord dans sa réalité et dans des environnements virtuels en images de synthèse (jeu vidéo). Il a pour thème son dimension prospective - dans un temps passé, présent et futur - que le départ dans le cadre institutionnel du Parlement vers une Lorraine. La réalité de ce projet est la location d'un lieu de vie social spécifique et l'appropriation de son projet architectural et de son programmation sociale au sein d'un politique d'État.

PROLOGUE

Étude d'un projet

À travers Pandora, il s'agit de partir de la notion même de projet qui nous tient, selon nous, l'ensemble de la structure que le Parlement du centre du Nord. En effet, les lieux de législation politique à définir, par un consensus institutionnel, le projet de voter, de discuter, de voter et de contrôler la loi. Le Parlement est un lieu de rassemblement pour tous les représentants de projets politiques qui représentent la loi de la République et de l'État et celui des citoyens. Ainsi, le projet Pandora souhaite inventer pleinement un acte politique et de médiation qui se fait dans le Parlement. Le concepteur a cherché à représenter la loi à l'extérieur d'un contexte strict (notamment que celui d'un acte politique) et dans une dimension sociale (la représentation de l'État) ; c'est pourquoi, dans ce contexte, comme un habitat d'habitat de l'État, il propose une structure qui se fait dans la place publique et qui se fait dans la place publique.

PROLOGUE

Dès lors, Pandora est d'abord et avant tout un projet architectural de l'État. C'est dans ce sens que le projet s'inscrit dans le cadre du projet du Parlement qui est de définir la loi et de contrôler la loi. C'est dans ce sens que le projet s'inscrit dans le cadre du projet du Parlement qui est de définir la loi et de contrôler la loi.

PROLOGUE

Cette Lorraine est une région française dans le Nord-Est. Elle est la région la plus peuplée de France et elle est une région très riche. Elle est une région très riche. Elle est une région très riche. Elle est une région très riche.

PROLOGUE

Pour résumer, et à l'attention de la Commission, le projet Pandora est un projet architectural et politique qui se fait dans la place publique et qui se fait dans la place publique.

PANDORA



épisode d'été-été qui a reçu tous les votes

PROLOGUE

Pandora est un jeu qui explore d'abord dans sa réalité et dans des environnements virtuels en images de synthèse (jeu vidéo). Il a pour thème son dimension prospective - dans un temps passé, présent et futur - que le départ dans le cadre institutionnel du Parlement vers une Lorraine. La réalité de ce projet est la location d'un lieu de vie social spécifique et l'appropriation de son projet architectural et de son programmation sociale au sein d'un politique d'État.

PROLOGUE

Étude d'un projet

À travers Pandora, il s'agit de partir de la notion même de projet qui nous tient, selon nous, l'ensemble de la structure que le Parlement du centre du Nord. En effet, les lieux de législation politique à définir, par un consensus institutionnel, le projet de voter, de discuter, de voter et de contrôler la loi. Le Parlement est un lieu de rassemblement pour tous les représentants de projets politiques qui représentent la loi de la République et de l'État et celui des citoyens. Ainsi, le projet Pandora souhaite inventer pleinement un acte politique et de médiation qui se fait dans le Parlement. Le concepteur a cherché à représenter la loi à l'extérieur d'un contexte strict (notamment que celui d'un acte politique) et dans une dimension sociale (la représentation de l'État) ; c'est pourquoi, dans ce contexte, comme un habitat d'habitat de l'État, il propose une structure qui se fait dans la place publique et qui se fait dans la place publique.

PROLOGUE

Dès lors, Pandora est d'abord et avant tout un projet architectural de l'État. C'est dans ce sens que le projet s'inscrit dans le cadre du projet du Parlement qui est de définir la loi et de contrôler la loi. C'est dans ce sens que le projet s'inscrit dans le cadre du projet du Parlement qui est de définir la loi et de contrôler la loi.

PROLOGUE

Cette Lorraine est une région française dans le Nord-Est. Elle est la région la plus peuplée de France et elle est une région très riche. Elle est une région très riche. Elle est une région très riche. Elle est une région très riche.

PROLOGUE

Pour résumer, et à l'attention de la Commission, le projet Pandora est un projet architectural et politique qui se fait dans la place publique et qui se fait dans la place publique.

PANDORA

RESEAU COMMERCIAL DES ÉTATS DÉPARTEMENTAUX

Schéma 1/100

Système de circulation en continu

Les deux étages inférieurs sont accolés respectivement, à l'intérieur de leur structure, les volumes et les configurations spatiales de l'habitat de jeu vidéo. C'est dans ce sens que le projet s'inscrit dans le cadre du projet du Parlement qui est de définir la loi et de contrôler la loi.

RESEAU COMMERCIAL DE LA COMMUNE

Schéma 1/100

Système de circulation en continu

La commune sera un lieu de vie social, elle sera un lieu de vie social, elle sera un lieu de vie social, elle sera un lieu de vie social.

RESEAU COMMERCIAL DE LA COMMUNE

Schéma 1/100

Système de circulation en continu

La commune sera un lieu de vie social, elle sera un lieu de vie social, elle sera un lieu de vie social, elle sera un lieu de vie social.

RESEAU COMMERCIAL DE LA COMMUNE

Schéma 1/100

Système de circulation en continu

La commune sera un lieu de vie social, elle sera un lieu de vie social, elle sera un lieu de vie social, elle sera un lieu de vie social.

RESEAU COMMERCIAL DE LA COMMUNE

Schéma 1/100

Système de circulation en continu

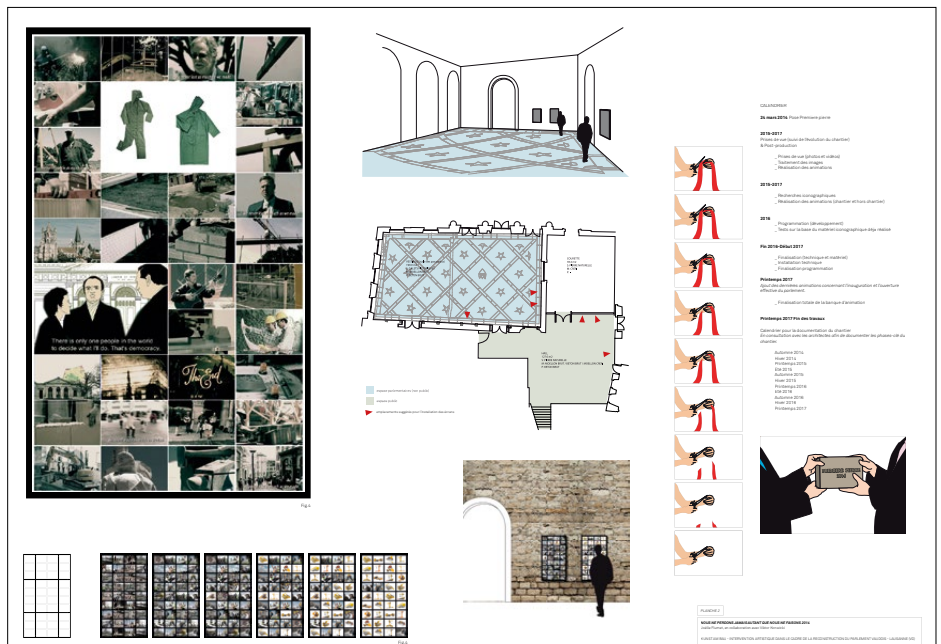
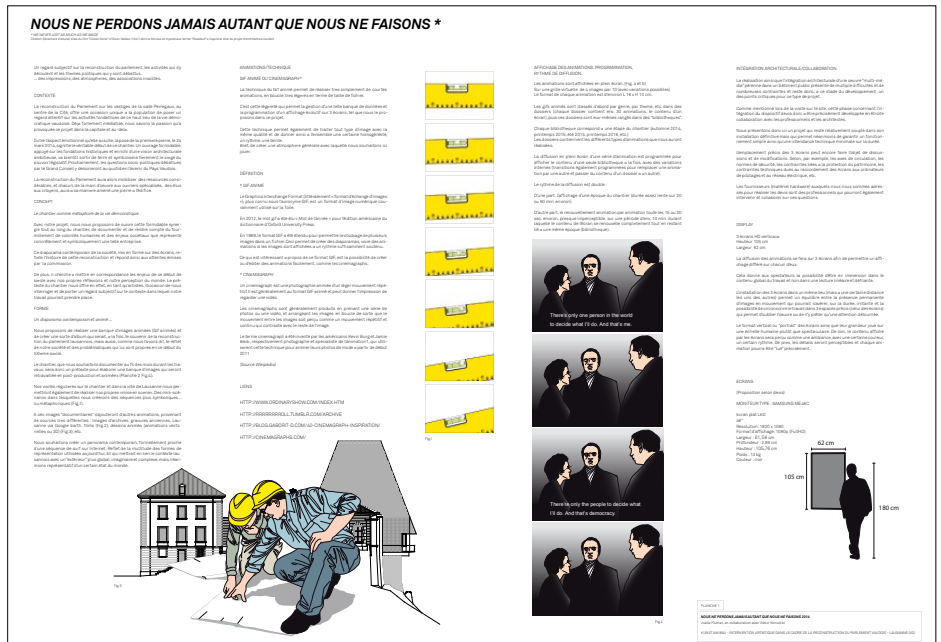
La commune sera un lieu de vie social, elle sera un lieu de vie social, elle sera un lieu de vie social, elle sera un lieu de vie social.

6. Critique des projets

6.5 JOËLLE FLUMET, EN COLLABORATION AVEC VIKTOR KONWICKI — « NOUS NE PERDONS JAMAIS AUTANT QUE NOUS NE FAISONS »

Le projet propose de considérer le chantier comme une métaphore de la vie démocratique et de le documenter sous forme de diaporama d'images animées. Une sélection de séquences symboliques ou métaphoriques est associée à des animations réalisées à partir d'autres sources. Les différentes bibliothèques d'images sont diffusées sur trois écrans, au moyen d'affichages parallèles, selon une grille de quatre séquences par dix.

Le projet qui joue sur la hiérarchie des images et permet de créer des banques d'images étendues est intéressant au niveau conceptuel. Cependant, le rapport entre la taille des images et leur inscription dans l'architecture suscite des doutes de la part de plusieurs membres du jury.



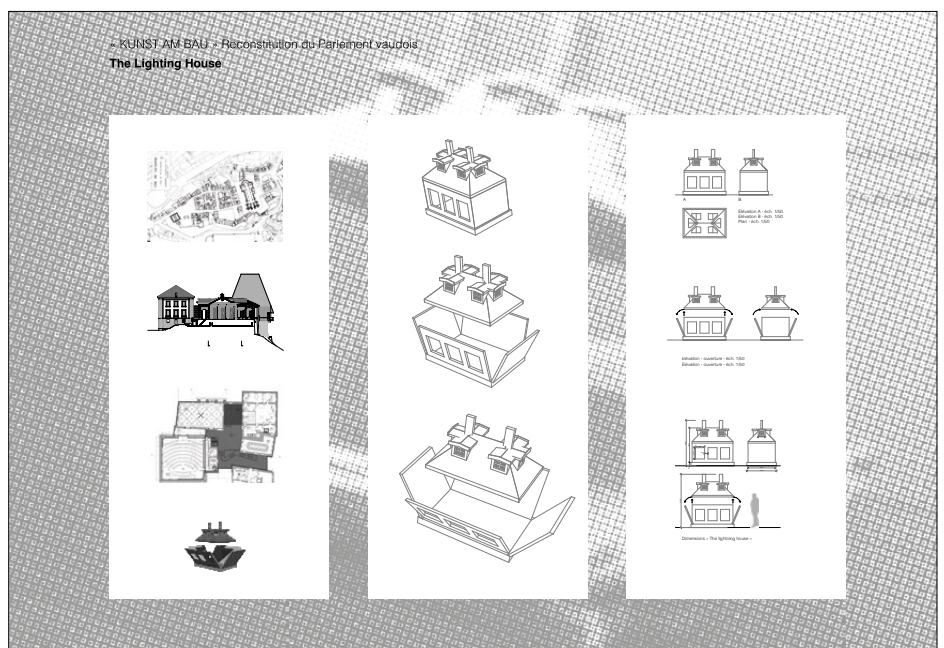
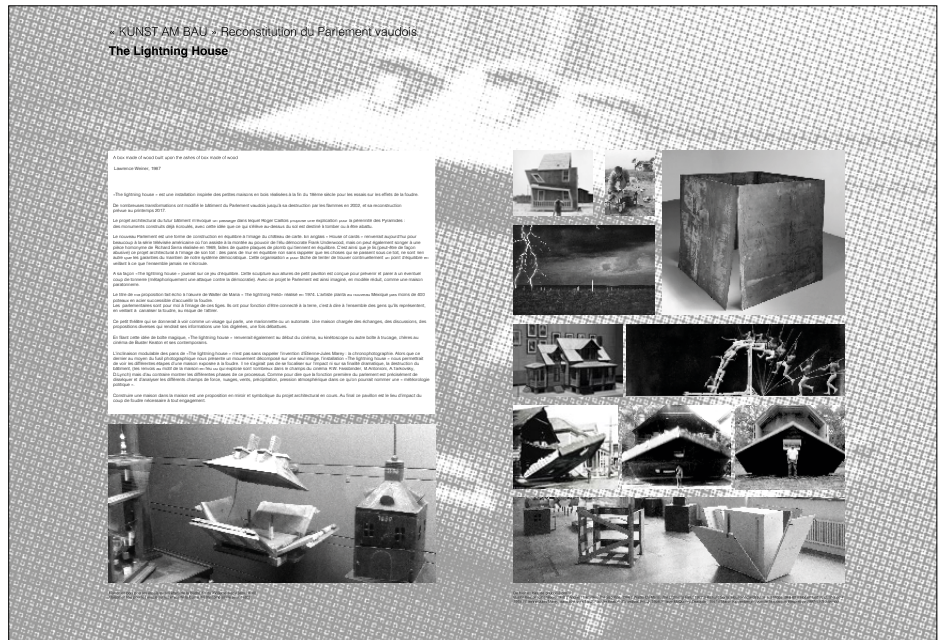
Une installation réalisée à partir d'un agencement de quatre moniteurs expose quatre facettes de l'histoire du bâtiment, soit les gestes du travail, l'incendie, une première animation à partir de photographies des différents états de l'architecture du Parlement et une seconde à partir de différentes sources qui documentent la façade de Perregaux. Cet ensemble est associé à sept compositions photographiques qui évoquent le lieu de manière plus abstraite que les vidéos et qui se trouveraient dans la buvette du Grand Conseil.

Le jury relève la qualité du projet qui agence les écrans sous forme d'installation vidéo. Cependant, les séquences vidéo qui portent principalement sur la mémoire des transformations architecturales exposent peu les fonctions du Parlement. Par ailleurs, les rapports entre l'installation vidéo et les photographies ne sont pas explicites.



Le projet propose une installation métaphorique inspirée des petites maisons en bois réalisées à la fin du XVIII^e siècle pour les essais sur les effets de la foudre. Le Parlement est envisagé comme un monument construit, déjà écroulé, et la forme du bâtiment évoque à l'artiste une construction en équilibre analogue au château de cartes, un équilibre qui renvoie à la stabilité précaire de la démocratie. Les parlementaires canalisent selon lui la foudre, « au risque de l'attirer ».

Les parallèles entre cet objet sculptural et le kinétoscope sont peu lisibles, de même que les rapports à la chronophotographie. Les références artistiques convoquées n'éclairent pas davantage la lecture que fait l'artiste des enjeux propres au contexte du Parlement.



7. Recommandation du jury

Le jury recommande sans remarque particulière au maître de l'ouvrage d'attribuer le mandat d'études et de réalisation de l'intervention artistique prévue dans le Parlement vaudois à Lausanne à:

Mme Anne-Julie Raccoursier, Lausanne
auteure de:
«VIDEOCONFIANCE»

8. Conclusion

Le jury tient à remercier tous les artistes ayant participé à cette procédure. Il a été très satisfait du niveau des rendus et des propositions qui lui ont été soumis, tant dans leurs qualités artistiques, que de leur présentation, que de la faisabilité et du respect du budget à disposition.

Cette démarche a permis de répondre aux attentes de l'utilisateur et de l'organisateur telles qu'énoncées dans le cahier des charges.

En ce sens, l'objectif de la procédure est pleinement atteint.

9. Dispositions finales

9.1 APPROBATION DU RAPPORT ET SIGNATURES

Le présent rapport est approuvé et signé par les membres du jury.

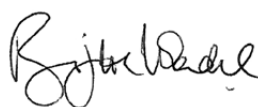
Lausanne, le 17 septembre 2014



EMMANUEL VENTURA
PRÉSIDENT DU JURY
ARCHITECTE CANTONAL, SIPAL - DFIRE



JEAN-CHRISTOPHE-CHÂTILLON
VICE-PRÉSIDENT
CHEF DE SECTION, ARCHITECTE, SIPAL - DFIRE



BRIGITTE WARIDEL
CHEFFE DE SERVICE, SERAC - DFJC



CATHERINE LABOUCHÈRE
DÉPUTÉE AU GRAND CONSEIL



GENEVIÈVE LOUP
HISTORIENNE DE L'ART, SPÉCIALISTE DE L'ART
VIDÉO ET DU CINÉMA EXPÉRIMENTAL



MARC COLLOMB
ARCHITECTE EPFL - SIA
ATELIER CUBE, LAUSANNE

03/2015 – PARLEMENT VAUDOIS

PUBLICATION DU SERVICE IMMEUBLES, PATRIMOINE ET LOGISTIQUE
10, place de la Riponne CH-1014 Lausanne