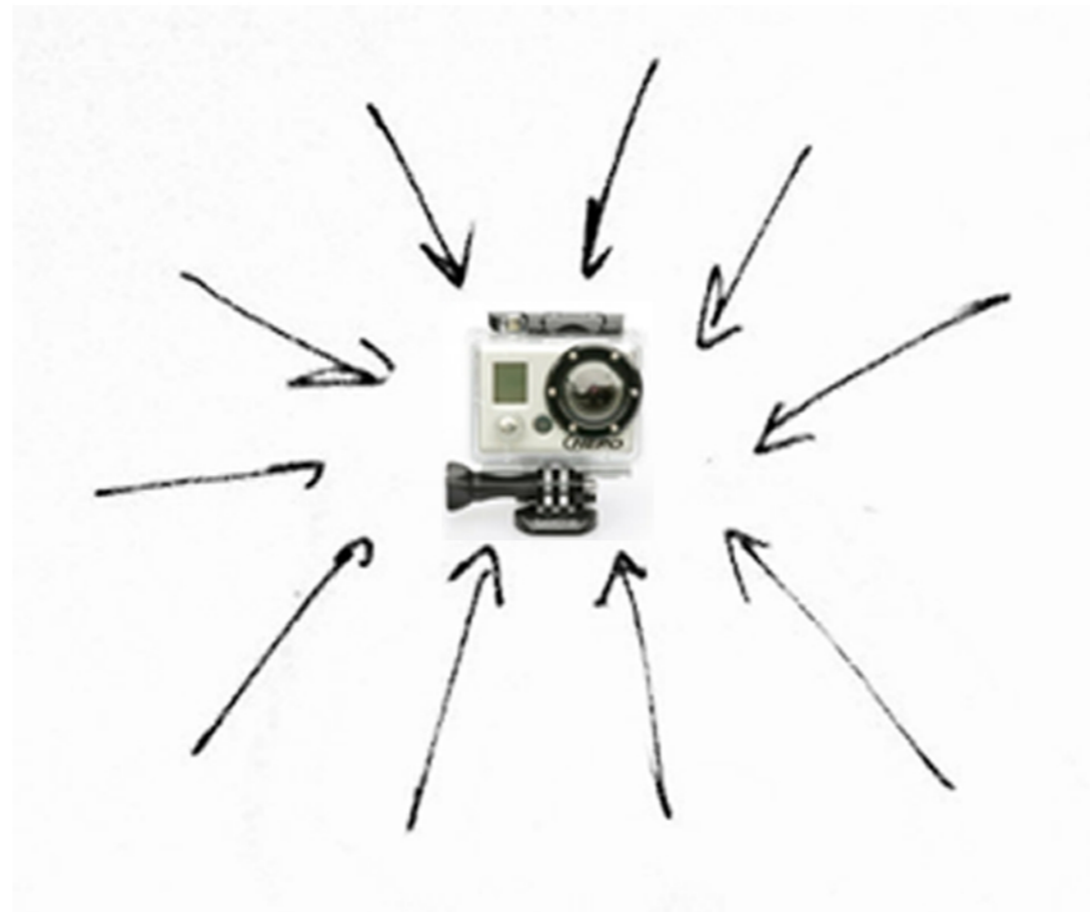
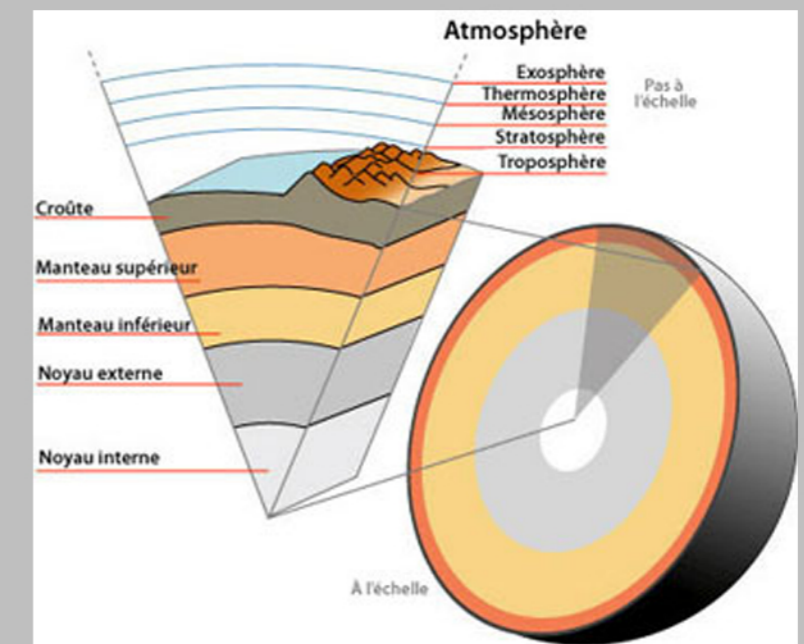


IDÉE DE PRINCIPE

LA CAMÉRA SERAIT PLACÉE AU CENTRE DE LA CRASHBOX, ELLE FONCTIONNE COMME UN AIMANT ET ATTIRE LES MATIÈRES AUTOUR. LA CAMÉRA EST PROTÉGÉE PAR LES DIFFÉRENTES COUCHES DE MATÉRIAUX QUI L'ENTOURENT, PENDANT LA DESTRUCTION DU BÂTIMENT, LA CRASHBOX SE FORME OU SE DÉFORME ET DEVIENT ENSUITE UN OBJET DE MÉMOIRE. ELLE GARDE LA TRACE DE LA DESTRUCTION.



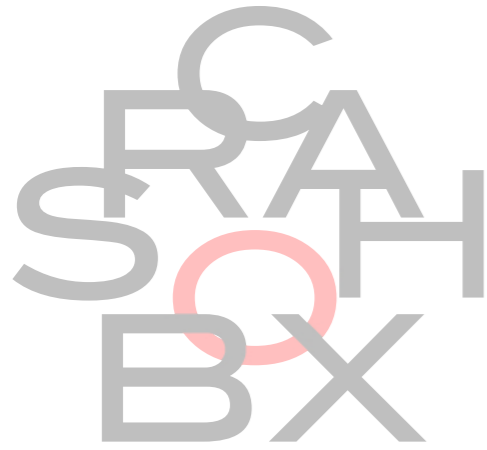
RÉFÉRENCE AU CENTRE DE LA TERRE



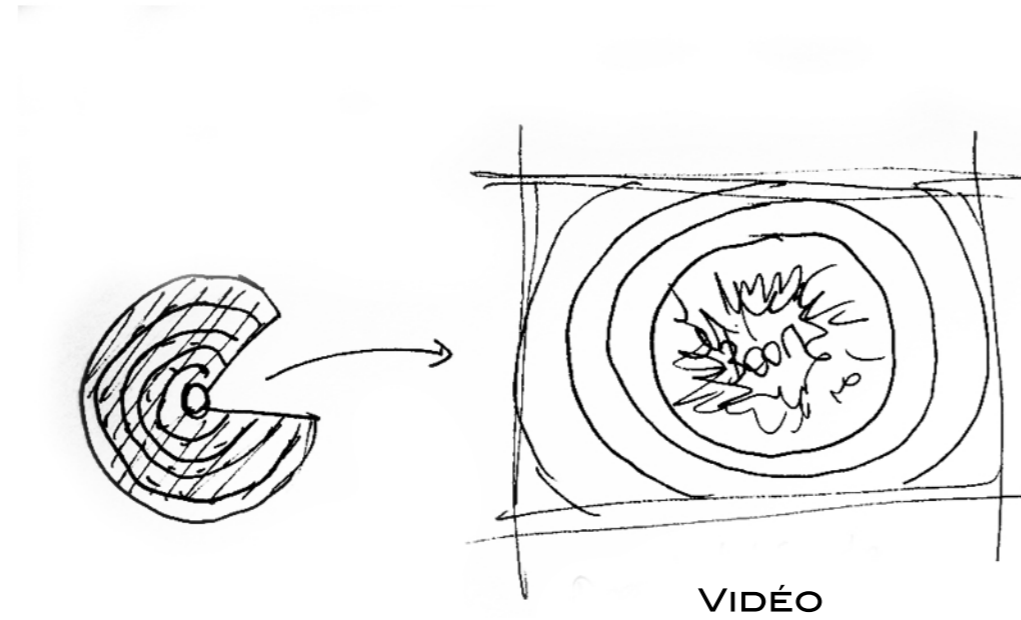
ATTRACTION

MÉMOIRE

DENSITÉ



PISTE 1 DÉFORMATION



LA CAMERA EST PROTÉGÉE AU CENTRE PAR UNE ACCUMULATION DE MOUSSES DE DIFFÉRENTES DENSITÉS.

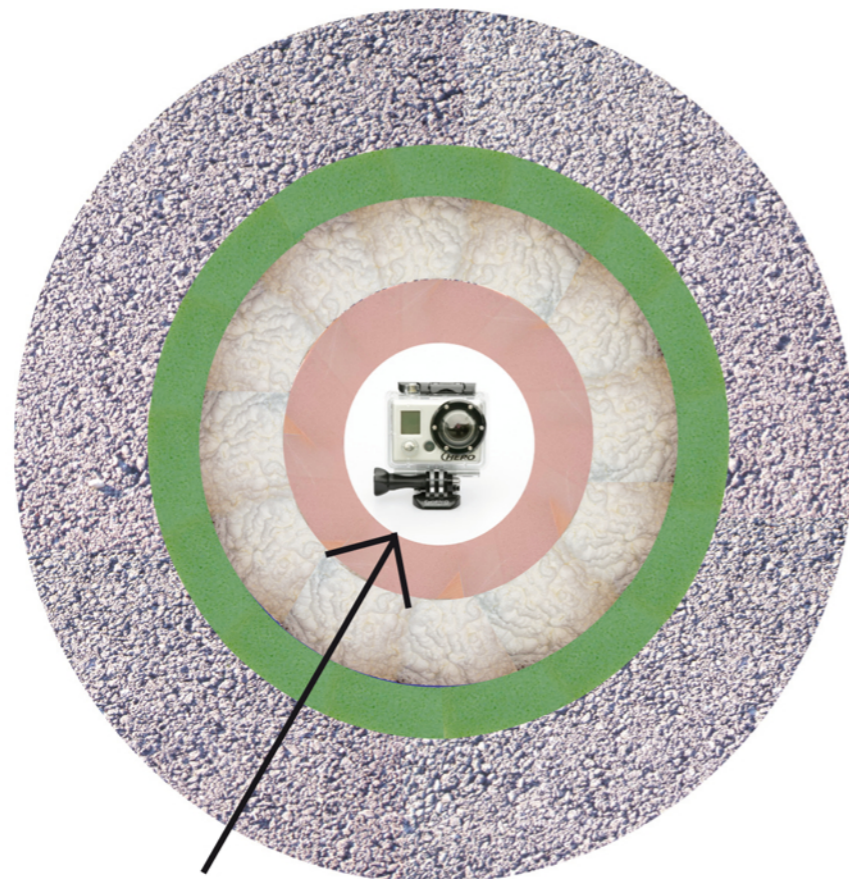
LA CRASHBOX FORME ALORS UNE SPHÈRE À GRANDE ÉCHELLE QUI PERMETTRAIT DE LA RETROUVER PLUS FACILEMENT.

DURANT LA DÉMOLITION DU BÂTIMENT, LA CRASHBOX SE DÉFORME.

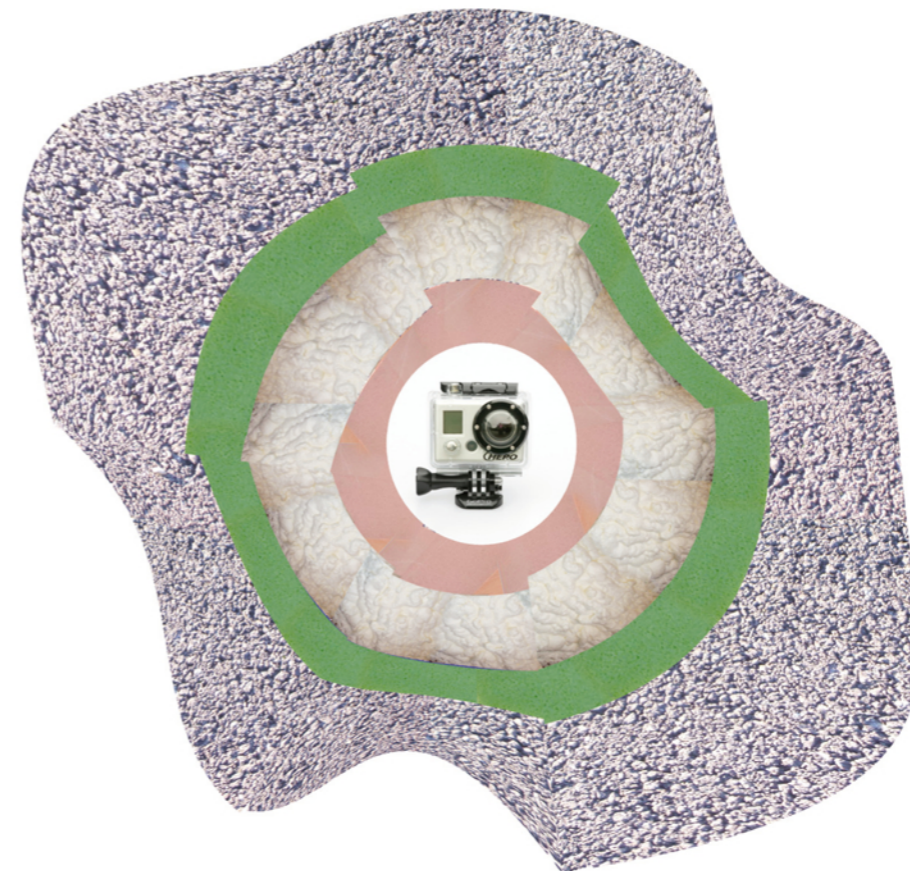
ON DOIT ALORS COUPER LA CRASHBOX EN DEUX POUR EN SORTIR LA CAMÉRA.

L'OBJET PEUT ÊTRE CONSERVÉ ET GARDE LES TRACES DE LA DÉMOLITION

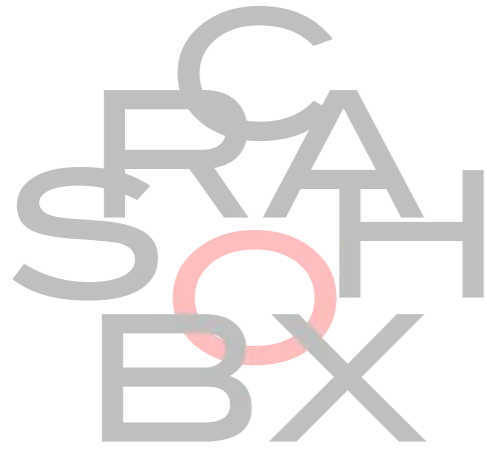
AVANT



APRES

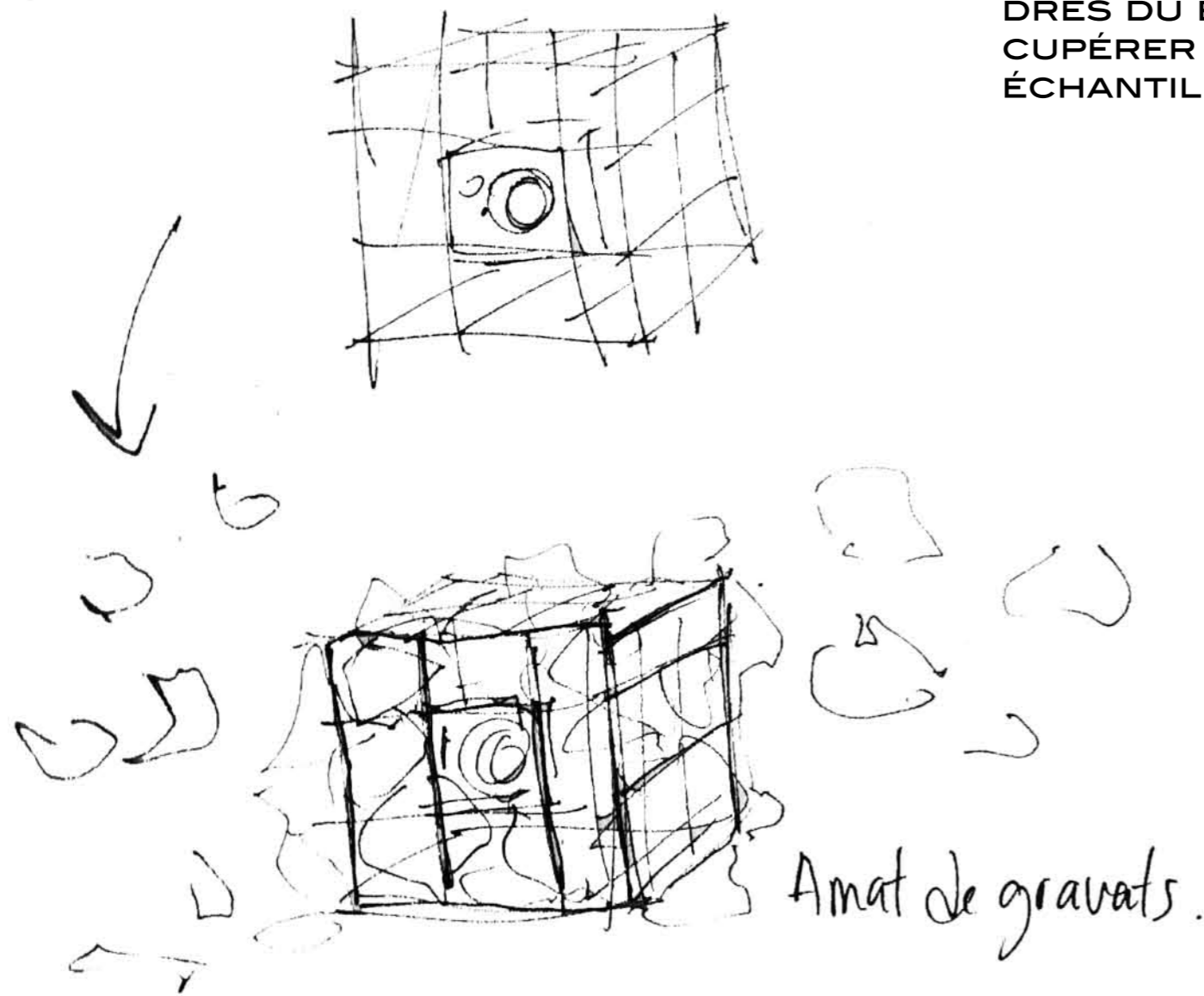


DENSITÉ DES MOUSSES PLUS FORTE AU CENTRE



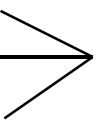
PISTE 2 L'AGRÉGATION

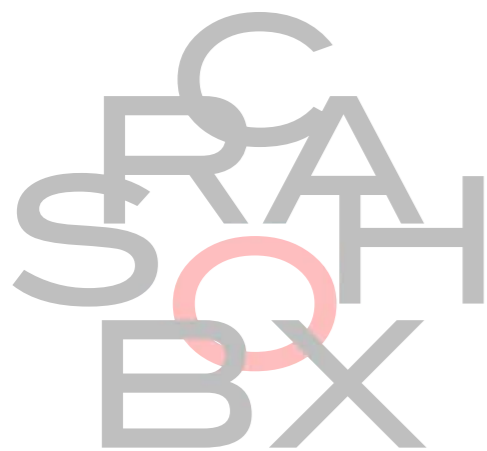
LA CRASHBOX COMME UN AIMANT QUI ATTIRE LES AGRÉGATS DE BÉTON ET FERRAILLE DU BÂTIMENT DÉTRUIT. ELLE SE CONSTITUE, SE CRÉE, PAR LA DESTRUCTION DU BÂTIMENT. LA DÉMOLITION ENGENDRE LA CRÉATION DE QUELQUE CHOSE DE NOUVEAU (REF. BIG BANG). PENDANT LA DÉMOLITION, LA CRASHBOX EST UNE OEUVRE CAMÉLÉON PARMIS LES DÉBRIS. APRÈS LA DÉMOLITION, ELLE SE FAIT OEUVRE "MÉMORIAL", UNE SORTE D'URNE QUI RASSEMBLERAIT LES CENDRES DU BÂTIMENT DISPARU... SAUVER LE BÂTIMENT ? RÉCUPÉRER LES MORCEAUX ? LA CRASHBOX COMME UN ÉCHANTILLON SOUVENIR DU BÂTIMENT.



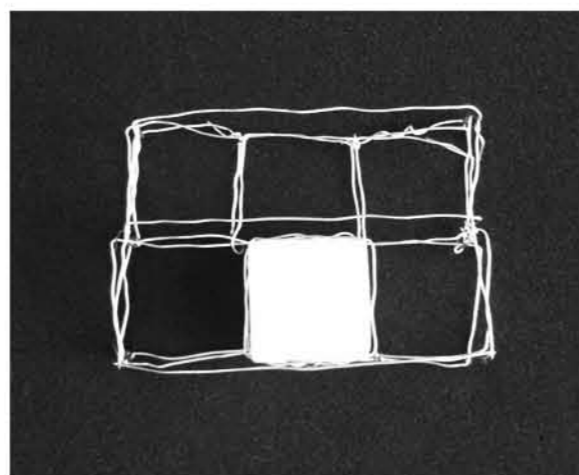
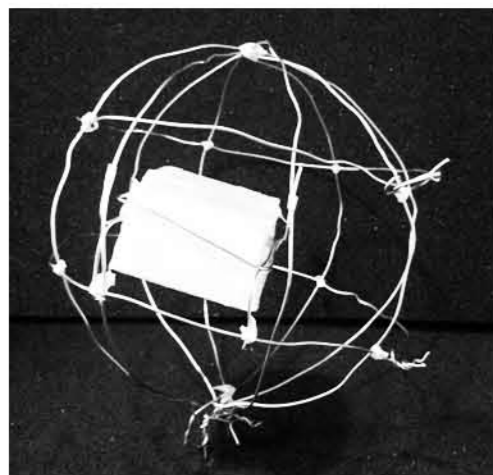
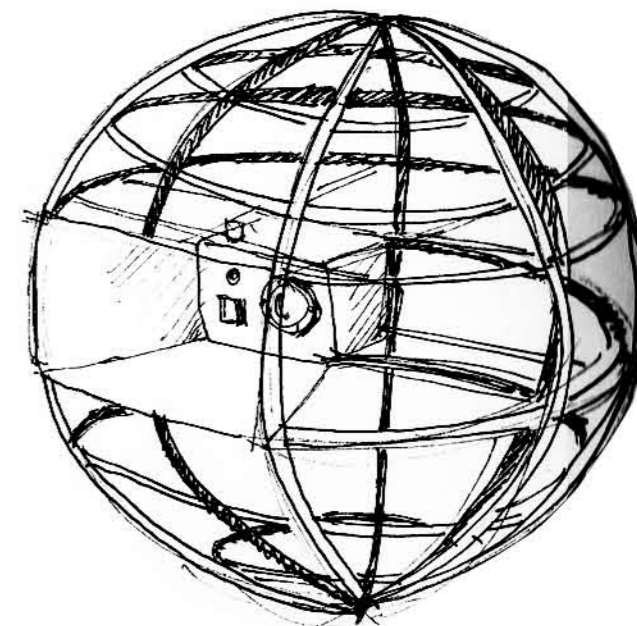
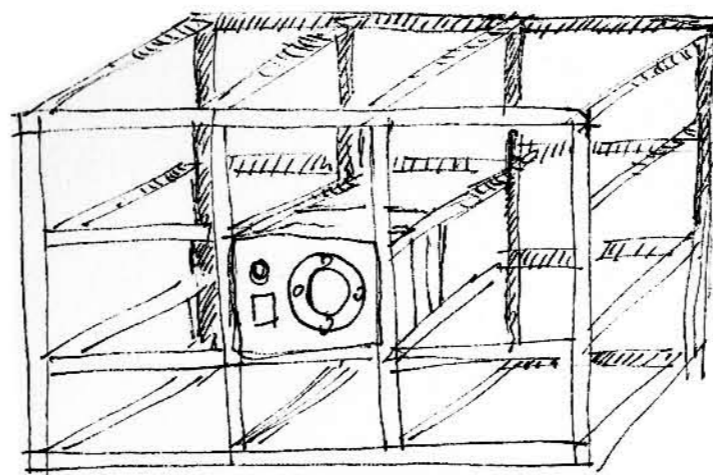
RÉFÉRENCE
CHRIS BURDEN
MEDUSA'S HEAD 1990



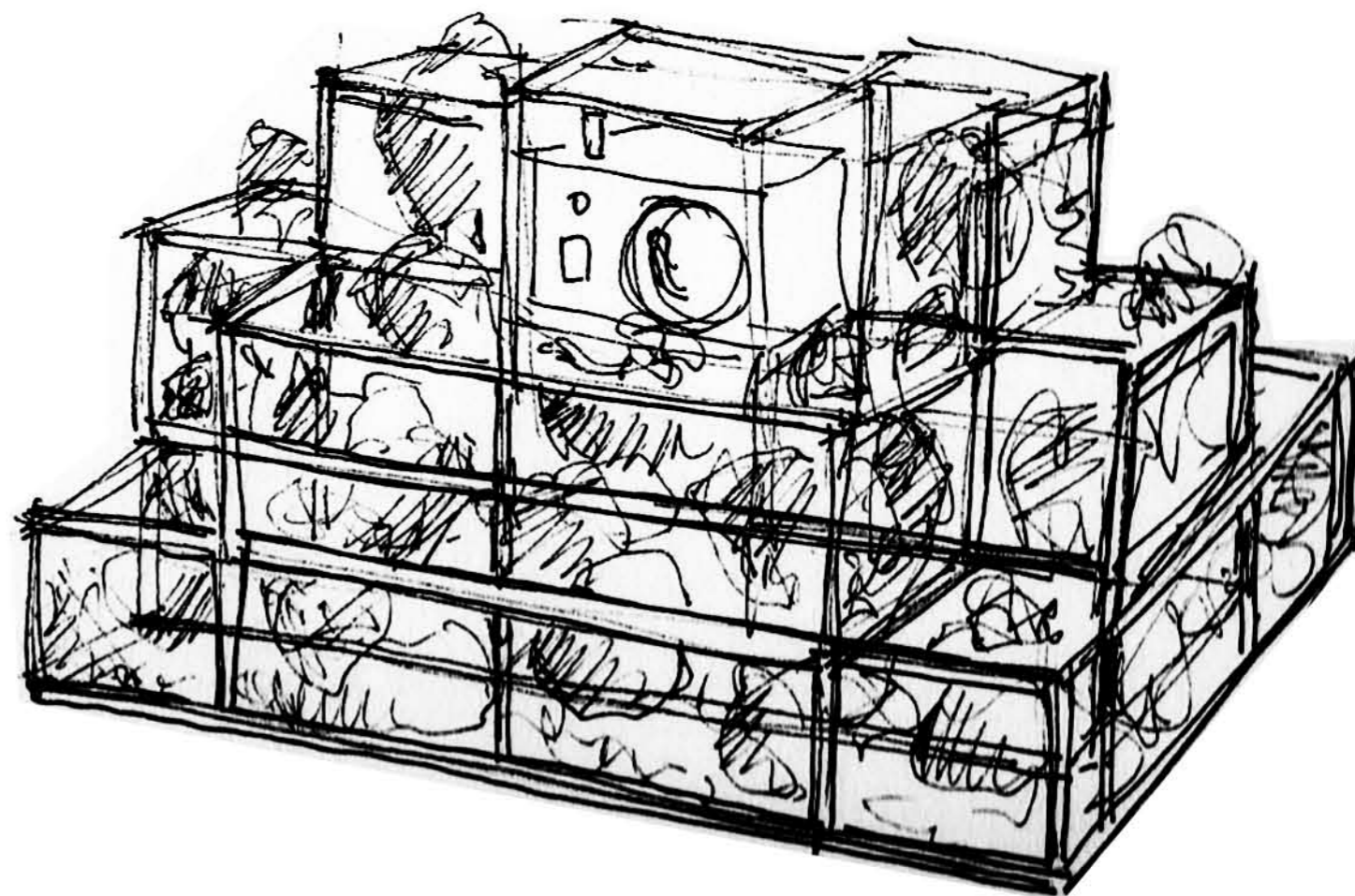


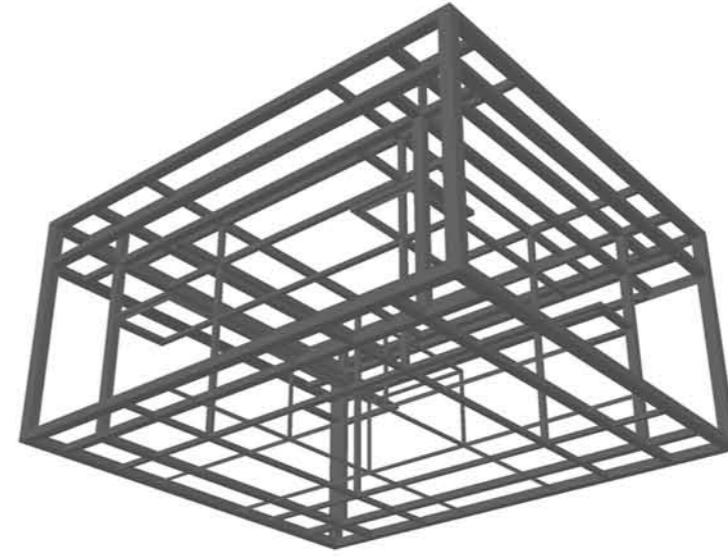
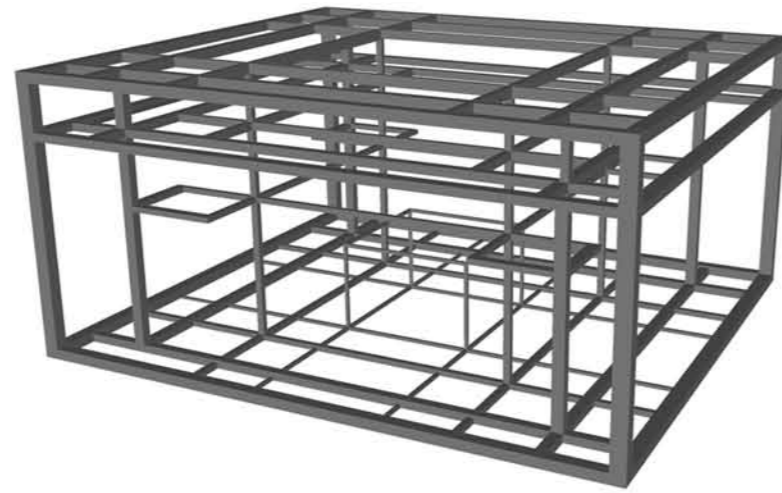
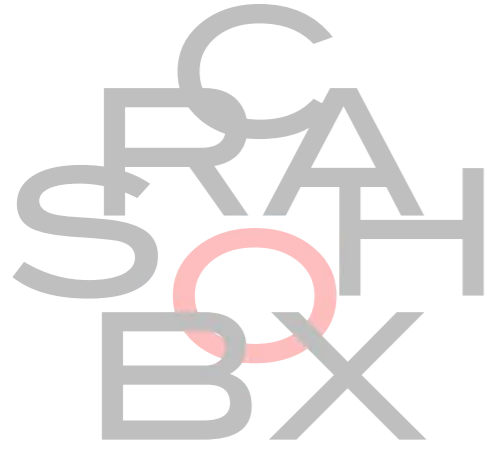


CROQUIS D'INTENTION



LA CRASH BOX EST CONSTITUÉE D'UNE STRUCTURE ÉVIDÉE QUI PROTÈGE LA CAMÉRA. IL POURRAIT S'AGIR D'UN TREILLIS EN ACIER SOUDÉ, MATÉRIAUX RÉSISTANT QUI RAPPELLE LE FERRAILLAGE DES MURS DU BATIMENT.



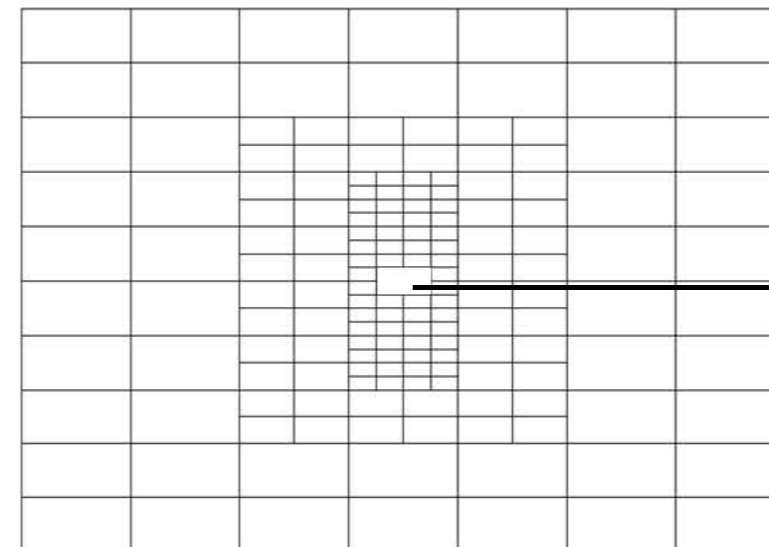
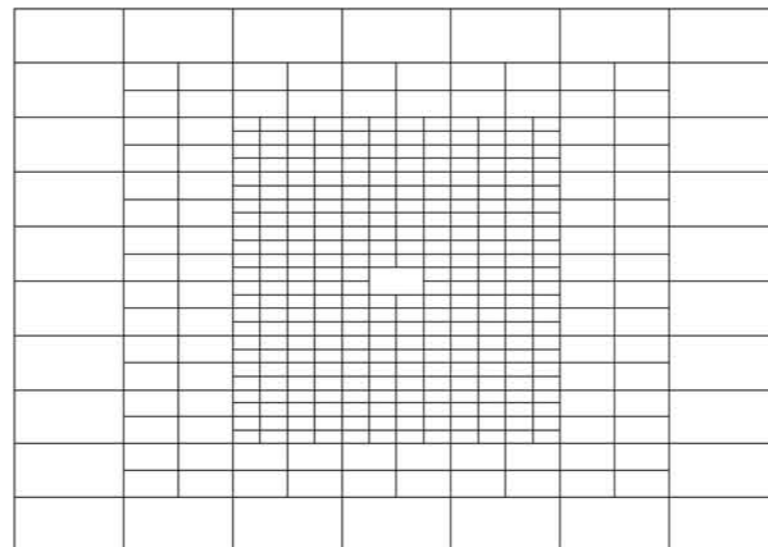
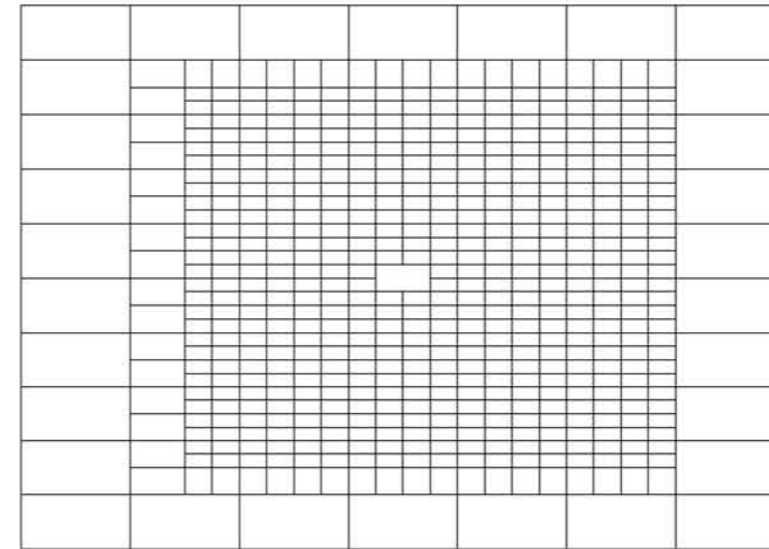
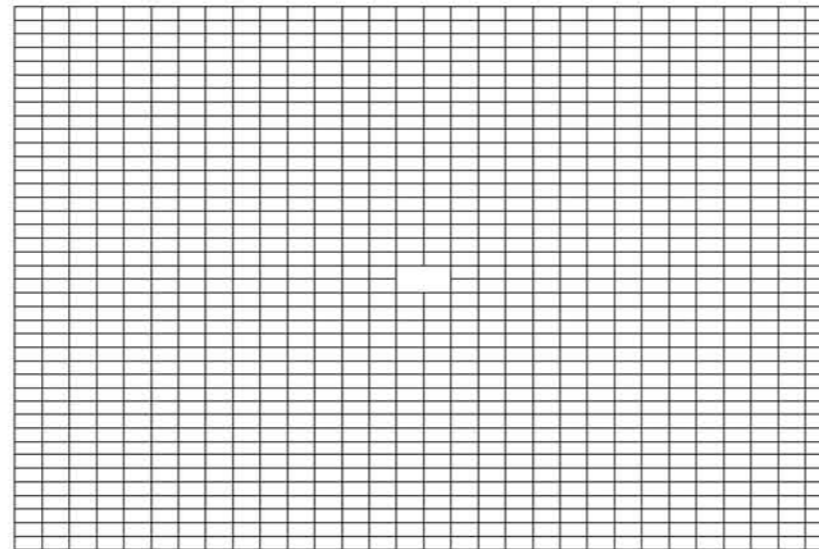


RECHERCHE D'UNE TRAME

LA TRAME EST DÉFINIE PAR TROIS DIMENSIONS, PROPORTIONNELLES AUX DIMENSIONS DE LA CAMÉRA.

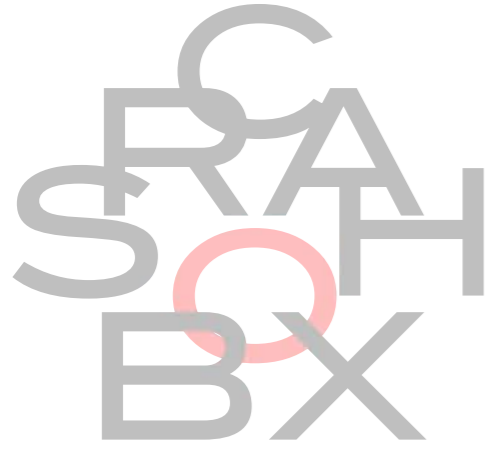
3x6x4,2 CM
6x12x8,4 CM
12x24x16,8CM

CES TROIS GABARIS DE TREILLIS D'ACIER SOUDÉ PERMETTENT DE FILTRER LES DÉBRIS POUR PROTÉGER LA CAMÉRA, TOUT EN LES LAISSANT S'INCRUSTER DANS LA CRASHBOX.

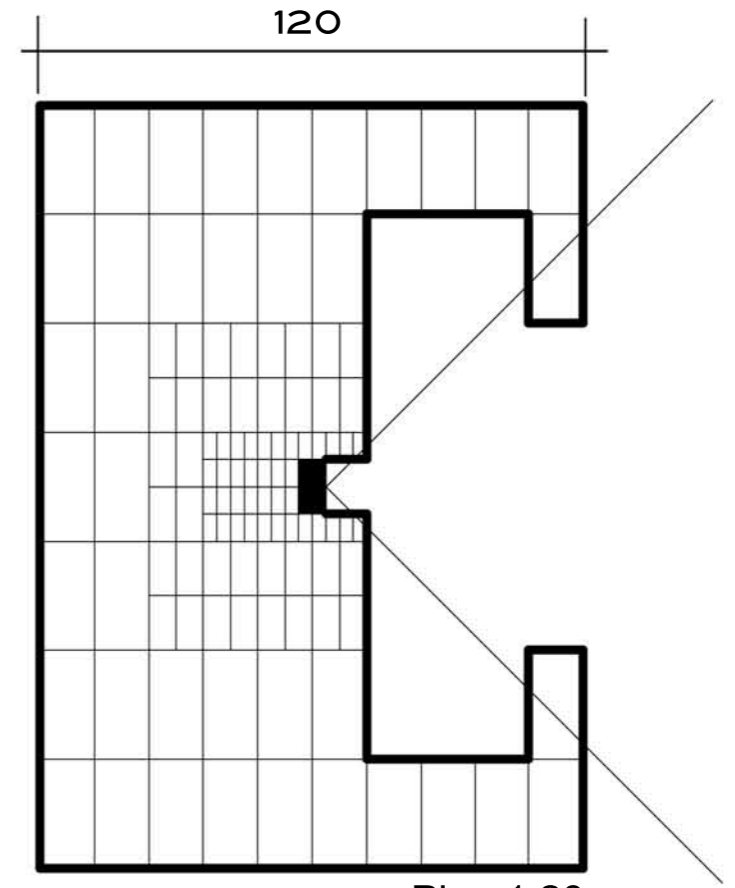
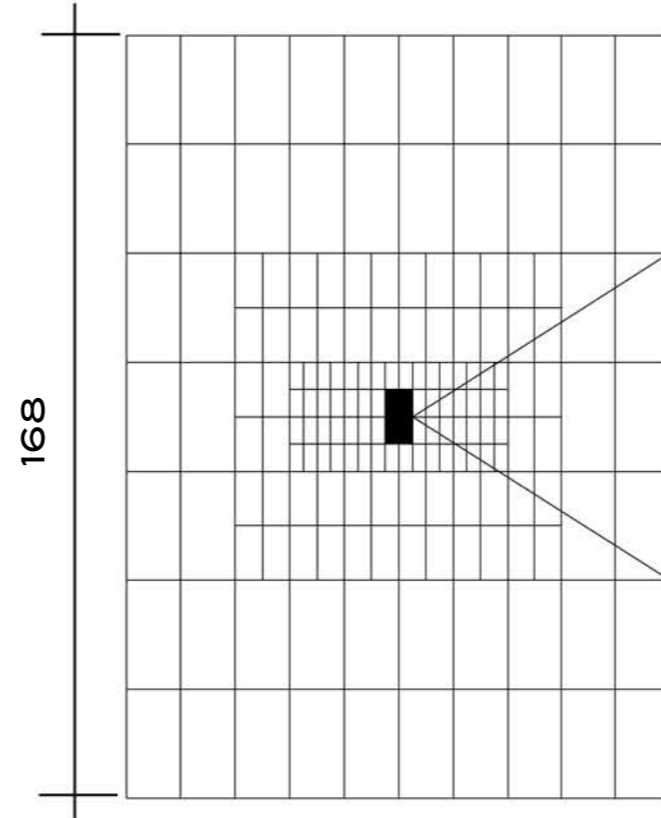


EMPLACEMENT
DE LA CAMÉRA

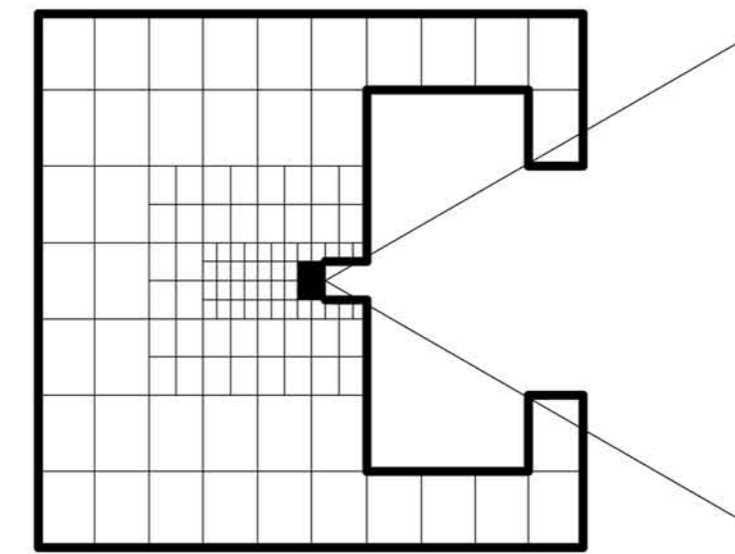
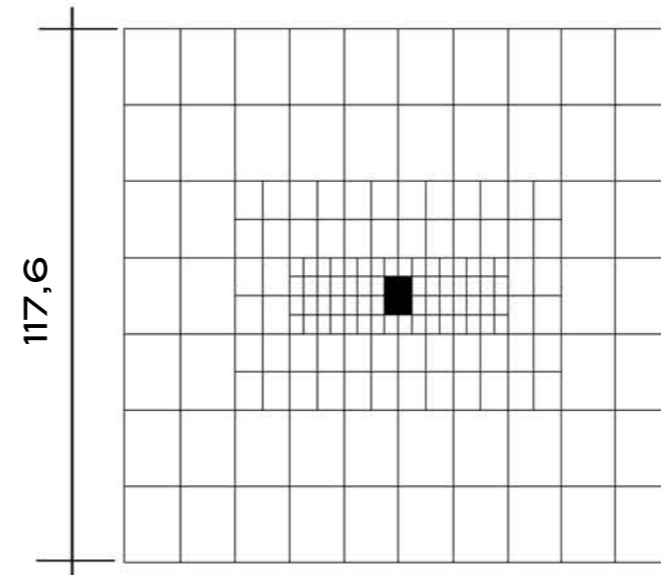
CHOIX FINAL



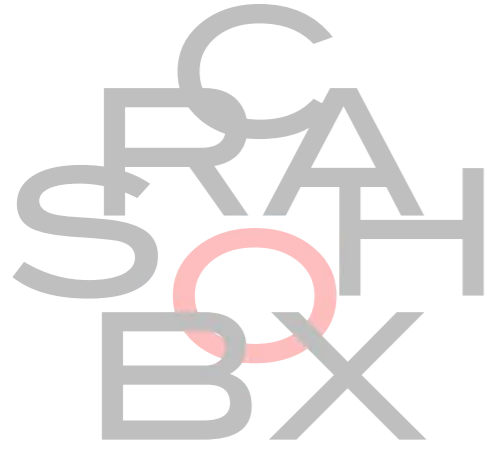
DESSINS D'AVANT PROJET



Plan 1:20



Coupe 1:20



VIDÉO EXPÉRIMENTALE

LA CRASH BOX SE CRÉE PAR LA DESTRUCTION DU BÂTIMENT. EN MONTANT LA VIDEO À L'ENVERS, ON VOIT LE BÂTIMENT SE RECONSTITUER ALORS QUE LA CRASH BOX SE DESINTEGRE. POUR CETTE EXPÉRIMENTATION, ON ASSISTE À LA RECONSTITUTION DE MORCEAUX DE SUCRE. LES GOUTTES DE CARAMELS ABSORBÉES PEUVENT ÉGALEMENT NOUS FAIRE PENSER AUX AGRÉGATS ATTIRÉS PAR LA CRASHBOX.

