

ESCAPE ROOM

Cartographier, c'est représenter spatialement un site. C'est offrir un guide pour orienter sa manière de l'aborder. Sensiblement, c'est vouloir contrôler des craintes, parmi lesquelles celle de se perdre.

Escape Room veut jouer sur cette dichotomie, proposant le relevé systématique d'un site sous la forme de 3 chambres géométriques imbriquées les unes dans les autres, avec des murs de plus en plus élevés au fur et à mesure qu'on y pénètre davantage. L'installation évoque un château organique incorporé dans le boisé.

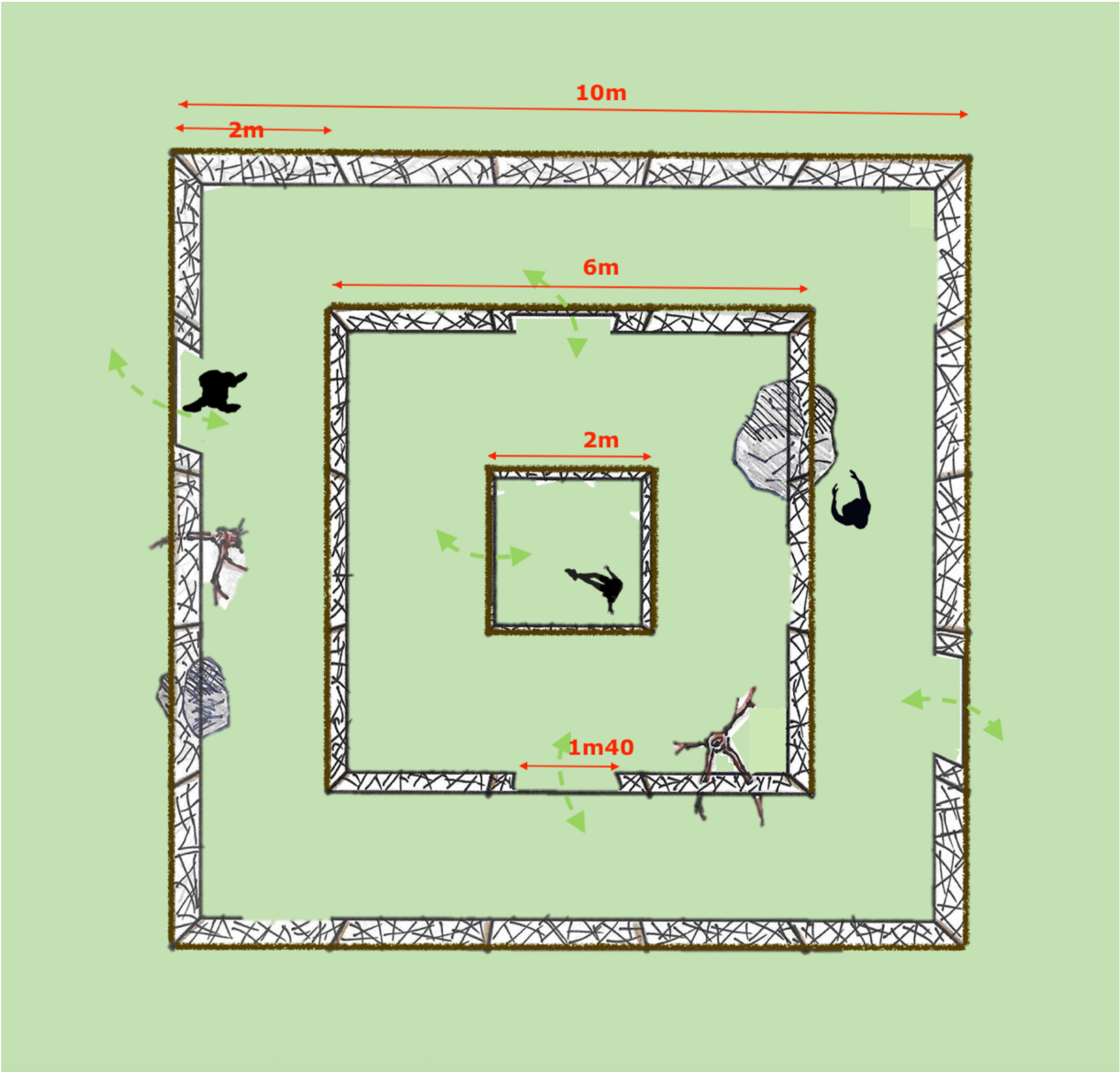
La construction absorbe les roches et arbres en présence, mais l'impression est inverse, tandis que le visiteur a la sensation que ces éléments s'évadent d'une structure en place depuis des années. S'agit-il d'un emprisonnement ou d'une protection ? **Escape Room** joue entre l'espace décrit par les cloisons et celui ressenti par ses visiteurs, proposant une déambulation dans un labyrinthe sensible.

Les cloisons sont construites en branches entrelacées. Leur superposition fait naître différents niveaux de lecture du paysage, faisant redécouvrir les environs, modifiant les perceptions de profondeur, célébrant et magnifiant les jeux d'ombres et de lumière qui s'y déploient.

LISTE DES VÉGÉTAUX

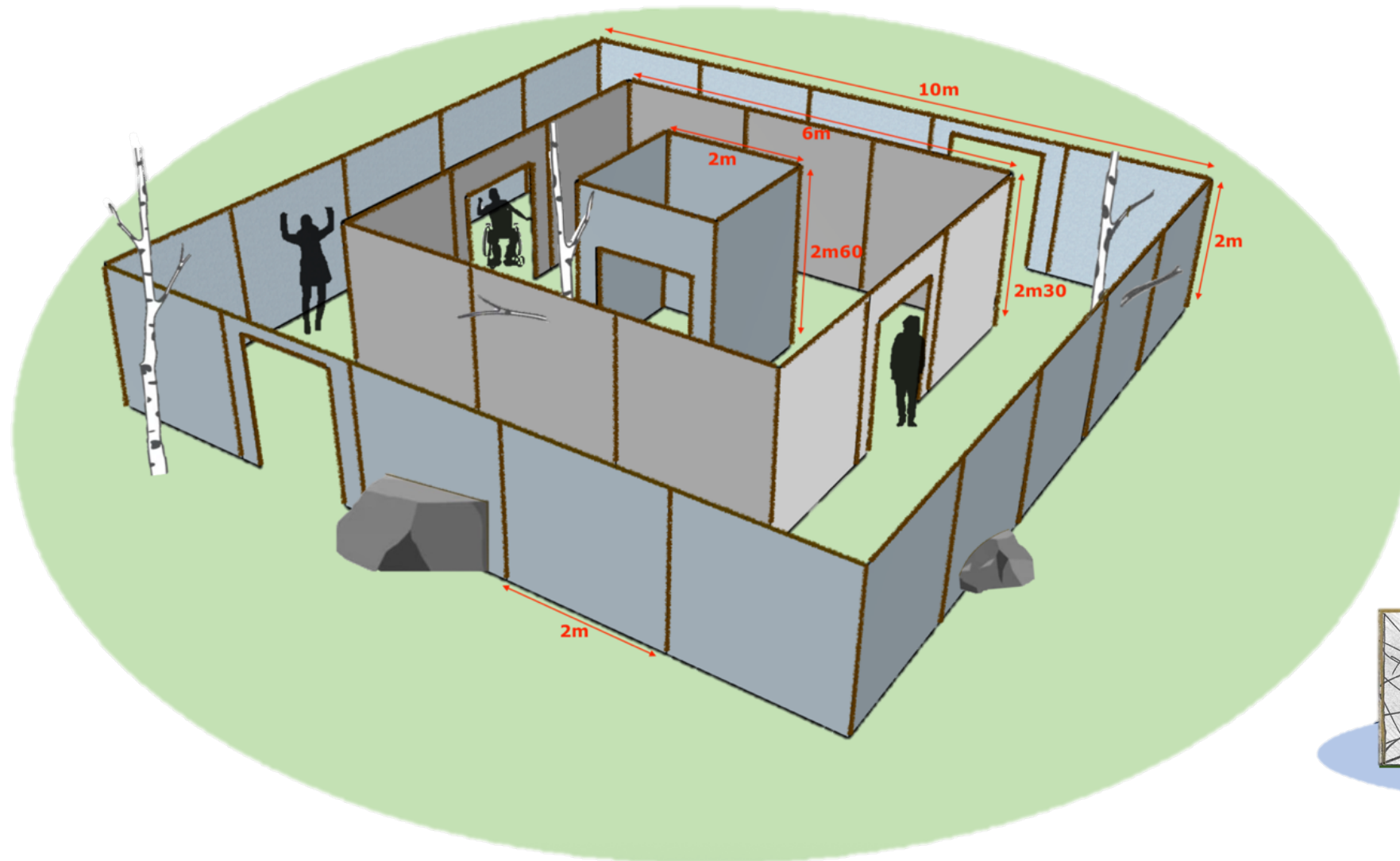
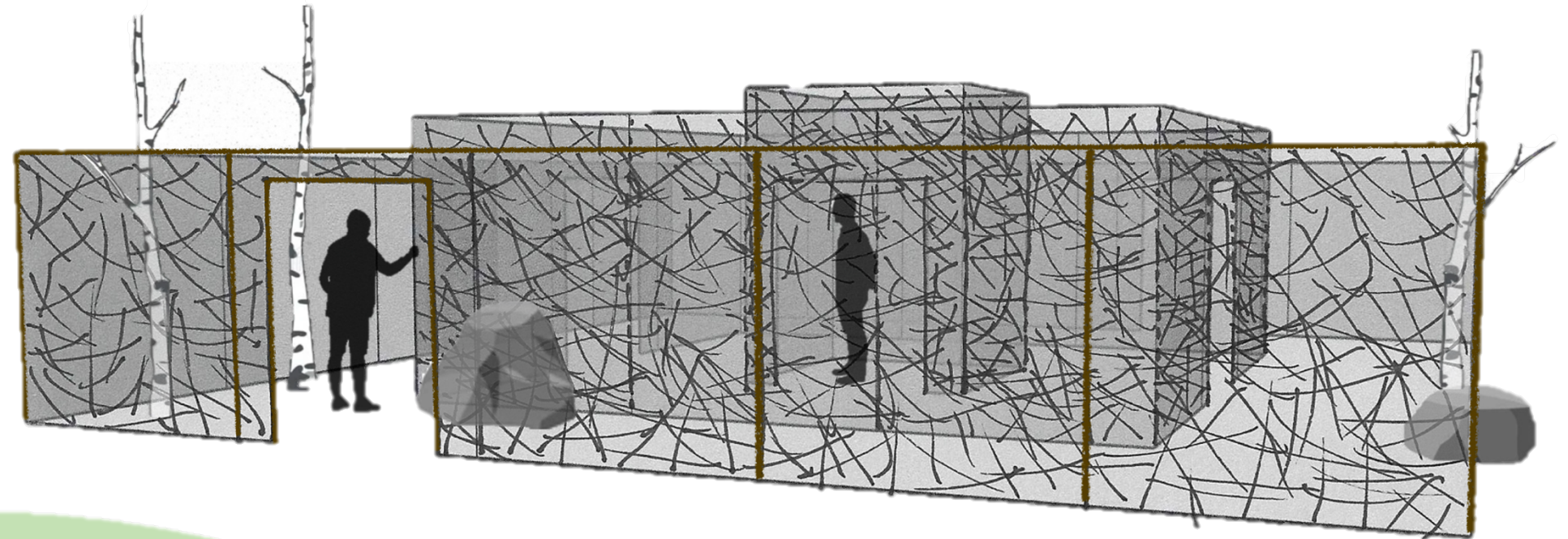
Troncs de jeunes arbres pour les poteaux et les poutres.
Branches d'essences variées recyclées pour les entrelacements.

L'œuvre est insérée dans un boisé et construite en intégrant roches et arbres en présence.



ESCAPE ROOM

Un quadrillage simple et efficace de l'espace ; la répétition des matières embrouille les perceptions par la superposition des couches d'entrelacements. L'architecture apparaît en osmose avec les éléments naturels existants.



La structure met en évidence la beauté de matières simples porteuses d'histoire et de potentiel, tandis que son apparence délicate cache une construction solide.

