



CANTON DU VALAIS
KANTON WALLIS

CONCOURS DE PROJETS POUR
L'ANIMATION ARTISTIQUE

**CEN - NOUVELLES CENTRALES
D'ENGAGEMENT ET DATA CENTER
SIERRE**

RAPPORT DU JURY – NOVEMBRE 2022

MANDANT / MAITRE DE L'OUVRAGE / ORGANISATEUR

La présente procédure d'appel à projets est organisée par le Service immobilier et patrimoine (SIP) de l'Etat du Valais, en collaboration avec la Police cantonale, l'Organisation cantonale valaisanne des secours, le Service de la santé publique et le Service de la sécurité civile et militaire.

DISPOSITIONS GENERALES

Le Service immobilier et patrimoine (SIP) de l'Etat du Valais se référant au Règlement sur la promotion de la culture du Canton du Valais du 10 novembre 2010 (état au 01.04.2021) "Intervention artistique sur les constructions (art. 15 LPrC)", a réservé un montant de Fr. 210'000.- pour une intervention artistique liée à la construction des Nouvelles centrales d'engagement et d'un data center à Sierre.

Il s'agit d'un appel d'offres en procédure ouverte sélective au sens de l'article 10 de la LCMP du 8 mai 2003. Cette procédure comporte deux phases :

1. Sélection d'environ cinq artistes ou groupes d'artistes sur la base de candidatures sur dossiers
2. Evaluation et choix d'un projet sur la base des avant-projets proposés par les artistes sélectionnés en phase une.

DESCRIPTION DU PROJET

Le canton du Valais est un canton à hauts risques sur le plan des catastrophes naturelles. Il a connu régulièrement de graves accidents faisant un nombre élevé de victimes.

Il suffit de se remémorer, par exemple, des inondations de Brigue en 1993, des avalanches d'Evolène en 1999 ou des éboulements de Gondo en 2000. Les graves accidents de car et de train d'Orsières en 2005, de Fiesch en 2010 et de Sierre en 2012 ont également marqué les mémoires.

Le pire est sans doute à prévoir puisque le Valais, avec le canton de Bâle, est le canton avec le plus haut risque sismique de Suisse. Tous les experts s'accordent à dire qu'un séisme d'amplitude majeure est à venir.

La gestion de crises a enseigné aux forces de sécurité, de secours et sanitaires du canton que seul le déclenchement rapide de l'alarme et un engagement coordonné de tous les moyens dès le début de l'intervention peuvent garantir le succès des opérations.

A l'heure actuelle, il n'existe, dans notre canton, aucune infrastructure commune de conduite qui permet d'atteindre ces objectifs, ni ne permettrait de garantir la conduite des opérations en cas de séisme majeur en raison de leur résistance parasismique insuffisante. Le présent projet visant à regrouper sous un même toit les centrales 112, 117, 118 et 144, ainsi que l'Organe cantonal de

conduite (OCC), y remédie et assure une conduite et un engagement efficace des forces d'intervention dans toutes les situations de crise.

L'intégration du 2^{ème} centre de calculs (data center) de l'Etat du Valais dans le bâtiment projeté se justifie également pleinement sous l'angle sécuritaire. Celui-ci bénéficierait ainsi d'une protection parasismique adéquate. De plus, la présence dans le même bâtiment, 24 heures sur 24, de la Police cantonale valaisanne assurerait une surveillance optimale d'une infrastructure aussi sensible.

INTERVENTION ARTISTIQUE

Le projet artistique est ouvert à toutes les formes et tous les supports.

Le dispositif devra pouvoir engager un rapport à l'imaginaire du lieu en écho avec ses fonctions. Il respectera les contraintes fonctionnelles, architecturales et techniques du bâtiment et du site tout en recherchant le dialogue avec eux. L'ensemble des actions proposées s'inscriront dans le budget global défini.

PERIMETRE

Le périmètre d'intervention est circonscrit à l'intérieur de la parcelle 9440, lieu-dit Crête Plane, route de l'Escala à Sierre.

CONTRAINTES

Le dispositif respectera les normes et réglementations en vigueur, notamment au sujet de la sécurité des centrales d'engagement et du data center, de la sécurité générale, des normes SIA et des directives du BPA. Il tiendra compte des exigences de pérennité dans le choix des matériaux et de la mise en œuvre. Il nécessitera un entretien minimum.

PARTICIPATION

L'appel d'offres est ouvert à tout artiste ou groupement d'artistes, quel que soit sa nationalité ou son domicile.

LANGUE

La langue officielle pour la procédure du concours, ainsi que pour la suite des opérations est le français exclusivement.

GROUPE D'EXPERTS

Un groupe d'experts évaluera les candidatures déposées dans le cadre de la première phase et examinera les projets qui seront présentés au terme de la deuxième phase. Il fera une proposition pour la réalisation au maître d'ouvrage.

Le groupe d'experts est composé comme suit :

Président : Jean-Paul Felley, directeur édhea, Sierre

Membres : Philippe Venetz, architecte cantonal
Bertrand Vuigner, chef de l'unité logistique, Police cantonale
Stephan Zeller, adjoint du directeur de l'OCVS
David Martinez, architecte, Urbistondo + Martinez architectes
Anne Jean-Richard, directrice de la Ferme Asile à Sion
Emil Sennewald, critique pour le Kunstbulletin et enseignant à
Clermont-Ferrand et à la F+F à Zürich
Pauline Julier, artiste

Suppléants: Amélie Wenger-Reymond, ingénieure au SSP
Eddy Jollien, architecte au SIP

Excusée : Kathleen Bühler, commissaire en chef au Kunstmuseum Bern

CHOIX DES ARTISTES

Le groupe d'experts s'est réuni le 28 juin 2022 et a décidé de retenir 6 artistes ou groupes d'artistes pour la seconde phase.

Il s'agit des personnes et groupes suivants :

- Luc Mattenberger
- Barbezat-Villetard
- Studio Karsten Födingen
- Sophie Yerly
- Raphaël Stucky
- Colombini David / INT Studio Sàrl / Fragmentin

REMISE DES PROJETS

Les artistes sélectionnés ont été invités à participer à une visite des lieux obligatoire le 1^{er} juillet 2022. La présentation avait pour objectif de décrire de façon générale le projet en cours de construction et de préciser le fonctionnement général du site.

Au cours de la visite, diverses dates ont été convenues entre le président du jury et les artistes :

- Délai pour poser des questions : vendredi 12 août 2022

- Délai pour les réponses aux questions : lundi 22 août 2022
- Retour des projets : vendredi 21 octobre 2022
- Jugement des projets : mardi 15 novembre 2022

PRIX

Tous les projets ont été remis à l'organisateur dans le délai fixé. Une indemnité de Fr. 5'000.- est attribuée à chaque artiste retenu pour la deuxième phase.

JUGEMENT

Le jury s'est réuni le mardi 15 novembre 2022, date à laquelle les artistes sont venus présenter leurs projets.

DELIBERATIONS FINALES

Après une série de discussions suivies de votations, le jury retient le projet « AI – Animal Instinct, Glockenspiel » de Karsten Födingen

POURSUITE DU MANDAT

En tenant compte de la nature de l'intervention artistique et de l'avancement du chantier, le calendrier de réalisation sera déterminé d'un commun accord entre le maître d'œuvre et l'artiste. Celui-ci s'engage à en assurer la réalisation avant la mise en exploitation complète du site.

PRESENTATION PUBLIQUE DES PROJETS

Une présentation publique avec exposition des projets aura lieu au printemps 2023.

ANALYSE ET COMMENTAIRES AU SUJET DES PROJETS PRESENTES

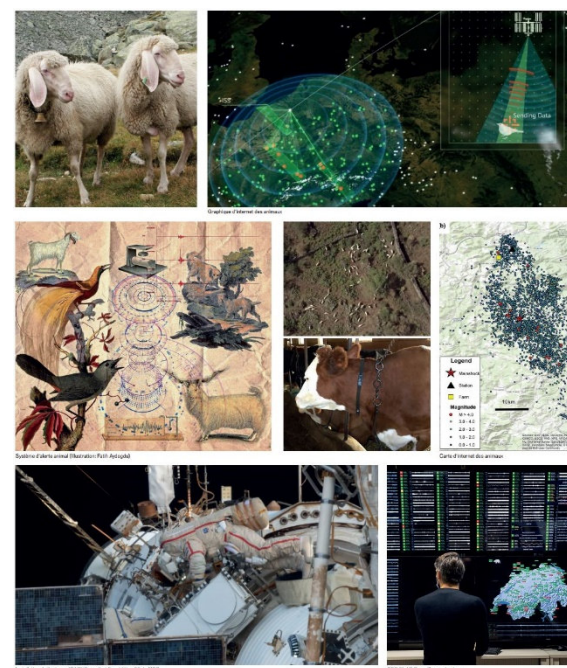
Selon l'ordre suivant : projet lauréat puis selon l'ordre de passage de la journée de jugement.

PROJET LAUREAT

AI – ANIMAL INSTINCT, GLOCKENSPIEL

KARSTEN FÖDINGER

Très convaincu tant par la forme que le fond du projet de Karsten Födinger, le jury l'a retenu pour ses qualités d'inscription, sa cohérence, sa faisabilité et son esprit libre vis-à-vis des enjeux d'un tel site. Le geste, par sa simplicité autant que par son humour, reflète un positionnement artistique fort, prenant la distance nécessaire vis-à-vis de l'institution tout en faisant preuve d'une implication subtilement critique des questions liées à un data center. Conscient de la dimension du service public et par sa participation active aux recherches scientifiques de pointe concernant l'utilisation de l'instinct d'animaux pour prévenir de catastrophes potentielles, le projet soulève les avantages de développements numériques et de leur mise en réseau – fondamentaux pour l'existence du CEN – tout en invitant à une réflexion critique des conséquences et contradictions sociétales de l'ubiquité digitale. Nettement inscrit dans l'environnement du Valais, l'esthétique de « AI – Animal instinct, Glockenspiel » rejoue métaphoriquement l'héritage culturel suisse tout en explorant les enjeux et matérialisations possibles des flux de données prétendument « immatériaux ». De même, ramener la présence du vivant dans un tel lieu a séduit le jury. Il convient de souligner que la mise en œuvre demandera l'étroite collaboration avec les architectes du bâtiment. Tout en appréciant la qualité esthétique du projet et l'emploi du son, le jury signale la nécessité d'une phase test pour la réalisation de l'œuvre afin de garantir le respect du quotidien des usagères et usagers du CEN. Le système et le nombre d'éléments d'attache des câbles à poser en partie haute de la cage d'escalier seront à coordonner avec les architectes pour une intégration cohérente et discrète dans les éléments constructifs, en harmonie avec le concept architectural (sous les lanterneaux de l'éclairage zénithal)».



AI - Animal Instinct, Glockenspiel

La société suisse a créé tout un système autour de les menaces naturelles sur les paysages alpins, animée par le désir de les comprendre, de les prévoir et de les réguler. Pour maîtriser la nature. Une tâche de plus en plus importante depuis que le changement climatique entraîne le déclin des Alpes en raison de la disparition du permafrost.

La Suisse a une riche histoire de tentatives de domestication de ses territoires alpins. Les barrages, avec tout un système de tuyaux et de pompes, recueillent l'eau de vallées lointaines. Les poteaux électriques diffusent le précieux bien sur des centaines de kilomètres en un fragment de seconde. Les infrastructures englobent les vallées, traversent les montagnes. Les structures de protection protègent les infrastructures. Tout un système de rapport coût-bénéfice, qui tente de prévenir une société qui s'est installée dans un environnement hostile - en son centre la valeur d'une vie humaine et de ses biens.

L'alliement de la nature - notre propre „domestication“ - et l'illusion de la maîtrise nous ont fait perdre notre sensibilité à notre environnement et aux processus naturels qui s'y déroulent. Ainsi, les hommes seraient arrivés ou ils pourraient construire leur maison ou leur village pour ne pas s'exposer au danger des inondations, des avalanches ou des chutes de pierres.

Les animaux sont directement liés à la nature et à ses processus. On dit qu'ils ont un „sixième sens“ pour les processus et les dangers. Nous connaissons les récits de nuées d'oiseaux et de troupeaux d'animaux fuyant devant un tsunami ou un tremblement de terre.

Dans la Rome antique déjà, les hommes utilisaient ces capacités des animaux et envoyaient un troupeau de moutons dans un champ pour construire leur maison à l'endroit où le troupeau s'était installé pour dormir.

Aujourd'hui, les chercheurs exploitent ce „savoir des animaux“ avec de nouvelles possibilités et associent les instincts animaux à la technologie la plus moderne. Ils équipent ainsi des animaux du monde entier, des escargots au grand requin blanc, d'émetteurs afin de créer un „Internet des animaux“ aussi complet que possible pour le projet international ICARUS (International Cooperation for Animal Research Using Species) lancé en 2002.

Les données de mouvement leur permettent d'enregistrer non seulement les mouvements de fuite, mais aussi les états d'excitation, qui sont utiles pour l'alerte précoce en cas de catastrophe naturelle, les animaux réagissant généralement jusqu'à 20 heures avant les événements.

Avec AI - ANIMAL INSTINCT, GLOCKENSPIEL, le souhaite transposer le projet en Valais et dans le bâtiment du CEN Sierre, en collaboration avec le professeur Martin Wiselak, directeur du département de migration animale de l'Institut Max Planck de biologie comportementale et professeur honoraire à l'Université de Constance, l'inventeur ICARUS et le partenaire de coopération suisse, le professeur Lukas Keller de l'Université de Zurich. En collaboration avec les partenaires, des troupeaux d'animaux seront équipés d'émetteurs en Valais. Chaque troupeau est associé à une cloche dans le bâtiment. Si le troupeau devient nerveux ou s'enlève, les données sont transmises dans le bâtiment et la cloche correspondante émet un bref tintement.

Dans la cage d'escalier de l'immédiate, lieu d'installation de l'inter-work, on entend le signal et on établit un lien mental avec le troupeau. Qu'est-ce qui fait bouger les animaux ?

L'intervention artistique relie ainsi le bâtiment et ses utilisateurs à la région et à son paysage, établissant une nouvelle relation entre l'homme et la nature.

La phase active d'AI - ANIMAL INSTINCT, GLOCKENSPIEL est prévue pour une période de 5 ans. Pendant cette période, il y a la transmission immédiate des données en direct. En outre, les événements sont enregistrés pendant cette période.

D'une part, à partir des données enregistrées, une publication sera publiée à la fin de la phase active, pour laquelle une partie du budget sera retenue.

D'autre part, le partition de carillon enregistrée et composée par les animaux sera désormais jouée par cycles de cinq ans. La publication fait donc également office de manuel ou de calendrier sur lequel les carillons peuvent être suivis.

Si un événement majeur, tel qu'un tremblement de terre, s'est réellement produit durant cette période, les carillons peuvent prendre une toute autre signification.

Ainsi, les cloches ne font pas seulement référence aux troupeaux d'animaux et aux sons des montagnes suisses, mais aussi aux cloches qui se sont mis à sonner d'eux-mêmes sous l'effet de l'énergie cinétique lors de grands tremblements de terre comme celui de 1356 à Bâle, ou encore aux coups qui retentissent pour commémorer des événements catastrophiques.

CEN _ NOUVELLES CENTRALES D'ENGAGEMENT ET DATA CENTER A SIERRE



Le clocher dans la cage d'escalier



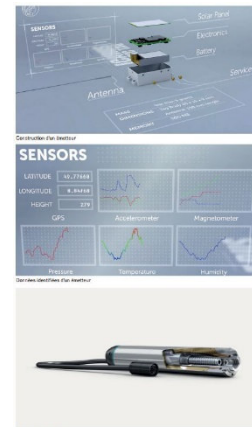
Clocher dans l'espace d'escalier

Légende

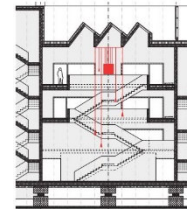


Publication

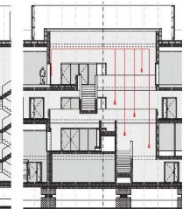
CONCOURS DE PROJETS POUR L'ANIMATION ARTISTIQUE



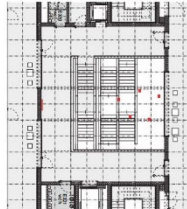
Antenneur externe



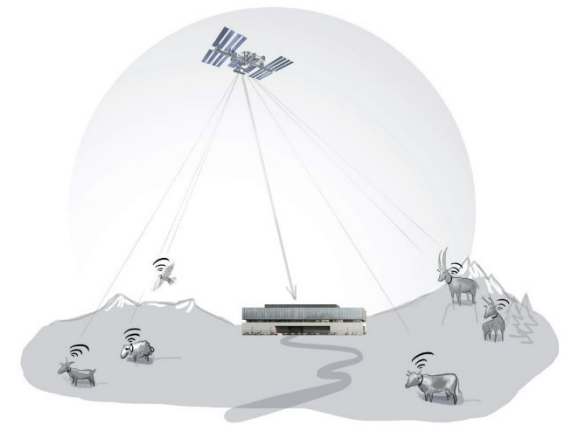
Perspective diagramme coupe en coupe



Perspective diagramme coupe en coupe



Perspective diagramme coupe en coupe



Communication avec l'extérieur et Système d'alerte précoce
Après avoir équipé les troupeaux d'émetteurs en collaboration avec les chercheurs et les paysans, les émetteurs transmettent des données au nouveau centre de données de Siere via l'antenne ICARUS de l'ISS. Les émetteurs enregistrent différentes données, notamment les mouvements des animaux et leur fréquence cardiaque. Il est ainsi possible de détecter un comportement anormal, c'est-à-dire une nervosité atypique, ce qui permet de faire des prévisions sur les catastrophes naturelles, par exemple un tremblement de terre.

Installation dans le bâtiment
L'installation, composée de différents clochers, est installée dans la cage d'escalier du bâtiment, qui est un espace semi-public. Les clochers sont suspendus à des câbles et occupent ainsi l'espace aérien sous le toit en sheds. Les câbles sont regroupés en un point. C'est là que se trouvent les entrainements linéaires sans entretien, couplés à un récepteur. Dès qu'un signal déclenché par le comportement agité des animaux arrive, les entrainements font sonner les cloches via les câbles. En mode veille, les entrainements alimentés en 24 V ne consomment pas d'électricité. Des cloches spécialement conçues sont fabriquées pour l'installation.

Perspectives
C'est ainsi que se crée la transmission en direct des différents troupeaux dans le paysage. Celle-ci existera pendant cinq ans et sera en outre enregistrée. La période historique se répète ensuite dans un cycle de 5 ans comme une portion qui reflète le lien entre la nature, le paysage et l'homme. En outre, un livre d'artiste sera publié en tant que publication d'accompagnement.

VOYAGES HERTZIENS

FRAGMENTIN (LAURA NIEDER, MARC DUBOIS, DAVID COLOMBINI)

Parmi les projets présentés, celui de Fragmentin était au premier abord convaincant par son étroit lien avec le flux de données, avec le paysage et avec la circulation dans le bâtiment. Le jury remarquait notamment une mise en relation de l'extérieur et de l'intérieur séduisante, très bienvenue pour les commanditaires. Portée par une esthétique claire et un énoncé accessible, la faisabilité concernant les objets proposés a été appréciée. Encore à l'état d'ébauche, le travail plastique semblait nécessiter pourtant un approfondissement et sur le fond et sur la forme. Le survol des paysages environnants via des images provenant de Google Earth étant induit par les contraintes budgétaires, il convenait pourtant de prendre en compte la dimension problématique de l'usage affirmatif de ces images. Ceci non seulement car la propriété d'une entreprise privée états-unienne, mais surtout concernant un regard pré-formaté qu'elles produisent (et qui sera reproduite au sein du data center). Tout en reconnaissant l'inscription de ce projet dans l'environnement valaisan, le jury aurait apprécié une approche plus critique et approfondie des réalités liées au CEN.

Le Data center constitue le centre névralgique des données notamment pour leur stockage et leur traitement. Pour leur transmission d'autres types d'infrastructures installées dans tout le Valais sont nécessaires. Depuis plusieurs années, notre collectif a développé une certaine fascination pour celles-ci. Devenues essentielles pour notre confort et notre communication quotidienne, leur présence dans le paysage naturel et urbain ainsi que leur lien avec des thématiques géopolitiques, économiques ou artistiques sont souvent oubliés.

Leur emplacement parfois inattendu peut créer des contrastes visuels intéressants: tantôt en harmonie, tantôt en décalage avec le paysage environnant. Une antenne fixée sur le toit en bois d'un alpage en altitude ou un câble de fibre optique traversant la roche en sont des exemples concrets.

Alors que l'antenne est directement visible, le câble est enfoui sous terre, inapparent. Tous deux transmettent des informations à grande vitesse à travers un réseau faisant écho à la notion de voyage.

Pour notre proposition "Voyages hertziens", nous avons décidé de nous focaliser sur les antennes et les ondes électromagnétiques invisibles et imperceptibles qu'elles émettent.

Si une donnée numérique était dotée du sens de la vue, quel serait son point de vue, sa trajectoire et son voyage ? Nous sommes partis de cette interrogation comme base de notre proposition.

Notre projet se décline en trois parties qui se répondent visuellement entre elles:

Sur la façade principale, on peut découvrir de loin une cartographie de la position des antennes valaisannes. Elles prennent la forme de tubes en aluminium alors que leur connexion via les faisceaux hertziens est représentée par des câbles de différentes couleurs (correspondant aux différentes fréquences émises et aux couleurs du RGB du

web) matérialisant ainsi les ondes intangibles. En s'approchant de l'œuvre, on découvre que la carte est tridimensionnelle, car les tubes ont différentes hauteurs. Ainsi, on peut distinguer de manière subtile la vallée du Rhône des Alpes.

Finalement, le tube indiquant la position de l'antenne du Data Center de Sierre est peint en rouge.

L'ensemble crée une œuvre abstraite et minimale qui évoque l'idée de réseau et donne un aspect graphique à la large façade en béton du Data Center.

Le poids de cette installation (câble et tube en aluminium) étant léger, il infuit très peu sur la statique du bâtiment. Néanmoins, si cette partie du projet ne peut facilement être intégrée à la façade en béton pour des questions de timing, son intégration sur un mur à l'intérieur du bâtiment ou suspendu dans l'espace du hall d'entrée est tout à fait envisageable.

À l'intérieur du bâtiment dans le hall d'entrée public, Un triptyque d'écrans (basse consommation) intégrés au mur propose une série de voyages virtuels et poétiques correspondant précisément aux lignes tracées par les câbles de la carte sur la façade principale.

Ces voyages virtuels prennent la forme de vidéos programmées et capturées dans le logiciel Google Earth studio. Une caméra en mouvement retrace le parcours des messages numériques. La vitesse de transmission est fortement réduite par rapport à sa vitesse réelle, offrant alors des transitions lentes et planantes, une autre manière de visiter les paysages emblématiques du Valais.

Les parcours proposés sur les écrans partent toujours d'un endroit proche de celui où a eu lieu un événement historique lié à une catastrophe naturelle (inondation, tremblement de terre ou avalanche). Les tracés des trois écrans se terminent toujours simultanément au centre de données CEN Sierre, retranscrivant alors de manière abstraite la transmission d'une alerte jusqu'au lieu où elle va être traitée.

Comme le Data Center est relativement peu accessible au public, Les vidéos générées pourront également être visionnées en ligne via une web app en temps réel par un nombre plus élevé de visiteurs.

À l'intérieur du bâtiment, sur divers murs, On peut observer des fragments d'antenne et de leur environnement immédiat se trouvant sur le parcours des voyages virtuels. Ils agissent comme des zooms de la carte principale.

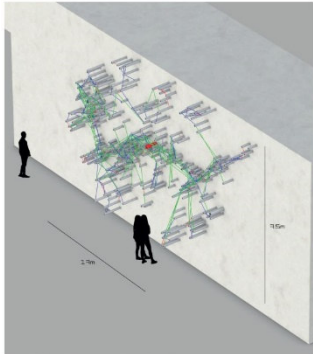
Leurs formes sont issues d'un processus de numérisation 3D. L'imprécision numérique de la photogrammétrie crée des vides (trous) et des anomalies visuelles qui font penser à des découpages faits à la main. Le résultat est imprimé sur des plaques plexiglass 5mm semi-transparentes de différentes tailles. La transparence des matériaux choisis fait écho aux vitres du bâtiment. Ces fragments sont liés entre eux par des câbles similaires à ceux de la carte principale.

Fragmentin a l'ambition de réaliser un documentaire photographique (et photogramétrique) des antennes et de leur emplacement. Pour la présentation du 2ème tour du concours, nous en avons choisi trois. Au total nous prévoyons d'en numériser et produire une vingtaine qui pourront être facilement installées sur divers murs du bâtiment.

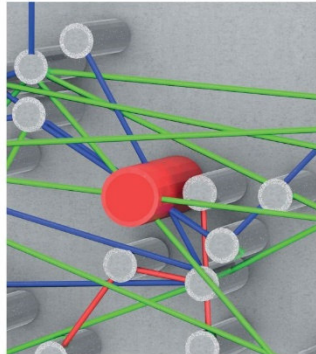
Ces fragments mettent en valeur certains éléments architecturaux des antennes et de leurs contextes auxquels on prête rarement attention. L'importance de la hauteur de ces infrastructures et leur position stratégique dans le paysage pour une transmission parfaite sont également des éléments qui ressortent de notre recherche.

CEN _ NOUVELLES CENTRALES D'ENGAGEMENT ET DATA CENTER A SIERRE

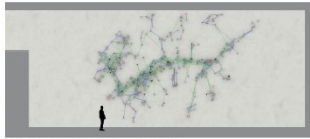
Sur la façade principale



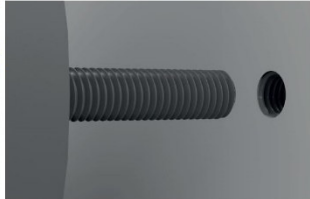
Vue isométrique de la façade principale du bâtiment



Détail d'une zone de réseaux hertziens autour du Data Center de Siere



Vue frontale de la façade principale du bâtiment.



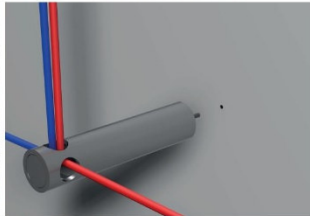
Détail de fixation d'un des tubes dans la façade (l'Hayat M13, 3,320 cm de long)



Cartes des antennes et réseaux hertziens sur Savoie



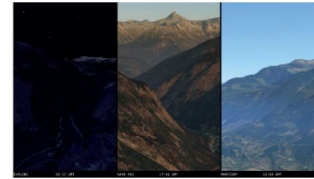
Mise en situation sur la façade principale du bâtiment



Détail d'un tube et passage de câbles.

CONCOURS DE PROJETS POUR L'ANIMATION ARTISTIQUE

À l'intérieur du bâtiment



Tripotage vidéo reliant les antennes de Marigny/Chambossy/Colère à Siere
Lien: https://www.youtube.com/watch?v=2828v927_C0&list=PL6022188E



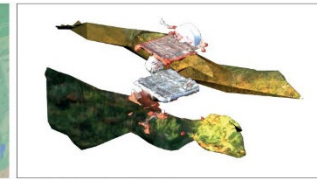
Photographie réalisée au drone autour d'une antenne au dessus de Marigny



Photographie réalisée au drone autour d'une antenne au dessus de Marigny



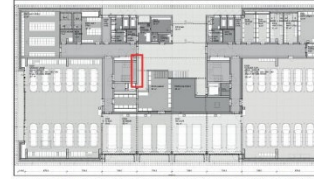
Parcours reliant les antennes entre Marigny et Siere



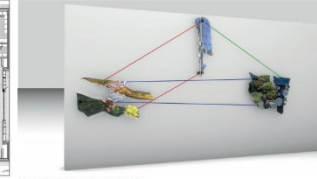
Composition à partir de l'antenne numérisée en 3D



Composition à partir de l'antenne numérisée en 3D



En rouge sur le plan, proposition de positionnement des trois écrans dans le hall d'entrée du bâtiment

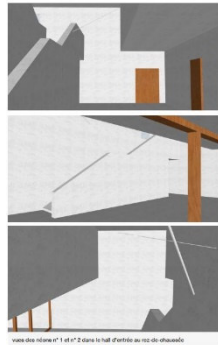


Mise en situation sur un mur du bâtiment.

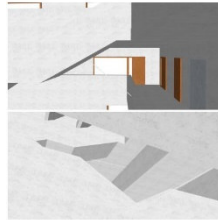
Trois fragments d'antenne imprimés sur du plexiglass, reliés entre eux par des câbles.



Mise en situation sur un mur du hall d'entrée du bâtiment.
Trois écrans diffusant les voyages virtuels entre les antennes valaisannes.
Deux fragments d'antenne imprimés sur du plexiglass, reliés entre eux par des câbles.



vue des niveaux n°1 et n°2 dans le hall d'entrée au rez-de-chaussée



vue des niveaux n°1, n°2 et n°3 au rez-de-chaussée et au 1er étage

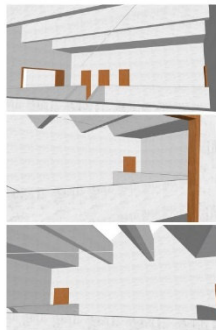


sur toute la planche 02, vues des niveaux situés entre

vue des niveaux n°1, n°2, n°3 et au rez-de-chaussée et au 1er étage



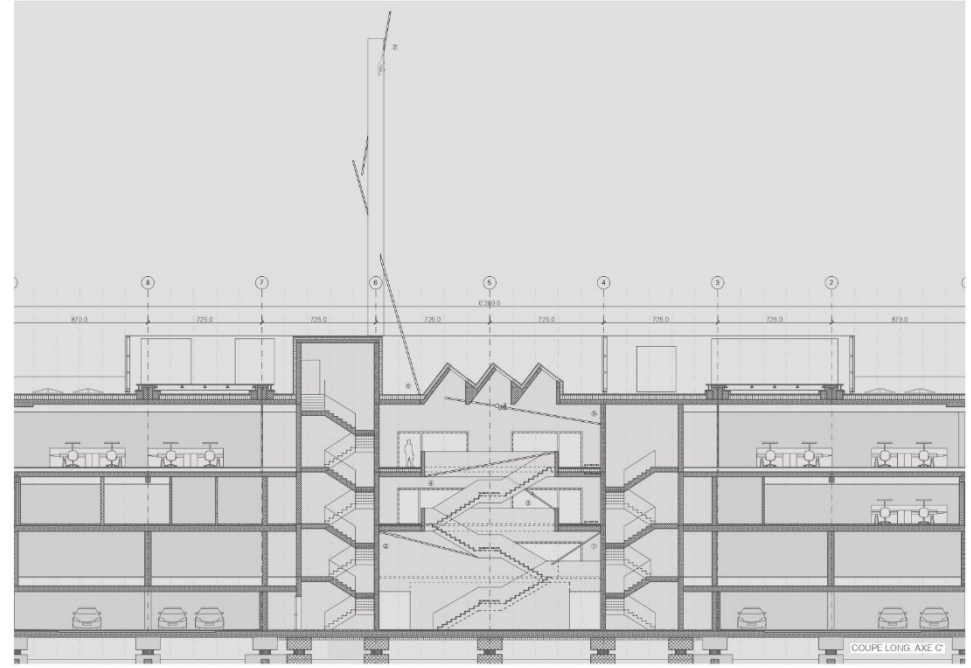
vue des niveaux n°2, n°3, n°4 et au 1er étage et au 2ème étage



vue des niveaux n°4 et n°5 au 3ème étage

pour la durabilité de l'intervention, c'est à dire une responsabilité et notamment, une faible consommation énergétique et qui surtout qui permet de contribuer à l'éclairage du bâtiment au mieux des conditions climatiques, tout en étant une source de consommation électrique supplémentaire. Pour toutes ces raisons, ma proposition repose sur l'usage de verre réfléchissant, tout en étant plus durable et possiblement le verre feuilleté pour la partie extérieure en fonction des contraintes de vent et d'impact. De plus, grâce à l'usage de technologies connectées DALI, l'intensité du verre pourra se contrôler à la programmation de l'éclairage générale, avec un allumage des données relatives à l'usage de l'éclairage du parking. Cependant, afin d'éviter tout problème d'impact de ce projet, je souhaite proposer l'ajout de 5 panneaux solaires photovoltaïques en toiture, une mesure qui sera prise en compte lors de la construction du bâtiment. Ceux-ci seront raccordés à la centrale solaire prévue.

Aff The Way ne nécessite aucune autorisation particulière. La terre, avec que tous les autres aspects de construction, avec le respect d'énergie et les architectes.



CEN _ NOUVELLES CENTRALES D'ENGAGEMENT ET DATA CENTER A SIERRE

SOPHIE HENRY 2022 DESIGNER 2

The Sky isn't Blue consiste en un dispositif scénarographique, conçu spécialement pour accompagner la mise en œuvre d'un chantier de rénovation globale d'un bâtiment à Sierre, en France. L'objectif est de rendre compte de la situation et de l'avenir du lieu.

Le bâtiment dispose d'un espace communautaire de 1000 m², qui sera réaménagé pour accueillir des ateliers de travail et des espaces de rencontre.

Le concept scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Ces données sont déjà accessibles par le truchement des programmes de simulation pour les installations électriques, hydrauliques et climatiques, des données liées à la ville de Sierre, ainsi que le contexte et les données de la ville, et les données de l'histoire du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

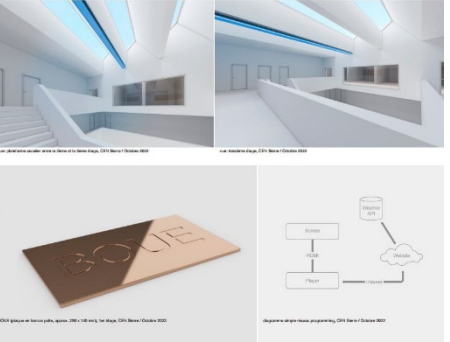
Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

STRUCTURE



THE SKY ISN'T BLUE



CONCOURS DE PROJETS POUR L'ANIMATION ARTISTIQUE

SOPHIE HENRY 2022 DESIGNER 3

The Sky isn't Blue explore la colonne vertébrale d'un projet de construction, en montrant comment les données sont utilisées pour anticiper les besoins et les attentes des habitants.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

En 2022, dans un monde où chaque utilisateur est un contributeur, il est essentiel de trouver des moyens innovants pour faciliter la vie des habitants.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

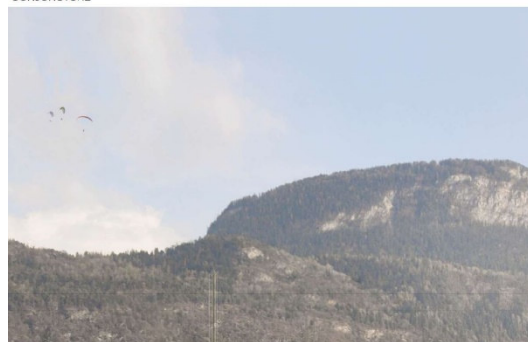
Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

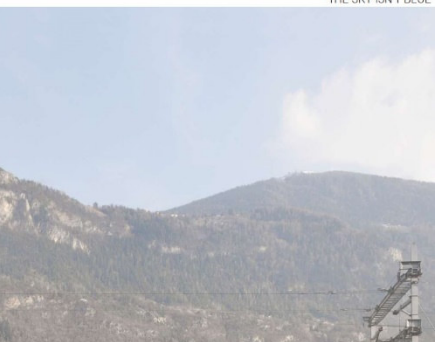
Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

Le projet scénarographique est basé sur la résolution de deux enjeux principaux : la mise en perspective de l'histoire du lieu et la mise en perspective de l'avenir du lieu.

CONJONCTURE



THE SKY ISN'T BLUE



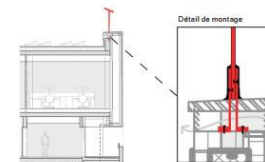
HAVE LIPS

RAPHAEL STUCKY

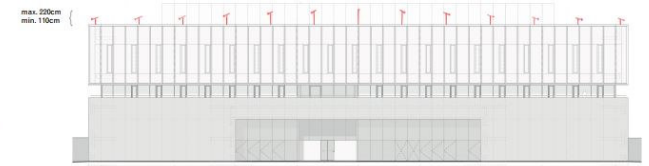
La recherche sous-jacente sur l'effet Doppler qui anime ce projet est autant fascinante qu'évidente dans sa possible mise en relation à un data center. Jouant avec l'emplacement du CEN, en tangente avec la ligne ferroviaire, l'artiste a su rattacher ses interrogations et ses recherches plastiques au site du CEN, notamment en employant la suite de trompettes sur le toit de celui-ci. L'effet visuel étant manifeste, le jury regrettait cependant un travail peu approfondi sur sa dimension sonore. En outre, les possibles évocations symboliques des trompettes risquaient d'être en contradiction avec les objectifs et les fonctions du data center, procédant des appels d'urgence pour prévenir des catastrophes et éviter des paniques. La qualité esthétique et la cohérence du projet auraient bénéficié d'une implication plus étroite aux enjeux sociaux et politiques du site lui-même et de ses fonctions. Le jury a soulevé le manque de lien entre la proposition extérieure et les panneaux intérieurs qui ont semblé un peu plus faibles en termes de qualités esthétique et conceptuelle.

Idée

Le travail *Have Lips* met en scène quatorze répliques de trompette sur les bords du toit du CEN. Ces copies de trompettes seront produites de façon sérielle en acier chromé puis montées sur une tige cylindrique. Sur le toit, elles pointeront dans plusieurs directions et seront placées à différentes hauteurs. Ce travail fait référence au phénomène acoustique de l'effet Doppler ainsi qu'aux signaux sonores que l'on connaît des sirènes. Huit acteurs et actrices de la scène culturelle seront invité-e-s à composer une pièce pour l'ensemble de trompettes. Ces compositions seront imprimées sur des plaques d'aluminium de format F4 et placées en cadence dans la cage d'escalier et la cafétéria. Ainsi, le cœur du bâtiment vibrera aux sons polyphoniques d'un concert imaginaire.



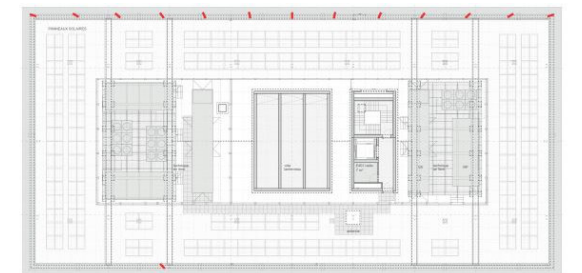
Technique et Montage
Les copies de trompettes, les socles et les tiges sont fabriqués en acier chromé. L'acier chromé poli est un matériau extrêmement solide qui résiste aux intempéries et à la grêle. Lors du montage, le socle est d'abord fixé sur le bâtiment. Ensuite les trompettes sont fixées à l'aide de tiges. Enfin, le couvre-jointingueur vient colmater et étancher les jointures afin que tout soit parfaitement imperméable.



Façade nord



Façade sud



Toiture

L'effet Doppler

Lors de ma recherche, je suis tombé sur l'expérience menée par Christoph Buys Ballot en 1845, qui permit de prouver le phénomène de l'effet Doppler des ondes sonores. Trois ans plus tôt, Christian Doppler en avait déjà développé l'hypothèse par rapport aux ondes lumineuses. L'effet Doppler acoustique désigne le resserrement ou l'éirement des ondes sonores lorsque l'écart entre l'émetteur et le récepteur change. Prenons, par exemple, un véhicule qui passe en faisant sonner sa sirène, lorsqu'il passe tout près de nous, nous entendons une haute fréquence mais plus il s'éloigne plus la fréquence s'étire et est, par conséquent, plus basse.

Pour son expérience, Ballot demanda à un trompettiste de jouer invariablement la note sol depuis un wagon de train ouvert. Les premiers

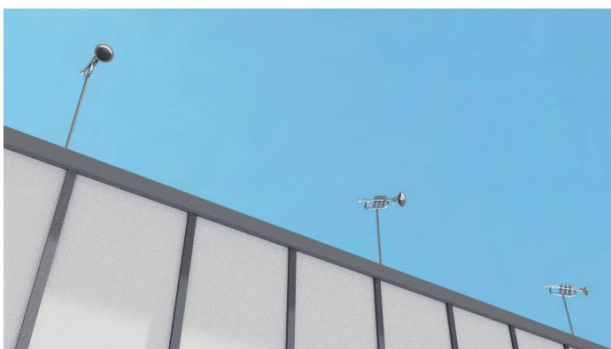


Détail de la peinture murale à Utrecht en souvenir de l'expérience de Buys Ballot.

essais échouèrent à cause des intempéries et du bruit de la locomotive à vapeur mais l'expérience fut réitérée plus tard par des musicien-ne-s et expert-e-s (13 personnes au total). Les différences de fréquence purent alors être entendues et calculées lors du passage du train. L'expérience inverse fut également menée : les musicien-ne-s restèrent dans une gare en jouant continuellement la même note à la trompette alors que l'auditeur écoutait les fréquences depuis le train en mouvement. Dans ce cas de figure aussi, la métamorphose du son était perceptible. Mon travail rend hommage à cette expérience scientifique.



Animation vidéo avec une simulation de différents mouvements (dans l'ordre: vélo, drone, voiture, drone et train)
Animation: Eric Létisi



13+1 trompettes sur le toit

Une série de 13 répliques de trompette fixées sur une tige dessine une courbe ascendante et descendante sur l'extrémité nord du toit. Les trompettes sont placées à égale distance. Leur forme, couleur et matériel sont parfaitement identiques, cependant elles se distinguent par la hauteur de leur emplacement et par leur orientation. La trompette du milieu culmine à 2,2 m, à ses flancs, des deux côtés, la hauteur diminue graduellement jusqu'à 1,1 m. Ainsi, un mouvement ondulé se crée, similaire à la courbe des collines avoisinantes, se fondant ainsi dans le paysage. En outre, cette ligne rappelle la courbe de la fréquence dynamique et sonore de la sirène d'une voiture en train de rouler.

La trompette centrale est orientée de front, à sa gauche et à sa droite on observe un léger décalage de 12 degrés entre chaque trompette ; les pavillons des trompettes pivotent jusqu'aux deux derniers qui visent respectivement l'un l'ouest, l'autre l'est. La rotation de l'objet est suggérée comme dans un film en stop motion. Les trompettes se déploient sur toute la longueur du bâtiment. Elles seront bien visibles depuis la route et la ligne du train, la population les découvrira donc principalement en mouvement. Cette situation multiplie les manières de percevoir l'œuvre et les perspectives selon la vitesse, la distance et la durée de l'observation.

Chaque trompette est légèrement penchée vers le bas dans un angle de 20 degrés. Le nombre 13 fait référence aux 13 personnes impliquées dans l'expérience scientifique de Buys Ballot mais il rappelle aussi les étoiles du drapeau valaisain symbolisant les 13 districts du canton. Une seule trompette se trouve sur l'extrémité sud du toit. Elle ne suit aucune ligne successive mais se suffit à elle-même. Sa présence permet d'intégrer l'envers du bâtiment. Elle évoque le premier essai manqué de Ballot lors duquel un trompettiste avait joué seul sur un train se faisant surprendre par la grêle et l'orage.

Les trompettes sont modelées à partir d'une trompette pour enfants. Car celle-ci représente un prototype ayant une forme simplifiée et à la fois prononcée de l'instrument. Cette forme est donc tout de suite reconnaissable même à une certaine distance d'autant qu'elle sera agrandie à 80 cm ce qui facilitera également l'identification de l'objet. Cependant le but est de recopier la forme originale de l'instrument le plus fidèlement possible.

Les trompettes sont fabriquées en acier chromé (certaines parties pressées, d'autres roulées) avant d'être soudées, brasées et traitées par l'électro-polissage.

La trompette est un instrument très populaire dans plusieurs cultures et un instrument à vent présent dans beaucoup de genres musicaux. Cet instrument a eu longtemps une fonction de signalisation pour annoncer, prévenir, rassembler. Ainsi installées sur le toit, les trompettes évoquent aussi des sirènes. L'installation semble légère et flottante. L'absence de corps et de sons donne à l'œuvre quelque chose d'inachevé : un vide, un intervalle à remplir d'idées, d'images et de rêves. Que pourrait jouer ces trompettes ? Quel son cela aurait-il ?



Compositions dans la cage d'escalier
Huit acteurs et actrices de la culture seront invité-e-s à imaginer une pièce pour *Have Lips*. Le choix des personnes se base sur la diversité de leurs domaines de travail dans le but de multiplier les formes et les systèmes de notations de la polyphonie : partition musicale conventionnelle, notation graphique, visuelle ou s'appuyant sur un texte. Elles seront imprimées en rouge-orangé brillant sur des plaques en aluminium (en sérigraphie, format F4). La couleur correspond aux véhicules de police et aux ambulances. Les notations seront réparties en cadence sur les murs de la cage d'escalier et dans la cafétéria.

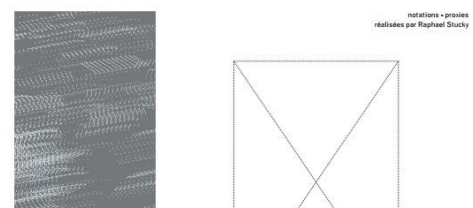
Voilà la liste des artistes à qui je souhaiterais confier un mandat de composition si mon projet est retenu :

- André Maser (composition, improvisation, algorithmes, trompette)
*1974 à Zurich, vit à Winterthur
- Erika Stucky (musique, performance, chant, accordéon)
*1962 à San Francisco, enfance à Mörst (VS), vit à Zurich
- Nina Emge (arts visuels, sound art)
*1995 à Zurich, vit à Berlin et Zurich
- Xavier Robet (graphisme, illustration)
*1971 à Montreuil, vit à Genève
- Verena Thürkaut (arts visuels, langage)
*1995 à Bâle, vit à Bâle
- Roll Hermann (poésie, langage)
*1973 à Loèche (VS), vit à Sionne
- Laila Echahchah (arts visuels)
*1974 à El Khavane (Maroc), vit à Fully (VS)
- Antoine Chessex (composition, sound art, saxophone)
*1980 à Vevey, vit à Zurich

Brochure
Une brochure est prévue ; elle paraîtra en version imprimée et numérique. Elle contiendra les informations au sujet du projet et un choix de photographies le documentant. Support de médiation, elle permettra aux visiteurs se s'approfondir leur réflexion. Les notations exposées à l'intérieur du bâtiment pourront ainsi également être vues par le public. La brochure offre un contrepoint entre l'art et l'architecture.

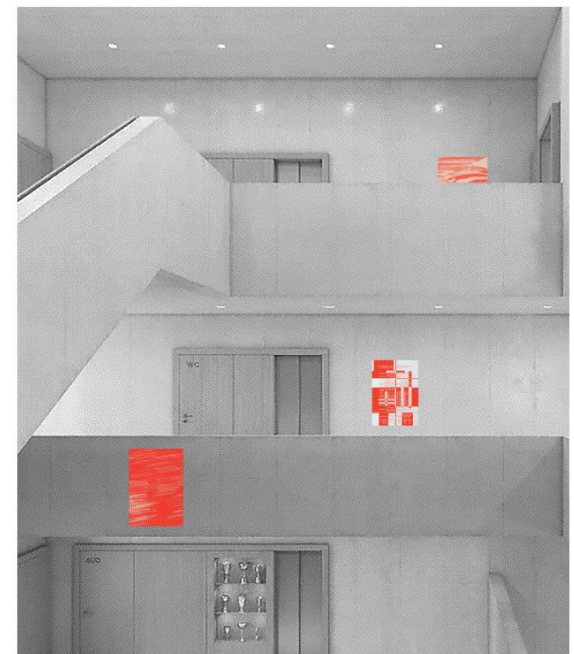
Événement
Lors de l'inauguration de l'œuvre d'art, il sera possible d'organiser un concert en fanfare locale et quelques trompettistes professionnels les interpréteront les notations. Des flyers seront distribués à la population pour les inviter à l'événement festif.

Traduit de l'allemand en français par Camille Hongler.



notations + proaires réalisées par Raphael Stucky

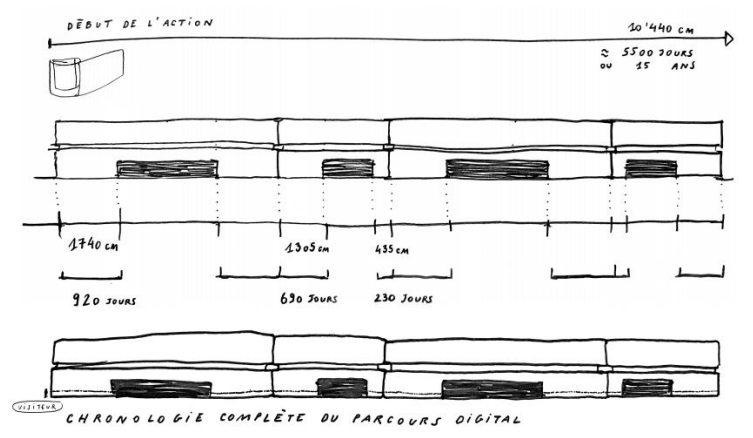
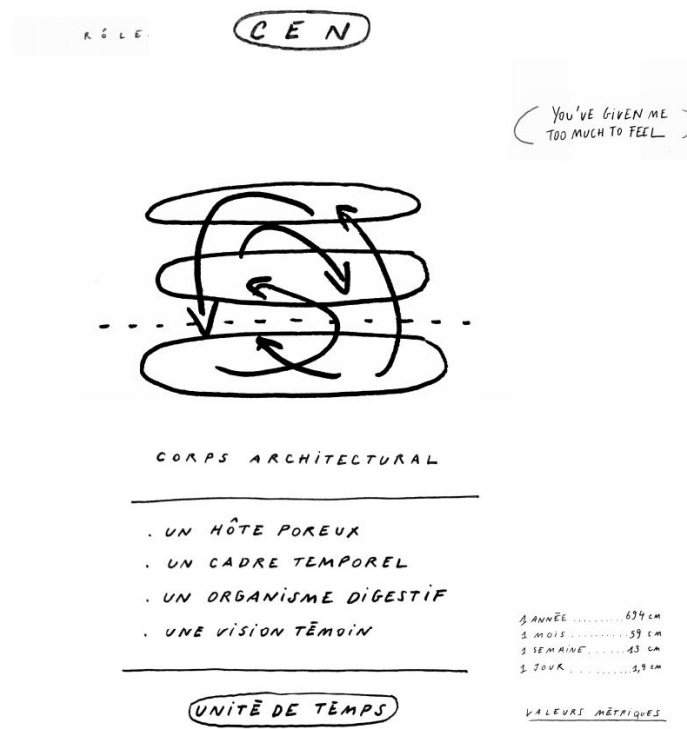
Echantillon de couleur



LE VISITEUR

BARBEZAT - VILLETARD

Bien que pas facilement accessible au premier abord, le jury a apprécié le projet de Matthieu Barbezat et Camille Villetard pour sa clarté dans la présentation orale, sa poésie et son esprit critique vis-à-vis d'une telle commande publique autant que de la nécessité affichée de s'inscrire dans une faible empreinte écologique. Étant le seul des projets présentés à mettre en jeu le principe « Kunst am Bau » comme invitation à la réalisation d'un objet artistique, les artistes ont fait preuve de lucidité et de précision concernant les implications humaines et sociétales d'une telle institution qu'est le data center. Le choix esthétique d'employer de réelles empreintes digitales comme élément évolutif issu d'une action éphémère étant complètement en phase avec les questionnements liés aux technologies numériques et plus largement à la « digitalité » des sociétés contemporaines, les artistes n'ont pourtant pas réussi de lever le doute concernant l'emploi d'une personne externe, rémunérée pour actionner le geste quotidiennement. Outre la dimension psychosociale d'un tel emploi, c'était notamment l'éloignement des usagers et de la réalité quotidienne d'une telle institution qui ne semblaient pas assez travaillés. Littéralement « à la surface » du bâtiment, un approfondissement de cette dimension humaine et sociale du site lui-même et de ses potentialités de rencontres aurait été souhaitable.



RÔLE **DATA**

(YOU'VE ALMOST CONVINCED ME I'M REAL)

CORPS IMMATÉRIEL

- . UNE OCCUPANTE INCOMMENSURABLE
- . LE LIÉU DE LA RESSOURCE
- . UNE NUÉE MIGRATRICE
- . DES INTERACTIONS CRYPTÉES

UNITÉ DE LIÉU

3 ACTEURS EN JURFACE

RÔLE **VISITEUR**

(A TOURIST IN A DREAM A VISITOR IT SEEMS)

CORPS ORGANIQUE

- . UN INTRUS DISCRET
- . LE MÉTRONOME
- . CELUI QUI ÉTABLIT LE CONTACT ET DÉPOSE
- . UNE ÉCHELLE DIGITALE

UNITÉ D'ACTION

1 JOUR
1 VISITE
1 EMPREINTE } 15 ANS

RELATIONS

DATA QUASI OBJET

INCARNATION

DATA CUIVRE PAUVRE
BIT NANO PI GMENT
MATERIELLE UNITE DE PLUSIEURS COUCHES

" LE VISITEUR " BARBEZAT - VILLETARD CEN, SIERRE

GESTE REPÉTITIF MAIS JAMAIS CRÉMÉ

VISUALISATION PARTIELLE / FASADE NORD

UNE RELATION PICTURALE PAR LE TOUCHER

" LE VISITEUR " BARBEZAT - VILLETARD CEN, SIERRE