OPENFIELD
REVUE OUVERTE SUR LE PAYSAGE

ENTRETIENS / RENCONTRES

P. A. Collin, La Graine Studio

Pierre-Alexandre Collin est graphiste spécialisé dans les rendus d'architecture et de paysage. Dans cet entretien il nous raconte son expérience et son travail de l'image.

Par Anaïs Jeunehomme , FéVRIER 2017

Anaïs Jeunehomme : Quel a été ton parcours depuis ton diplôme à l'École Nationale Supérieure de la Nature et du Paysage de Blois en 2007 ?

Pierre-Alexandre Collin : J'ai commencé comme paysagiste, comme beaucoup d'entre nous, et je me suis fait mon avis sur la question...
J'ai débuté en tant que chargé d'études dans un petit bureau qui se trouve à Angers, il s'agissait de l'atelier Guillaume Sevin.
C'était une petite structure, ce qui m'a permis de me mettre à Autocad®, de voir comment cela fonctionnait. Je travaillais déjà pas mal sur les concours, sur les images, ce qui a été un peu le début de mon appétence pour cela. Mais à la base, je travaillais plus sur des logiciels classiques de rendu, qu'on utilise en agence, c'est-à-dire Sketchup®, Artlantis®.

Ensuite, j'ai travaillé chez Sativa avec Chilpéric de Boiscuillé, qui m'avait contacté.
La structure était sur Paris et l'agence travaillait exclusivement avec la Libye, sur des projets urbains à

grande échelle, des projets de ville, de gros projets, notamment dans des villes qui ont depuis été bombardées. Je pense d'ailleurs qu'aucun des projets n'a été réalisé.
Chez Sativa, j'étais chef de projet, j'ai eu en charge 3 ou 4 parcs.
Les projets étaient plus à une grande échelle, avec un niveau de définition un peu abstrait parce que l'on disposait de peu d'informations et que nous ignorons un peu comment cela allait se passer sur place... C'était un peu du projet « post-dipôme », à la limite de l'utopique : nous avions carte blanche sur beaucoup de points, très peu de normes à respecter, pas de normes handicapés, c'était un peu déconnecté de la réalité. Puis il y a eu les événements avec Khadafi et je suis parti juste avant, pour un grand voyage, qui m'a ouvert l'esprit.

J'ai ensuite intégré BASE, qui est une agence de paysage parisienne qui venait d'ouvrir une antenne sur Lyon car ils avaient remportés le concours du parc Blandan. J'ai travaillé chez eux pendant 6 mois, en tant que chef de projet /chargé d'études, les postes n'étaient pas définis strictement, cela dépendait des concours.
Mais encore une fois, j'étais sur les postes de concours, tout ce qui était création d'image, concept, ce qui me plaisait bien.
Je pense que je n'ai jamais dépassé le stade du DCE, je n'ai jamais fait de chantier.
C'est un peu ma frustration, mais en même temps, ce qui m'intéressait le plus c'était tout ce qui était lié à l'image, à la communication visuelle et au concept. Donc finalement, les 10/15% du début d'un projet m'intéressaient, mais le reste n'était pas trop mon « dada ».

J'en suis arrivé à la conclusion qu'en me projetant un peu, il n'y avait pas 36 000 solutions.
Quand tu es dans le paysage, soit tu continues en tant que salarié-paysagiste, puis après tu montes les échelons, quitte un jour à être associé, mais en général, cela ne t'offre pas la possibilité de donner ton concept car le patron a toujours l'aval sur le travail, même si la situation est confortable en tant que salarié, mais ce n'était pas forcément ce que je recherchais.
Une autre solution était de monter sa structure, ce que font beaucoup de paysagistes après un temps de salariat, mais en même temps, c'est un peu le serpent qui se mord la queue car pour réussir à concourir sur des projets il faut montrer des références, or quand tu commences, tu n'as pas forcément tes références personnelles. Et puis il y aussi toute la mise en route d'une structure dans le paysage qui est quand même assez longue, ce qui nécessite d'accepter de redescendre dans ton niveau de vie : tu passes d'un statut de salarié qui est assez confortable et tu retournes presque en mode étudiant.
Je pense que quand tu es dans le paysage, il faut être ultra-motivé, il faut que cela soit une vocation, il ne faut pas compter ses heures quoi qu'il arrive, c'est vraiment un boulot de passionné. Et moi c'est vrai que ce qui me passionnait c'était une partie du boulot mais pas l'intégralité. Et je suis parti du principe que si tu voulais être bon dans un domaine il fallait vraiment se spécialiser. Ce qui m'intéressait, c'était la communication du projet et comment mettre ça le plus en valeur. C'est vrai que j'avais eu aussi beaucoup d'expérience, quand j'étais en agence, avec des boîtes de communication qu'on appelait pour faire des images et je trouvais que souvent cela pêchait, cela manquait d'une sensibilité paysagère. Souvent le monde du graphisme est un monde destiné aux architectes, aux urbanistes, donc ce sont des gens qui ont souvent une formation d'architecte à la base, qui maîtrisent très bien l'outil graphique, technique et 3D, mais ils ont du mal à capter précisément le ressenti du paysagiste, en terme de milieux naturels, de lumière, d'ambiances, de compositions végétales, de prairies particulières, de milieux humides : c'est assez compliqué à retranscrire, car il y a des évidences mais il y a aussi des subtilités.
Et ce qui est intéressant dans le travail de l'image c'est pas forcément caricaturer l'espace, par exemple mettre du papyrus et du roseau pour dire que c'est humide, mais de signifier cela de façon subtil, par des

ambiances qui te font penser intérieurement que c'est une zone humide. Cette subtilité dans le travail, je ne l'avais pas encore trouvée dans les productions des autres graphistes, aussi me suis-je dit que c'était un peu à apporter dans ce métier car malheureusement, quand même, la communication reste un pilier dans la démarche de projet. Comme nous disions quand nous étions étudiants : « un mauvais projet bien illustré vaut parfois mieux qu'un bon projet mal illustré ». Et c'est vrai que, souvent, les concours se gagnent aussi à l'image : c'est très important de bien comprendre le concept pour le retranscrire le plus fidèlement possible.

A.J : D'accord, donc après t'être séparé de BASE, tu as monté ta structure ?

P.A.C : Pas tout de suite. J'ai profité d'un an de chômage pour me remettre à niveau. Je maîtrisais tout ce qui était modélisation 3D, mais pas tout à fait ce qui concernait le rendu, essayer de trouver un peu son style. Ce n'est pas évident, car quand tu commences, tu as des envies et tu as des moyens. Et pour arriver à tes envies, il faut se donner les moyens. Ce sont des choses qui ne s'apprennent pas non plus comme ça.
J'ai donc passé un an à me mettre à fond sur des techniques de représentation qui sont, pour le coup, adaptées à l'architecture. Cela concernait donc tout ce qui est image photo-réelle. Comment cela fonctionne avec des logiciels un peu plus pointus, comment tu fabriques tes matériaux 3D, etc. Tout cela c'était la partie technique 3D, mais ce que je trouve encore plus important c'est le regard que tu apportes à l'image.
Lorsque tu fais des perspectives, tu es un peu un photographe inversé. C'est-à-dire qu'un photographe, il arrive sur le site, et il va cadrer son image en fonction du projet. Nous, c'est l'inverse, on a un projet, et on va essayer d'en faire ressortir le meilleur, à la bonne heure de la journée, le plus beau jour de l'année, avec les bonnes conditions météo, et en respectant toujours des règles de composition photographique. La règle des tiers, le nombre d'or, par exemple, ou la règle des diagonales, qui sont très importantes en photographie.
Tout cela concerne la composition, mais il y a aussi la question de la lumière : comment tu composes une perspective, comment tu peux mettre en valeur un sujet, en allumant des endroits dans la scène, en en éteignant d'autres, ce qui amène à une autre façon de gérer une image, qui ressort presque du monde de la publicité. Comment l'œil circule à l'intérieur d'une image ? Et c'est là que cela devient intéressant : une image qui fonctionne bien, selon moi, c'est une image où l'œil se balade et c'est aussi une histoire que tu racontes à l'intérieur de ta perspective. Et là, cela met en parallèle le monde de la photographie, avec la lumière, le cadrage et, moi, ce que j'aime bien aussi rappeler c'est un peu le monde de la peinture, la peinture Renaissance en l'occurrence. J'aime bien cette période là car il y a un jeu avec les personnages, au sein des perspectives, sur des jeux de regard. Par exemple, comme dans les tableaux du Caravage, si on prend « *Les joueurs de carte* » ou ses tableaux avec Saint Matthieu : la peinture est un instantané de ce moment là, et tu arrives à comprendre l'histoire qui s'est passée juste avant, ce qui se passe en ce moment et qui risque de se passer juste après. Et tout cela se joue à travers le regard des personnages, à travers aussi la composition de la scène.

Les joueurs de cartes ou Les tricheurs, Huile sur toile, Le Caravage, 1595. Kimbell Art Museum, Fort Worth, Texas, USA

La vocation de saint Matthieu, Huile sur toile, Le Caravage, 1600, Chapelle Contarelli de l'église Saint-Louis-des-Français, Rome

Là, on a une image qui raconte une histoire et qui présente donc, à mes yeux, un intérêt en plus.
Cette année de formation m'a donc permise de me mettre à niveau techniquement, sur les logiciels de rendu d'images d'architecture, mais aussi de me spécialiser sur des logiciels de rendu un peu plus « paysagiste », qui sont, à la base, plus destinés à créer des environnements 3D pour des décors de cinéma. Ces logiciels permettent de travailler à plus grande échelle, de rendre compte de l'érosion, de massifs géologiques particuliers, d'écosystèmes 3D...
Ça c'était le volet technique mais j'ai aussi appris surtout l'aspect image en elle-même, avec les principes photographiques (composition, lumière) et aussi essayer de comprendre comment une personne qui

regarde une image se balade à l'intérieur. Tout cela dans le but de pouvoir raconter une histoire.
Ce sont les étapes de progression que j'ai eu dans mon travail.

A.J : Et tes premiers clients, cela a été tes anciens patrons par exemple ?

P.A.C : Oui, j'ai eu BASE comme client, mais assez rapidement j'ai eu d'autres agences, qui m'ont trouvé alors que je n'étais pas très visible à l'époque, ce qui m'avait surpris. Au tout début, j'ai eu un parc, au Kurdistan, à Herbil, dont on parle pas mal en ce moment, mais pour d'autres raisons... Puis j'ai commencé à travailler avec de plus en plus d'agences sur Lyon, et après cela s'est déployé, sur Paris, sur Bordeaux, à l'étranger, j'ai travaillé avec le Maroc, des pays du Golf aussi un peu...

A.J : D'accord, donc la transition s'est faite assez facilement finalement ?

P.A.C : Oui, cela s'est bien amorcé. Les agences avec qui je travaillais n'avaient pas trouvé d'équivalent pour ce type de prestation, donc j'ai créé une « niche ».

A.J : Qui sont tes clients principaux ?

P.A.C : À 60/70% des paysagistes et pour le reste des architectes.
Il est vrai que dans le monde de l'architecture, le graphisme est beaucoup plus concurrentiel, il y a beaucoup d'architectes qui ont une formation 3D dans leurs écoles et qui produisent les images dans les agences dans lesquelles ils travaillent et qui finissent donc par se mettre à leur compte. Alors que dans le monde du paysage, il y a des gens qui font du graphisme, mais il y en a peu qui mixent à la fois du graphisme Photoshop® post-prod et un regard photo-réaliste. Ils travaillent avec Photoshop® et Sketchup®, ce qui présente un intérêt, mais ce n'est pas forcément ce que les agences recherchent pour un rendu de concours. Il y a quand même une sorte d'image consensuelle qui est attendue maintenant. On attend une image photo-réaliste avec une « ambiance du moment ». Cela devient de plus en plus courant.

A.J : Est-ce que tu notes une demande différente entre les commandes qui viennent d'architectes et celles de paysagistes, dans le rendu des images ?

P.A.C : Ce qui s'est passé, c'est que très rapidement, je me suis retrouvé avec une étiquette de « graphiste-paysagiste », ce qui est d'ailleurs le cas. Et donc on m'appelle pour cette compétence là. Je fais par exemple très peu de rendu d'architecture d'intérieure, cela m'intéresse peu, ce n'est pas très passionnant et il y a beaucoup de gens qui en font déjà, donc cela ne présente pas d'intérêt de se positionner sur ce créneau.
Ce qui m'intéresse c'est de mettre en pratique ce que j'ai appris en tant que paysagiste et d'apporter une valeur ajoutée avec un regard plus graphique, avec des connaissances plus pointues sur le monde de l'image. Ce qui me permet d'être le bras droit du paysagiste : il m'explique son projet et, à chaque rencontre, je lui pose toujours la même question : « qu'est ce que vous voulez exprimer à travers l'image ? ». A partir de là tout devient assez limpide, puisque l'on a l'histoire qu'il veut raconter.
Puis je lui propose des angles d'attaque sur son projet, avec le cadrage qui correspondrait le mieux, une mise en lumière qui permette de jouer sur les contrastes, les matériaux. S'en suit toute la partie post-prod, qui est le photomontage, où paysagiste et graphiste fusionnent pour faire en sorte de trouver un

esprit cohérent dans l'image.

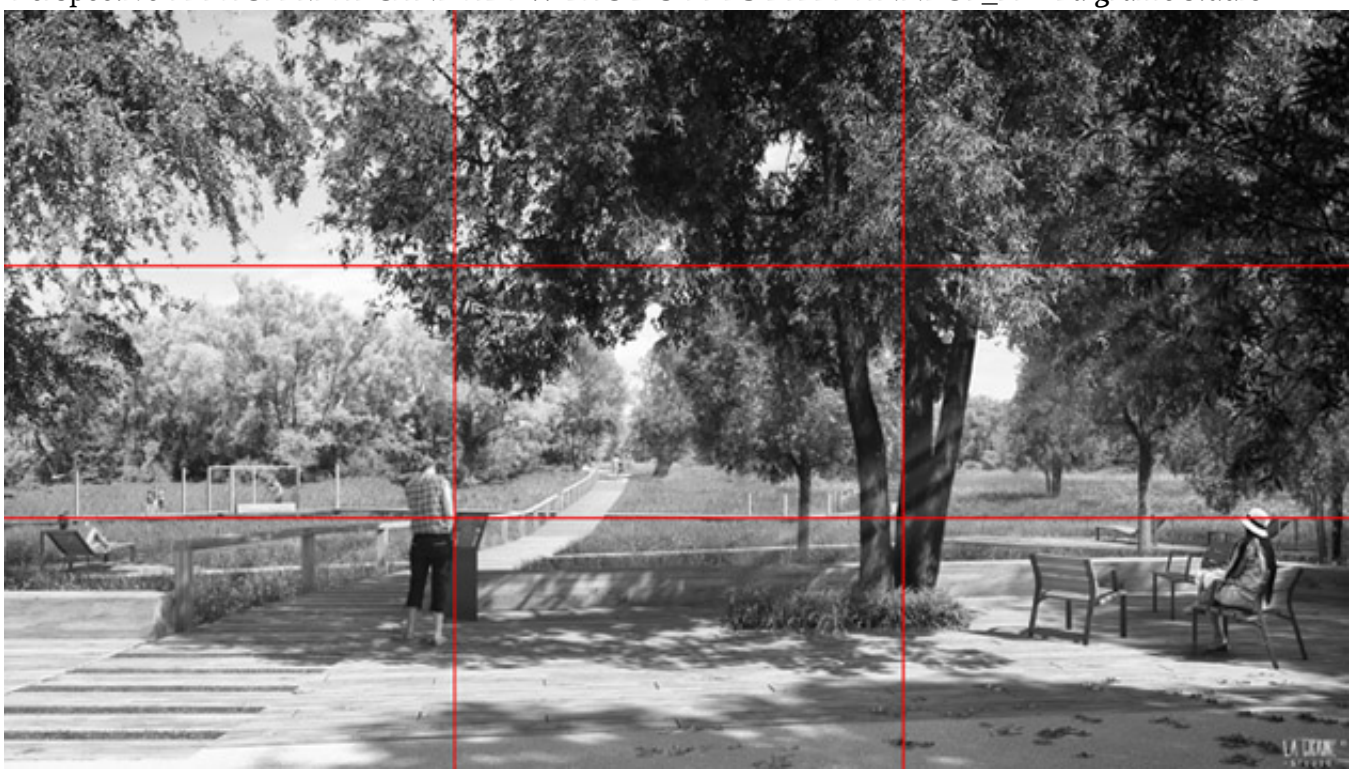
A.J : Donc, de fait, cela cible davantage des clients paysagistes que des architectes ?

P.A.C : Oui et non. Là, par exemple, je viens de terminer un concours d'architecture où il y avait un contexte extérieur. Sur les concours d'architecture, il y a les perspectives d'intérieur et d'extérieur. Pour les perspectives d'extérieur, on a souvent des contextes naturels, par exemple des ZAC en Écoquartiers, et là, il faut avoir la double compétence, graphiste pour le bâti et paysagiste pour la compréhension du milieu naturel : les deux se complètent.

A.J : Selon toi, qu'est-ce que la perspective apporte dans la démarche de projet à tes clients ?

P.A.C : Il y a deux types de clients.
Il y a les clients qui font leur projet en regardant l'image, ce qui est un peu compliqué, car je n'ai pas le temps de reprendre le projet 10 fois. En règle générale, ce qui se passe maintenant, c'est que je vais les voir, je regarde le projet et en même temps je les guide un peu dans la volumétrie du projet, car il y a des choses qui sont parfois cohérentes, d'autres moins. Notamment en terme de cadrage dans l'image. Par exemple, si tu dois faire une perspective sur des berges, il faut absolument éviter les cadrages en «X», avec un point de fuite qui est central. Je cherche à les guider en terme de composition et je cherche les éléments qui sont assez intéressants à positionner dans l'image, en respectant par exemple la règle des tiers que tu as en photographie. C'est-à-dire que dans les points d'intersection de tes tiers tu as les éléments forts du projet qui doivent apparaître, sur les lignes verticales et horizontales tu as aussi les éléments structurants, par contre au centre, il faut éviter d'avoir un élément qui prenne trop d'ampleur. A partir de ces règles photographiques fondamentales, j'essaie de guider le cadrage du projet pour faire une image qui fonctionne.
Après, comme on se trouve souvent à des phases d'esquisse ou de concours, si un arbre est mal positionné dans une perspective, cela arrive qu'on le décale. Dans ce sens là, oui, le projet peut un peu bouger. Mais en règle générale, il y a des choses dans le projet qui ne bougent pas, car quand on m'appelle c'est que le projet est bien fini et qu'il n'y a pas trop lieu qu'il évolue.

Perspective TERACTEM-ARCANE-ADP // ZAC DU PRES BILLY-ANNECY_Fr ©La graine studio



Règle des tiers appliquée à l'image ©La graine studio

Décomposition des différents plans lumineux de l'image ©La graine studio

A.J : D'accord, mais la question aussi c'est que l'on voit beaucoup de perspectives, d'ailleurs plus pour des projets d'architectes, où tu masques la végétation pour mettre en valeur certains éléments, ou tu vas occulter justement le fait qu'il y aura un arbre dans ce point de vue là. Donc tu masques un peu la réalité…

P.A.C : Un principe de base dans mon travail c'est que je ne mets jamais « d'arbres fantômes », ni de « bonhommes fantômes ». Je pars du principe que, si l'arbre est au milieu de la perspective et qu'il masque un bâtiment, c'est que ce n'était peut-être pas le bon positionnement de ta caméra. En cela, cela rejoint le travail du photographe.
Je ne mets pas d'arbres fantômes ni d'arbres transparents. C'est un style graphique que je n'aime pas, car ces arbres ou ces bonhommes ont à la fois, une texture un peu fadasse, au premier plan, translucide qui masque en plus ce qui se passe derrière, donc c'est vraiment la double peine : tu ne vois pas vraiment un arbre et tu ne vois pas vraiment ce qui se passe derrière. Donc autant ne pas le mettre, et en règle générale, je préfère le décaler ou le supprimer. Après, c'est en terme de composition, et c'est là où je ne suis pas non plus extrêmement rigoriste sur le projet, je ne respecte pas forcément scrupuleusement la position de chaque chose, ce qui compte, c'est la communication de l'idée avant tout.

A.J : Comment envisages-tu la représentation du vivant et du végétal dans tes images, sachant que le végétal bouge, évolue au fil du temps ?

P.A.C : Le projet de paysage est, pour moi, à l'inverse du projet d'architecture. Quand tu finis le chantier de ton projet de paysage, c'est rarement à ce moment que le projet est le plus photogénique : les végétaux sont encore tuteurés, chétifs, mais en même temps c'est là que les matériaux de sol sont les plus

beaux. À l'inverse, pour les architectes, c'est au moment où leur bâtiment se termine qu'il est le plus photogénique. Donc moi, je rends presque service aux paysagistes, c'est-à-dire que je leur propose une image au mieux de leur projet, avec, grosso-modo, 10/15 ans de recul. Quand les arbres sont vraiment développés, les massifs généreux.

Perspective au sol, Axe Saône // Aménagement de la place du canal // Roanne_Fr ©La graine studio

A.J : Est-ce que cela est annoncé lorsque les clients communiquent ton image, que l'on se trouve sur le projet dans le long terme, pas à réception ?

P.A.C : Ça dépend des commandes. Sur certaines, les agences font part de données concernant les tailles des arbres, les circonférences des troncs : « *tu mets un 20/25 dans l'alignement* », et là il y a le paysagiste qui revient, cela me donne des indices sur ce qu'ils veulent.
Pour un milieu naturel en revanche, il faut déjà montrer quelque chose de construit, ce n'est pas possible de montrer la dynamique végétale, ou les éléments techniques, type « boudins de coco ». Sauf s'il s'agit d'un ouvrage technique que tu dois faire figurer, mais en général on attend de voir de l'image finale, ce qui va vraiment se passer.
Quand on fait une perspective, c'est pour montrer son projet sous le meilleur angle. On occulte donc une période du projet, celle avec les arbres tuteurés etc., sauf si c'est une demande précise, mais je n'en ai jamais eu.
Tu fais une perspective pour communiquer à la Maîtrise d'Ouvrage et à la population, donc tu n'as pas un discours pédagogique qui exprime les étapes de maturité d'un projet, cela est plutôt réservé à l'agence de paysage qui communique en interne, avec des axonométries, des diagrammes.

A.J : Quelle est la place de la 3D dans les images que tu fais ?

P.A.C : Ça dépend du type de projets tout simplement. Pour résumer, elle doit être la plus faible possible

à l'œil. Elle est toujours présente pour construire la perspective, comme une sorte de canevas, pour avoir les bons matériaux, pour avoir les vraies ombres, qui épousent les surfaces, qui réagissent vraiment avec les matériaux. Elle constitue la base de l'image.
Après, il y a, ce que j'appelle la « post-prod », où tu retravailles cette image en recalibrant les lumières, en amplifiant les couleurs, en les saturant ou les désaturant. Donc après la 3D, il y a tout ce travail de post-prod où tu rajoutes la « patte » du paysagiste, les végétaux. Contrairement à certains graphistes, qui travaillent avec de la végétation 3D, je ne le fais pas trop, parce que cela reste un peu « chimique ».

Perspective d'un écosystème // LGS // Jungle ©La graine studio

Perspective aérienne, Agence Urbicus //Allée de l'empereur // Montauban _Fr ©La graine studio

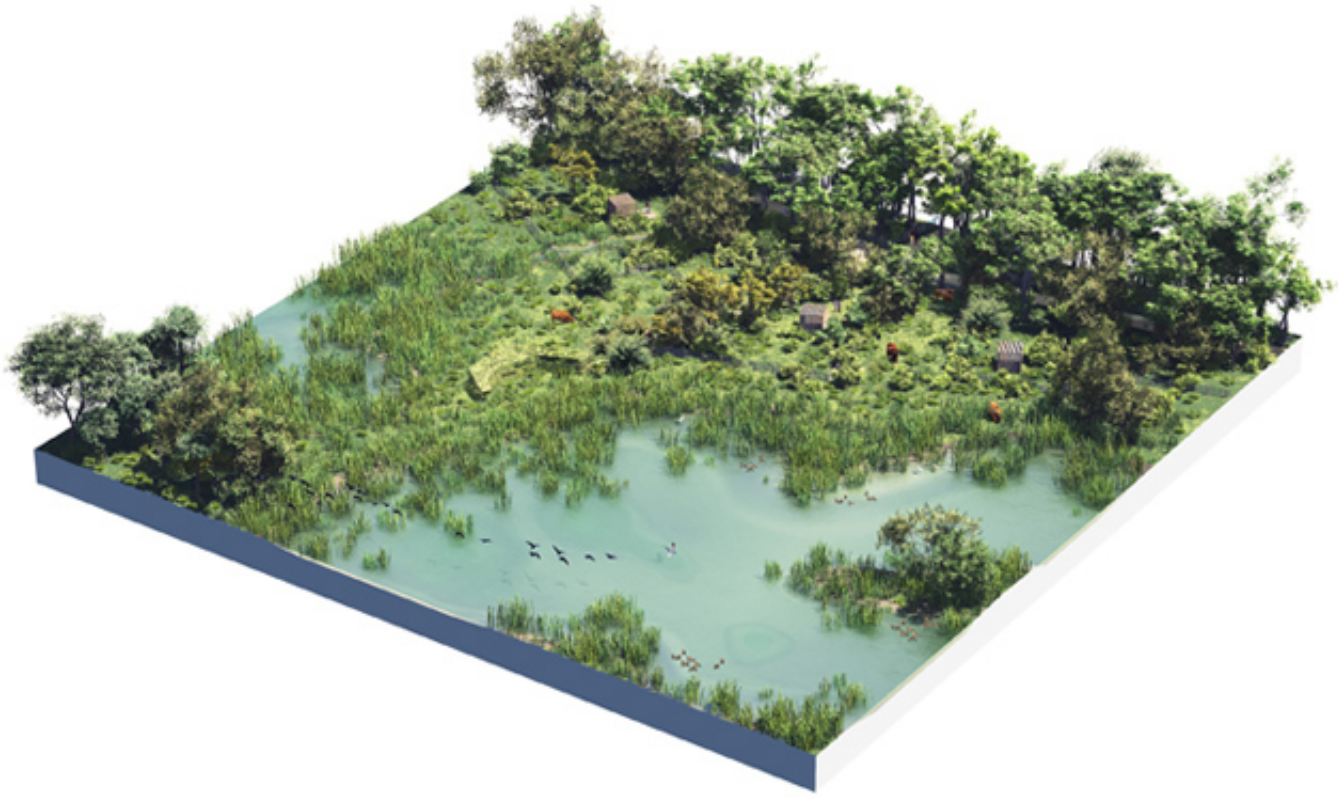
A.J : Oui, et souvent, ce n'est pas très beau le rendu des feuillages, etc.

P.A.C : De mieux en mieux, mais cela reste sur des temps de calcul qui sont beaucoup plus longs, mettre un arbre sur Photoshop®, cela prend une seconde, tandis que faire calculer, cela peut prendre...5h.

A.J : Est-ce que, pour toi, l'image est toujours la bonne solution pour parler de paysage ?

P.A.C : Ça rejoint ce que nous évoquions tout à l'heure. Qui est, quelle histoire l'image raconte ? Il est évident que les gens se projettent plus facilement dans une image que dans un plan. Entre une image où l'œil ne navigue pas à l'intérieur, c'est-à-dire une image figée, où il ne se passe pas grand chose et une image qui raconte une histoire, où l'œil se balade, les personnes, lorsqu'elles regardent l'image, regardent toujours les éléments en mouvement. Les humains, principalement, et, dans un premier temps dans l'humain ce sont les yeux.
Dans une perspective, on va d'abord regarder les grouillots, lesquels vont donner une direction de regard. Je travaille beaucoup sur les jeux de regards, comme dans les tableaux de la Renaissance. Le regard orienté de chaque personnage te mène d'un point à l'autre de la perspective, comme un jeu de ping-pong et tout ce parcours visuel permet de voir ce qu'il se passe dans l'image.
Cela permet de se projeter dans le projet, et donc, dans ce cas là, l'image est utile, puisque grâce à elle l'observateur s'immerge dans le projet.
Aujourd'hui, il y a de nouvelles techniques de représentation qui arrivent, il y a de la vidéo, mais c'est plus spécifique au domaine de l'architecture, car dans le monde du paysage, le traitement de la végétation en 3D reste quand même extrêmement lourd à gérer, notamment à cause des temps de calcul. Et puis il y a, encore au-dessus, la réalité virtuelle. Soit tu es en mode « jeu vidéo », avec une manette et tu te balades dans le projet, ou alors, tu mets un oculus et tu vois le projet en 3D à l'intérieur. Mais, encore une fois, tout cela est plus pour le monde de l'architecture.

D'ici 5 à 10 ans, ce ne sera, peut-être pas encore un standard, car l'image aura toujours une force, de façon pratique tout simplement : lors de la phase de chantier du parc ou du bâtiment, ce que tu affiches à l'avant, c'est une image, ce ne sera jamais une vidéo. De la même manière, pour communiquer dans un magazine, sur internet, ce qui est montré, c'est une image. Et, lors de rendez-vous avec la maîtrise d'ouvrage, le document papier reste le plus facile à transmettre. Donc l'image en elle-même est un médium qui, je pense, n'est pas trop altérable dans le temps. Et puis il y a d'autres modes de représentation qu'il faut utiliser en fonction du type de projet. Pour montrer l'évolution de la végétation dans le temps, par exemple, la vidéo est le bon support. Il y a des logiciels qui permettent de créer toi-même tes arbres, les faire grossir, en respectant leur aspect naturel. Mais, la plupart du temps, l'image, reste le meilleur moyen de communication.



Bloc diagramme Agence BASE // ZAC des prairies Saint Martin // Rennes_Fr ©La graine studio

A.J : Est-ce que, les agences qui te contactent souhaitent que tu développes une écriture graphique qui leur serait propre ou bien, font-elles appel à ta patte d'une manière générale ? Il semblerait que certaines agences souhaitent être identifiables par les Maîtrises d'Ouvrage, par leur graphisme, lors des phases de concours avec rendu anonyme…

P.A.C : [rires] Moi je prendrai le problème à l'inverse ! Si une agence me contacte c'est qu'elle cherche à travailler avec moi pour ce que je produis. Si elle cherche un caméléon qui reproduit ce qu'on lui demande, sur certains points, effectivement, je pourrai le faire, mais bon…
Je prendrai presque l'exemple d'un peintre : si un peintre fait tel type de tableaux, tu ne vas pas l'appeler pour faire un autre type de tableau. Dans ce cas là, tu appelles un autre peintre qui fait ça. Et l'offre, dans

le monde du graphisme, n'est pas si diversifiée, parce que nous sommes quand même sur des standards, c'est-à-dire sur du photo-réalisme, après, il y a des graphistes qui ont un style plus marqué que d'autres, mais en général, si tu les appelles, c'est que tu veux travailler avec leur style.
J'ai eu, une fois, une agence d'architecture qui voulait redéfinir son identité visuelle, donc j'ai produit une image particulière.
C'était pour l'extension de l'école d'architecture de Lyon, et l'idée, c'était de montrer ce projet avec des conteneurs, cette structure un peu pépinière horticole, avec des laboratoires étudiants. L'agence voulait une image un peu atypique, pas une perspective avec un ciel bleu classique. Donc, sur cette image là, je me suis un peu prêté au jeu.
Et ça m'a fait revenir un peu à une époque étudiante, où nous étions en mode charrette, sans avoir dormi de la nuit, c'est en hiver, il fait froid, ce qui permet d'avoir une ambiance plus chaleureuse dans le bâtiment, car il est quand même un peu typé industriel, donc on va montrer une lumière chaude à l'intérieure, froide à l'extérieure, ce qui va permettre d'amplifier le contraste. La chaleur va être figurée à travers les vitres avec une petite buée.
Au niveau de l'heure, c'est en début de matinée, les personnages, on les voit, sont un peu K-O : on en voit un avec sa tasse de café, d'autres qui sont encore en mode « fin de charrette », et il y a deux potes qui sont sortis pour faire une bataille de neige parce qu'il vient juste de neiger. L'image nous permet de raconter cette histoire là.
Et ce que voulaient montrer les architectes dans leur projet, c'était ces boîtes, au premier plan, qui sont des conteneurs qu'on met sur un semi-remorque, que l'on peut balader un peu partout, donc il fallait montrer que ces boîtes pouvaient s'enlever, mais sans forcément montrer le moment où elles s'enlèvent, avec la grue, etc.
Je leur ai donc proposé la neige car cela permettait de montrer une empreinte au sol. Il y avait un « Fablab » qui était en plein milieu de l'image, on voit au sol son empreinte, il n'y a pas de neige, il y a de grosses traces de pneu de camion qui sont au premier plan, et donc on raconte l'histoire qui s'est passée juste avant.
Cela m'a permis aussi de travailler sur les matériaux, de mixer la 3D avec la réalité des choses, au travers de la flaque d'eau.
La flaque d'eau reprend ce qui est en 3D juste au-dessus, mais dans une photo existante. Et donc, la connexion entre les deux se fait bien, on a créé « l'illusion de la réalité ».

Looking for architecture // Extension de l'ENSAL // Lyon_Fr ©La graine studio

L'AUTEUR

Anaïs Jeunehomme

Anaïs Jeunehomme est paysagiste. Elle a travaillé pendant plusieurs années au sein d'une agence parisienne regroupant architectes, ingénieurs, designers et urbanistes et est aujourd'hui indépendante avec l'Atelier l'Embellie: www.atelier-lembellie.fr

NOTE / BIOGRAPHIE

Pierre-Alexandre Collin est graphiste spécialisé dans les rendus d'architecture et de paysage. Après des études d'architecte paysagiste à l'ENSNP, il collabore dans différents ateliers de paysage puis fonde en 2012 La graine studio.

POUR RÉFÉRENCER CET ARTICLE :

Anaïs Jeunehomme , P. A. Collin, La Graine Studio, Openfield numéro 11, Juillet 2018

© 2018 Openfield. Tous droits réservés