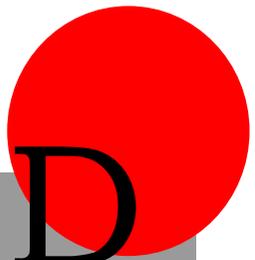


STEAM AHEAD!

FULL **ARINTHOD**

Sheineze Crausaz - Margot Vacelet - Perrine Muller



Rappel sur le projet

Marcel Wanders est un designer néerlandais né aux Pays-Bas le 2 juillet 1963. Son travail personnel est riche en illusions; nombreuses de ses créations sont des jeux entre formes, matières et couleurs. La magie opère et les observateurs se retrouvent surpris face à ces pièces hors du commun.



Le jeu, la surprise, la magie se retrouvent encore une fois à travers sa dernière création pour la marque italienne ALESSI sur le thème du crique. Cette coopération lancera la piste de travail pour l'aménagement de l'entrée du CDI du collège d'Arinthod.

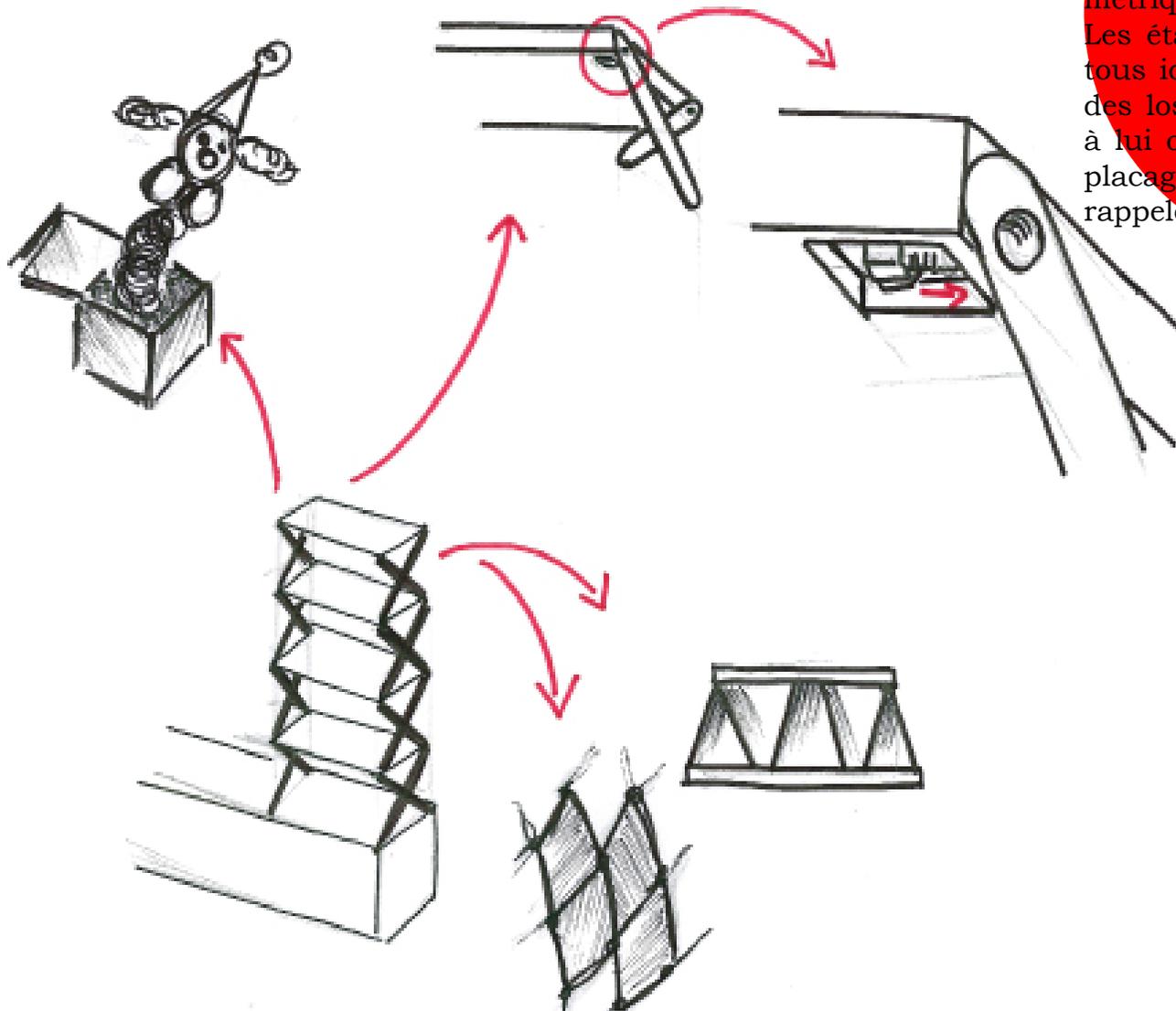


Les objectifs pour ce projet;

- Créer un espace d'exposition pour les divers travaux des élèves
- Suivre les codes esthétiques du style Steampunk
- Faire de ce projet un événement participatif
- Pour suivre la voix de Marcel Wanders il faudra;
- Suivre les codes esthétiques du cirque
- Créer un mobilier ludique
- Faire ressortir une part de magie
- En ne négligeant pas certaines contraintes;
- Cette espace est un lieu de passage
- Les éléments pré-existants de l'espace
- Le coût des matériaux

"JE LE VIS COMME UN ENRICHISSEMENT PERSONNEL, ET QU'EST-CE QU'ON S'AMUSE !"

Developpement



Création d'étagères;

Ces étagères sont inspirées de l'esprit du cirque par leur lignes diagonales qui créent une certaine dynamique. Rappelant ces clowns bondissant hors de leurs boites ainsi que les différents motifs géométriques présents sur les accessoires des cirques. Les étagères sont composées de montants en fer tous identiques qui une fois assemblés formeront des losanges. Le choix des matériaux c'est quant à lui orienté vers des panneaux plaqués avec un placage chêne vieilli et des montants en fer pour rappeler le style rétrofuturiste.

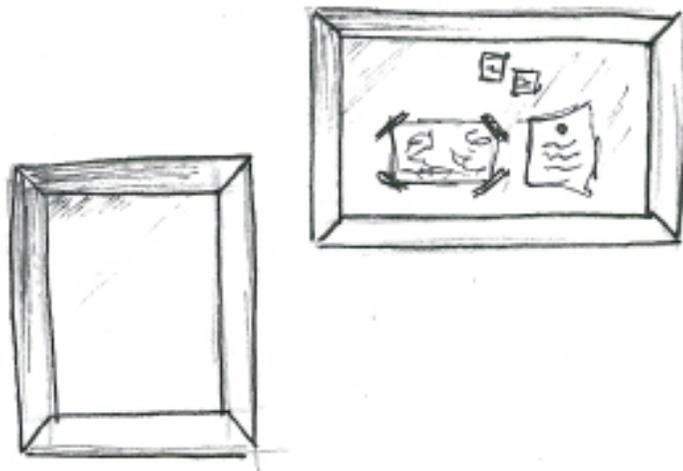
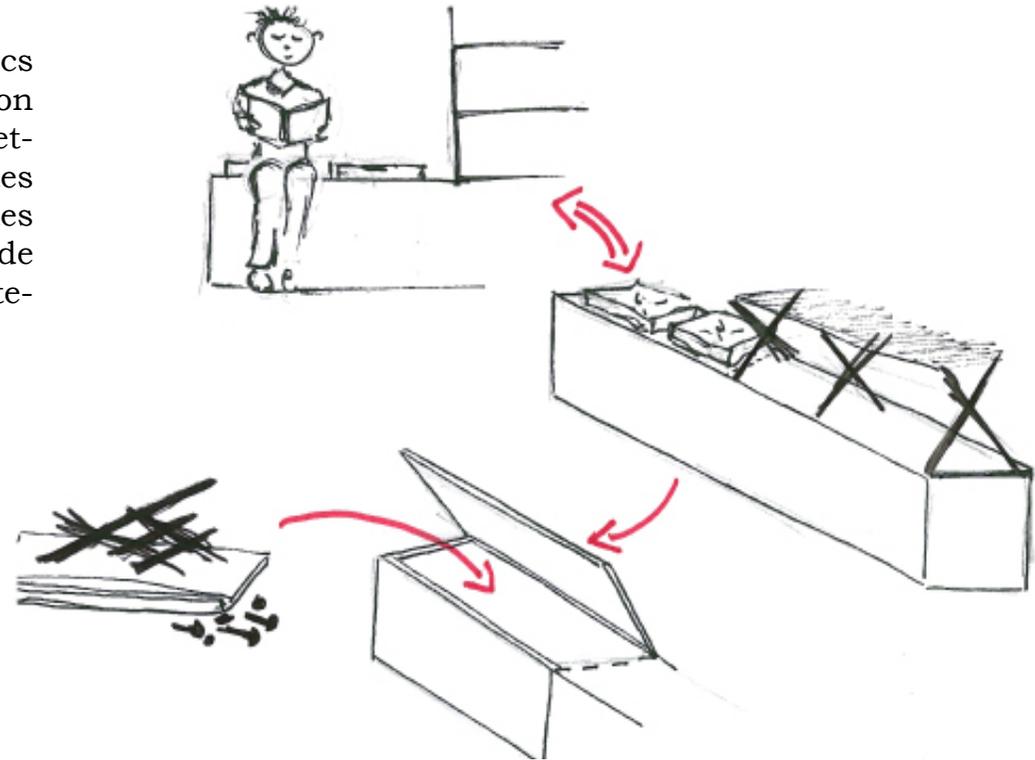
Techniquement, il était peu probable de réaliser une structure dépliable comme initialement prévu pour cause de résistance au poids mais aussi au temps et aux années qui passent. Cependant cette structure reste entièrement démontable grâce à des défoncages et des assemblages réalisés avec des vis et écrous. Les élèves pourront ainsi d'eux même enlever une étagère, la remettre, ou même enlever toute la structure.

Developpement

Création de bancs;

La création de bancs n'était pas initialement prévue dans l'aménagement de cet espace mais cela pourrait lui donner une nouvelle fonction. Plus qu'un lieu de passage, qu'un espace d'exposition, cette entrée serait un refuge pour nos amoureux de steampunk, ils pourraient s'y arrêter avec un livre, une BD et ainsi prolonger l'espace du CDI.

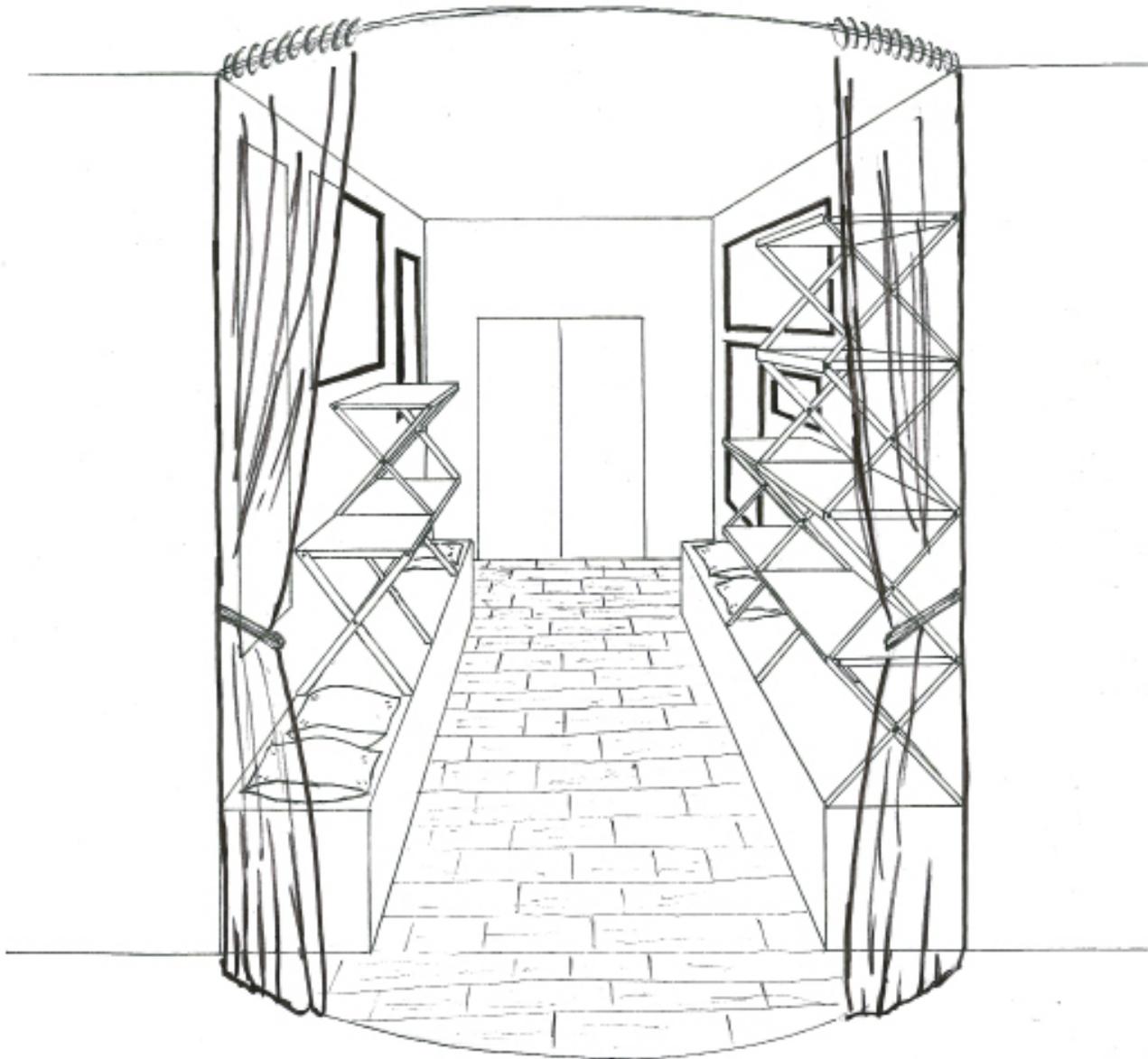
Cependant ces bancs ont une autre fonction plus discrete, ils permettraient de ranger les éléments démontables des étagères grâce à de petites trappes discrètement dissimulées



Création de panneaux d'affichage;

Pour ne pas oublier les affiches, exposés et autres documents papier il faut fournir à cet espace des panneaux d'affichage. Pour minimiser les couts les anciens panneaux seront recyclés et embellis par de nouveaux cadres très épurés pour mettre en avant les travaux qu'ils contiennent

Proposition finale



Globalement l'agencement de cet espace comprend; deux bancs présents sur toute la longueur des murs; 4 étagères positionnées sur les bancs et quelques panneaux d'affichage. Le tout crée un espace d'exposition suivant les grandes lignes du style steampunk et l'esprit du cirque. Cet espace est devenu un lieu où il fait bon s'arrêter pour profiter des divers objets et travaux exposés. La magie et l'esprit ludique se retrouvent à travers la possibilité de démonter et remonter les étagères selon les envies et les besoins des exposants, ainsi que par les trappes secrètes qui permettent de ranger les montants et les panneaux. Le tout est souligné par un parquet, pour rappeler les planchers du cirque, mais avant tout pour donner du cachet à cet espace. Les rideaux viennent quant à eux faire la transition entre cet espace et le CDI sans entièrement cloisonner l'entrée.

Proposition Finale

