

PORTE

FOLIO

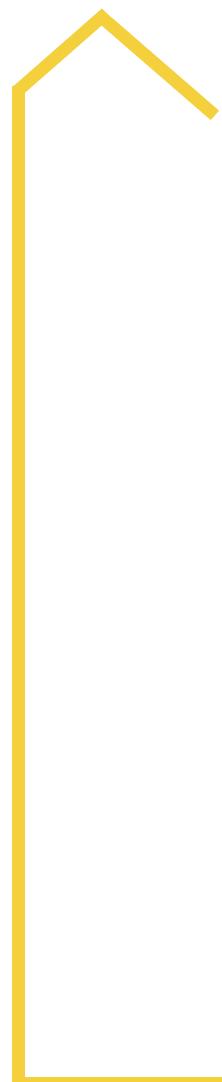


TABLE DES MATIÈRES

03

ÉCHELLE 1:1

Hypercube
Liboké

10

ÉCHELLE 1:100

Luminaire
Le pivot

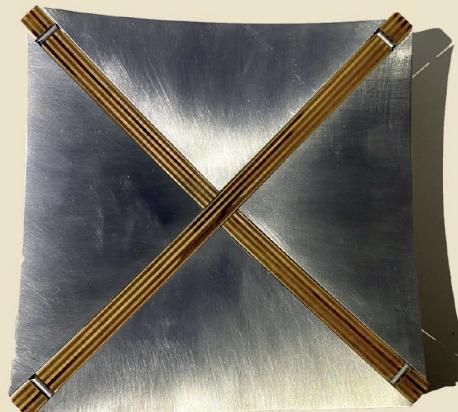
18

ÉCHELLE 1:1000

En-roché

LIBOKÉ

Réalisé en 1semaine par Elvira Makosso & Atofa Uddin

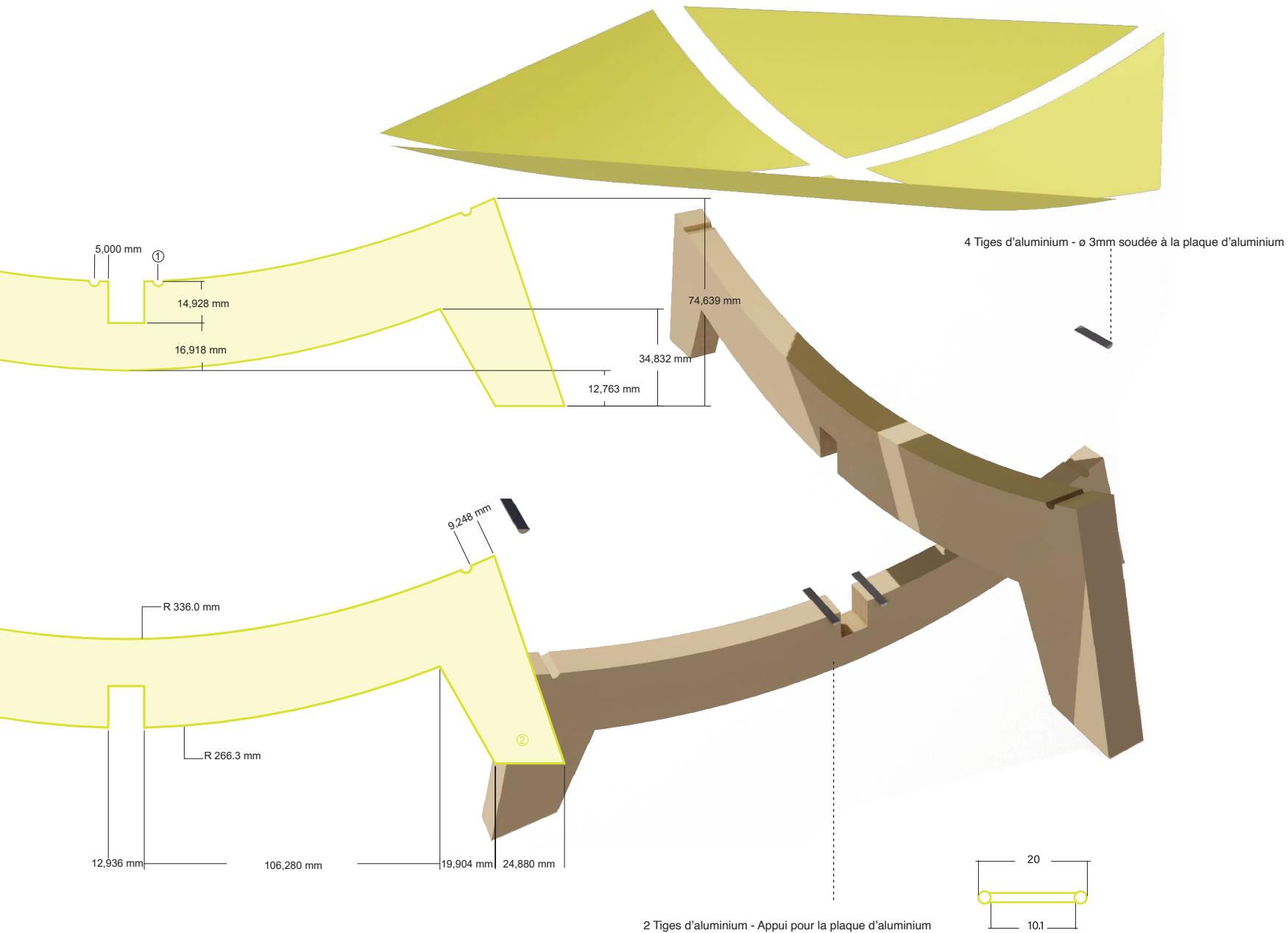


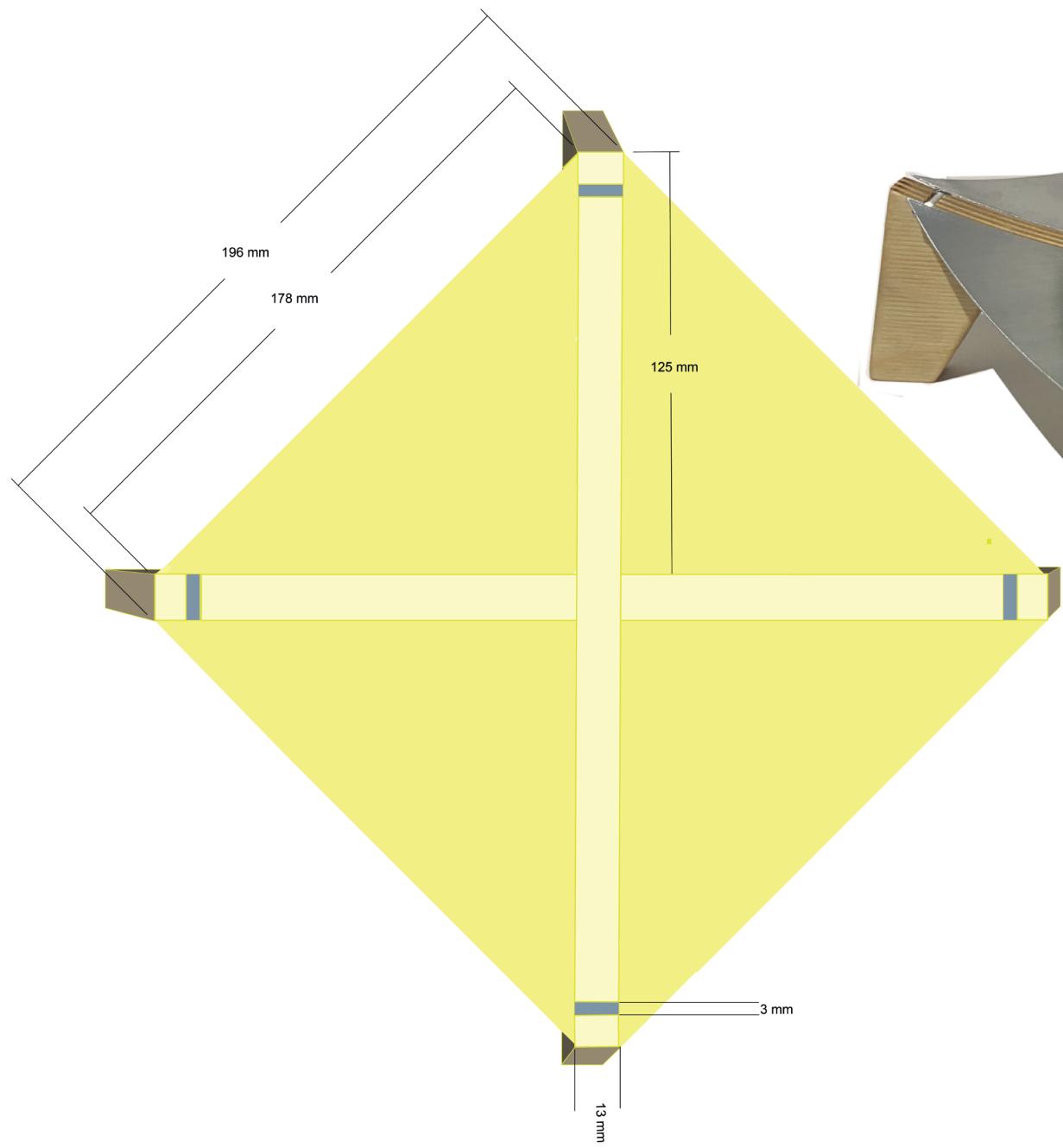
Créer un dispositif qui participe à l'art des tables à l'aide d'une plaque de contreplaqué, d'une tige d'aluminium et d'une plaque d'aluminium



Le projet Liboké associe la culture occidentale à la culture africaine par le biais de l'art de la table. Ce piédestal simpliste sert à disposer le Liboké, des mets mis en papillote sur des feuilles en bananier. Ce qui augmente le confort du service et facilite le partage, tout en maximisant le dialogue entre convives.

ASSEMBLAGE



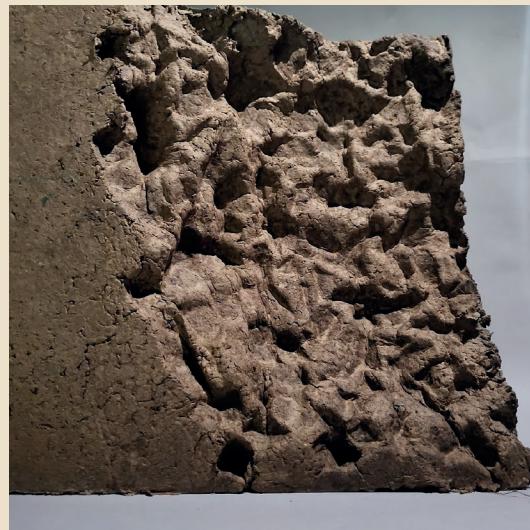


2 Plaque d'aluminium courbé, fini brossé

1 Contreplaqué huilé

HYPERCUBE

Réalisé en 4semaines par Elvira Makosso, Kelly Vong & Atofa Uddin



Cet exercice cherche à déployer un matériau de manière à générer le volume, l'expression et l'âme d'un cube de 30 cm x 30 cm x 30 cm. Ce cube doit contenir un espace à l'intérieur d'au moins 1/3 du volume. Le cube devrait être construit de manière que chacun des côtés visibles ait une expression distincte, dans la mesure du possible et sans compromettre l'intégrité du système d'assemblage du matériau.



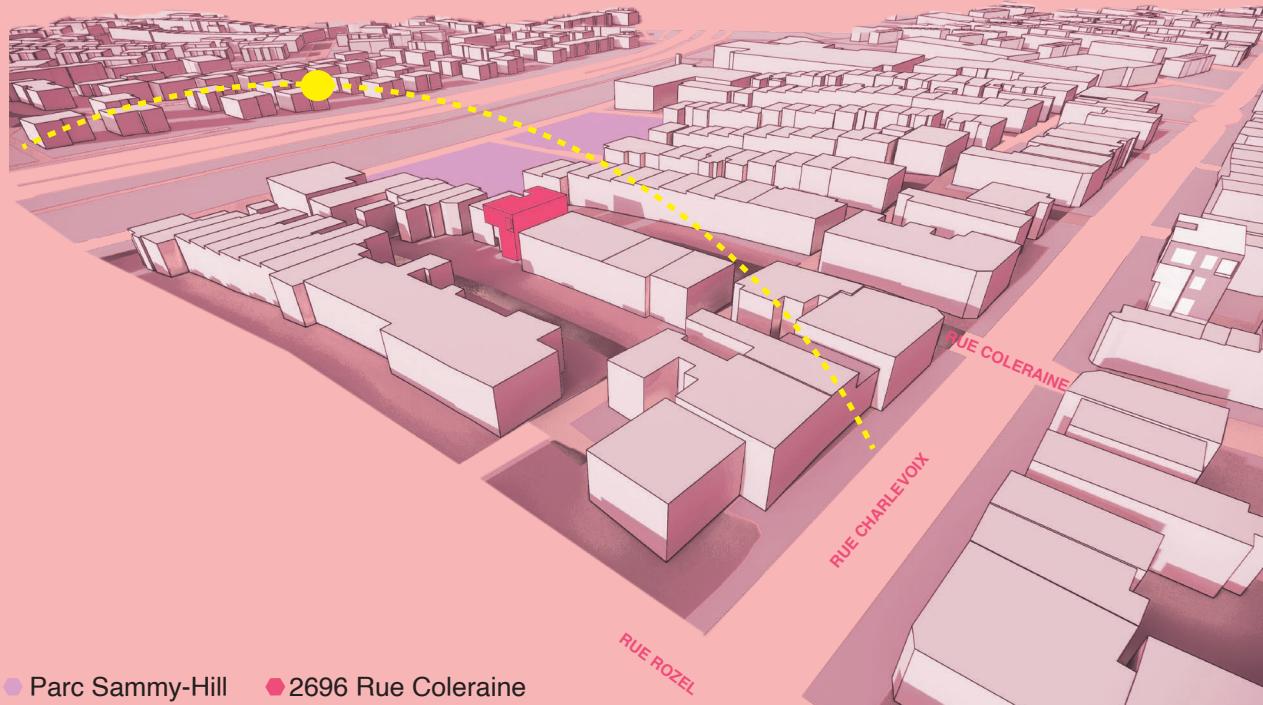
Déchirer et compresser à la main, Skin est à la fois un manifeste sur les qualités expressives du carton manufacturé et un récit sur l'histoire que ce matériau a à raconter. La transformation artisanale de ce carton, en un cube en carton maché, prend forme grâce aux reliefs causés par les graviers et les vides créés par les pierres. Ce qui génère des surfaces granuleuses, organiques et inorganiques. Parmi les textures, c'est la porosité qui a la plus haute valeur tactile. Physicalité cacophonique générée en défilant avec les mains et les yeux sur le carton mâché, Skin en vieillissant se caractérise par une forte structure dynamique.



Chaque disposition du cube offre différentes configurations d'espaces intérieurs, permettant une grande diversité dans la conception et l'expression de chaque face.

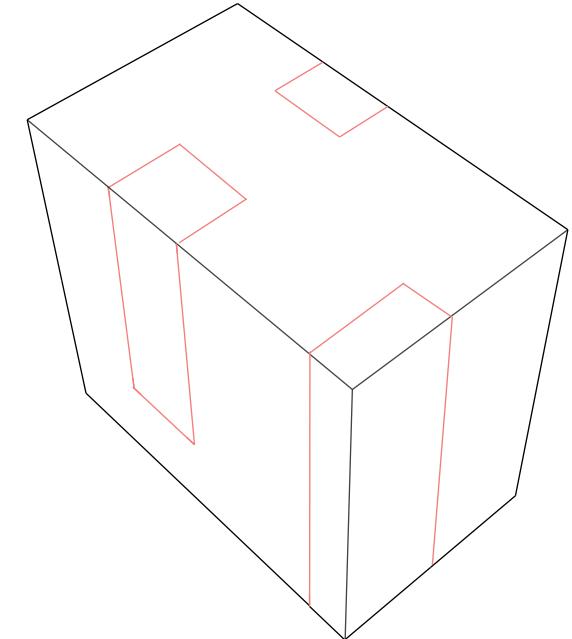
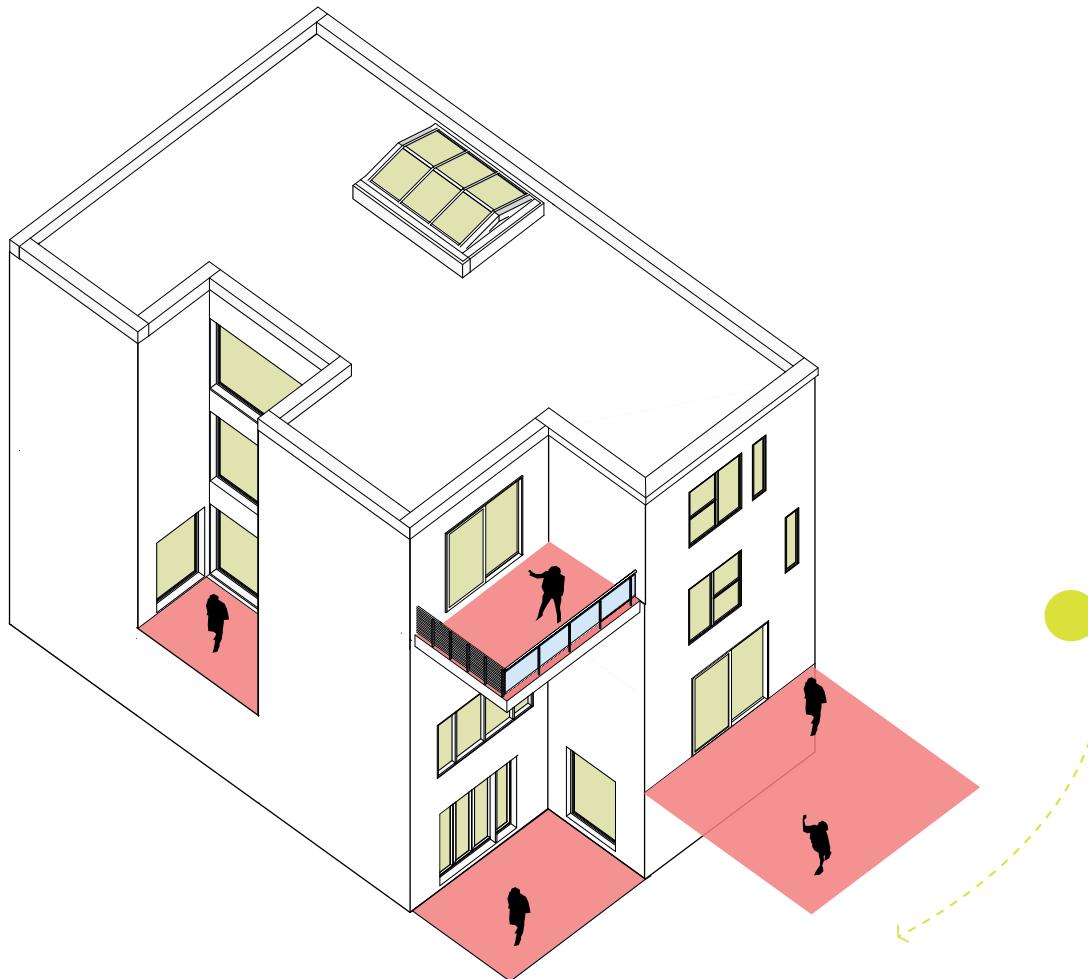
LUMINAIRE

1er partie réalisée en 15 semaines par Elvira Makosso & Dalal Er-Rchidi

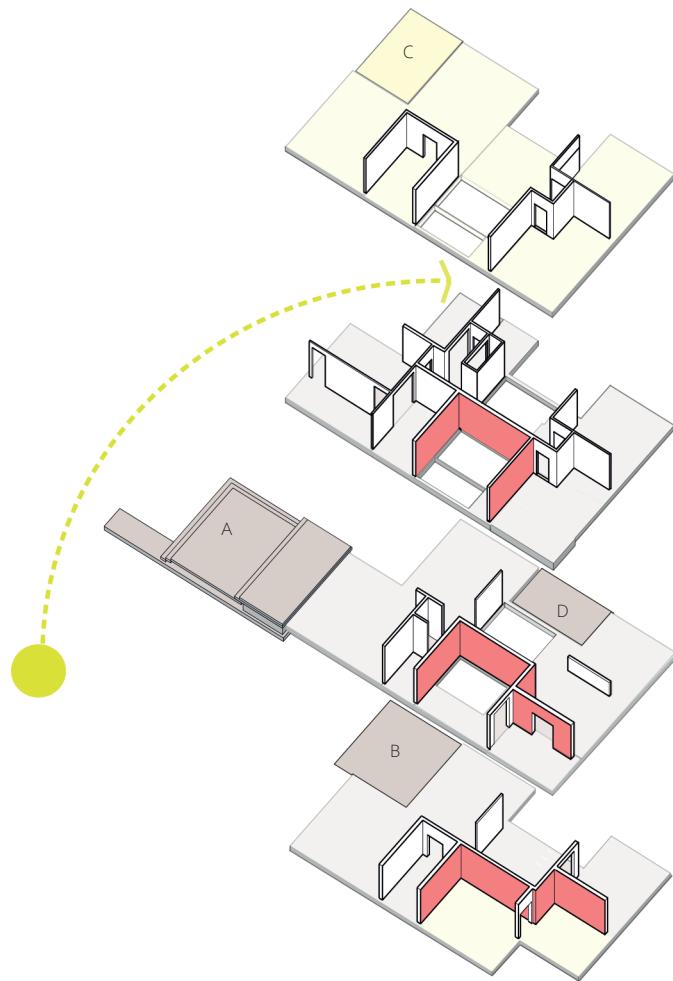


Le projet final de l'épreuve synthèse du programme en Technologie de l'architecture au Cégep de Saint-Laurent se divise en deux parties. Premièrement, en équipe de deux, les étudiants conçoivent un projet répondant au mandat : un logement de trois chambres avec un atelier d'artiste pour une famille de quatre personnes, et un deuxième logement de deux chambres pour un locataire. Ensuite, chaque étudiant réalise individuellement les plans techniques et les rendus graphiques.

CONCEPT

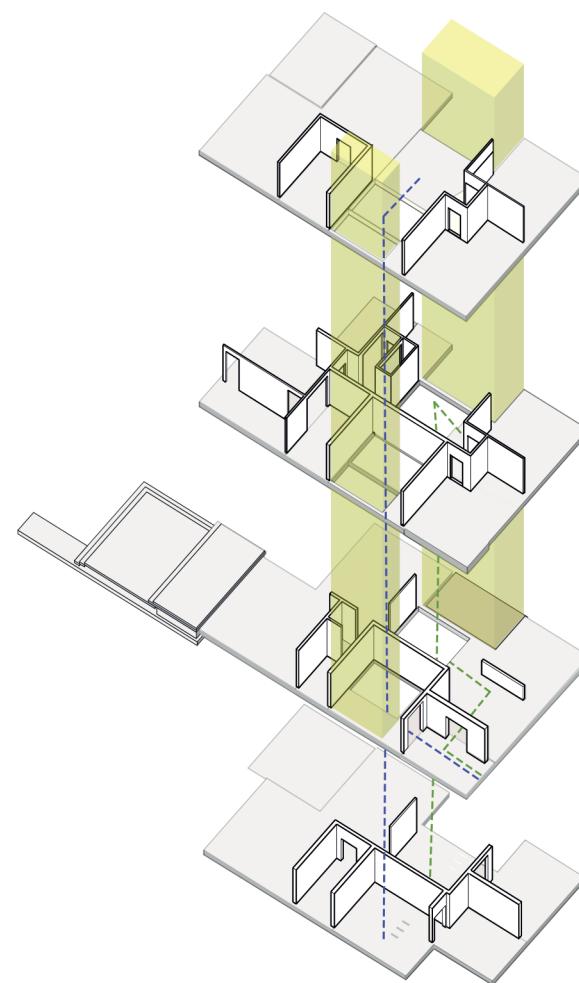


Le concept du bâtiment en tant que luminaire transforme l'édifice en une source de lumière intégrée, optimisant à la fois la lumière naturelle et artificielle. Ce qui permet aux escaliers et couloirs, conçus comme des conduits de cette lumière, de maintenir une ambiance lumineuse continue. Les façades et toits diffusent la lumière, inondant les espaces intérieurs d'une clarté harmonieuse. Les fenêtres, agissant comme des lentilles, projettent la lumière en profondeur. L'infrastructure électrique, efficace et optimisée, enrichit l'expérience spatiale et visuelle des utilisateurs, transformant le bâtiment en une véritable lanterne architecturale.



Relations horizontales entre les espaces extérieurs, intérieures

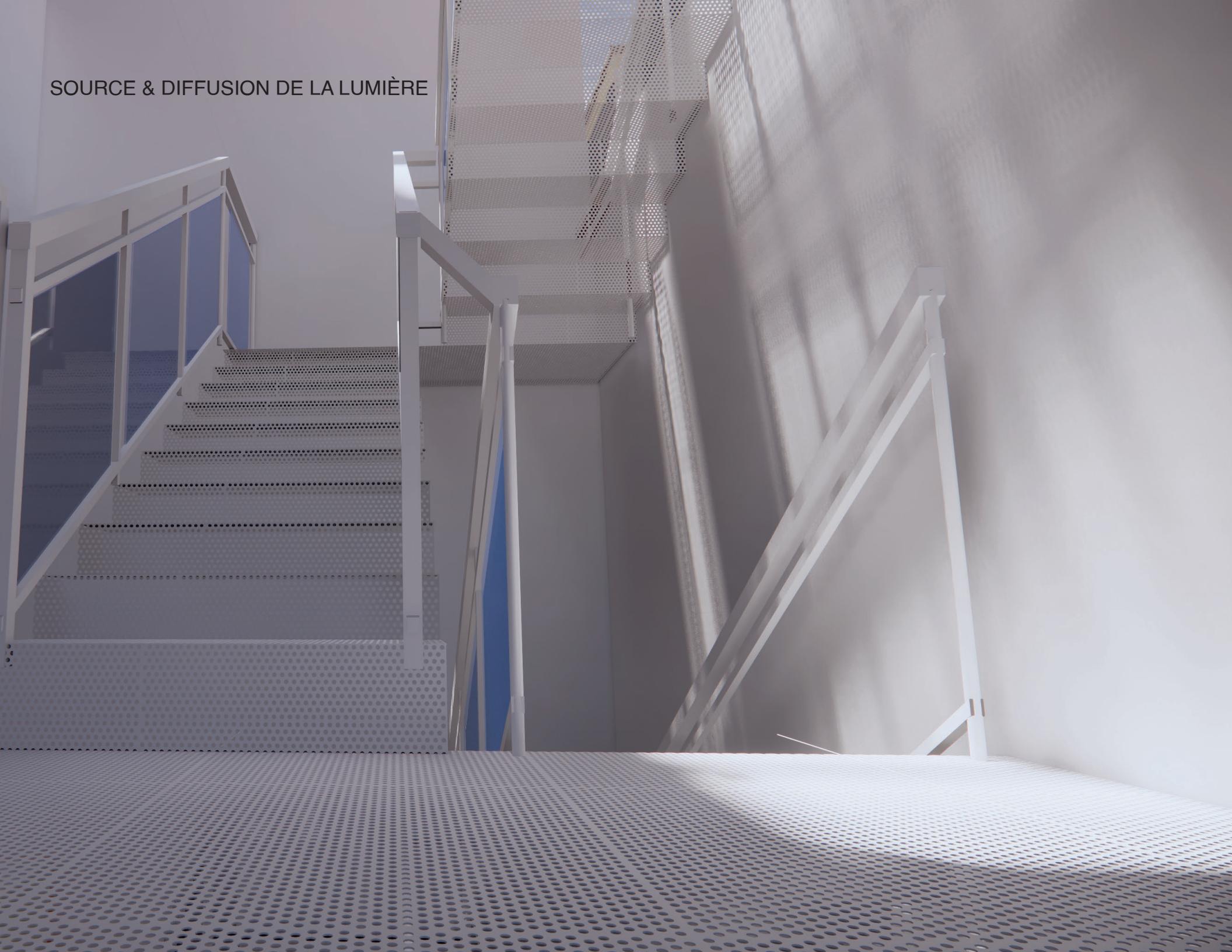
- Séparation entre les deux logements ●
- Espaces intérieurs (Logement du client) ○
- Espaces extérieurs (Logement du client) ○
- Espaces intérieurs (Logement du locataire) ○
- Espaces extérieurs (Logement du locataire) ○
- Terrasse client (A)
- Cour anglaise client (B)

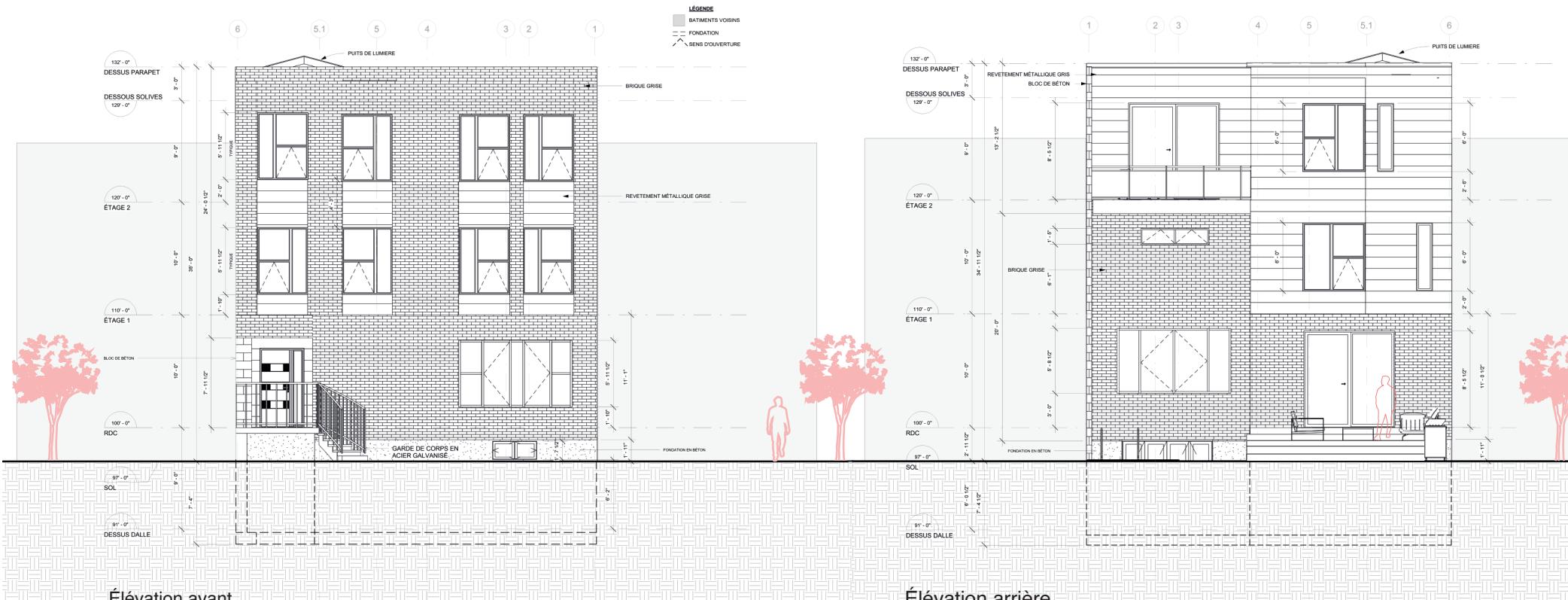


Relations verticales entre les différents étages

- Terrasse locataire (C)
- Cour intérieure client (D)
- Escalier (Logement du locataire) - - -
- Escalier (Logement du client) - - - -
- Parcours du soleil - - - - -

SOURCE & DIFFUSION DE LA LUMIÈRE





0 33 66 99
Pouce

LOGEMENT LOCATAIRE



LOGEMENT CLIENT



COUR INTÉRIEURE





COUPE LONGITUDINALE

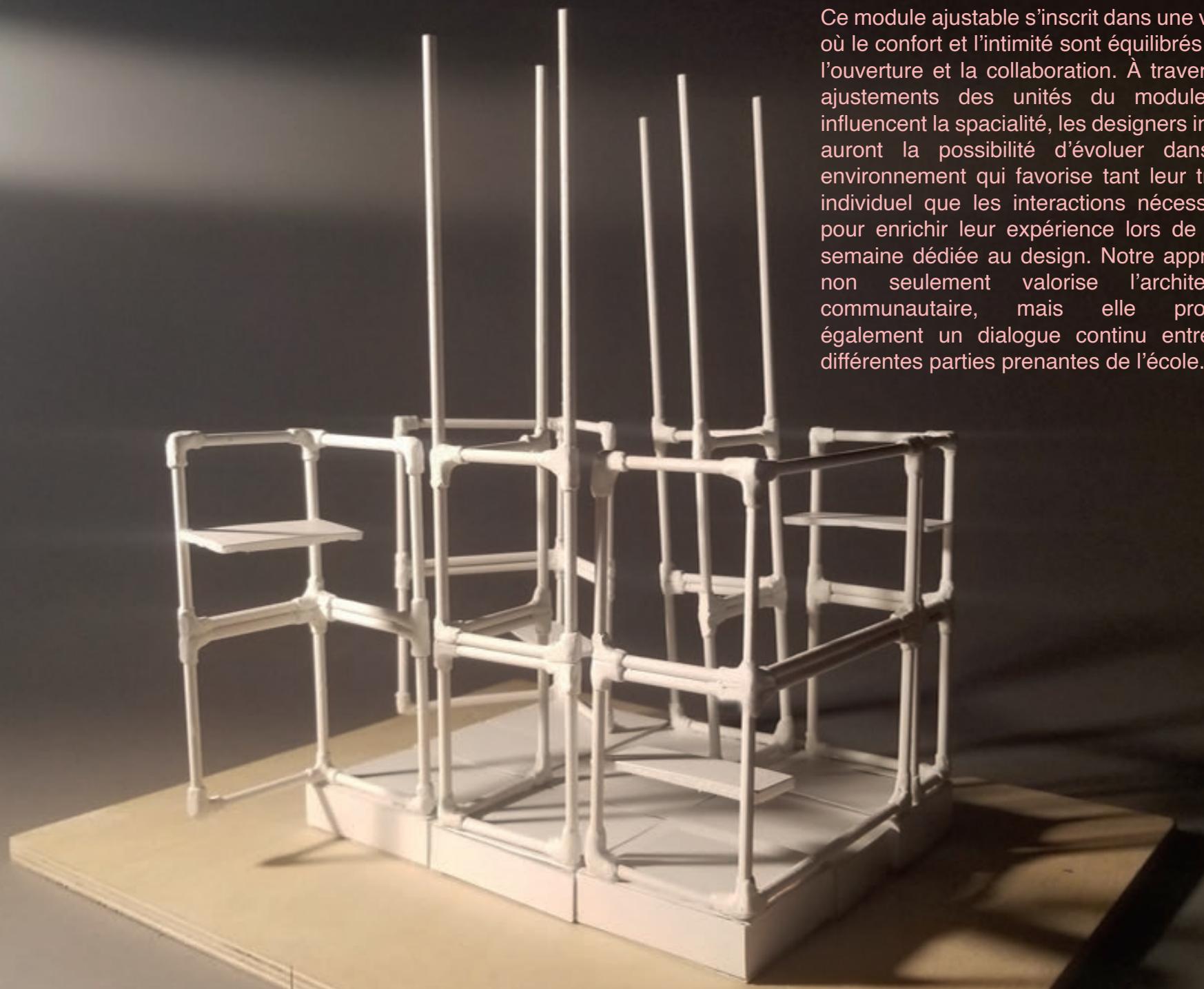
LE PIVOT

E02 / LA PIÈCE D'INVITÉ réalisée en 10 semaines par Elvira Makosso & Kelly Vong

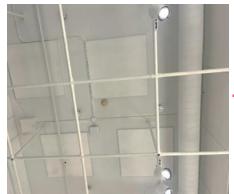


Chaque équipe doit, à son tour, concevoir une pièce d'invité pour héberger deux designers reconnus, invités à l'École de design dans le cadre de la semaine du Design International 2024. Votre pièce doit permettre aux deux designers invités de vivre, travailler et dormir à l'École de design pendant 7 jours. Elle peut être conçue comme une cellule enveloppante ou imaginée comme un objet ou un système d'objets. Dans tous les cas, la pièce doit être intégrée de manière réfléchie à l'environnement spatial, social et pédagogique de l'école.

Ce module ajustable s'inscrit dans une vision où le confort et l'intimité sont équilibrés avec l'ouverture et la collaboration. À travers les ajustements des unités du module qui influencent la spacialité, les designers invités auront la possibilité d'évoluer dans un environnement qui favorise tant leur travail individuel que les interactions nécessaires pour enrichir leur expérience lors de cette semaine dédiée au design. Notre approche non seulement valorise l'architecture communautaire, mais elle promeut également un dialogue continu entre les différentes parties prenantes de l'école.



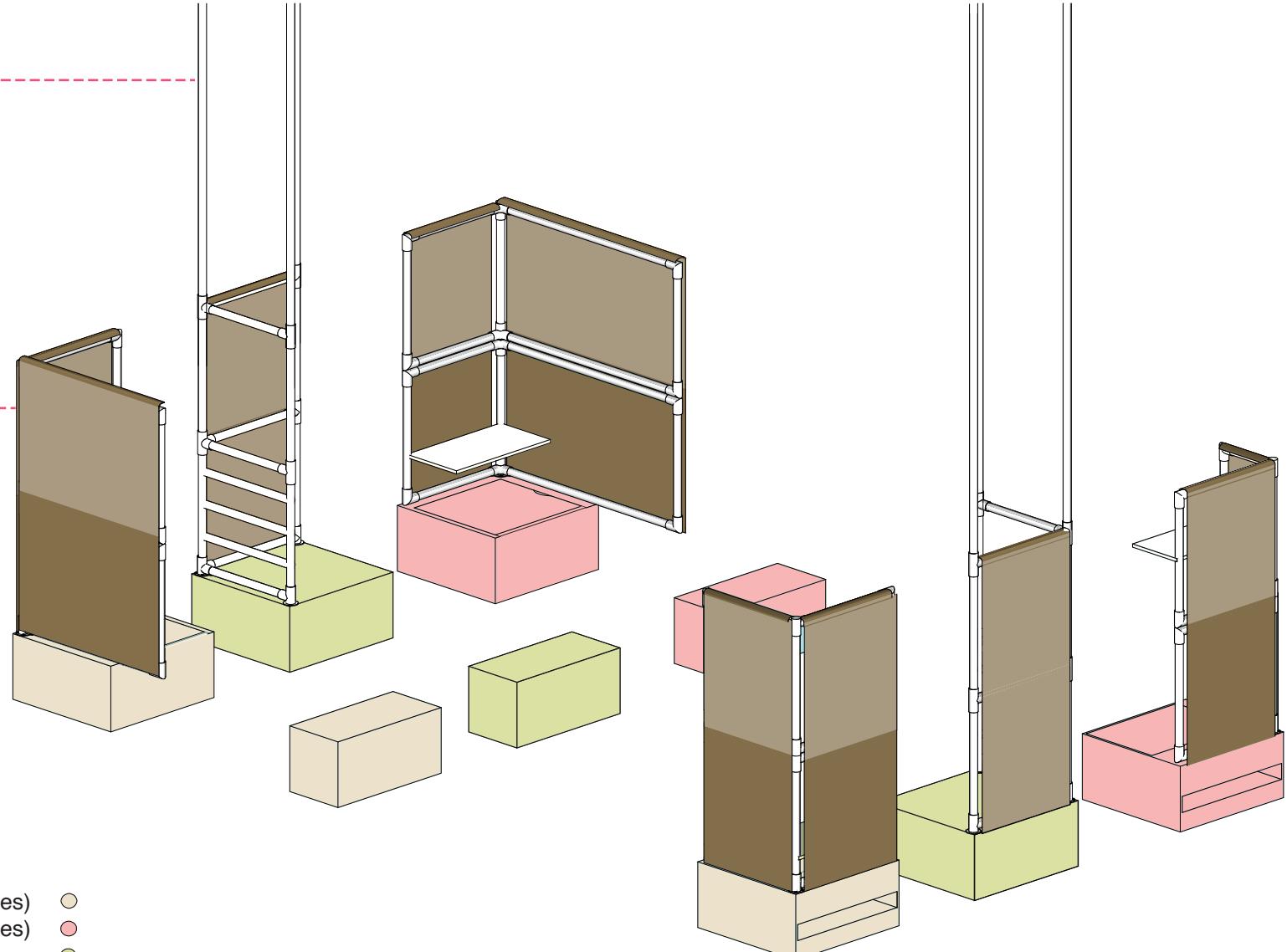
CONFIGURATION DES UNITÉS D'UN MODULE



Connecté avec le plafond en grilles



Toile de jute



Logement invité 1 (unités mobiles)



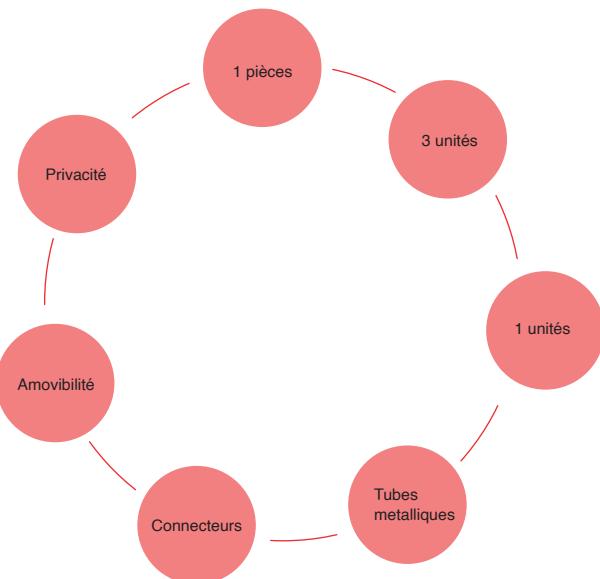
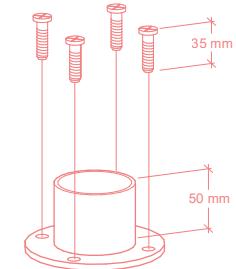
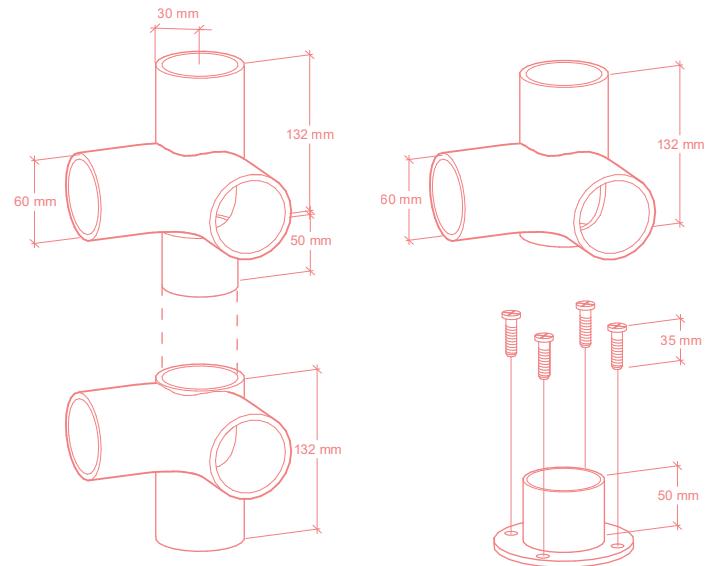
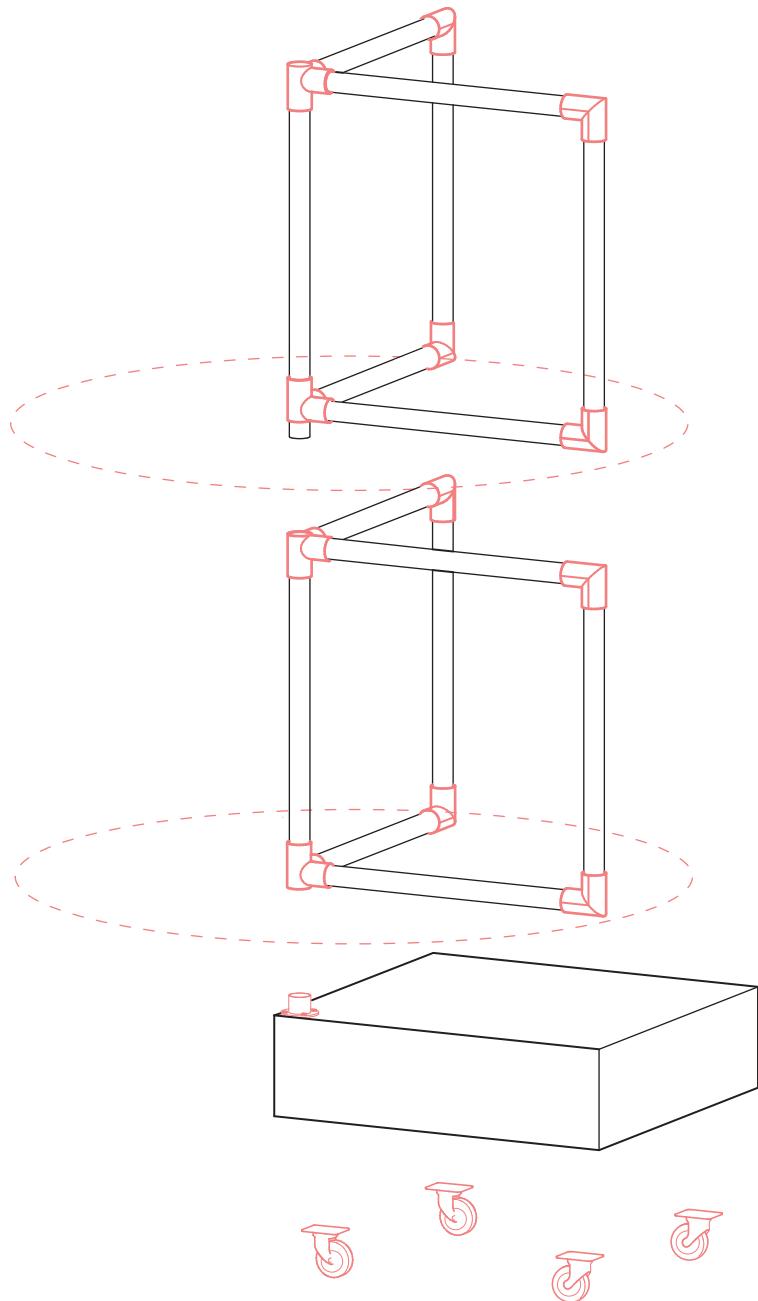
Logement invité 2 (unités mobiles)



Espace commun (unités fixes)

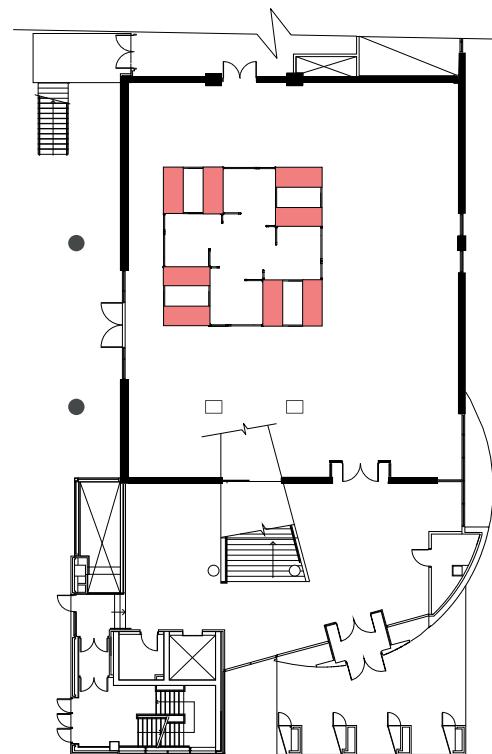


MONTAGE DES UNITÉS



LA SOCIÉTÉ DES PIÈCES

La société de pièces suivante loge 4 invités dans l'École de design. Le concept de jour et de nuit est également exploré, en mettant en avant l'utilisation des espaces en fonction des besoins individuels et communautaires. Pendant la journée, différentes unités sont aménagées pour créer des espaces publics tels que des zones de travail et des lieux de rencontre (comme le café), favorisant l'interaction sociale. En revanche, la nuit, ces unités se réorganisent pour former des modules propices au repos, permettant aux utilisateurs de bénéficier d'un environnement confortable et apaisant.

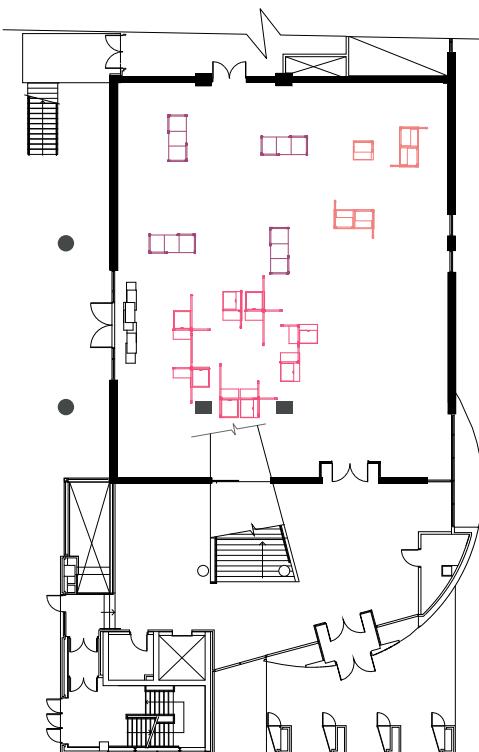


Société des pièces le soir

Module

30 60 90
Pouce

Plan RDC École de design UQÀM



Société des pièces la journée

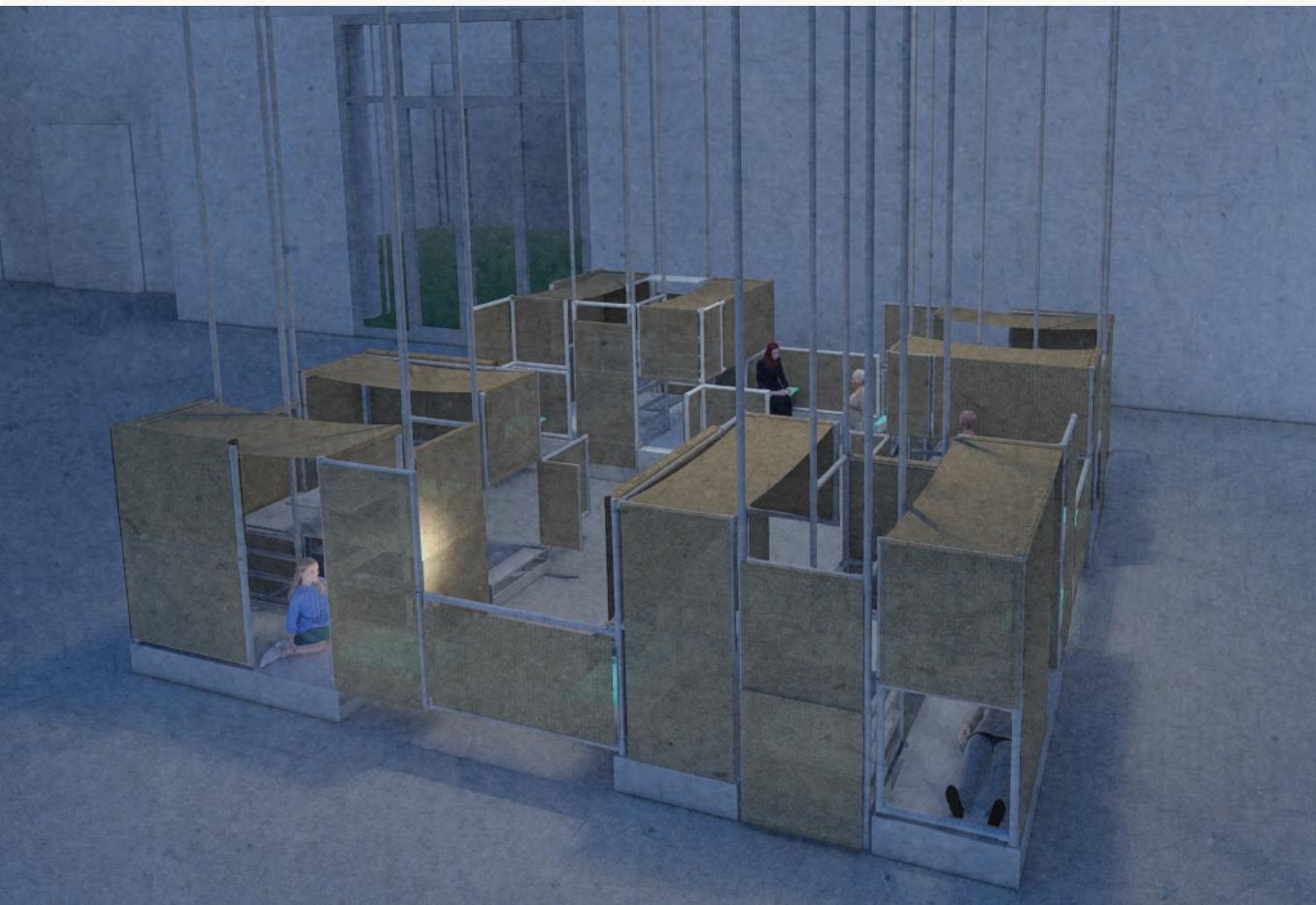
Place pour travail

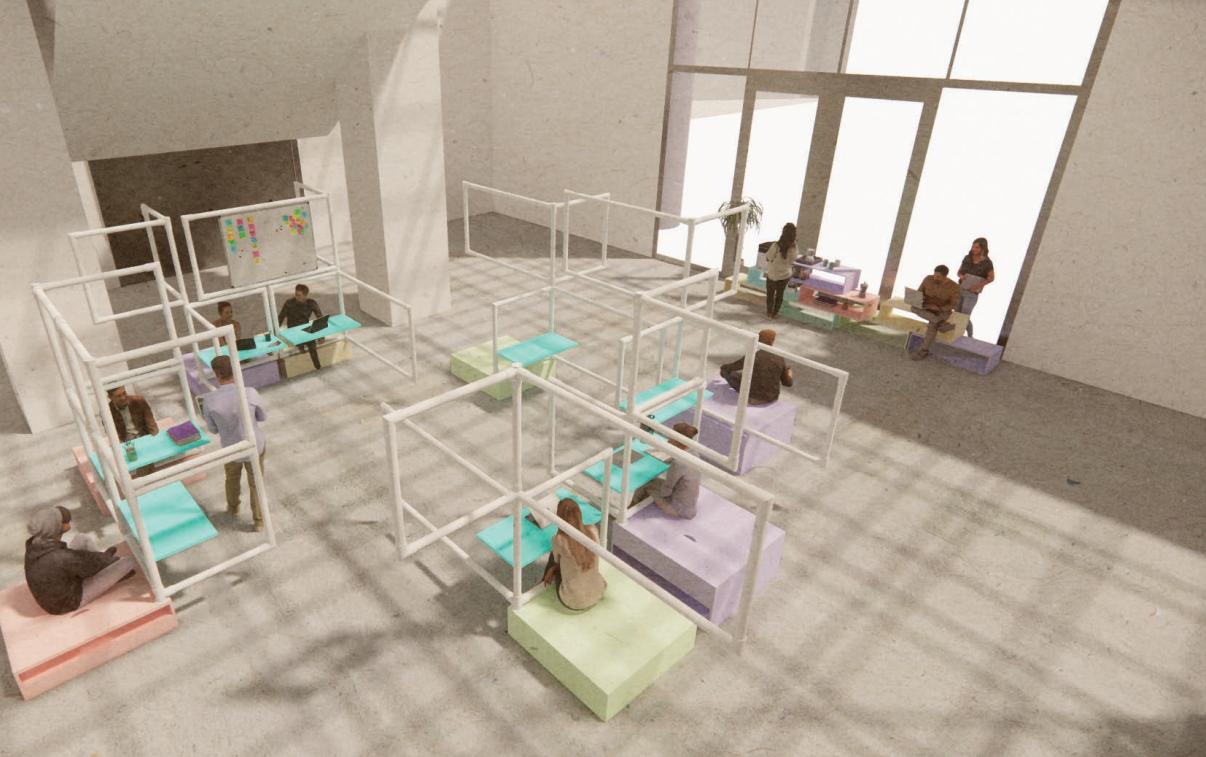
Place café

Place pour manger

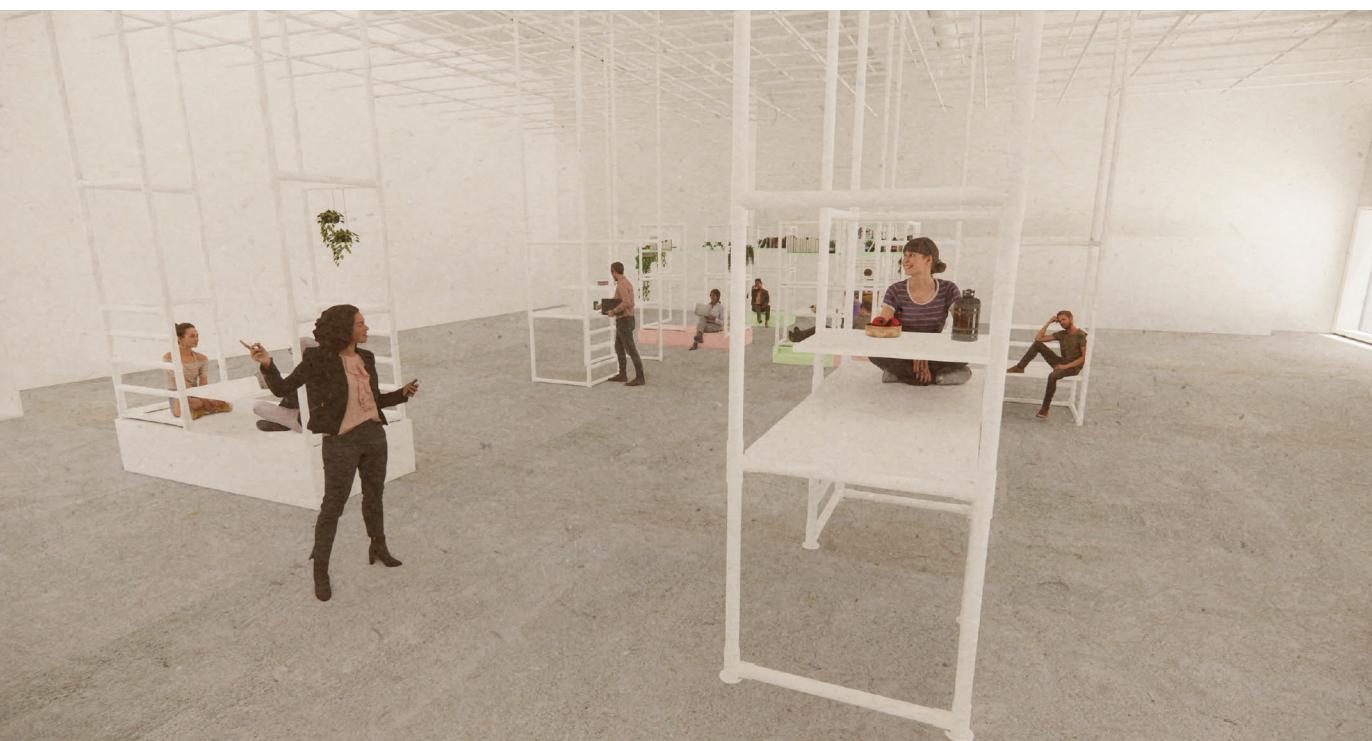
Place pour repos

N.B: La disposition de la société en journée est susceptible d'évoluer, car on vise à étudier le comportement des invités en interaction avec le public.





LIEU DE TRAVAIL & CAFÉ



LIEU POUR MANGER

LIEU DE REPOS



VUE D'ENSEMBLE



EN-ROCHÉ

MODÈLES CONCEPTUELS réalisé en 6 semaines par Elvira Makosso, Atofa Uddin, Yassmina Aabi & Kelly Vong



Enroché est un projet architectural et urbain inspiré par le cycle de vie des roches, symbolisant le passage du temps. Les bâtiments évoluent de formes sédimentaires douces à des structures métamorphiques, puis à des bâtiments ignés cristallins, représentant la transformation et la solidité. L'individu, au cœur de ce processus, vit ces changements architecturaux comme une expérience personnelle, se réappropriant son espace à travers ces altérations. Enroché propose une réflexion sur le temps, la matière, et l'interaction humaine avec l'architecture.

DÉVELOPPEMENT DU CONCEPT



Sablier

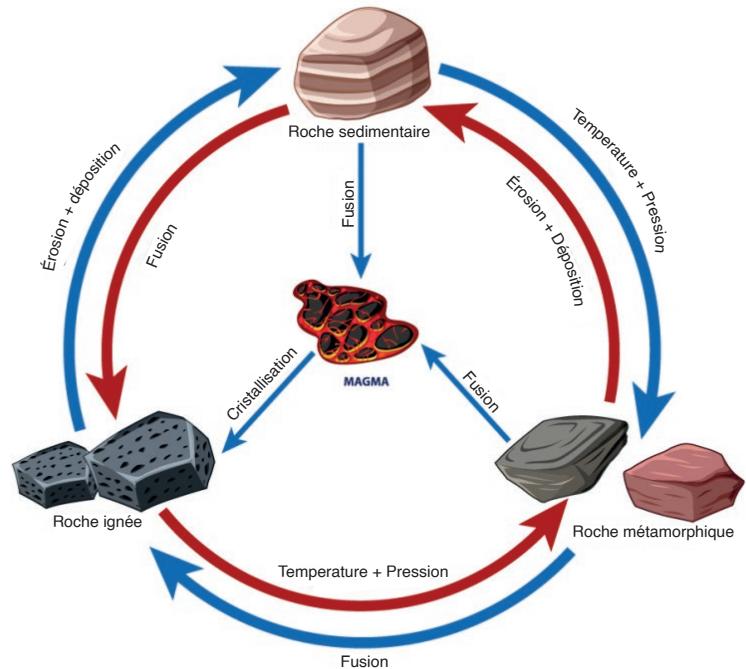
Écoulement
L'évolution de la vie
Relations spatiales et temporelles
Fugacité du temps qui passe
Division
Opposition



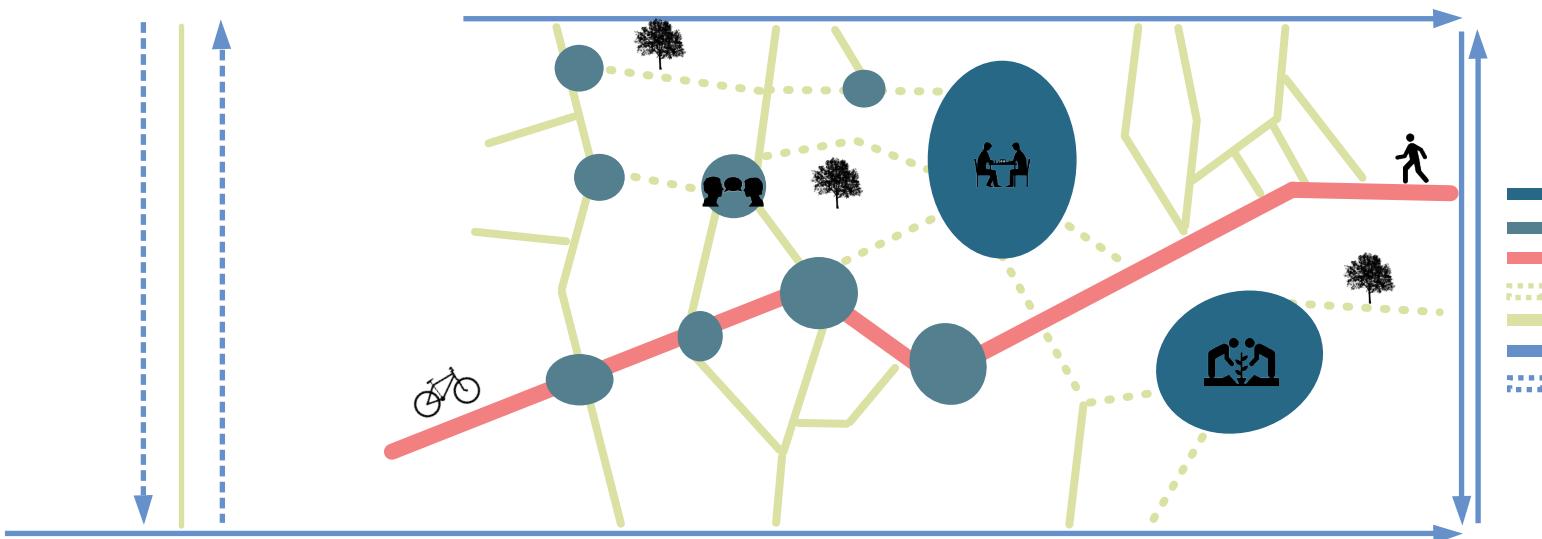
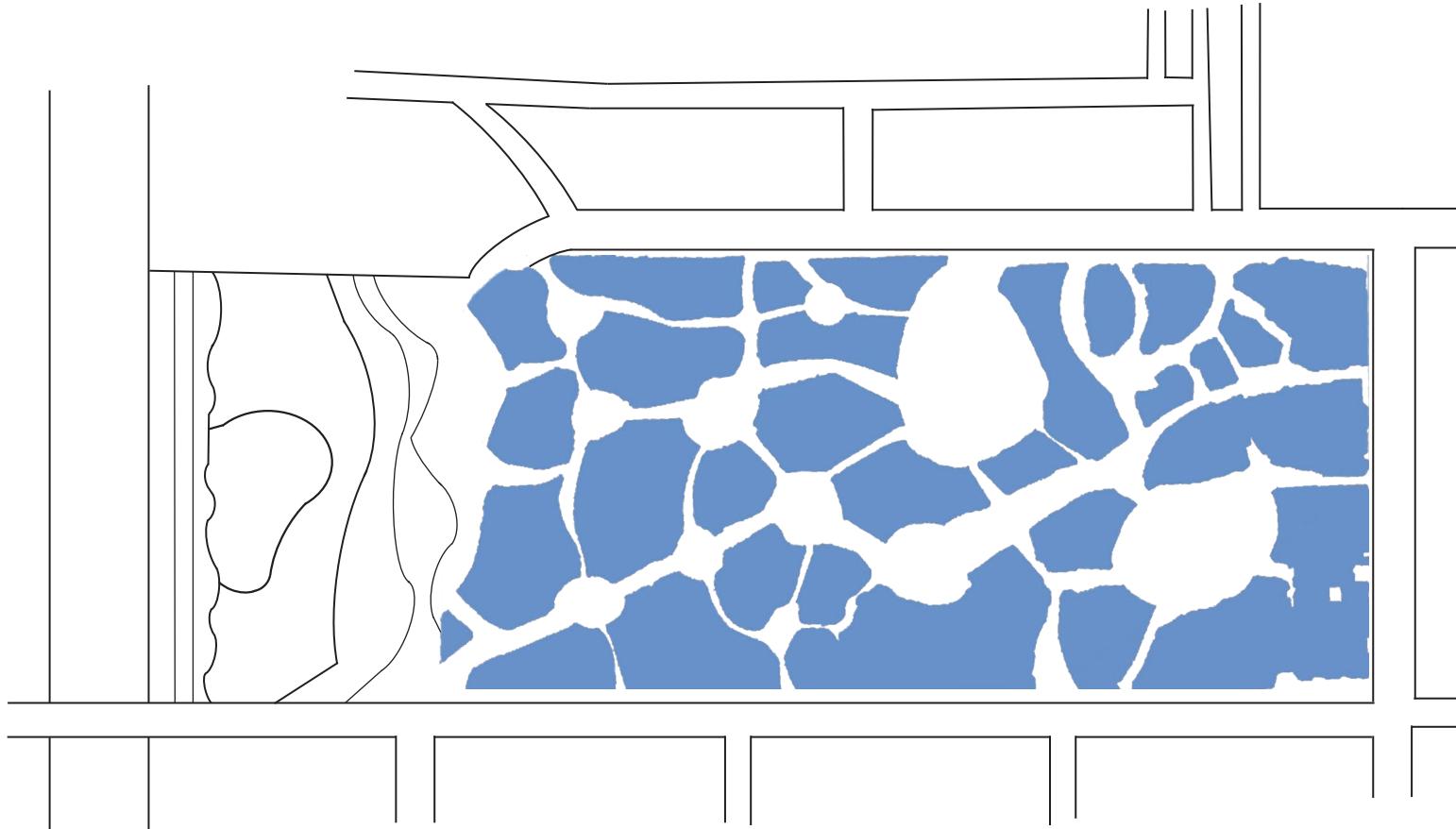
Roche

Transformation de la roche
Changement de forme
Horizontalité
Superposition
Regroupé / agglomération

Cycle des roches



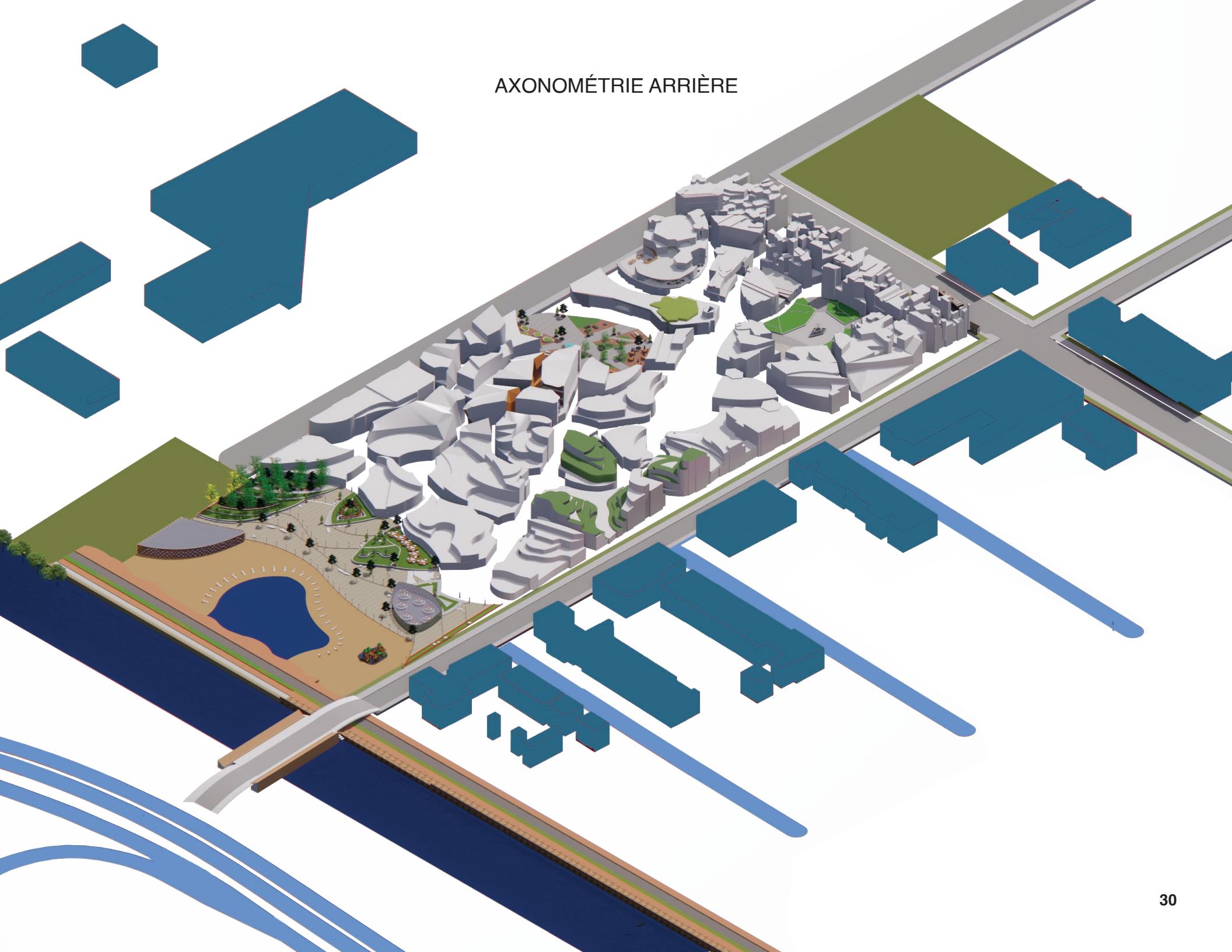
Plan Nolli Plan 1:200



Division de l'espace

- Moment clé
- Moment fusion (lieu de rencontre)
- Circulation principale
- Écocirculation
- Circulation secondaire
- Circulation automobile
- Piste cyclable

AXONOMÉTRIE ARRIÈRE



PONT TRAVERSANT LE CANAL DE L'AQUEDUC



Sédiments (Sable: La plage)

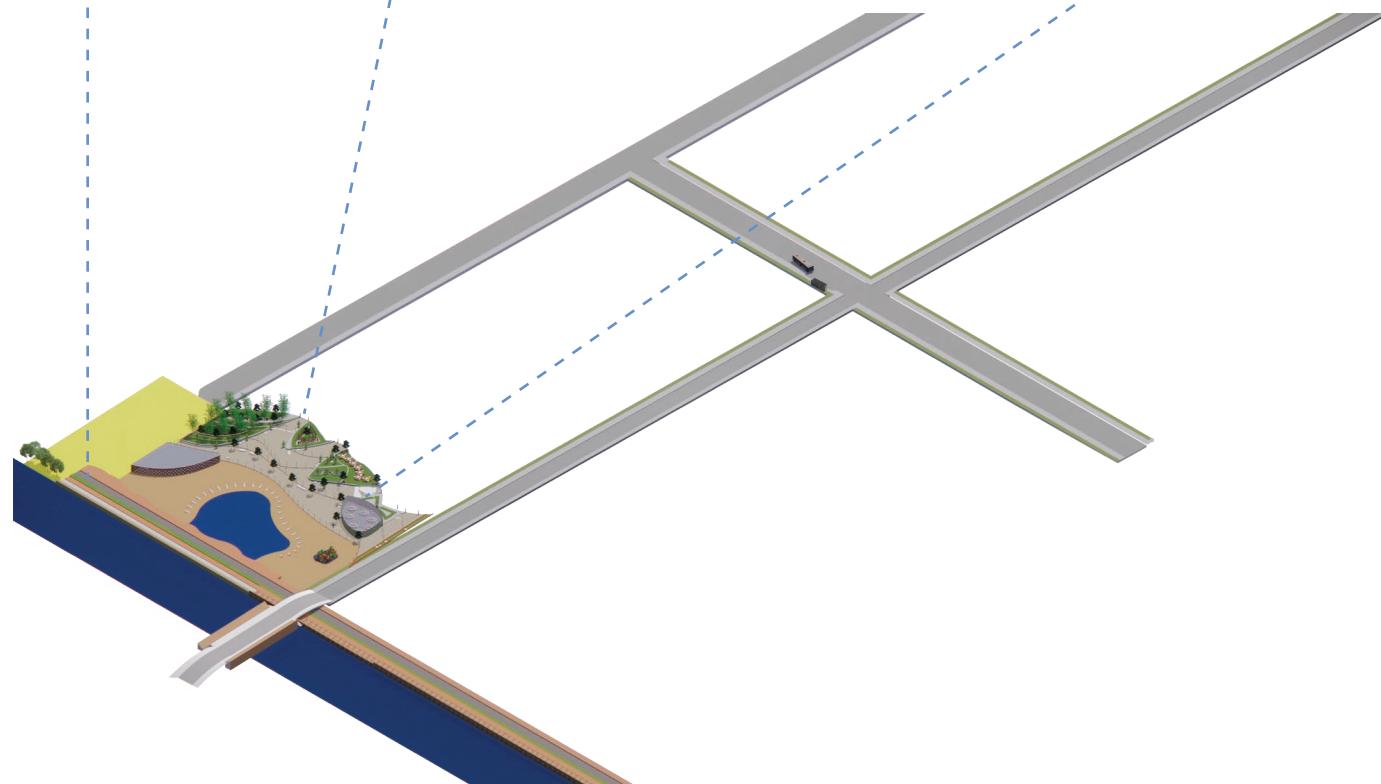
Mettre à profit, pour la population, des espaces vacants ou partagés en y envisageant des usages transitoires et des places éphémères inclusives en fonction des opportunités, en toutes saisons. Pensé avec une volonté forte d'ouverture sur le quartier, la plage incarne dès le départ des valeurs de coopération, de mutualisation et de mixité sociale.



Piste cyclable

Aire de repos

Places assises



PLAGE ARTIFICIELLE ALIMENTÉE PAR L'EAU DU CANAL DE L'AQUEDUC



Roche sédimentaire (Lieu paisible: Logements pour personnes âgées, familles et personnes aisées, etc.)

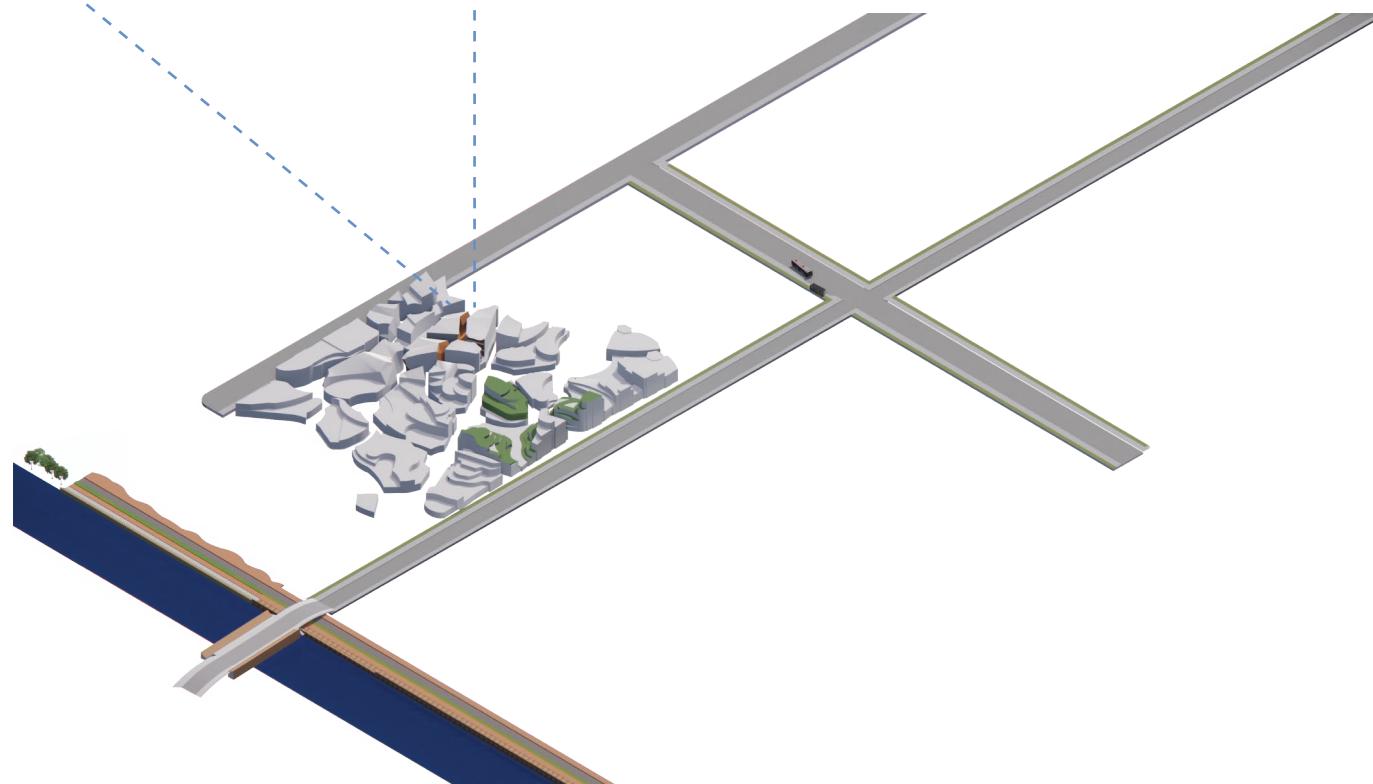
Ce lieu paisible favorise la diversité résidentielle afin d'éviter la gentrification et d'attirer une clientèle homogène. De plus, ces logements sont situés près de la piscine pour le confort des habitants. Bref, ce projet vise une mixité sociale



Logement pour personnes âgées



Antelope canyon arizona etats-unis



Roche métamorphique (Moment clé)

Mettre à profit, pour la population, des espaces vacants ou partagés en y envisageant des usages transitoires et des places éphémères inclusives en fonction des opportunités, en toutes saisons.



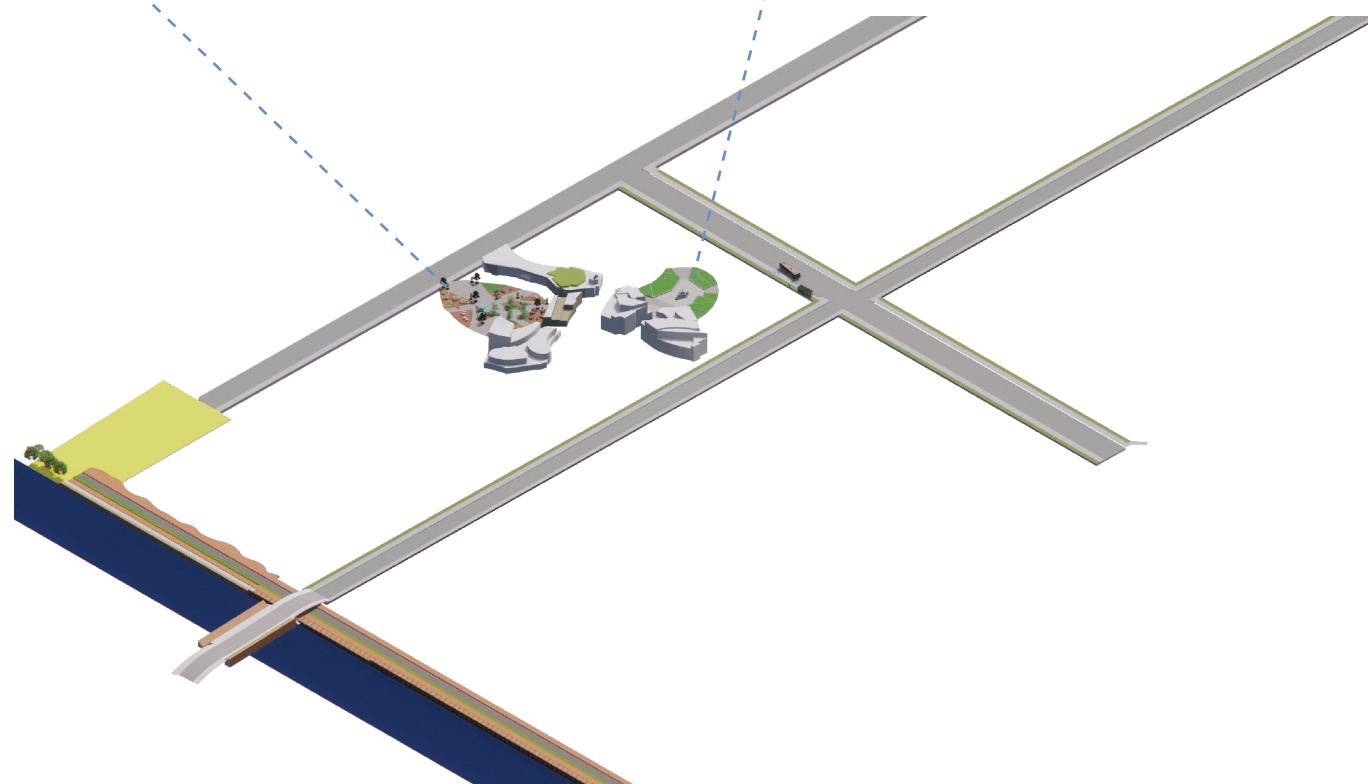
Espace des jeux



Jardin communautaire



Schiste roche métamorphique



Roche ignée (Place du marché)

Cette partie de l'îlot, solide comme une roche ignée, regroupe des commerces, des bureaux, et des logements étudiants qui attirent et connectent les résidents des îlots voisins. Cette concentration d'activités crée des liens économiques et sociaux, renforçant l'interaction et l'effervescence à travers tout l'îlot.



Falaise de Reynishvert, Myrdalur, Islande



Aménagement sécuritaire & convivial de la 108

