

Planétarium
décembre 2021

Constat

Lors de notre visite, un constat nous est venu assez rapidement, le planétarium présente une quantité d'information importante, principalement écrite et affichée, assez peu imagée, et accessible pour certains spectateurs, de par son emplacement, et d'autre paramètres comme le corps typographique et la mise en page. Le contenu actuellement proposé à la visite se veut lisible et accessible à un public d'adulte, des personnes ayant une connaissance actuelle du sujet et une volonté première de lire ces informations. Cet espace qui est à la fois un espace de lecture avec ces affiches à 360° et les enfants qui déambulent dans la salle, davantage attirés vers les structures liées au touché, à la manipulation, où aux supports numériques, amène à un certain désordre. Cela a pour effet de créer un lieu où les enfants semblent déranger les parents, ces derniers ne pouvant pas réellement se plonger dans une lecture approfondie. De plus, un des points déterminants a été de rendre compte qu'une seule visite du planétarium suffisait à satisfaire la compréhension du lieu, ainsi, nous nous sommes demandés comment proposer un meilleur investissement de l'espace et des informations ?

Promématique

Nous avons choisi donc, de régler ces principales problématiques.
Comment repartager l'espace et le rendre cohérent ?
Comment nourrir une volonté de redécouverte constante du lieu ?
Comment parler à toutes les cibles ?

Parti pris

Notre parti pris, pour une réorganisation totale de l'espace, a été d'axer notre réappropriation de celui-ci via des supports qui sont aujourd'hui encrés dans la vie collective. Nous avons choisi de travailler avec le support numérique, celui des écrans, qui proposent une immersion rapide et totale du spectateur, mais qui possède aussi d'autres capacités, comme celle de pouvoir régénérer très facilement de nouveaux contenus, simplement en changeant les informations proposées à la projection. Les écrans sont donc un support permettant facilement de proposer de la nouveauté, des nouvelles expositions, des nouvelles sensations, et donc de la curiosité pour le public, pour qui la visite ne sera jamais la même. Afin de rentrer en communication avec le spectateur, nous avons choisi de travailler avec une matière première qui est issue de l'univers du cinéma, avec donc, des références populaires, de toutes les époques. Qui sera donc l'objet de la visite, une époque, une exposition ? Dans l'idée de créer une immersion totale dans l'univers numérique, cinématographique et populaire, l'identité du planétarium se voit renouvelée, avec la conception d'une mascotte en réalisation 3D, qui vient accompagner le spectateur dans ce nouvel univers, pour ainsi le guider, l'informer. Dans un esprit de culture immersive d'une part, et plus, matérielle d'une autre, une seconde pièce voit le jour dans le projet, un endroit plus calme, plus reposant où la culture de l'espace se retrouve dans des ouvrages, des encyclopédies des éditions en tout genre, là où des structures informatives mais ludiques reprennent une place plus logique. Là aussi où les enfants pourront s'exprimer en dessin, à l'écrit, dans un environnement plus calme et réaménagé.

Cible

La cible de ce nouvel aménagement du planétarium est une cible totale, la communication immersive de la première salle étant essentiellement basée sur le principe de l'image et de l'immersion, tout le monde y compris les plus jeunes, les personnes ne sachant pas encore lire, les personnes âgées, peuvent se laisser entraîner dans l'ambiance proposée par le planétarium et sa nouvelle représentation sans effort nécessaires. Tout le monde peut se retrouver dans l'espace de ce lieu et y trouver le sien, puisque la seconde salle, offre un cadre plus ordinaire, propice à la lecture et la culture pour tous.

thème

Références populaires et cinématographiques, dans la salle principale, avec une immersion par les sens auditifs, visuels. Immersion plus matérielle dans la seconde salle, avec les livres et autres objets de culture de l'espace et de la science de la découverte en tout genre, qui met en action la réflexion, la mémoire et le touché, la création.

Actions

Aménagement de l'espace, redécoupage du lieu, traitement d'une nouvelle identité du planétarium. Traitement d'une appropriation du lieu sur le long terme, avec des possibilités infinies de l'exploitation de celui-ci.

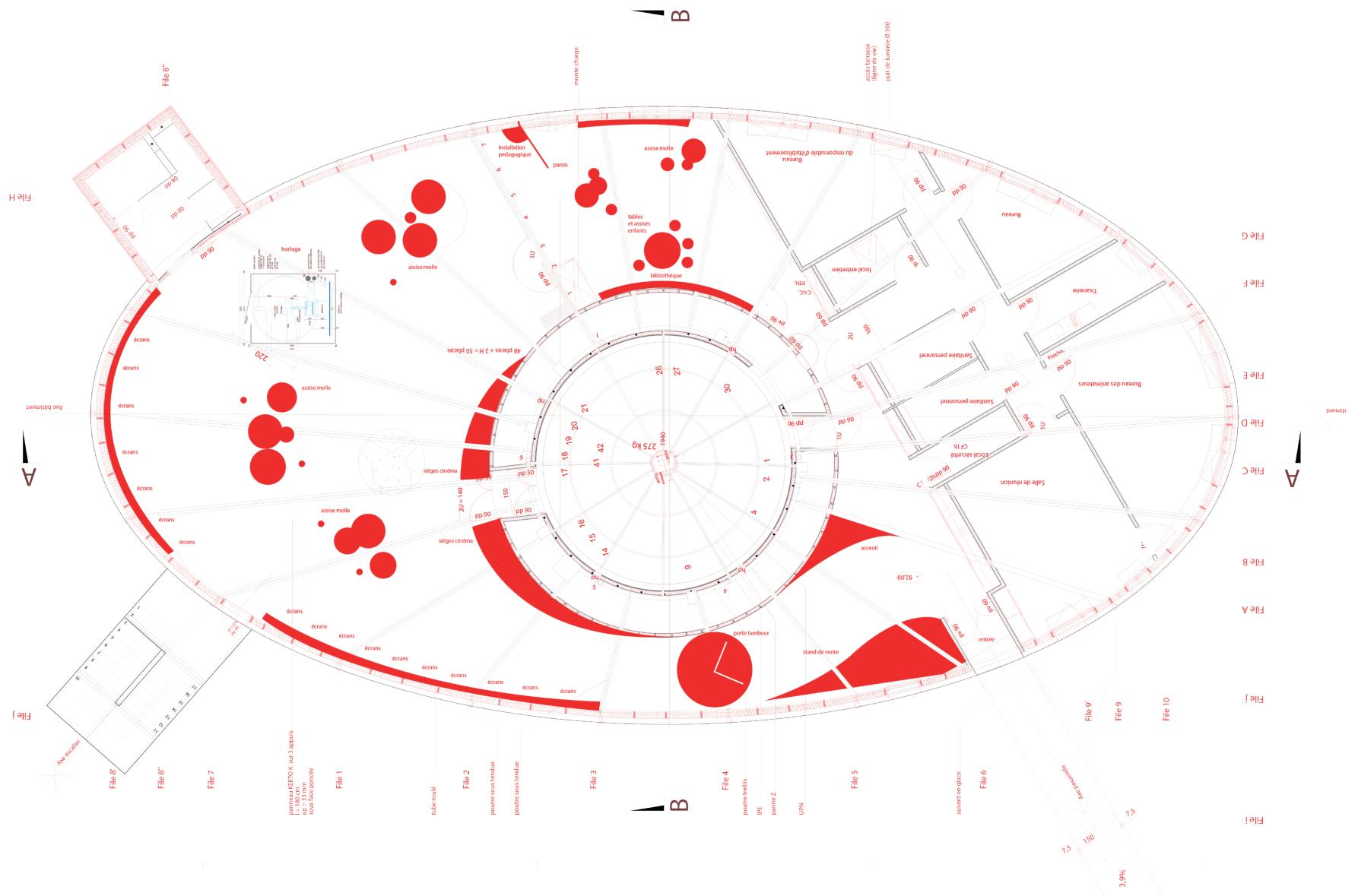
disposition dans l'espace

Le découpage de l'espace s'effectue en trois parties contre deux actuellement accessibles au public. L'accueil est un premier espace, porte d'entrée du public dans le monde du planétarium, il est à la fois le premier contact avec le lieu, mais aussi le dernier avant la sortie du public.

Cet espace administratif, est aussi un espace de vente d'objet dérivés, de marchandising du planétarium. Notre action sur cet espace est assez sommaire, nous avons décidé de simplement l'inclure dans la continuité de l'esprit nouveau du planétarium, dans les tons assez sombres, éclairé assez faiblement à l'instar des halls de cinéma.

Une transition entre le hall d'entrée et l'espace immersif du planétarium s'opère avec la mise en place d'une porte tambour manuelle à ambiance obscure, dans laquelle une bande sonore nous invite à lâcher prise vers un tout nouvel univers.

Cette transition nous amène vers cet espace de contemplation, un espace numérique, visuel et auditif, celui de la pièce principale du Planétarium. Des murs entièrement recouverts d'écran en ce qui concerne la partie courbée de l'espace. Découpage de cet espace murale par la présence de 3 écrans projetant chacun une scène de film différente. Ces mêmes écrans où la mascotte du planétarium vient déambuler d'écran en écran, dispatchant les informations de ses savoirs sous forme d'anecdotes. L'espace dispose de différents styles d'assises, sièges confortables pour tous, aux formes courbes et moelleuses pour une contemplation plus immersive et plus proche de l'écran, où fauteuils de cinéma, pour un regard plus loin du dispositif avec un œil sur l'ensemble de la composition des séquences.









Le personnage de la mascotte est une identité à laquelle tout le monde peut se rattacher, elle identifie à la fois le lieu, lui donne une figure stable et reconnaissable. Dans le cadre de ce projet, il joue également un rôle de tuteur informatif. Pour concevoir cette mascotte nous nous sommes orientés sur des modèles de représentation simple et minimaliste inspirée de l'univers cartoon, Y2K et de la culture Japonaise qui reprennent l'esthétique du cosmonaute intra-véhiculaire. Ce personnage permet d'avoir une figure pour se rattacher au planétarium et guider les plus jeunes sur la contemplation des différents extraits de film durant l'immersion de l'exposition.

All Round Gothic

Ryoichi Tsunekawa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890



PLANETARIUM



PLANETARIUM

#42251b #675e57 #dF4911 #e58b0F #F8b64





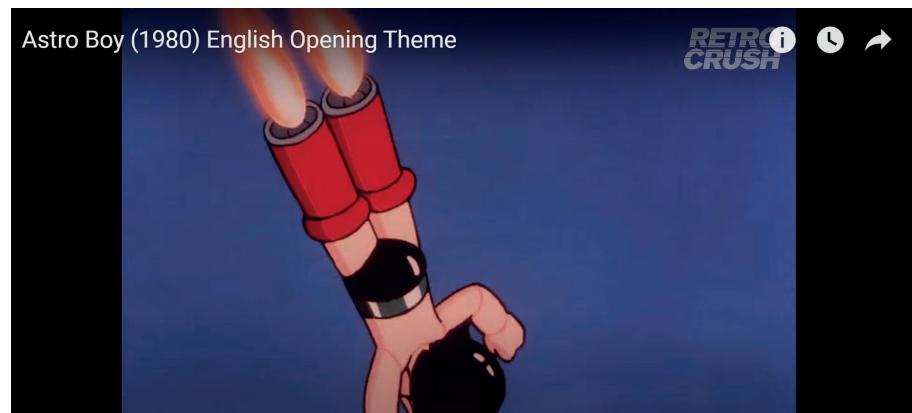
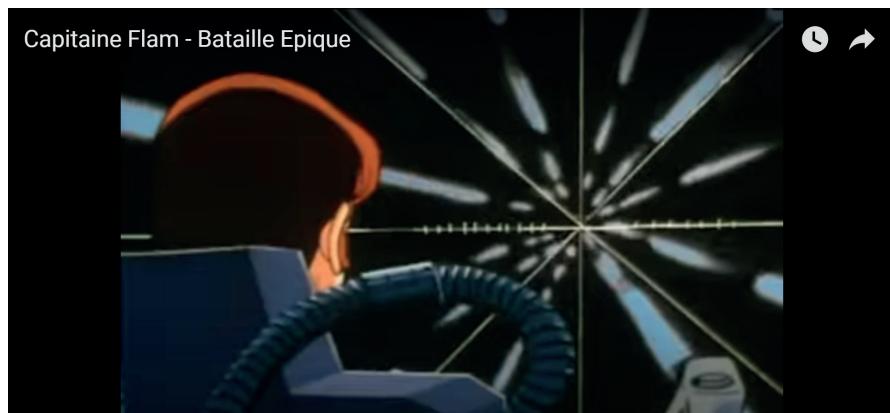
Contexte

identité

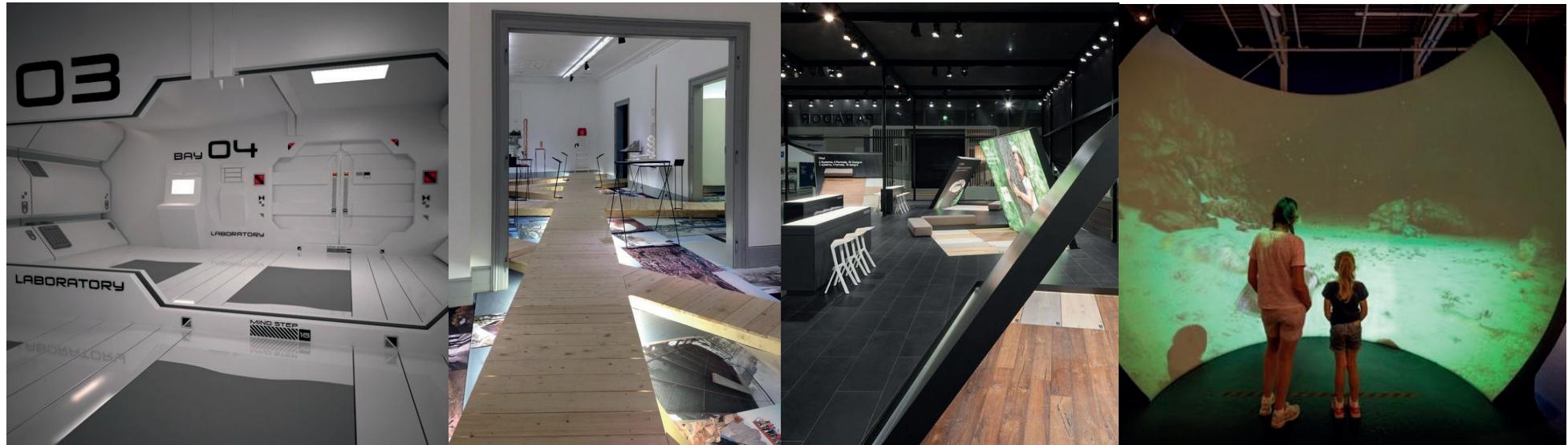
merchandising

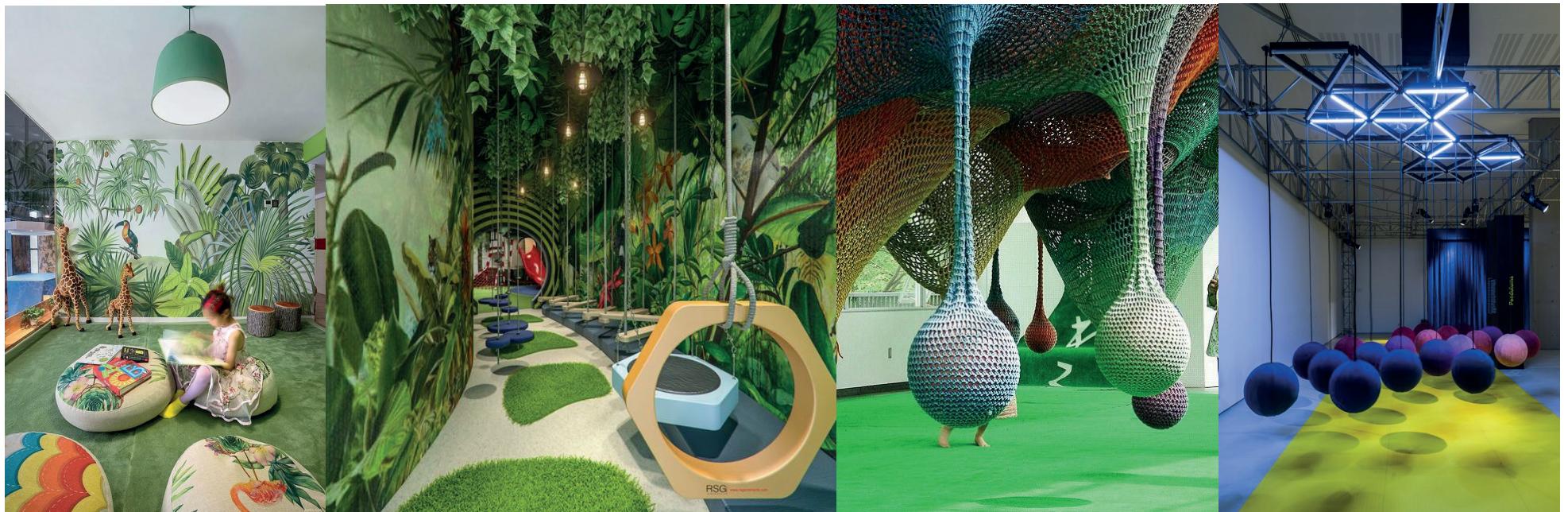












Catez Marjorie

Cusse Elisa

Dewolf Eliot

Hierso Yohann