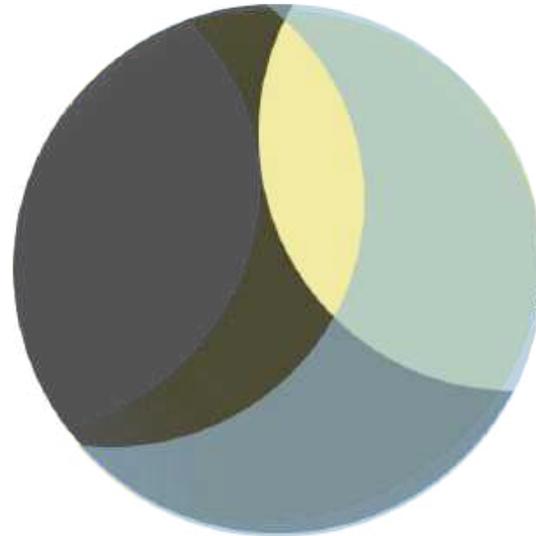


La



Nuit



Comment percevoir la nuit ?

Définitions/Principe



Préserver l'obscurité

Essais graphiques/Problématique



...dans un contexte urbain

Ancrage/Contexte



Ajout & Partage

Première piste



Déploiement Temporaire

Deuxième piste



Identité Collaborative/Synthèse

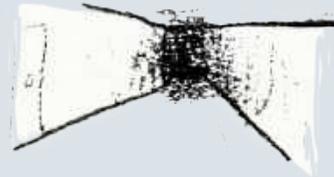
Troisième piste & Bilan final

Source de mystères et de fantasmes, la nuit évoque pour moi, le silence, le repos, je pense tout de suite aux effets apaisant liés à l'arrivée de la lune.

Elle permet de cacher des éléments présents le jour et d'en révéler d'autres qui seront absents durant le passage du soleil.

Plus généralement, la nuit signifie l'absence récurrente de la lumière du soleil, cela forme l'obscurité .

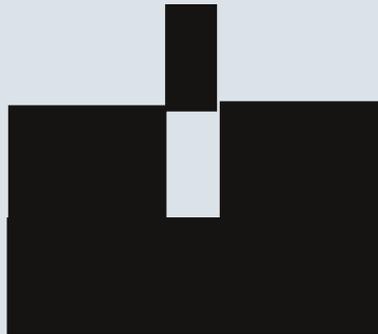
Dans la culture populaire, l'obscurité ramène aux ténèbres, qui sont l'opposé de la lumière ; on retrouve le même cas avec la noirceur contre la lueur, ou le bien contre le mal, ce sont des contrastes symboliques.



VOIR CE QUE L'ON NE DEVRAIT PAS VOIR

INTERDIT
PLONGER
INVISIBLE
SURGIR
MELANGER
CAMOUFLER

DISPARITIONS DES FRONTIERES



La nuit fait partie d'un cycle, qui est un phénomène se répétant à intervalles réguliers.

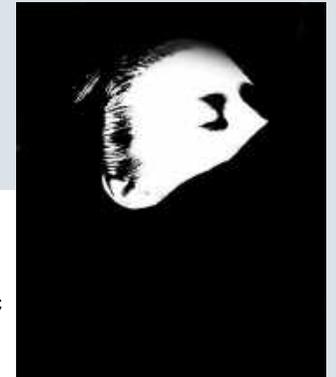
La nuit évoque l'avancée, épaisse, noire, obscure, profonde, elle s'approche, puis entre, recouvre, reforme, englobe, elle est éphémère, temporaire, mais cyclique.

Dans la littérature, l'expression "*la nuit des temps*" évoque le savoir collectif, l'infinité, il n'y a pas de repères à échelle humaine ce qui peut être angoissant, tandis que l'utilisation moins connue de "*la nuit du chaos*" évoque plutôt la destruction, la disparition, l'oubli et le néant.

Par exemple, on associe souvent la mort au repos éternel, avec l'idée de sommeil, qui intervient à l'approche de la nuit.

Celle-ci a donc une connotation très négative et effrayante pour la plupart des gens.

campagne pour le lancement du parfum Sinan, par Jean-Marc Sinan (1993)



Enjeu :

Travailler sur des espaces nocturnes pour y dévoiler les effets apaisants de la nuit.

REFORMER

- * **retaker**, dans sa forme primitive
- * **Corriger**, ramener à neuf
- * **changer** en mieux
- * **Supprimer** pour améliorer
- * **Former** de nouveau (re)faire (ce qui a été défait)

prendre quelque chose et le modifier, l'amener vers autre chose

L'obscurité enveloppe la lumière qui enveloppe l'obscurité.
-> la nuit englobe le jour



cycle nuit/jour

pleins/vides
Seules les informations nécessaires sont préservées.



Perception de l'ambiance d'un lieu pourtant familier (comme un couloir de lycée) différente de jour et de nuit.
Mais les repères sont préservés.

reformer



rétablir



L'obscurité glisse lentement sur la lumière et la recouvre petit à petit, de la même manière apaisante que le sommeil sur notre esprit.

L'obscurité est inexistante à cause de la trop forte luminosité.

L'obscurité est préservée car la luminosité est faible.

L'obscurité est rétablie, elle amène un côté reposant, dénuée de lumière.



cache/dévoiler
"espace négatif"
effet de découverte



Pourquoi ?

Dans les endroits très fréquentés, l'obscurité naturelle est menacée, les lumières artificielles nuisent à la perception que chaque individu a de la nuit, trop souvent associée à la frayeur à l'inconnu, à l'interdit.



vue satellite de l'europe

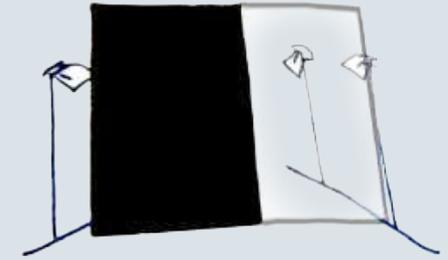
La nature est même contaminée par ces déchets lumineux, et le paysage urbain par la pollution lumineuse.



Quelque chose qui ré-inviterait la nuit naturelle dans un contexte familier, commun.

PROBLEMATIQUE

Comment l'obscurité pourrait-elle être préservée de façon à pouvoir profiter de la nuit tout en gardant ses repères ?



En rétablissant l'obscurité naturelle, les enjeux seraient la redécouverte de la vraie nuit (plus d'effet inconnu), et donc l'évolution d'une mentalité allant dans le sens d'un environnement préservé dans un contexte urbain, un contexte que chacun connaît et cotoient.



"les villes du monde dans le noir" (2015)
Série de photographies prises, éditées par Thierry Cohen

Réf : Metalink Urban (2014)
entreprise de mobilier urbain

"Rassemblant les savoir-faire issus d'un territoire d'industrie et de design, Metalink Urban fait émerger un nouveau concept : le PLUG (Plot de Liaison à Usage Général), qui permet de clipser et déclipser facilement le mobilier urbain."



Les habitants du village d'Aumelas ont rédigés une pétition contre l'installation d'un éclairage public dans un lotissement émergent (contenant environ 20 habitations), car cela créerait une forte pollution visuelle qui les empêcheraient de voir les étoiles.

Je souhaite proposer des solutions à cette pétition, en utilisant le mobilier urbain de lotissement qui indiquerait ce qu'on voit le jour, mais pas la nuit : seulement les éléments essentiels pour garder ses repères dans l'obscurité.

Enjeux :

- en invitant les usagers à l'utiliser la nuit, ce mobilier urbain permettra de sauvegarder l'obscurité naturelle déjà préservée dans le reste du village.

Contraintes :

- les éléments de ce mobilier devront visuellement avoir un lien, correspondre à une gamme.
- ils n'utiliseront que très peu d'électricité (écologique)

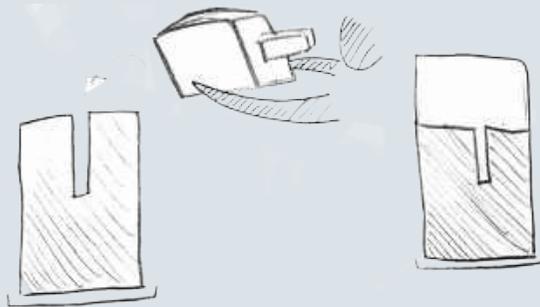


Ajout & Partage

Le principe n°1 :

Cette première piste explore l'idée d'un élément déjà la le jour, et dans lequel les particuliers peuvent y ajouter la nuit du mobilier nocturne offert par le lotissement à leurs emménagement et entreposé chez eux.

Mobilier : des bornes, les éléments présents de jour comme de nuit et des tables & des sièges, les éléments ajoutés et utilisés la nuit par les habitants.



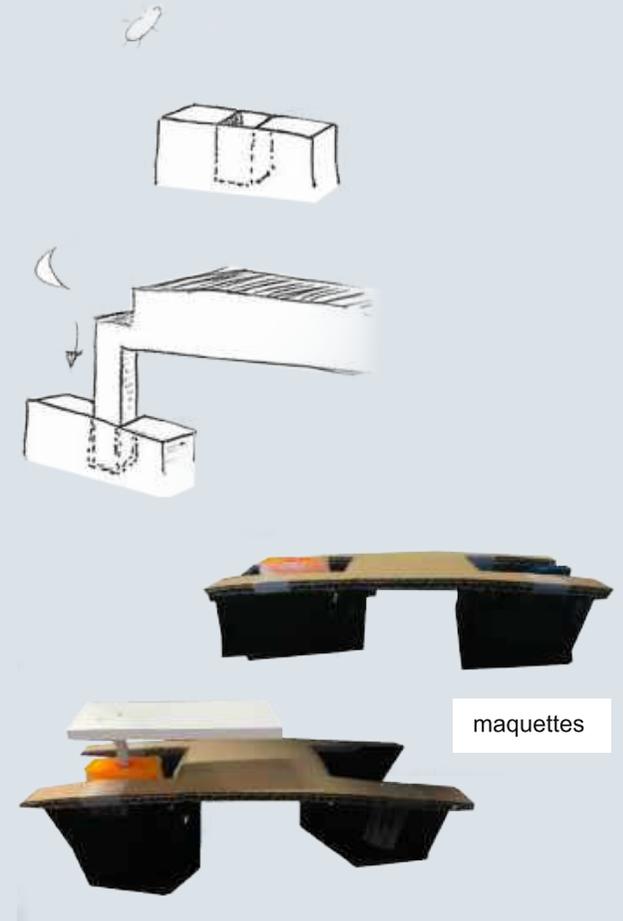
Les bornes reprennent la fonction des potelets, ces éléments urbains qui délimitent et sécurisent un espace mais qui sont souvent ignorés, ici l'intérêt serait de leur donner plus de valeur en les disposant stratégiquement, et en leur donnant une fonction supplémentaire : accueillir le mobilier nocturne.



Les supports (bornes) des tables/chaises seront répartis à même distance au sein du lotissement, dans les fossés, aussi bien à côté des maisons qu'à égale distance au milieu des fossés. La position des bornes permet donc de sécuriser et d'indiquer les fossés la nuit, car il n'y aura aucun éclairage dans le lotissement.

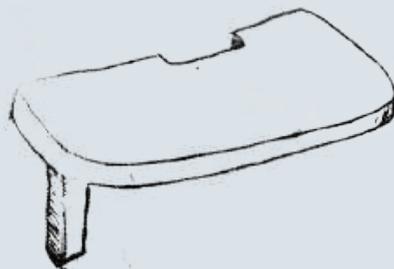
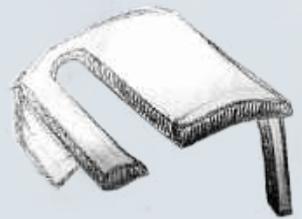
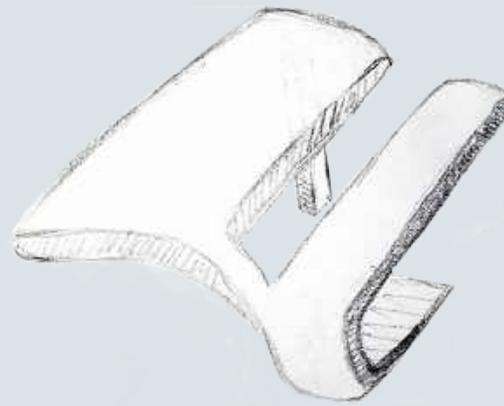
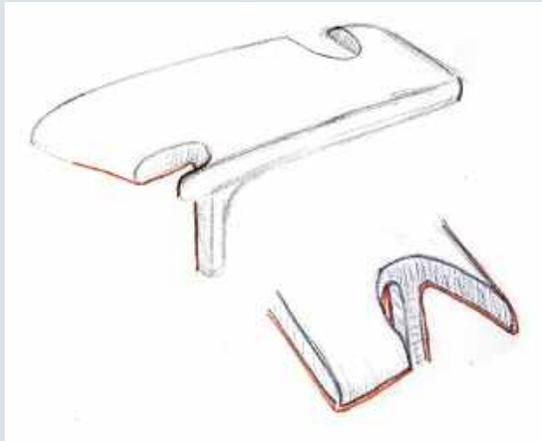


Les tables et les sièges ne posséderaient qu'un pied pour pouvoir s'insérer facilement dans l'ouverture prévue à cet effet dans les bornes, autant celles se situant entre les fossés que celles qui se situent dans les fossés du même côté de chaque maison.



La position des bornes permettent aux habitants de pouvoir y accéder facilement pour déposer les tables et d'en profiter rapidement.

Recherches formelles pour les tables.



Les bornes, les tables et les sièges n'utiliseront pas d'électricité, cela répond à l'envie de faire de ce lotissement un éco-quartier prémice à de futurs autres. Leurs matériaux par conséquent devront en être dépourvus.



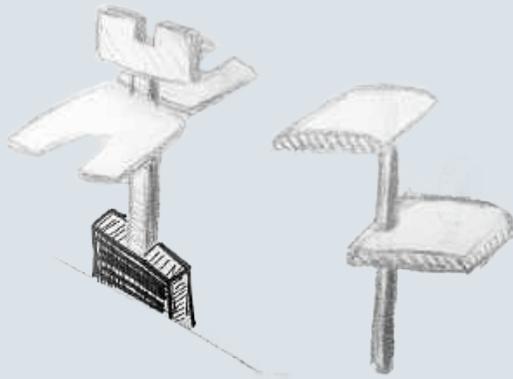
Cadiou Design, l'industrie du plastique au service du design contemporain

Le matériau des bornes serait du plastique peu lumineux (pour ne pas polluer l'obscurité rétablie dans le lotissement) de couleurs variées en fonction de la où elles se trouveraient.



Le matériau des tables et des sièges serait en plastique rotomoulé, il n'émanera aucune lumière.

Recherches formelles pour les sièges.



Les sièges seraient disposés au milieu de chaque fossés, afin que les habitants des maisons environnantes puissent s'y retrouver, à deux, afin de ne pas créer de clans et ainsi optimiser la rencontre.



PLATEAU DE JEU
LUMINESCENCE

OBJETIF POUR TRANSPORTER

FACILE A TRANSPORTER (LÉGER)

NE PERTURBE PAS LA NUIT.

Complète à venir

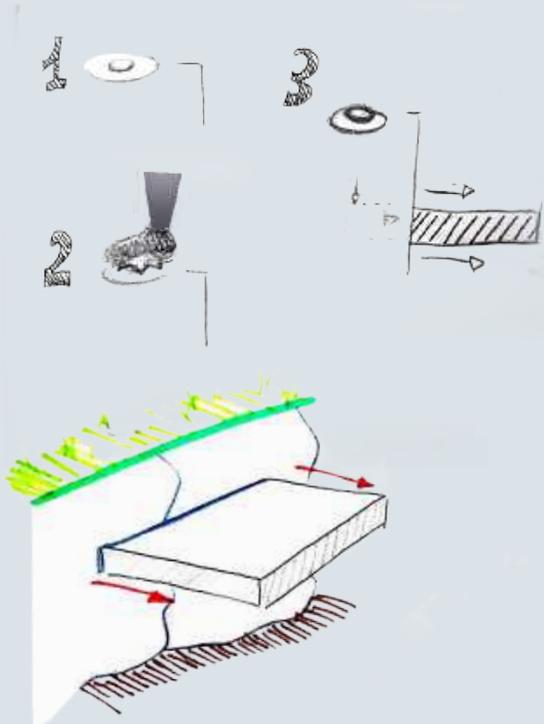
Des plateaux de jeux pourraient être ajoutés, afin d'apporter un maximum d'activité nocturne (et ainsi faire durer le temps passé dehors) entourés par un adhésif phosphorescent. Les motifs du plateau de jeux seraient imprimés à de l'encre également phosphorescente.



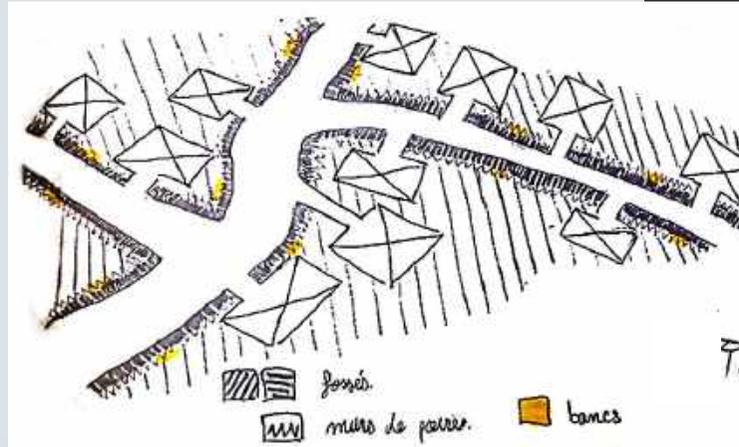
Le principe n°2 :

Cette deuxième piste explore l'idée d'un élément caché le jour et qui se dévoile la nuit, suivant l'envie de l'utilisateur.

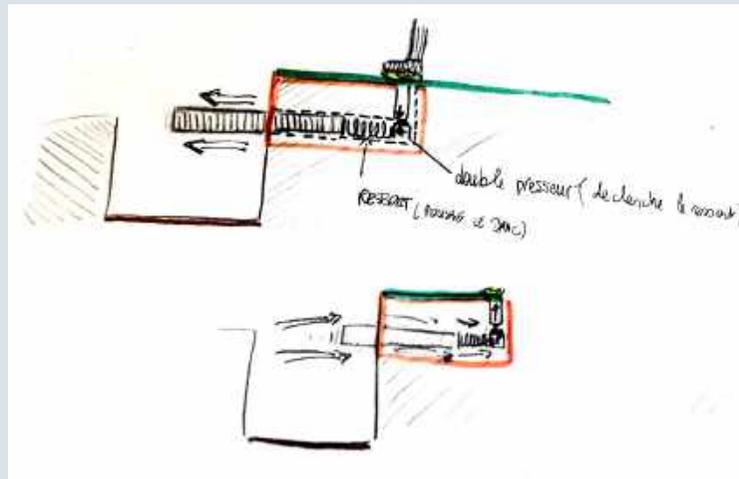
Mobilier : une assise.



Reprenant le système des ponts-levis, l'assise pourrait être déployable/rétractable, la nuit et le jour, se situant dans les fossés.



Les bancs seraient situés au milieu des fossés afin d'avoir une distance équitable à chaque maison pour que tout le monde puisse y accéder facilement. Ils permettraient indirectement d'indiquer les fossés la nuit.



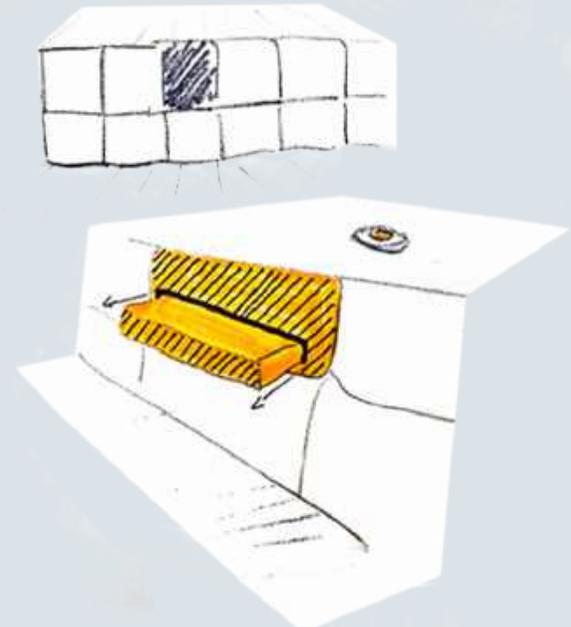
Un poussoir déclencherait l'éjection de l'assise grâce à un système non électrique.

Pour des raisons techniques, le moyen de fixer l'assise au mur devrait changer : une pierre artificielle alors différente des autres, serait incrusté dans le mur de pierre présent sur le fossé ; ce volume contiendrait l'assise et le système non électrique.

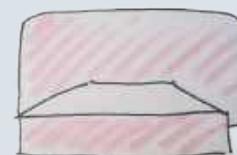
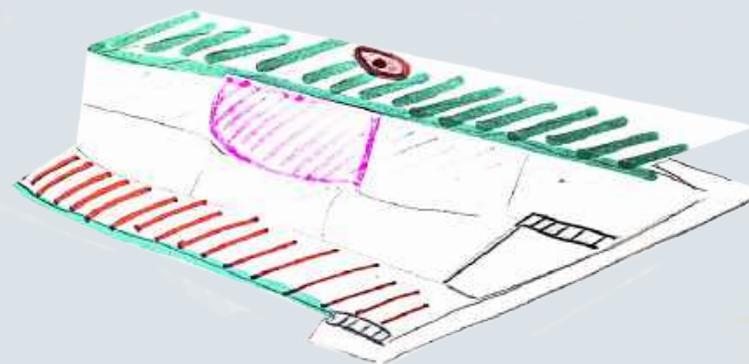
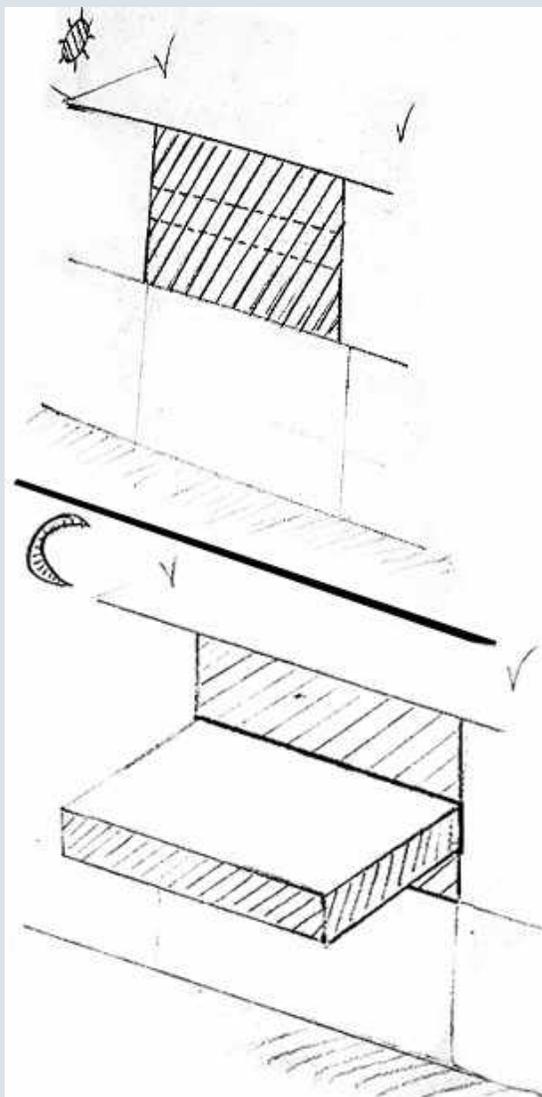
Le banc dissimulé dans la pierre, cela créera un effet de surprise total lorsqu'il sortira.



les murs en pierre des fossés



La partie visible de la pierre sera similaire à celle de l'assise, afin de créer le doute sur son contenant le jour, ce qui poussera les habitants à sortir la nuit et utiliser le poussoir pour découvrir son contenu.



Le banc arriverait grâce à la manipulation de l'utilisateur, jusqu'au bord de l'autre côté du fossé.

Pour y accéder, les habitants emprunteront le côté de la route, le seul qui permet d'arriver au banc facilement.

C'est par là aussi que les habitants pourraient amener leurs coussins, pour plus de confort, et également ramener le banc d'un geste après l'utilisation.



Le matériau devra être assez réfléchissant pour signaler les fossés, mais émettre peu de "lumière", c'est le cas lors de l'utilisation d'une feuille d'aluminium anodisée teintée de rose cuivrée.



Ce matériau est idéal pour ce projet, car sa couleur n'est pas agressive, il ne perturbera pas l'expérience que vivront les habitants dans l'obscurité.



Principe n°3 :

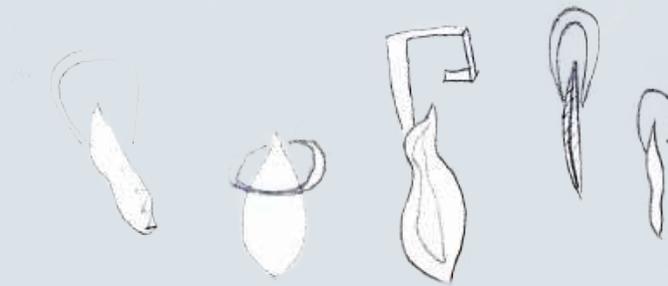
Element que les particuliers peuvent amener dehors ayant un signe plastique propre à chaque usager.

Mobilier : lampes balladeuses



Une gamme de lampes avec des variantes identifiant chaque habitant du lotissement (forme différente) serait envisageable.

Cette gamme prendrait des formes variées de pins, ces arbres sont présents tout autour du lotissement.



La lampe n'aiderait pas l'utilisateur à se situer en utilisant de l'électricité, mais de la peinture phosphorescente.



Les habitants viendraient les chercher dans un local déjà existant dans le lotissement, ce qui en fera un lieu de rencontre et d'échange.

Ce lieu sera un prétexte de plus pour sortir dehors la nuit.



Si j'avais davantage de temps pour traiter mes différentes pistes j'aurais :

- exploré, pour Ajout & Partage, la façon où les tables/chaises auraient été entreposées chez les habitants du lotissement, et peut être imaginé une protection, comme un filtre, fixée sur les tables pour protéger les habitants de la vue aveuglante des phares de voitures circulant sur le terrain.

- réfléchi, pour Déploiement Temporaire, à un moyen plus simple de pousser et ranger l'assise après utilisation, et rajouté peut être quelques fibres optiques à côté et devant elle, afin de signaler la présence des habitants à ces endroits là, pour plus de sécurité. Les fibres auraient pu reprendre l'apparence de végétaux, étant situées au bord des fossés.

- développé, pour Identité Collective, une alternative au local avec l'idée d'un cabanon occupant la même fonction d'y venir chercher les lampes balladeuses, dont la toiture serait couverte de panneaux solaires. afin de recharger les lampes la journée.

Avec ces différentes solutions, l'obscurité peut alors être préservée dans ce lotissement d'Aumelas, les habitants sont invités à profiter de la nuit sans perdre leurs repères, et ceux du reste du village, peuvent voir les étoiles à nouveau.