

---

CONCOURS D'ANIMATION ARTISTIQUE « ART & ARCHITECTURE »

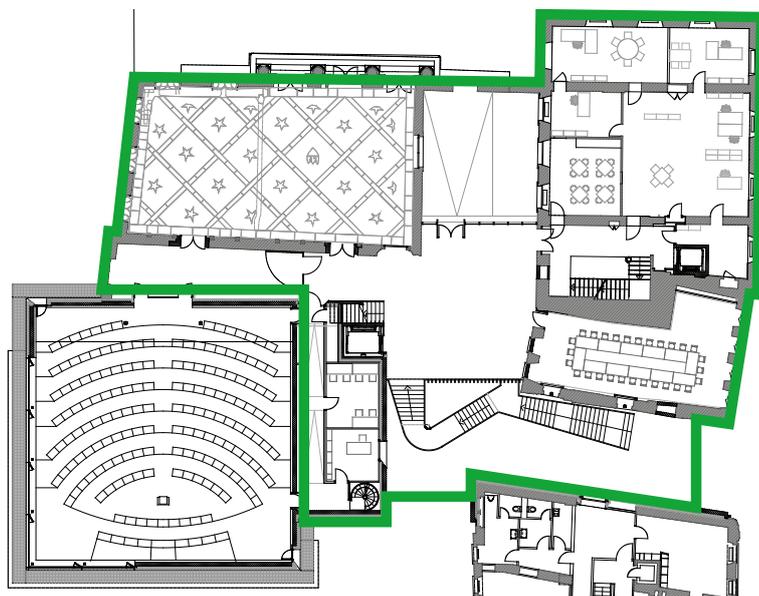
**RAPPORT DU JURY**

---

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<sup>er</sup> 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.

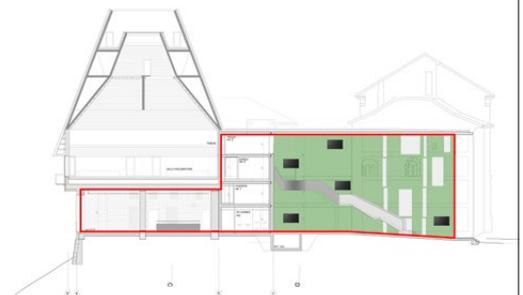


## Proposition de collaboration

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 célébration: celle du Parlement Vaudois, de nos communs et de ses citoyens.**

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

Ainsi, ce projet se présentera comme un voyage anticipé à travers notre région, un road-trip allégrement vidéo et réflexif pour donner la parole aux citoyens et enregistrer leurs témoignages.

Chaque personne rencontrée, nous lui demanderons de nous parler d'un jour où elle se sent spéciale et où elle a vécu un moment de sa vie qui lui a fait découvrir la région, de sa façon, 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* regroupera une centaine de courts vidéos et interviews filmées autour de cette idée de collaboration 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 filmerons 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 demanderons 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 quelque chose de nouveau s'est révélé et où ils ont découvert quelque chose de leur région.

Il sera également demandé à chacun d'expliquer ce qui, pour lui, est un jour de fête, un jour où quelque chose de nouveau s'est révélé et où ils ont découvert quelque chose de leur région.

Chaque personne sera filmée dans son environnement, son habitat, son quartier. Avant de filmer, nous ferons un entretien préalable afin de clarifier les intentions et le ton de la vidéo.

Durant notre périple à travers le Canton, nous filmerons également notre parcours. Les paysages nous constitueront une partie de notre récit. Ces paysages seront filmés de loin, de très près, dans les différents lieux de vie, de tous côtés entre les différents témoignages et documentés pour à posteriori servir de fond à la vidéo.

A l'issue de cette première phase de travail, nous les témoignages seront classés 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 médias issus du voyage seront utilisés 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 cadres 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 cadres audio reliés à la vidéo seront mis à disposition du public. Il y aura ainsi une interaction accrue dans le bâtiment.

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

**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 (c.f. images 1 & 4) et 4 écrans au 2<sup>nd</sup> niveau (c.f. images 1, 7, & 11)

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

L'implémentation des écrans sera aussi associée à ces espaces d'attente et à son mobilier.

**Planche 1**

**Jour de fête: du 14 septembre**

© JACQUES ANTILLES - Bureau de l'Architecture de l'Etat - Berna / Bern - 2014

### JOURS DE FÊTES

**Planche 2**

**Planche 3**

**Planche 4**

**Planche 5**

**Planche 6**

**Planche 7**

**Planche 8**

**Planche 9**

**Planche 10**

**Planche 11**

**Planche 12**

**Planche 13**

**Planche 14**

**Planche 15**

**Planche 16**

**Planche 17**

**Planche 18**

**Planche 19**

**Planche 20**

**Planche 21**

**Planche 22**

**Planche 23**

**Planche 24**

**Planche 25**

**Planche 26**

**Planche 27**

**Planche 28**

**Planche 29**

**Planche 30**

**Planche 31**

**Planche 32**

**Planche 33**

**Planche 34**

**Planche 35**

**Planche 36**

**Planche 37**

**Planche 38**

**Planche 39**

**Planche 40**

**Planche 41**

**Planche 42**

**Planche 43**

**Planche 44**

**Planche 45**

**Planche 46**

**Planche 47**

**Planche 48**

**Planche 49**

**Planche 50**

**Planche 51**

**Planche 52**

**Planche 53**

**Planche 54**

**Planche 55**

**Planche 56**

**Planche 57**

**Planche 58**

**Planche 59**

**Planche 60**

**Planche 61**

**Planche 62**

**Planche 63**

**Planche 64**

**Planche 65**

**Planche 66**

**Planche 67**

**Planche 68**

**Planche 69**

**Planche 70**

**Planche 71**

**Planche 72**

**Planche 73**

**Planche 74**

**Planche 75**

**Planche 76**

**Planche 77**

**Planche 78**

**Planche 79**

**Planche 80**

**Planche 81**

**Planche 82**

**Planche 83**

**Planche 84**

**Planche 85**

**Planche 86**

**Planche 87**

**Planche 88**

**Planche 89**

**Planche 90**

**Planche 91**

**Planche 92**

**Planche 93**

**Planche 94**

**Planche 95**

**Planche 96**

**Planche 97**

**Planche 98**

**Planche 99**

**Planche 100**

© JACQUES ANTILLES - Bureau de l'Architecture de l'Etat - Berna / Bern - 2014

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



épaves liées à elle qui a reçu tout les dons

**PROLOGUE**

Pandora est un jeu qui explore d'abord dans sa réalité et dans des environnements virtuels en images de synthèse (jeu vidéo). Il joue ensuite sur des dimensions politiques - dans un temps passé, présent et futur - qui se déploie dans le cadre institutionnel du Parlement wallon à Luxembourg. Le scénario de ce jeu est en fait la fictionnelle réalité de ce que signifie en l'appréhension son projet architectural et son impact social au sein d'une politique d'État.

**UN JEU D'OPÉRATION**

*Éclaire 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 Val de Saïe. En effet, ce jeu de légistique politique a défini, par sa construction, l'architecture, le projet de vote, de dialogue, des votes et de coopération de la part de l'administration parlementaire dans le cadre de projets sociaux qui représentent à la fois les décisions de l'État et celles des citoyens. Ainsi, le projet Pandora explore l'impact politique et social de la décision de l'État et celles des citoyens. Ainsi, le projet Pandora explore l'impact politique et social de la décision de l'État et celles des citoyens. Ainsi, le projet Pandora explore l'impact politique et social de la décision de l'État et celles des citoyens.

*Le jeu vidéo*

Cette partie de Pandora est un jeu vidéo qui explore d'abord dans sa réalité et dans des environnements virtuels en images de synthèse (jeu vidéo). Il joue ensuite sur des dimensions politiques - dans un temps passé, présent et futur - qui se déploie dans le cadre institutionnel du Parlement wallon à Luxembourg. Le scénario de ce jeu est en fait la fictionnelle réalité de ce que signifie en l'appréhension son projet architectural et son impact social au sein d'une politique d'État.

**UN JEU D'OPÉRATION**

*Éclaire 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 Val de Saïe. En effet, ce jeu de légistique politique a défini, par sa construction, l'architecture, le projet de vote, de dialogue, des votes et de coopération de la part de l'administration parlementaire dans le cadre de projets sociaux qui représentent à la fois les décisions de l'État et celles des citoyens. Ainsi, le projet Pandora explore l'impact politique et social de la décision de l'État et celles des citoyens. Ainsi, le projet Pandora explore l'impact politique et social de la décision de l'État et celles des citoyens.

*Le jeu vidéo*

Cette partie de Pandora est un jeu vidéo qui explore d'abord dans sa réalité et dans des environnements virtuels en images de synthèse (jeu vidéo). Il joue ensuite sur des dimensions politiques - dans un temps passé, présent et futur - qui se déploie dans le cadre institutionnel du Parlement wallon à Luxembourg. Le scénario de ce jeu est en fait la fictionnelle réalité de ce que signifie en l'appréhension son projet architectural et son impact social au sein d'une politique d'État.



**PROLOGUE**

Pandora est un jeu qui explore d'abord dans sa réalité et dans des environnements virtuels en images de synthèse (jeu vidéo). Il joue ensuite sur des dimensions politiques - dans un temps passé, présent et futur - qui se déploie dans le cadre institutionnel du Parlement wallon à Luxembourg. Le scénario de ce jeu est en fait la fictionnelle réalité de ce que signifie en l'appréhension son projet architectural et son impact social au sein d'une politique d'État.

**UN JEU D'OPÉRATION**

*Éclaire 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 Val de Saïe. En effet, ce jeu de légistique politique a défini, par sa construction, l'architecture, le projet de vote, de dialogue, des votes et de coopération de la part de l'administration parlementaire dans le cadre de projets sociaux qui représentent à la fois les décisions de l'État et celles des citoyens. Ainsi, le projet Pandora explore l'impact politique et social de la décision de l'État et celles des citoyens. Ainsi, le projet Pandora explore l'impact politique et social de la décision de l'État et celles des citoyens.

*Le jeu vidéo*

Cette partie de Pandora est un jeu vidéo qui explore d'abord dans sa réalité et dans des environnements virtuels en images de synthèse (jeu vidéo). Il joue ensuite sur des dimensions politiques - dans un temps passé, présent et futur - qui se déploie dans le cadre institutionnel du Parlement wallon à Luxembourg. Le scénario de ce jeu est en fait la fictionnelle réalité de ce que signifie en l'appréhension son projet architectural et son impact social au sein d'une politique d'État.

### PANDORA



épaves liées à elle qui a reçu tout les dons

**PROLOGUE**

Pandora est un jeu qui explore d'abord dans sa réalité et dans des environnements virtuels en images de synthèse (jeu vidéo). Il joue ensuite sur des dimensions politiques - dans un temps passé, présent et futur - qui se déploie dans le cadre institutionnel du Parlement wallon à Luxembourg. Le scénario de ce jeu est en fait la fictionnelle réalité de ce que signifie en l'appréhension son projet architectural et son impact social au sein d'une politique d'État.

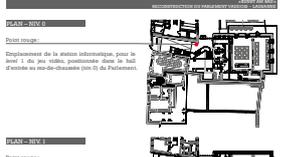
**UN JEU D'OPÉRATION**

*Éclaire 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 Val de Saïe. En effet, ce jeu de légistique politique a défini, par sa construction, l'architecture, le projet de vote, de dialogue, des votes et de coopération de la part de l'administration parlementaire dans le cadre de projets sociaux qui représentent à la fois les décisions de l'État et celles des citoyens. Ainsi, le projet Pandora explore l'impact politique et social de la décision de l'État et celles des citoyens. Ainsi, le projet Pandora explore l'impact politique et social de la décision de l'État et celles des citoyens.

*Le jeu vidéo*

Cette partie de Pandora est un jeu vidéo qui explore d'abord dans sa réalité et dans des environnements virtuels en images de synthèse (jeu vidéo). Il joue ensuite sur des dimensions politiques - dans un temps passé, présent et futur - qui se déploie dans le cadre institutionnel du Parlement wallon à Luxembourg. Le scénario de ce jeu est en fait la fictionnelle réalité de ce que signifie en l'appréhension son projet architectural et son impact social au sein d'une politique d'État.



**PROLOGUE**

Pandora est un jeu qui explore d'abord dans sa réalité et dans des environnements virtuels en images de synthèse (jeu vidéo). Il joue ensuite sur des dimensions politiques - dans un temps passé, présent et futur - qui se déploie dans le cadre institutionnel du Parlement wallon à Luxembourg. Le scénario de ce jeu est en fait la fictionnelle réalité de ce que signifie en l'appréhension son projet architectural et son impact social au sein d'une politique d'État.

**UN JEU D'OPÉRATION**

*Éclaire 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 Val de Saïe. En effet, ce jeu de légistique politique a défini, par sa construction, l'architecture, le projet de vote, de dialogue, des votes et de coopération de la part de l'administration parlementaire dans le cadre de projets sociaux qui représentent à la fois les décisions de l'État et celles des citoyens. Ainsi, le projet Pandora explore l'impact politique et social de la décision de l'État et celles des citoyens. Ainsi, le projet Pandora explore l'impact politique et social de la décision de l'État et celles des citoyens.

*Le jeu vidéo*

Cette partie de Pandora est un jeu vidéo qui explore d'abord dans sa réalité et dans des environnements virtuels en images de synthèse (jeu vidéo). Il joue ensuite sur des dimensions politiques - dans un temps passé, présent et futur - qui se déploie dans le cadre institutionnel du Parlement wallon à Luxembourg. Le scénario de ce jeu est en fait la fictionnelle réalité de ce que signifie en l'appréhension son projet architectural et son impact social au sein d'une politique d'État.





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.

**-Kunst am Bau- Reconstruction du Parlement vaudois**

**Côté Cour**

**Collaboration**

La collaboration est la condition essentielle à tout projet. Dans le contexte de la rénovation partielle proposée par Alain Chavaz, nous avons travaillé avec les architectes de l'atelier Perregaux, dans lequel se trouvent, entre autres, l'architecte de la maison, un dessinateur d'origine suisse, un architecte suisse et un architecte suisse d'origine suisse. Une partie du projet a été réalisée par un architecte suisse et une partie par un architecte suisse d'origine suisse.

**Côté Cour**

1. **Un projet de rénovation**

Il s'agit d'un bâtiment à usage administratif qui a été construit en 1910. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse.

2. **Un projet de rénovation**

Il s'agit d'un bâtiment à usage administratif qui a été construit en 1910. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse.

3. **Un projet de rénovation**

Il s'agit d'un bâtiment à usage administratif qui a été construit en 1910. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse.

4. **Un projet de rénovation**

Il s'agit d'un bâtiment à usage administratif qui a été construit en 1910. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse.

5. **Un projet de rénovation**

Il s'agit d'un bâtiment à usage administratif qui a été construit en 1910. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse.

6. **Un projet de rénovation**

Il s'agit d'un bâtiment à usage administratif qui a été construit en 1910. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse.

7. **Un projet de rénovation**

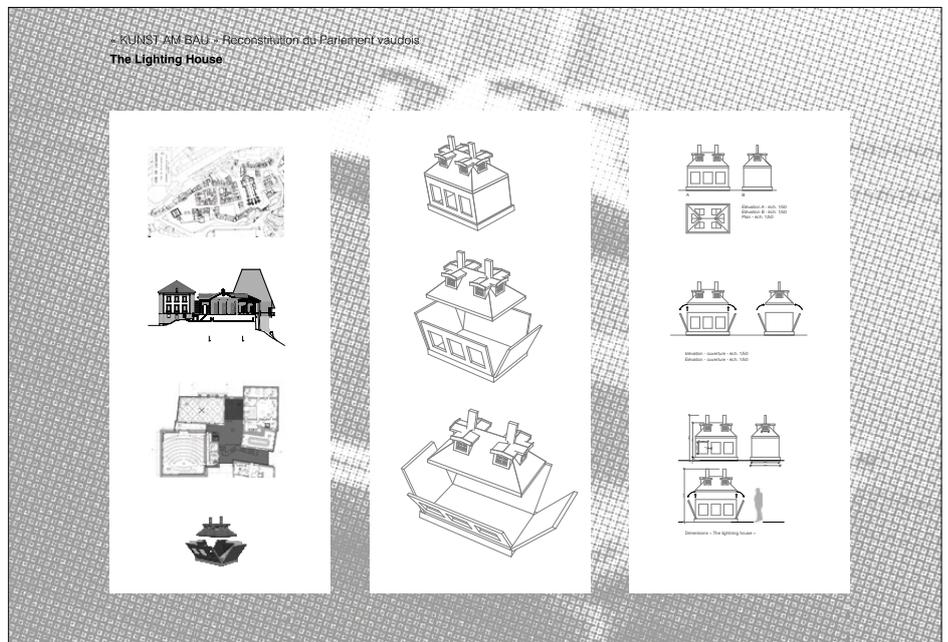
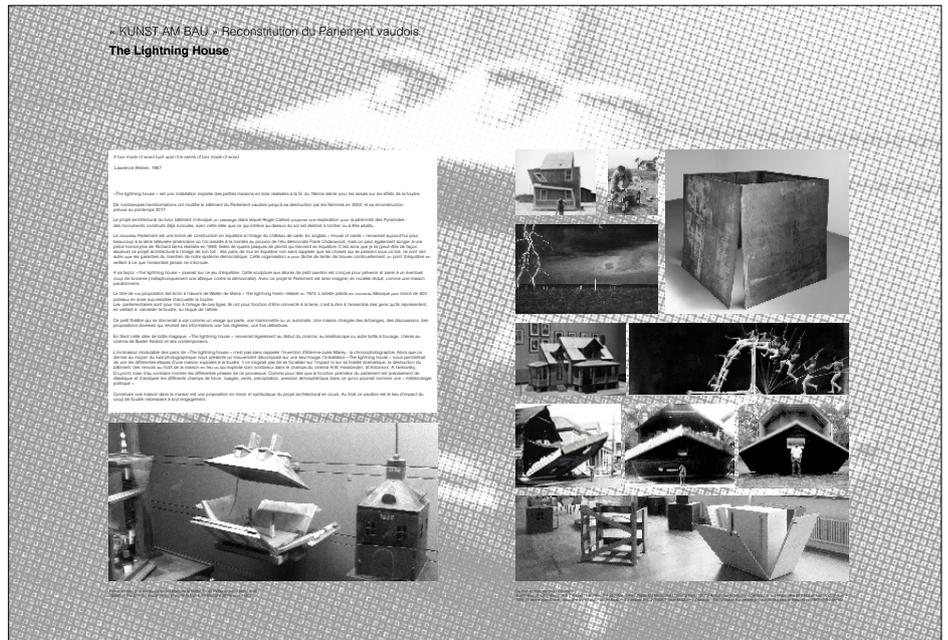
Il s'agit d'un bâtiment à usage administratif qui a été construit en 1910. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse. Le bâtiment a été construit par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse.

**Conclusion**

Le projet de rénovation a été réalisé par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse. Le projet de rénovation a été réalisé par l'architecte suisse et l'architecte suisse d'origine suisse.

Le projet propose une installation métaphorique inspirée des petites maisons en bois réalisées à la fin du XVIII<sup>e</sup> 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