

1% artistique  
**Consultation pour la création  
et la fourniture d'une signalétique artistique  
pour la Ludo-Médiathèque de Bruges**

29 mars 2022

**Atelier Franck Tallon**

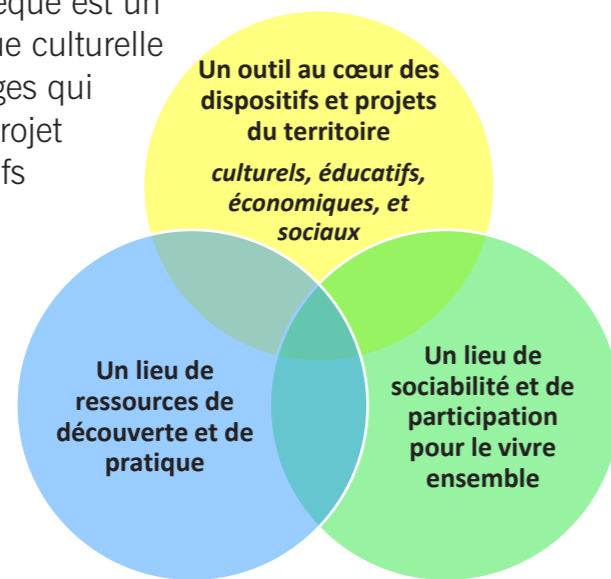
design graphique  
direction artistique  
signalétique

13 rue Honoré-Picon  
F-33100 Bordeaux  
+33 (0)5 56 86 81 23  
contact@francktallon.com  
www.francktallon.com

## Le projet de Ludo-Médiathèque

La création de cette nouvelle structure a pour but de développer une politique ambitieuse, cohérente et de qualité sur un territoire dont la population a beaucoup augmenté. La construction de la Ludo-Médiathèque de 1 200 m<sup>2</sup> (surface utile) constitue un enjeu urbain majeur pour renforcer la centralité de la commune et créer du **lien entre les habitants**. Cet établissement contribue à la finalisation du maillage du territoire de Bordeaux Métropole. La commune affirme son choix de **faire de la Culture sous toutes ses formes un levier de dynamisation et de développement du territoire**.

La Ludo-Médiathèque est un outil de la politique culturelle de la ville de Bruges qui souhaite axer le projet autour des objectifs suivants :



## Le projet architectural

Situé dans le parc du même nom, le Château Treulon est une chartreuse de la fin du XVIII<sup>e</sup> appartenant alors à un domaine viticole. Sa façade et sa toiture sont inscrites au patrimoine des monuments historiques depuis 1962. Ce bâtiment fait partie du paysage quotidien des Brugeais qui fréquentent régulièrement le parc en le contournant. L'objectif de créer un lieu fédérateur autour de la Culture et générateur de lien social prend tout son sens dans ce lieu patrimonial. Ce projet doit-être le symbole de la symbiose entre le passé et le présent de Bruges : son patrimoine, son histoire et sa transformation : du village maraîcher à la ville à la très haute qualité de vie.

Pour construire la Ludo-Médiathèque, les espaces de la chartreuse ne suffisent pas pour intégrer toutes les fonctions et tous les besoins d'un tel équipement. La construction d'une extension est nécessaire. Celle-ci devra naturellement s'intégrer au parc et à l'architecture classée du château.

Pour répondre à ce programme, l'équipe d'architectes **Ballot et Franck** a choisi de dissimuler l'extension nécessaire dans la topographie du sol. Cette extension, à demi-enterrée, se connecte à la chartreuse par le rez-de-jardin. L'amphithéâtre de verdure, comme deux bras ouverts, guide les usagers vers l'entrée vitrée de la Ludo-Médiathèque depuis le centre-ville. La relation directe avec l'espace public garantit l'appropriation de l'équipement par les habitants.



## La commande artistique

Le marché à conclure a pour objet **la conception d'une œuvre de design graphique et la réalisation technique de la signalétique intérieure de la Ludo-Médiathèque de Bruges** qui soit à la fois artistique et pratique. Il s'agira d'une création sobre, chic et élégante.

Cette signalétique devra présenter une identité visuelle forte en adéquation avec ce lieu d'exception tout en permettant une identification directionnelle, informationnelle et pédagogique.

La proposition complète du candidat devra permettre de répondre à l'ensemble des besoins fonctionnels de signalétique, toutefois l'œuvre artistique attendue pourra se focaliser sur un ou plusieurs niveaux de besoin, au choix du candidat.

Il est attendu une œuvre signalétique de design graphique qui s'inscrit dans le site et dont la proposition pourrait concerner l'entrée du bâtiment. Il s'agira d'un geste de design discret qui prenne en compte les usages et qui s'inscrit dans le temps et évite un dépassement des modes

La proposition artistique concerne l'ensemble du lieu :

- Soit par création d'une œuvre de signalétique localisée sur un point de vue
- Soit par création d'une signalétique qui sera déclinée dans les espaces, les rayonnages...

Le candidat devra prendre en compte une contrainte technique forte : l'impossibilité de percer les murs, les plafonds, les sols, et donc l'impossibilité d'accrocher ou de suspendre des supports.

Le développement du projet graphique devra être proposé à partir de l'identité visuelle et de la charte graphique de la Ville de Bruges.

**On a réveillé la bête...**

**Un peu fainéante, une créature sommeillait,**  
tout en gardant le trésor au pied du château Treulon...



## Introduction

La Ludo-Médiathèque de Bruges est un lieu de découverte et de partage des connaissances, un lieu de jeu et de divertissement, un lieu de rêverie aussi...

Avec son architecture signée et singulière, qui allie dans son fondement les hasards de l'histoire, la nature vivace du parc et la rigueur géométrique de la construction contemporaine, ce projet a créé une nouvelle topographie qui articule avec sensibilité la nature et la Cité.

Espace enraciné entre ciel et terre, espace détendu entre ville et parc, la Ludo-Médiathèque est un « cœur » en action dans le paysage urbain de Bruges.

La rencontre mêlée de la nature et de l'architecture, si elle m'est apparue comme l'un des principes du projet architectural, a aussi motivé ma démarche artistique.

## Jouer entre mythes et réalité pour construire le récit de la Cité

La banalité de nos histoires et parfois la violence de nos réalités nous obligent à nous conter des histoires. Histoires réelles, histoires mythiques, nous sommes contraints à la virtuosité de l'imaginaire pour habiter nos vies.

Ici, je vous propose **une histoire à raconter, à voir, à incarner**, la « vraie-fausse légende de la Ludo-médiathèque de Bruges » :

*« Une créature dormait sous terre au pied du château Treulon. Elle gardait paisiblement un trésor. Les travaux de la médiathèque ne l'ont pas délogée, mais l'ont juste chatouillée... cette caresse, tel un baiser de prince charmant, l'a alors réveillée... Depuis elle s'étire, s'ébroue, se promène... Elle habite le bâtiment, s'immisce dans l'architecture, se colle, se glisse sur les vitrages, joue avec la lumière, habille la signalétique, s'envole sur de multiples supports... »*

*Est-ce une chimère échappée d'un jeu vidéo ou d'un conte fantastique? Est-ce un animal mythique sorti d'une légende, d'un roman ou d'une bande dessinée? Est-ce un courant d'air, un tourbillon, un souffle? Est-ce une onde, un vortex, une Jalle? Est-ce une racine, une branche, un végétal? À chacun d'y voir sa créature... Une chose est sûre, elle est l'esprit du lieu.*

*Et le trésor ?*

*Ben, c'est le savoir, la pensée en mouvement, le jeu, la flânerie... la nature vivante aussi...*

## Une sculpture immatérielle

J'ai souhaité offrir à cet équipement une histoire universelle et intemporelle, une œuvre qui fédère, qui parle à tous – quelque soit l'âge – et qui fait parler.

J'ai conçu « **La Créature** » comme une sculpture immatérielle, protéiforme, qui se déploie et s'adapte au milieu dans lequel elle s'invite, que ce soit dans l'espace, dans la parole, dans l'écriture...

Impalpable mais présente, elle véhicule mille milliards d'histoires d'ici et d'ailleurs. Elle rentre aujourd'hui, avec bienveillance et docilité, dans **la mythologie imaginaire de Bruges**.

Sa nature malléable lui permettant de s'adapter facilement, elle pourra aussi devenir le point de départ de diverses animations : pédagogie, arts plastiques, atelier d'écriture, arts vivants, jeux divers, ...

## Le bâtiment comme surface sensible, la nature du parc comme matière première...

Cette créature est composée d'une « **peau** » dessinée à partir des **espèces végétales du parc**. Les feuilles, deviennent des écailles et s'agglutinent telles une envolée de pages de manuscrits, de livres, de cahiers de dessins...

Pensée comme « **fil conducteur** » de la visite du bâtiment, elle joue avec la signalétique et devient son **leitmotiv graphique**.

Les supports de signalétique, quant à eux, sont dessinés en regard des ambiances des espaces intérieurs de la Ludo-médiathèque, et se posent avec délicatesse et respect des lieux pour accompagner les usagers.

# Le parc Treulon et la ludo-médiathèque, une histoire de feuilles...

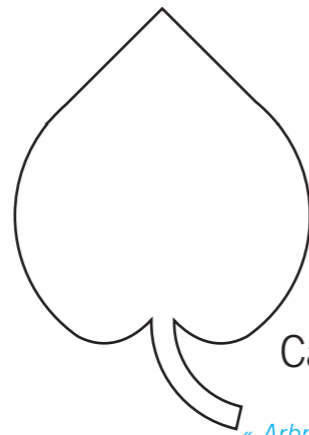


Ce parc se caractérise par la présence de nombreux arbres centenaires dont un peuplement de platanes de plus de 60 m de haut.  
Visibles depuis le pont d'Aquitaine, ils servent de repère aux avions qui atterrissent à l'aéroport de Mérignac.  
En 2017, deux arbres ont été labellisés « Arbres remarquables de France ».

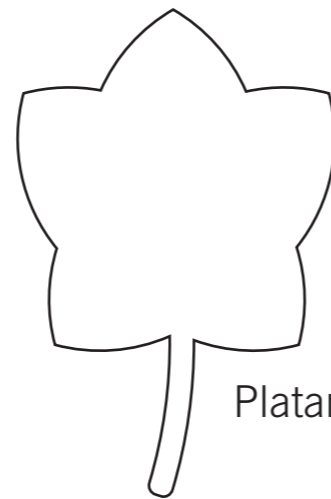
sources : [www.arbres.org](http://www.arbres.org) et [cub33.parcs-et-jardins.eu](http://cub33.parcs-et-jardins.eu)



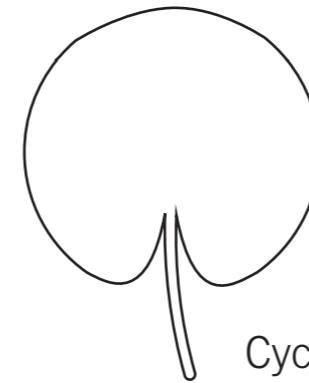
Noyer noir  
*labellisé*  
« *Arbre remarquable de France* »



Catalpa  
*labellisé*  
« *Arbre remarquable de France* »  
(& Tilleul)



Platane



Cyclamen

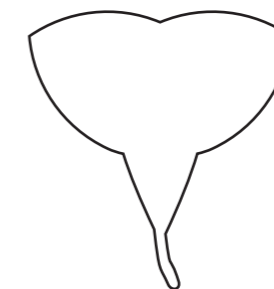
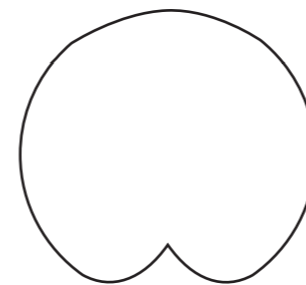
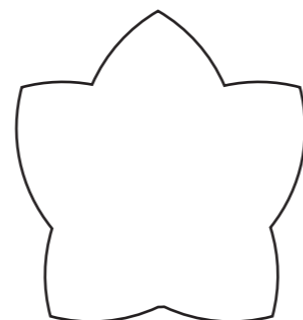
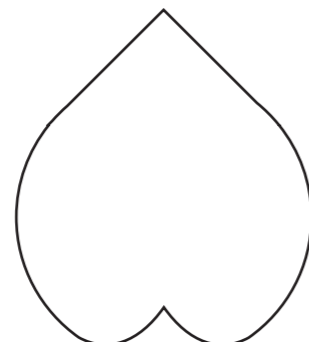
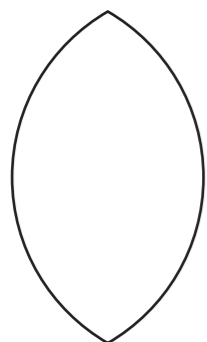


Ginkgo  
Biloba

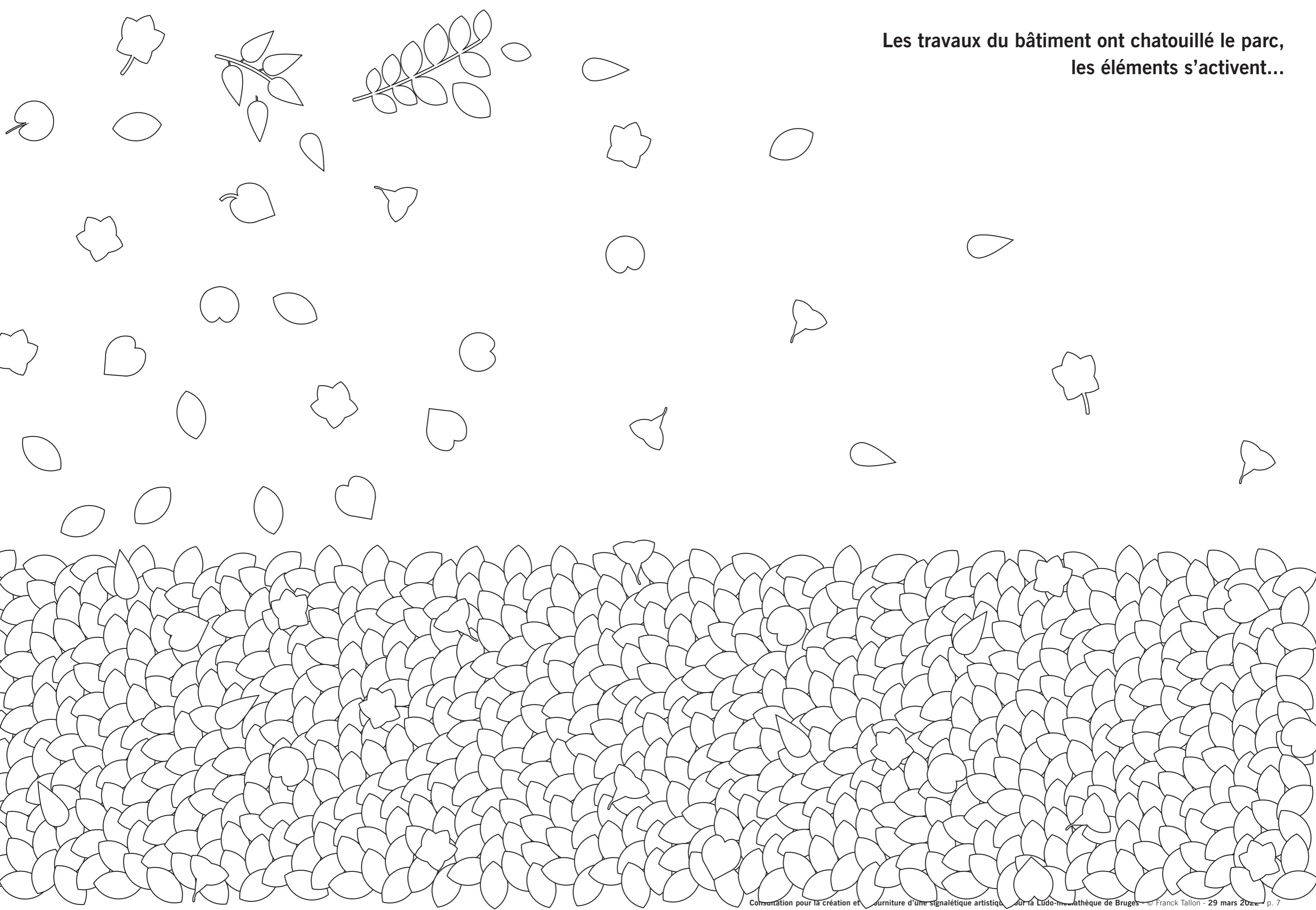


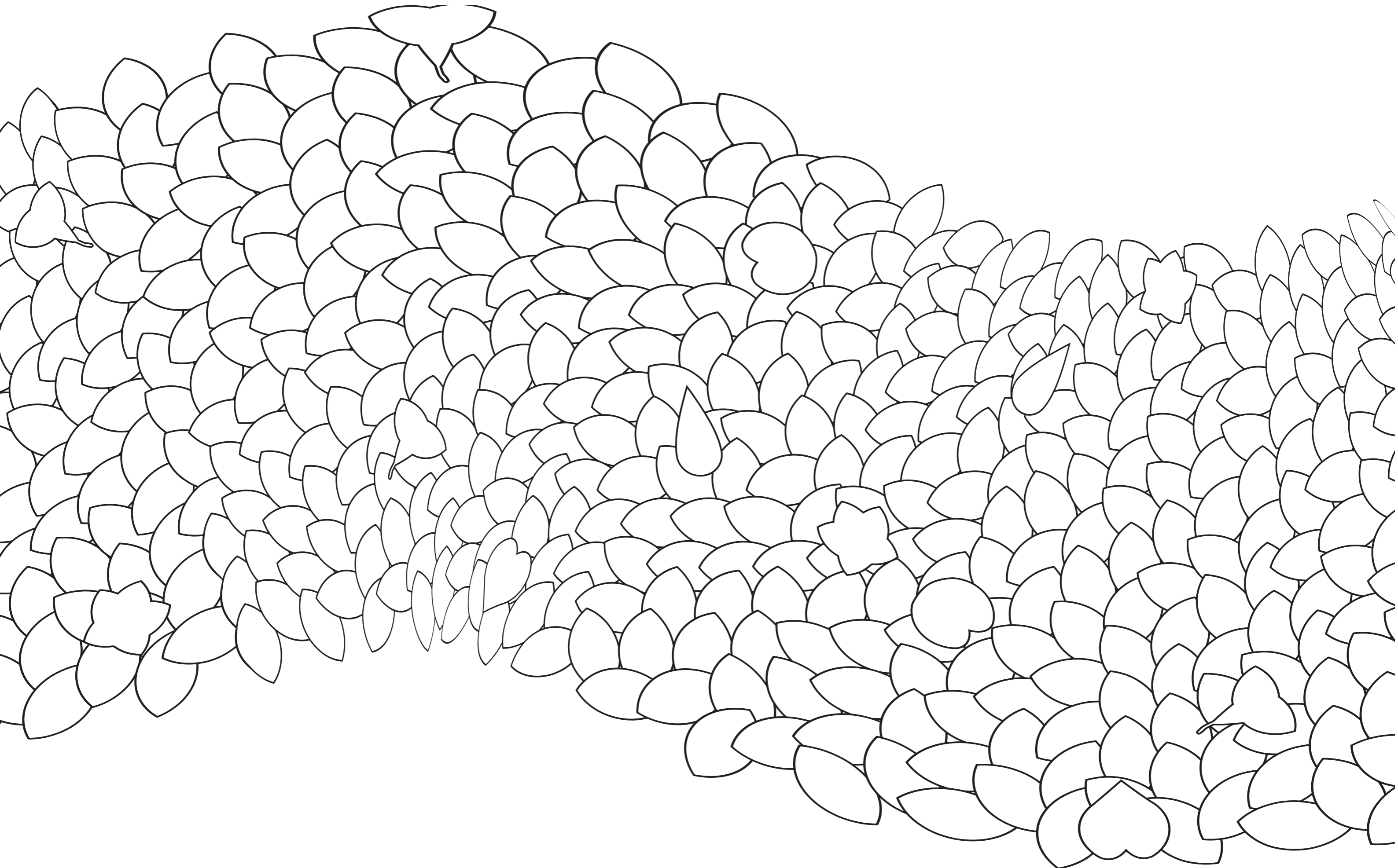
Petit houx

*.. inventaire non exhaustif*



Les travaux du bâtiment ont chatouillé le parc,  
les éléments s'activent...



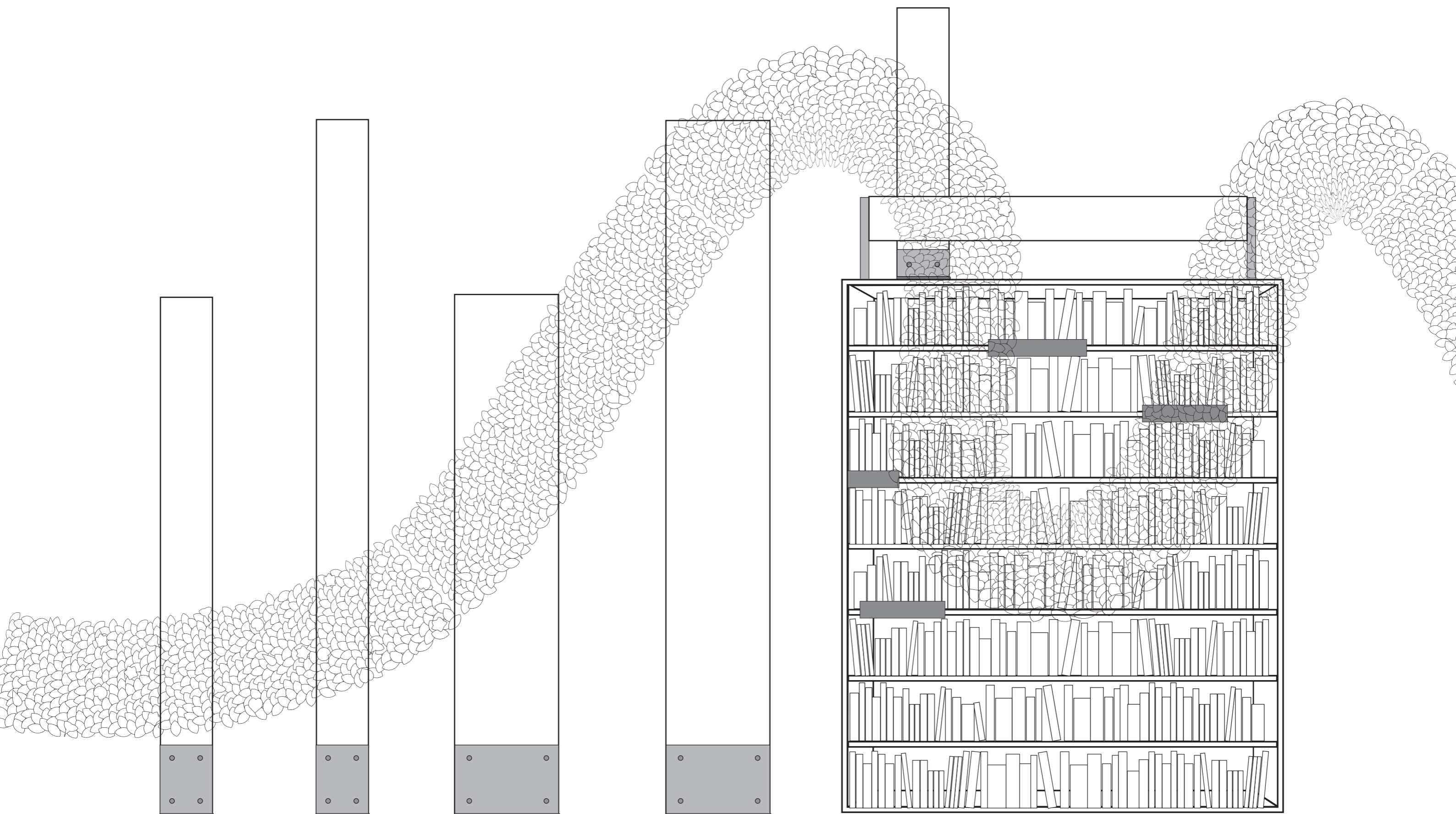




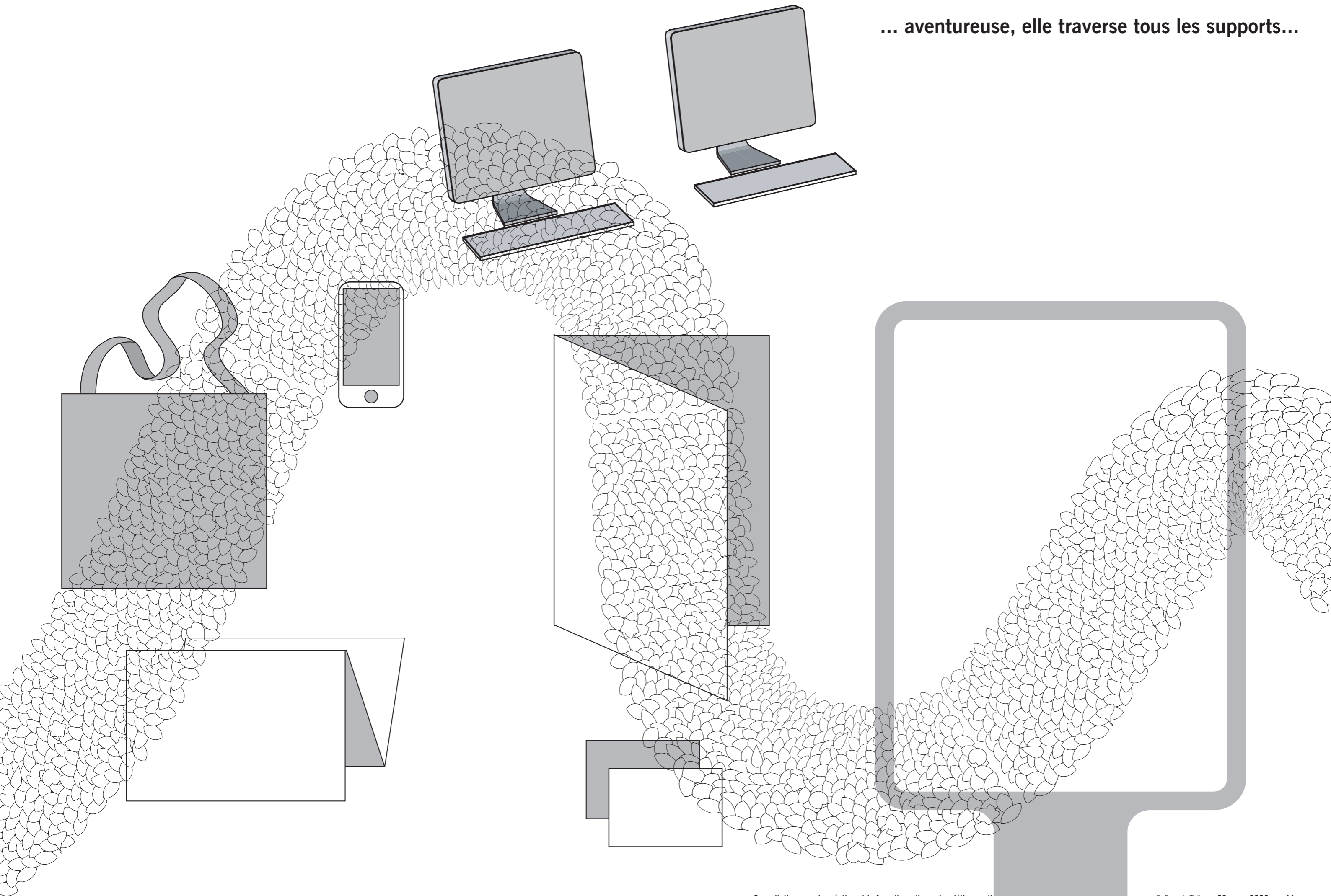
La créature s'étire...  
... elle visite le bâtiment



La créature se balade...  
... elle se colle sur la signalétique



... aventureuse, elle traverse tous les supports...



La créature est bien,  
elle est chez elle...





... lassive, elle prend le soleil...



... vraiment bien chez elle,  
la créature joue avec la lumière...



... parfois elle est là, parfois non...





... toujours bien chez elle, la créature protège...



... un peu pudique, elle filtre les vues...



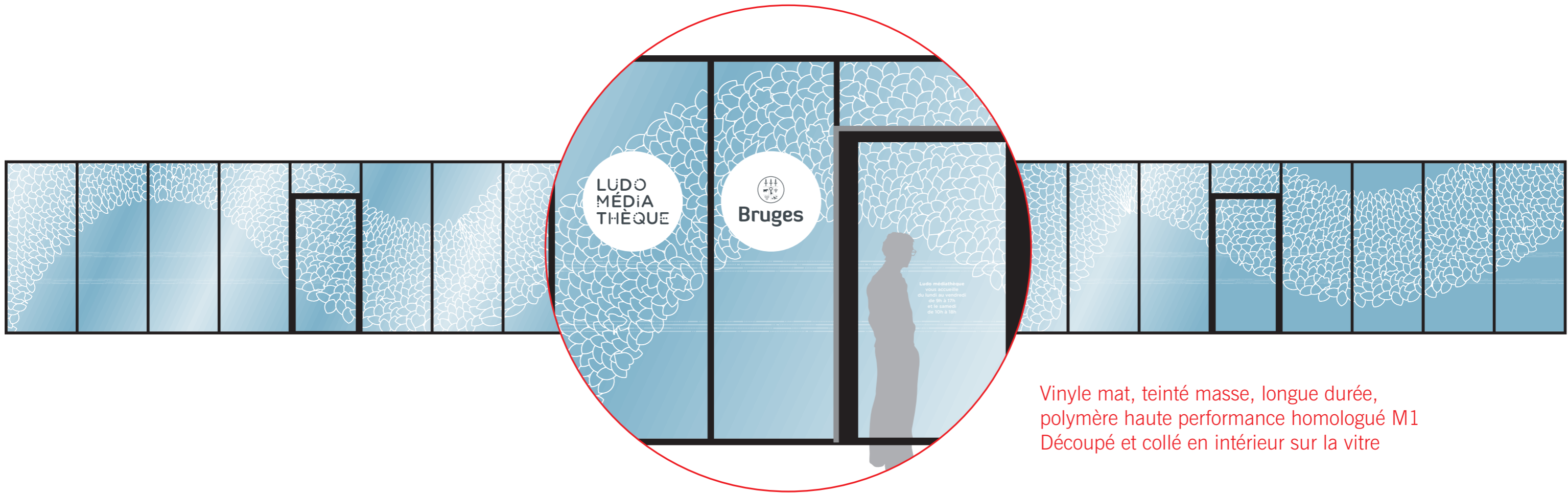
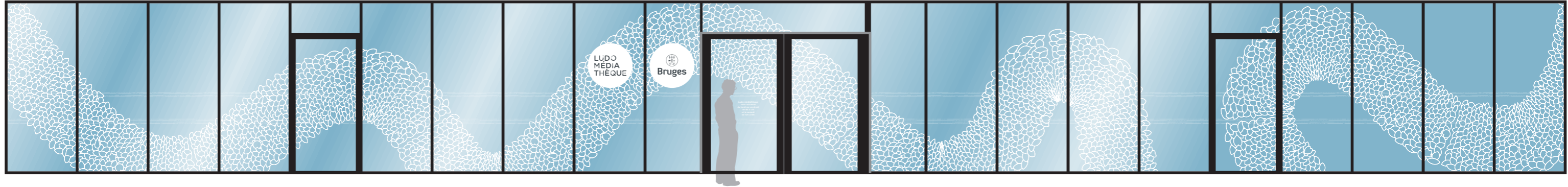
# **Elle accompagne la visite...**

Premières esquisses et déploiement de la signalétique.

# La paroi vitrée côté amphithéâtre de verdure

Premières esquisses

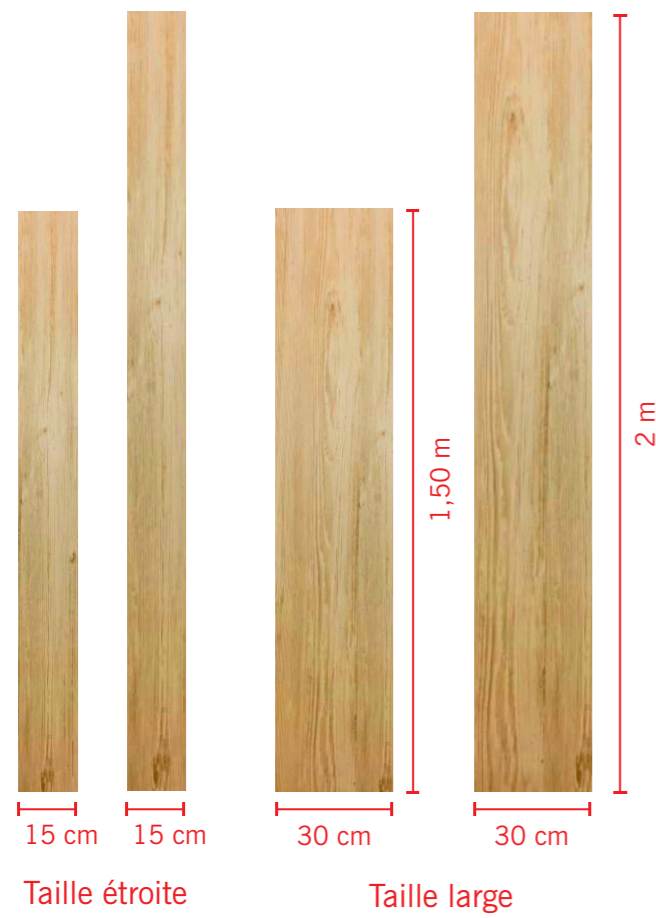
À adapter en fonction de vos besoins



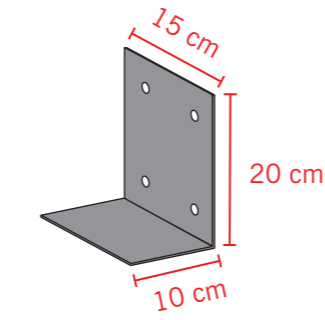
Vinyle mat, teinté masse, longue durée,  
polymère haute performance homologué M1  
Découpé et collé en intérieur sur la vitre



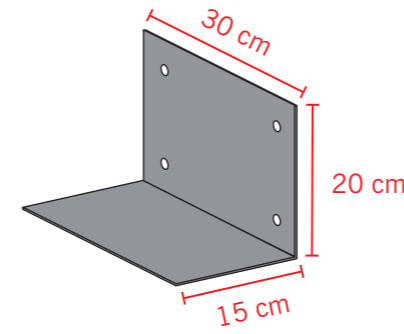
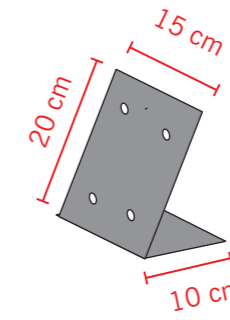




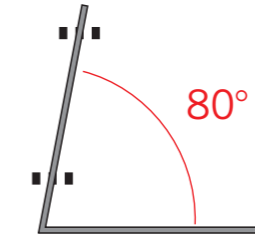
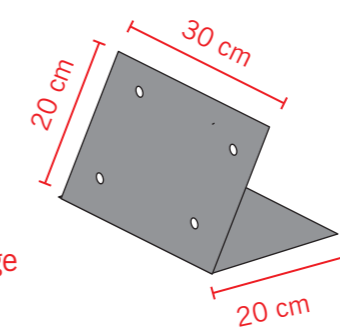
**L'ATELIER**



Taille étroite



Taille large



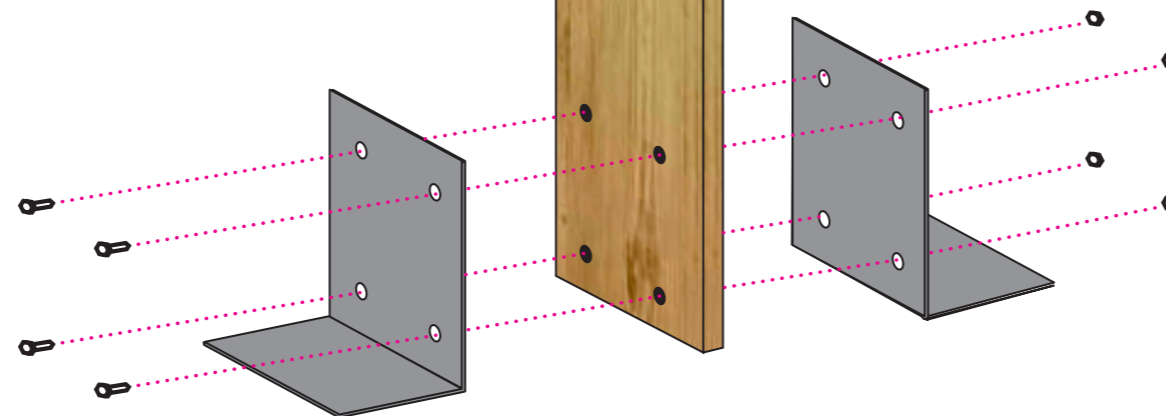
80°

Planche de multipli  
peuplier 22 mm

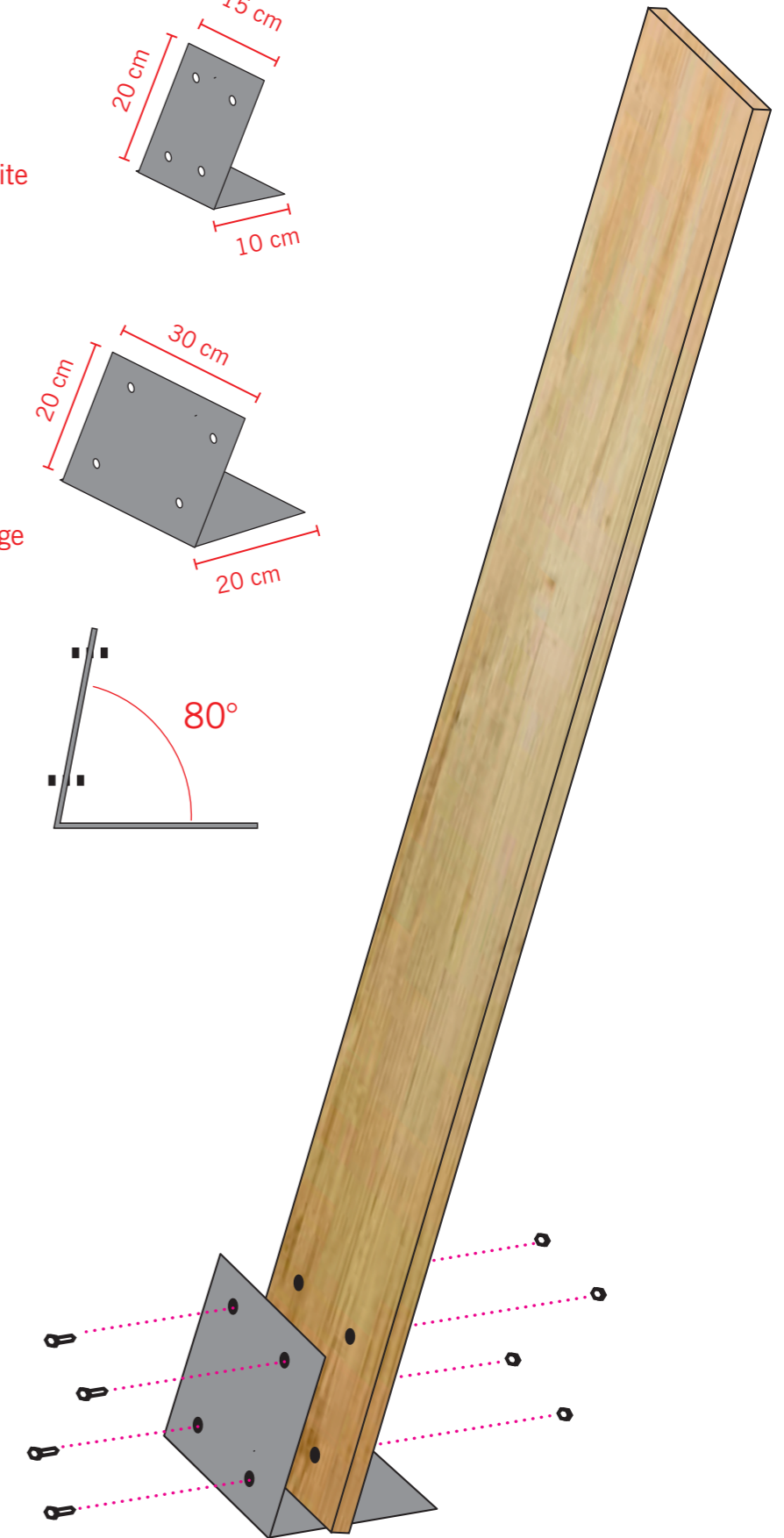
Impression numérique  
directe sur support

Socle métal brut plié 5 mm  
+ anti-dérapant

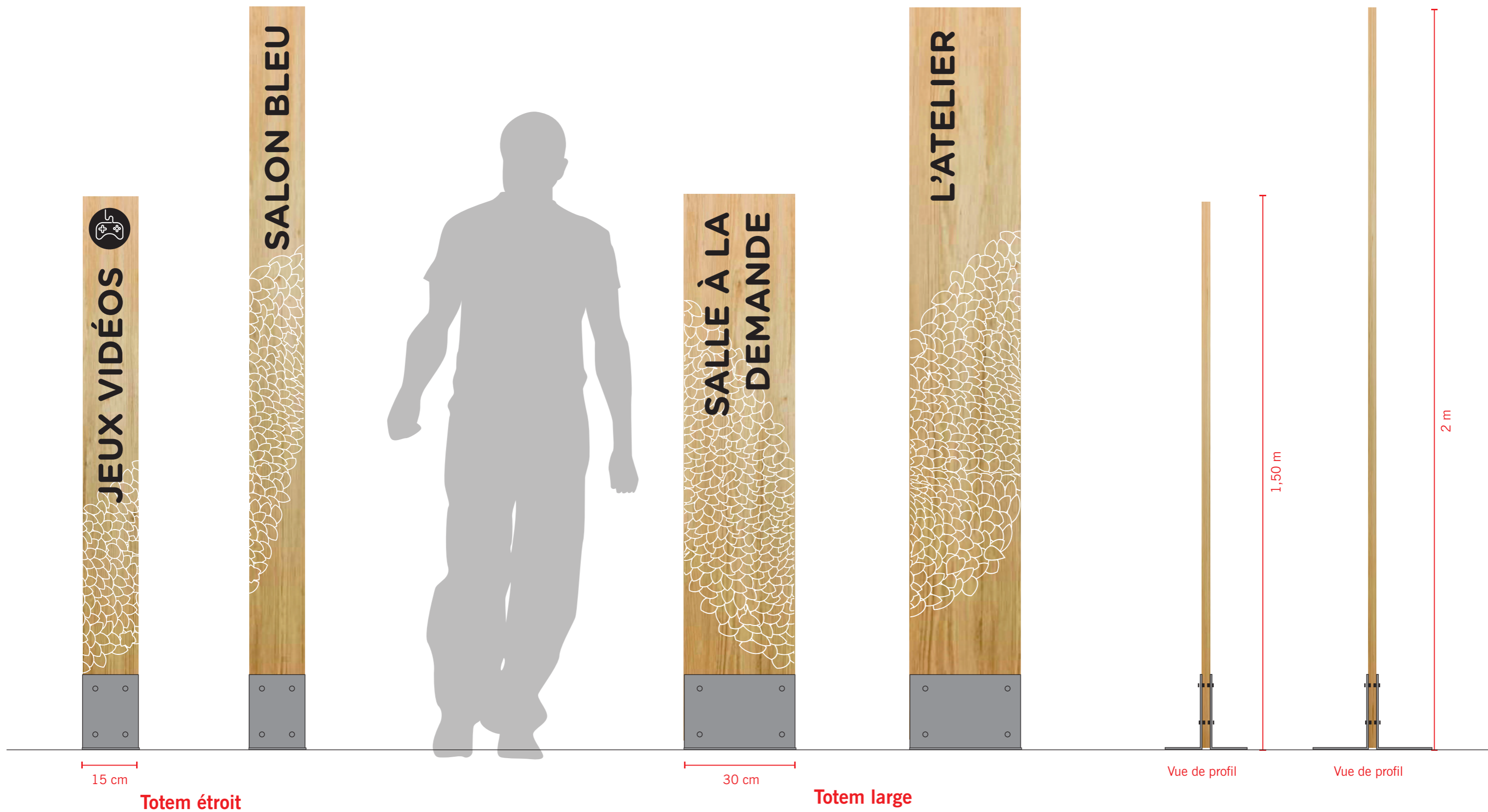
Boulons de fixations



Version auto-portante



Version adossée

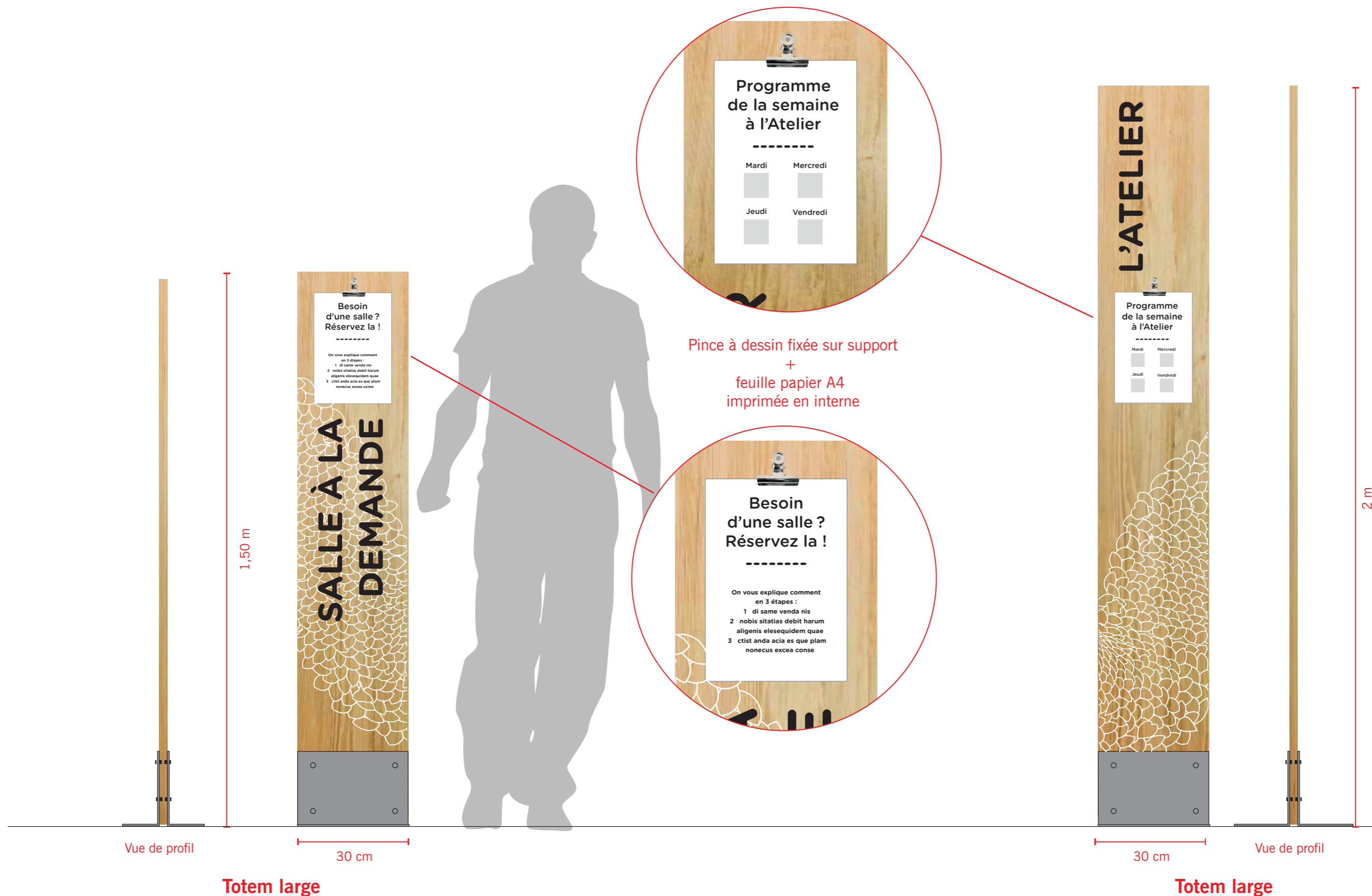


0 0,25 0,5 1 m

# Nommer les espaces

## Supports verticaux variante avec informations

Nominations données à titre d'exemples





# Nommer les espaces

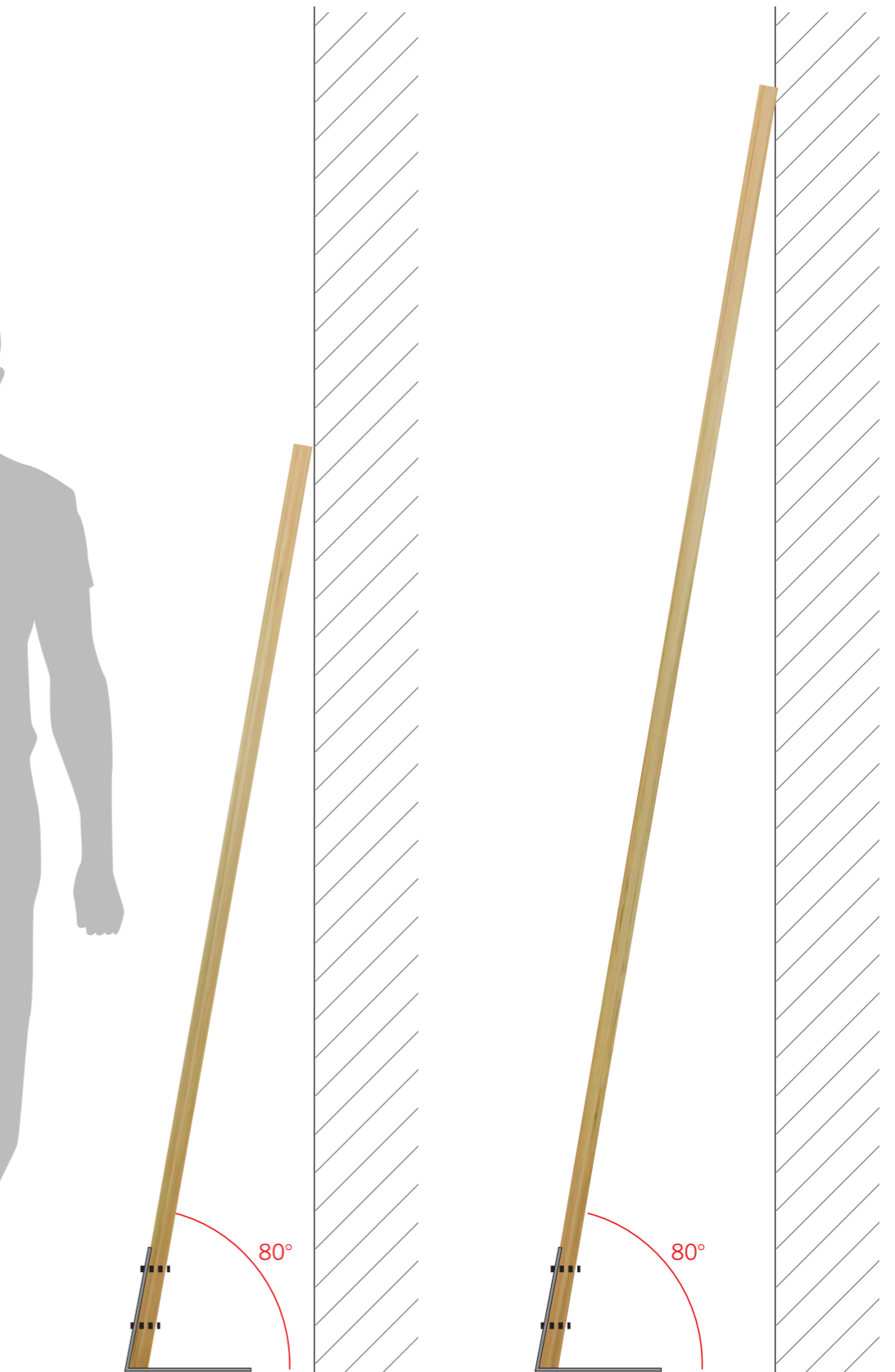
Supports verticaux / variante version adossés

Nominations données à titre d'exemples



Totem étroit

Totem large



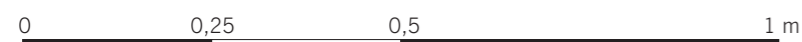
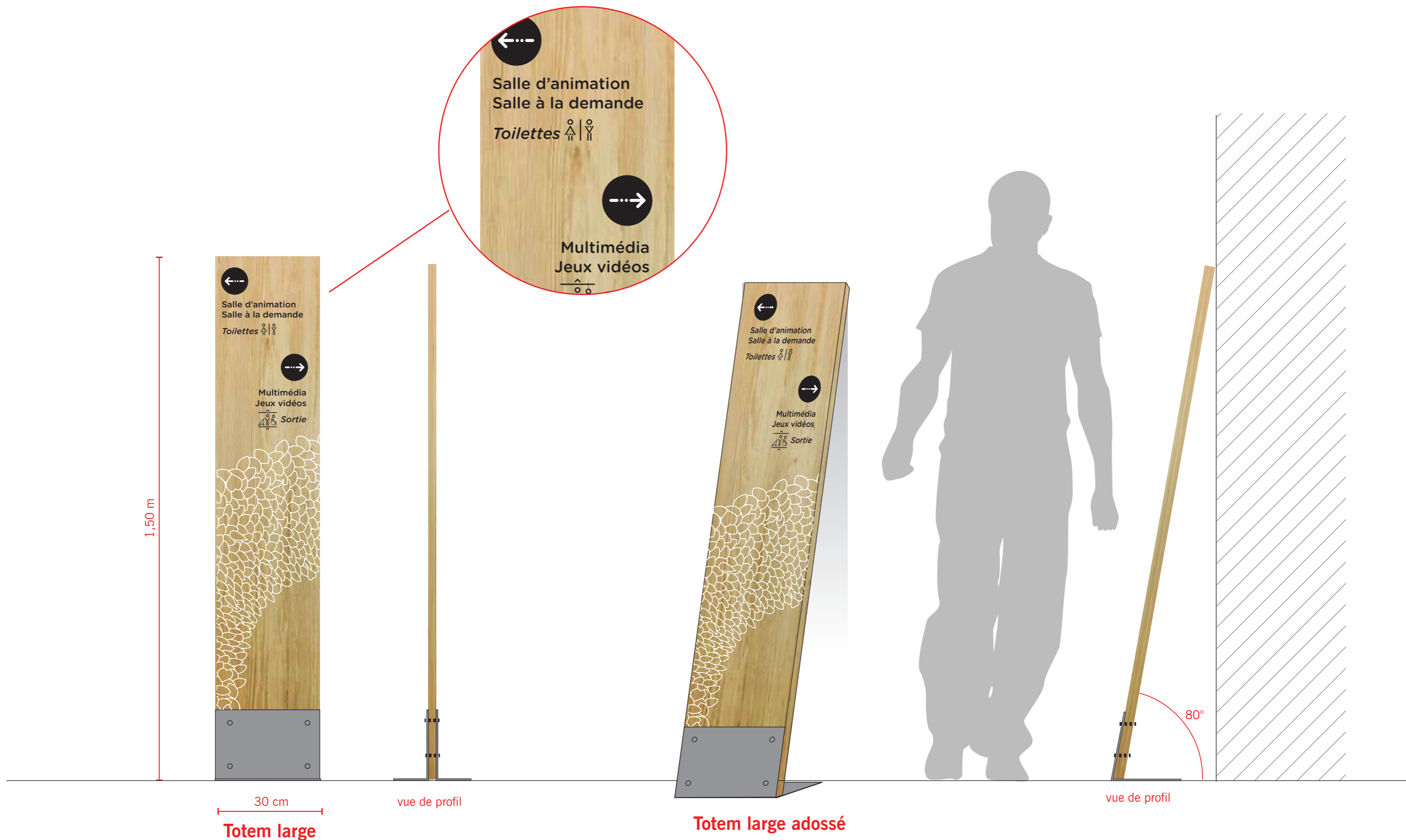
vue de profil

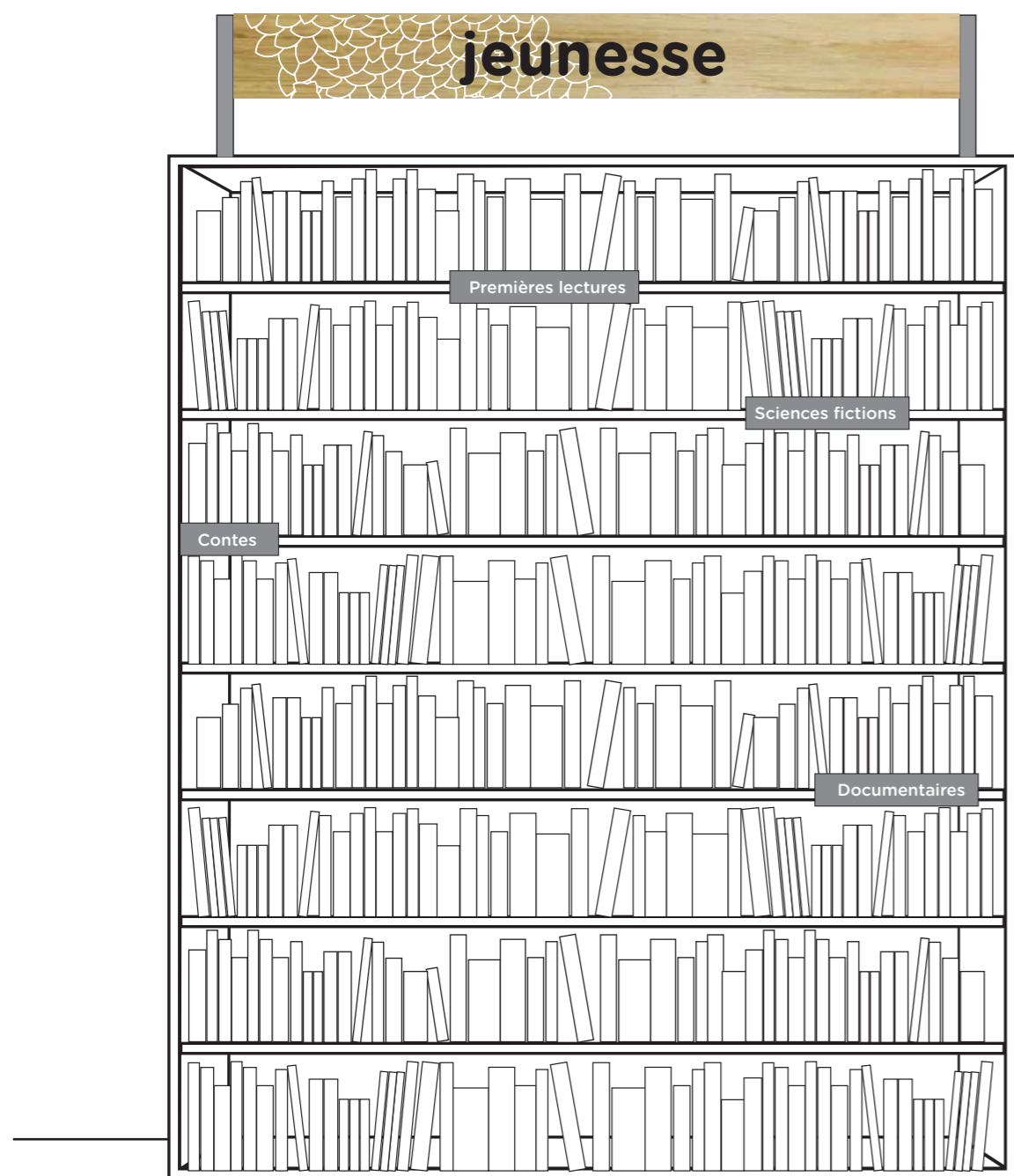
vue de profil

# Guider les circulations

Supports verticaux droits ou adossés

Nominations données à titre d'exemples





Panneau  
> sur rayonnage



Espace > sur mobilier

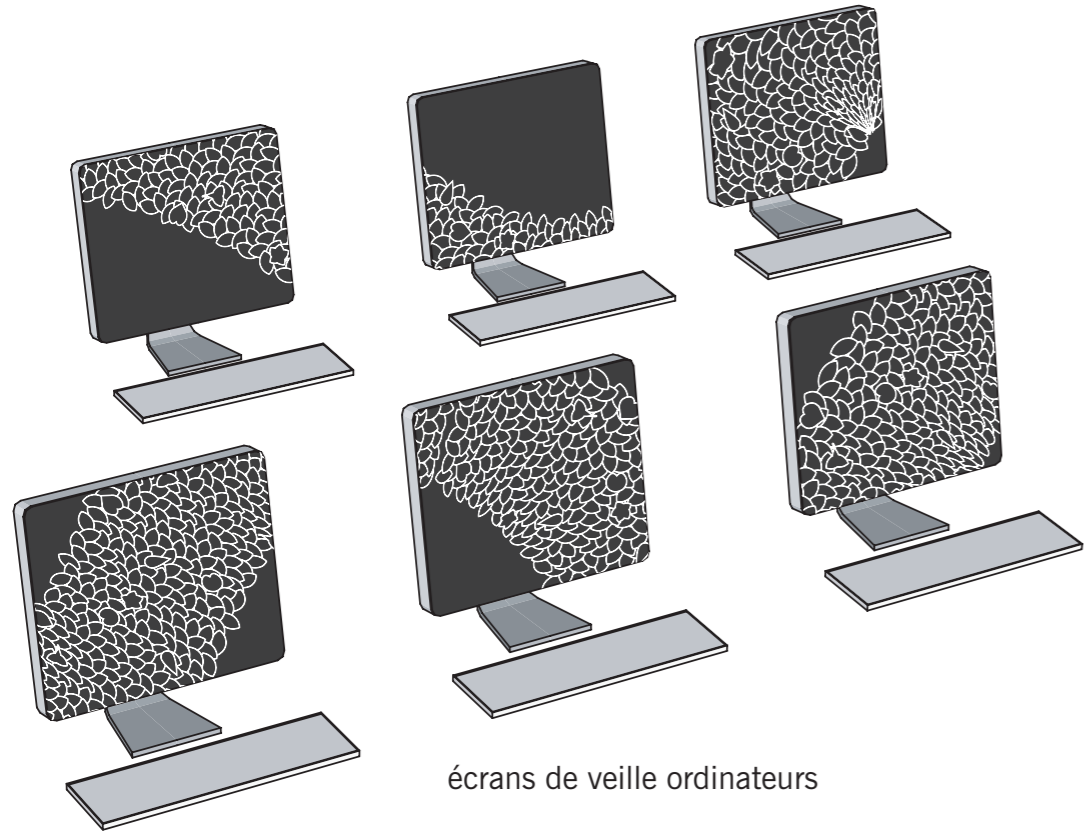
Étiquettes de rayonnage



Vinyle teinté masse, longue durée,  
polymère de haute performance homologué M1  
mat découpé et collé

et la création se balade toujours...

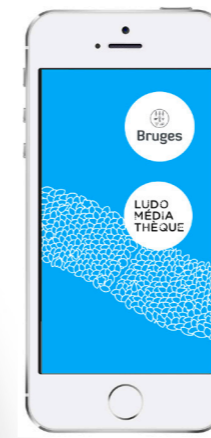
Images et textes donnés à titre d'exemples



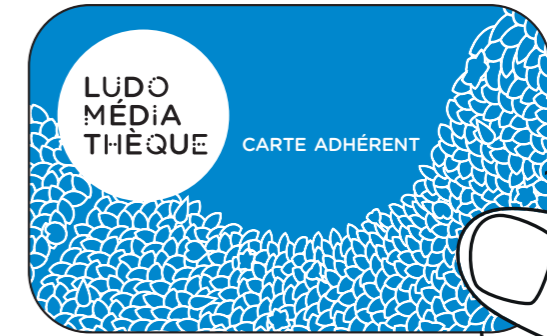
écrans de veille ordinateurs



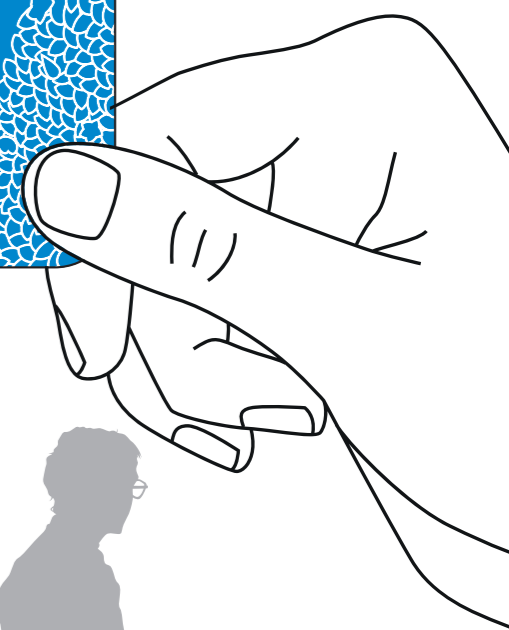
tote-bag



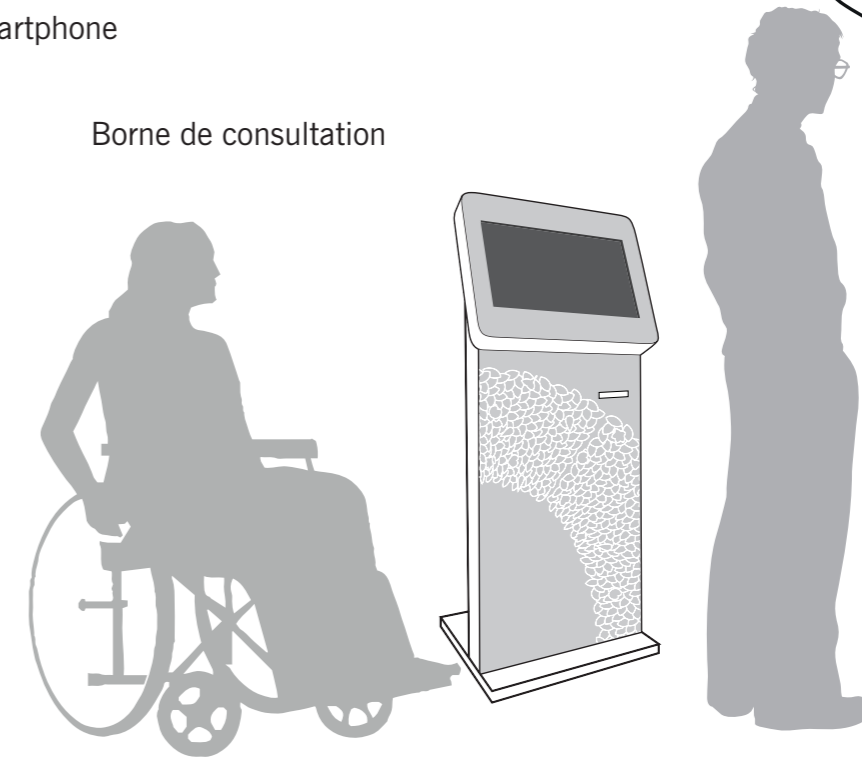
Smartphone



carte adhérent·e



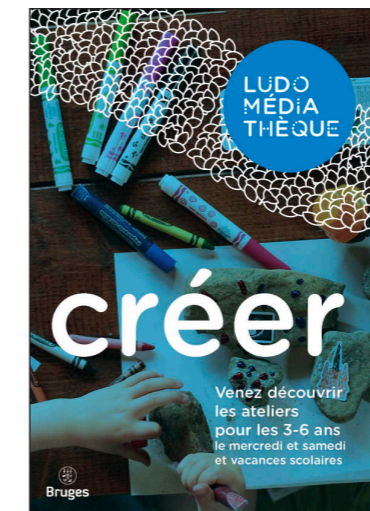
Borne de consultation



affichage espace public



affichettes, dépliants, flyers, ...

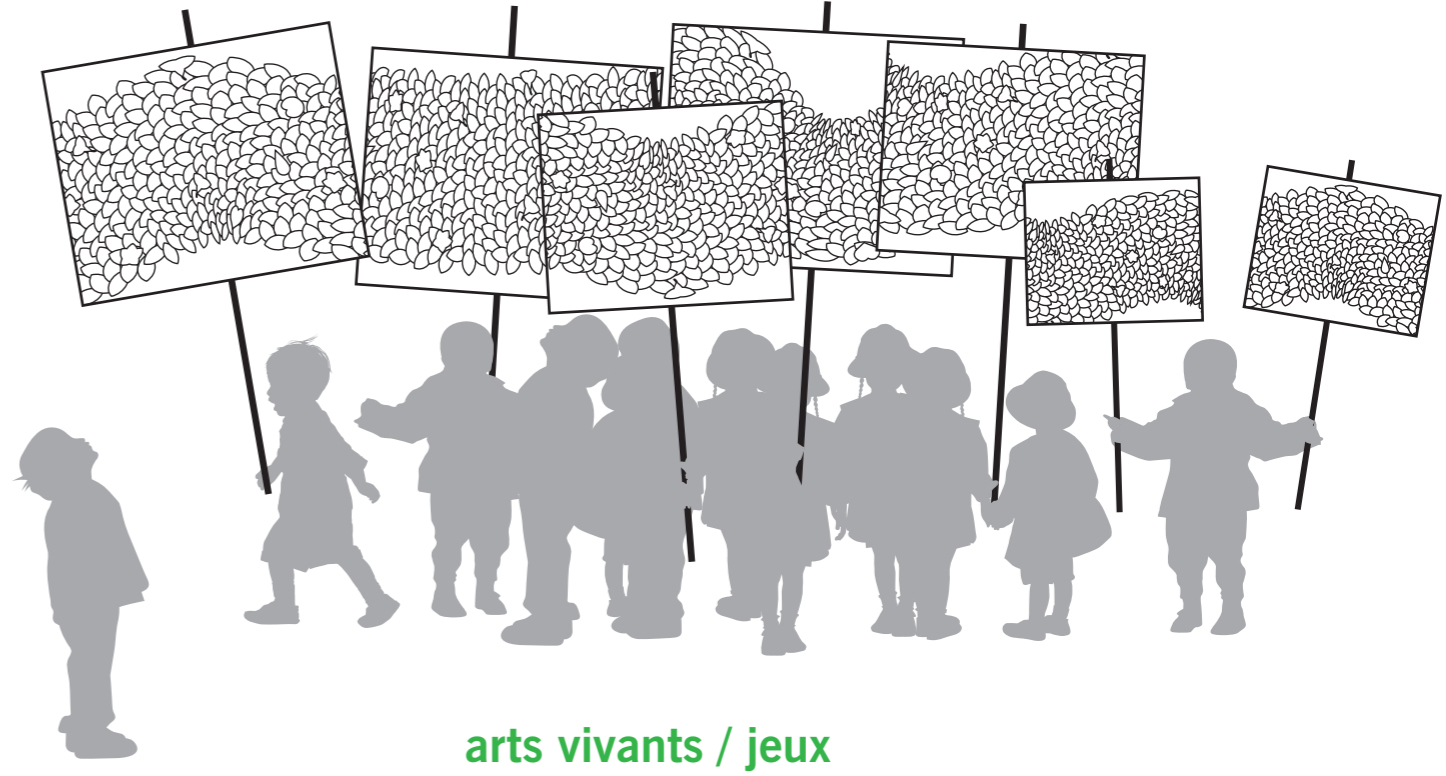


... elle s'amuse...  
actions pédagogiques, ludiques, etc.

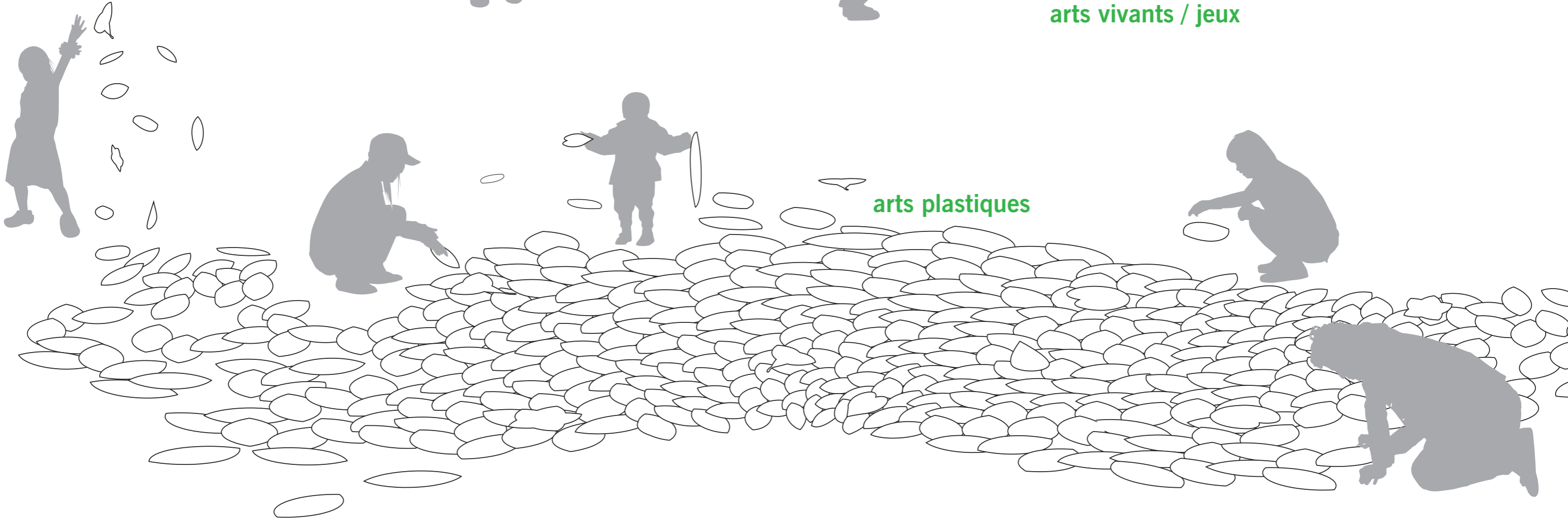


musique

écriture



arts vivants / jeux



arts plastiques

... et parfois, elle aussi elle guide les avions...



# Ludo-Médiathèque de Bruges

## Première analyse et programme de la signalétique

### **Analyse du projet**

- Typologies de signalétique
- Relation avec le projet architectural
- Methodologie
- Échelles et fonctions de la signalétique
- Hierarchie de la signalétique
- Sénarii de visite selon usagers
- Première analyse des plans et implantation des objets de signalétique

### **Approche budgétaire**

- Devis de prestation intellectuelle
- Estimation de fabrication et de pose



Cette consultation de signalétique est engagée sous la forme d'un **1% artistique**, ce dont nous sommes ravis, tant le design graphique est rarement abordé au titre d'œuvre.

Cela est fortement inspirant pour nous.

Nous souhaitons ainsi appréhender ce projet de signalétique non pas seulement en fonction des lieux à indiquer mais surtout en regard des **ambiances**, des **flux** et des **usages** dont seront fait chaque espace de cet équipement.

Il nous semble alors important de focaliser notre étude sur la vocation initiale de l'équipement : **le divertissement, la Culture et la recherche**. Mais aussi de considérer en parallèle les différentes circulations dissociées (public visiteur, administratif, logistique) inhérentes au fonctionnement d'un tel équipement. Le dispositif de signalétique sera ainsi pensé en regard de l'intensité et de la nature de chaque type de flux et des circuits qui leur sont associés.

Elle adoptera **un ton ludique ou poétique**, sera **singulière** et tout en restant **efficace**, jouant entre le spectaculaire et l'utile.

## Typologies de signalétique

Après une première étude des plans de l'ensemble et l'analyse de vos préconisations. Plusieurs typologies de signalétique se dégagent d'ores et déjà et seront à développer dans ce projet :

- La **signalétique extérieure** nommera l'équipement et de marquera l'accès au bâtiment. Cela concernera le nom de la médiathèque, le marquage de l'entrée principale ainsi que des entrées secondaires (parking, livraison, logistique, etc). Lorsque que la médiathèque sera fermée, la signalétique délivrera les informations de fonctionnement, voire sa programmation culturelle, et indiquera clairement la zone de retour des livres.

- À l'intérieur, les circulations étant très lisibles, la **signalétique directionnelle** accompagnera simplement chaque visiteur vers sa destination en marquant clairement les différents espaces (lieux spécifiques, pôles, etc), les différents services fonctionnels du bâtiment (Accueil / inscriptions, ascenseurs, casiers, local poussette, sanitaires, etc). Elle délivrera également des informations générales liées à l'usage de cet équipement (fonctionnement, règlement, etc), et accompagnera les circulations avec les étages supérieurs. Le système sera complété par une **signalétique dynamique** (écrans) pour la diffusion de contenus temporaires.

La **signalétique documentaire** précisera les pôles (entités documentaires, domaines et sous-domaines de collection, etc) à cet effet, une hiérarchie des informations sera mise en place et ses différents niveaux étudiés en relation avec le personnel qualifié.

**Le ton général sera ludique et artistique**, les supports de signalétique seront pensés comme des repères, des ponctuations dans l'espace, qui pourront créer de la surprise, du jeu, de la poésie...

Enfin, une **signalétique fonctionnelle** plus légère se déploiera dans les locaux tertiaires et ceux liés à la maintenance du bâtiment (bureaux, salle de réunion, salle de détente, régie, locaux techniques, stockages, locaux ménage, locaux ordures, vestiaires, loges, etc)

Vous trouverez ci-joint une première approche des **échelles** et des **niveaux de signalétique** qu'il faudra prendre en compte dans cette étude.

À titre d'exemple et en guise d'illustration, vous trouverez également un premier inventaire de supports à imaginer. Ces supports sont choisis pour leur **capacités évolutive et économique** et **demandent très peu de maintenance**.

## Relation avec le projet architectural

Cette **architecture est signée**, et la qualité de la réponse apportée par les architectes Ballot & Franck n'est pas à démontrer.

Dans nos projets en général, nous ne pensons pas « la signalétique » comme un élément rajouté à un bâtiment, mais comme **un de ses éléments constitutifs**, qui s'appuie sur son vocabulaire et ses articulations pour en accompagner le fonctionnement.

La conception architecturale de cet ensemble étant très fonctionnelle et fluide, il sera important de **considérer les éléments spatiaux** (façades, portes, plafond, escaliers, ascenseurs, allées, sols...) qui participent naturellement à la signalétique, et peuvent être supports d'informations, ou indicateurs de destination et de circulation.

Chacun des niveaux de signalétique visera à **préciser efficacement l'ensemble du site et du bâtiment** sans les encombrer, ni les dénaturer. Dans son ensemble, et autant que cela sera possible, le dispositif devra faire « corps » avec le site et l'architecture.

Le système graphique s'opérera tant spatialement : par le mode d'accroche et l'implantation des supports d'information, que visuellement : typologies de forme, de format, de matériaux et de graphisme.

Nous avons bien noté les **contraintes d'accroche** dans chaque niveau (pas de suspendu en rez-de-Jardin, pas de perçage sur les murs en chaux, ...), et les besoins de **modularité** de cette signalétique. Notre projet intégrera ces contraintes comme données incontournables du système global, mais aussi, comme

moteur pour la création.

Nous penserons cette signalétique comme un **écosystème** qui pourra se déployer et évoluer facilement. Elle devra contenir sa propre adaptabilité. Dans la problématique de la ludo-médiathèque de Bruges, cette notion d'**adaptabilité** nous paraît essentielle dans la réponse qui sera donnée afin de lui permettre d'exister, d'évoluer et de se déployer au rythme des activités proposées et de l'évolution du projet culturel interne. La mise à jour des supports sera inhérente à leur création.

Enfin, la question de l'**identité visuelle** de cette signalétique, de sa forme graphique (basée sur la charte graphique de la Ville de Bruges) et du design de ses supports est pour nous transversale aux études de chacune des catégories d'informations et de circulations citées précédemment, et sera nourrie du croisement de ces recherches et de séances de travail avec la maîtrise d'ouvrage et la maîtrise d'œuvre.

Aussi, nous sommes tout à fait conscient que cette signalétique, au delà de sa fonction initiale d'animer et de guider, aura une dimension d'accueil et d'accessibilité pour tous...

À ce titre, elle se devra d'être claire et efficace.

## Méthodologie

Notre étude débute par une analyse approfondie du site, des locaux et des différents flux à traiter, afin de dresser un inventaire des informations à délivrer locaux par locaux, et transversalement, sur l'ensemble du site.

Puis, après classement de ces données, nous définirons un ensemble de règles (choix et hiérarchie typographique, grille de calage et de composition, codes couleur, etc) qui seront appliquées à l'ensemble des informations à déployer sur le site. Une fois les principes généraux validés, nous développerons le système sur la totalité des locaux, en travaillant par typologie de circulation et simultanément sur l'ensemble du site.

Lors de la consultation des entreprises pour la fabrication et la pose des éléments de signalétique, nous assisterons la maîtrise d'ouvrage et, une fois les entreprises choisies, nous produirons et transmettrons tous les documents et fichiers informatiques nécessaires à la fabrication des éléments.

Une phase de test et de prototypage sera à prévoir une fois l'entreprise choisie.

Enfin, en phase chantier, nous assurerons le suivi de pose sur site.

Ces phases d'étude seront menées en étroite collaboration avec la maîtrise d'ouvrage et avec la maîtrise d'œuvre.



## Grande échelle

### Nommer

- > Identifier le bâtiment.  
L'enseigne comme un signal urbain.

## Échelle moyenne

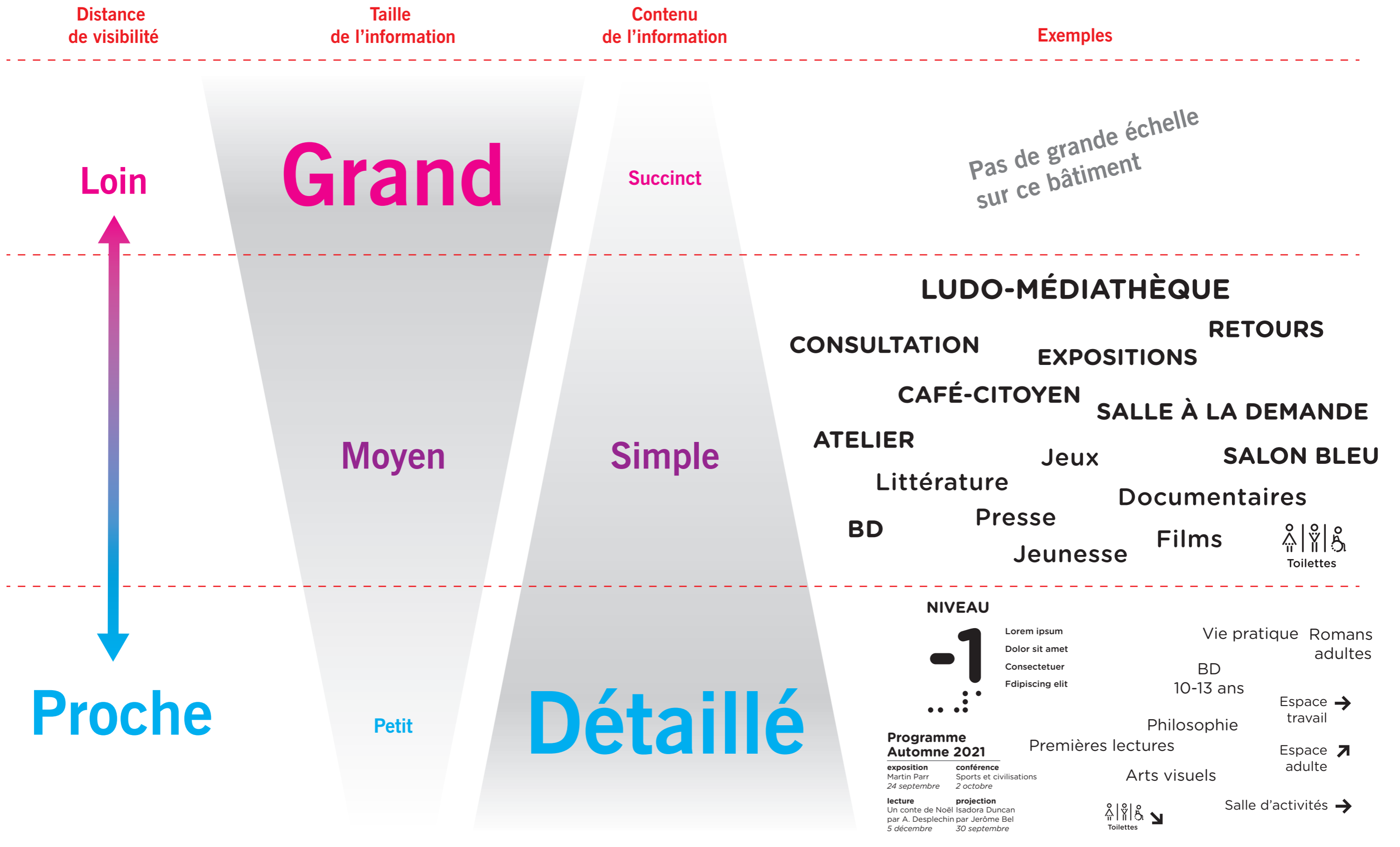
### Guider & identifier

- > Nommer le bâtiment
- > Diriger les visiteurs vers leurs destinations, tant à l'extérieur qu'à l'intérieur du bâtiment.
- > Identifier les services fonctionnels du bâtiment (Accueil / inscriptions, escaliers, ascenseurs, local poussette, sanitaires...)
- > Identifier les offres et usages de la ludo-médiathèque (accès internet, café-citoyen, salle de travail, salle d'activité, workshop, etc)
- > Identifier les espaces dédiés (presse, consultations, prêts, jeux...)

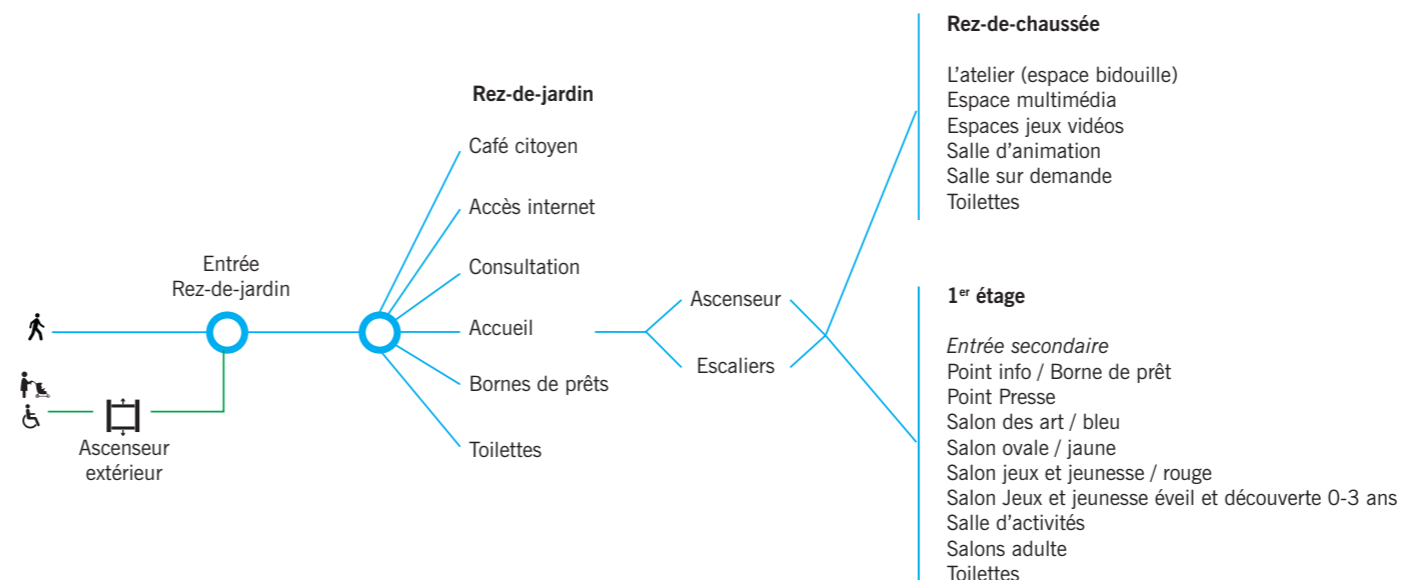
## Petite échelle

### Préciser & informer

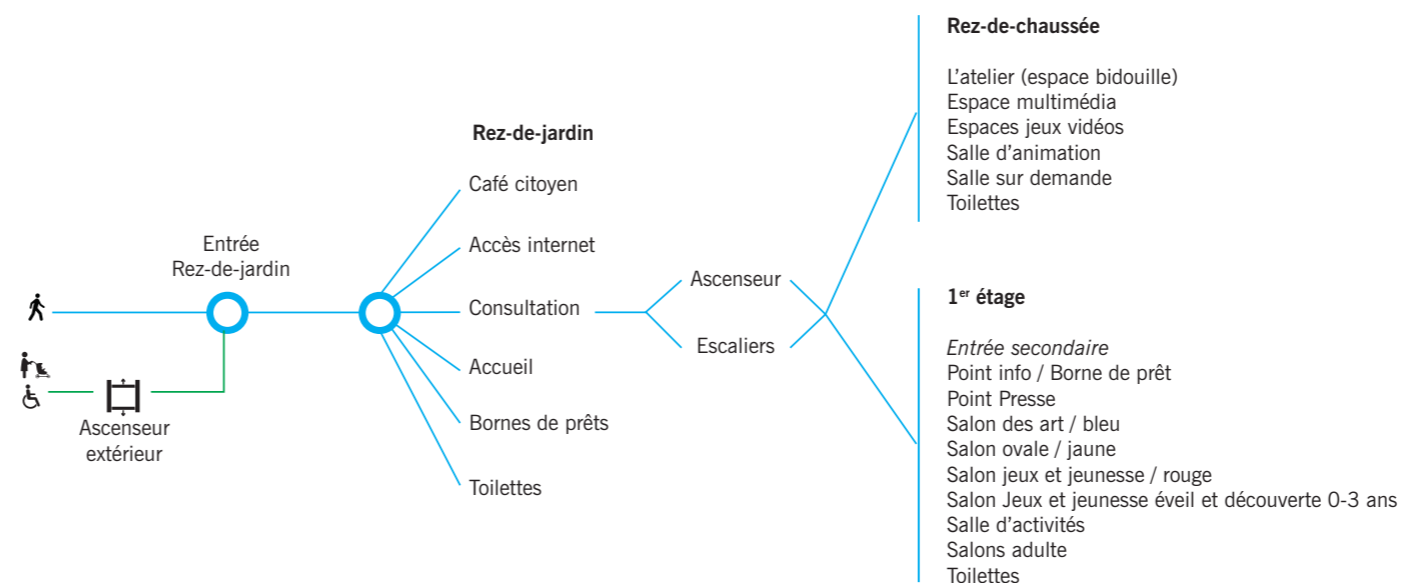
- > Préciser les pôles (entités documentaires, domaines et sous-domaines de collection, ...)
- > Préciser les locaux clos accessibles par le public (salles de travail, ateliers, espaces spécifiques...)
- > Préciser les locaux tertiaires et ceux liés à la maintenance du bâtiment (bureaux, salle de réunion, salle de détente, régie, locaux techniques, réserves, locaux ménage, etc)
- > Informer (programmation, plans de niveaux, communiqués divers, informations réglementaires...)



grand public

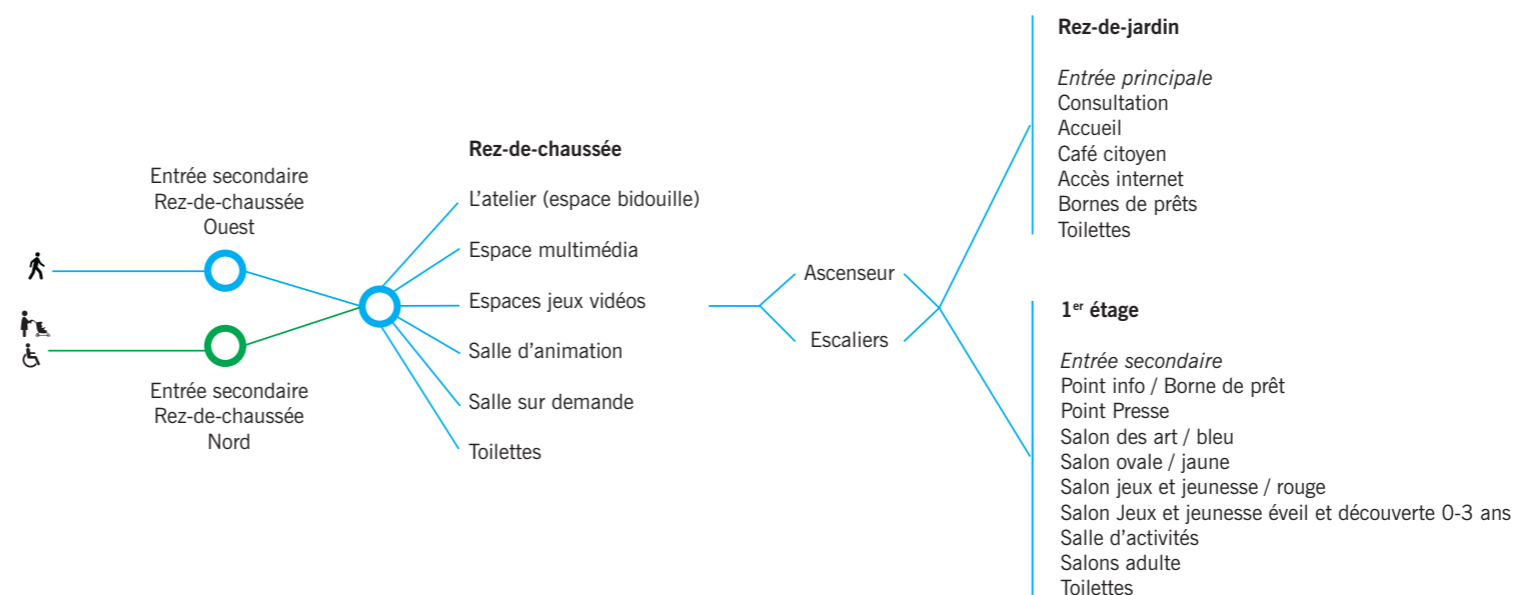


scolaires



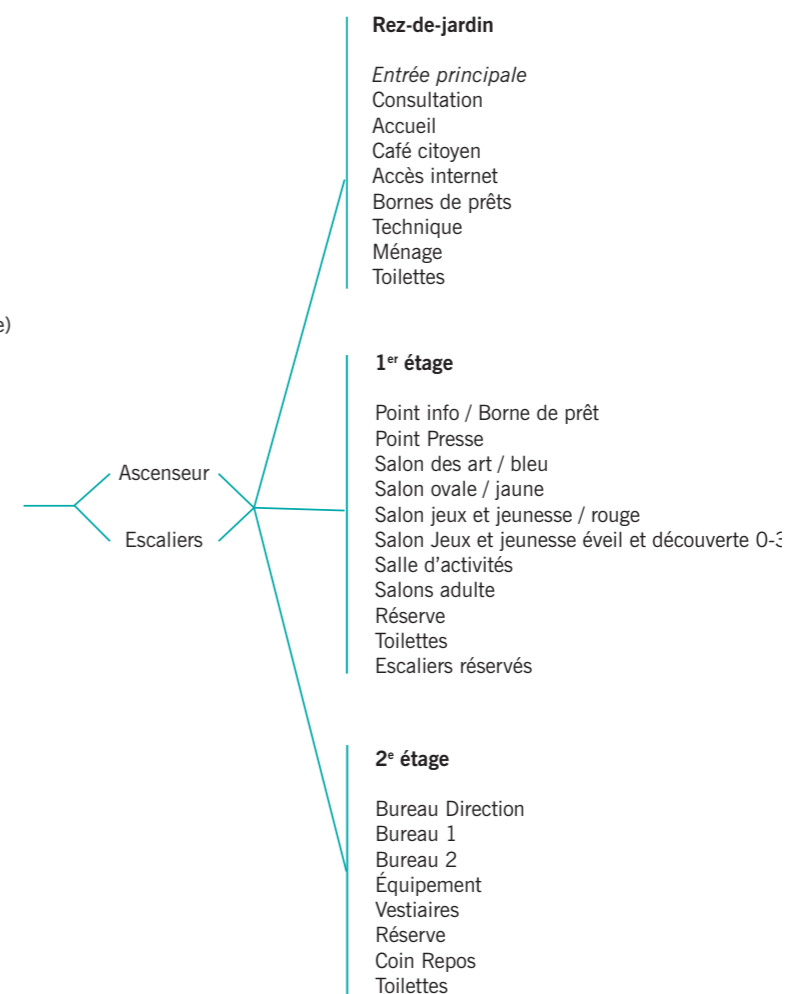
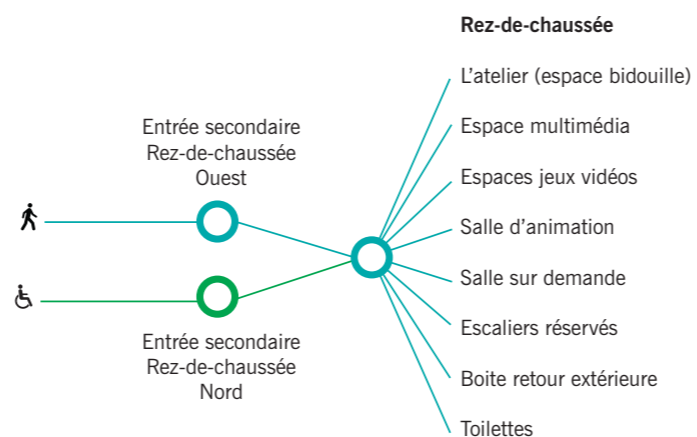
scolaires  
groupes

pendant la fermeture  
du niveau Consultation



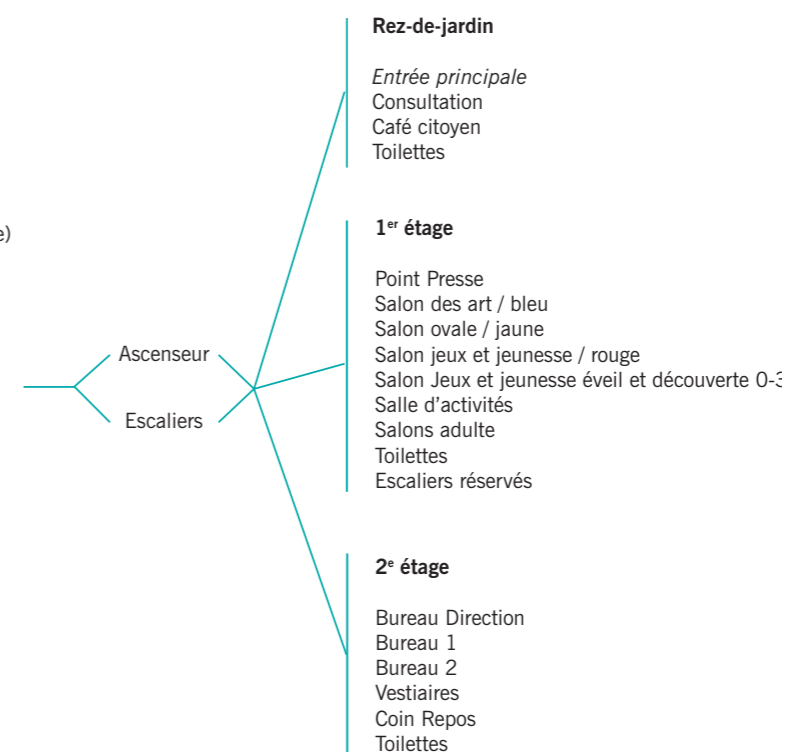
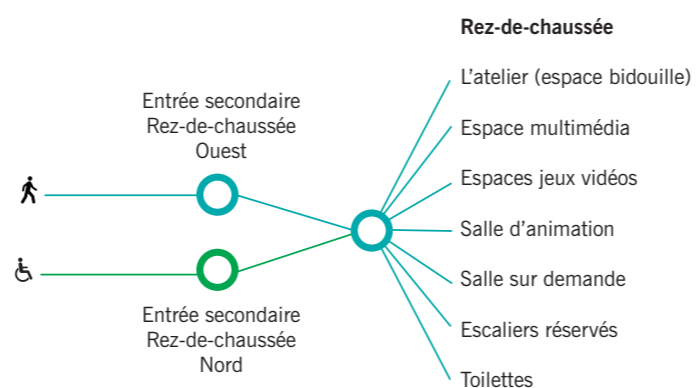
## personnels

- bibliothécaire, ludothécaire, documentaliste, ...
- pédagogique
- administratif
- entretien
- maintenance



## invités

- conférencier
- animateur·trice
- auteur·trice
- artiste
- etc



# Légendes

- Signalétique directionnelle
- ◀ Signalétique de porte
- Signalétique d'espace sur pied (au sol ou mobilier)
- ~ Signalétique de rayonnage
- La créature (sur vitrages)
- .....> Flux usagers
- .....> Flux PMR et poussettes
- .....> Flux Personnels et Logistique

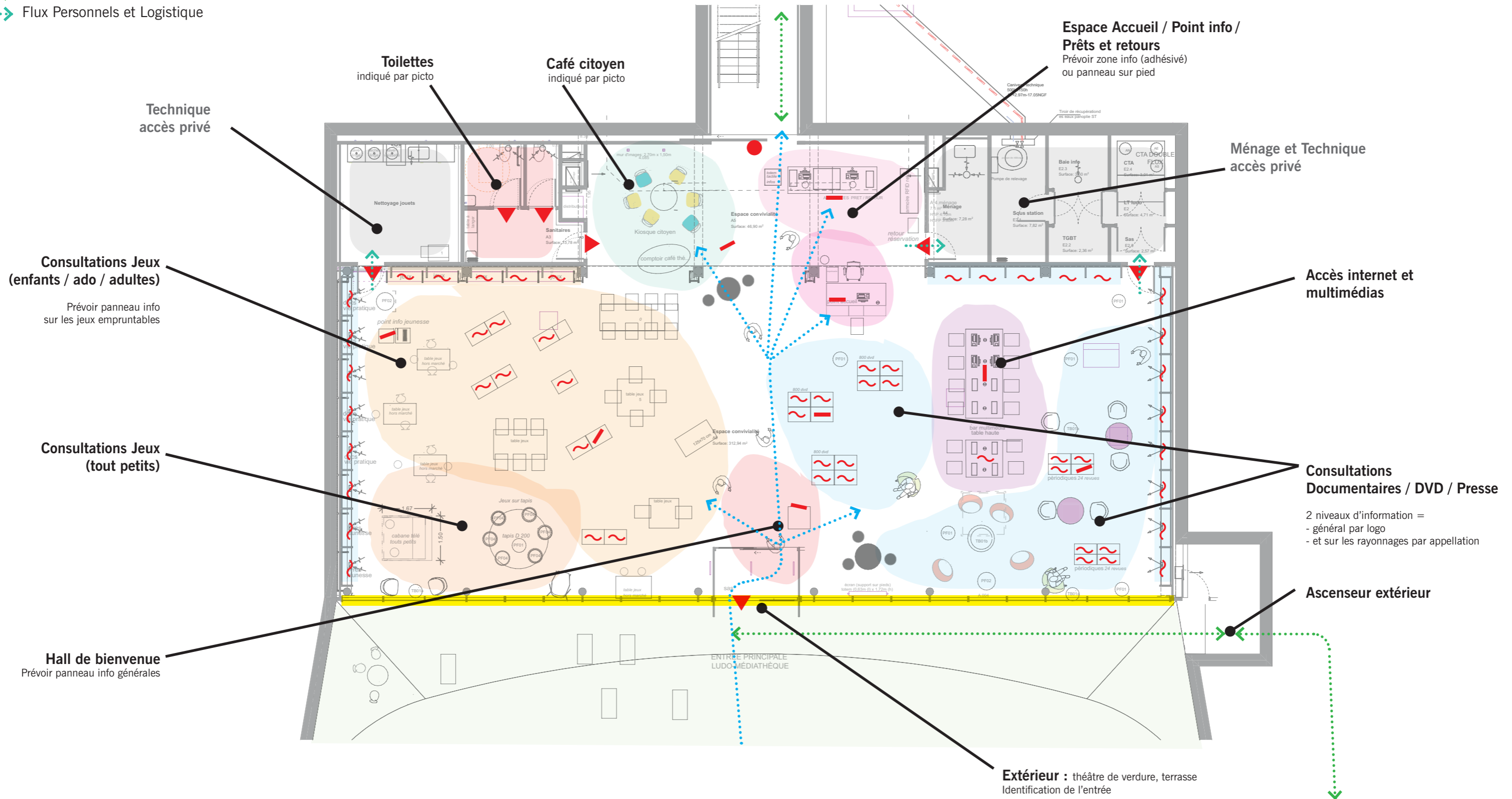
## Ambiance

socialisation flexible / lieu hybride /  
rencontre / partage / vivant / convivial /  
face à la ville

extension / zone chaude  
grand plateau libre  
matériaux modernes  
plafond à caisson

# Analyse des plans et première implantation de la signalétique

Rez-de-jardin - Niveau 0



# Légendes

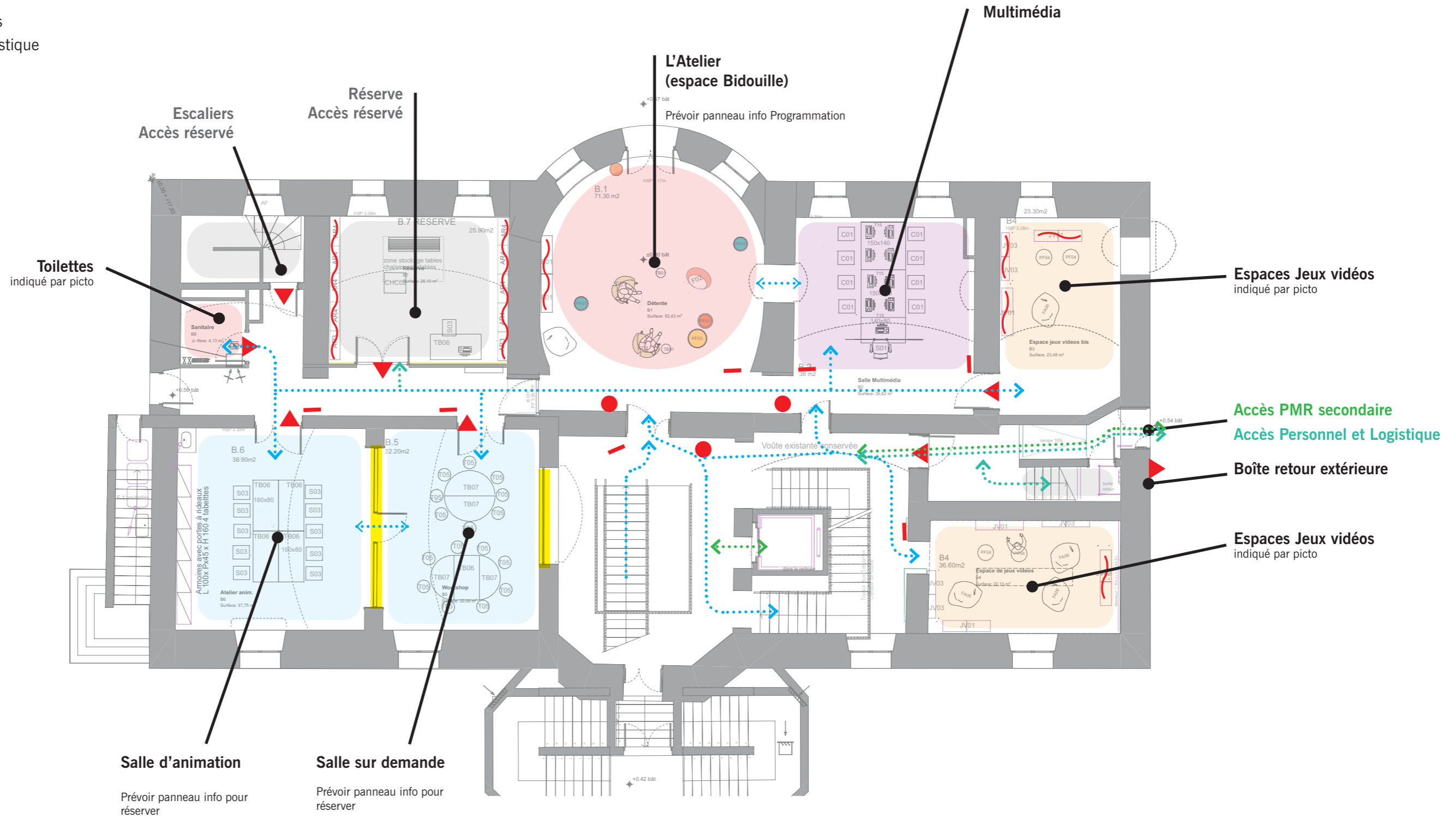
- Signalétique directionnelle (sur mur ou sur pied)
- ◀ Signalétique de porte
- Signalétique d'espace sur pied
- ~ Signalétique de rayonnement
- La créature (sur vitrages)
- Flux usagers
- Flux PMR et poussettes
- Flux Personnels et Logistique

## Ambiance

- espaces voutés / patrimoine
- petits groupes
- ateliers
- intermezzo / zone transitoire
- caves voutées
- matériaux pierre

# Analyse des plans et première implantation de la signalétique

## Rez-de-chaussée - Niveau 1



# Légendes

- Signalétique directionnelle (sur mur ou sur pied)
- ◀ Signalétique de porte
- Signalétique d'espace sur pied
- ~ Signalétique de rayonnage
- La créature (sur vitrages)
- ⋯→ Flux usagers
- ⋯→ Flux PMR et poussettes
- ⋯→ Flux Personnels et Logistique

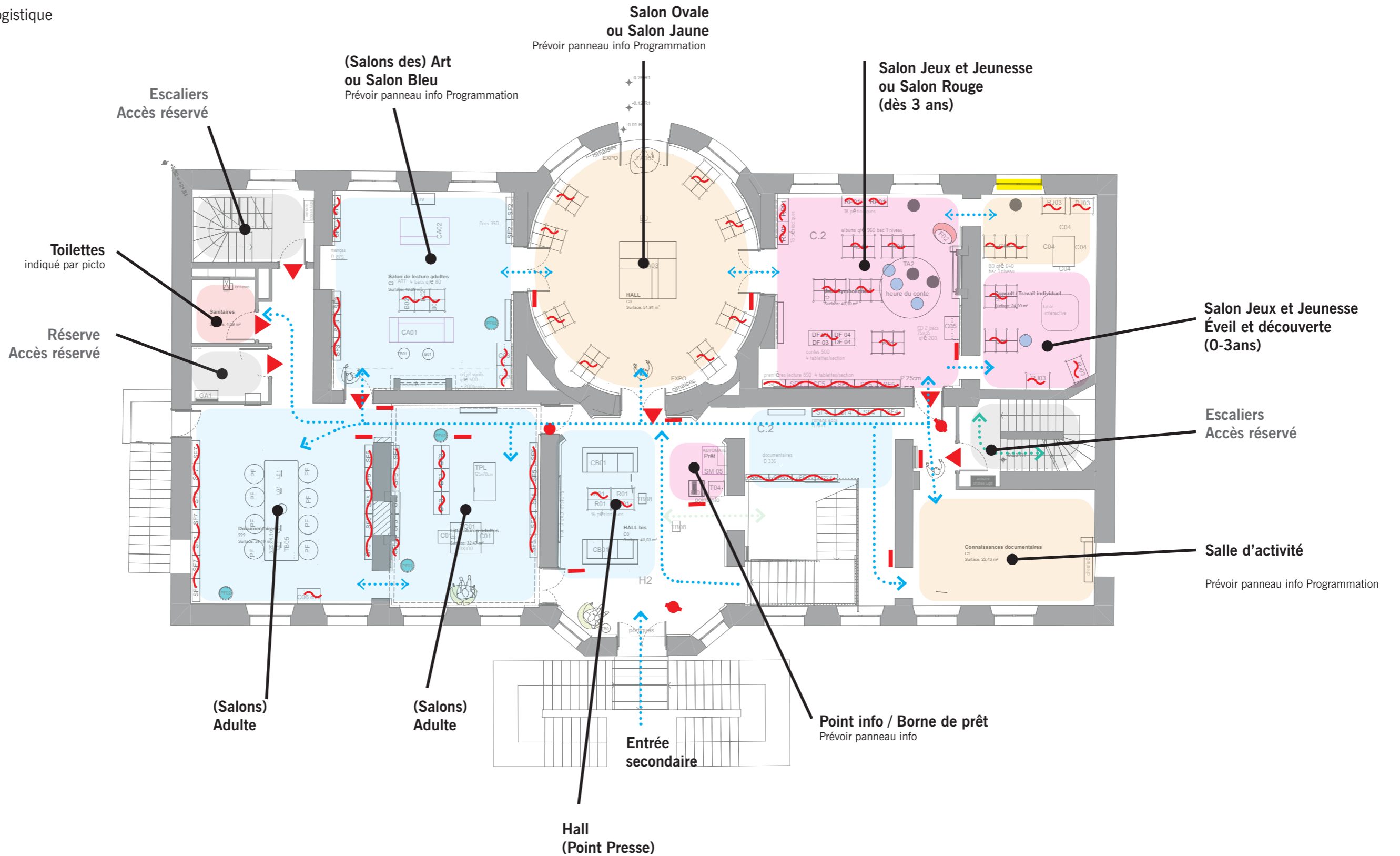
## Ambiance

étage noble  
calme  
consultation / travail  
vue sur le parc

zone froide  
haut de plafond, décor en staff  
matériaux boiseries murales

## Analyse des plans et première implantation de la signalétique

1<sup>er</sup> étage - Niveau 2



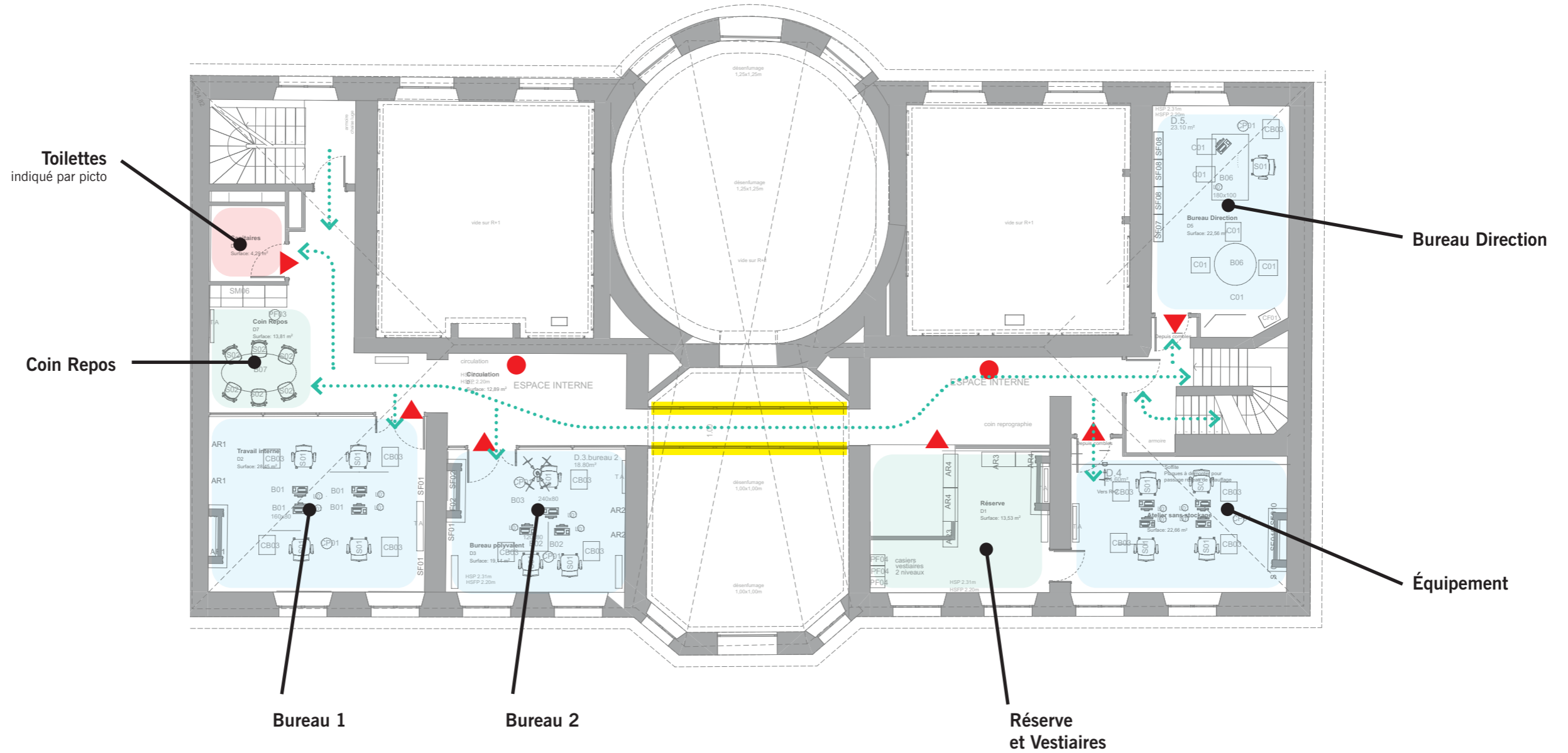


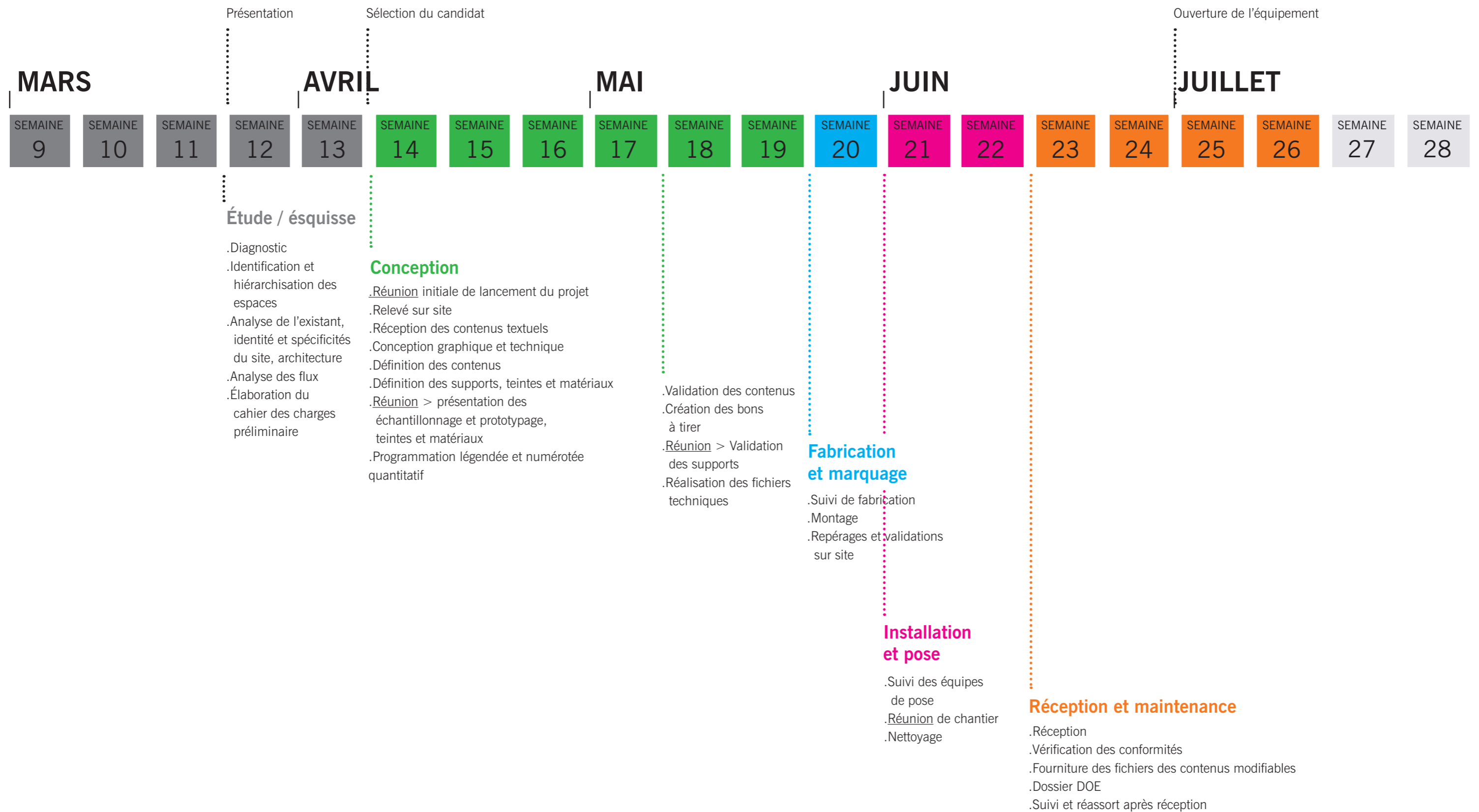
# Légendes

- Signalétique directionnelle (sur mur ou pied)
- ◀ Signalétique de porte
- Signalétique sur pied
- La créature (sur vitrages)
- ⋯➔ Flux du personnel

**Ambiance**  
réservé au personnel  
de la médiathèque  
et aux professionnels

**Analyse des plans  
et première implantation  
de la signalétique**  
2<sup>e</sup> étage - Niveau 3





# Signalétique (principales réalisations de l'Atelier Franck Tallon)



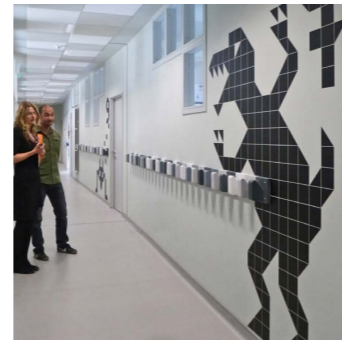
Détails #1 & #2,  
installation artistique,  
Musée des beaux arts  
de Bordeaux



1% artistique Théâtre  
du Quintaou, Anglet (64)  
avec Herault et Arnod  
architectes



Nouvelle université  
de Bordeaux



Groupe scolaire et  
résidence universitaire,  
Saint-Denis (93),  
avec Périphériques  
architectes



Médiathèque La Cabane,  
Sainte-Eulalie (33)  
avec Maryse Axelroux  
architecte



Espace culturel  
Beaumont, La Hague (50),  
avec Périphériques  
architectes



CRR de la Réunion,  
Saint-Paul (La Réunion),  
avec Périphériques  
architectes



Groupe scolaire  
Louis Massignon  
à Casablanca (Maroc)  
avec Kalid Molato  
architecte



Transformation  
de l'ancienne  
gare de Mauléon (64),  
avec Alexandre Lacaze,  
architectes



Siège social de  
la CAF du Bas-Rhin  
à Strasbourg (67),  
avec Feichtinger  
architectes



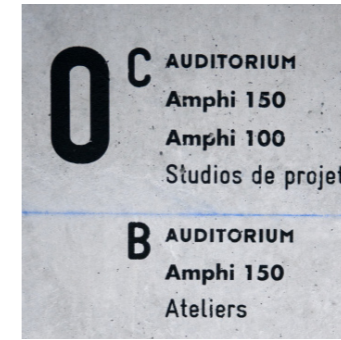
Bâtiment d'Unité de  
chirurgie ambulatoire  
La Pitié Salpêtrière, Paris  
(75)  
avec TLR architectes



Hôpital Robert-Boulin,  
Libourne (33)  
avec Chabannes  
architectes



Stade de Bordeaux  
Atlantique Matmut,  
Bordeaux (33),  
avec Herzog et  
De Meuron architectes



École nationale  
supérieure d'architecture,  
Nantes (44),  
avec Lacaton-Vassal,  
architectes



Caisse des Dépôts, Paris  
(75)  
avec Oriane Deville,  
architecte



Pavillon français  
11<sup>e</sup> biennale  
internationale  
d'architecture de Venise  
(Italie)