

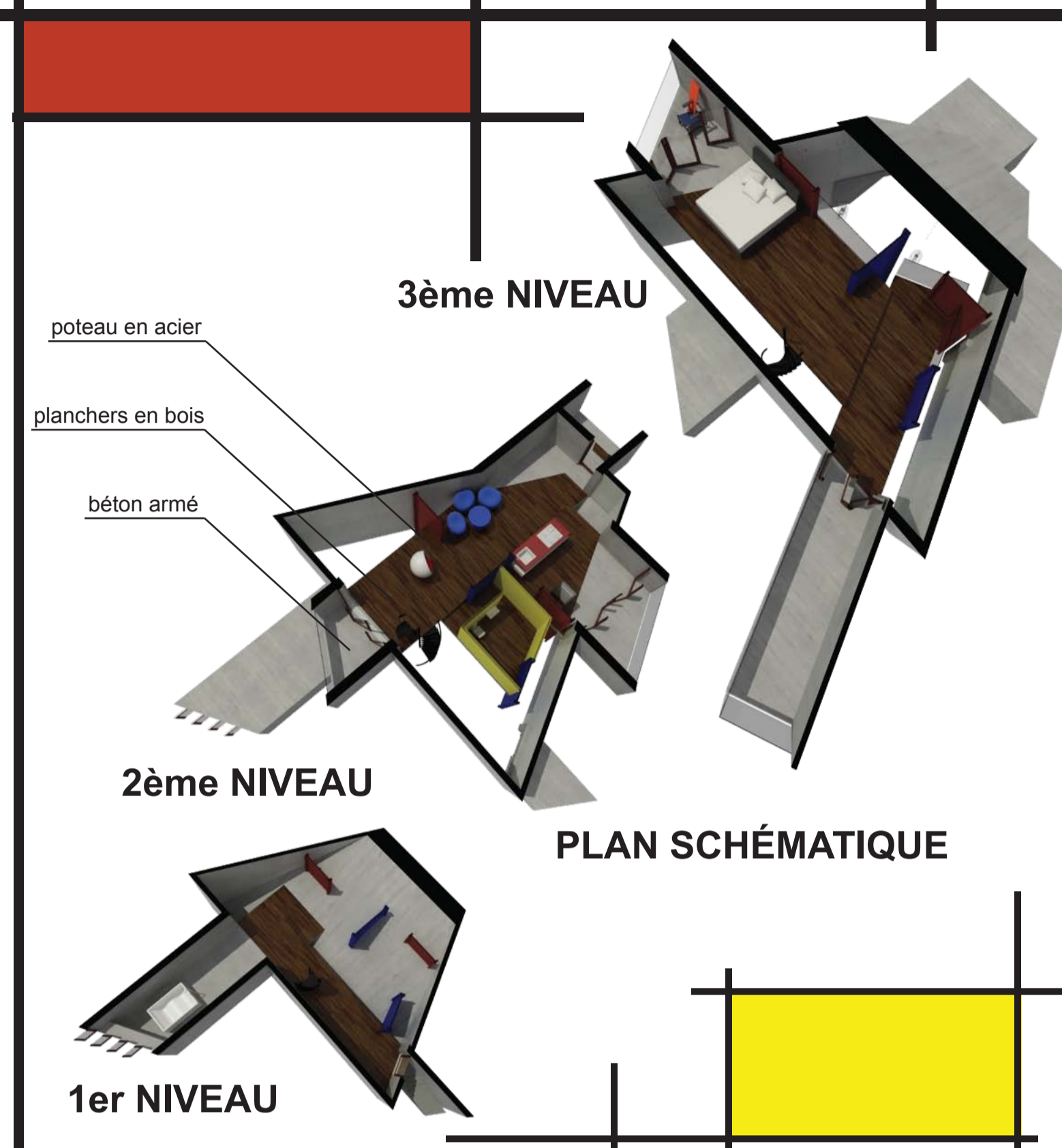
AINSI HABITAIT ZARATHOUSTRA

SOYEZ VOTRE PROPRE SOURCE D'INSPIRATION !

henrique stabile - UNIVERSITÉ LAVAL



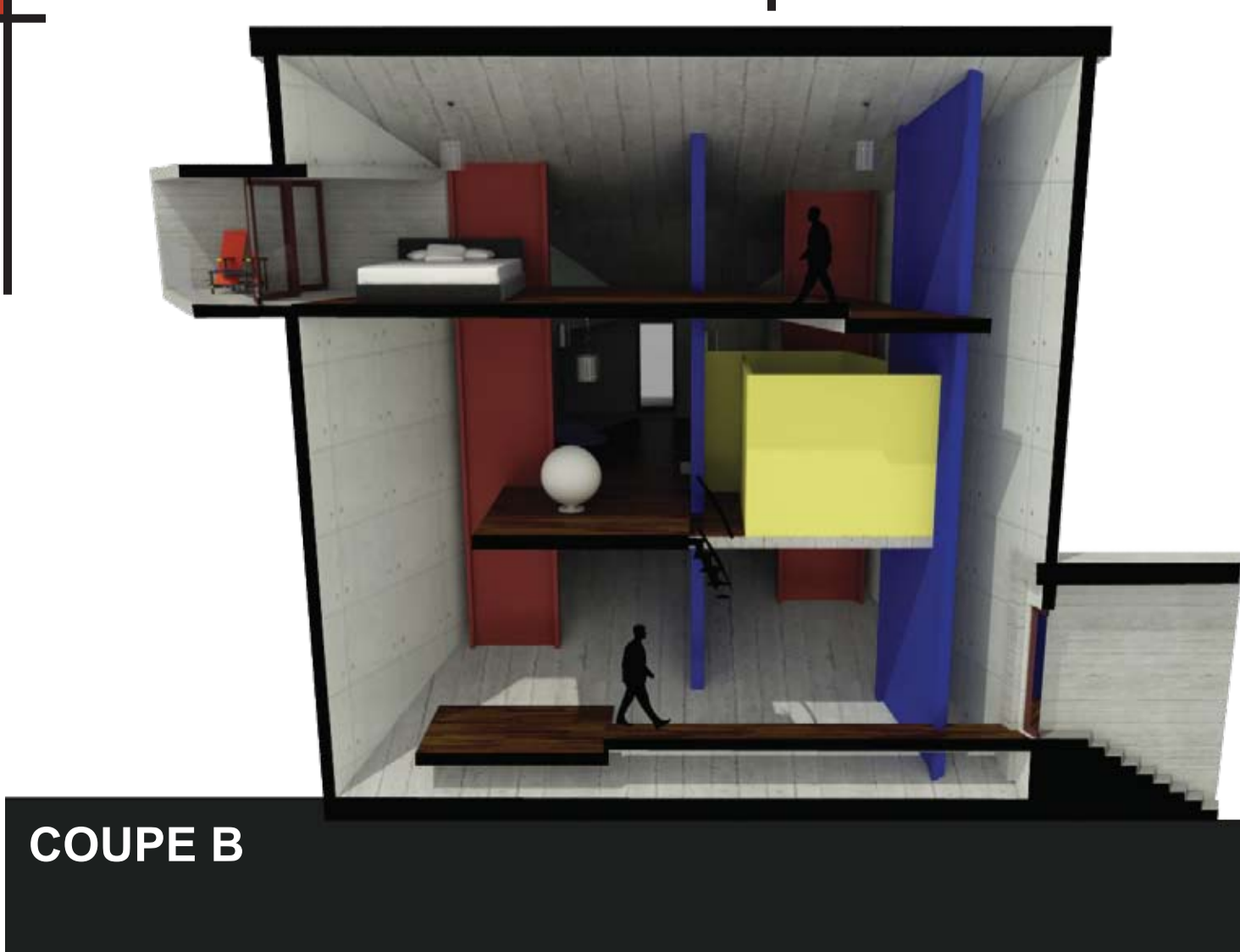
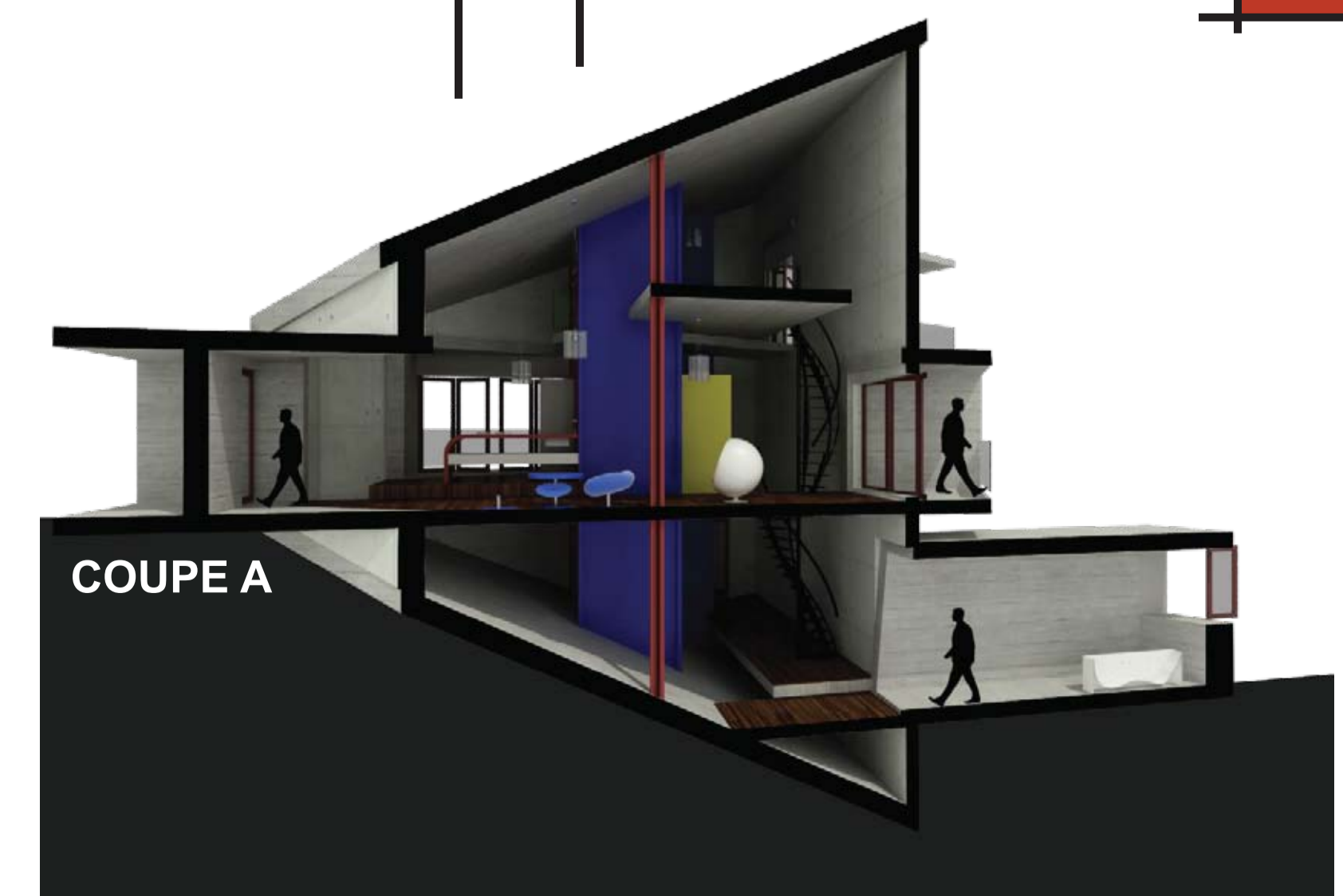
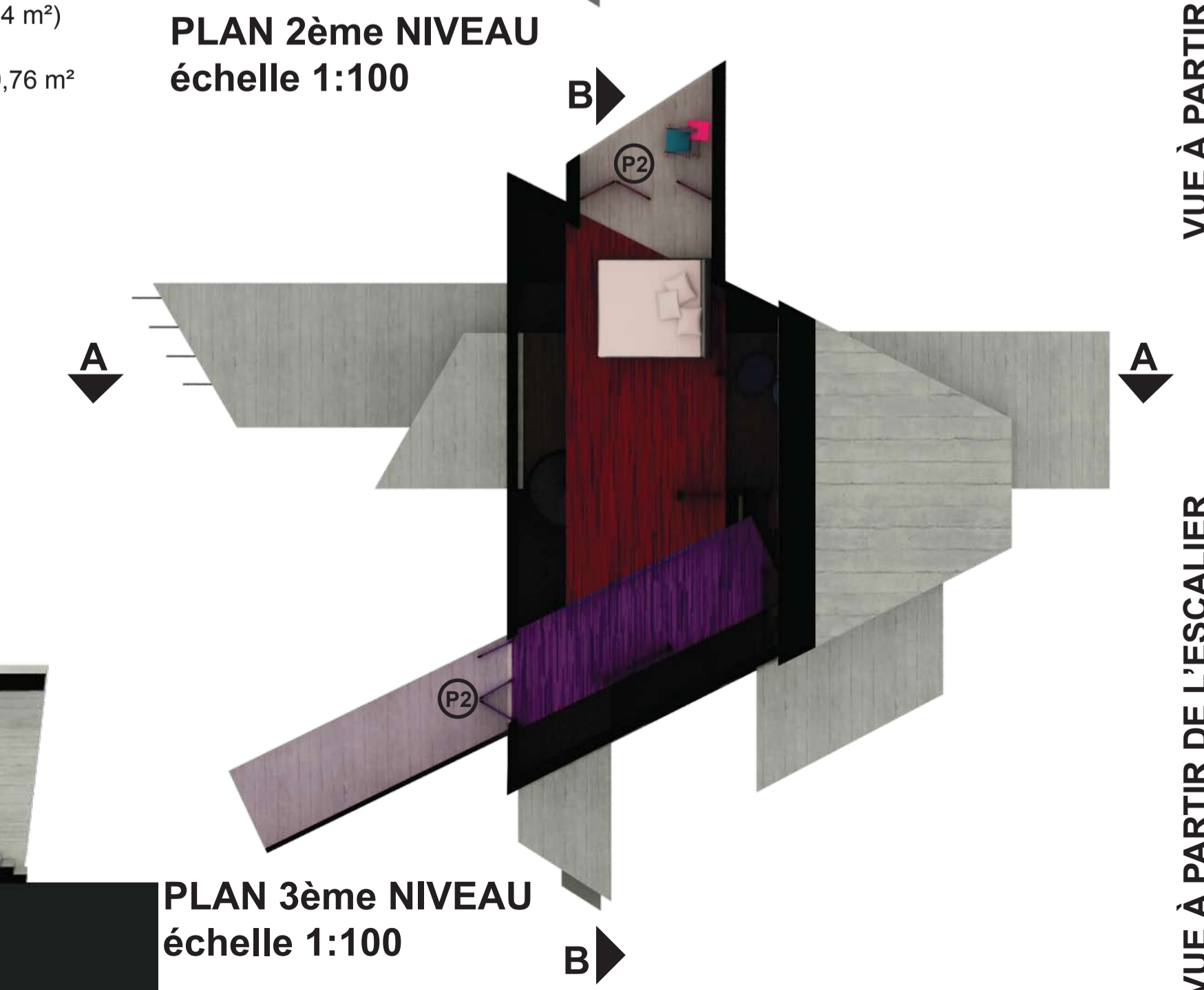
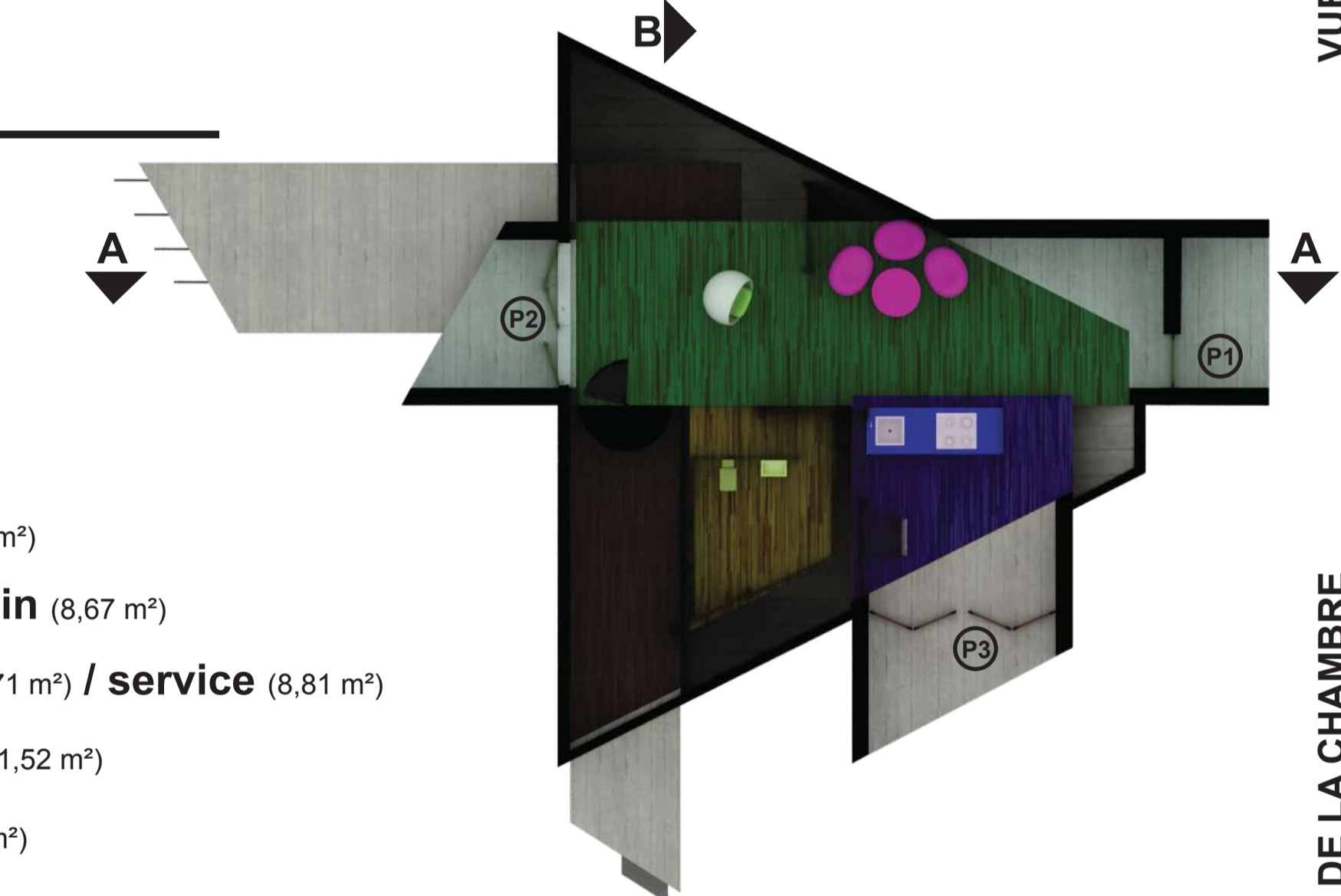
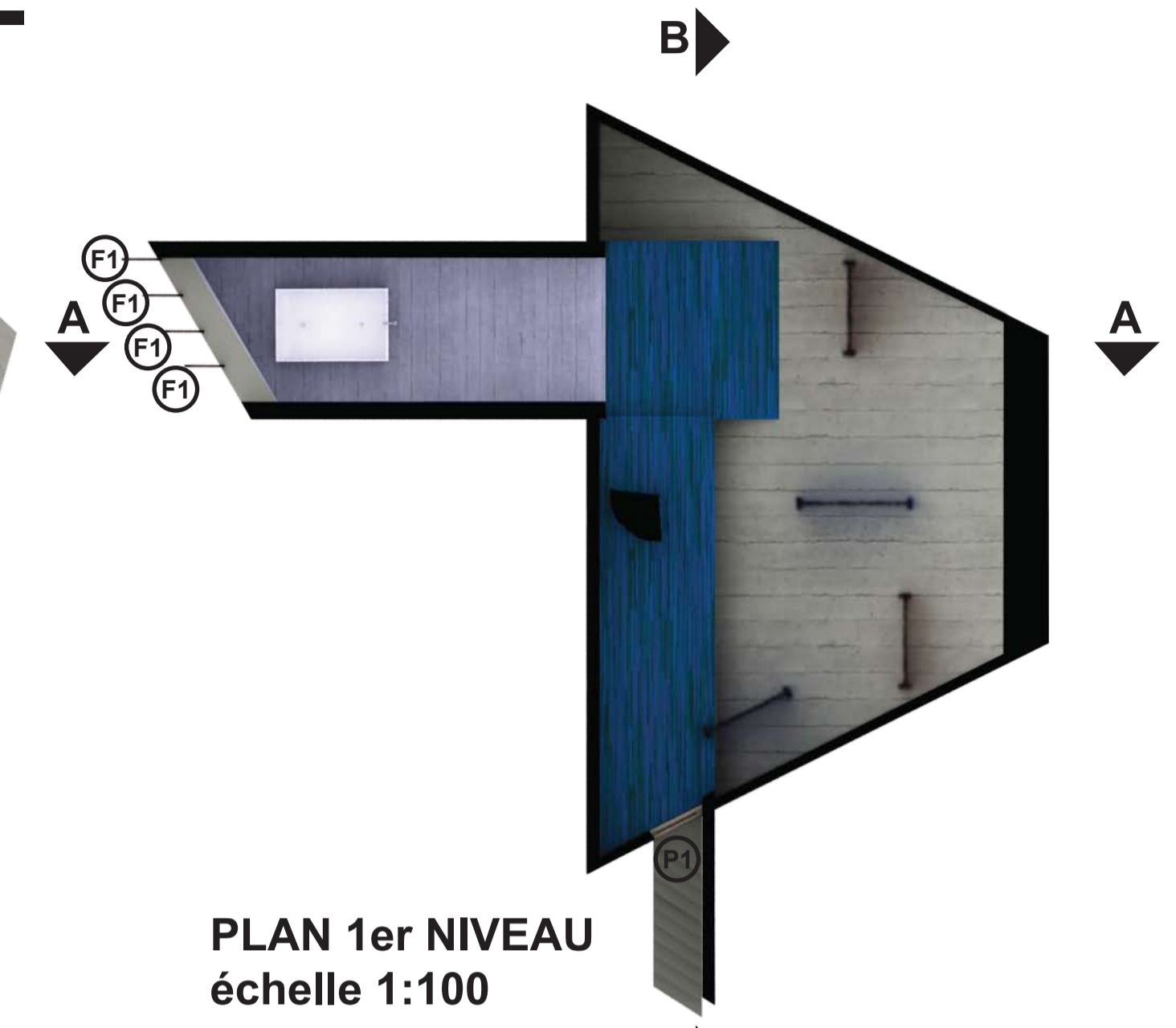
PERSPECTIVES GÉNÉRALES



- (F1)** FENÊTRE Plain Casement 630x1350
épaisseur: 630mm
hauteur: 1350mm
code: LEW113C
type de cadrage: SG
valeur U: 1.8
- (P1)** PORTE Meridian Hemlock Panel PATT 10
épaisseur: 838mm
hauteur: 1981mm
porte vitrée translucide: E29X1G+DGC
valeur U: 2.0
- (P2)** PORTE Canberra 2400mm
nombre des portes: 3
configuration: 2L1R
code: CAN24
- (P3)** PORTE Canberra 3000mm
nombre de portes: 4
configuration: 2L2R
code: CAN30

LÉGENDE

salon (31,55 m ²)
salle de bain (8,67 m ²)
cuisine (10,71 m ²) / service (8,81 m ²)
chambre (21,52 m ²)
loisir (37,66 m ²)
bureau (10,84 m ²)
surface total = 129,76 m²



Ainsi habitait Zarathoustra: SOYEZ VOTRE PROPRE SOURCE D'INSPIRATION !

Henrique Stabile – UNIVERSITÉ LAVAL

EXPLICATION

Le projet présenté est le développement d'une résidence destinée à Zarathoustra, personnage créé par le philosophe *Friedrich Nietzsche*.

LA SOURCE D'INSPIRATION

Le choix de Zarathoustra comme source d'inspiration s'explique tout simplement par le fait que selon Nietzsche, Zarathoustra est l'homme de l'avenir auquel tous les êtres humains vont se transformer, l'homme qui est son propre Dieu, l'homme qui ne croit qu'en lui-même et l'homme qui doit être SA PROPRE SOURCE D'INSPIRATION, le SURHOMME.

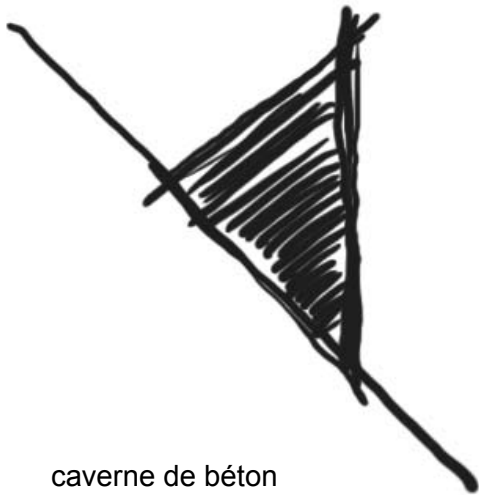
Ainsi parlait Zarathoustra de Nietzsche, c'est une histoire de métamorphoses, lesquelles nous, êtres humains, devons subir pour passer de l'animal au Surhomme.

« *Je vais vous dire trois métamorphoses de l'esprit : comment l'esprit devient chameau, comment le chameau devient lion, et comment enfin le lion devient enfant.* »

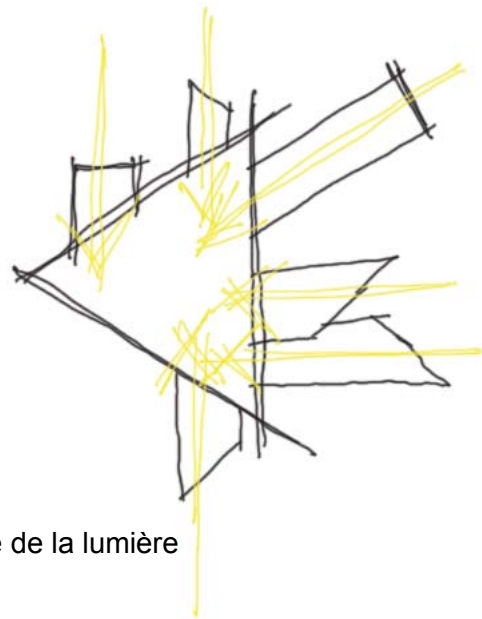
D'emblée, Nietzsche nous introduit dans un monde allégorique. Zarathoustra, qui s'était retiré dans une caverne dans la montagne pendant dix ans, revient parmi les hommes pour leur faire partager sa pensée.

LA MATÉRIALISATION DE L'IDÉE : LA MAISON

Le point de départ du projet est une pyramide de béton, placée dans un terrain de manière à évoquer une caverne, pour que l'homme puisse exercer son isolement et sa contemplation comme l'a fait Zarathoustra pendant 10 ans. Le choix de la pyramide renvoie aussi à la figure du pharaon, qu'est lui-même un dieu incarné. Basé sur la caverne et la pyramide, les entrées de lumière ont été traitées de façon à représenter une lumière propre à ces environnements. La lumière pénètre mystérieusement le volume de la pyramide par l'encadrement des fenêtres et des portes dans des volumes filtrant l'excès de lumière et créant l'effet désiré.



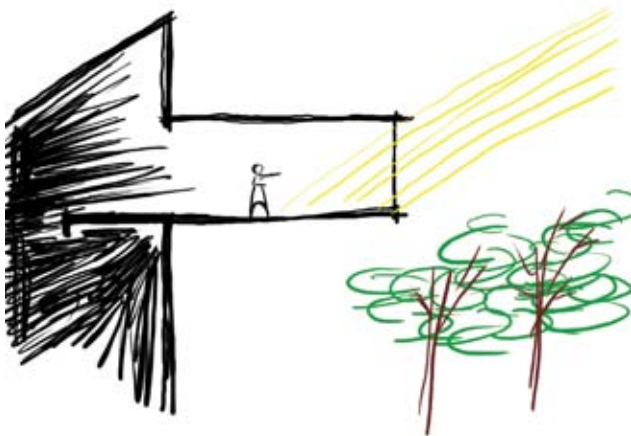
caverne de béton



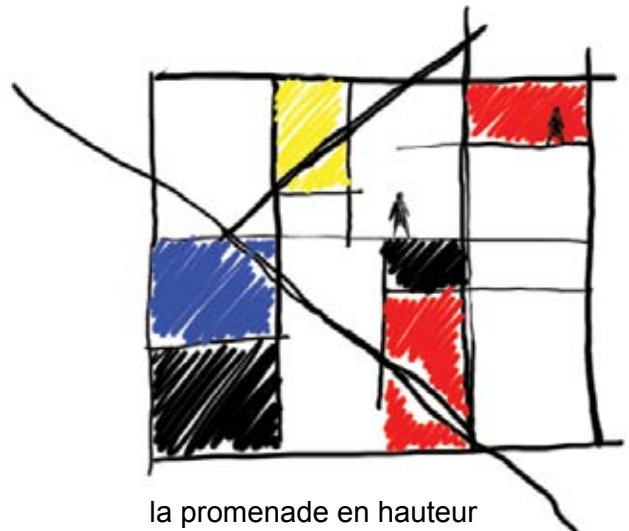
cadrage de la lumière

L'importance des fenêtres et des portes est fondamentale pour le projet. La relation de l'habitant à la nature est décrite par Nietzsche comme un moyen de *TRANSCENDER LA MISÈRE HUMAINE*. Elle est présentée dans le projet à travers divers parcours guidés par la lumière, dans lesquels l'habitant doit chercher et entrer mystérieusement afin d'établir cette relation si fondamentale avec la nature.

Au-delà de la nature, un autre moyen de transcender la misère humaine est l'ART. Comme source d'inspiration, l'œuvre du peintre Piet Mondrian a été choisie, car elle a été influencée par la philosophie de Nietzsche. Mondrian arrive à représenter cette idée de supériorité humaine au moyen de l'abstraction, abstraction sur laquelle l'homme établit sa base et décide de se promener. La structure indépendante de l'enveloppe élève l'habitant du sol et le fait se promener toujours en hauteur, comme soutenu par l'art. Le choix des couleurs est aussi en relation avec les tonalités présentes dans l'œuvre de Mondrian.



parcours guidés



la promenade en hauteur

