



**Serpentine Pavillion :**  
**Dialogue as a design parameter**

**Architectes / Designers BIG**

**Lieu London**

**Date 2016**

**Durée 4 mois**

**Source <http://www.serpentinegalleries.org/>**

Pour le pavillon de la Serpentine 2016, l'agence danoise BIG a tenté de concevoir une structure qui incarne de multiples aspects souvent perçus comme contraires: une structure à la fois rigide, rigoureuse, modulaire et sculpturale, à la fois transparente et opaque, Et blob. Le mur décompressé crée un canyon en forme de grotte allumé à travers les cadres en fibre de verre et les espaces entre les boîtes décalées, ainsi que par la résine translucide de la fibre de verre. En conséquence, les chevauchements changeants ainsi que le mouvement et la présence de personnes à l'extérieur créent un jeu vivant de lumière et d'ombre sur les murs de la grotte.

Les matériaux incluent les planchers en bois et les profils extrudés de fibre de ligne, fournissant chaque surface avec une lueur chaude et une texture linéaire.

La simple manipulation de l'espace archétypa définissant le mur du jardin crée une présence dans le parc qui change à mesure que vous vous déplacez à travers elle. Un côté est un rectangle parfait, l'autre est une silhouette sculpturale ondulante. Un côté est complètement opaque et matériel, l'autre est complètement transparent et pratiquement immatériel. En conséquence, la présence devient l'absence, l'orthogonale devient curviligne, la structure devient le geste et la boîte devient blob.