

MARC EL SAMRANI

PORTFOLIO





DESIGN



INSTALLATIONS



SCENOGRAPHIE



ARCHITECTURE



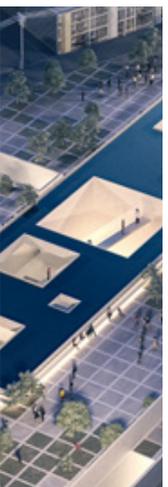
BEYROUTH



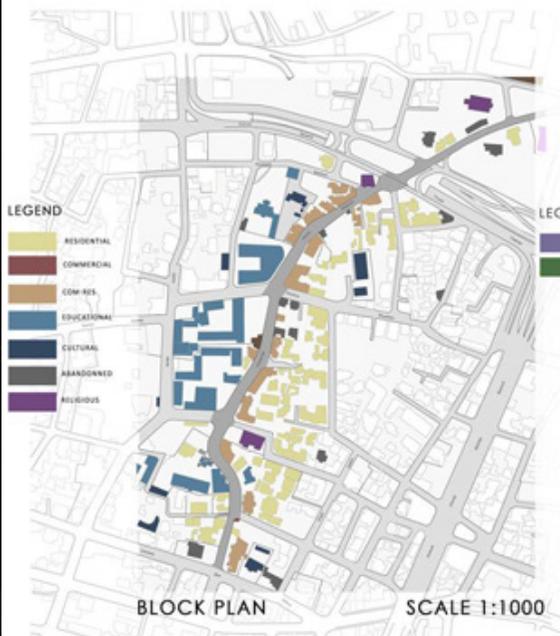
NABAA



ZOKAK EL BLAT



ARCHITECTURE



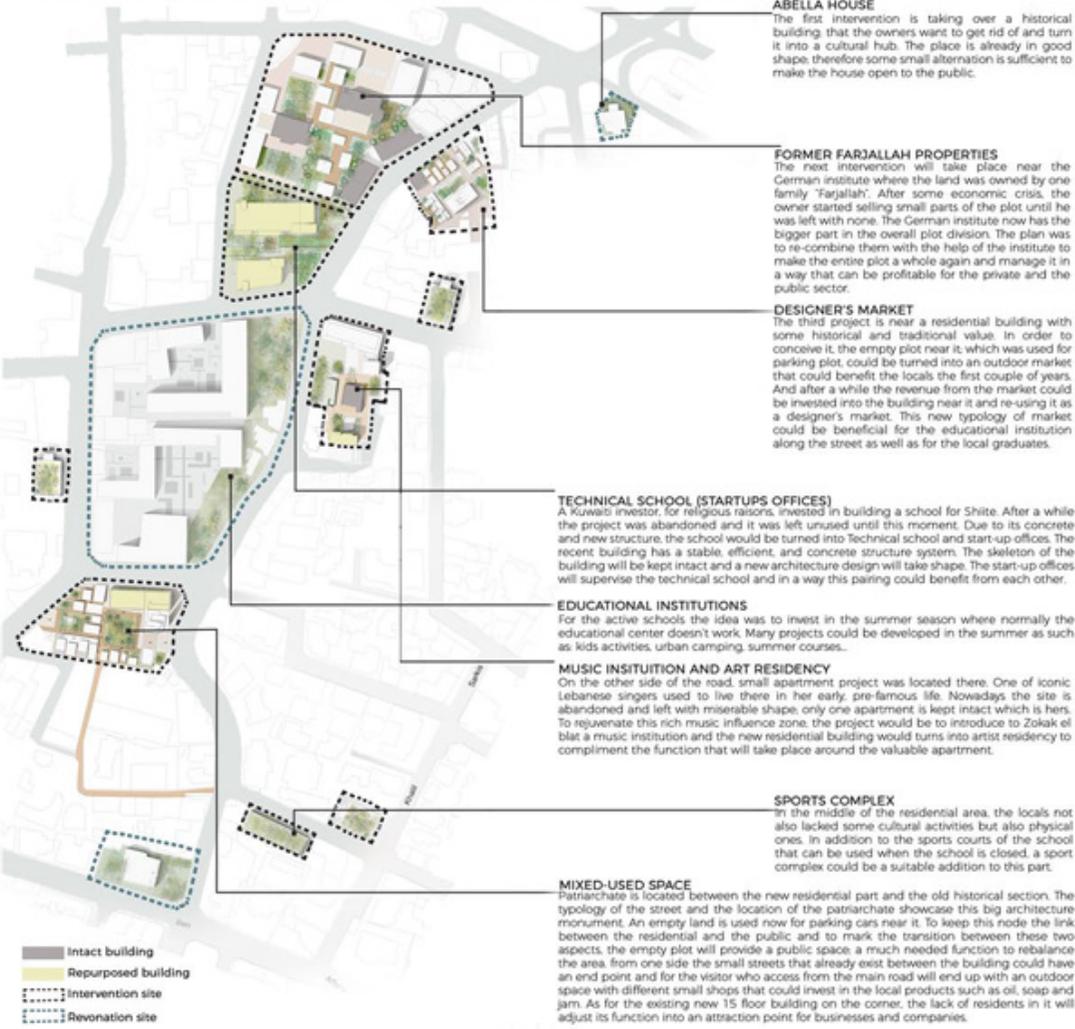
ZOKAK EL BLAT

Projet présenté a l'exposition CIVIC CITY au centre Pompidou

Présenté avec :
Aline Abou Serhal
Maria-Pia Assaf
Amanda Kassab
Christian Sleiman

MASTER PLAN

The proposal is divided into three aspects: intervention parts, reconstruction/renovation sites, and construction. The master plan that was proposed provides the facilities that lacked the locals, and added some elements to make it a cultural hub at the city scale. The lack of belonging for the locals of Zokak el blat is shown by the fences all along the street. These different limit separations are also seen on the peripheries of the schools and institutions which emphasize the importance of cultural interventions to bring back the social cohesion.



ABELLA HOUSE

The first intervention is taking over a historical building that the owners want to get rid of and turn it into a cultural hub. The place is already in good shape, therefore some small alteration is sufficient to make the house open to the public.

FORMER FARJALLAH PROPERTIES

The first intervention where the land was owned by one family 'Farjallah'. After some economic crisis, the owner started selling small parts of the plot until he was left with none. The German institute now has the bigger part in the overall plot division. The plan was to re-combine them with the help of the institute to make the entire plot a whole again and manage it in a way that can be profitable for the private and the public sector.

DESIGNER'S MARKET

The third project is near a residential building with some historical and traditional value. In order to conceive it, the empty plot near it, which was used for parking plot, could be turned into an outdoor market that could benefit the locals the first couple of years. And after a while the revenue from the market could be invested into the building near it and re-using it as a designer's market. This new typology of market could be beneficial for the educational institution along the street as well as for the local graduates.

TECHNICAL SCHOOL (STARTUPS OFFICES)

A Kuwaiti investor, for religious reasons, invested in building a school for Shiite. After a while the project was abandoned and it was left unused until this moment. Due to its concrete and new structure, the school would be turned into Technical school and start-up offices. The recent building has a stable, efficient, and concrete structure system. The skeleton of the building will be kept intact and a new architecture design will take shape. The start-up offices will supervise the technical school and in a way this pairing could benefit from each other.

EDUCATIONAL INSTITUTIONS

For the active schools the idea was to invest in the summer season where normally the educational center doesn't work. Many projects could be developed in the summer as such as kids activities, urban camping, summer courses.

MUSIC INSITUATION AND ART RESIDENCY

On the other side of the road, small apartment project was located there. One of iconic Lebanese singers used to live there in her early, pre-famous life. Nowadays the site is abandoned and left with miserable shape, only one apartment is kept intact which is hers. To rejuvenate this rich music influence zone, the project would be to introduce to Zokak el blat a music institution and the new residential building would turn into artist residency to complement the function that will take place around the valuable apartment.

SPORTS COMPLEX

In the middle of the residential area, the locals not also lacked some cultural activities but also physical ones. In addition to the sports courts of the school that can be used when the school is closed, a sport complex could be a suitable addition to this part.

MIXED-USED SPACE

Patriarchate is located between the new residential part and the old historical section. The typology of the street and the location of the patriarchate showcase this big architecture monument. An empty land is used now for parking cars near it. To keep this node the link between the residential and the public and to mark the transition between these two aspects, the empty plot will provide a public space a much needed function to rebalance the area. From one side the small streets that already exist between the building could have an end point and for the visitor who access from the main road will end up with an outdoor space with different small shops that could invest in the local products such as oil, soap and jam. As for the existing new 15 floor building on the corner, the lack of residents in it will adjust its function into an attraction point for businesses and companies.

- Intact building
- Repurposed building
- Intervention site
- Renovation site

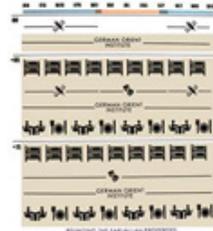
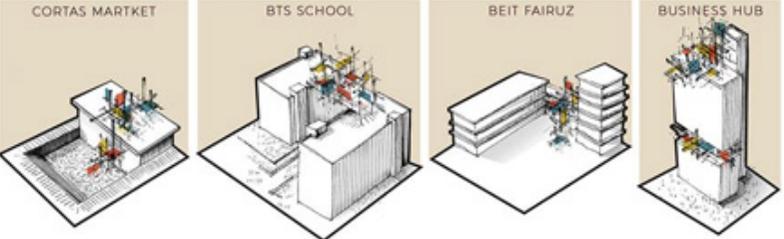
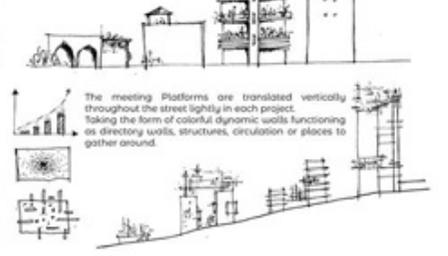
Mechanism of projects



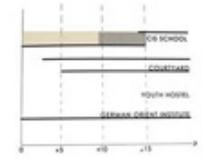
LANDMARK



The general concept was to create a multitude of platforms that are introduced into the different buildings at variable levels. The whole street becomes therefore a glass structured by the different meeting spots.



FORMER FARJALLAH PROPERTIES



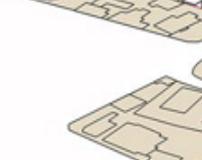
MUSIC INSITUATION AND ART RESIDENCY



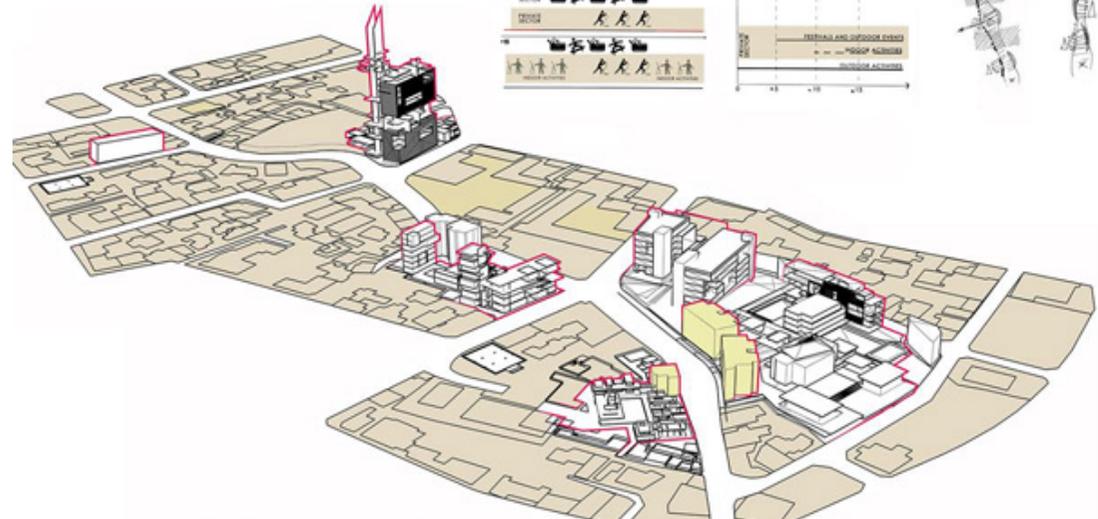
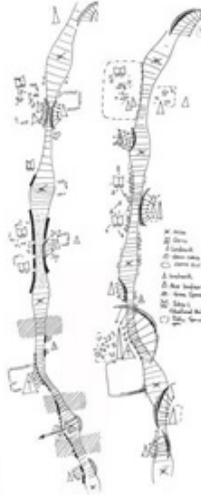
CORTAS BUILDING AND DESIGNER'S



BTS SCHOOL (STARTUPS OFFICES)

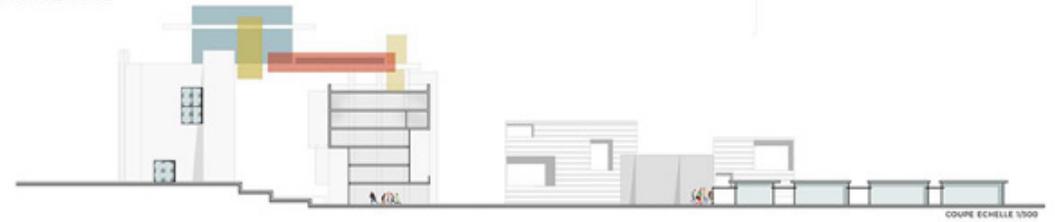


URBAN PARC





BTS SCHOOL



DESIGNER'S MARKET



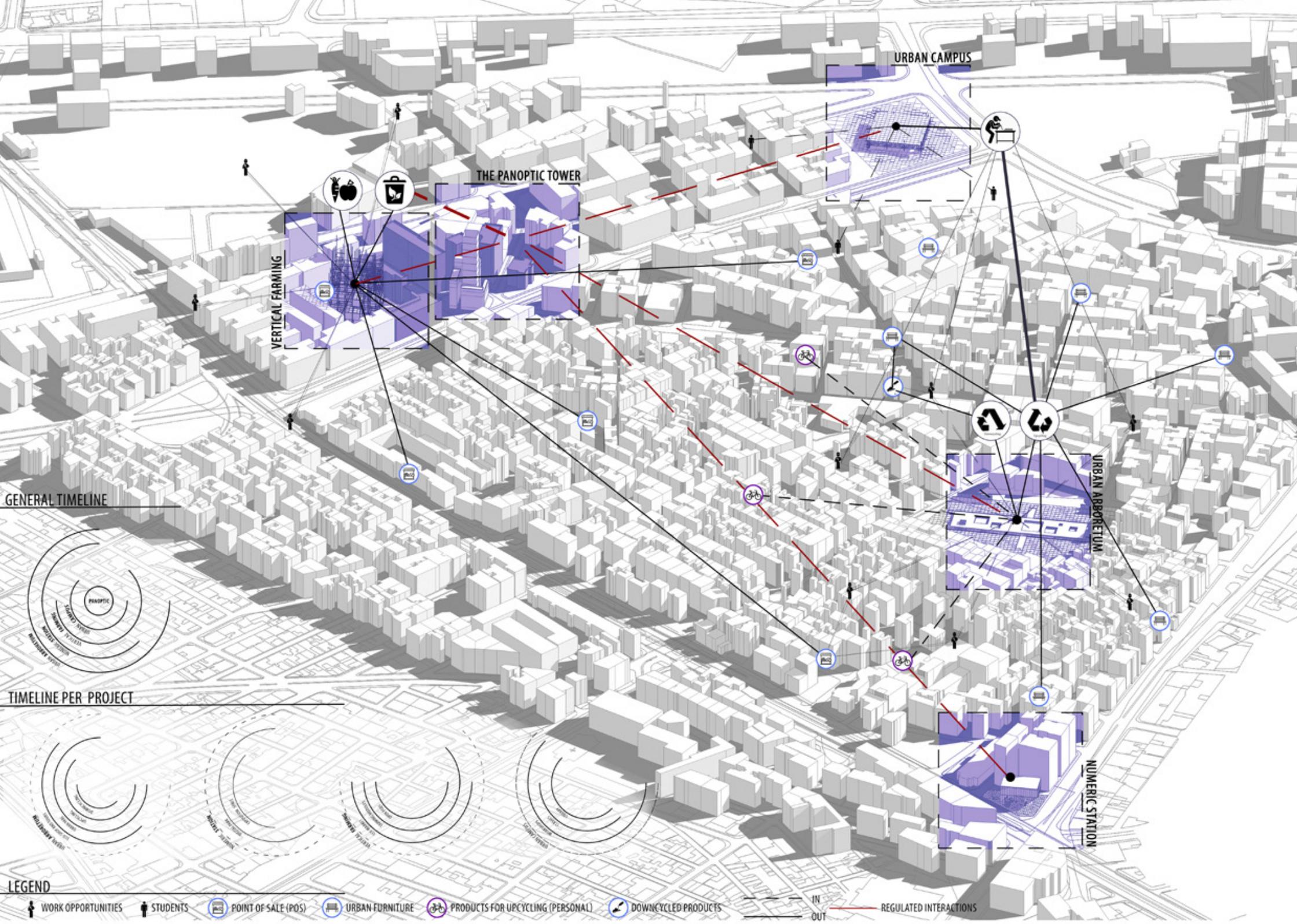
Suite à une étude rapide sur le ghetto que la région de Nabaa est devenue au sens morphologique, ethnique et métaphorique du terme, les solutions qui se présentent peuvent se concrétiser sous deux axes principaux :

1) Une intervention au niveau de l'individu visant à régénérer une homogénéité dans les structures internes et externes de Nabaa et revitaliser le dialogue et l'interaction de ces occupants. C'est de là qu'on peut aborder un de ces problèmes majeurs : la disponibilité des espaces publics, des lieux de rencontre et de toute infrastructure urbaine favorable à cet échange social. Cette mesure cherche à recréer le sentiment de sécurité perdu par les habitants eux-mêmes et permettre une réouverture de la région à ses alentours agréant ainsi au deuxième axe.

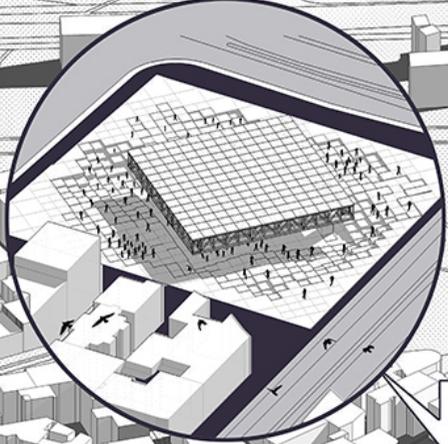
2) Une intervention au niveau de la ville pour permettre de créer cette espace transitoire générant les liens nécessaires avec la ville et ces habitants en valorisant un flux démographique journalier réciproque pour soutenir l'aspect économique de Nabaa. Cette mesure cherche à désintégrer les limites virtuelles du ghetto sans inhiber l'histoire et la typologie propre à chaque espace. En effet même si la distinction entre les différents espaces reste nécessaire, la porosité entre les éléments structurels de la ville est sans doute, primordiale.

NABAA: "CREATING THE URBAN NET"

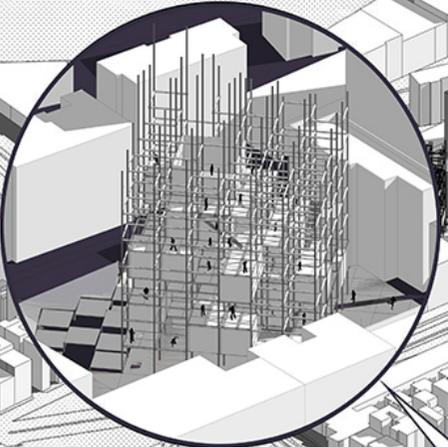
Projet urbain et architectural a NABAA au Liban



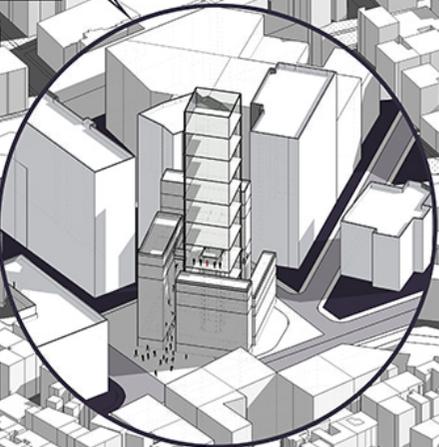
THE PANOPTIC TOWER
SOLVING SECURITY PROBLEMS COULD NO LONGER BE DONE BASED ON TRADITIONAL TECHNIQUES THAT DID NOT DELIVER THE DESIRED RESULTS. IT WAS THEN NECESSARY TO INTRODUCE THE CONCEPT OF PANOPTICON TO A WIDER URBAN SCALE. THIS ELEMENT WOULD SERVE AS A CENTRAL COMMAND STATION FOR ALL THE OTHER PROJECTS.



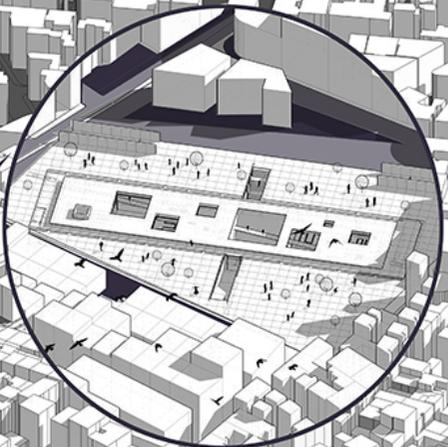
URBAN CAMPUS
IT WAS ESSENTIAL IN ORDER TO FACE THE EVOLUTION OF THE CITY'S INFRASTRUCTURE TO CREATE A LEARNING PLATFORM THAT ENABLES THE CITY'S INHABITANTS TO BE THE MAIN ACTORS OF THIS CHANGE.



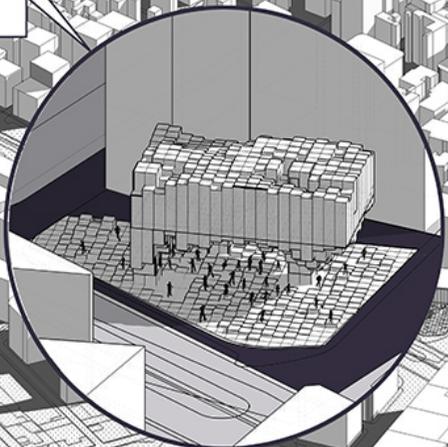
VERTICAL FARMING
INTRODUCING A NEW ECONOMIC ACTIVITY TO REVITALIZE THE SOCIAL AND ECONOMIC STATE OF THE CITY REMAINED ONE OF THE MAIN FACTORS THAT COULD ALLOW A REJUVENATION OF THE CITY. THIS PROJECT ALLOWS TO ASSOCIATE A NEW ECONOMIC ACTIVITY WITH A SPACE OF SOCIAL EXCHANGE.



URBAN ARBORETUM
THE MAIN GOAL BEING TO ENGAGE THE INHABITANTS IN A PROJECT THAT WILL ALLOW AN URBAN AND ECONOMIC REGENERATION OF THE AREA. THE PROJECT ADMITS A PROGRESSIVE LOGIC THAT ALLOWS FIRST TO INFORM THE VISITOR THEN THAT ALLOWS HIM TO EXPLORE AND CREATE WITHIN THE FACILITIES.



THE NUMERIC STATION
THE IDEA WAS TO CREATE A NEW STATION TYPOLOGY ON THE SITE OF THE OLD RAILWAY STATION OF THE CITY OF NABAA IN LEBANON WHICH WILL ENGAGE A NEW TYPE OF TRANSPORT, ACCESS TO THE DIGITAL SPACE WITHIN THE CITY.

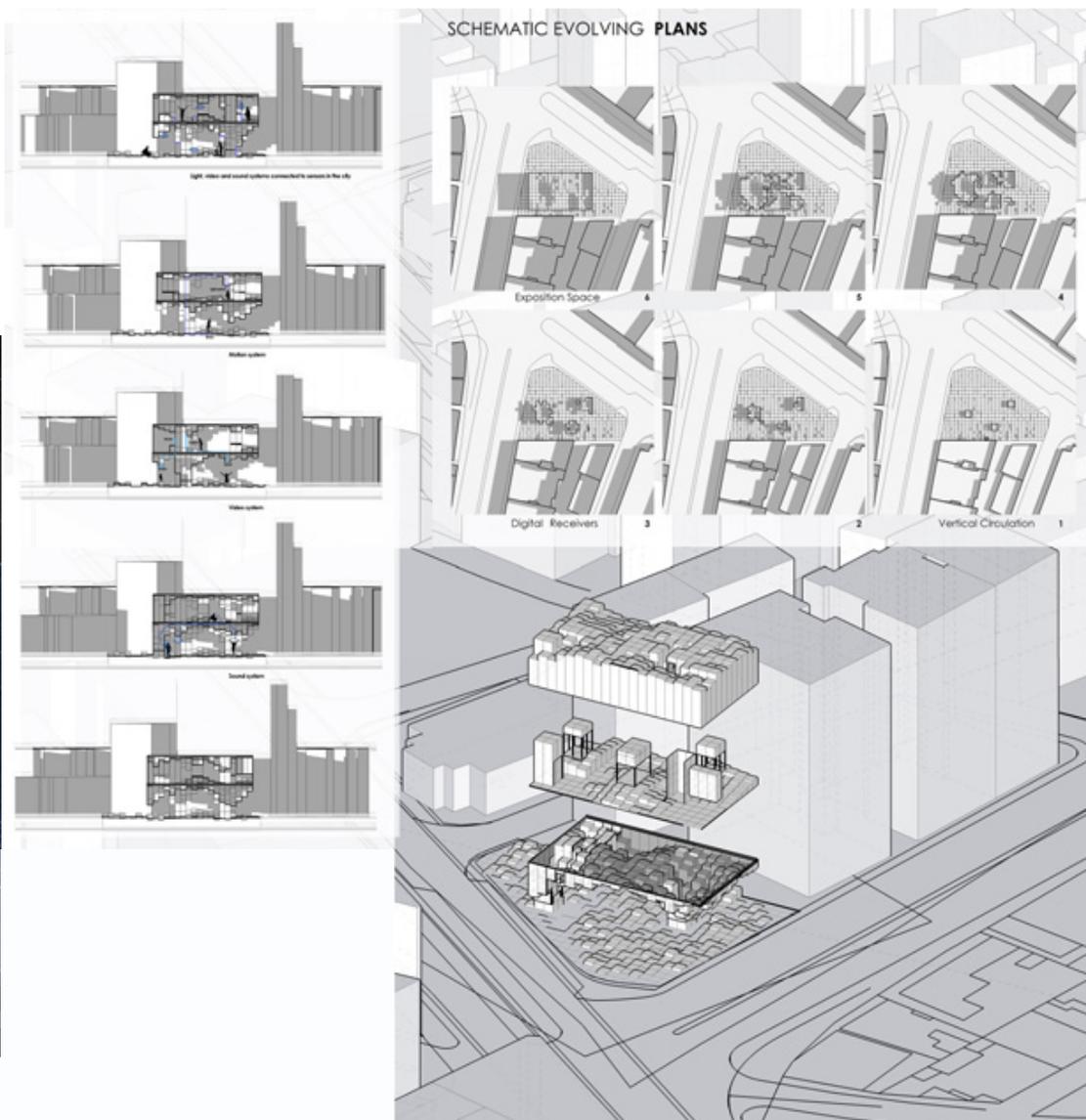




LA GARE NUMERIQUE



Projet finaliste du concours ELIMINATE LONELINESS
par BUBBLE COMPETITONS

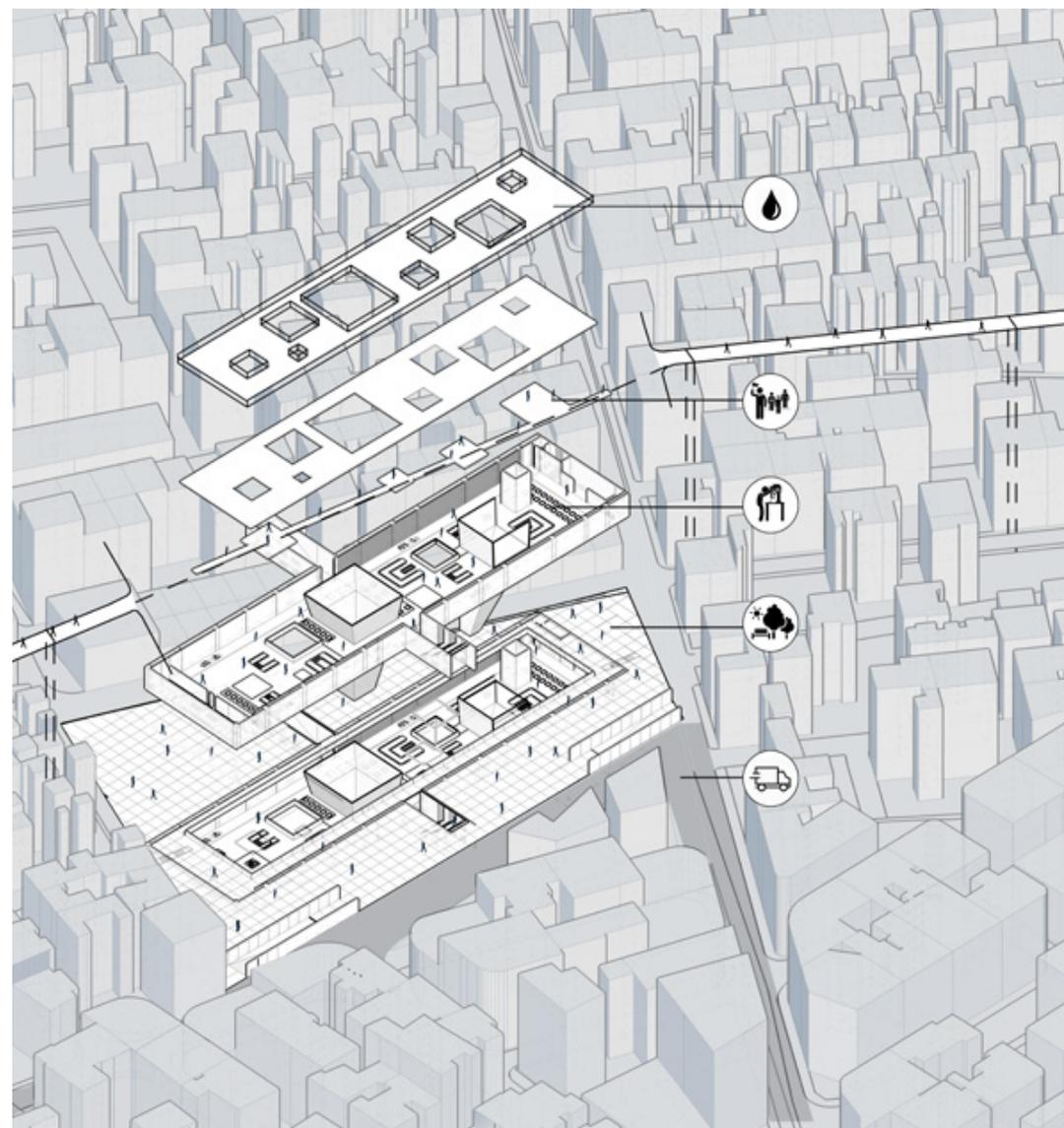


Afin de lutter efficacement contre la solitude, l'idée est de permettre une découverte personnelle et progressive de l'installation à travers une approche sensorielle au sein de la ville. Grâce à des capteurs de mouvement, vidéo et sonores, montés dans l'installation et à travers la ville, le « flâneur » pourra interagir avec un autre utilisateur inconnu (« l'étranger familier ») à travers des écrans, des lumières ou du son. Ce cadre ludique, qui pourrait être distribué de manière plus discrète dans la ville, s'articule autour d'un élément central plus immersif qui recrée un espace public interactif.

Cet élément devrait être un élément plus emblématique de la ville, et permettre à travers les différents appareils dispersés, d'attirer l'utilisateur vers une place urbaine qui reprend les mêmes spécificités immersives que celles mentionnées. La forme cocooning permet de créer diverses typologies d'espaces permettant différents niveaux d'interaction tout en accentuant l'aspect ludique de l'espace créé.

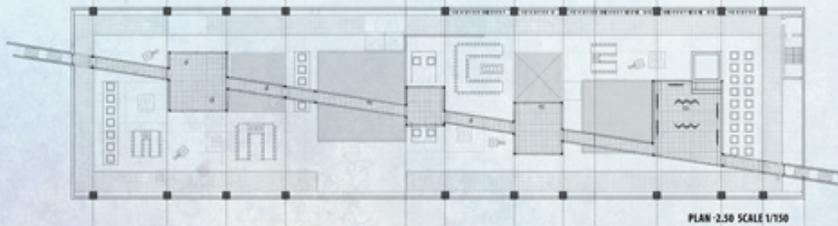


L'ARBORETUM URBAIN



Le but était de créer des espaces de défoulement et d'apprentissage pour les enfants et les jeunes adultes de la région et des régions avoisinantes puisqu'elles en sont dénuées. Le but principal est de trouver un point d'attraction pouvant attirer la tranche d'âge concernée et pouvant servir de déclencheur pour la revitalisation de la région. Cela servira aussi à diminuer au maximum la délinquance juvénile et d'offrir une plateforme d'échanges aux enfants de Nabaa.

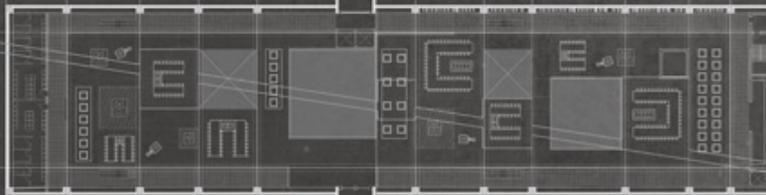
Il serait intéressant aussi d'offrir à la main d'œuvre ouvrière des différentes classes sociales des plateformes d'apprentissage pour remanier et développer leur formation et présenter des prestations professionnelles plus abouties et complexes. Ces zones d'apprentissage sont alors dirigées à deux tranches d'âges : les adolescents cherchant une formation professionnelle et des adultes œuvrant à développer leurs compétences.



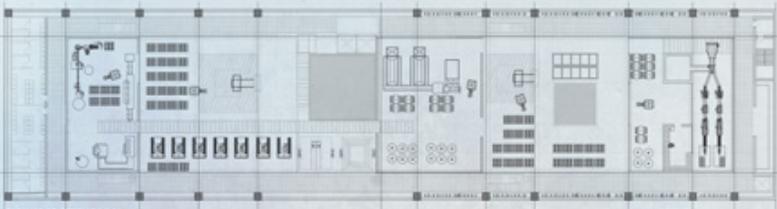
PLAN -2.50 SCALE 1/150



SECTION 9-B SCALE 1/150



PLAN -6.00 SCALE 1/150



PLAN -12.00 ECHELLE 1/150



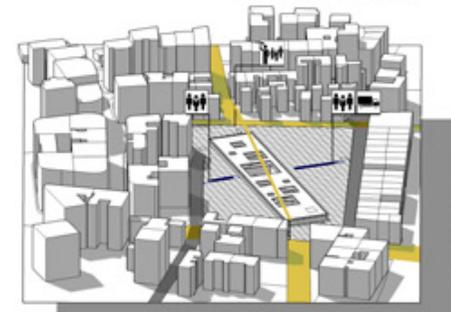
COUPE A-A ECHELLE 1/150



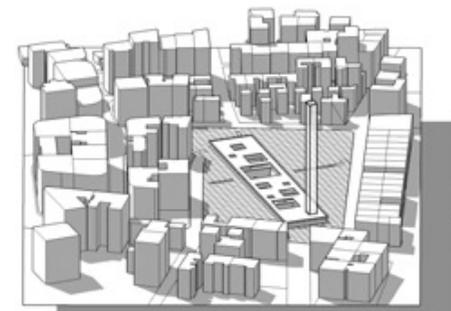
PLAN -7.00 ECHELLE 1/150



Function distribution



Circulation

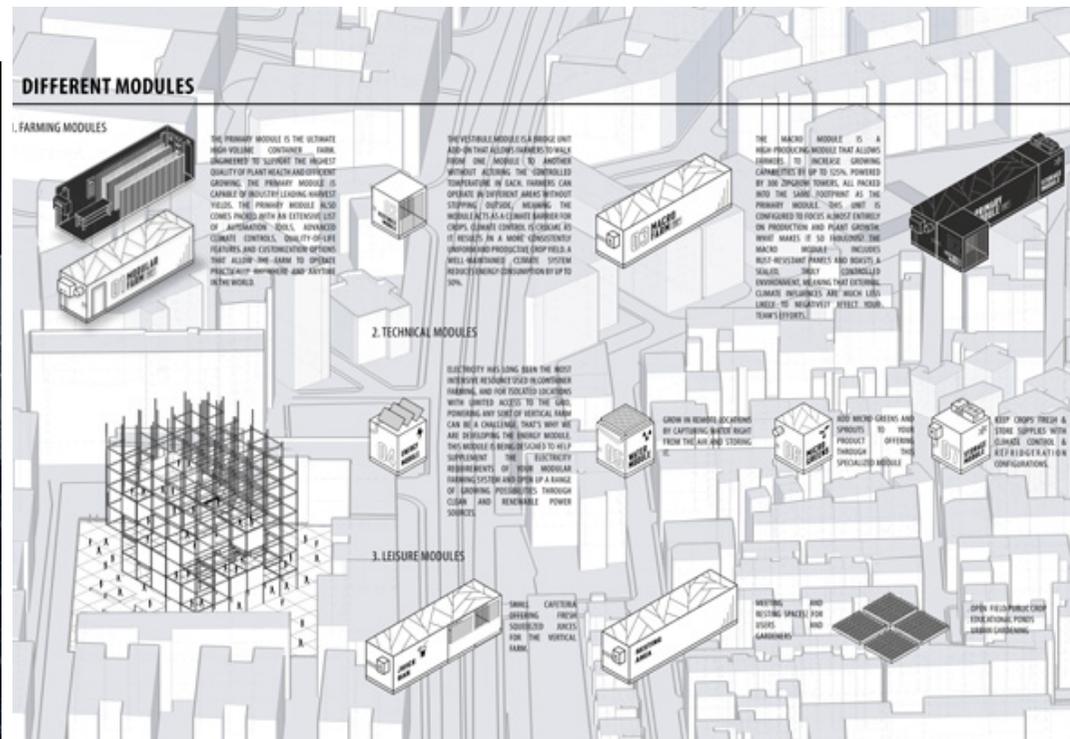


Creating the "EVENT"

Créer un élément signal dans la ville ne signifie pas nécessairement créer un élément iconique. Dans ce site avec son environnement urbain relativement dense, il serait plus efficace d'utiliser les vides urbains comme élément signal (se pencher sur l'étude du gratte-terre) plutôt que de créer un gratte-ciel qui aboutirait à un étouffement du tissu urbain.

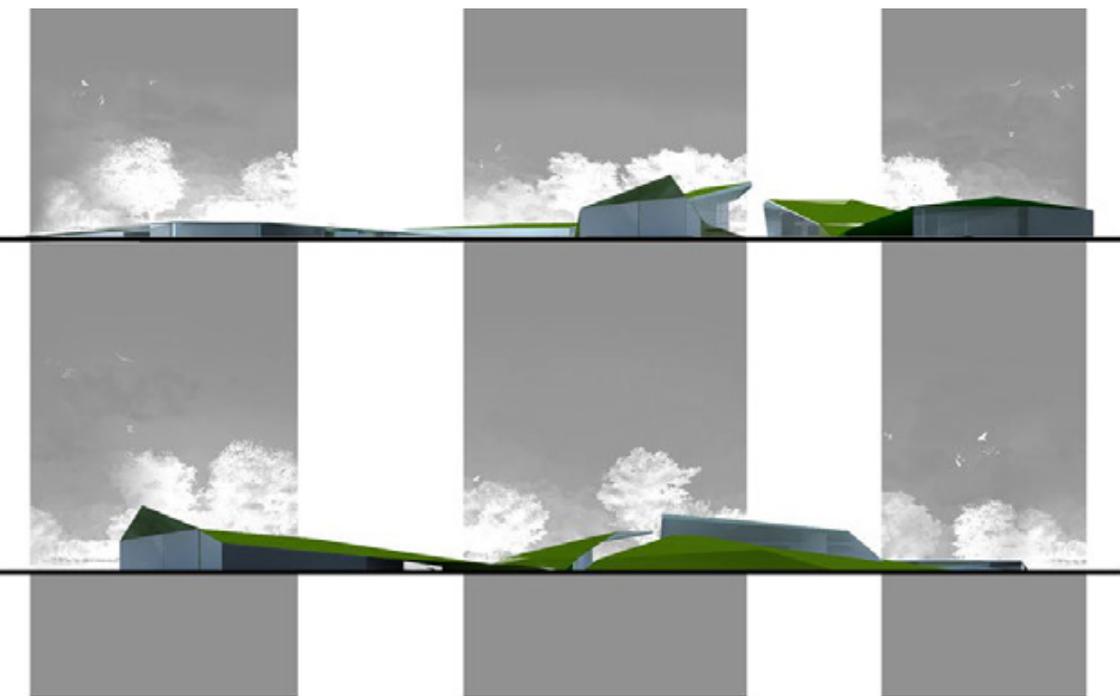


VERTICAL FARMING UNIT



Historiquement Nabaa était connue comme étant un espace agricole au sein de la ville. En effet au dix-huitième siècle, une communauté rurale arrive à Nabaa et lance un petit établissement agricole. L'espace était composé de deux allées reliant une source d'eau, donnant à Nabaa son nom, à l'église Mar Doumit. L'économie agricole est devenue associée à l'industrie de la soie, qui a été florissante dans la région au XIXe siècle. L'évolution de cet espace et sa nouvelle urbanisation est devenue dépendantes du développement de Borj Hammoud au 20ème siècle. Nabaa avec cette urbanisation forcée perd son caractère agricole pour devenir une des zones les plus denses dans le moyen orient. Il était alors intéressant à travers ce projet de créer verticalement un espace agricole qui permettrait de relancer un nouveau marché économique dans la région et créer des jardins communautaires au sein de la ville.

Le projet est constitué d'une structure primaire métallique et de plusieurs modules qui peuvent s'entreposer dans cette structure, dépendamment des besoins des habitants.



Le PARC URBAIN



Subdivision de la circulation vehiculaire en deux voies;



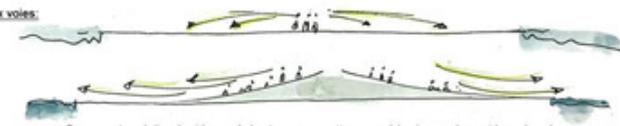
Voie rapide: Relation entre la douane et la ville



Voie lente: Relation entre la douane et le projet



Repartition des espaces

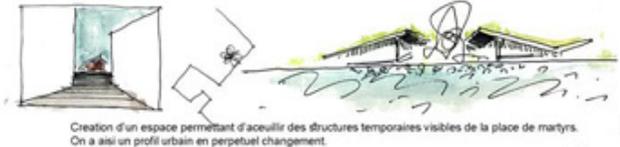


Creer une translation du vide vers le haut pour permettre une prédominance de ce vide aménagé sur l'espace bâti du projet et optimiser la relation avec la mer.

Circulation



Créer une ouverture vers la mer de la place de l'espace aménagé.



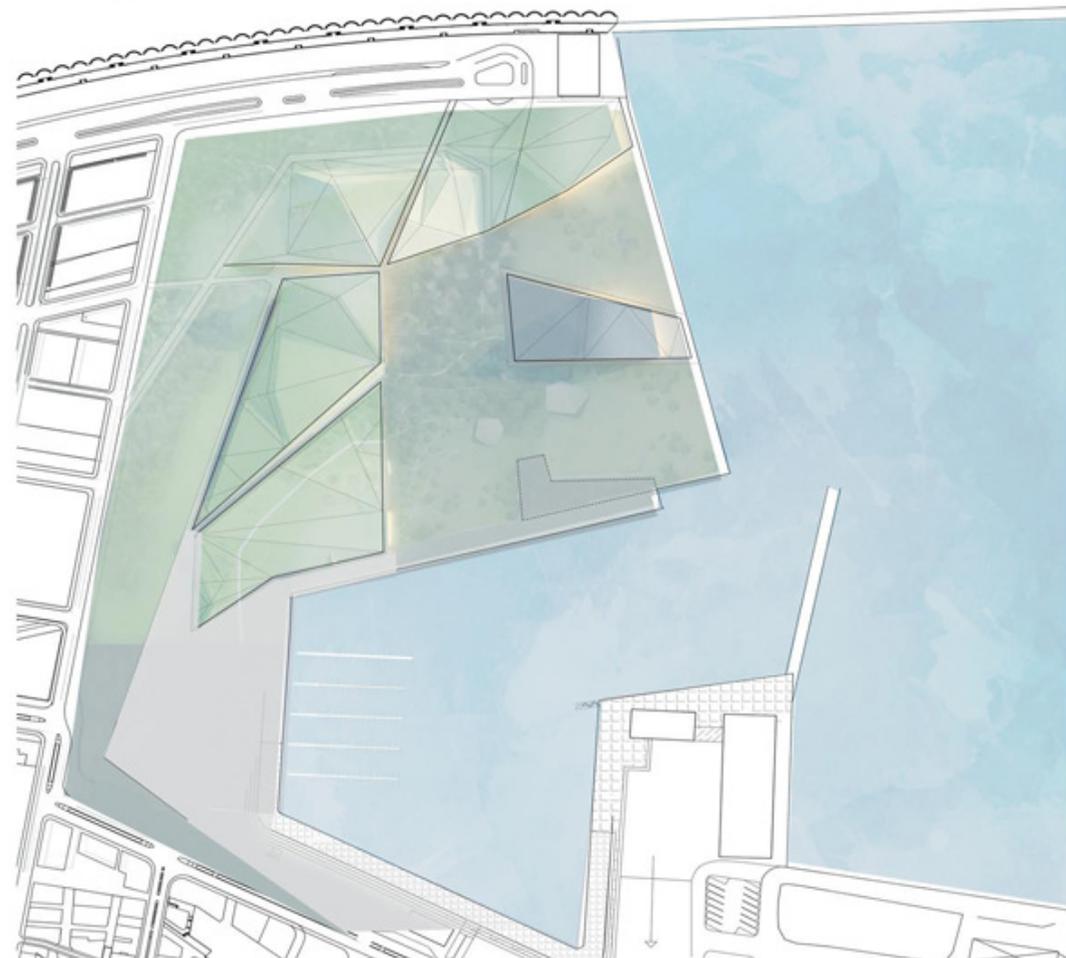
Creation d'un espace permettant d'accueillir des structures temporaires visibles de la place de martyrs. On a ainsi un profil urbain en perpetuel changement.



Differents espaces vert et espaces de jeu et d'activités extérieures



Circulation dans le parc





LEONIE



LES VILLES INVISIBLES



L'ANNEE D'APRES



SCENOGRAPHIE



L'ANNEE D'APRES

Installation immersive pour le festival NOVO au théâtre la Vignette à Montpellier

Présenté avec :
Lydia AMARA
Alice BARBE
Elsa COLIN
Marion DEMAGNY
Barbara FOL-GUTIERREZ
Marina GARNIER
Paul GOMEZ
Elodie PEYOU

Cette installation propose une interprétation spatiale du texte « Juste la fin du monde » de Lagarce. Après un long moment d'absence, presque sans nouvelles, L. revient pour annoncer à sa famille sa mort prochaine.

Nous avons pris le parti de ne pas être dans une illustration de la pièce mais plutôt de tenter d'en retranscrire son atmosphère et son effet esthétique. L'analyse que nous avons faite de sa structure à révéler qu'il était difficile d'en saisir l'organisation du temps. Cela mène le lecteur/ spectateur de la pièce à se poser la question du moment de l'énonciation et du récit de Louis. Dans notre proposition spatiale, nous avons essayé de retranscrire la sensation d'apesanteur, un moment où l'on a l'impression de se retrouver "hors du temps", brouillant ainsi par la même occasion la notion même d'«espace». Il s'agit d'une installation immersive qui tente de mêler le spectateur à une "errance lente et silencieuse". Confronté à des échos visuels et sonores qui surgissent en tous points de la pièce et qui évoquent la disparition progressive, le visiteur évolue dans une atmosphère sombre et instable.

Pour répondre à notre volonté d'atmosphère instable, et d'espace hors du temps, l'idée d'une projection sur des pans de tulle est vite apparue. En effet la projection sur du tulle noir permet de créer un effet fantomatique accentué par la démultiplication des voiles, donnant la possibilité de faire suggérer des silhouettes qui flottent dans l'espace et qui paraissent se répéter à l'infini. Ce système de voilage dans un espace sombre, crée un monolithe vertical noir suspendu, qui fait appel à notre imaginaire commun en parlant de la mort. Si nous vivons dans le même réel, nous n'habitons pas tous le même monde. Le «monde» est une notion mouvante. Il renvoie à une réalité physique aussi bien qu'à la construction d'une pensée. Chaque pan de tulle correspond à un monde. Dans notre interprétation, nous avons décidé de réciter des extraits du texte de Louis, personnage principal de la pièce. Dans notre illustration, Louis n'est pas seulement Louis, il devient L., et L. peut être chacun d'entre nous. Pour accentuer l'idée d'un questionnement universel face à la « perte d'un monde », les extraits ont été enregistrés dans sept langues différentes. La bande sonore, dont le montage avait été réalisé en surround (5.1), est spatialisé dans la salle du théâtre de la vignette, ce qui facilite l'errance lente et silencieuse d visiteur, tout en accentuant le sentiment d'instabilité de l'atmosphère générale.



Les VILLES INVISIBLES

Installation fictive réinterprétant le texte Léonie d'Italo Calvino

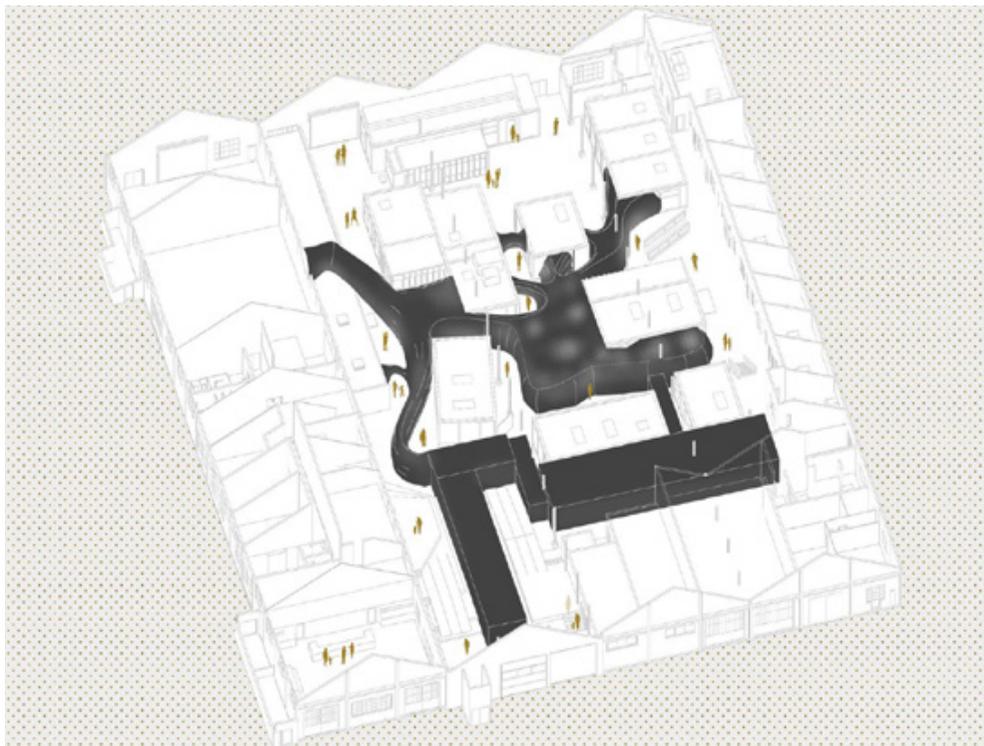
avec Collectif LEM:
Lydia AMARA
Elsa COLIN

Ce projet prend pour thème le roman d'Italo Calvino « Les villes invisibles » et plus précisément la ville de Léonie. Dans ce texte, Italo Calvino parle d'une ville, dont les habitants, toujours en quête de consommation de produits neufs, produisent de plus en plus de déchets, qui s'accumulent en périphérie de la ville, créant une forteresse de décharge menaçant de s'écrouler à tout moment. L'analyse de ce texte met en parallèle l'histoire de Léonie avec le sujet de la fin du monde.

En effet, Léonie est une ville personnifiée, à travers le sujet des déchets, le texte questionne aussi notre condition humaine. Comme elle, l'humain prend des risques à travers sa manière de vivre et consommer. Nous ne savons pas quand la mort va frapper mais nous savons que le risque est présent à chaque instant à la manière de cette décharge de déchet qui risque de s'écrouler sur la ville.

Le déchet est le témoin d'une non-maîtrise du devenir des choses. Il est le revers de la société de consommation, et marque les limites entre le produit fini et l'usage. Ainsi au fil du texte, le lecteur apprend à comprendre cette ville et ressent cette évolution du danger lié à cette consommation. Cela grâce à un jeu de « dé-zoom » entre les différentes échelles, l'intérieur de la ville propre, où la question du déchet ne se pose pas. L'échelle de la ville, protégée par le déchet qui l'entoure, constituant sa limite et sa forteresse, et enfin l'échelle mondiale où la décharge a envahi le monde et menaçant ces villes continues.

Le parti pris de ce projet est donc de proposer une scénographie qui traduise l'évolution dramaturgique de ce texte. L'idée a donc été de prendre le plan de la Halle Tropisme comme un plan d'urbanisme, avec les boîtes représentant des villes, et introduire la ville de Léonie sous la forme d'une boîte également qui va se développer dans le site, à la manière de cette décharge qui vient lier les villes entre elles et créer des villes continues. Après avoir identifié l'ensemble des zones où la scénographie pouvait s'implanter en fonction des entrées des bureaux, nous avons travaillé l'espace afin de répartir les 3 actes qui se sont dégagés du texte à savoir : L'acte I, « Nier la réalité » l'acte II « Regarder la réalité », l'acte III « Comprendre la réalité ».



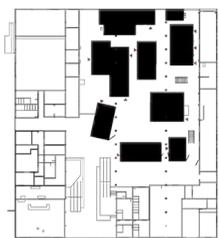
Axonométrie générale

Acte I - Nier la réalité

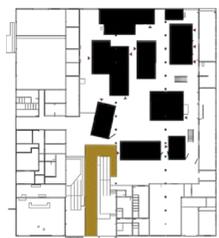
L'acte 1 - Nier la réalité - initie le récit sur la ville de Léonie. Il permet de situer l'histoire en donnant des indices de temporalité et de contenu. La ville de Léonie se réveille. Les éboueurs viennent récupérer les déchets de la veille et débarrasser ainsi la ville de ce qui est perçu comme usé et sale. Pendant ce temps là, la population débute sa journée en consommant de tout nouveaux produits. L'installation se présente comme un objet de consommation : une boîte recouverte d'une enveloppe ou emballage. L'entrée de cette dernière est traitée comme une matière plastique déchirée, laissant une fente pour le passage. À l'instar de la population de Léonie, le visiteur est ainsi amené à se mettre à la place d'un habitant qui consomme un produit neuf - ici l'installation.



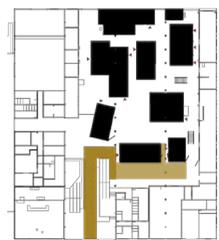
Plan général



Analyse du lieu



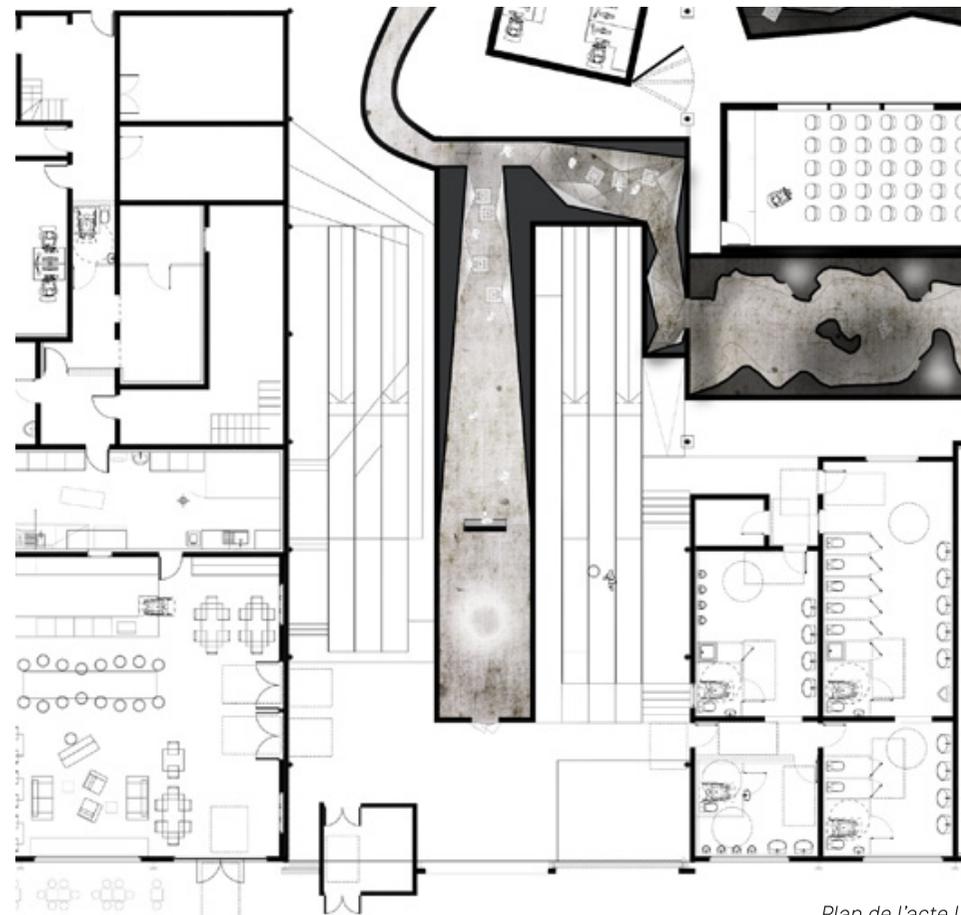
Acte I « Nier la réalité »



Acte II « Regarder la réalité »



Acte III « Comprendre la réalité »



Plan de l'acte I



Perspective intérieure - Prologue



Perspective intérieure - Scène 1



Perspective intérieure - Scène 2

PROLOGUE

Le visiteur entre dans ce nouvel espace qui le décontextualise et l'entraîne vers une expérience immersive. Il n'a plus de repère de lieu et de temps. Il s'agit de créer un espace insaisissable. L'idée est de désorienter le visiteur, de le plonger dans une atmosphère particulière. Cette ambiance, à l'instar de la ville de Léonie renvoie à un espace propre, presque trop, vidé de tout déchet et aseptisé. L'espace est clair, pure et blanc. La lumière nous indique que nous sommes le matin, au tout début de la journée et du cycle.

SCÈNE 1

Le second espace dans la continuité du premier est toujours blanc, pure. Les murs sont droits, mais les parois inclinées se resserrent sur le visiteur. L'effet de perspective est ainsi amplifié. Le visiteur commence à être pris en étau dans le parcours, qui semble mener droit au mur. Il y a un système de vidéo projecteurs et de kinect qui détecte les mouvements et projette de la vidéo.

Quand on touche le mur, la paroi semble se consumer, des tâches de brûlures apparaissent au mur et s'étendent : il s'agit d'une première ouverture sur le réel. On entrevoit une réalité plus sombre que ce que l'espace nous indiquait jusqu'alors. Le visiteur génère lui-même ces images. La symbolique est importante puisqu'elle permet de rendre visible l'impact de l'humain sur son environnement. C'est la première brèche vers la compréhension du réel.

SCÈNE 2

En tournant à droite, on change d'espace et d'atmosphère. Les parois se déforment de plus en plus, comme quand on détériore l'emballage d'un produit que l'on consomme. De la vidéo se projette de façon furtive, sans l'intervention de l'homme. Entrecoupée de glitch, la vidéo montre une réalité qui semble s'imposer par brides au visiteur. Dans le texte, les habitants refusent de voir la réalité en face mais cet espace la laisse entrevoir au visiteur. Fantasma et réalité se



Prologue

Scène 1

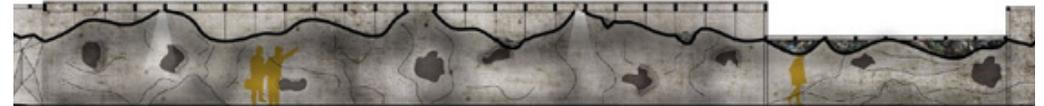
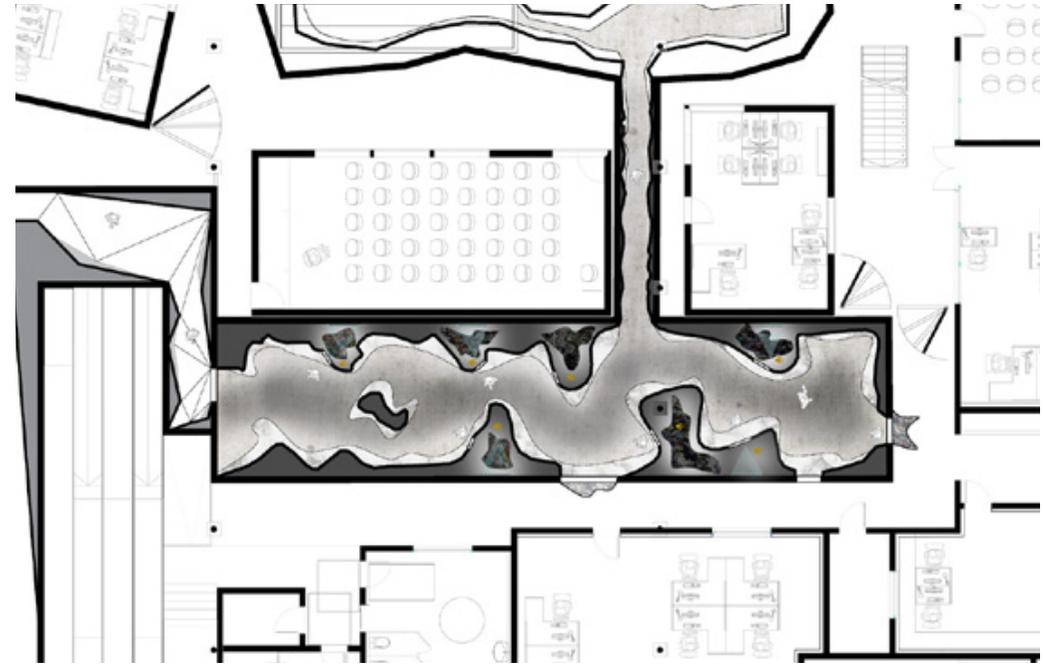
Scène 2

Acte II - Nier la réalité

Dans cet acte II, le visiteur éprouve un changement dans son parcours. Il change d'échelle et sort de la vision idéalisée et parfaite de Léonie, comme si il se dirigeait de plus en plus vers la périphérie de cette ville et se rapprochait donc de plus en plus de la décharge.

Ce changement d'échelle fait comprendre progressivement au visiteur ce qui se cache en dehors de la ville, lui donnant de plus en plus d'informations permettant la découverte de la réelle image de Léonie.

L'analyse du texte montre dans cette partie un champs lexical de l'accroissement, de la production, avec le déchet représenté comme un matériau de construction, solide, indestructible, comme si la ville était entourée d'une forteresse de rebuts formant petit à petit un « théâtre de montagne ». Ainsi, le parti pris de cet acte est de transformer, altérer, déformer, la matière blanche et immaculée de la scénographie du premier acte afin de laisser apparaître progressivement le matériau déchet. Le but étant d'offrir un espace de plus en plus complexe, déformé, provoquant ainsi un changement d'ambiance dans le parcours.



Une découverte progressive de la réalité

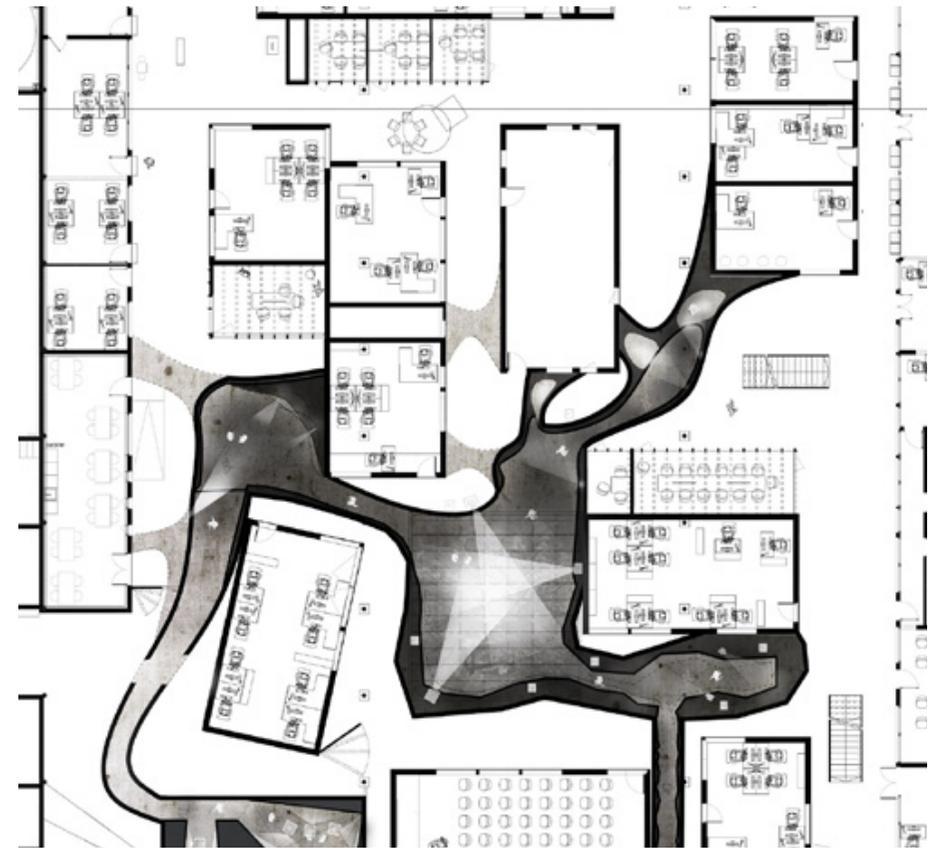
L'espace devient complexe, accidenté, et des niches sont créées dans l'épaisseur de cette paroi. Ces ouvertures disposées à différentes hauteurs et endroits permettent au visiteur d'en découvrir le contenu. Attirés par le son et la lumière qui s'en dégagent, le visiteur peut découvrir dans ces niches que les « glitches » qui apparaissaient ponctuellement dans l'acte I apparaissent en réalité : le visiteur est face au déchet pour la première fois.

Ainsi dans ces ouvertures, un système audiovisuel, lumière et olfactif permet au visiteur de recevoir des indices sur ce qu'il se passe derrière cette barrière blanche. Cette perspective au sein de la réalité de la ville tire une dernière sonnette d'alarme pour le spectateur qui franchit un point de non-retour dans son parcours.

Acte III - «Comprendre la réalité»

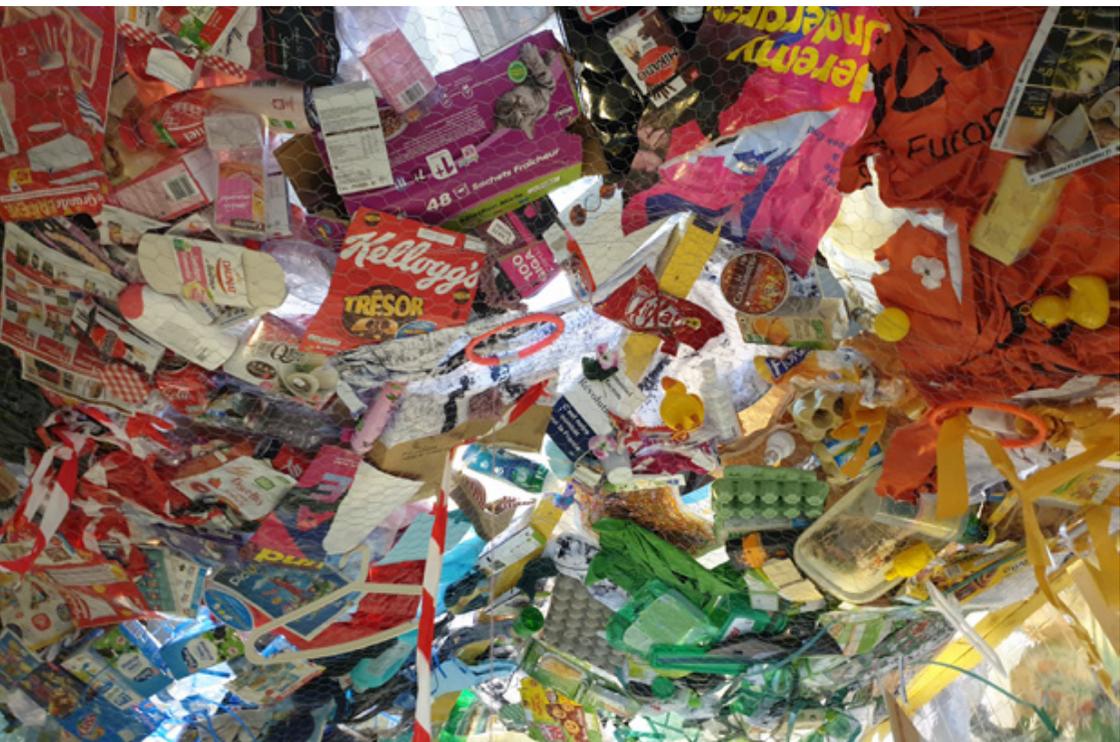
Cet acte signe un changement de point de vue radical par rapport aux deux actes précédents. Il n'est plus question de comprendre la perception propre à ses habitants mais d'admettre une réalité plus scientifique qui se détache clairement d'une vision idéaliste de la ville. Léonie est à un point critique de basculement ou tout risquerait de s'effondrer. Une vision plus apocalyptique se présente au visiteur. La coque extérieure qui la protège pourrait être à l'origine de son effondrement, de sa fin.

Peut-on alors se sentir vraiment en sécurité au sein même de Léonie. Ne devient-elle pas elle-même prise au piège par la frontière qu'elle a créé ? Ou cette enceinte la protège-t-elle plus efficacement du monde extérieur ? Les habitants de Léonie sont pris aux pièges de la logique de consommation qu'ils ont instauré, refusant de voir les effets néfastes qui en découlent. Il se retrouvent coincés dans un cycle qui s'instaure dans une normalité alarmante et cela malgré une fin qui devient de plus en plus proche. Le but dans cet espace est alors de mettre le spectateur face à cette réalité. Au vu de ces informations l'espace de Léonie devient un espace instable.



Il s'agit alors de permettre une tension dramatique permanente sans nécessairement atteindre un climax. On est en attente permanente d'un élément qui n'arrive pas ce qui permet d'augmenter encore plus cette tension dramatique. La peur de l'effondrement est forte mais incertaine.





LEONIE

Installation en bois, couverture de survie et déchets pour le festival METROPOLISME à Montpellier

avec Collectif LEM
Lydia AMARA
Elsa COLIN

Nous avons construit une installation à la Halle tropisme dans le cadre du festival Métropolisme, festival sur le thème des villes de demain. Cette installation résume les idées du projet fictif et propose au visiteur de s'immerger dans l'atmosphère de Léonie.

Léonie est une ville imaginaire, dont l'hyper consommation de ses habitants et leur goût pour les objets nouveaux ont conduit à une surproduction de déchets. Dans la ville de Léonie les déchets s'accumulent tout autour de la ville, l'encerclent. Il y a d'une part l'aspect rassurant de cet amas de déchets : protecteurs et structurant, ils délimitent la ville et semblent la protéger. D'autre part, il y a l'aspect menaçant. En s'accumulant de plus en plus les déchets forment des montagnes qui risquent de s'écrouler, menaçant le calme de Léonie et son existence même.

C'est ce paradoxe que nous voulons explorer à travers l'installation. Cette dernière prend la forme d'un volume couvert de papier doré, sorte d'écrin précieux. L'or versus l'ordure, deux entités qui semblent opposées. Il s'agit d'un produit, emballé, standardisé. Celui-ci s'offre au visiteur pour lui donner le choix de le « consommer » et de s'engager dans un cycle qui risque de le piéger.

En réalité l'habillage de cette installation est fait de couvertures de survie, utilisées dans les situations d'urgence. Il est question de sauver Léonie, en proie à un consumérisme effréné. Ici le déchet s'est étendu, a pris le pas sur la ville, menace de l'engloutir et d'endommager sa protection.

Le revers de la couverture de survie offre un espace entièrement argenté, reflétant la lumière et créant un effet miroir visant à démultiplier les déchets et créer une sensation d'infini. On retrouve la notion de continuité, présente chez Léonie.

Le but de cette installation est de proposer au visiteur l'expérience d'un paysage urbain imaginaire constitué de déchets, à la limite du réel, questionnant ainsi la ville de demain face aux grands défis climatiques et politiques liés aux déchets.





INSTALLATIONS



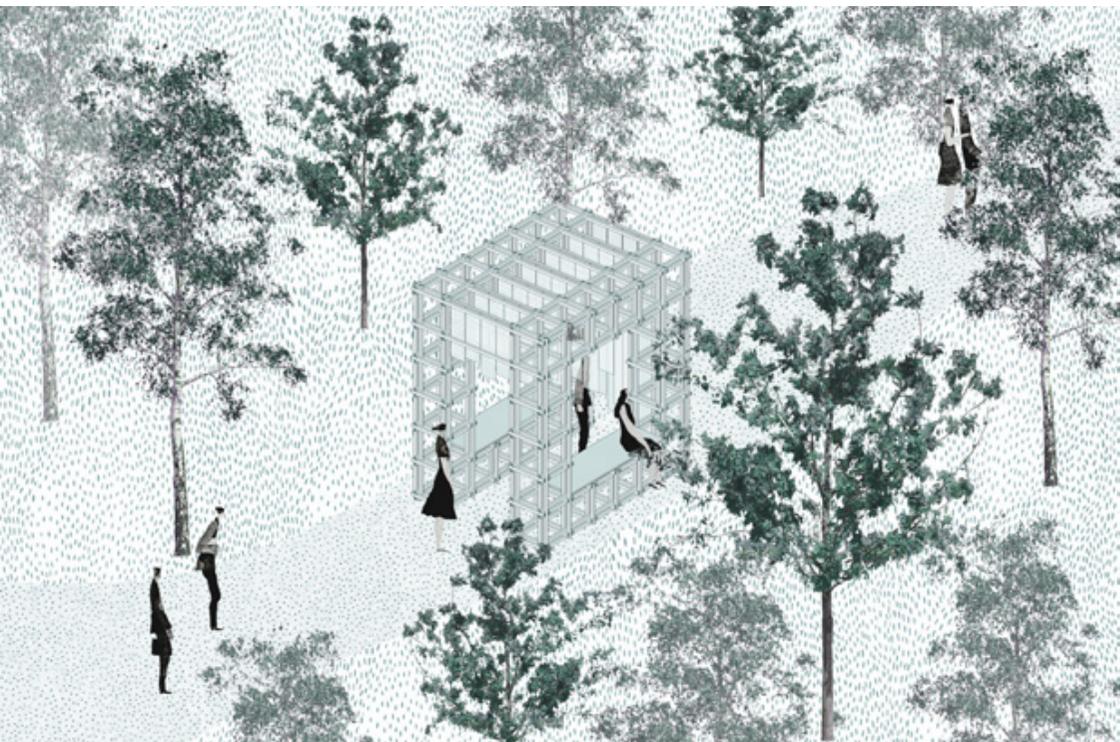
A L'OREE DES BOIS



CUBE ∞



#PLEASESHARE



A L'OREE DES BOIS

Installation en bois vainqueur du concours FESTIVAL DES CABANES 2020 à Annecy

avec Collectif LEM
Lydia AMARA
Elsa COLIN

SIESTE

La sombre forêt, où la roche
Est pleine d'éblouissements
Et qui tressaille à mon approche,
Murmure avec des bruits charmants.
Les fauvettes font leur prière;

La terre noire après ses deuils
Refleurit, et dans la clairière
Je vois passer les doux chevreuils.
Voici la caverne des Fées
D'où fuyant vers le bleu des cieux,
Montent des chansons étouffées
Sous les rosiers délicieux.
Je veux dormir là toute une heure
Et goûter un calme sommeil,
Bercé par le ruisseau qui pleure
Et caressé par l'air vermeil.
Et tandis que dans ma pensée
Je verrai, ne songeant à rien,
Une riche étoffe tissée
Par quelque Rêve aérien,
Peut-être que sous la ramure
Une blanche Fée en plein jour
Viendra baiser ma chevelure
Et ma bouche folle d'amour.

Théodore de Banville, Les Cariatides (1842)

Nature. Cette cabane s'implante sur le site de la réserve naturelle du Bout du Lac. La particularité de ce site est qu'il se situe à l'entrée de la réserve naturelle, sur le chemin piétonnier. Par sa situation, cette cabane constitue une entrée, un passage, menant à la forêt de la réserve naturelle. C'est donc la notion de passage, de franchissement, que nous avons voulu traiter à travers ce projet de manière sensible et poétique. Le parti pris est donc de créer une architecture symbolique, marquant un avant, un pendant, un après. Tel un rite de passage, cette cabane accentue le caractère sacré de la forêt.

Poésie. Notre réflexion s'est basée sur le poème, « La sieste » de Théodore de Banville écrit en 1842. Ce poème nous invite à faire une pause dans notre quotidien mais surtout à nous plonger dans une nature luxuriante et divine. Utiliser cette poésie comme base nous a permis d'apporter une dimension poétique au projet, en se basant sur des sensations, des métaphores, des images, tournant autour de la forêt. Ici la forêt appelle, elle « tressaille » à l'approche du visiteur, cela place la forêt comme un but, un objectif à atteindre. Le texte présente aussi la forêt comme un monde imaginaire rempli de sonorités, entre le ruisseau et les oiseaux, le vent, et inspire à l'écoute, la concentration, sur les sensations et notre environnement perceptif inspirant donc à la pause, la contemplation. Enfin, dans ce texte il est question d'« étoffe tissée », ce qui nous a amené à intégrer le textile, en prenant en référence l'image poétique de l'ombre du feuillage à travers le textile blanc. Selon Johann Wolfgang von Goethe: « Tous les débuts sont délicieux ; le seuil est l'endroit où l'on fait une pause ». L'objectif est donc de placer cette cabane comme un seuil, un endroit marquant un début, un commencement, où il est possible de faire une pause, et où s'opère un changement vers un autre monde.

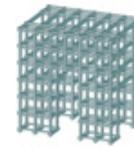
Passage. Tiré de « pas », passus en latin, « passage » désigne le déplacement, l'acte de se déplacer. Une marche vers ailleurs (à côté, là-bas, plus loin, plus haut...), une enjambée, un cheminement, un processus de transformation en train de s'opérer, et non déjà effectué. Cette cabane propose d'appuyer de matérialiser et de souligner cette notion de cheminement, de passage et constitue une porte d'entrée vers un espace différent, onirique, tel un rite de passage pour entrer dans un lieu sacré. Ainsi le visiteur comprend qu'il y a un avant, un pendant, et un après. L'avant : le visiteur arrive avec une intention d'accéder à la forêt, à un espace différent. Le pendant : il se retrouve à traverser la cabane et prend le temps de la contemplation, de l'écoute. L'après: le visiteur est dans un état différent, il est prêt à s'imprégner de la forêt. La solution architecturale est de reprendre la morphologie symbolique de l'arche, architecture monumentale utilisée pour marquer des entrées et espaces sacrés.

Évolution morphologique

La cabane reprend la morphologie de l'arche, elle marque une entrée, offre un passage, une transition qui mène vers la forêt. En même temps la création d'assises permet au visiteur de prendre le temps de la contemplation.



Symbolique de l'arche de triomphe

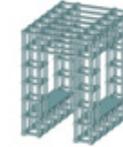


Structure en bois



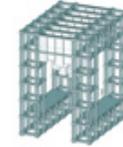
DIRECTION:

Orientation en longueur et adaptation de la structure aux dimensions du projet



PAUSE:

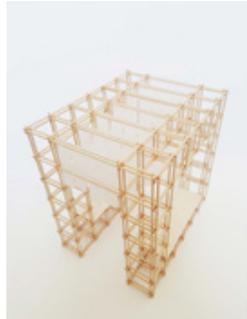
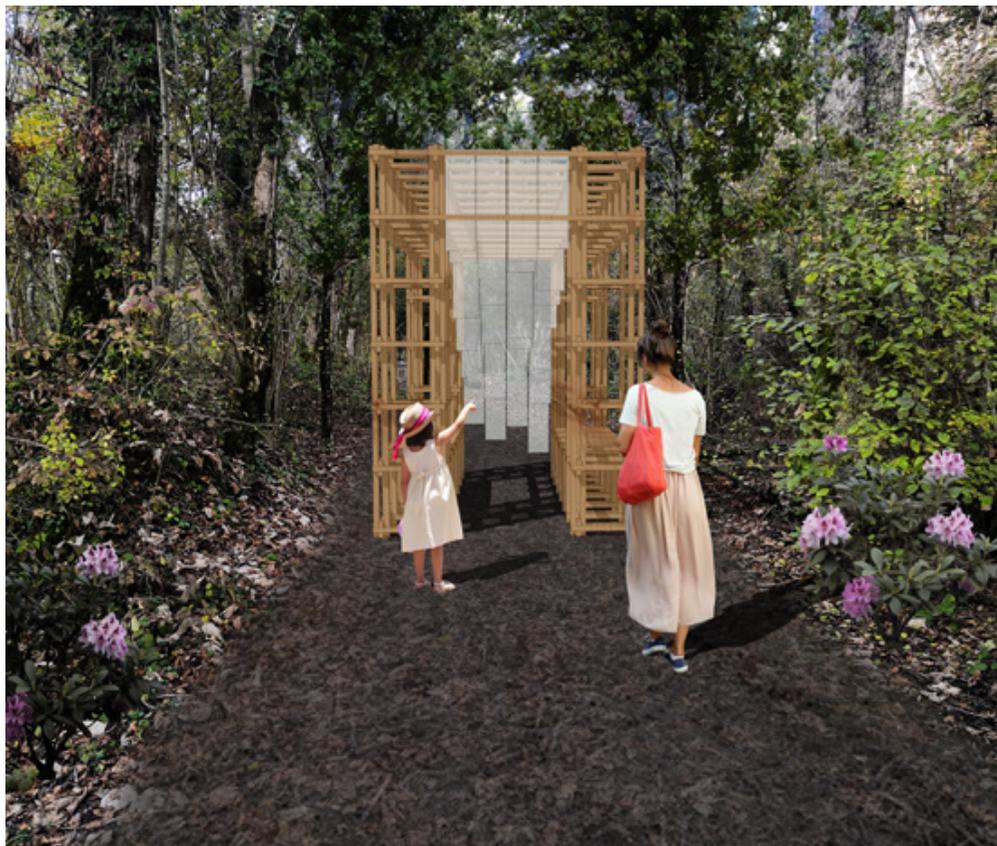
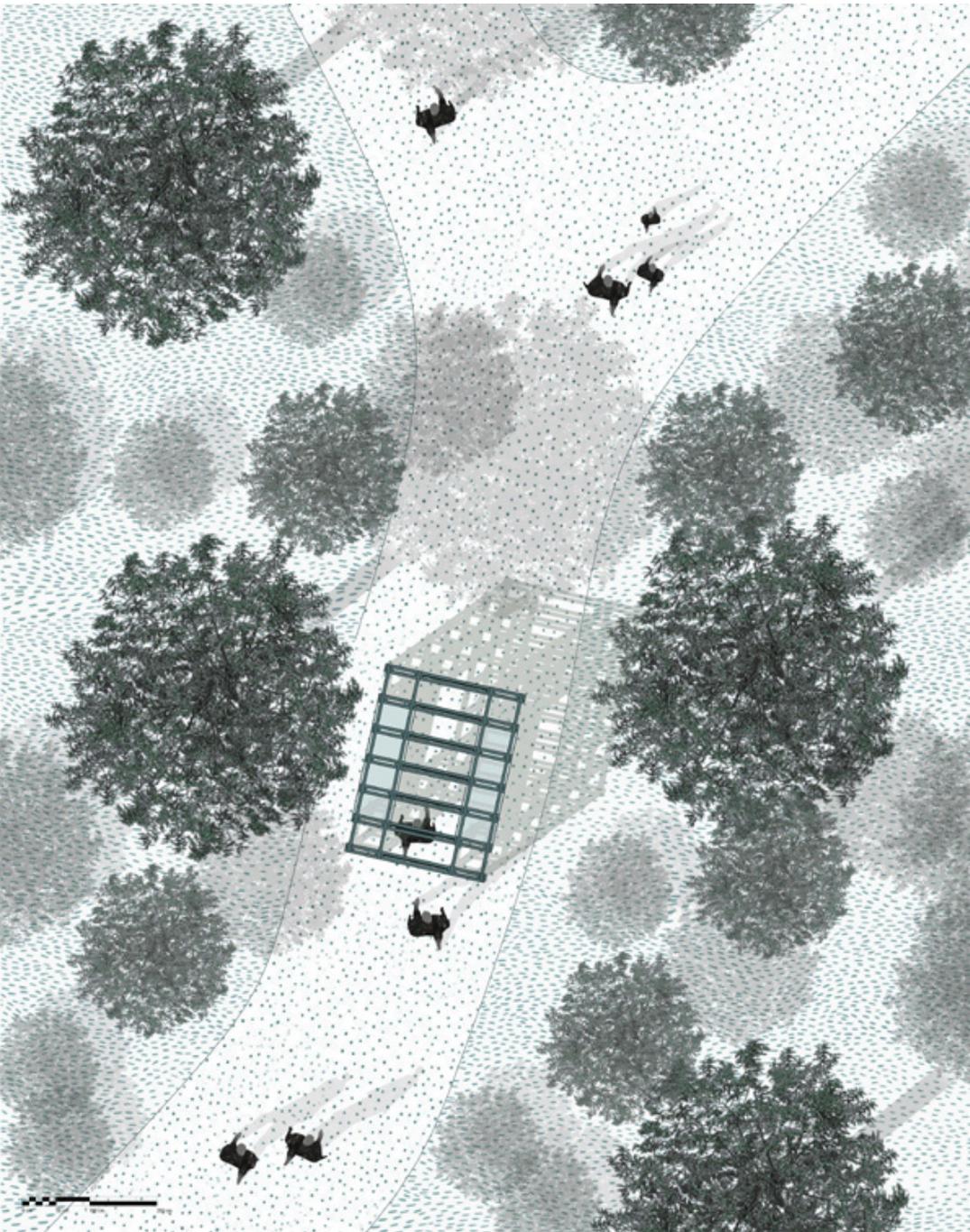
Création d'assises, un espace de pause, de contemplation



TRAVERSER:

Intégration du tissu, notion d'étoffe tissée, onirisme du passage.







CUBE ∞

Projet urbain pour l'atelier PORTO ACADEMY - SUMMER WORKSHOP

ETAPE 1: L'expérience :

Proposer une implantation à petite échelle de la structure dans un point stratégique du site.



ETAPE 2: La croissance :

Développer la structure de base dans le site choisi afin de mieux répondre aux besoins de ses utilisateurs.



ETAPE 3: La propagation :

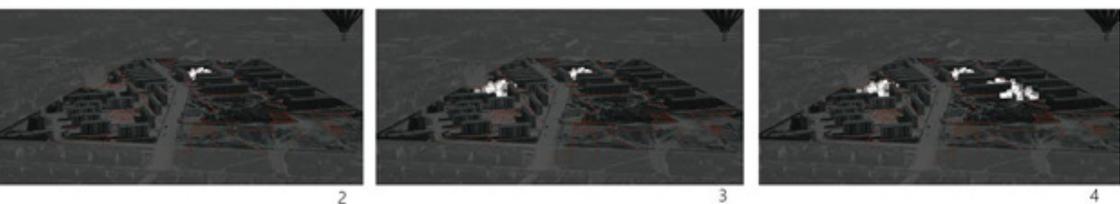
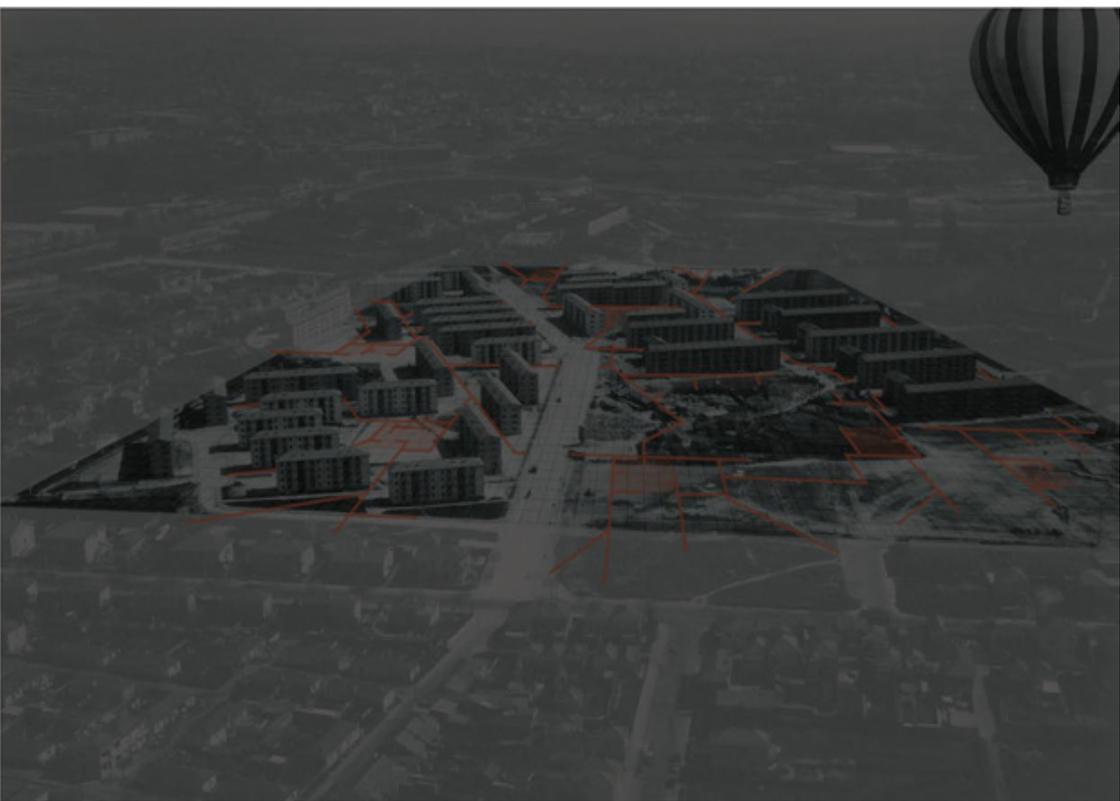
Reprendre la même structure en différents points de la ville en adaptant la fonction et la morphologie de chaque projet à la communauté impliquée.



ETAPE 4: La renaissance :

Créer une structure unifiée qui relie tous les habitants de la ville.



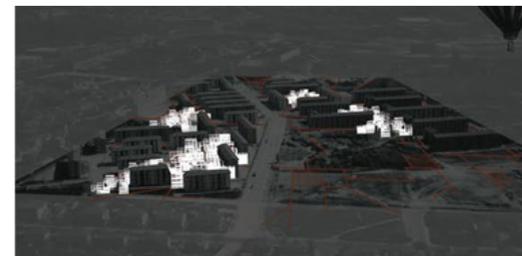


2

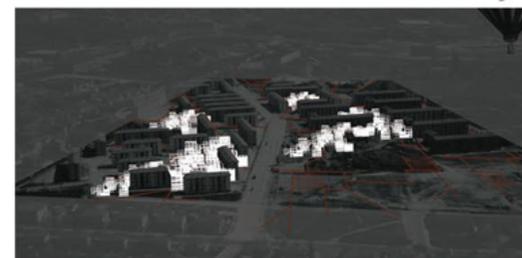
3

4

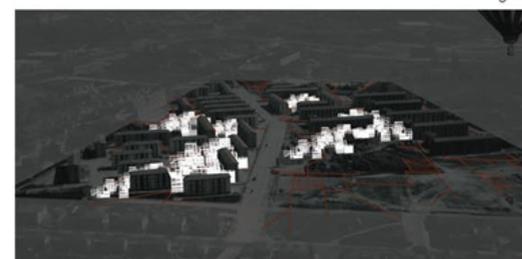
L'idée principale était d'étudier l'évolution utopique du projet qui suite à des interventions ponctuelles au sein de la ville va finir par s'étendre sur la globalité du territoire d'où l'allégorie du virus qui devient régénérateur de la ville. Le développement de celui-ci ne se fait cependant pas à l'égard de l'habitant qui devient un acteur principal dans l'évolution de la 'superstructure' qui se régénère selon ses besoins. Du point de vue fonctionnel, elle répond à ses attentes ponctuelles qui risquent de se modifier, d'où un changement perpétuel des modules qui s'imbriquent. En effet son évolution est possible grâce à l'assemblages d'unités qui sont définis par leur fonction.



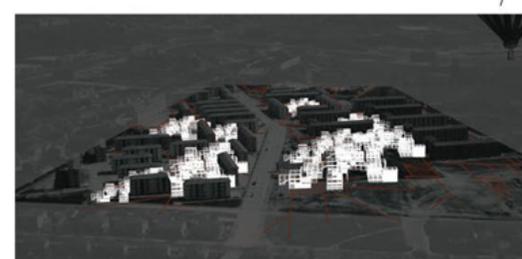
5



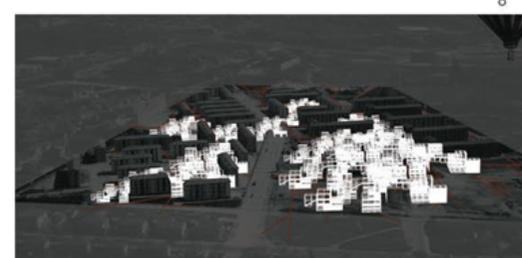
6



7



8



9

Propositions de modules:

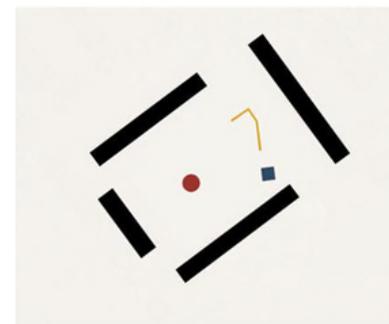


Axonometries en collaboration avec Clara Varandas

#pleaseSHARE

DESIGN : COR ARQUITECTOS / CREMASCOLI OKUMURA RODRIGUES, ASSOCIATES

ADAM HILL, AGNESE NASCIMBEN, ANA FRANCISCO, ANDRÉ FERREIRA, CLAUDIA ROSETE, DANIELA PEREIRA, DIOGO FERREIRA, DIOGO VELOSO, EDUARDO CARQUEJA, EINA SHIN, ÉLIE GHATTAS, GONÇALO MAÇÃES, JOÃO COSTA, JORDAN CRADDOCK, LÍLIAN MATSUDA, MANUEL CARVALHO, MARC SAMRANI, MARIANA ALMEIDA, STEPHANIE LIMA, VERA MENDO, VICKY BERL.



Le lieu d'intervention choisi (entre quatre pâtés de maison du quartier) est utilisé par les résidents, principalement pendant les festivités de Saint-Jean. Cet espace est ponctué par des sentiers dessinés par les habitants du quartier. Ces trois installations construites, visant principalement les enfants de la communauté, permettent d'accueillir l'organisation des fêtes de voisinage traditionnellement proposées dans cet espace. Les installations ont été construites avec l'aide des résidents.

Ce projet a été promu par CASA DA ARQUITECTURA dans le cadre du programme #pleaseshare, dirigé par Roberto Cremascoli et documenté quotidiennement par le site Archdaily Brazil.





DESIGN



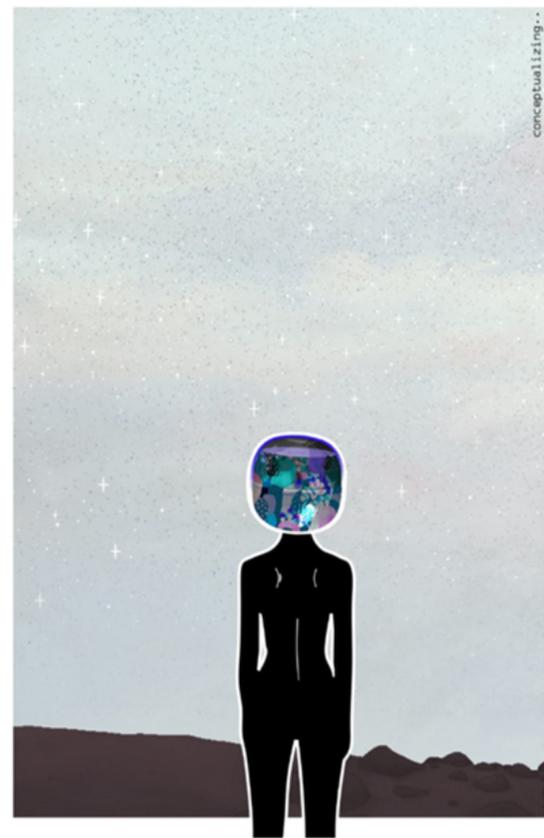
OFFICE OF THE FUTURE



THE STORYTELLER



MUSEUM CONTINUUM



conceptualizing...
producing...



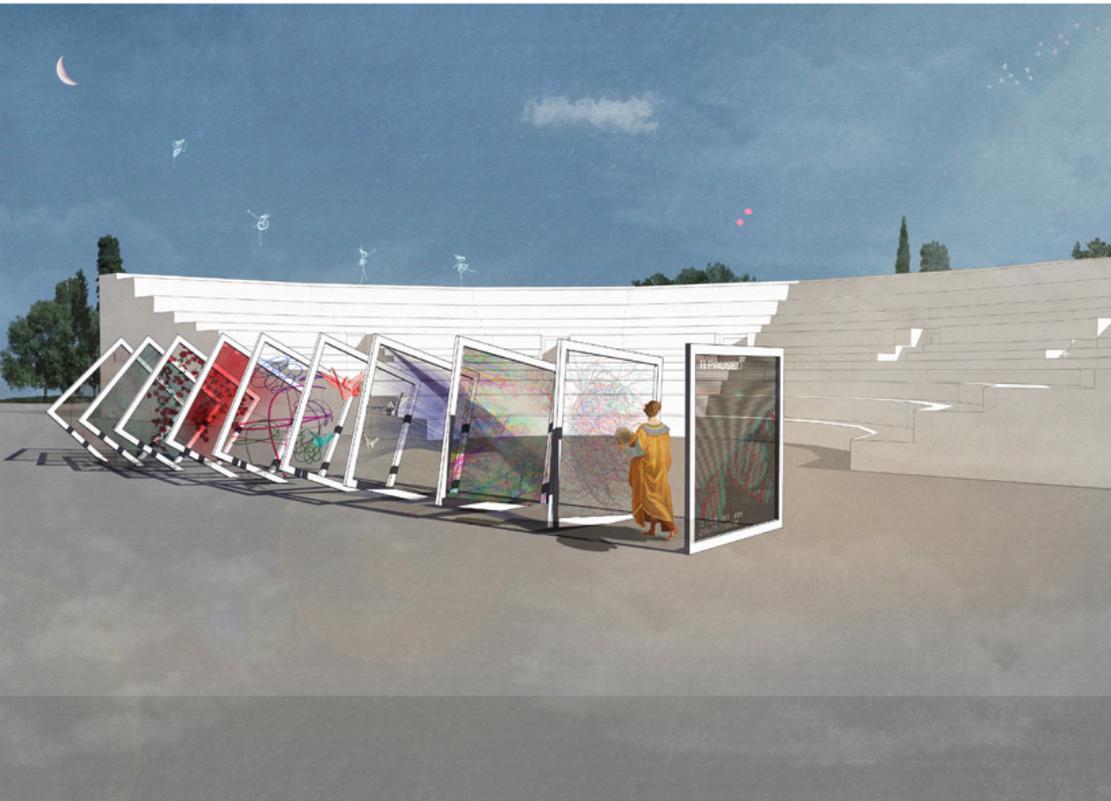
The office of the FUTURE

Competition Non-Architecture

Présenté avec:
Ranine ACHKAR
Simone KEHDEH
Christian SLEIMAN



BRAINSTORMING...



the StoryTeller

Atelier pour MEDS 2019 - SPETSES

Présenté avec :
Ranine ACHKAR
Simone KEHDEH

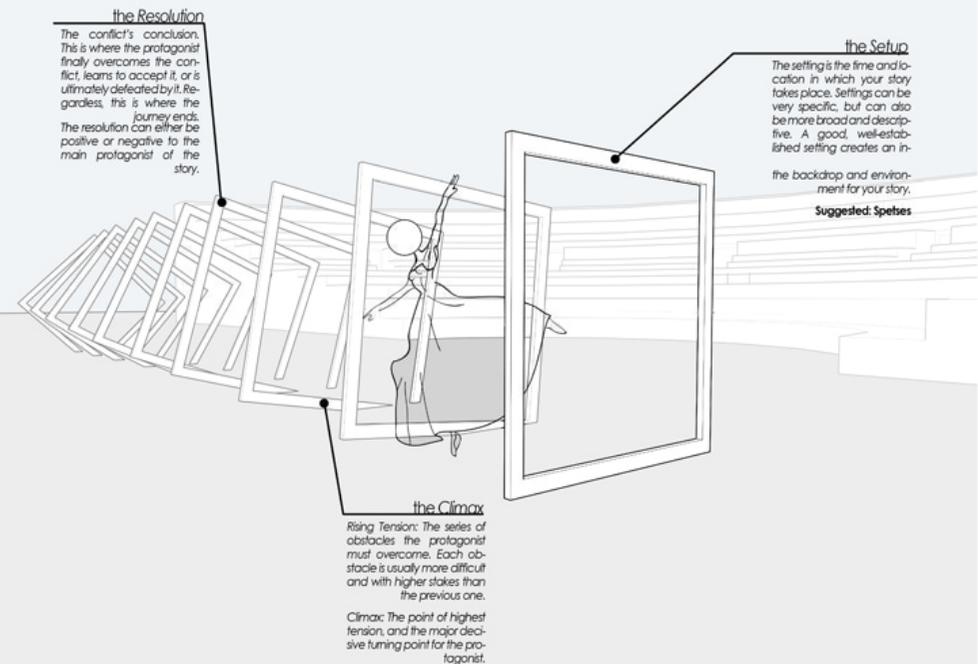
Main Concept:

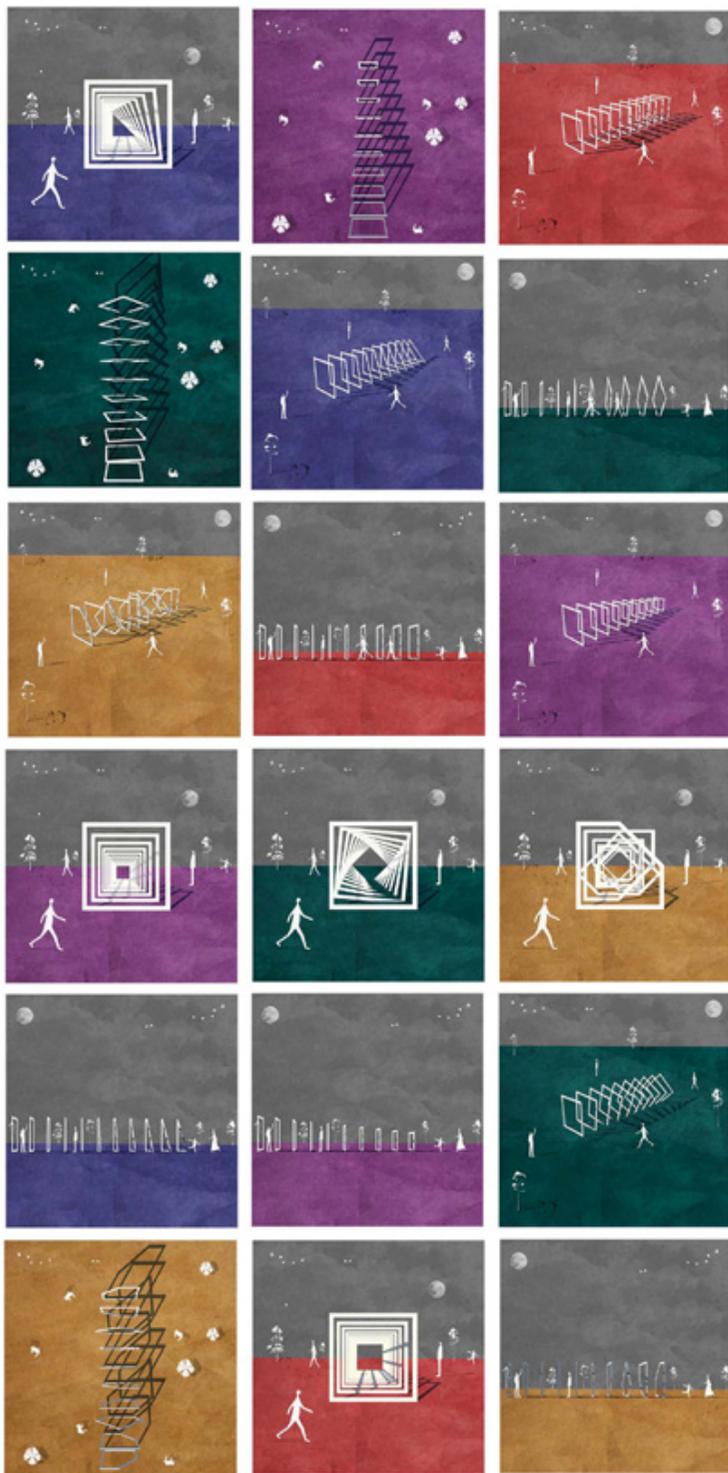
The idea is to study how an artistic performance can generate interactions within a public space through a narrative that derives from the social traditions of the region involved. That narrative approach to community engagement in the planning and urban design process generates a common imaginary, a poetic geographical aspect to the city, which allows it to admit a social dimension. Uncovering this space through urban narrative can create a new experimental discovery of the city through the interactive artistic performance. Indeed, the concept is not only to create a punctual artistic performance that can provide a specific definition to this place, but to create an interactive experience, allowing the visitor to be an actor of the performance in that space.



Workshop Synopsis:

The goal will be to create a simple structure that will be studied as a narrative storytelling experience. The first part of the workshop being to create a proper narrative that will be reinterpreted in an architectural fashion. We will be, in fact, creating a series of wooden frames, each one referring to a specific sequence in the story, while trying to materialize through texture, material, color... features of that story. (reinterpreting elements like water, fire, air or sensations or narrative components of the story.)





the different scenarios ...

MUSEUM CONTINUUM

Competition Redraw par NON-ARCHITECTURE

avec Collectif LEM
Lydia AMARA
Elsa COLIN

