

DEMARET ALEXANDRE

# Portfolio

# QUI

## Qui suis-je ?

Je suis Alexandre Démaret, étudiant en design d'espace à l'école de Condé. Je fais donc du design d'espace, c'est à dire que je créé des concepts visant à l'agencement ou au réagencement ou tout simplement à la création d'espace en tout genre ; du plus petit comme un appartement au plus grand comme une ville. Dans mes projets, je m'inspire de beaucoup de choses, mais deux sont plus importantes pour moi : tout d'abord, la culture et la relation avec l'utilisateur -j'aime les différentes cultures, façon de vivre et toutes les enrichissements qu'elles peuvent apporter ; ensuite, l'environnement car nous réalisons des projets ayant un grand impact sur celui-ci. Je pense donc que c'est essentiel de s'y pencher et de lui accorder une place dominante dans nos réalisations. Puis, j'ai toujours été passionné par la nature, c'est quelque chose qui me fascine, m'anime ; nous y avons toujours des choses à découvrir et à en tirer. Outre le côté environnemental, c'est aussi la nature dans son ensemble qui influence énormément mes projets. Je dirais que culture et nature sont au centre de mes projets.

# ORDRE

Sommaire

SOUS LA SURFACE **3 à 4**

HABITER LE BALCON **5 à 8**

TRAVERSER LA FRONTIÈRE **9 à 12**

NEARSCAPE **13 à 14**

DEMAIN EST ANNULÉ **15 à 16**

UN JARDIN PARTAGÉ **17 à 20**

LA FAILLE **21 à 23**

METAMORPHOS **24 à 28**

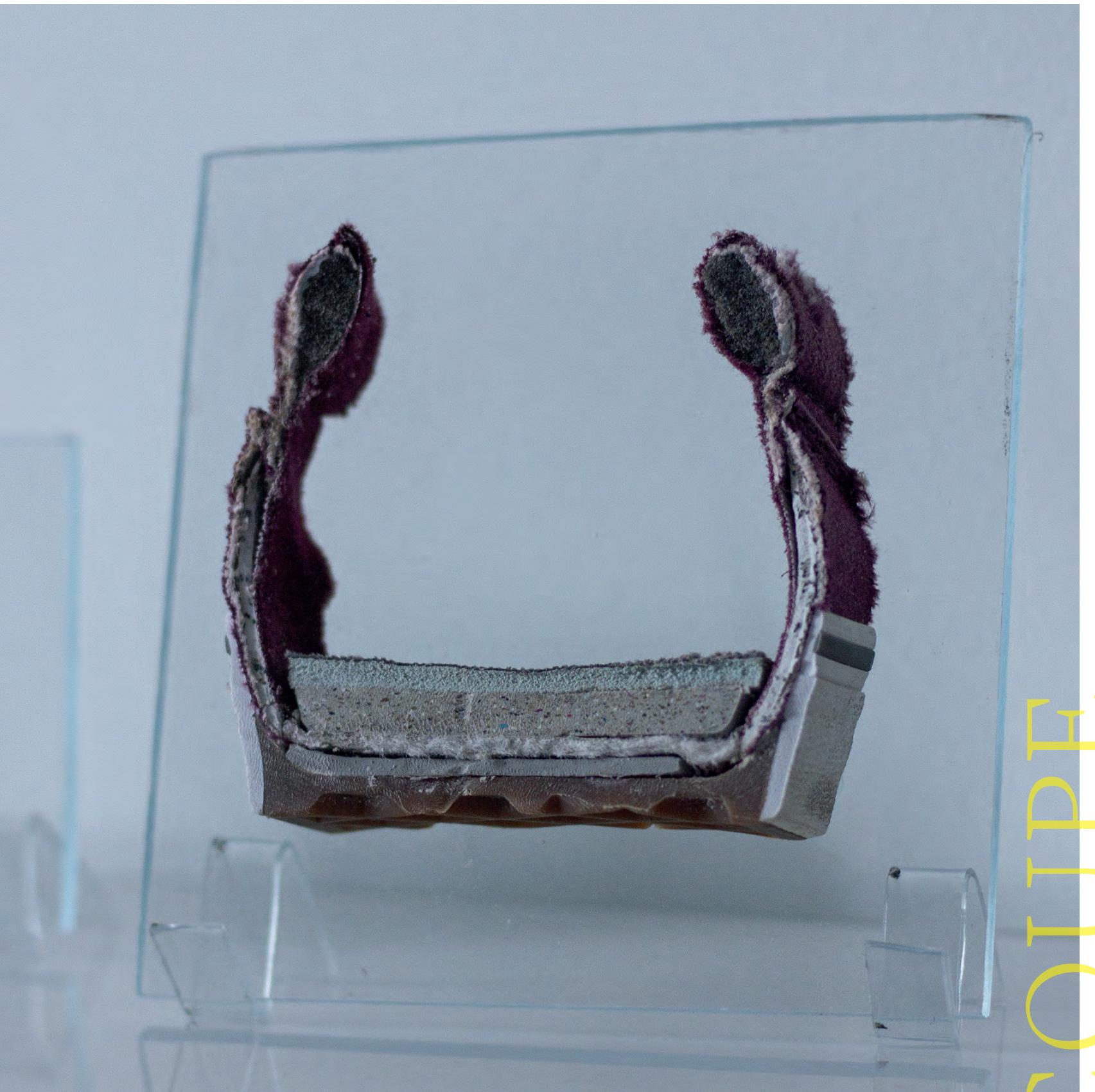
BOIS, CHAISE, BISTROT **29 à 30**

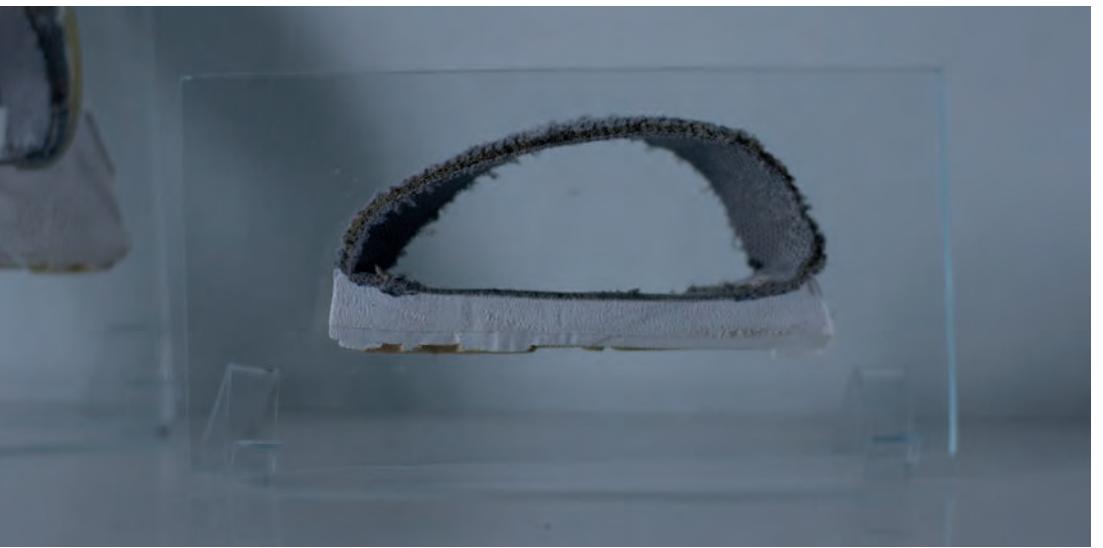
# SOUS LA SURFACE

# SUR. FACE

«Sous la surface» met ici en évidence la composition d'objet en proposant des coupes de chaussures. Le projet propose de découvrir cet objet du quotidien que tout le monde connaît d'une manière différente, d'en apprécier des facettes différentes.

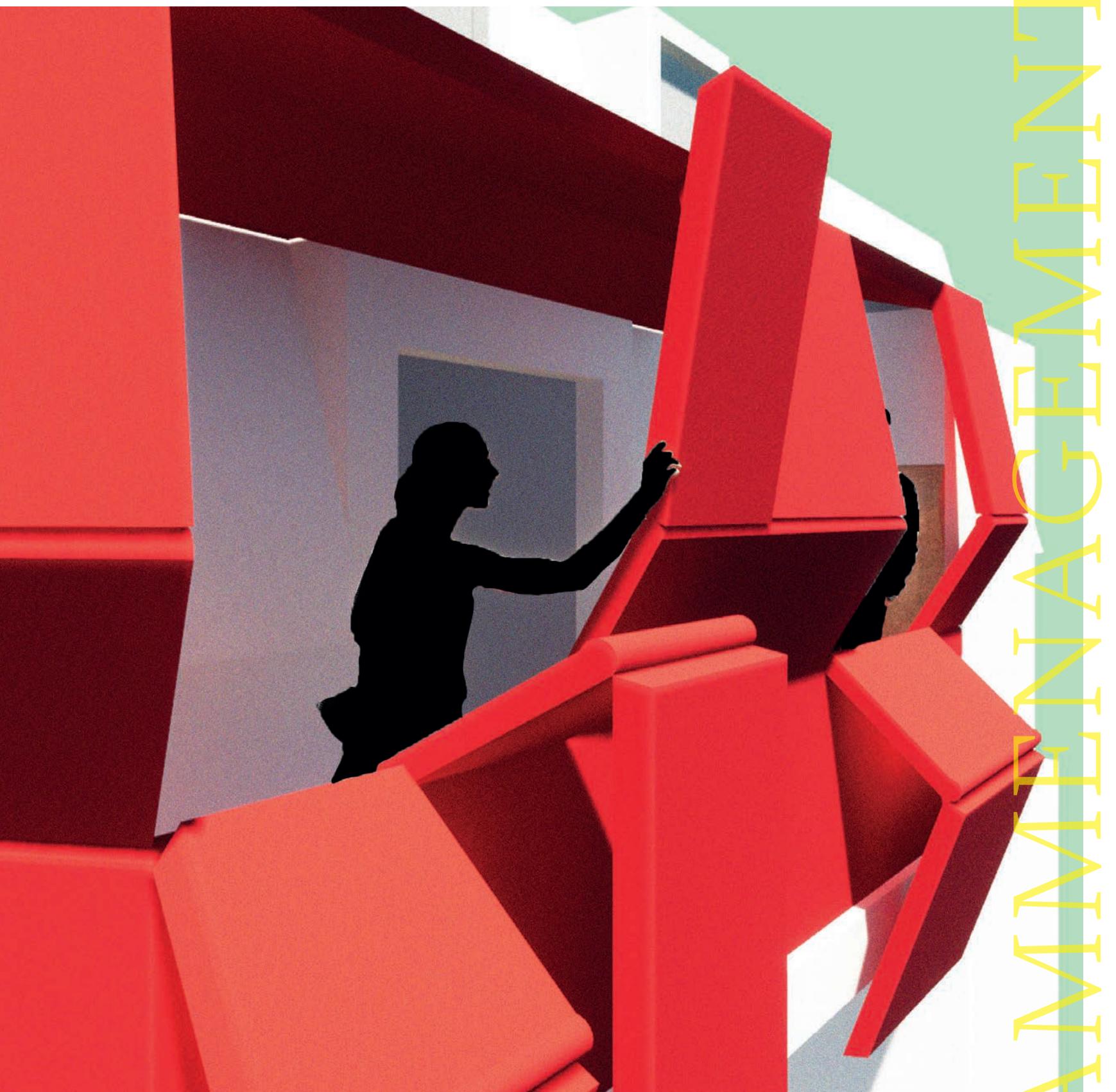
La beauté d'un objet ne viendrait t-elle pas de sa composition ? De la manière dont il est fait ?

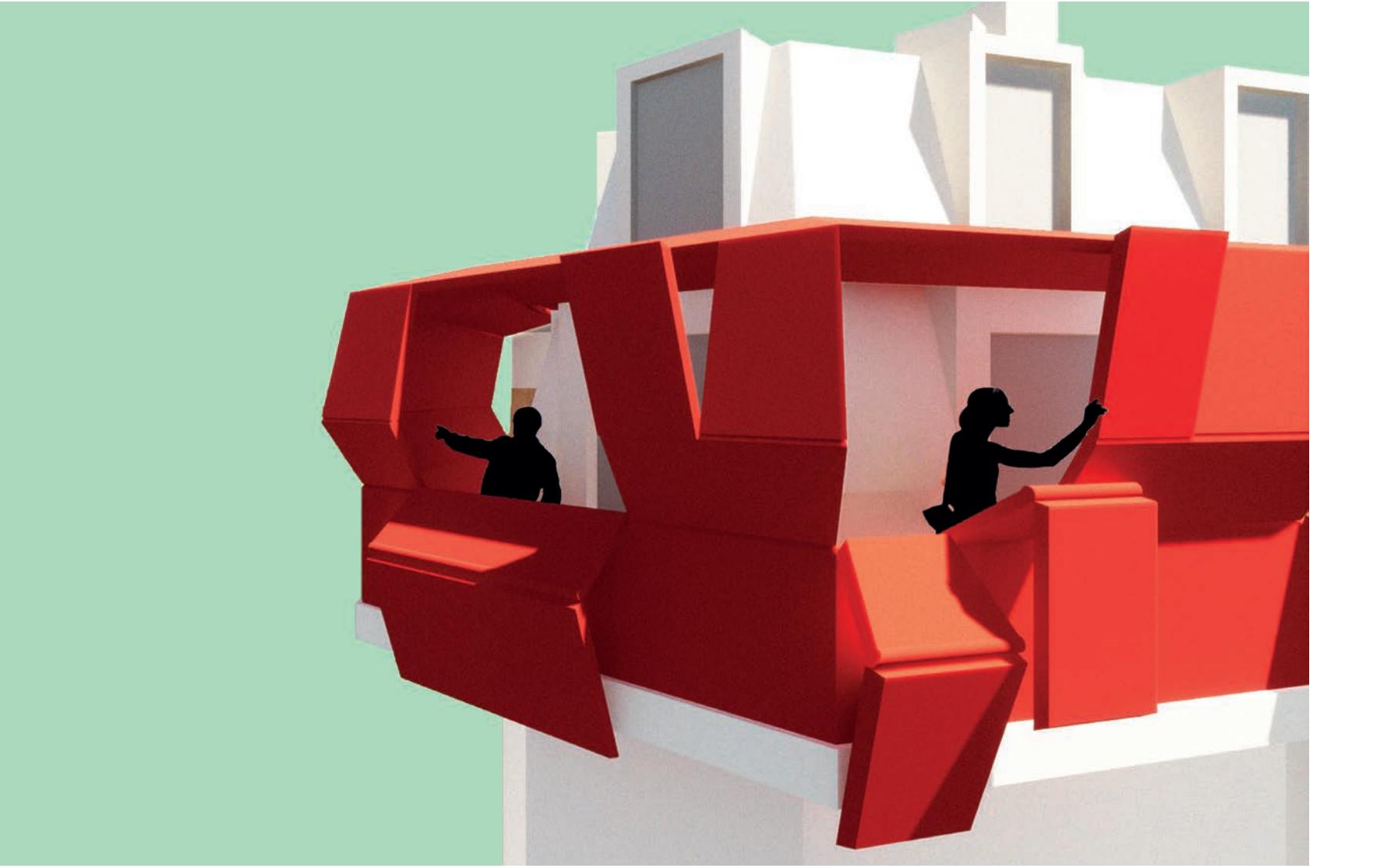




# HABITER LE BALCON TER BAL-

«Habiter le balcon» était le sujet qui nous était proposé. Dans ces temps de crise où pour beaucoup il est le seul espace de vie extérieur, comment le repenser ? Pour répondre à cette demande, j'ai décidé de réaliser un balcon proposant deux parti pris se complétant et interagissant l'un avec l'autre. Dans un premier temps, j'ai créé un balcon avec un environnement modulable grâce à une peau enveloppant le balcon et permettant de s'ouvrir plus ou moins vers l'extérieur selon ses envies, activités ou autres. Dans un second temps, au sein de cet environnement, j'ai créé un sol modulé prenant différents reliefs et formes, proposant à l'utilisateur d'interagir avec celui-ci pour développer différentes postures, activités, ... selon ses envies et ses besoins. En somme un balcon modulable et pouvant être exploré.

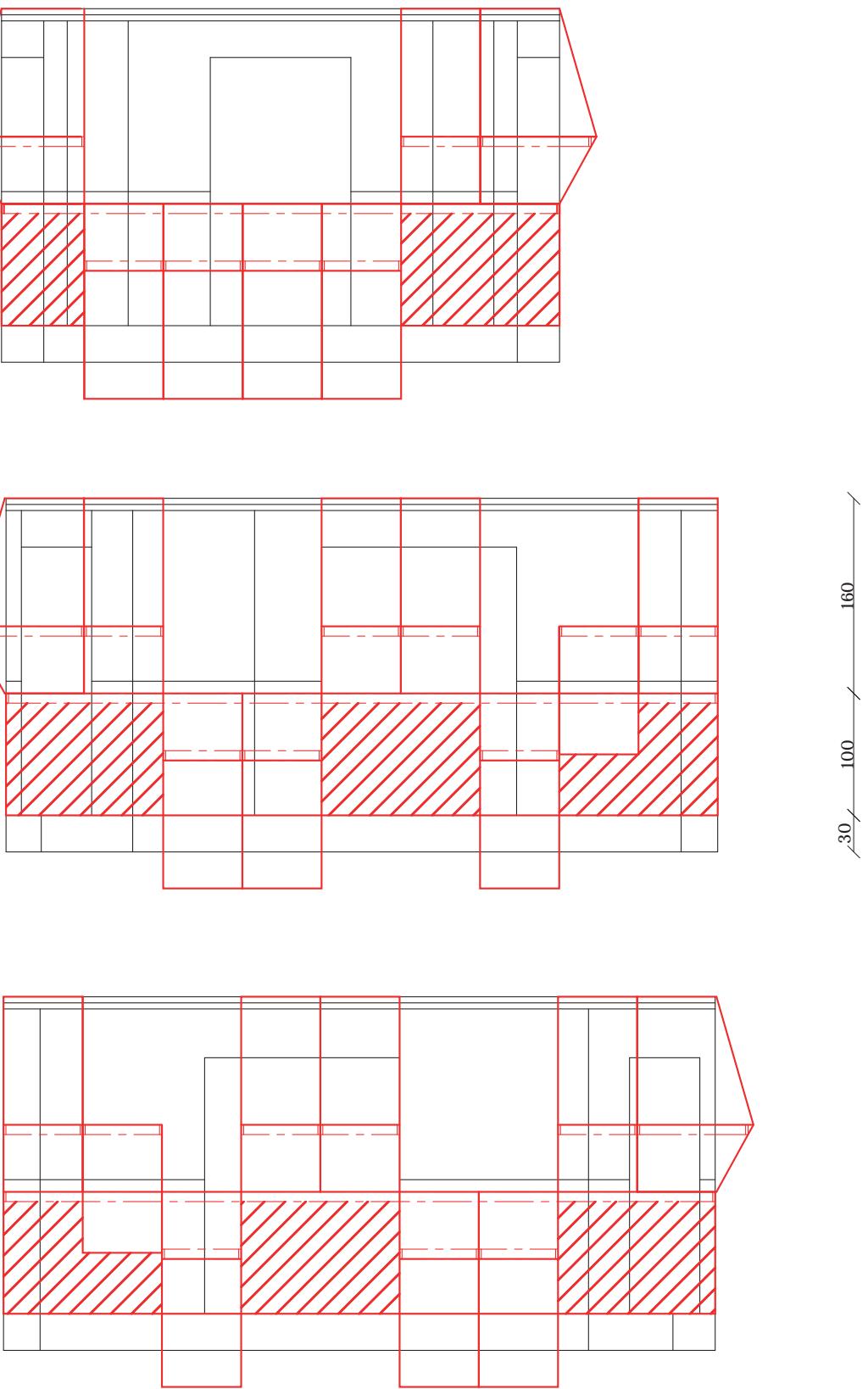
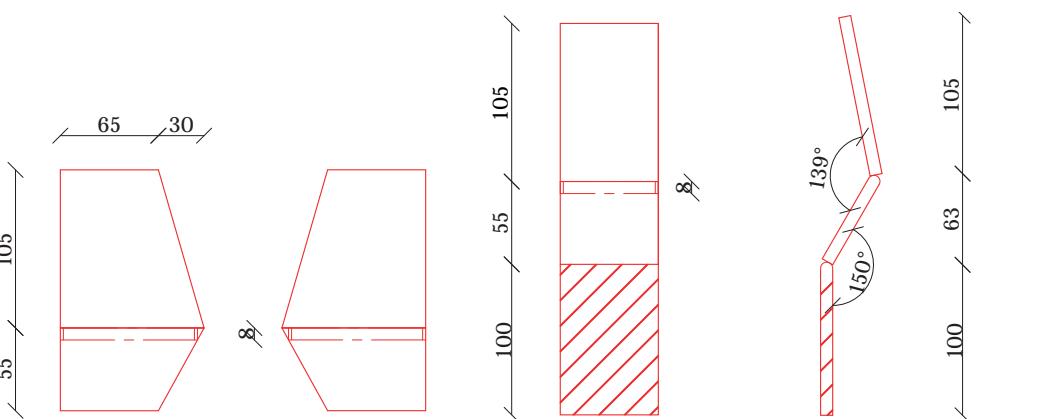




Le balcon est donc enveloppé par une peau adaptable. Cette flexibilité permet de moduler l'environnement en permettant de faire entrer plus ou moins de lumière, de pluie, de vent mais également de bruit et d'interaction avec la vie urbaine.

Cette peau permet donc l'ouverture vers l'extérieur ou le retrait sur soi selon les envies de l'utilisateur.

En effet le balcon est le lieu de rupture avec la vie privée, un lieu de transition vers l'extérieur. Je propose un lieu que l'on puisse adapter à ces envies, un lieu où cette rupture puisse être contrôlée voir annulée.



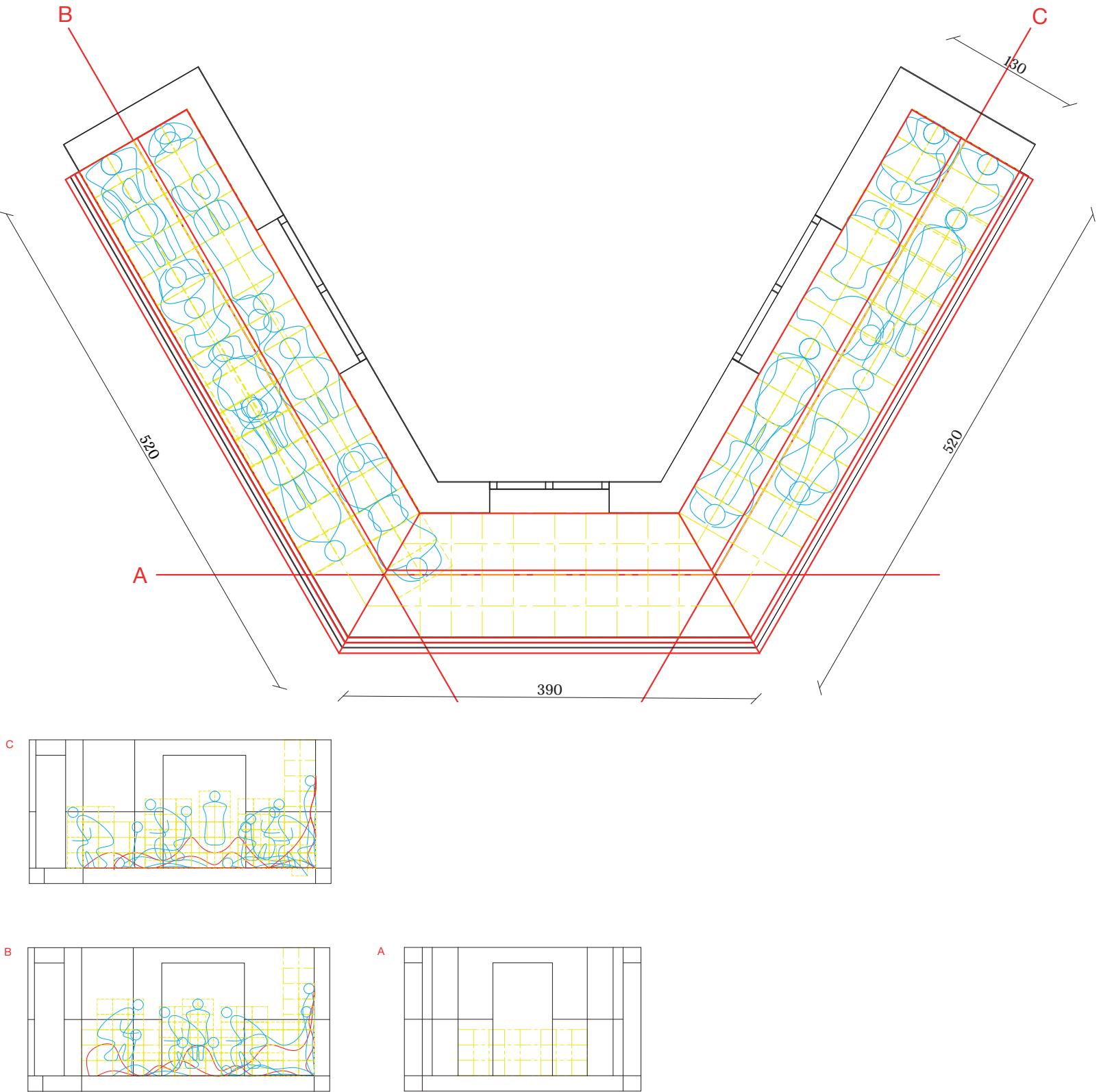
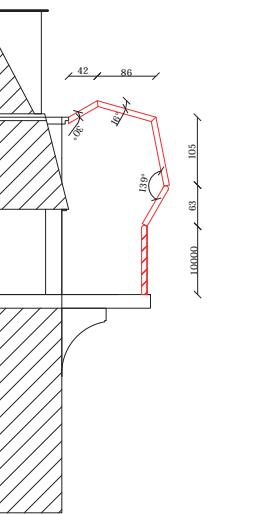


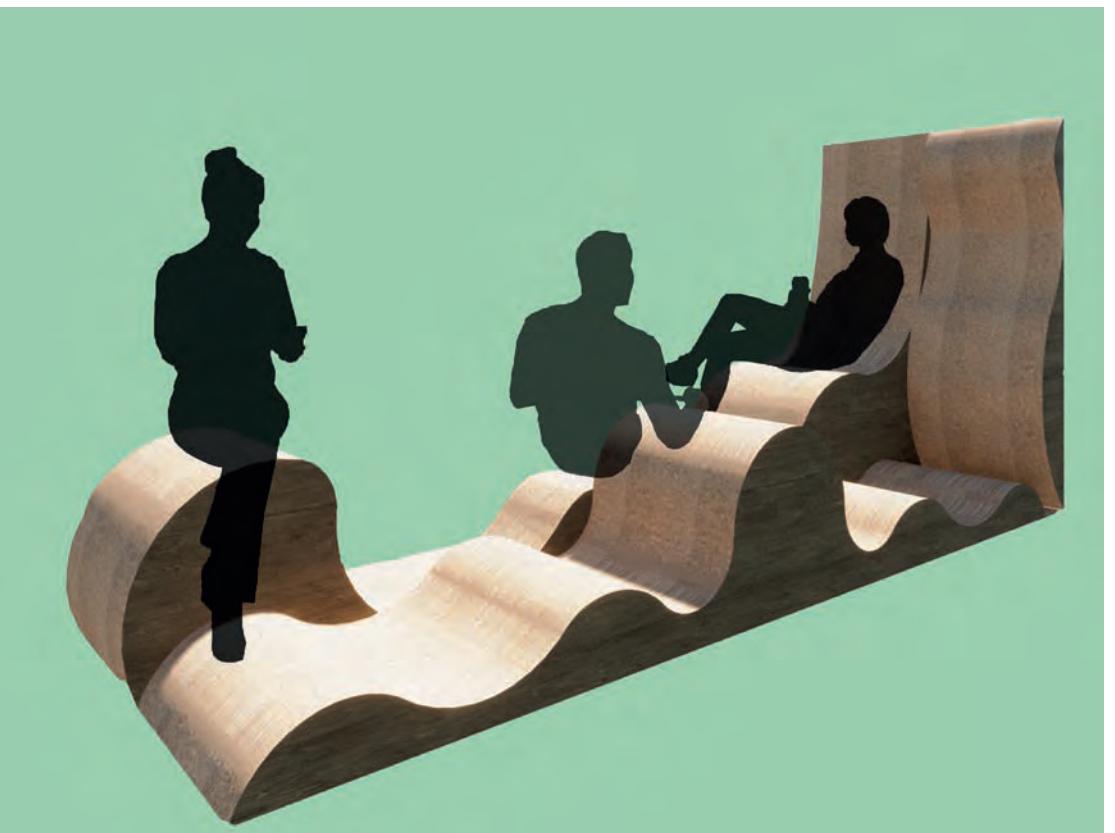
Ce sol modulé a été étudié et formé à partir de différentes positions que le corps peut prendre dans l'espace mais le but de celui-ci est de permettre à l'utilisateur de s'interroger sur la relation de son corps avec l'espace.

De se retrouver avec soi-même et son corps.

Ainsi, je propose à l'utilisateur de chercher ses propres positions suivant ses envies, sa morphologie, ses habitudes ou encore les activités qu'il souhaite réaliser.

Le tout pouvant être couplé à la modularité de l'environnement proposée par la peau et ainsi moduler ses différents éléments en fonction de la position ou de l'activité envisagé avec ce sol.





# TRAVERSER LA FRONTIÈRE VERSER

Pour ce projet, j'ai réalisé une scénographie présentant le travail d'un photographe Olivier Jobart et plus particulièrement celui «CARNET DE ROUTE D'UN IMMIGRANT CLANDESTIN» dans lequel il suit la traversée de Kinglsey un Camerounais qui a décidé de rejoindre la France.

J'ai créé une scénographie mettant en avant la frontière visuellement mais aussi le côté coopératif qu'une traversée comme celle-ci engendre.

Le but est de créer des interactions entre usagé et scénographie mais aussi entre usagé eux-mêmes engendant dialogue sur ce thème actuel qu'est l'immigration.

## FRON- TIÈRE





*"Le camion est tombé très souvent en panne. Nous avons dû le pousser pour qu'il reparte. Le chauffeur a dû réparer le moteur. Il a fallu changer une roue. Les autres passagers me posaient des questions sur mon voyage. J'ai préféré ne faire."*

Pour accompagner les visiteurs tout au long de cette scénographie coopérative, j'ai décidé de présenter le travail d'un photographe Nicolas Jobard et son reportage «CARNET DE ROUTE D'UN IMMIGRANT CLANDESTIN» dans lequel il suit la traversée de Kingsley un Camerounais qui a décidé de rejoindre la France.

Son travail est composé de 70 photos accompagnées de 70 citations et d'une documentaire vidéo. C'est ces 3 supports que l'on retrouvera tout au long de la scénographie et donc l'histoire de Kingsley que devront reconstituer les visiteurs. A travers des salles de coopérations les visiteurs reconstruisent l'histoire de ce migrant.



Dans cette première zone, nous retrouvons un brief qui informe les visiteurs sur le principe de la scénographie et introduit le reportage qu'ils vont découvrir



Dans ce deuxième module, nous découvrons un enchevêtrement de parois composées de différents matériaux qui doivent être soulevés et maintenus pour laisser passer les autres usagers. Au bout de cet enchevêtrement, on retrouve un petit étage uniquement accessible aux enfants de part sa taille, enfants nécessitant d'être hissés ou aidés pour y accéder.



Dans ce troisième module , vous voyez différents matériaux devant être soulevés, explorés pour retrouver les différents textes et photos dissimulés à l'intérieur du module.



Ce cinquième module est uniquement accessible aux enfants de part les entrées de petite taille présente autour de celui-ci. À l'intérieur, les enfants découvrent des audios et vidéos donnant des nouvelles brides de l'histoire. Il permet de créer de l'interaction, car les enfants doivent raconter ce qu'ils ont vu avec leurs parents.



Ce quatrième module présente un entremêlement de fils tendus devant être franchis, explorés pour récupérer la suite de l'histoire.



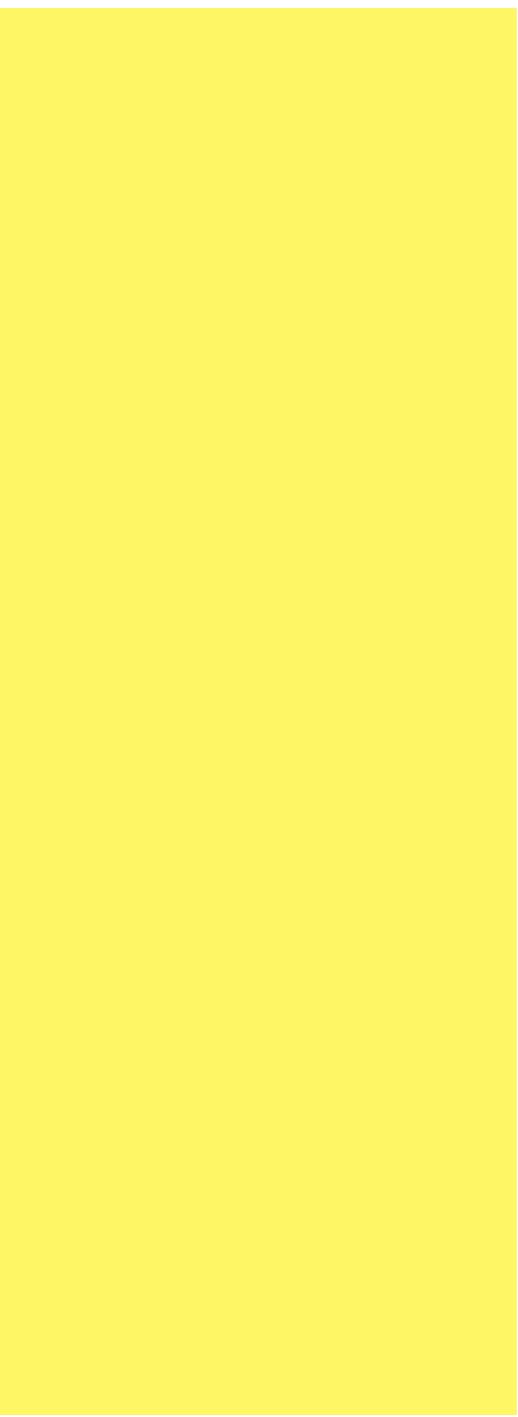
Dans ce sixième module, nous regardons un mur démontable à certain endroit. Derrière celui-ci et certaines des pièces, nous examinons des supports graphiques. De plus, la pièce présente une sorte de puzzle permettant de retrouver des brides de l'histoire.

# DEMAIN EST ANNULÉ **MAIN**

# **AN-** **NULLÉ**

Dans ces temps incertains et incontrôlés, «Demain est annulé» représente ici un temps figé, un temps arrêté. Le mouvement, le déplacement entrepris par cette main représente ce temps, ici pris dans l'argile : matière dure, non maléable et immobile.



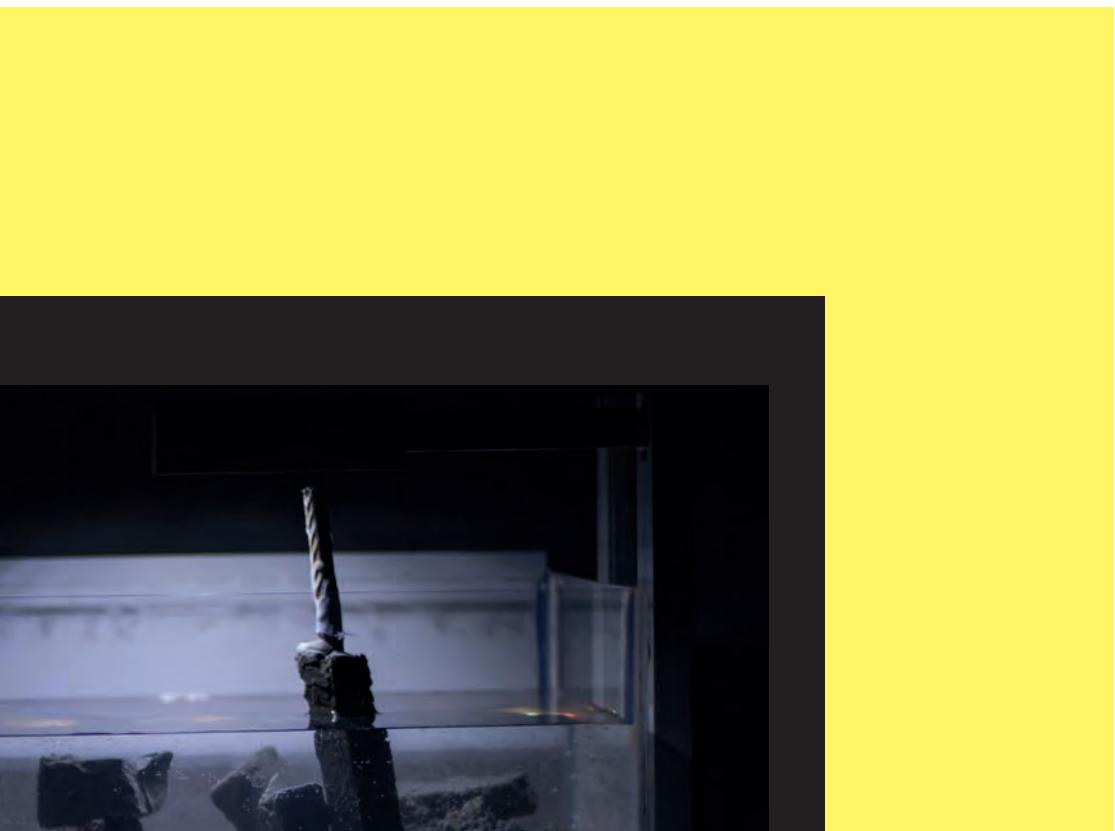
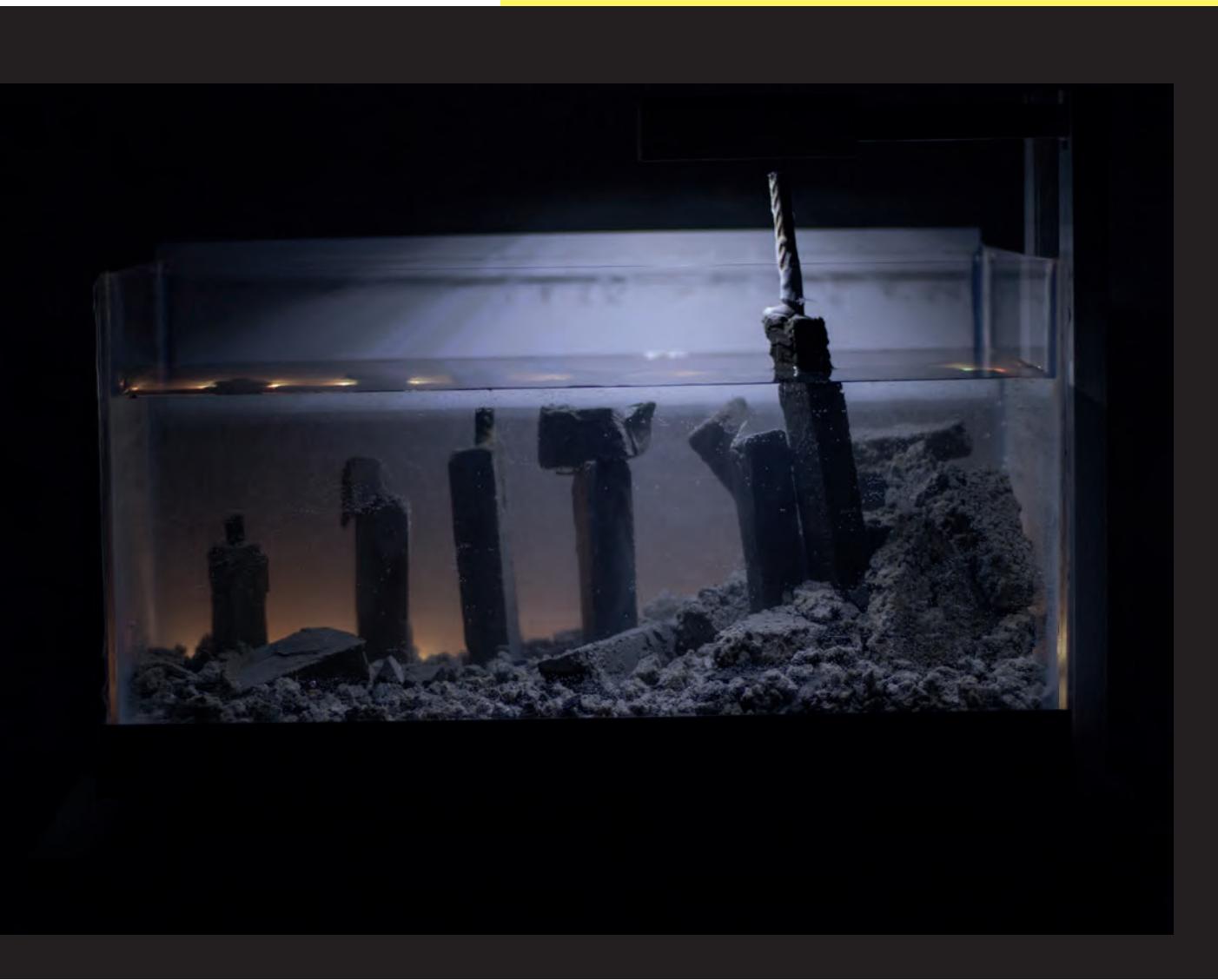


# UN MICRO NEARSCAPE

Ce projet d'expression plastique a pour sujet "Micro climat". La demande était de faire une réalisation sur ce thème. Le support, technique ou autre étant laissé libre.  
J'ai réalisé un aquarium avec un paysage lunaire laissant la libre interprétation à chacun. Je l'ai pensé comme un paysage urbain que l'on pourrait découvrir dans un futur proche : un paysage apocalyptique.

# MAT





# JARDIN PARTAGÉ ET MODULE PAR- TAGE DU MO- DULE

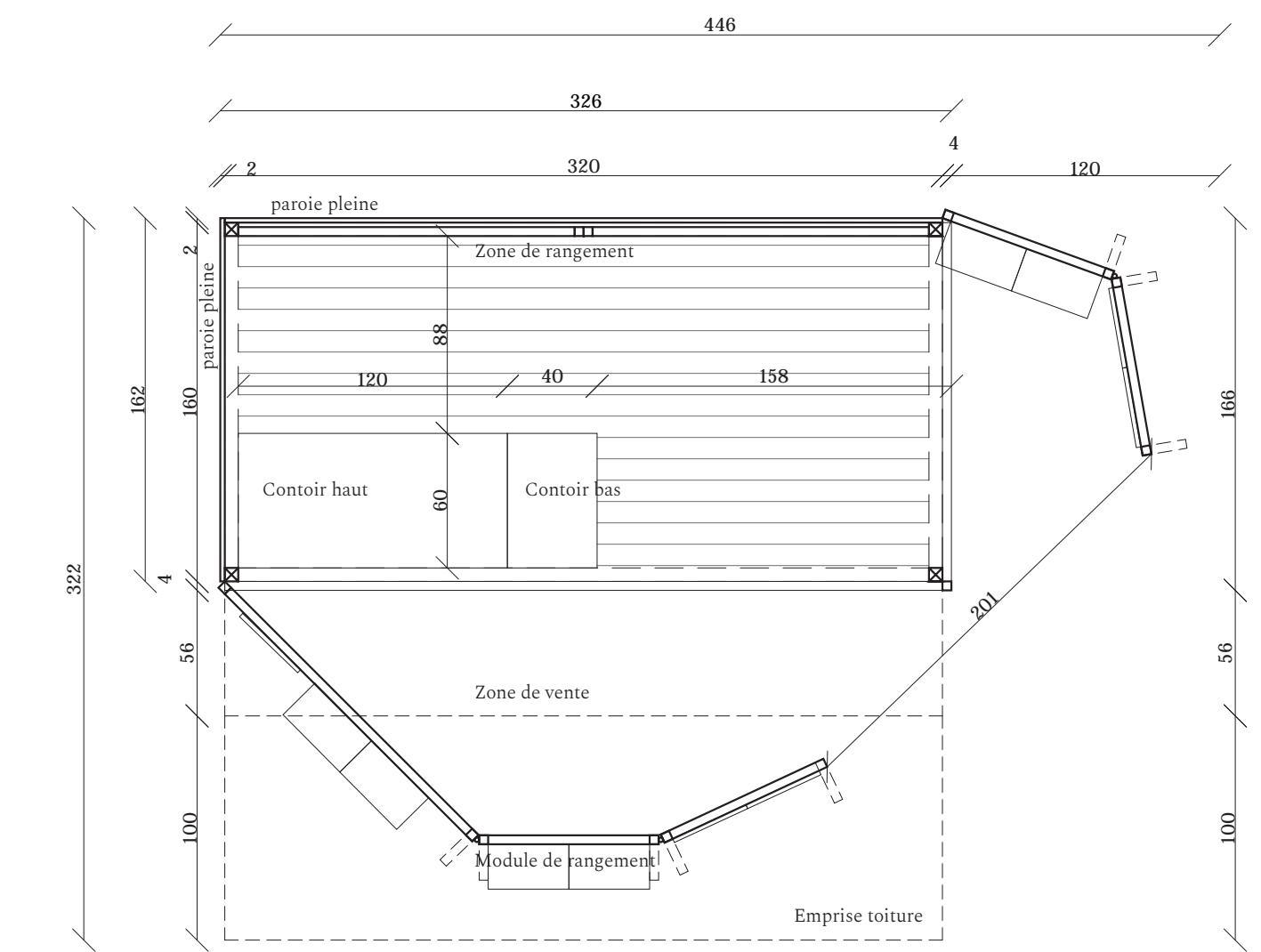
Nous devons ici aménager un jardin partagé et concevoir des modules qui pourraient abriter des commerces de proximité. J'ai donc décidé de réaliser un module simple mais évolutif, un module pouvant changer d'aspect au gré des envies et des besoins de chacun. Le but est de proposer un module pouvant s'adapter aux différents types de fonctions qu'il pourrait abriter. Mais aussi, de créer une diversité des designs avec un même volume pour retrouver cet aspect convivial et non homogène qui caractérisent les jardins partagés, plus particulièrement celui de la «baleine verte».

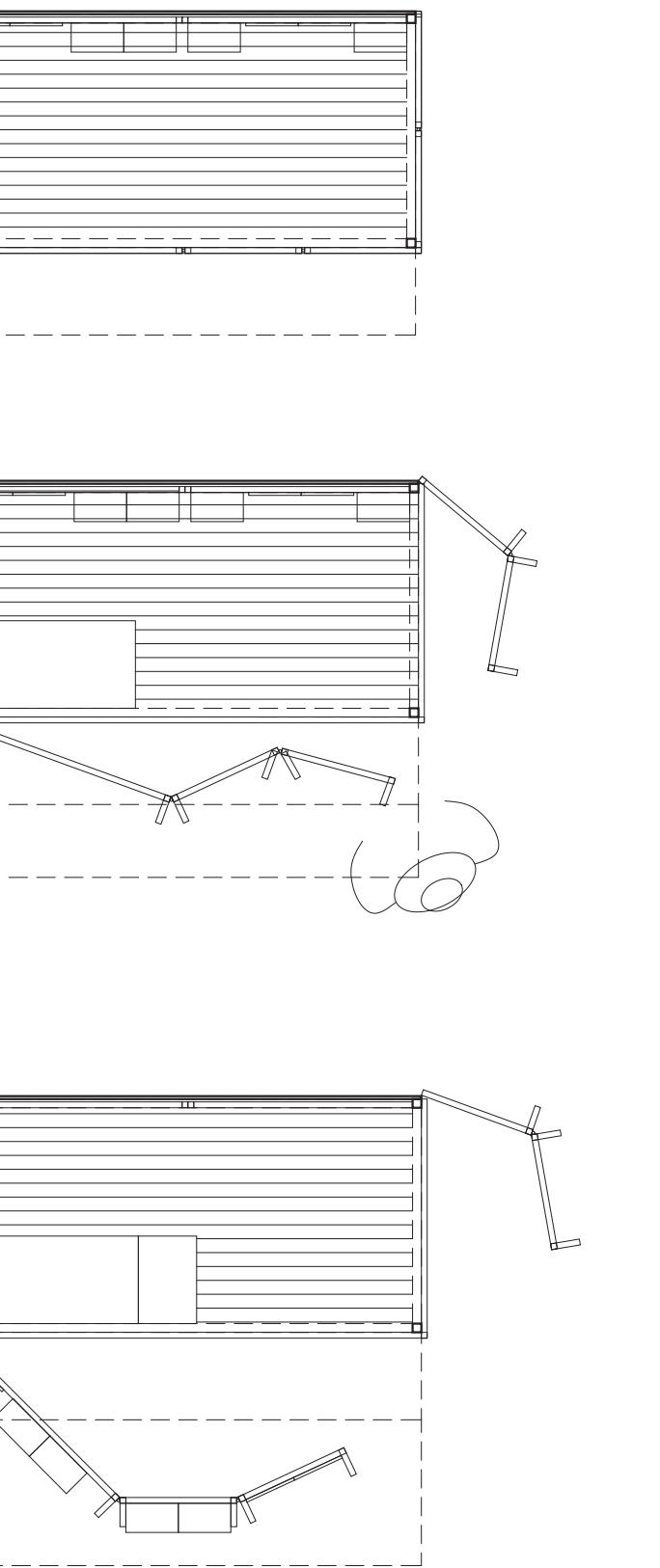
Ainsi, le module crée également des interactions en proposant aux utilisateurs du jardin de s'échanger, de se prêter les éléments de rangement qui viendront arborer ce dernier.

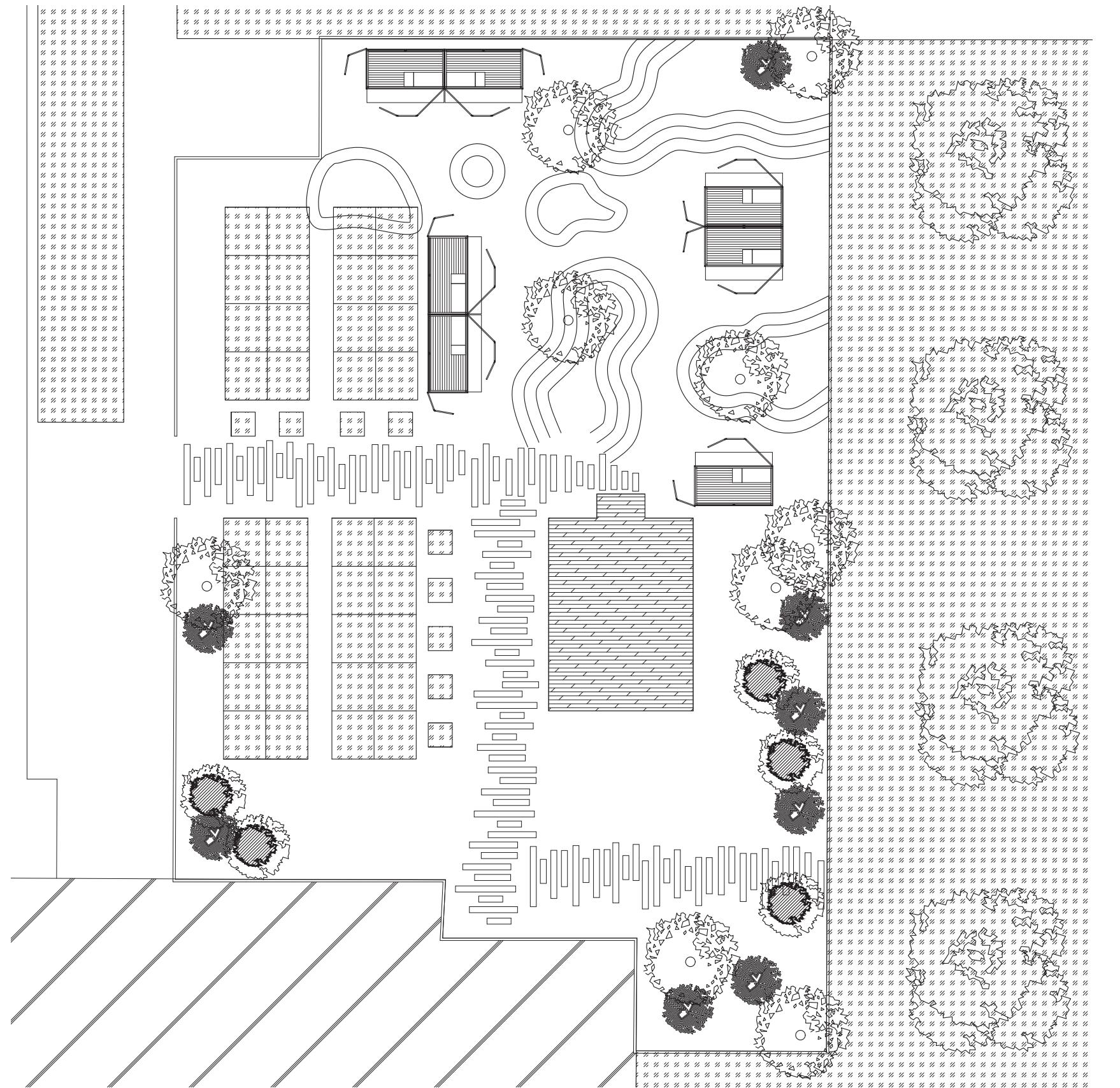
Je propose également aux utilisateurs de les personnaliser grâce à leur géométrie, et mise en place simple.

Le tout disposé dans un paysage vivant, évolutif et non contraint à l'image de ce jardin partagé.









Pour l'implantation dans le jardin, je crée une «place commerçante» venant se déployer sur le jardin et une végétation dense, libre et changeante.

Pour faciliter le déplacement des usagers, mais également le rendre non monotone, je réalise des monticules sur lesquels se déploient la végétation et venant dessiner un tracé de circulation.

# LA FAILLE, REN- LA FAILLE

# CONTRE FILLO. GIOQUE

La faille est un projet qui s'interroge sur la façon de circuler et d'interagir avec l'espace. Comment contraindre les gens à se croiser dans un lieu où les circulations semblent aléatoires et multiples ?

Comment amener les gens à se rencontrer ?

Ce projet cherche avant tout à contraindre à la rencontre, à l'interaction et à l'échange en plongeant les visiteurs dans un univers géologique : l'univers géologique de la faille.

Ainsi ici, les circulations deviennent des failles. Pris entre des profils d'inspiration géologique, les utilisateurs sont contraints d'y déambuler. De plus, les failles deviennent des lieux d'explorations où le corps entre en interaction avec les parois de ces failles.

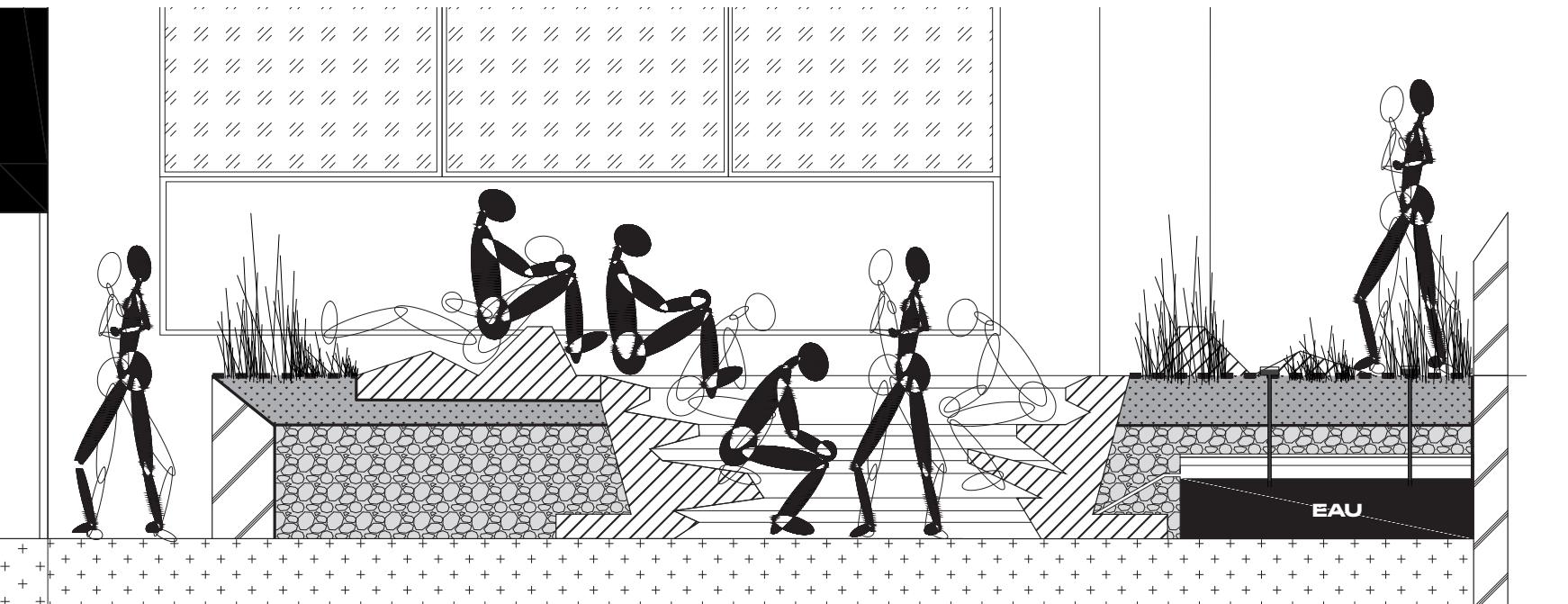
Les parois deviennent un lieu où les gens se retrouvent.

Les circulations sont ainsi le lieu de vie de cet espace extérieur : les parois de ces failles deviennent l'endroit où l'on s'assoie, se détend, se rencontre, discute, travail, mange, ...

Le visiteur se retrouve dans le monde géologique de la rencontre ....!



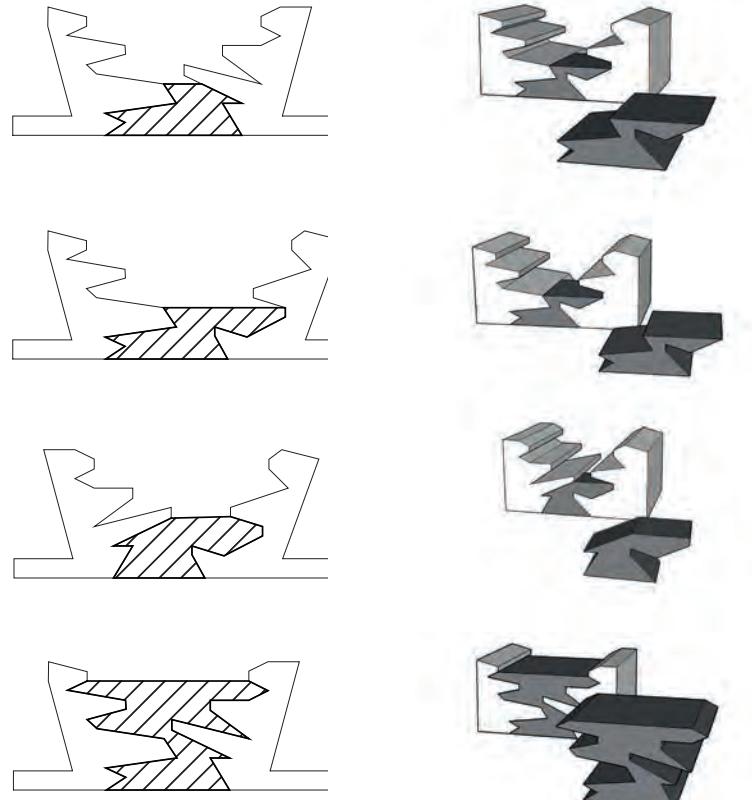




Coupe du projet

Pour apporter une double lisibilité au projet, il est divisé en deux parties. La première qui est la partie inférieur, une partie géologique lié à la pierre et à la rencontre : elle habrite les circulation. Un sol en béton sombre et dure la compose. Une deuxième partie, la supérieur, elle lie au végétal. Son sol est cette fois très souple et de couleur clair apportant un contraste notable avec la première partie. Ce sol permet également d'abriter la population de graminés qui composent les espaces vert du projet.

Pour permettre aux utilisateurs de s'installer au sein des espaces verts, du mobilier est créée. Un mobilier en béton vient à émaner du sol à la manière de roche. Pour une question d'économie, il est réalisé en moulant la contre-forme des moules servant pour les paroies des circulations.



# RE- VEIL ER METAMORPHOS HO- YN- THESE

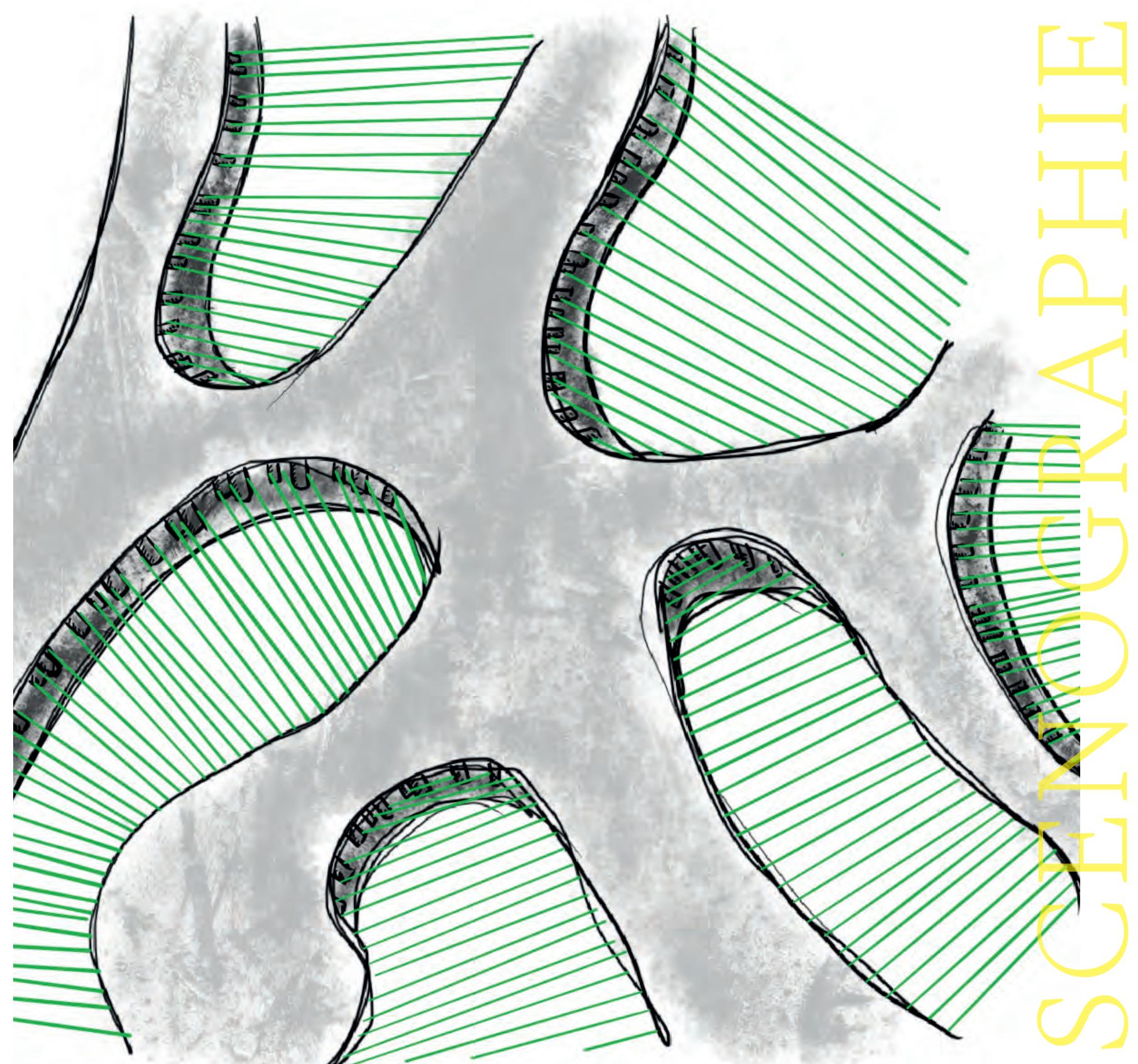
«Révéler l'invisible», ce projet s'ancre dans une volonté de révéler des phénomènes qui nous entourent mais que l'on ne voit pas. Dans une ville comme Paris où la nature s'oublie et l'urbain domine, nous avions pour volonté de ramener les habitants à contempler chaque arbre, espace vert, ... qui l'entoure autrement.

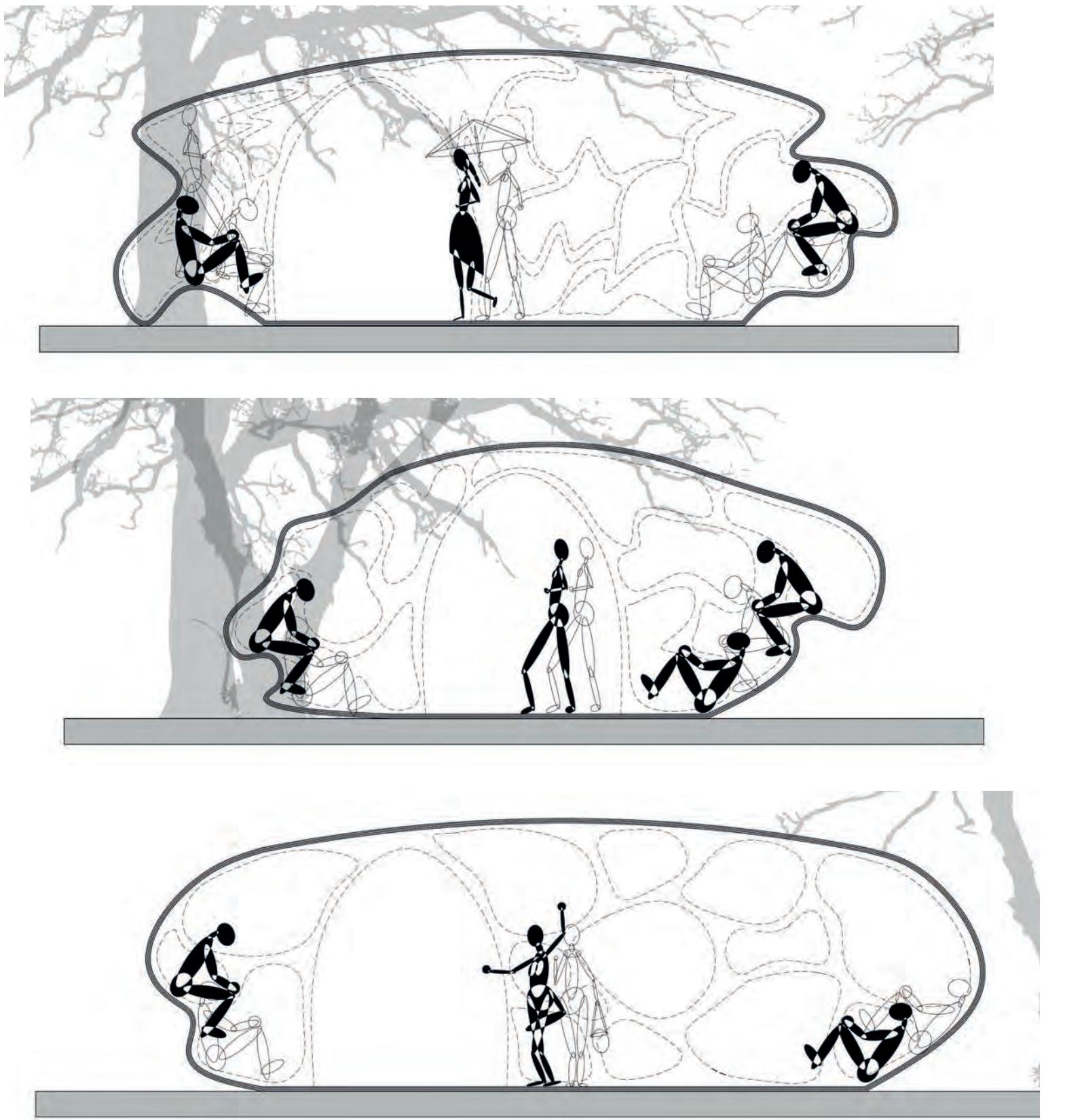
Pour cela à travers une installation scénographique narrative, sensible et contemplative, nous mettons en évidence le phénomène de photosynthèse, phénomène scientifique microscopique à notre échelle, et pourtant si essentiel à la vie de la végétation, mais aussi à la nôtre.

Réalisant la photosynthèse donc la synthèse d'éléments pauvres tel que l'eau et les minéraux en glucides l'arbre se nourrit, il crée également de l'O2. Ainsi, le CO2 qu'il consomme pour réaliser la synthèse est ensuite rejeté en O2 dans l'air par le végétal, le tout sous l'action de la lumière.

En montrant ce phénomène, nous apportons une nouvelle vision du vert à l'habitant, qu'ils ne sont pas simplement des figurants mais bien des acteurs de la vie et qu'il mérite de l'attention.

\*Projet en collaboration avec THEVIN Martin designer produit

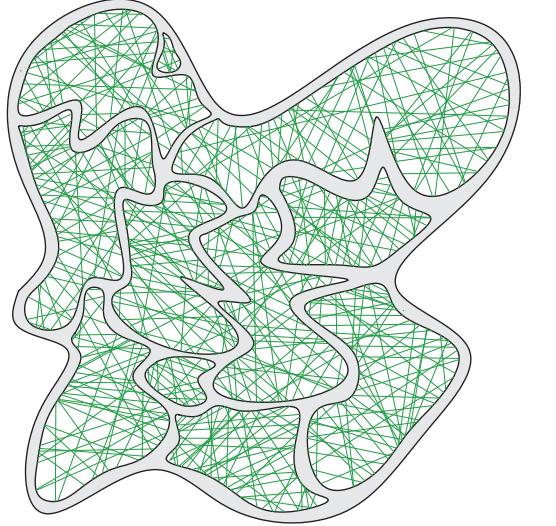




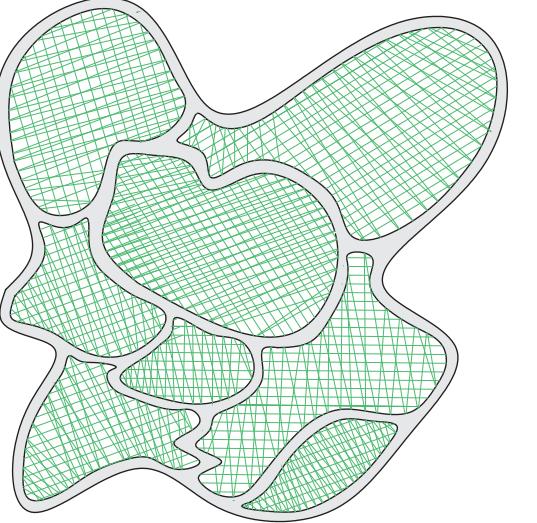
Coupes des modules



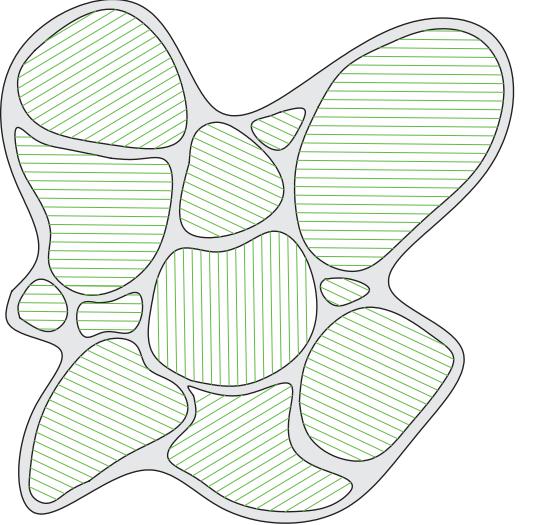
Textures des sols



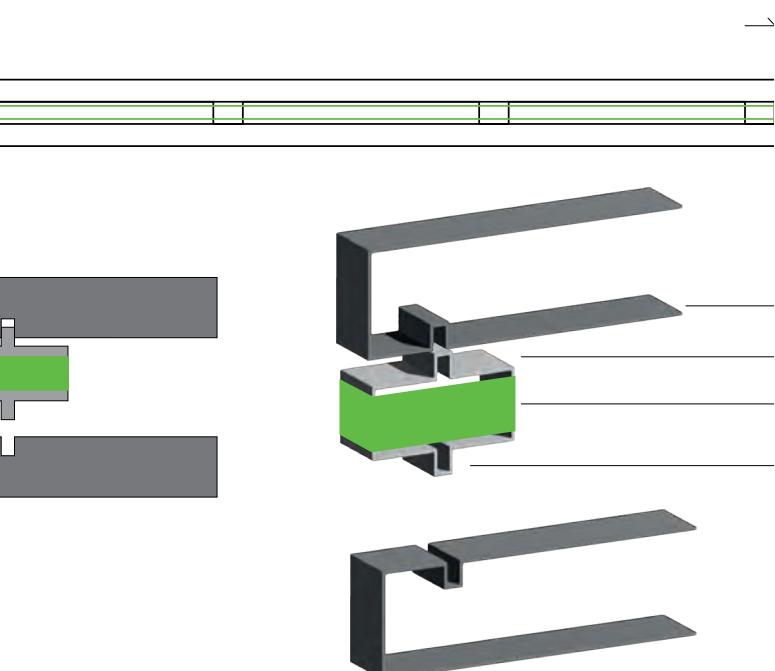
1



2



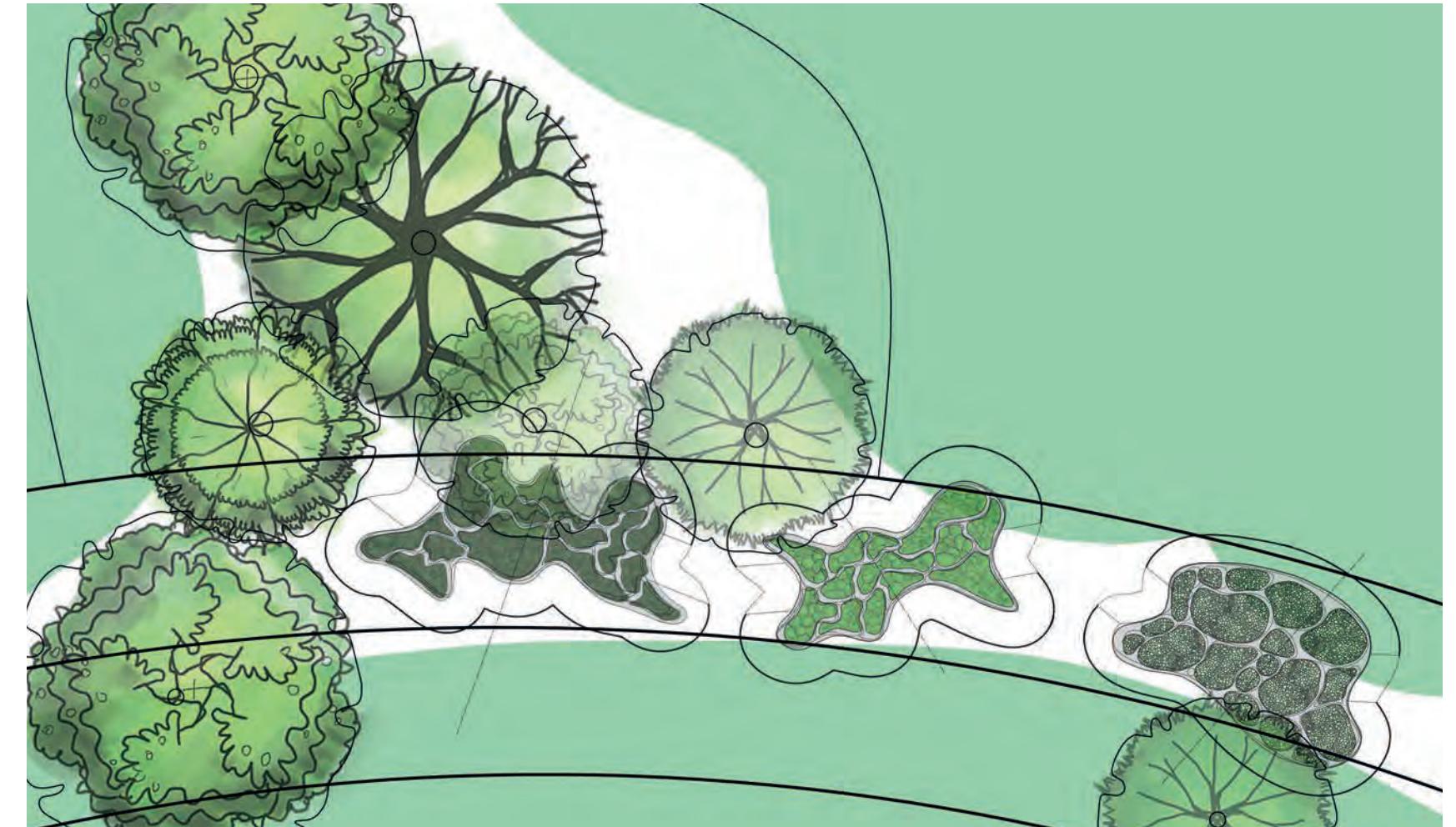
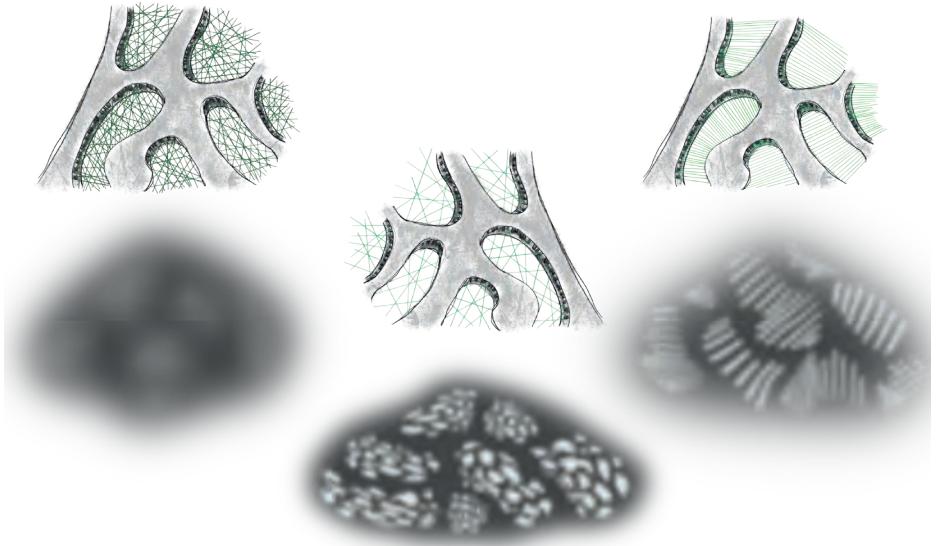
3



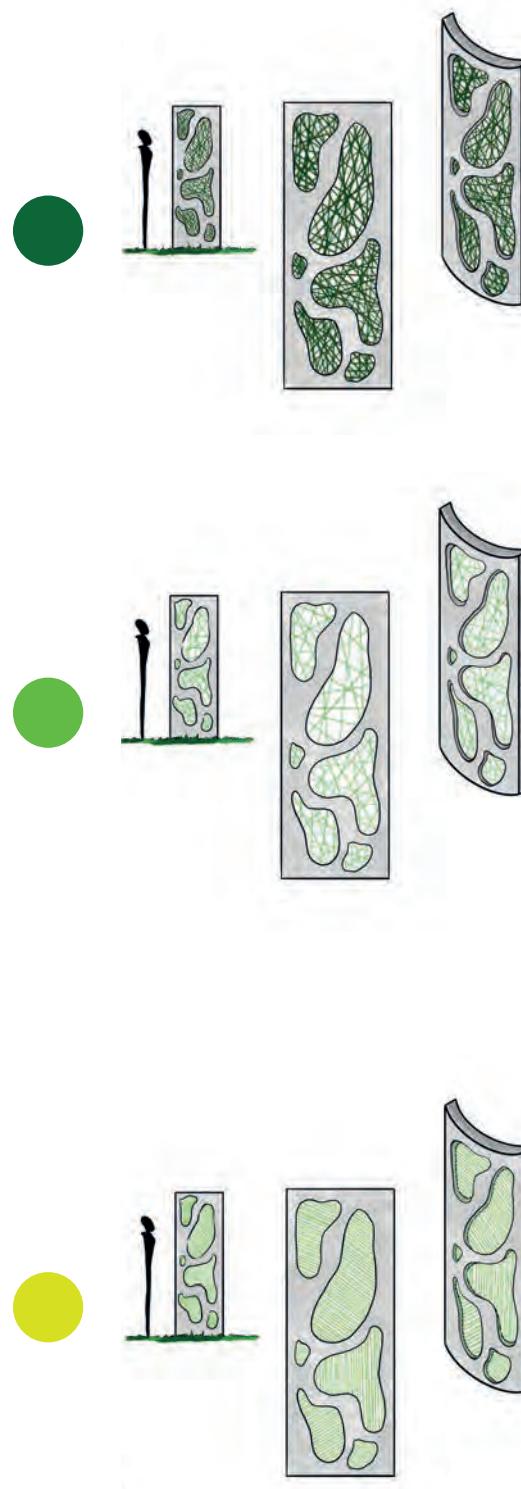
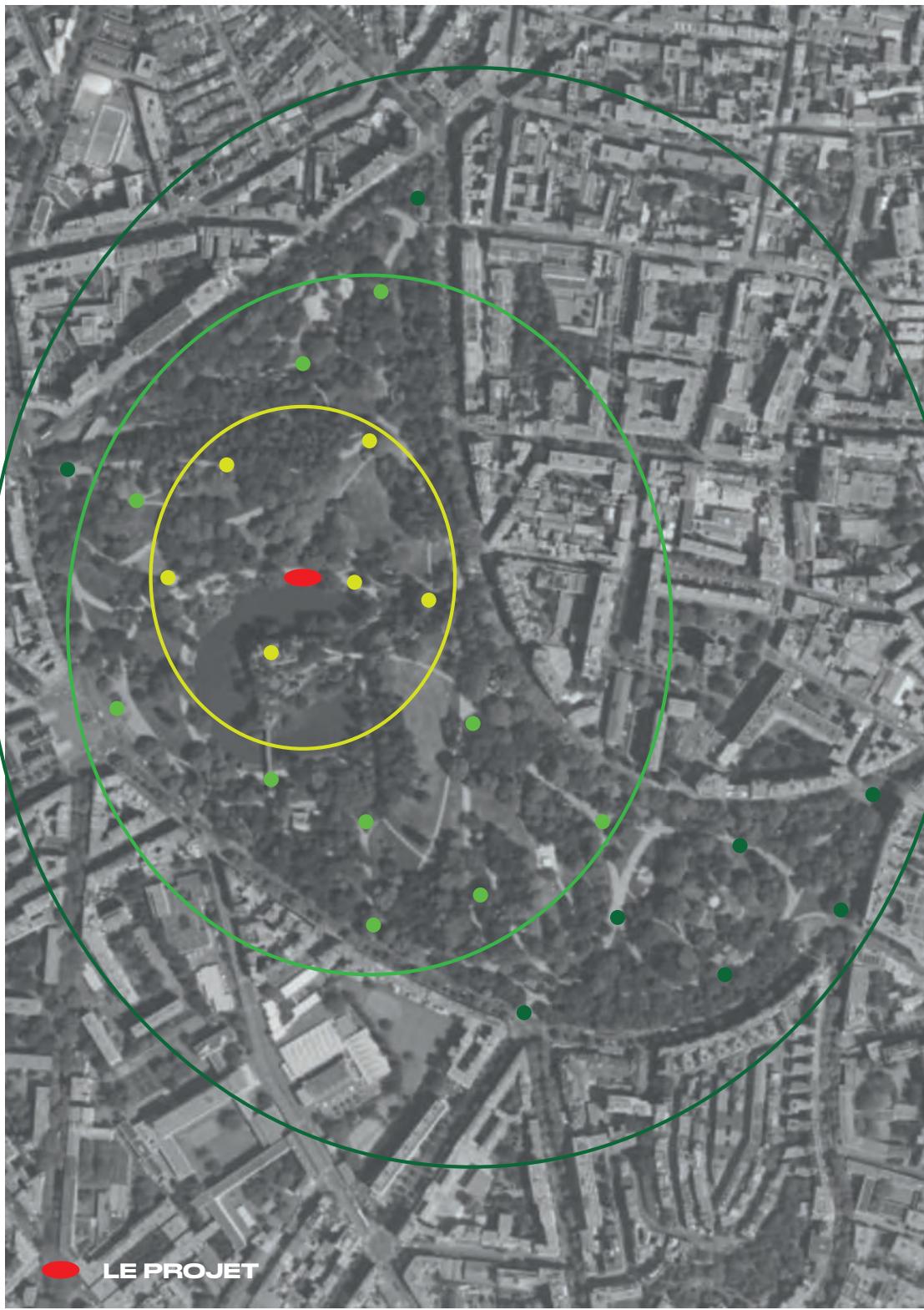
Metamorphos se présente donc sous la forme d'une scénographie divisé en 3 modules (Cf. plan). 3 modules qui ont pour vocation de mettre en évidence l'évolution de la matière sous l'action de la lumière. Montrer que durant la photosynthèse le végétal transforme une matière brut, pauvre en matière complexe et riche qui lui permet de se développer. Ainsi, chaque module représente un stade de l'évolution de cette matière. Il est présenté sous la forme d'un passage que l'utilisateur peut arpenter et explorer. L'évolution de cette matière se lie à différentes échelles : en plan, au niveau de la lumière, de la couleur, des textures, des formes, ...

En effet les modules sont réalisés avec un ajourage en acier dans lequel vient se déployer un tissage qui évolue. Serré et désordonné sur le module 1 il se développe vers un tissage moins dense et contrôlé sur le troisième module. Ce tissage permet également de jouer sur le passage de la lumière et les ombrages. Ensuite, en plan comme en coupe la forme des modules évolue allant d'une forme très aléatoire vers une forme très lisse et contrôlée.

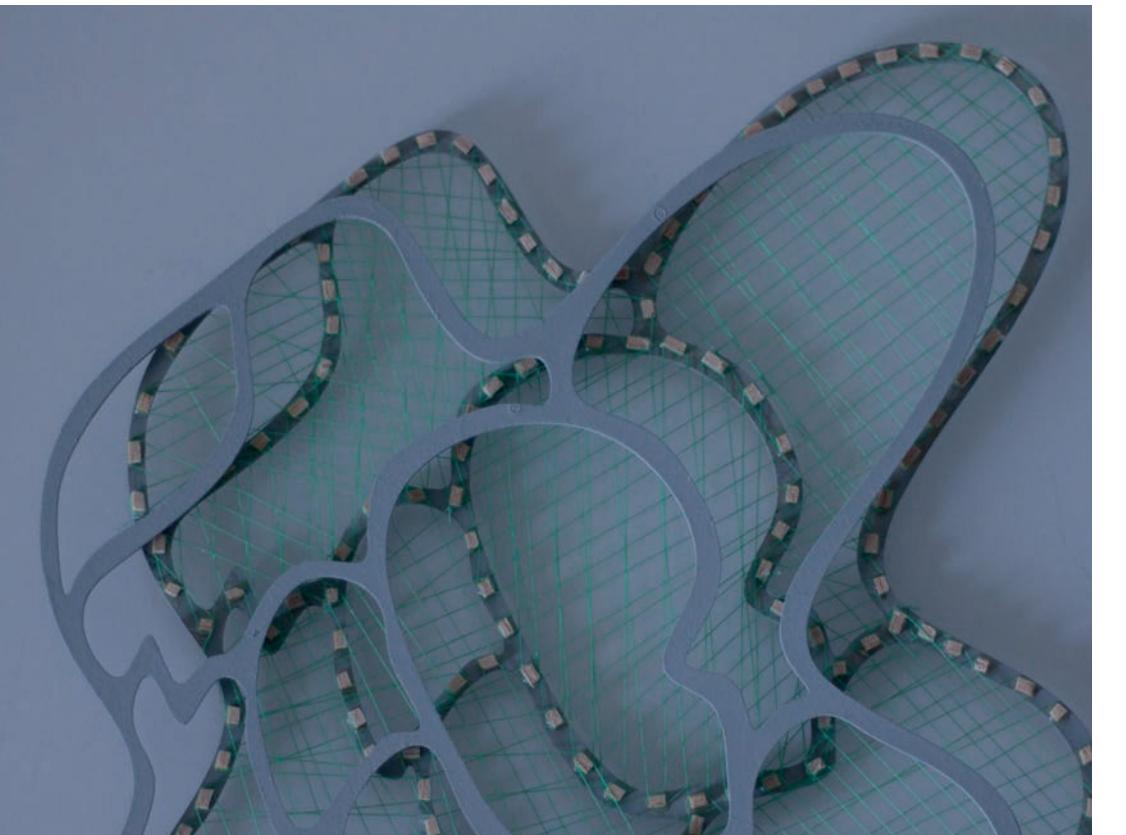
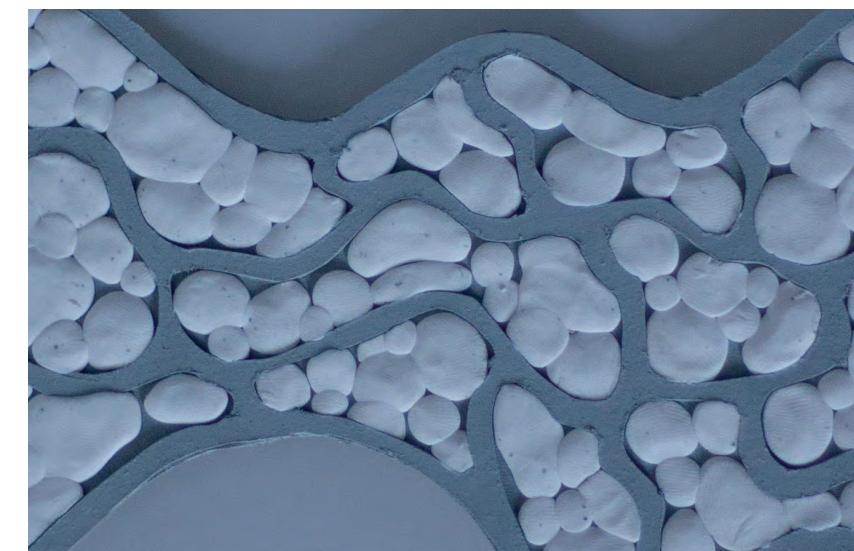
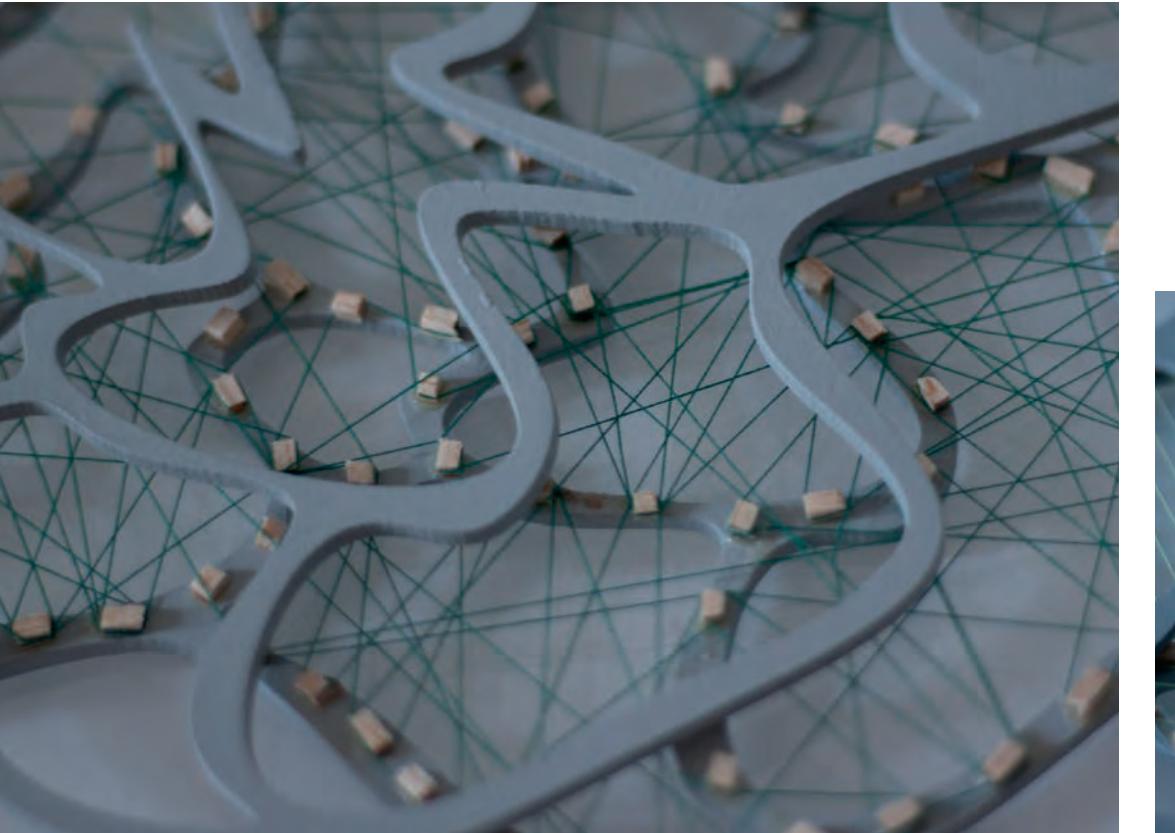
Pour continuer, cette évolution de la forme permet donc de créer une exploration de l'utilisateur qui évolue allant de parois signeuse et complexe à explorer vers des parois très lisses et simples d'exploration. Pour finir, l'évolution se joue également sur les textures et sensation lors de la traversée. Ainsi, le sol des modules se métamorphose au cours de l'exploration. Dans le premier module nous marchons sur un sol non homogène et désagréable au ressenti pour arriver, sur le dernier module, sur un sol totalement lisse et de formes homogène et contrôlé.



Plan de l'implantation des modules



Ce projet était implanté dans un grand parc comme celui des Buttes Chaumont de Paris. Nous avons décidé de lui donner une plus grande ampleur et dimension en créant une signalétique basée sur ce même principe d'évolution/ de métamorphose de la matière. 3 stèles de signalisation reprenant le même principe de tissage que les modules sont disposés dans le parc suivant leur distance avec l'installation.



# BOIS,

## BOIS, CHAISE, BISTRROT<sup>A</sup>-

Projet réalisé dans le cadre d'un workshop de 3 jours sur le thème du «Soulèvement».

« De la matière brute au mobilier magnifié, cette pièce évoque les changements d'états. Cette dynamique provenant du sol se déploie verticalement à l'image d'une structure organique. De la sciure aux copeaux , des branches aux tasseaux manufacturés , la chaise éclot. Dans une idée de métamorphose, l'assise est propulsée par le matériau qui la compose. »

# BIS. TROTS

\*Projet en collaboration avec JOUAULT Valentine, PINTO Adonis et Victor





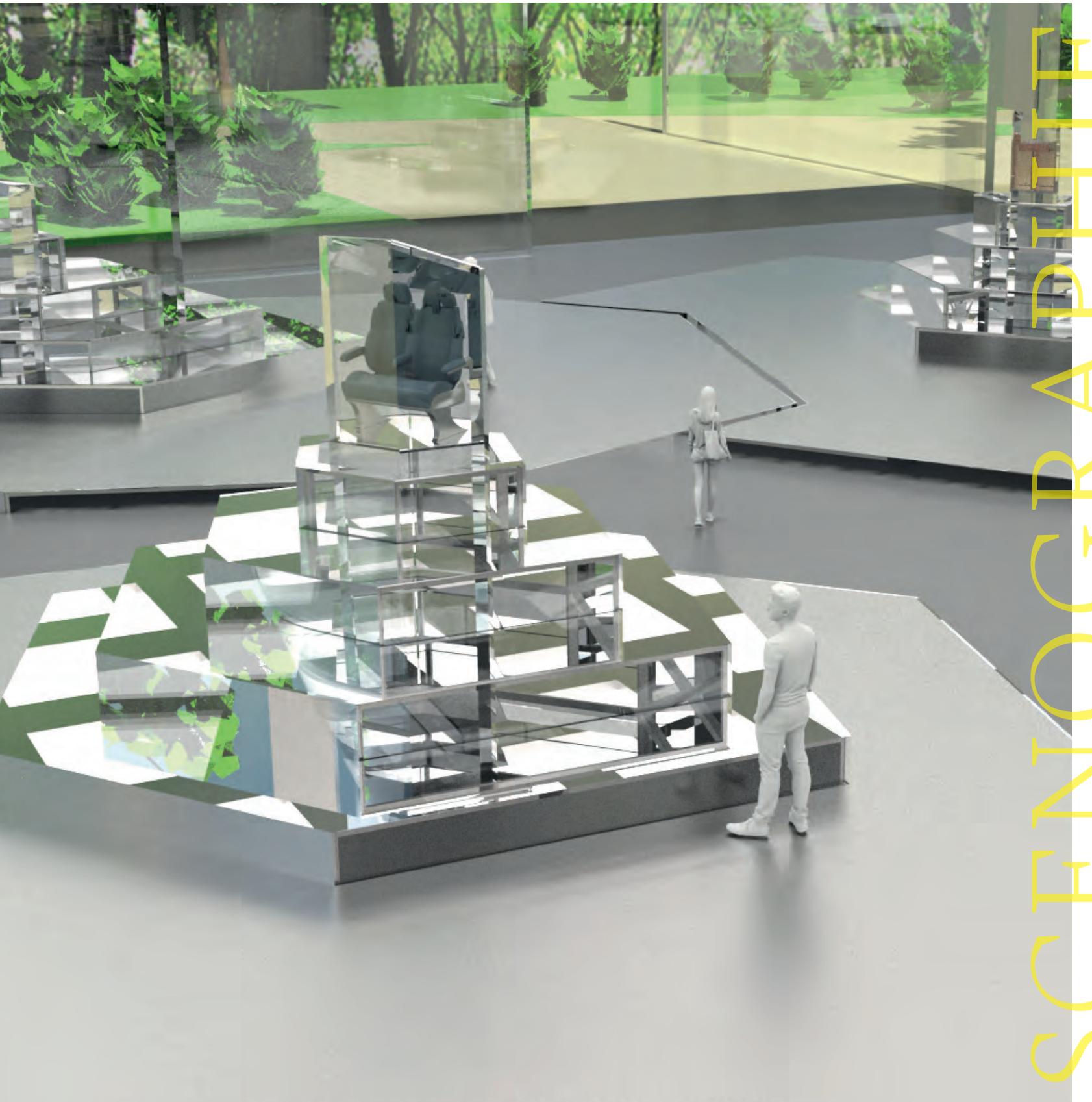
# LA SCÉNOGRAPHIE DU TEMPS

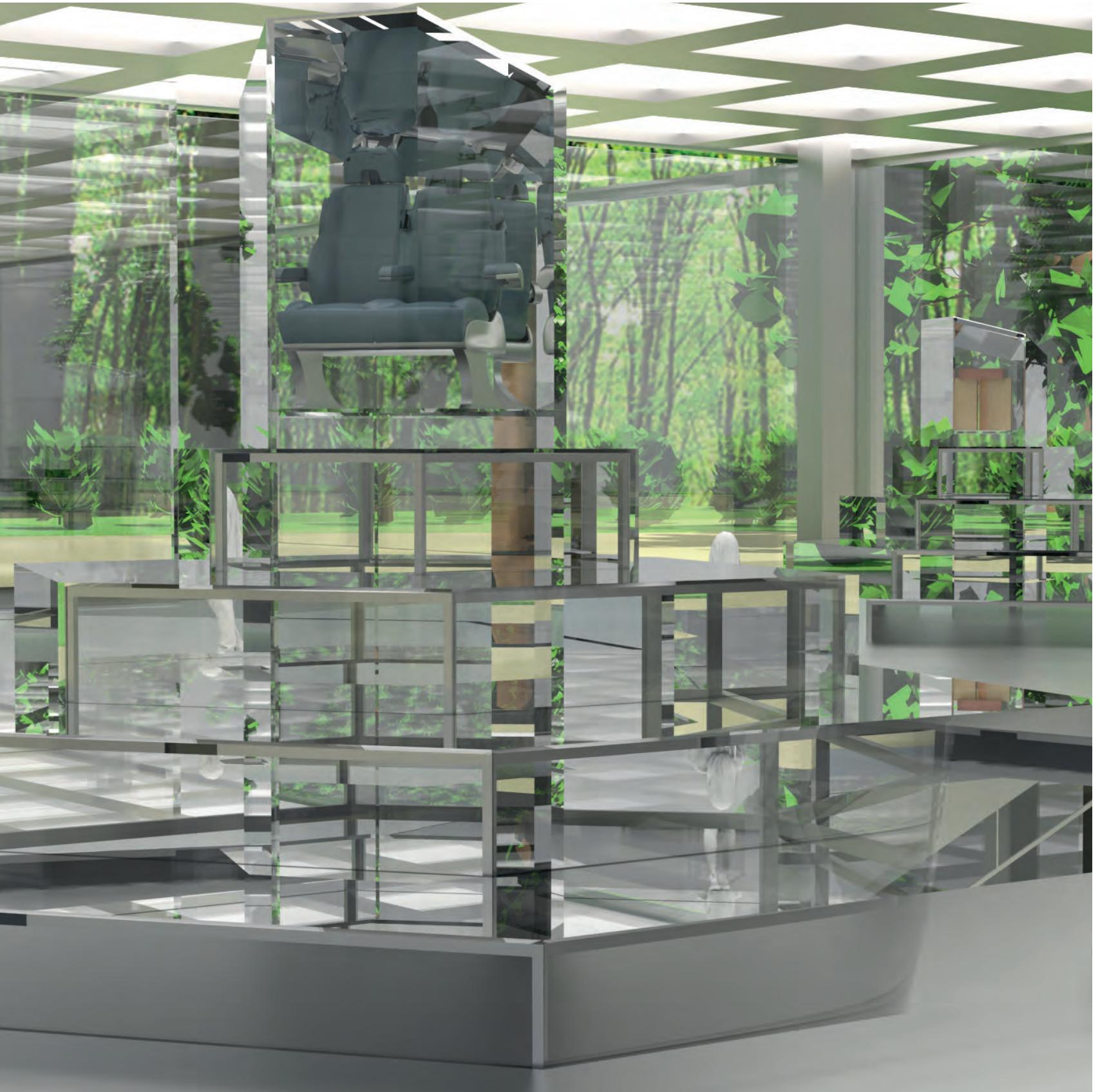
Ce projet est une scénographie qui met à l'honneur le temps qui passe, le temps qui vient magnifier, modifier l'objet pour l'élever au rang de relique.

L'exposition se présente sous la forme d'une archéologie contemporaine, industriel, ... Une archéologie systémique et géométrique en contraste avec l'image que l'on se fait d'une fouille. L'idée est de présenter ces objets contemporains à notre temps comme si nous les trouvions lors de fouilles dans une future lointaine.

La scénographie présente donc des stèles de strates géométriques qui viennent régir la circulation et présenter les objets en hauteur, à distance du visiteur comme ci ceux-ci émanaiient du sol. La distance entre les objets et l'utilisateur présente ces œuvres comme si elles étaient inatteignables hors de portée, hors de notre temps renforçant cette idée de sacralité, de relique.

\*Projet en collaboration avec GALICHON Joséphine et JAUFFRET Benjamin





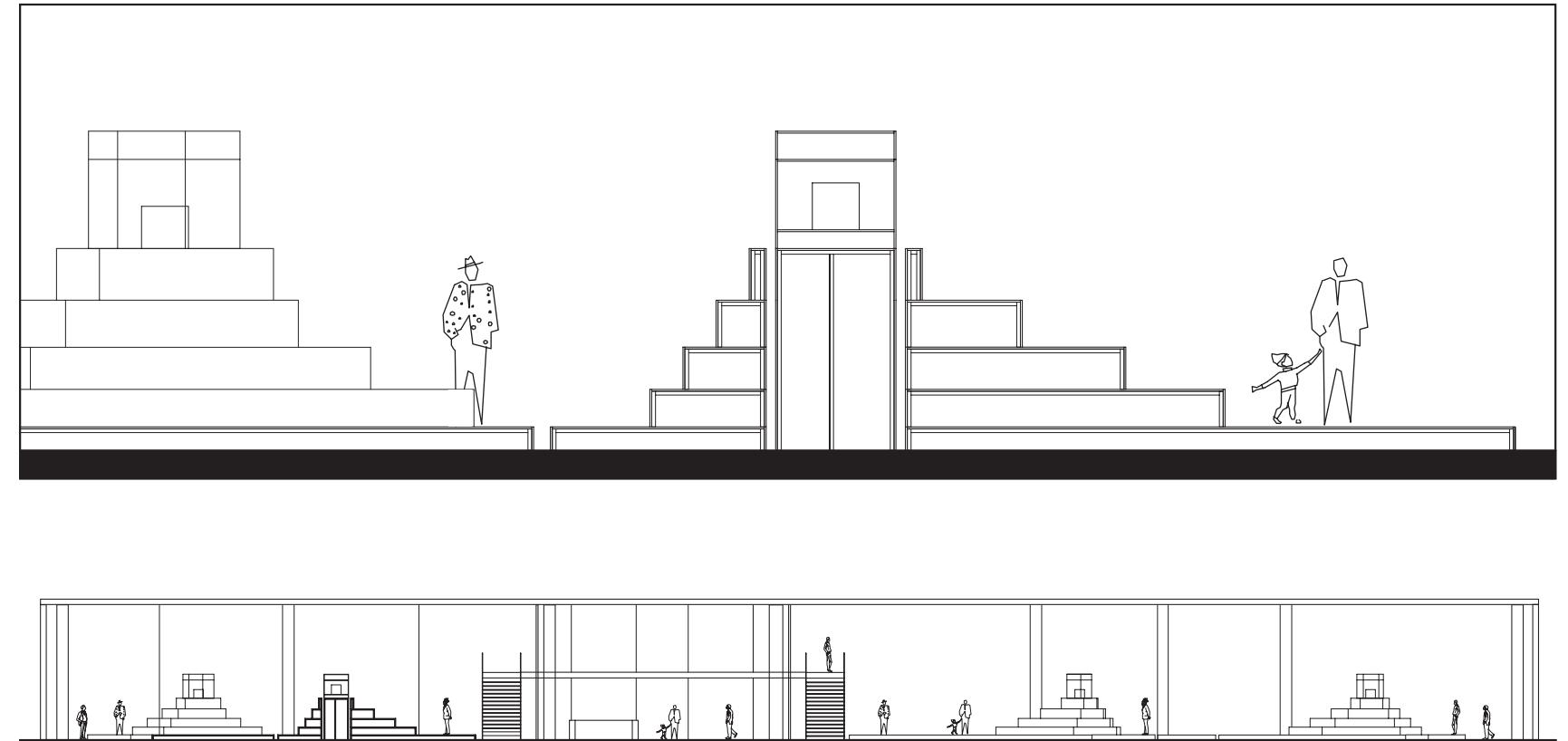
Pour traduire cette archéologie contemporaine et systémique, les stèles sont donc composées d'une même forme géométrique qui est répétée en modifiant simplement son échelle par un facteur régulier.

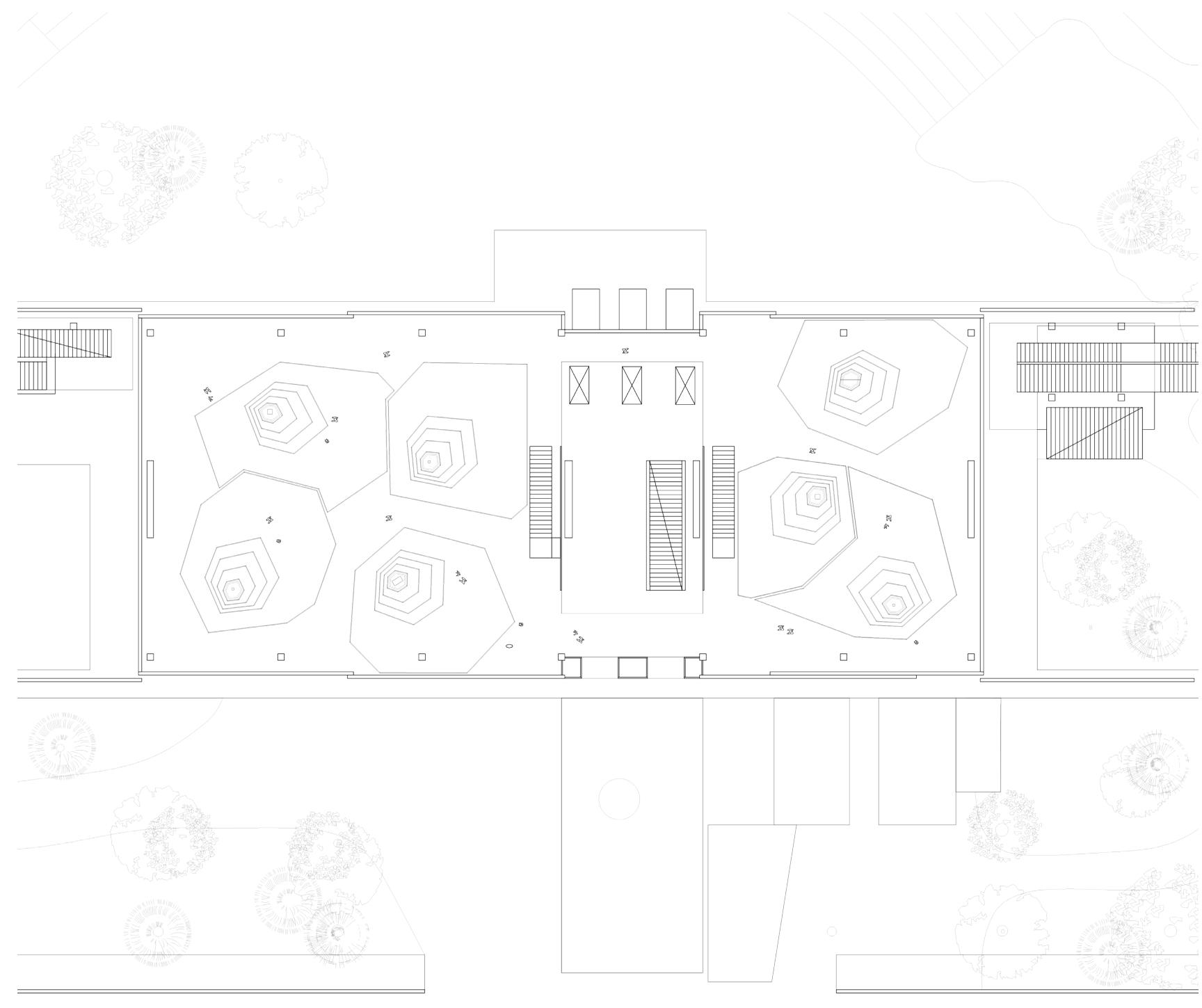
La hauteur de ces stèles augmente également graduellement pour rester dans cette idée de système, d'industriel.

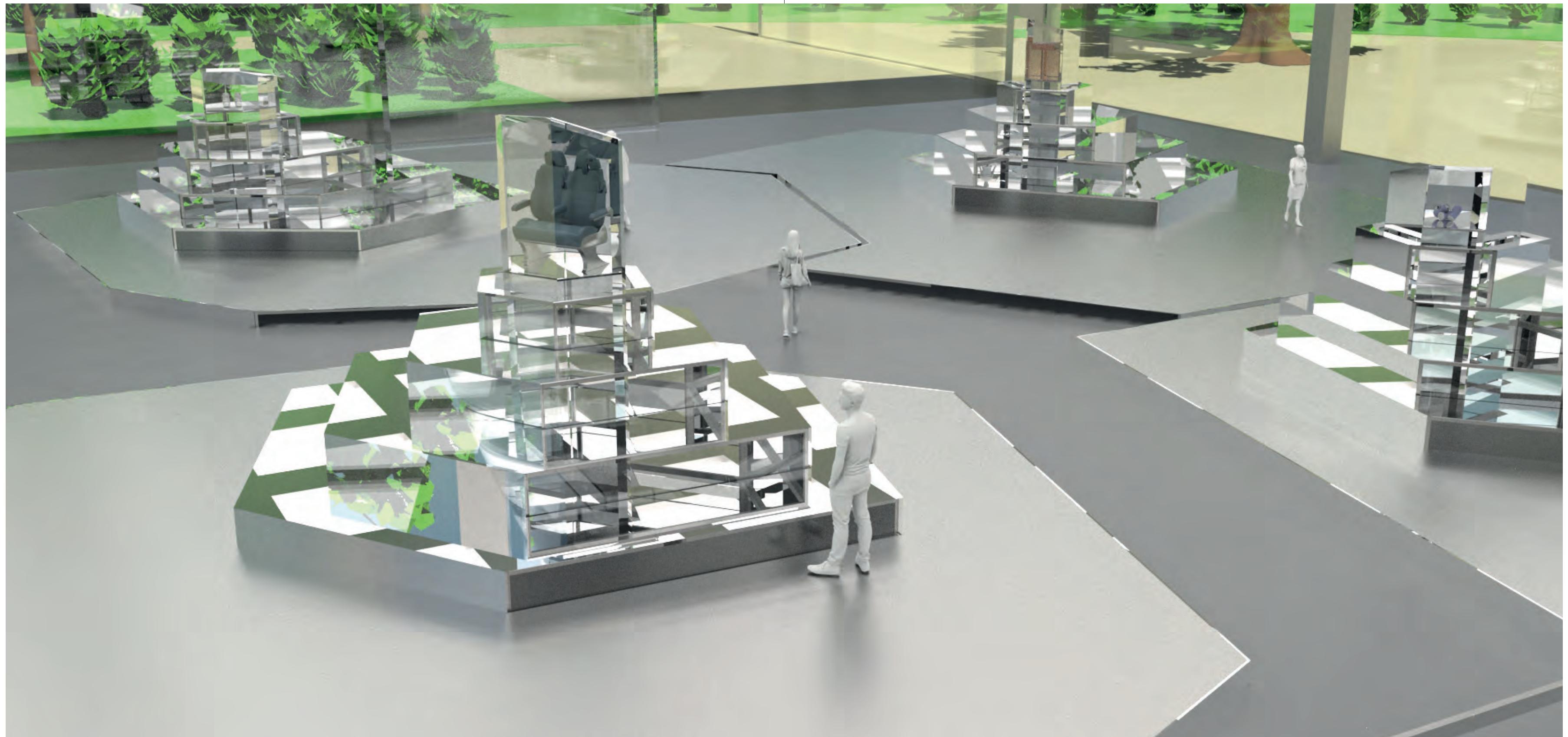
Au sommet de cette stèle nous retrouvons les œuvres placées sous cloche pour amplifier cette idée de relique et d'inatteignable.

La structure en acier, les hauteurs en PMMA et les gironnes en chrome viennent créer un jeu de reflet plongeant l'utilisateur dans un univers comme géologique mais futuriste.

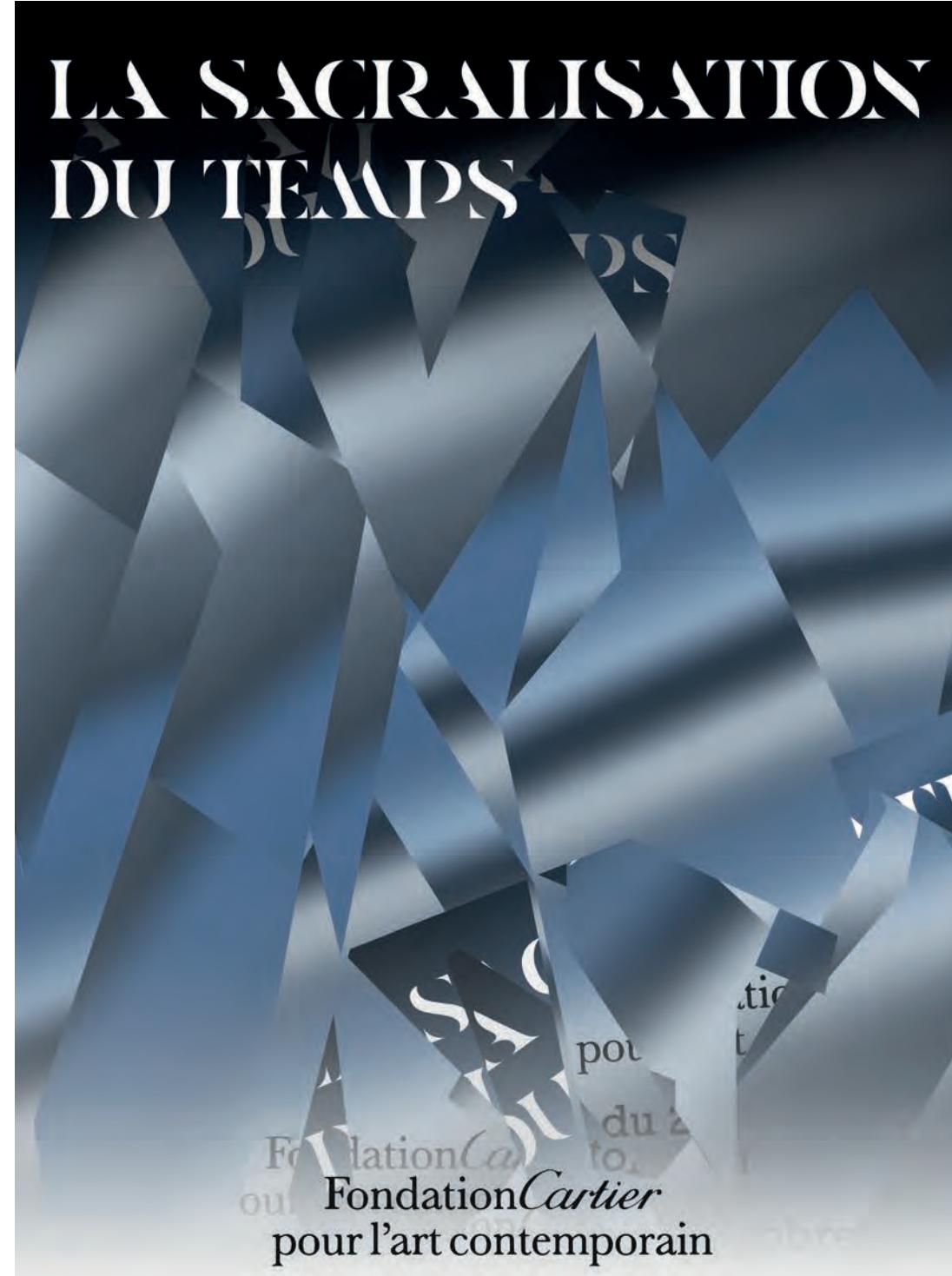
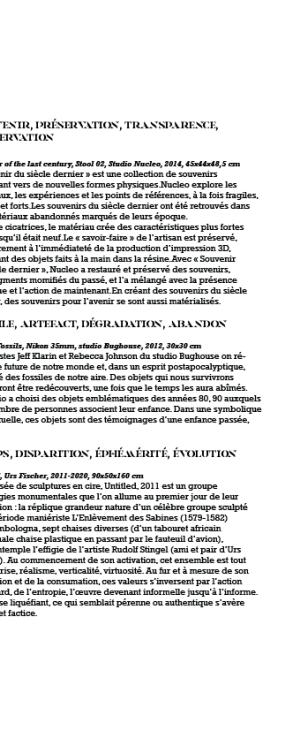
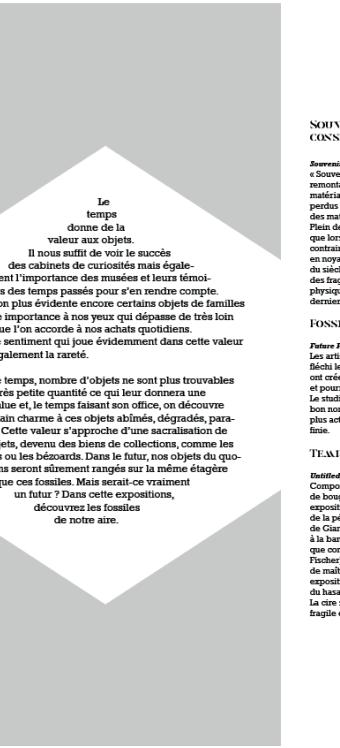
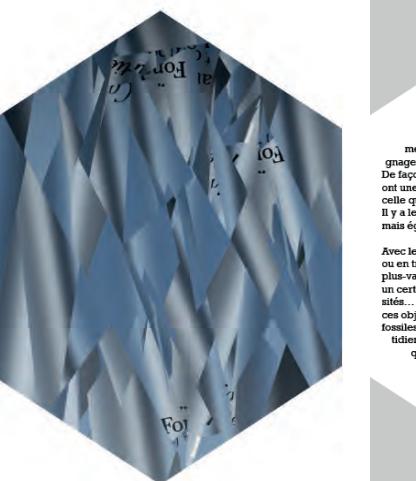
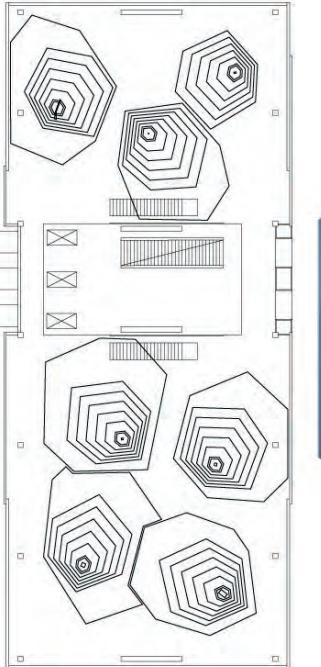
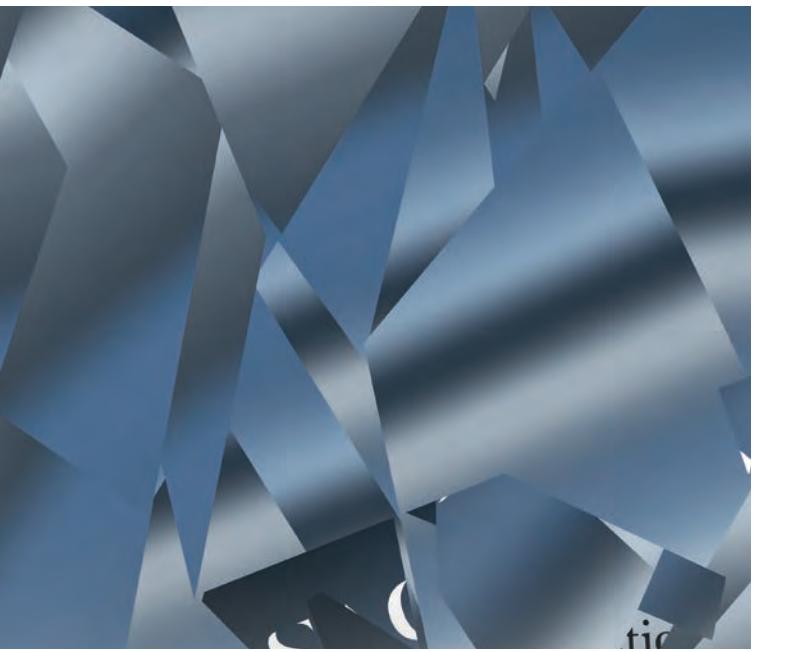
Ces stèles viennent imposer une déambulation particulière permettant d'apprécier les objets dans différents angles, distances, ... pour que cette déambulation dédiée à la scénographie devienne une exploration au cœur de cette archéologie systémique.







## DIRECTION ARTISTIQUE DE L'EXPOSITION



Exposition du 27 aout au 30 octobre 2022



@ alexandre9.demaret@orange.fr

🌐 al\_demaret

📞 06-47-80-33-80

📍 9 chemin des longues rayes,  
78125, Emancé

2021/2022

# PORTFOLIO