

P O R
T F O
L I O

ARCHITECTURE
MADE CAM

“Architecture is really about well-being. I think that people want to feel good in a space... On the one hand, it's about shelter, but it's also about pleasure.”

- Zaha Hadid



Maidé Cam architecte

INFOS

Téléphone
06 48 18 46 49

Adresse Mail
maidecam@hotmail.com

Adresse
4 Place de la République
68700 Uffholtz

10 Février 1997

Permis B

MEDIA

Instagram
instagram.com/maideecam

Linkedin
linkedin.com/maidecam

LANGUES

Français • Maternelle
Turc • Maternelle
Anglais • Niveau Intermédiaire
Italien • Niveau Débutant

LOISIRS

Voyage • Photographie • Décoration
Snowboard • Ski • Escrime • Voile
Plongée • Collages Digitales • Cuisine

COMPETENCES

PERSONNELLES

Communication
Créativité
Travail en équipe
Résponsabilité
Personnalité

PROFESSIONNELLES

Autocad
Photoshop
SketchUp
Archicad
BIM - Revit

Pour plus d'informations veuillez me contacter!

EDUCATION

ECOLE SPECIALE D'ARCHITECTURE (ESA) PARIS

Master en cours ; jury de projet de fin d'étude 17 juin 2022

UNIVERSITE OZYEGIN

Faculté d'Architecture & Design, Département d'Architecture
Bourse Académique
Moyenne Cumulative: 3.50/4.00 Mention Honorifique Supérieure
2^{ème} de Promotion 2019

LYCEE FRANÇAIS SAINT-JOSEPH A IZMIR

Moyenne Cumulative: 73.13/100 (14.6/20)
Section Scientifique, Mention Bien

2022

2019/2015

2015/2011

2020

2020

2018

2017

2018/2016

2017/2016

2016

2016

2016

2014

2015/2012

2014/2012

PROJETS BENEVOLES & EXPERIENCES

Stage Découverte

Cayci Architecture, Mulhouse/France

Freelancer - Voyages

Projets et Illustrations

Stage Chantier

Ronesans Holding - Centre Commercial Karsiyaka Hilltown
Izmir/Turquie

Stage Agence

Dmim Architecture/Dayi Mimarlik, Izmir/Turquie

Athlète

Equipe d'Escrime à l'Université Ozyegin

Présidente/Secrétaire Générale

Modèle des Nations Unies - Université Ozyegin
2 conférences

Stage Ouvrier

Veryeri Construction, Izmir/Turquie

Co-Fondatrice

Ozu Magazine Indépendant/Club (Arts et Voyages)

Bénévole

Projet d'Engagement Humanitaire, Personnes Handicapées

Bénévole Ouvrière et Organisatrice

Festival des Arts, Le Gros Chantier

Athlète

Equipe d'Escrime à Saint-Joseph

Deleguée/Juge/Experte/Vice-Présidente

Modèle des Nations Unies - Saint-Joseph Istanbul
5 conférences Lycée Vincent Van Gogh La Haye

CERTIFICATS & CONCOURS

Compétition: Résoudre les Urgences Humanitaires en Afrique
Kaira Looro

Compétition: Conçevoir un Avenir Durable
Ronesans Holding

Discussions entre Architectes avec Daniel Libeskind
RIBA + Vitra

Diplôme de Français Professionnel des Affaires B2
CCI de Paris Ile-de-France

2020

2019

2019

2014

CONTENU

projets licence

01 agriculture, viticulture et village gastronomique
urbanisme du village et deux des fonctions: le musée et la production

02 bibliothèque dans un campus universitaire
bibliothèque de rêve: lecture dans les airs grâce au filet suspendu

03 école maternelle sur une île
avec quelle facilité les enfants apprennent : les couleurs, les expériences

projets master

04 réhabilitation d'une barre de logement
assurer une meilleure qualité de vie aux habitants d'une barre HLM

05 projet de fin d'étude; en cours (jury 17 juin 2022)
cohabitation entre humain et non-humain: architecture non anthropocentrique

concours

06 centre des opérations d'urgence
résoudre les urgences humanitaires en afrique: transformable et durable

07 centre d'interaction publique
concevoir un avenir durable: encourager les habitants à recycler



01 arcadia

agriculture, viticulture et village gastronomique

Qu'est-ce qu'Arcadia ?

C'est un lieu dans lequel ceux qui ne se sentent pas ou ne peuvent pas se sentir bien en ville peuvent venir se renouveler et trouver leur bonheur en participant à l'environnement grâce à l'intégrité avec la nature.

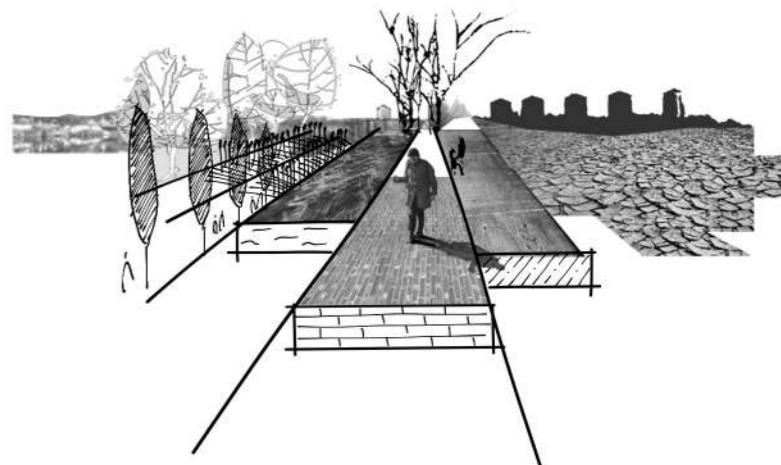
C'est un complexe qui trouve des solutions pour les personnes qui veulent être isolées ou qui recherchent une activité. Ce sera un voyage agréable pour les visiteurs d'observer et d'expérimenter le processus du vin de la production à la consommation.

Pour Qui ?



Le But d'Arcadia...

Le village est situé sur la ligne séparant la ville et la nature. Arcadia, qui est représentée par le matériau de transition entre l'artificiel et le naturel, est conçue pour faire goûter les deux modes de vie.



Pourquoi Arcadia ?

Vous pouvez utiliser la route ou les itinéraires. Le but de ce complexe est de socialiser les gens les uns avec les autres et de créer une communication de qualité.

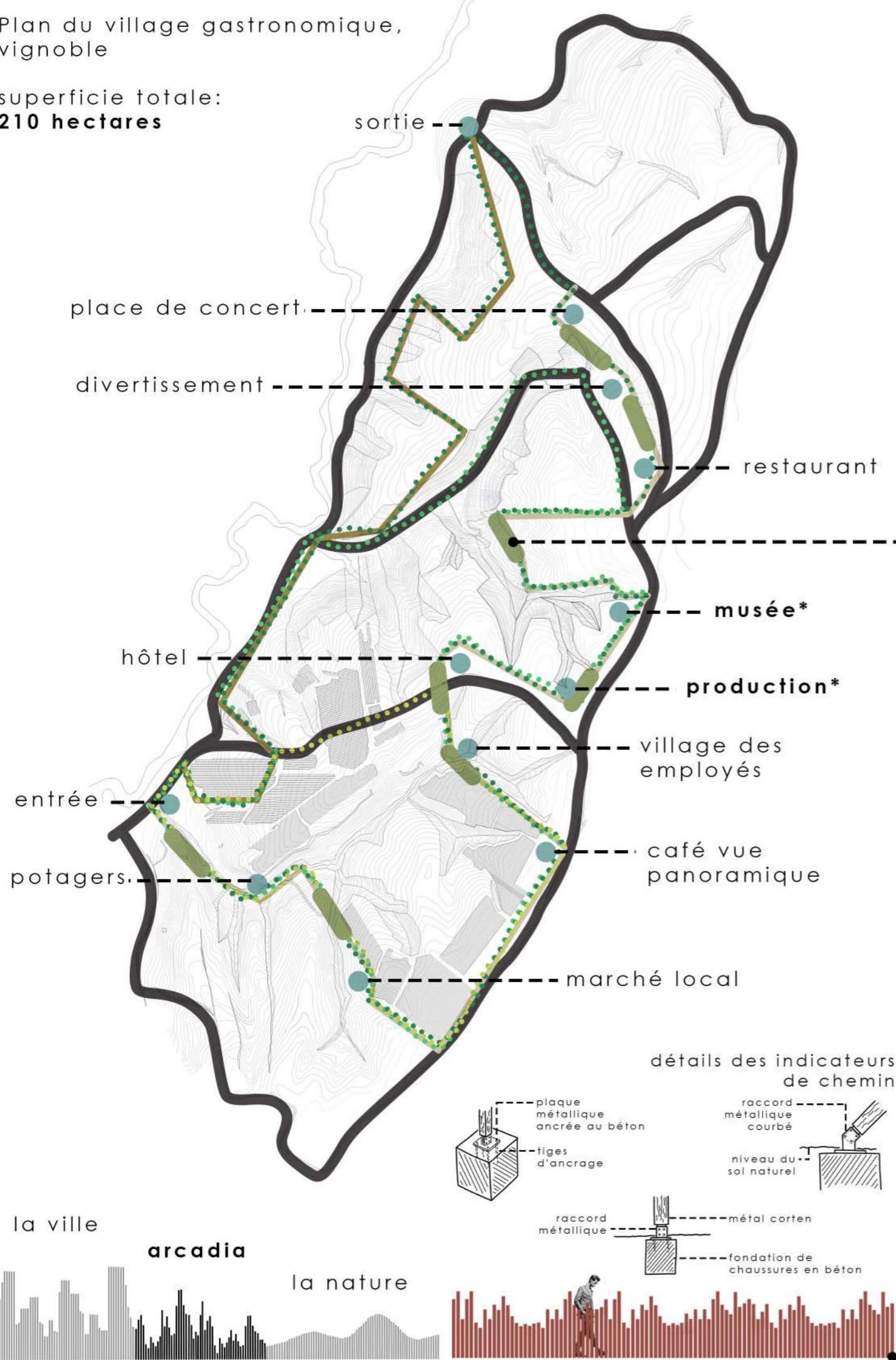


Cet endroit aide à s'éloigner des méfaits de la pollution environnementale, des communautés uniformes, des relations non sincères et des cycles épuisants.



Plan du village gastronomique, vignoble

superficie totale:
210 hectares



2 routes et 3 itinéraires...



route 1 : 2,6 km
6 à 8 minutes

Vous êtes en **voiture** et vous n'avez pas le temps de vous arrêter donc vous continuez votre chemin en regardant les **vignobles** et l'**architecture** sans entrer dans le complexe.



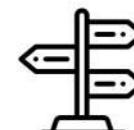
itinéraire A
"le débutant"
3,1 km . 4 stops;

potagers, marché local, café vue panoramique, employés.



itinéraire B
"le curieux"
6,1 km.7 stops;

hôtel, production, musée.



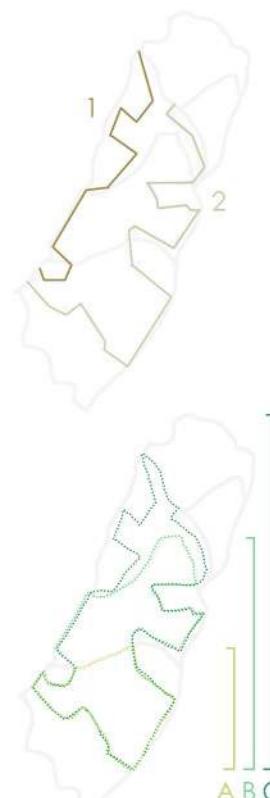
route 2 : 4,5 km
12 à 14 minutes

Vous êtes en **voiture** et vous souhaitez cueillir des fruits du **potager**, acheter des légumes au **marché local**, déguster du vin face au **paysage** ou passer quelques jours de vacances à l'**hôtel**.



itinéraire C
"le sportif"
7,7 km.10 stops;

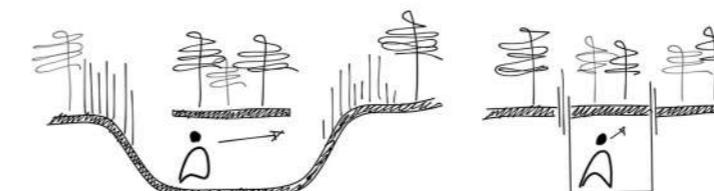
restaurant divertissement, place de concert.



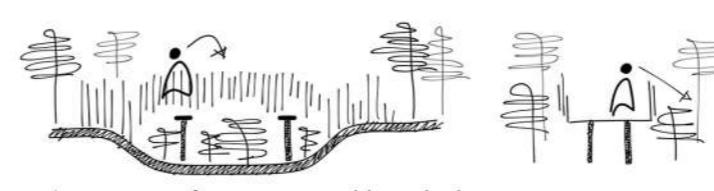
3 types de passages...



Les **routes enterrées** reliées aux itinéraires dans différentes zones permettent aux visiteurs de voir la nature à la **hauteur des yeux**.



Les **tunnels souterrains** proposent aux visiteurs un **contact avec la terre** et les rapprochent des racines des vignes.



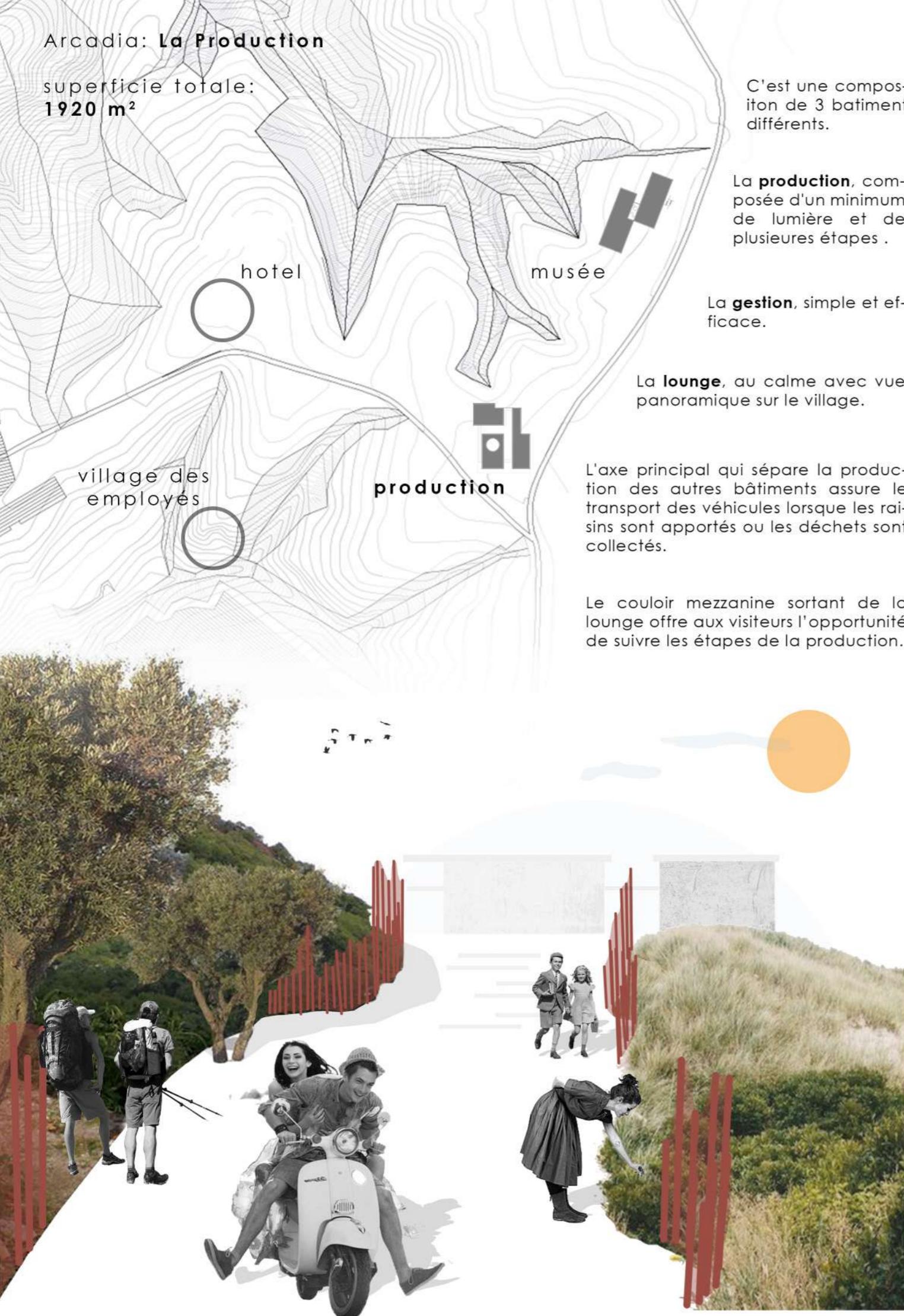
Les **ponts** permettant le passage par dessus les végétations, et donnent accès à une **vue plus claire** du paysage naturel environnant.



Arcadia: La Production

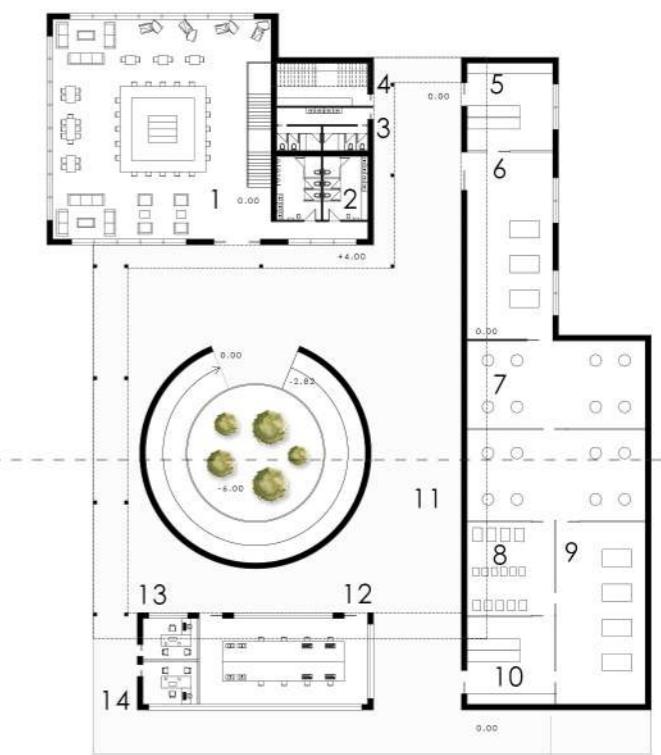
superficie totale:

1920 m²



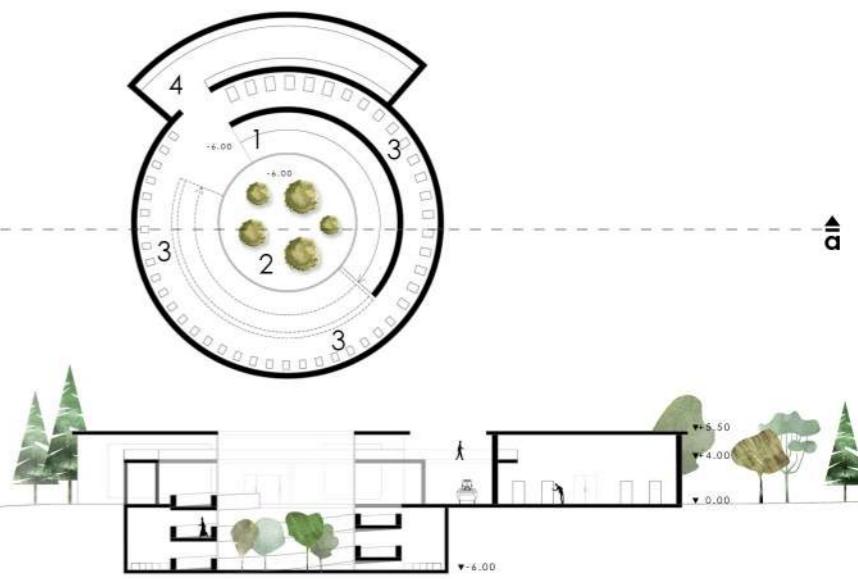
PLAN RDC

1. lounge à vin
2. toilettes
3. toilettes
4. dépôt
5. arrivé du raisin
6. production 1^{ère} étape
7. production 2^{ème} étape
8. production 3^{ème} étape a
9. production 3^{ème} étape b
10. départ des bouteilles
11. passage des véhicules de production
12. laboratoire de contrôle
13. bureau
14. bureau



PLAN SOUS-SOL

1. rampe
2. jardin fermé
3. cave à vin
4. cave à vin



Arcadia: Le Musée

superficie totale:

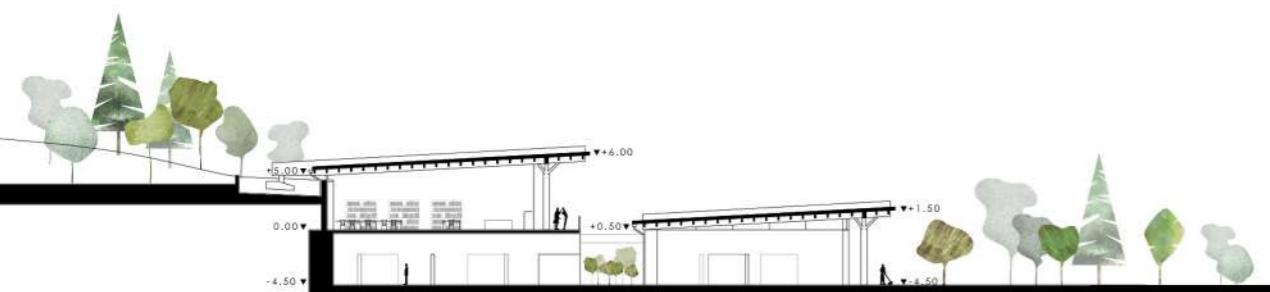
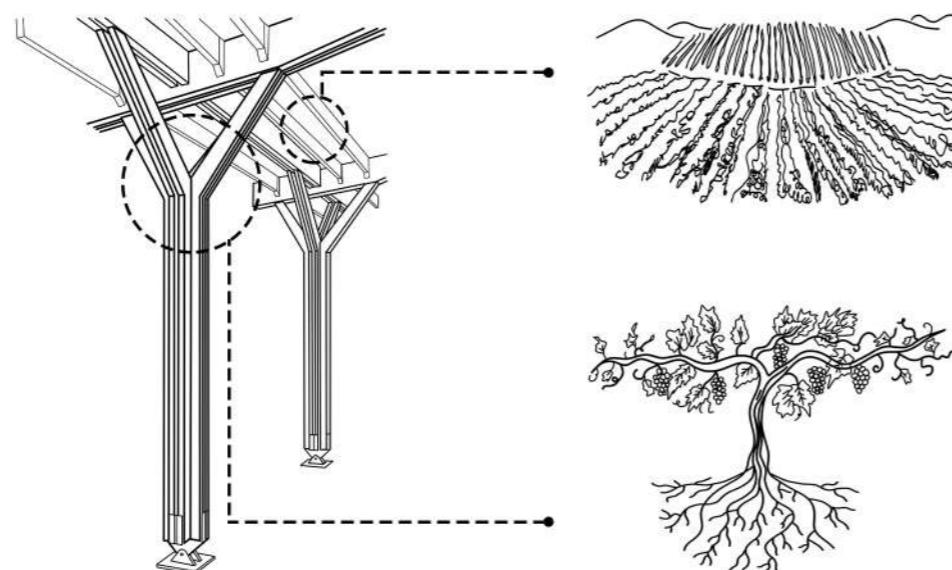
3520 m²

Une partie du musée viticole et de l'agriculture, nous transmet la culture agricole de la région de Thrace, et l'autre partie nous montre les étapes de l'agriculture et de la viticulture. La structure se compose de deux ailes parallèles et suit la topographie naturelle.

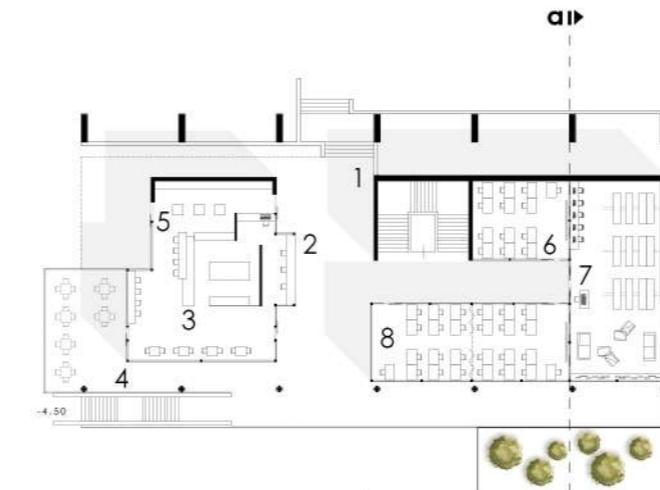


Les éléments porteurs utilisés sont inspirés par la nature environnante.

les poutres en bois représentent l'alignement des vignes, et les colonnes représentent les pieds des vignes avec ses branches.



coupe aa



PLAN 1^{ER} ETAGE

- 1. entrée principale
- 2. billetterie
- 3. cafétéria
- 4. terrasse
- 5. boutique de souvenirs
- 6. salle de classe
- 7. bibliothèque
- 8. classe multifonctionnelle



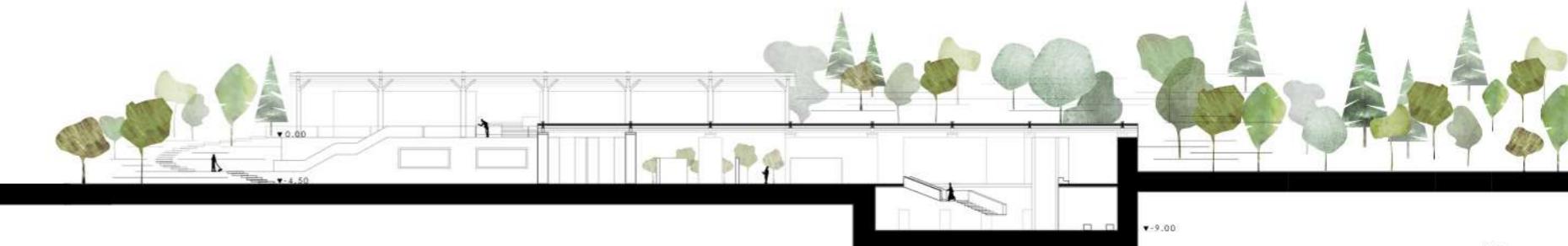
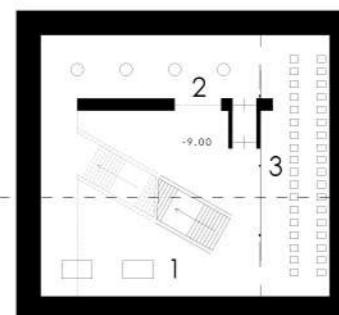
PLAN RDC

- 1. toilettes
- 2. archives
- 3. dépôt
- 4. bureau
- 5. aire de détente
- 6. exposition
- 7. entrée du 2^{ème} bâtiment
- 8. salle d'exposition vidéo
- 9. exposition
- 10. entrée expo extérieure



PLAN SOUS-SOL PROCESSUS DE PRODUCTION DE VIN

- 1. production 1^{ère} étape
- 2. production 2^{ème} étape
- 3. production 3^{ème} étape



coupe bb

02 bibliothèque

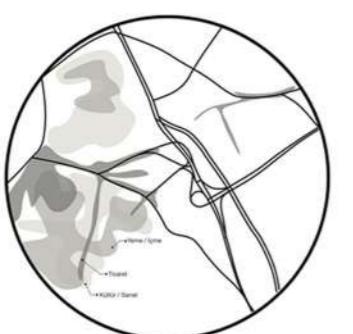
bibliothèque dans un campus universitaire

Kadikoy est un grand arrondissement d'Istanbul sur la rive asiatique et l'un des lieux les plus fréquentés de la ville. C'est un quartier résidentiel, commercial et le centre des transports. Vous pouvez y accéder par transport routier, ferroviaire ou maritime.

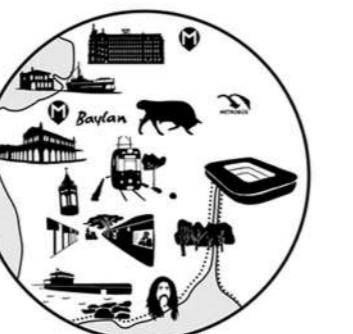
La nécessité d'un campus universitaire a été observée et une bibliothèque a été envisagée. Ce campus n'est pas simplement conçu pour ses étudiants mais pour toute la population.



Kadikoy et ses environs



Répartition des fonctions sociales dans le voisinage



Lieux incontournables situés à Moda



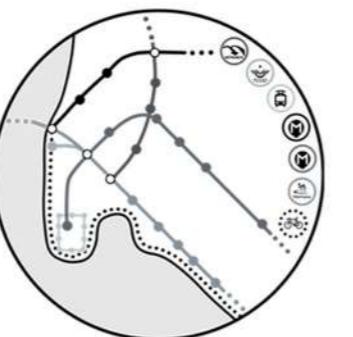
Tissu urbain existant



Rues proches



Districts de Kadikoy



Moyens de transports existants

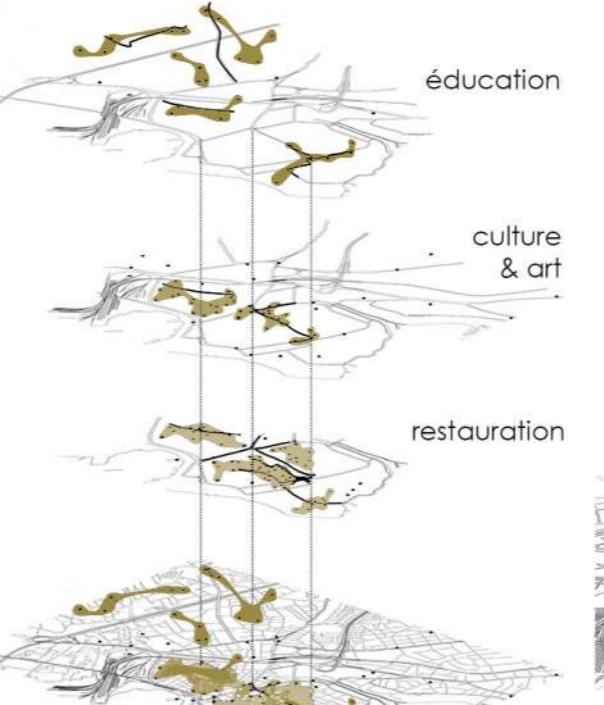


Routes principales et intermédiaires



silhouette voisinage

CO
JEUNESSE
FACTEUR
CENTRE D'ÉDUCATION
MORPHOLOGIE
TRANSE
PIÉ
POINT DE TRANSITION
MARCHÉ
T H
S T O I R E

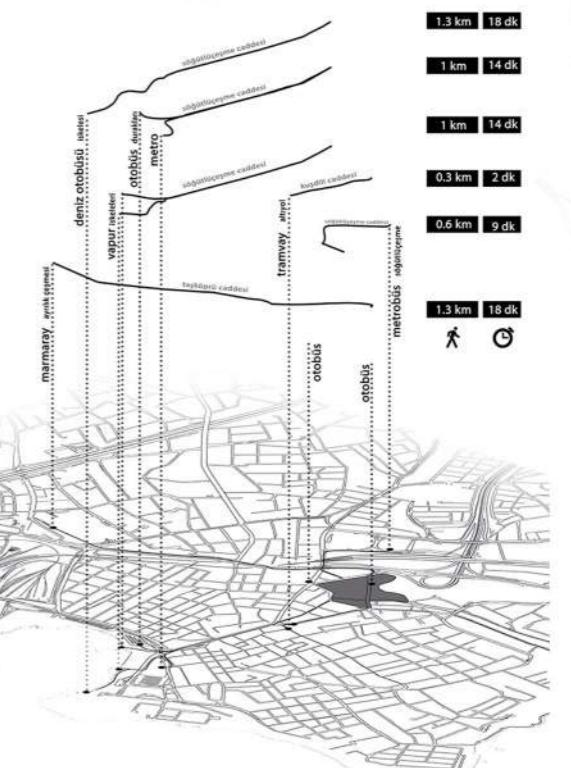


éducation

culture & art

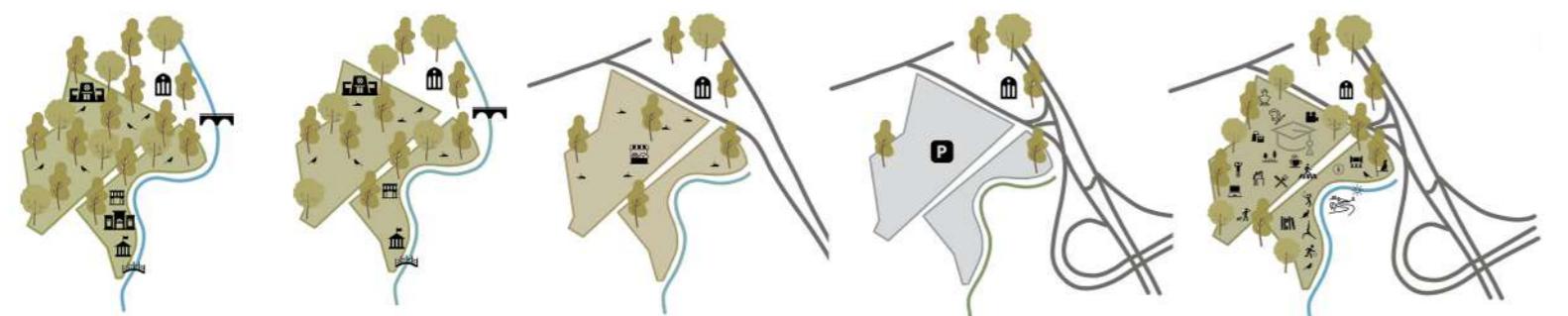
restauration

densité de personnes pendant la journée



0-5 m
5-10 m
10-15 m
15-20 m
20-25 m
25-30 m
30-35 m
35-40 m
40-45 m
45-50 m
50+ m

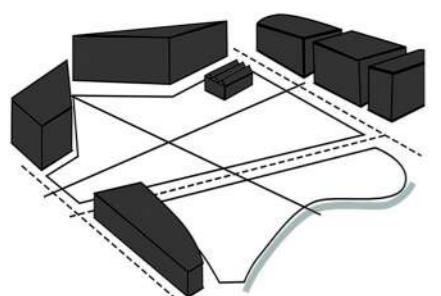
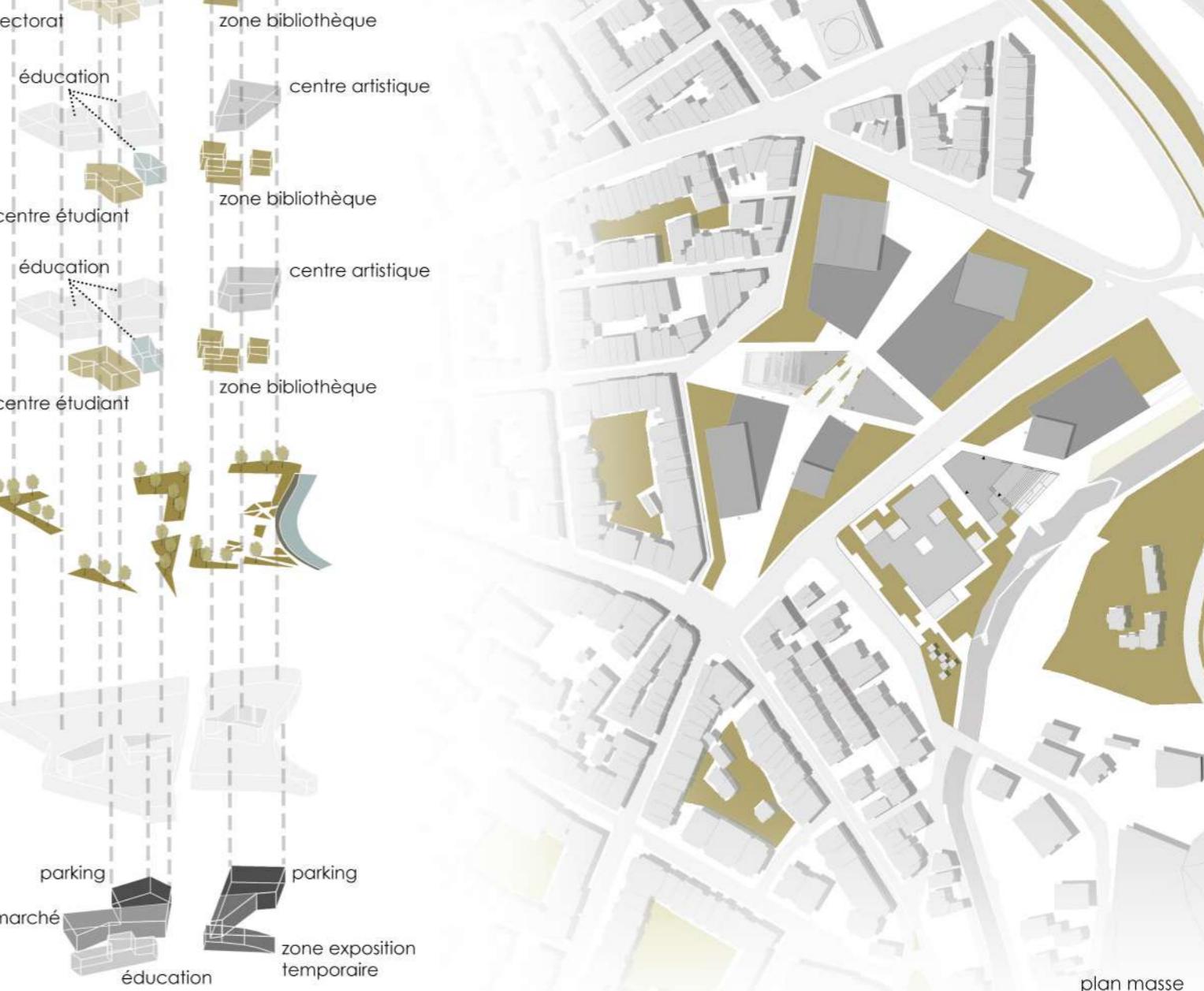




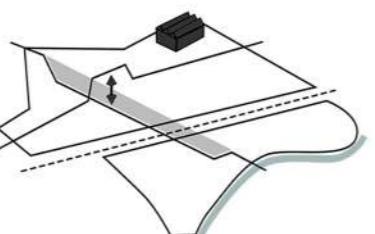
Vers les années 1900, cet endroit était réservé aux aires de pique-nique. Ce lieu possédait un local sportif, un cabaret, un café et un cinéma. Après la fermeture du cabaret en 1920 et du local sportif en 1930, la qualité de la vie sociale s'est dégradée. Le café est transformé en entrepôt de charbon et le cinéma en dépôt pour le tramway.

Dans les années 1970, il y avait encore des bosquets avec des espaces verts mais après l'implantation du marché, les arbres ont diminué et donnent place au béton. Avec la fréquentation trop importante de la population on assiste à la pollution de la rivière.

Après les années 1980, le dépôt se transforme en caserne de pompiers et à côté l'asphalte a pris place et une aire de stationnement a été créée. Ce lieu culte de l'histoire de Kadikoy, est devenu inutilisable et a été oublié.



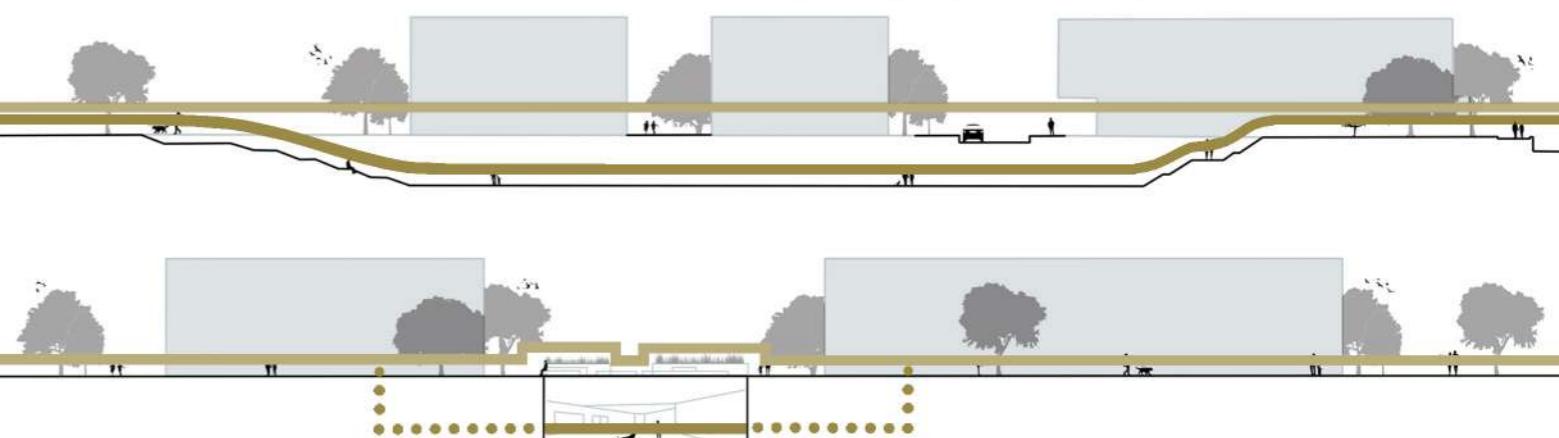
Les axes piétons du tissu existant sont analysés et marqués sur la zone. Les axes environnants ont été déplacés vers le terrain et la circulation s'est faite sans interruption.



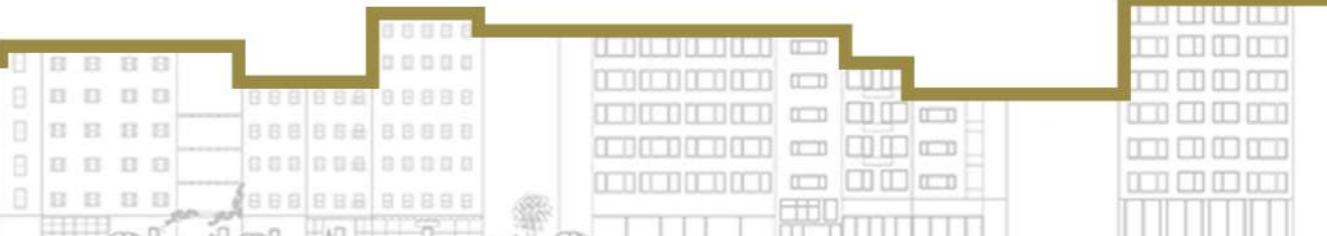
Les axes déterminés ont été reliés les uns aux autres à l'aide d'un passage souterrain afin que d'établir la liaison. De cette manière, la route existante a également été préservée.



La répartition des fonctions a été réalisée en considérant la silhouette des bâtiments environnants sur le terrain et divisés par axes et paysages.



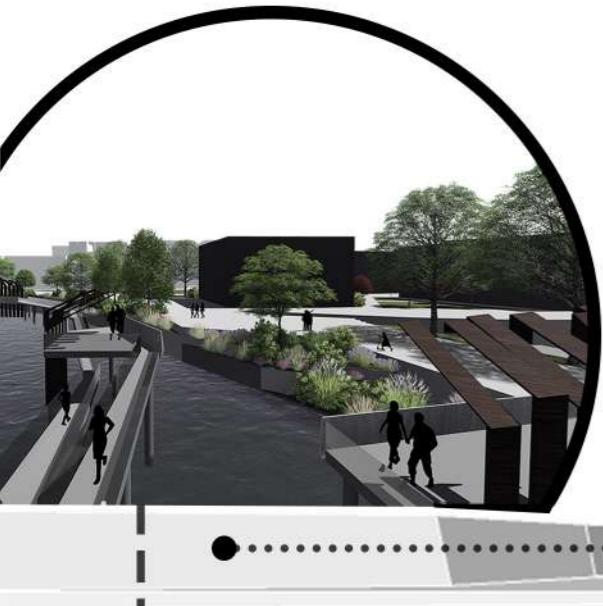
silhouette environnant



Plus qu'une université...

Afin de retrouver la première fonction de la station de pompage inutilisée qui était un cinéma, ce bâtiment est devenu la faculté de l'image et du son avec son propre **cinéma**.

Le passage souterrain qui relie les deux côtés de la zone divisée et qui transmet les axes déconnectés actuels de la vie dynamique de Kadikoy à la rivière, est conçu comme une zone sociale. La fente abrite **une exposition, de nombreux cafés, un restaurant, une librairie, des boutiques, des espaces d'étude et des aires de repos**.



Plus qu'une bibliothèque...

Au lieu de concevoir une bibliothèque ordinaire, le but était d'offrir des expériences différentes, à des utilisateurs différents et à montrer que ce lieu n'était pas juste destiné à lire ou étudier.

La structure du bâtiment, tout comme ses utilisateurs, a été choisie de façon distincte mais avec une parfaite harmonie. De cette manière, le croisement des variétés sous tous les aspects vise à former un bâtiment **hybride**.

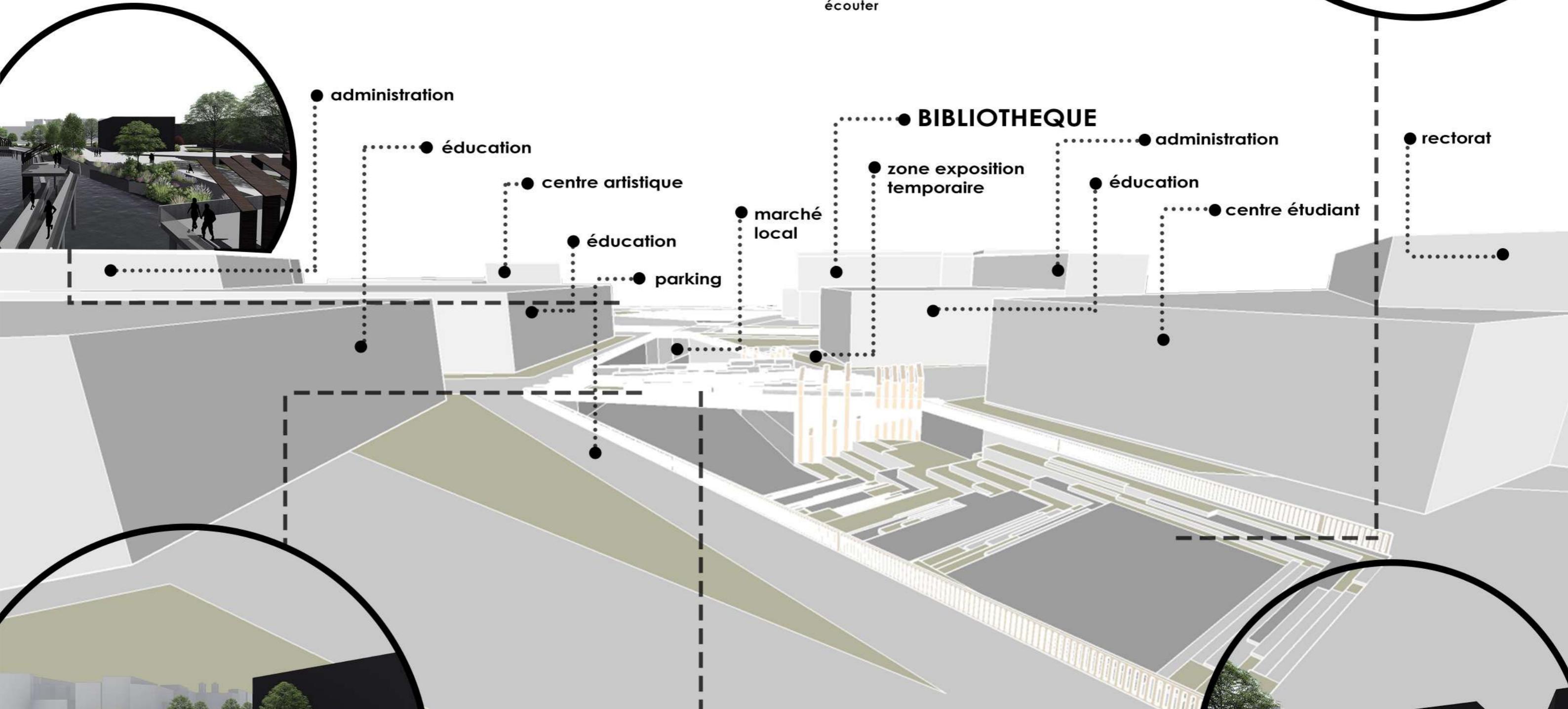
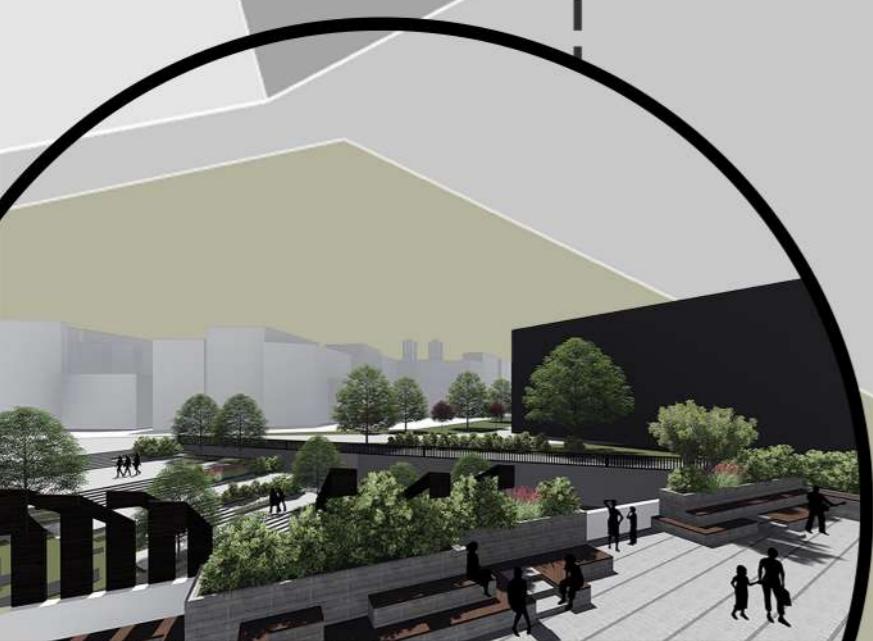
bâtiment hybride

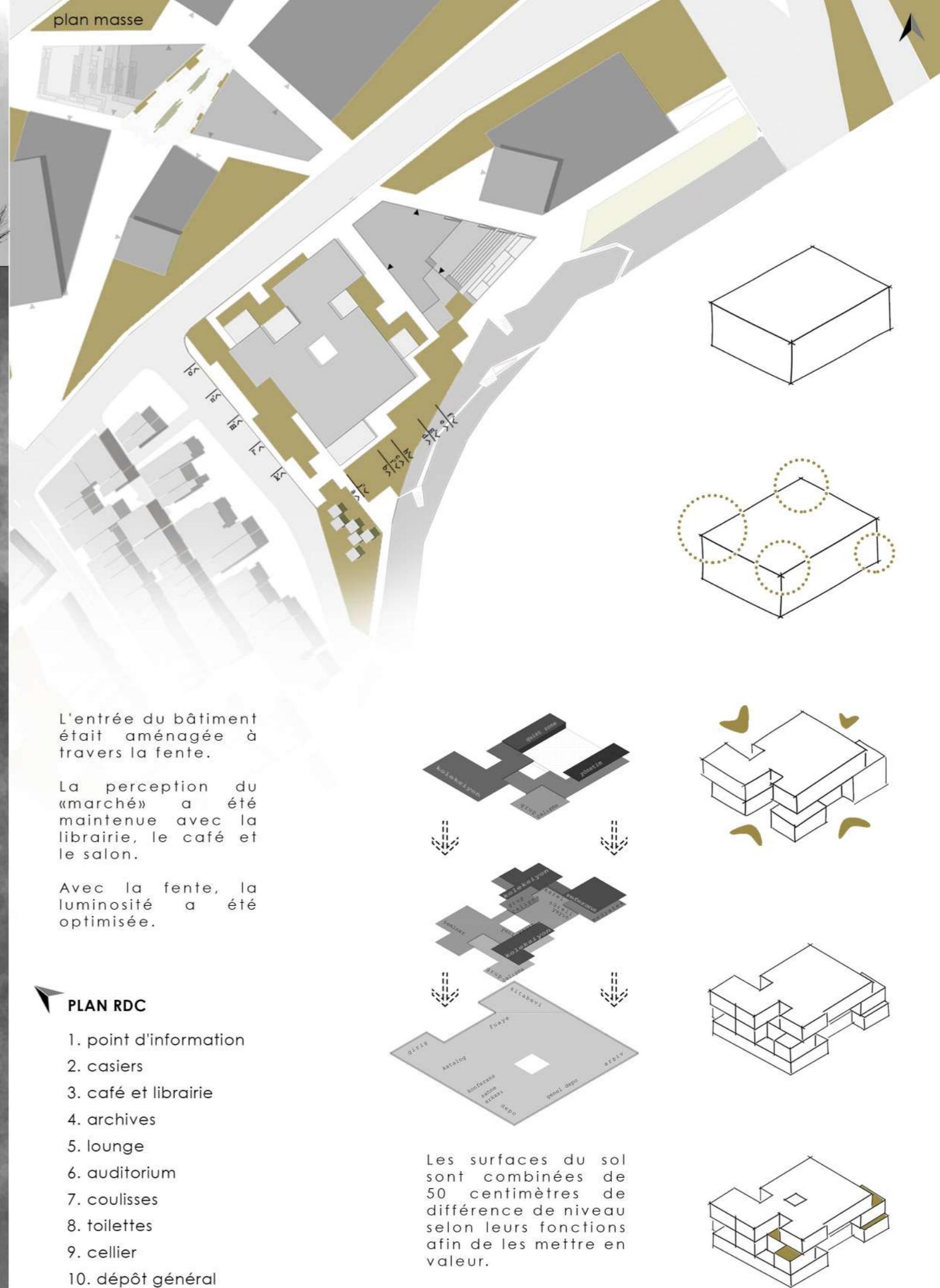
fonctions

lire
apprendre
rechercher
étudier
se détendre
dormir
jouer
se socialiser
manger
boire
parler
écouter

matériaux

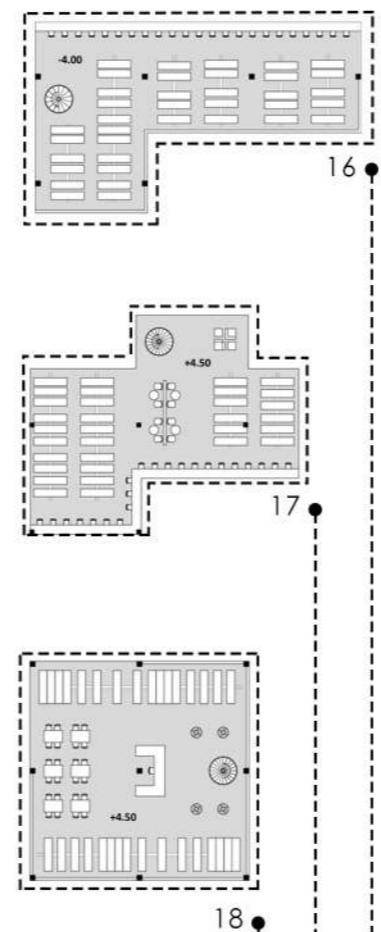
bois
béton
acier





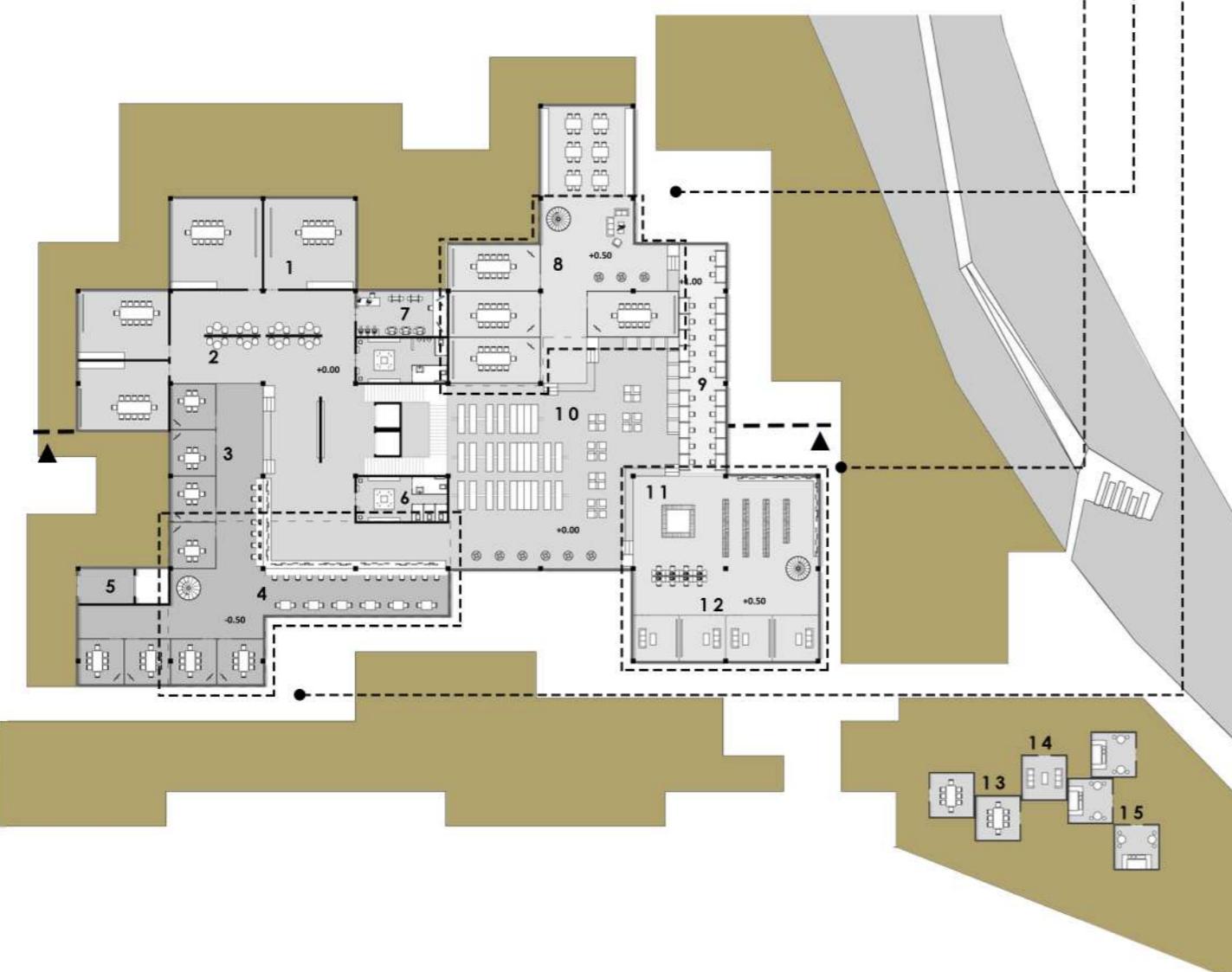
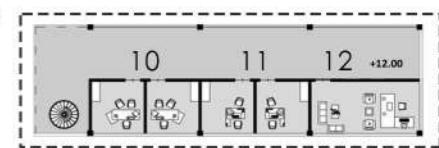
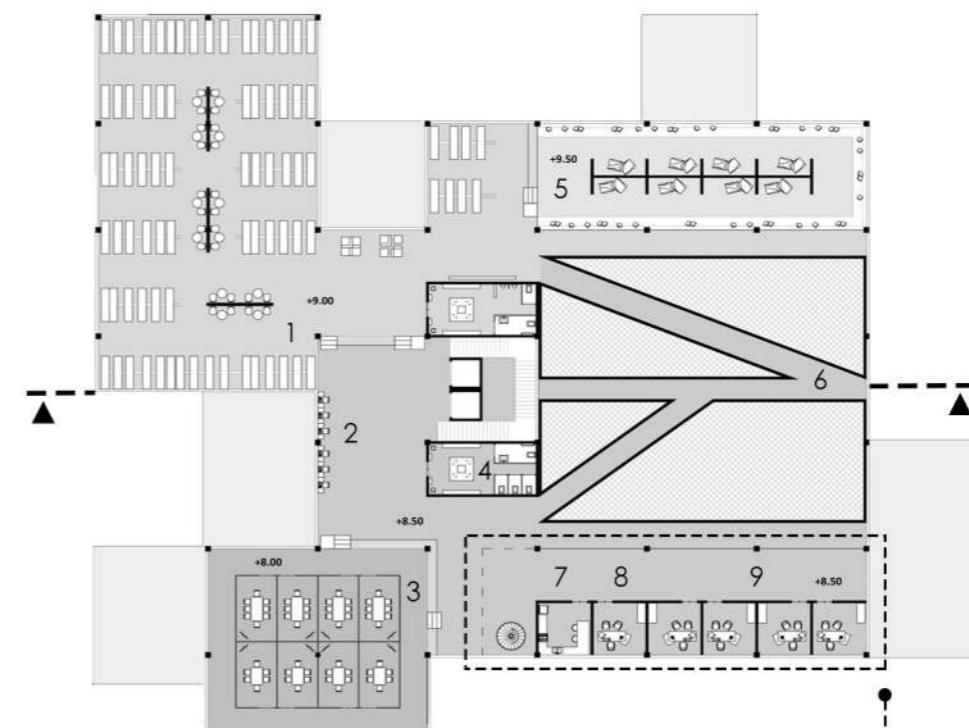
PLAN 1^{er} ETAGE

1. salles de séminaire x4
2. espace rencontre
3. salle de travail groupe x8
4. salle de travail individuel
5. ascenseur de service
6. toilettes
7. photocopie
8. salle de travail groupe x4
9. box de travail
10. publications périodiques
11. bibliothèque multimédia
12. salles multimédia x4
13. ateliers x2
14. lounge
15. restauration x3
16. rayonnages
17. rayonnages
18. livres de valeur / réparation



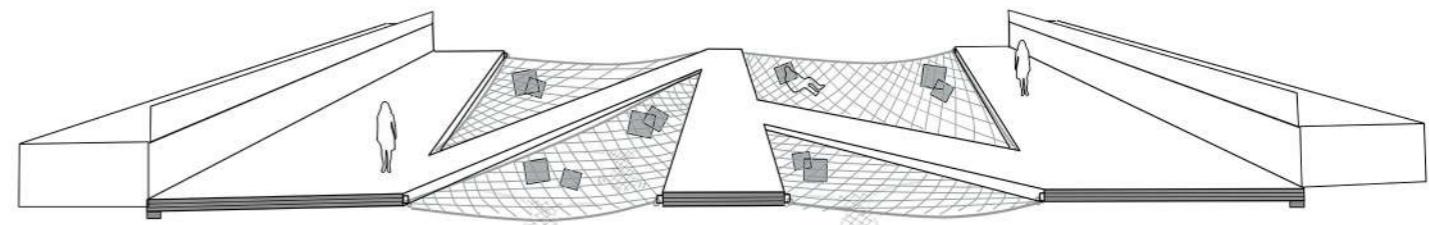
PLAN 2^{ème} ETAGE

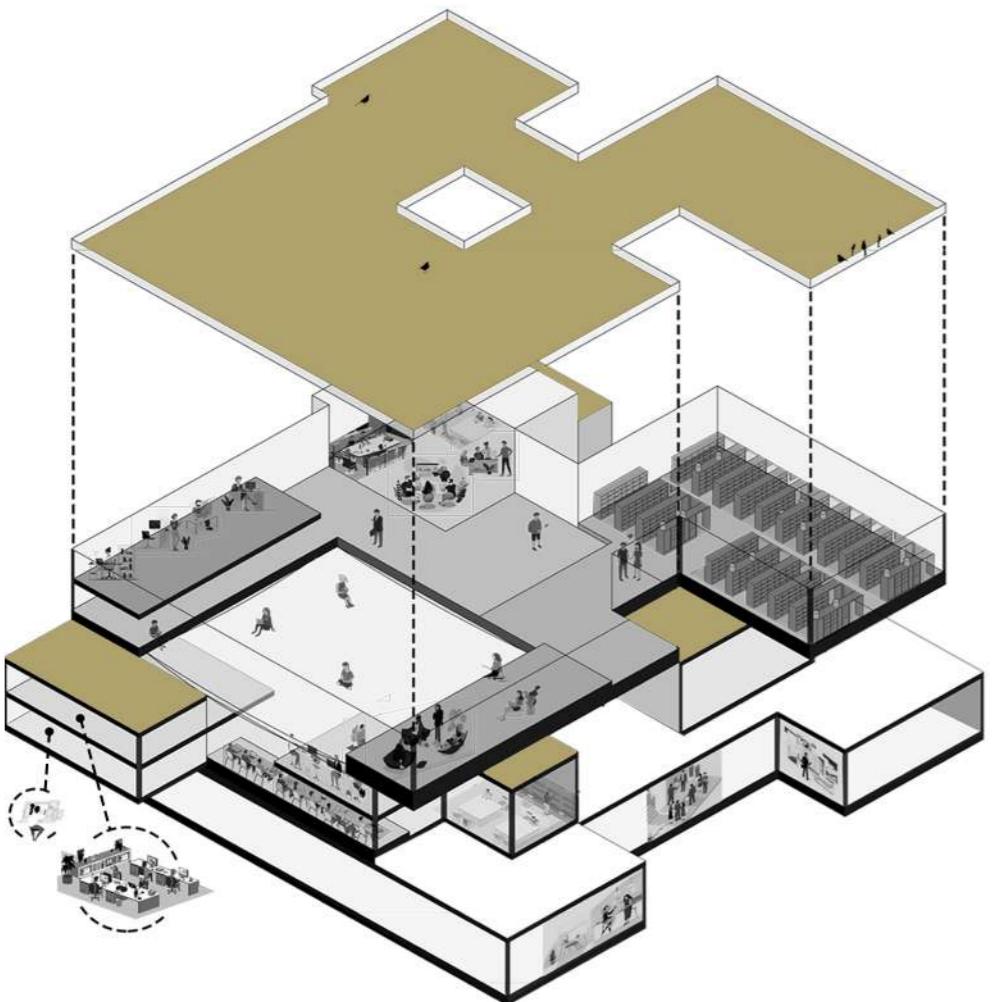
1. rayonnages
2. informatique
3. salle de travail groupe x8
4. toilettes
5. zone de silence
6. filets
7. kichenette
8. sécurité
9. bureaux x4
10. bureaux x2
11. secrétariat x2
12. direction



Au 1^{er} étage, le fillet propose différentes activités: se reposer, lire, écouter de la musique, dormir, jouer à des jeux et cinéma.

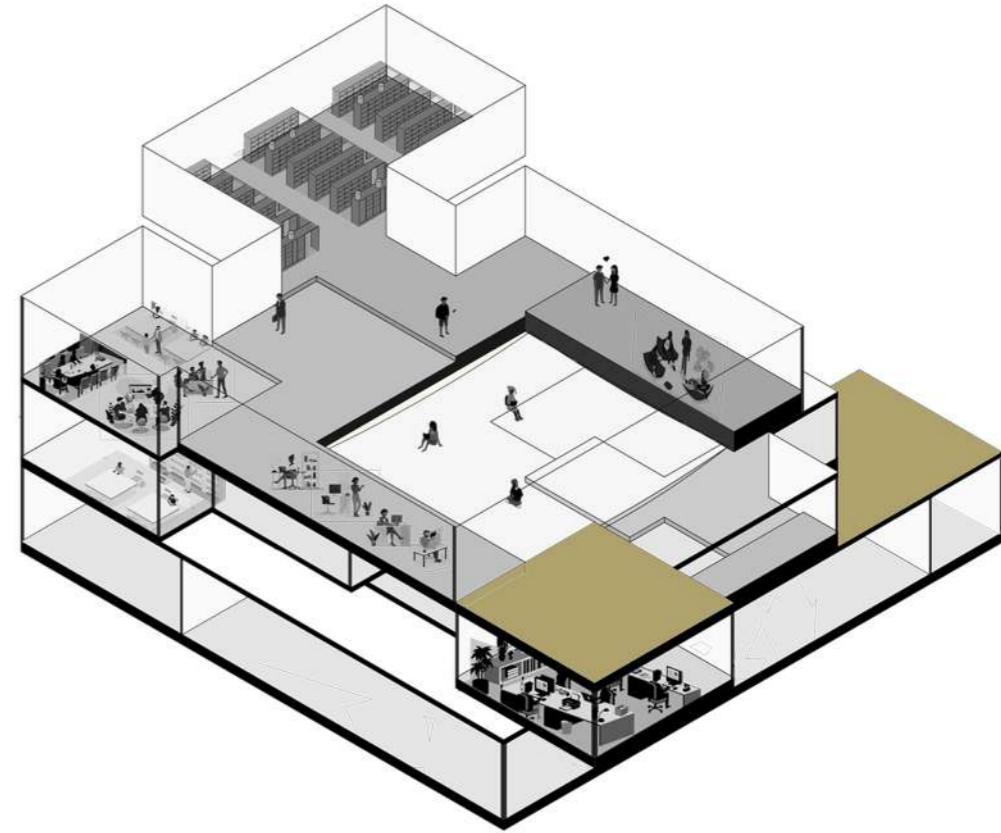
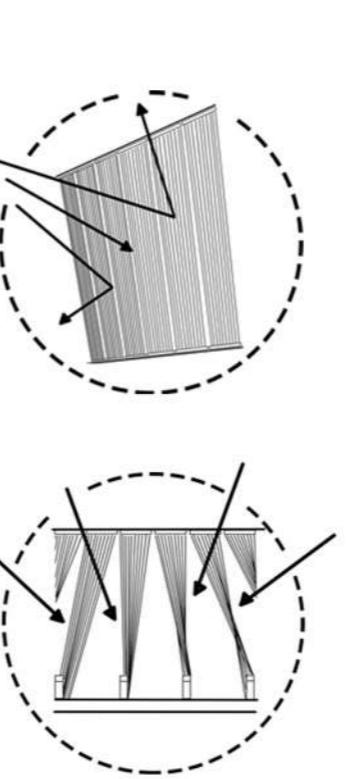
La raison de l'installation du fillet est de faire abstraction du ressentie lors d'une lecture qui est associé au vol dans les airs.





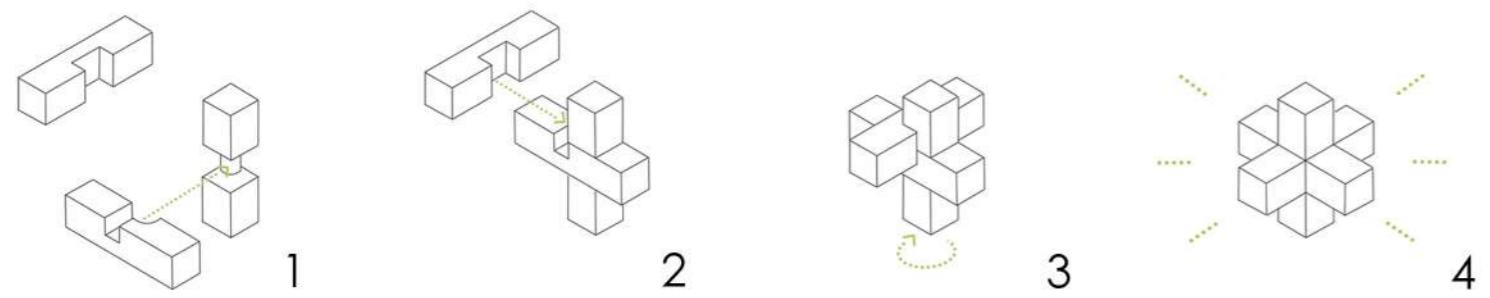
Pourquoi bois ?

- Faible impact sur l'environnement
- Faible pollution de l'air et de l'eau
- Qualité du lieu; chaleureux et accueillant
- Optimiser la performance énergétique
- Un milieu de haute qualité pour l'utilisateur
- Faible conduction thermique
- Isolation élevée
- Moins de point de jonction, d'écart et de fuite
- Résistance au feu
- Une perception différente de l'environnement externe / interne
- Environnement intérieur sain



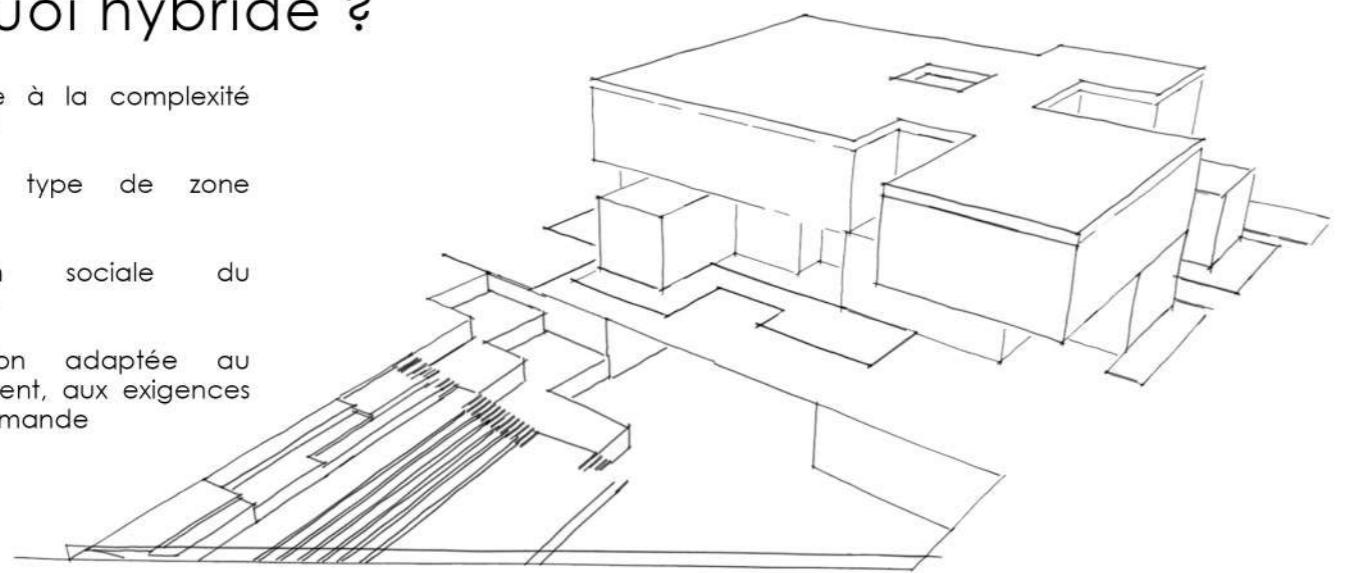
Pourquoi ce système ?

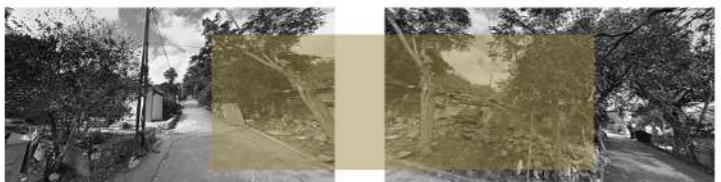
Une façade mobile est destinée à ajuster la quantité de lumière requise. Les cordes métalliques, contrôlées depuis l'intérieur, sont montées en haut et en bas des façades et tournent sur elles-mêmes pour assurer une réception lumineuse contrôlée.



Pourquoi hybride ?

- Référence à la complexité d'Istanbul
- Nouveau type de zone urbaine
- Dimension sociale du bâtiment.
- Conception adaptée au changement, aux exigences et à la demande





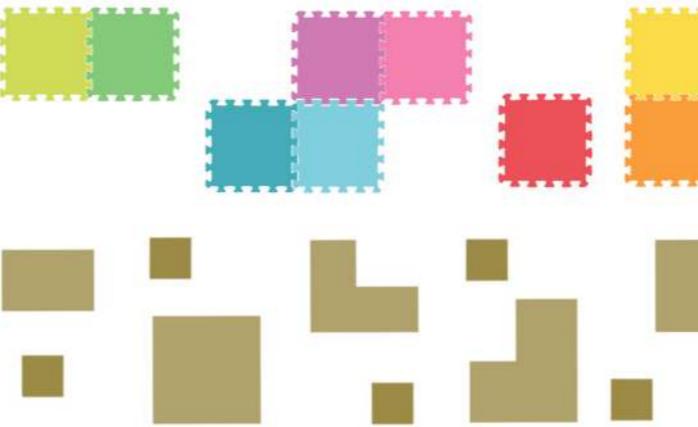
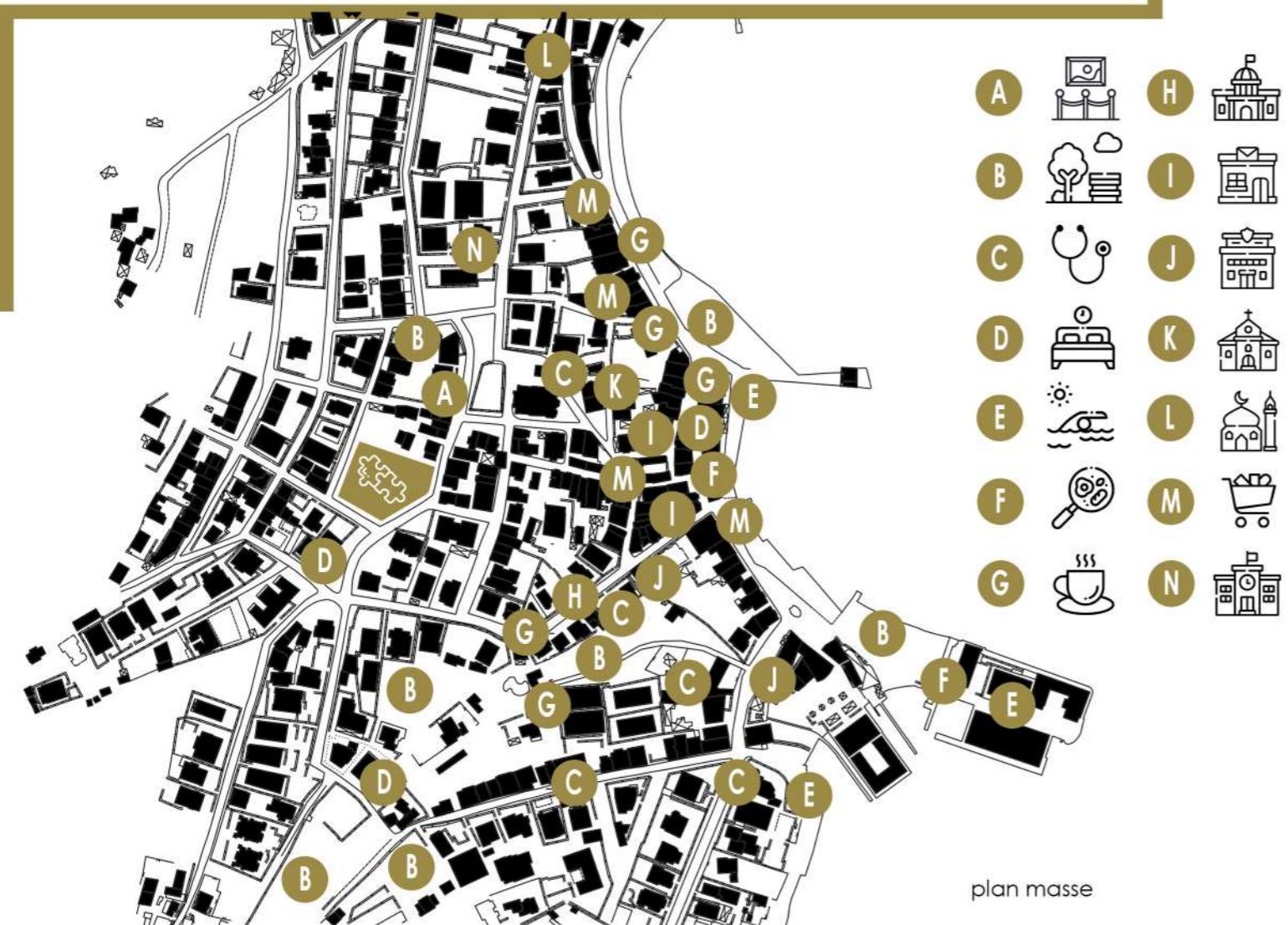
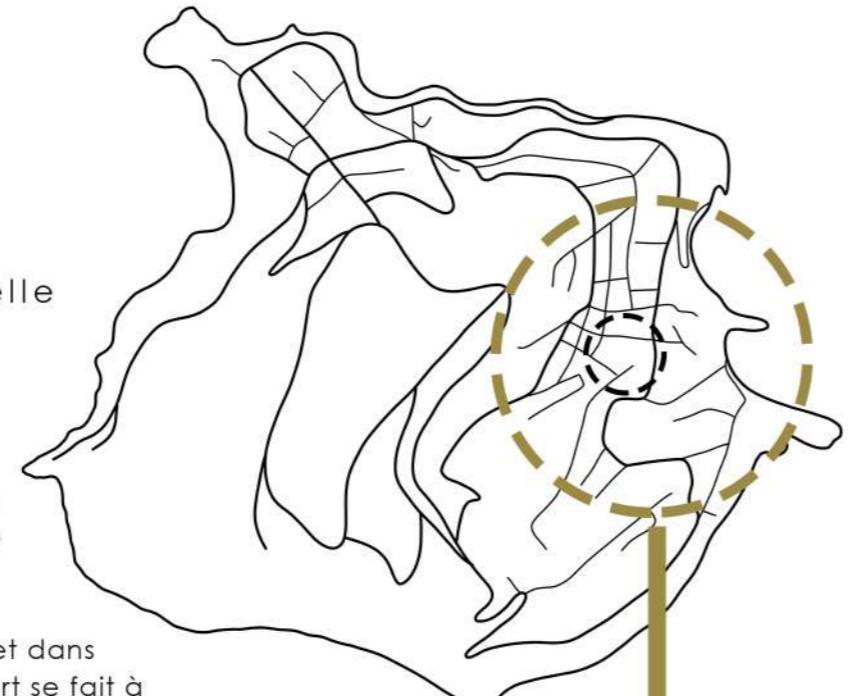
vue
sur les rues adjacentes

03 crayons

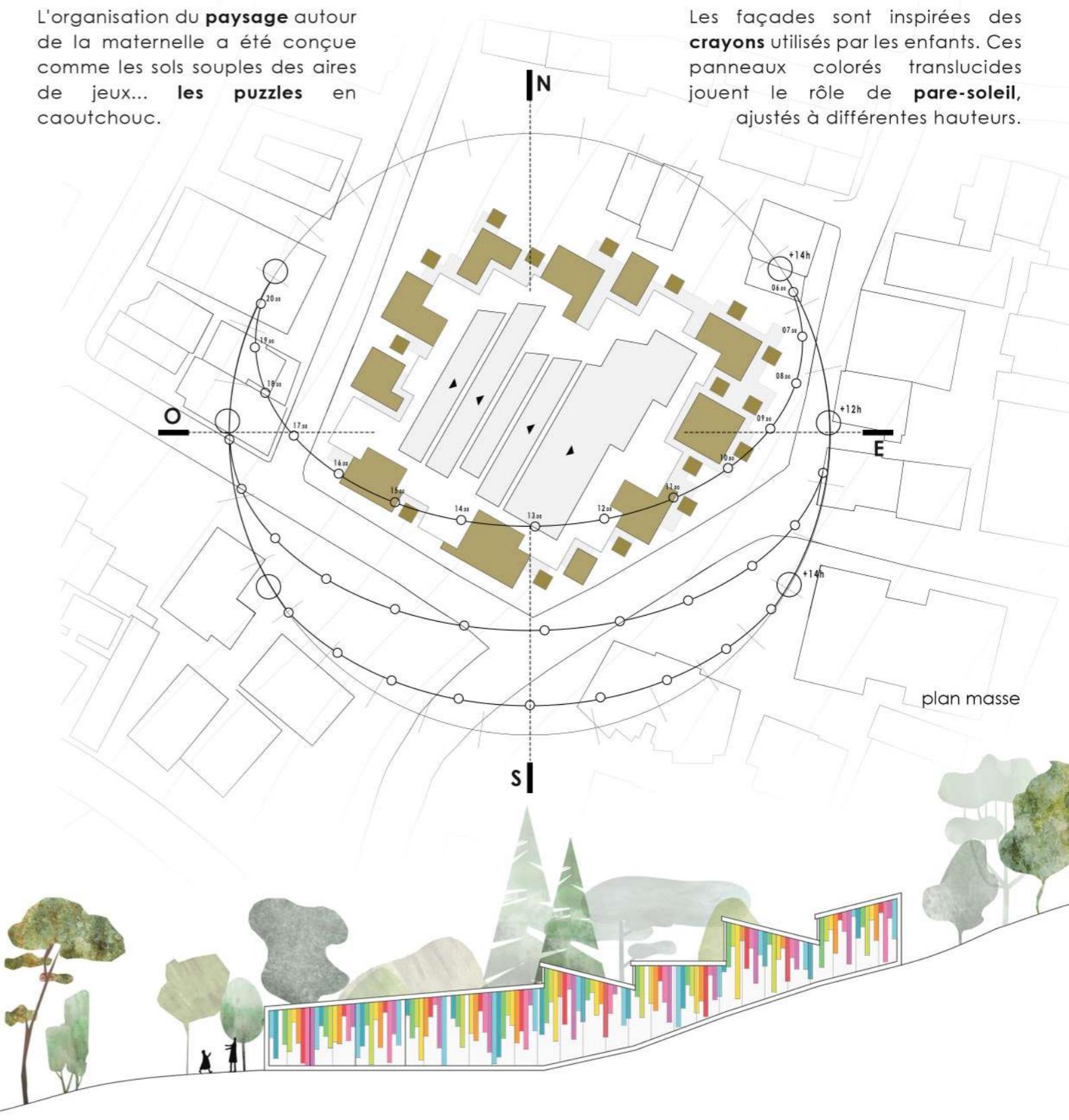
une école maternelle
sur une île turque

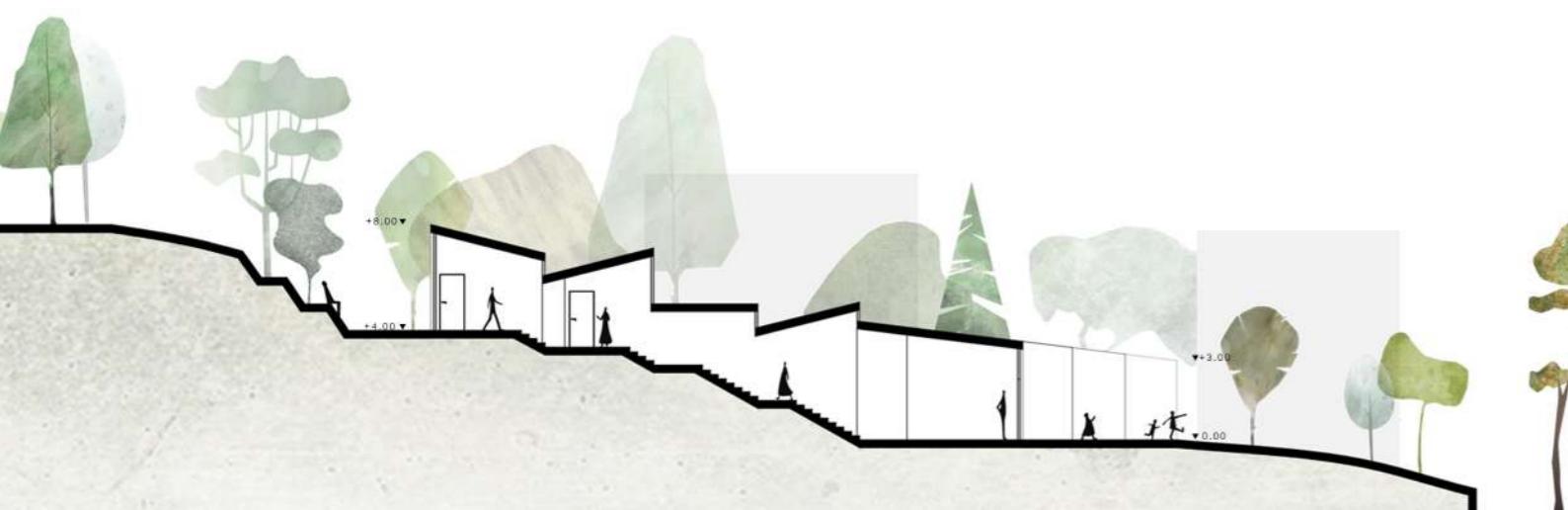
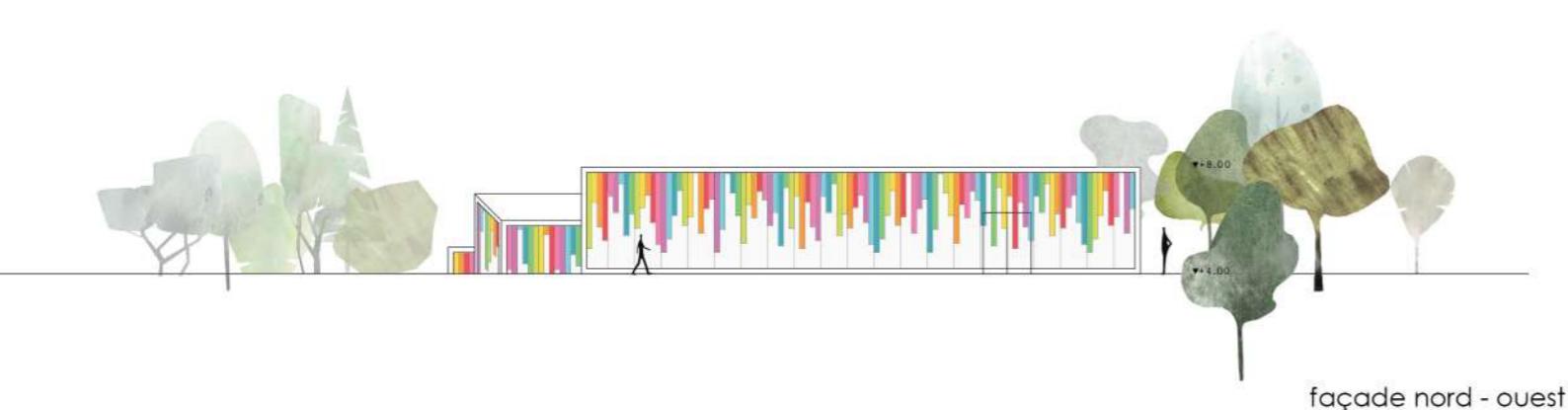
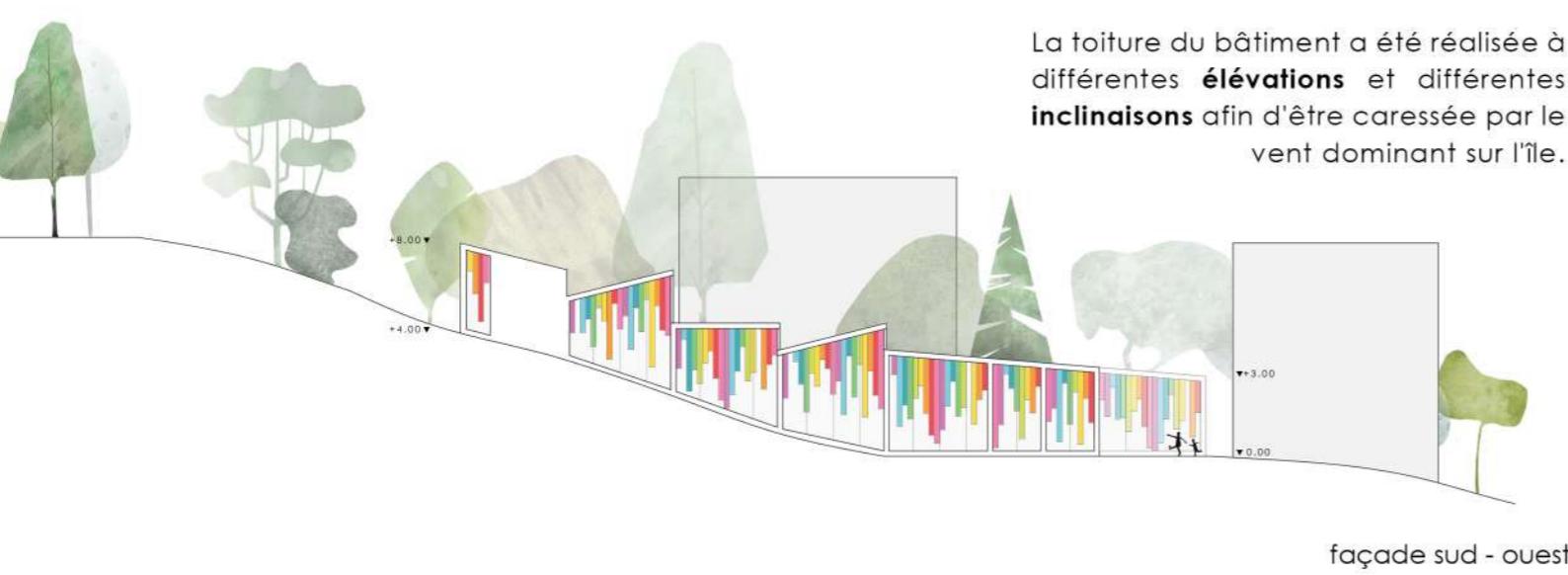
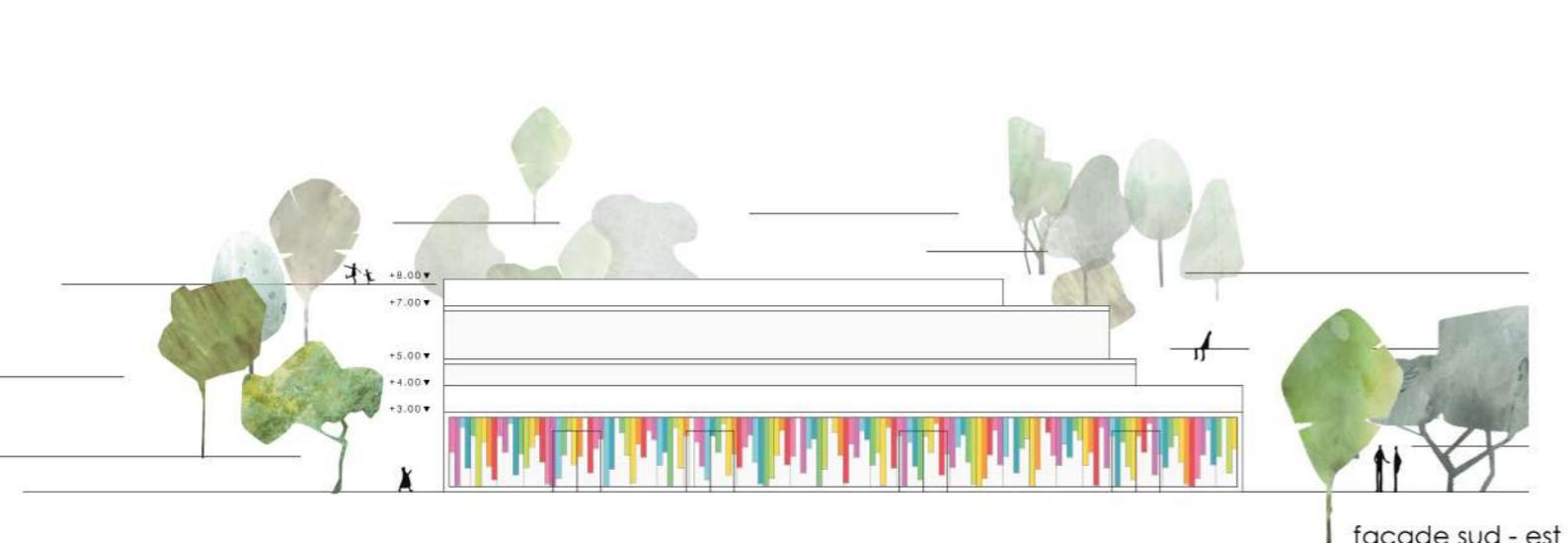
Sur une île en Turquie, à Burgazada, la capacité d'accueil des élèves de **maternelle** était insuffisante. Il y avait une nécessité d'un centre qui ne soit pas lié à l'école primaire de l'île, où des **activités périscolaires** pourrait avoir lieu.

Les véhicules ne sont pas utilisés sur cette île et dans la mesure où tout est assez proche, le transport se fait à pied ou à vélo. A 1 heure de la métropole d'Istanbul en ferry cette île offre à ses habitants une vie **calme** et **un accès** rapide à la ville.



L'organisation du **paysage** autour de la maternelle a été conçue comme les sols souples des aires de jeux... **les puzzles** en caoutchouc.





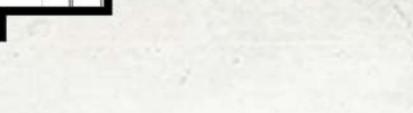
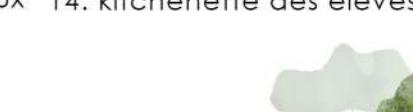
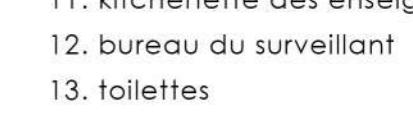
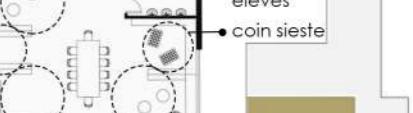
La toiture du bâtiment a été réalisée à différentes **élévations** et différentes **inclinaisons** afin d'être caressée par le vent dominant sur l'île.



PLAN RDC

- 1. entrée principale
- 2. salle de réunion avec parents
- 3. réception
- 4. bureau du directeur
- 5. salle des enseignants
- 6. salle de classe
- 7. cour de récréation
- 8. casiers des élèves
- 9. zone agricole
- 10. espace activités et jeux
- 11. kitchenette des enseignants
- 12. bureau du surveillant
- 13. toilettes
- 14. kitchenette des élèves

Autour de la maternelle le paysage est constitué de plusieurs plateaux en **caoutchouc**, en **pierre** et des **zones vertes** ont été construites pour permettre différents types d'événements.

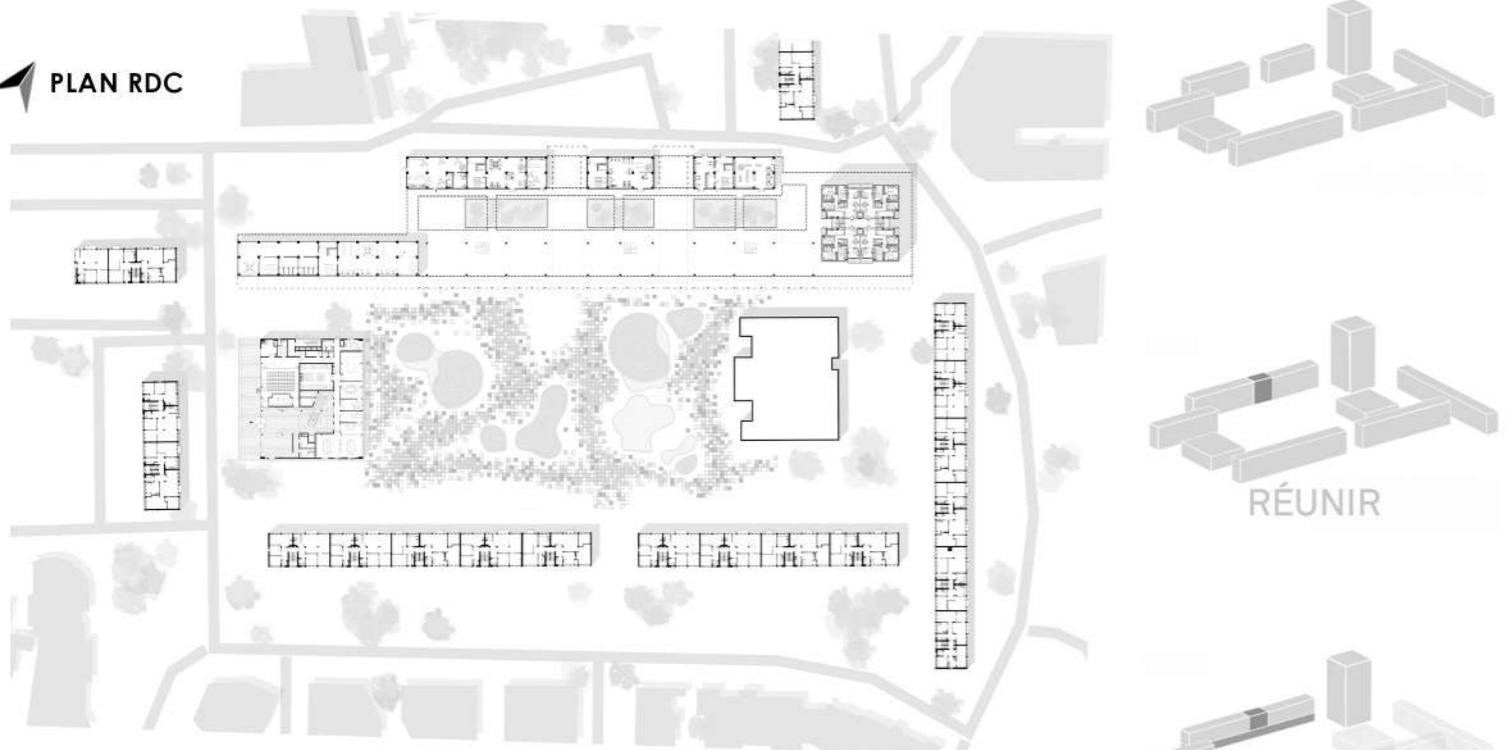


A Romainville dans la cité Marcel Cachin, le manque de passage au sein de la cité affecte la qualité de vie des habitants. L'idée serait de retravailler les RDC et les R+1 en enlevant les logements. Une passerelle viendrait ajouter des entrées supplémentaires à la barre HLM.

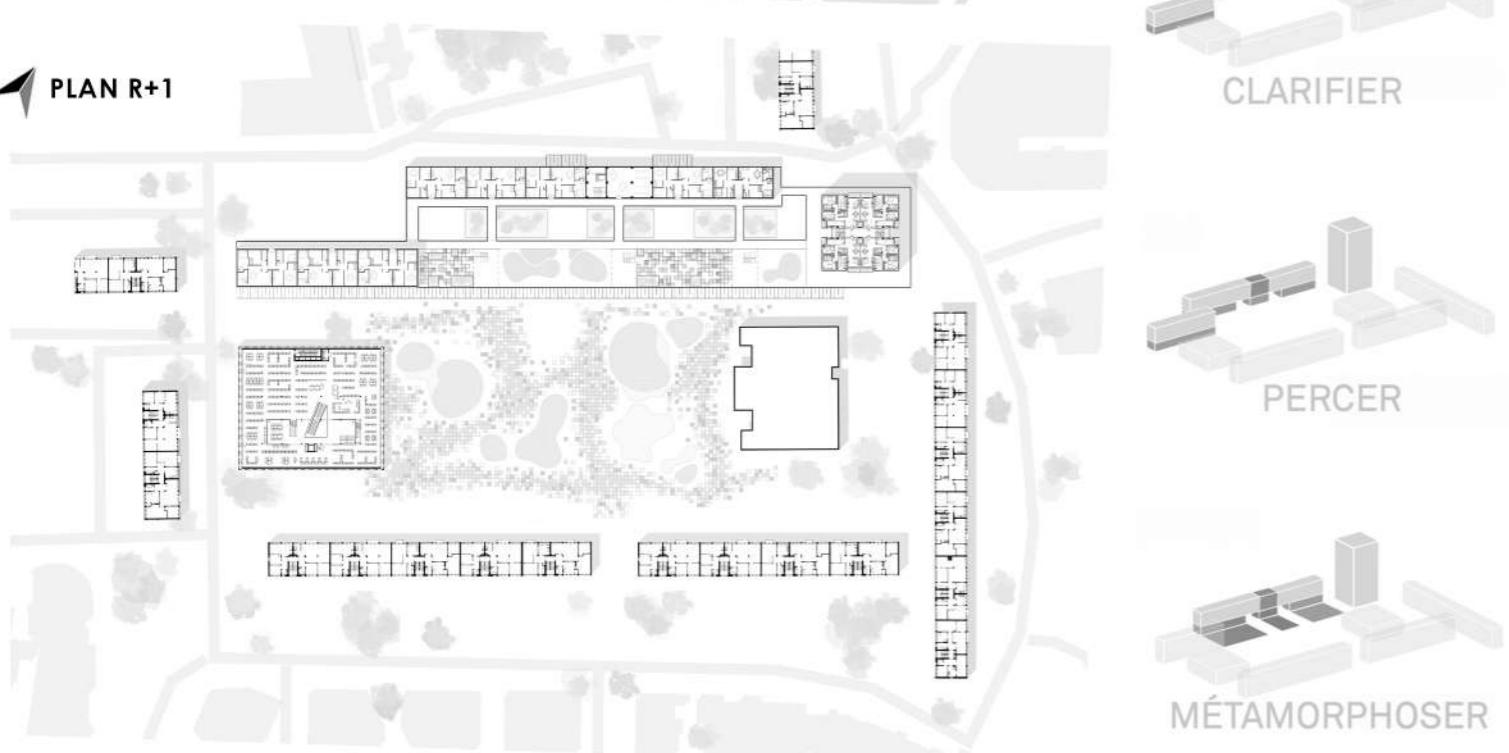
04 réaménagement d'un logement

Assurer une meilleure qualité de vie aux habitants d'une barre HLM à Romainville

PLAN RDC

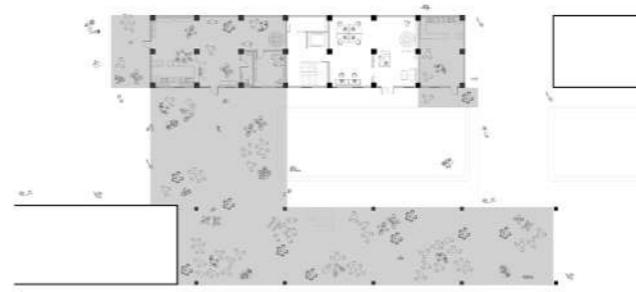


PLAN R+1

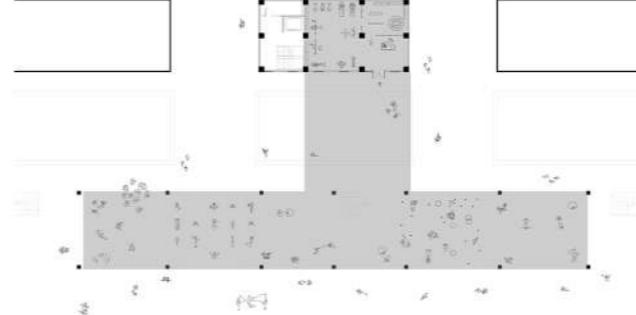


Un deuxième rdc se formerait et serait comme le jardin de cette barre et un espace de rencontre pour ses habitants. Le RDC permet aux utilisateurs plusieurs programmes et ces derniers changent selon le jour ou les heures de la journée.

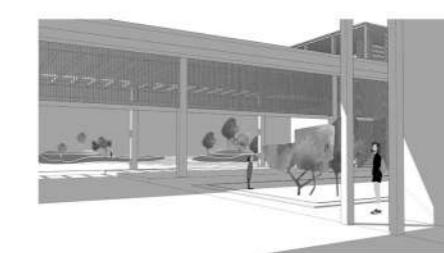
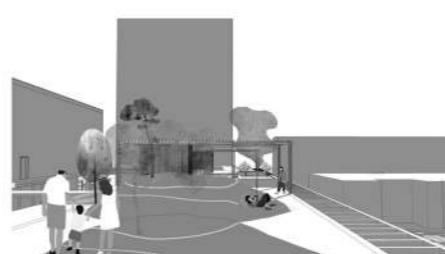
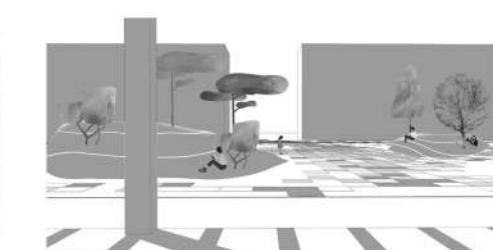
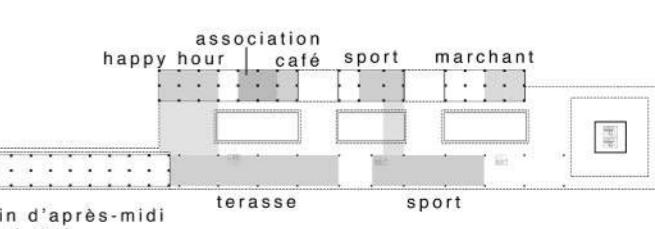
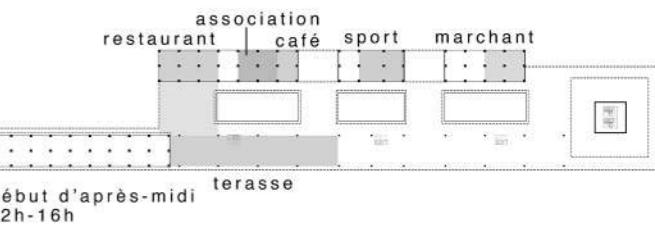
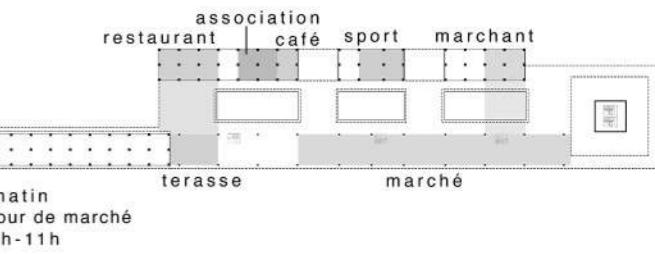
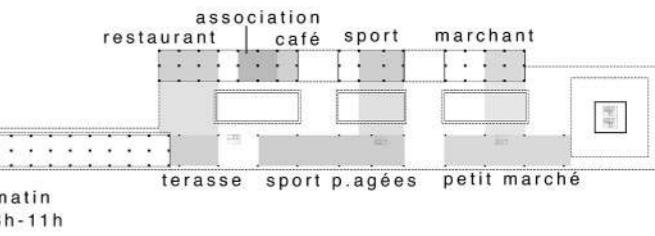
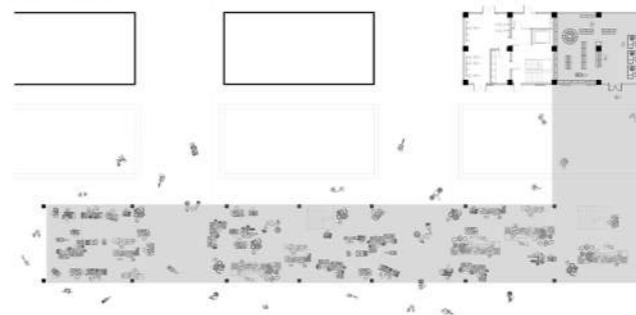
Restauration

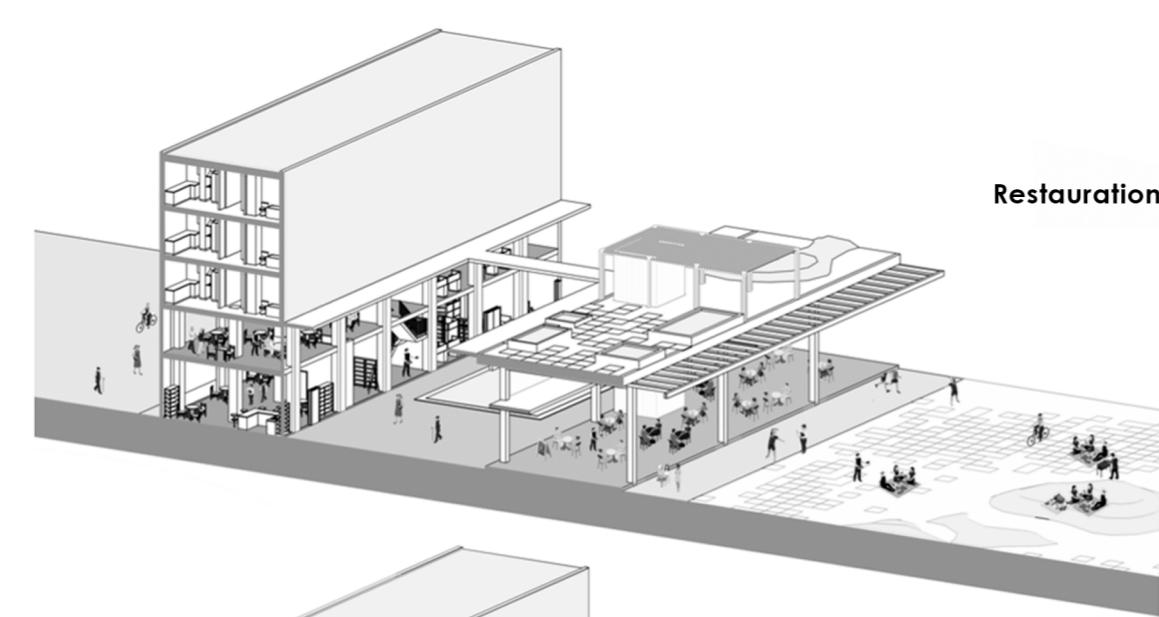


Espace sportif

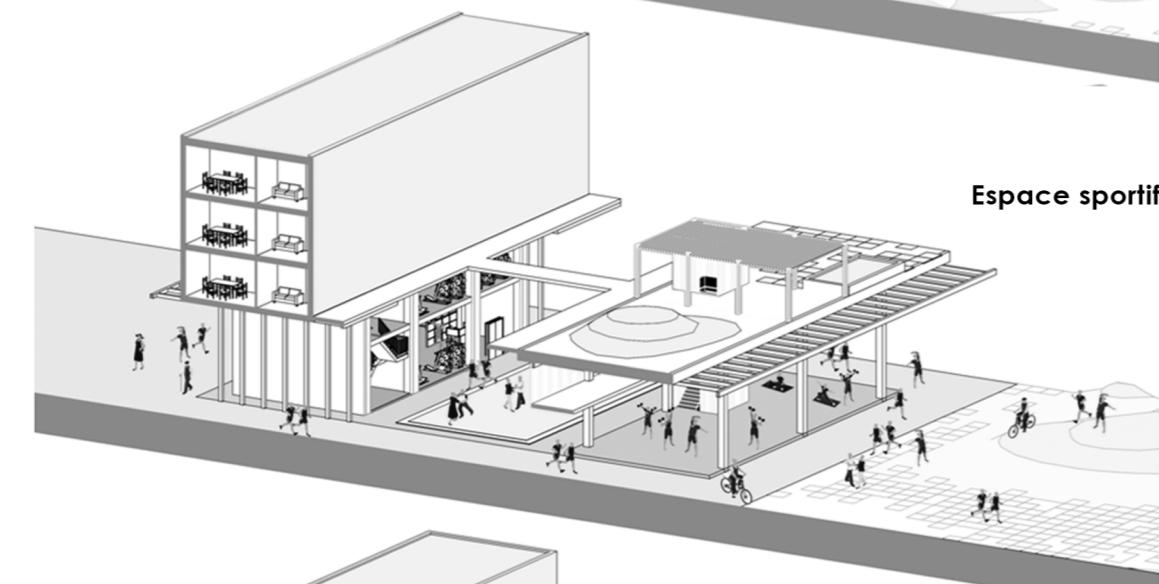


Marché

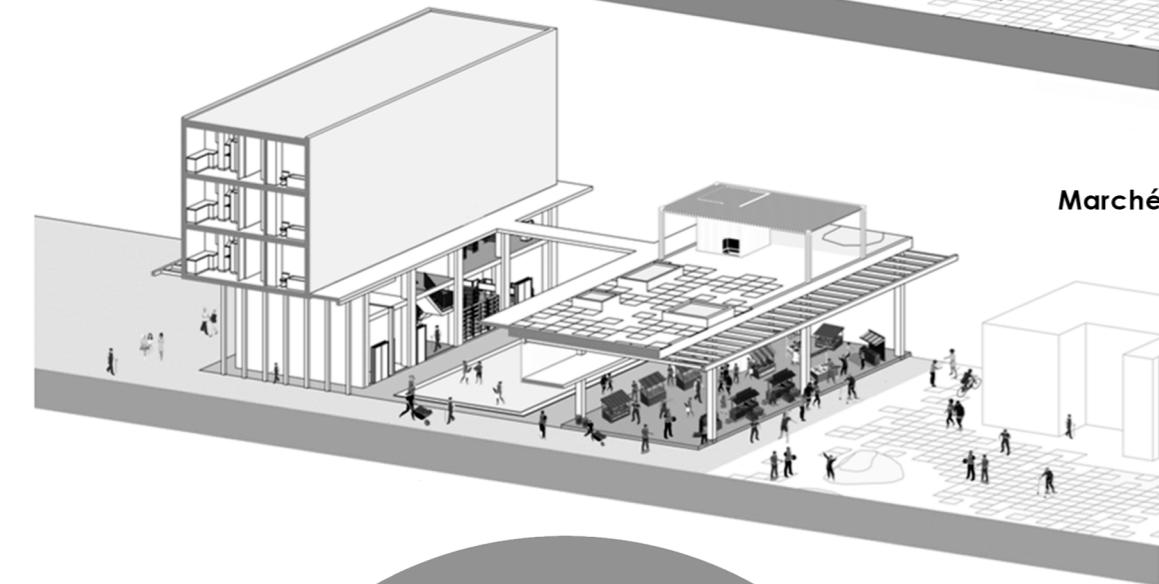




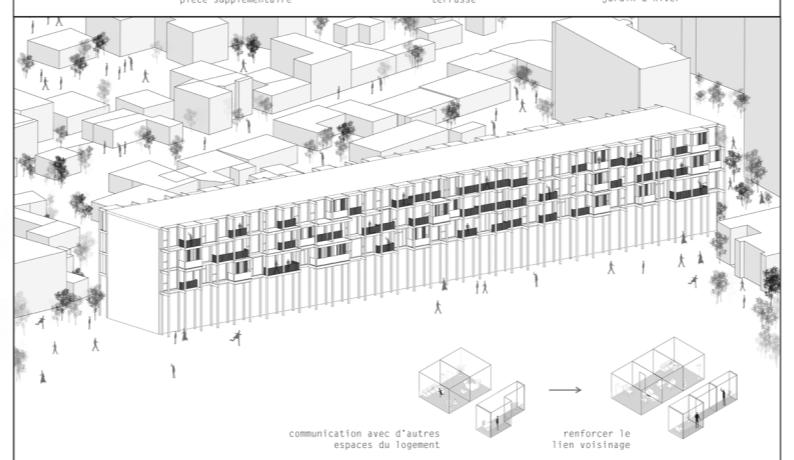
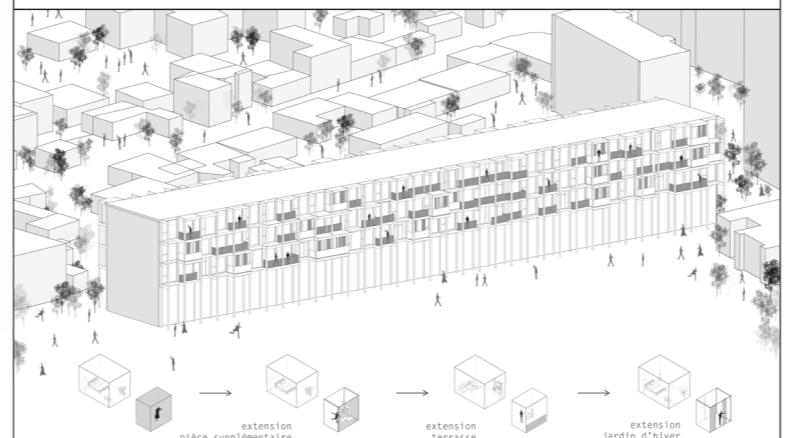
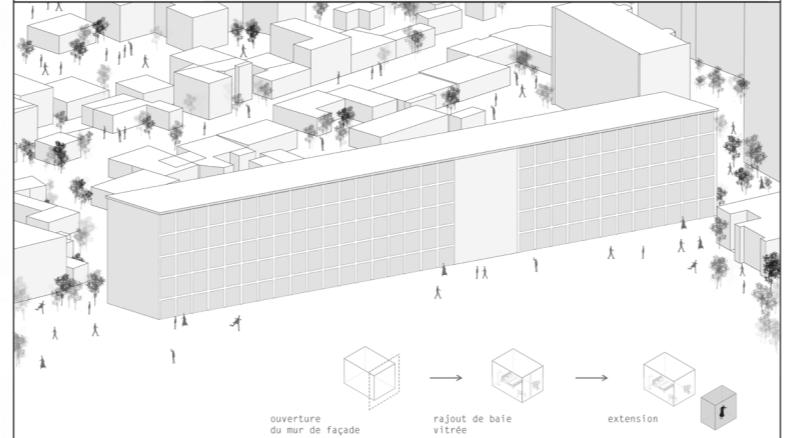
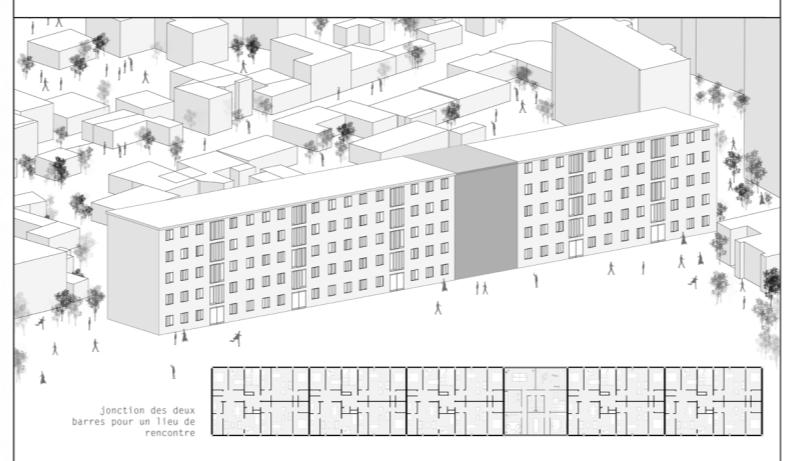
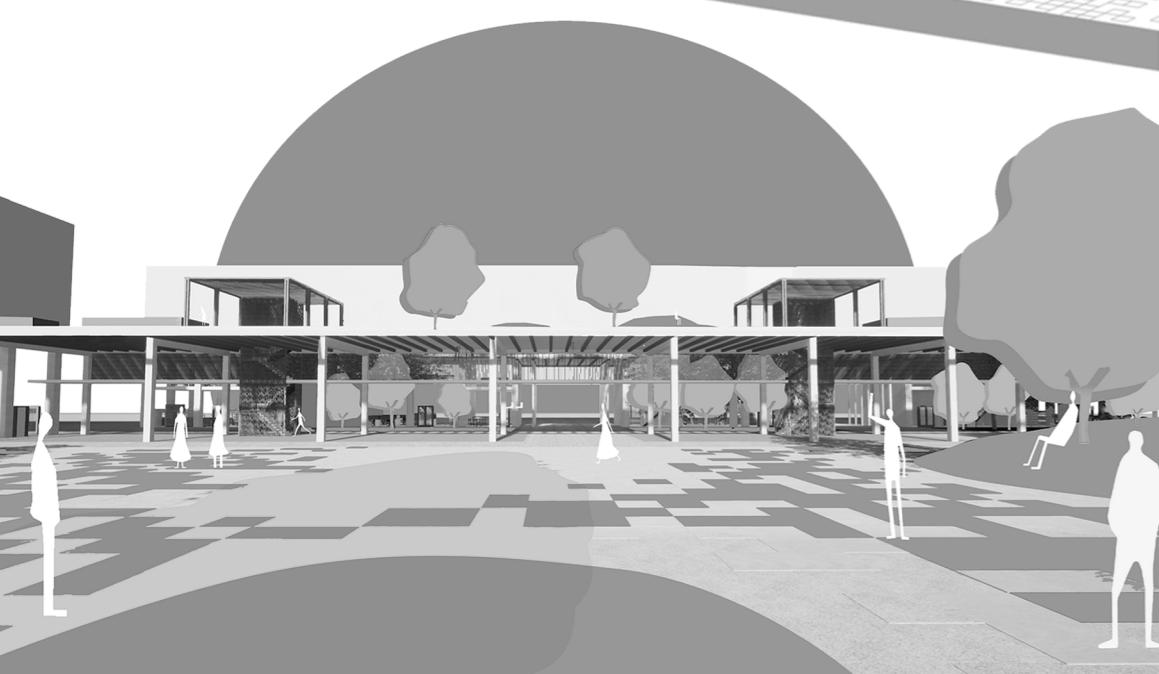
Restauration



Espace sportif

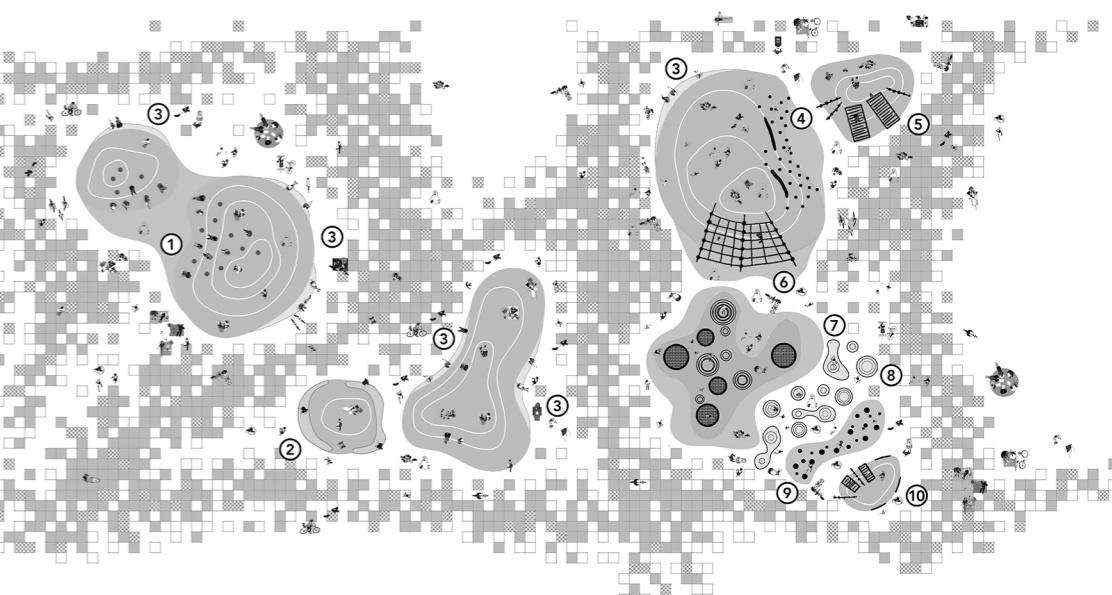
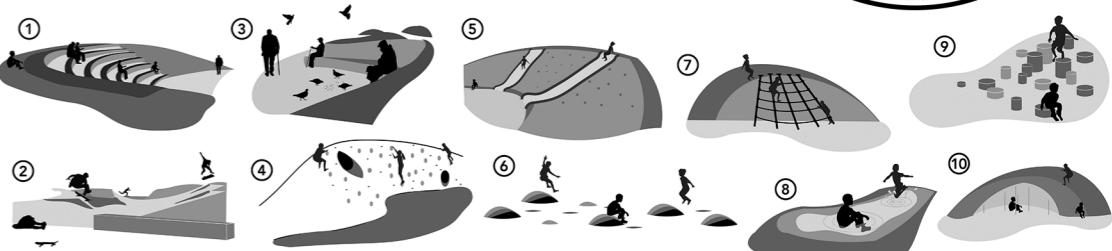
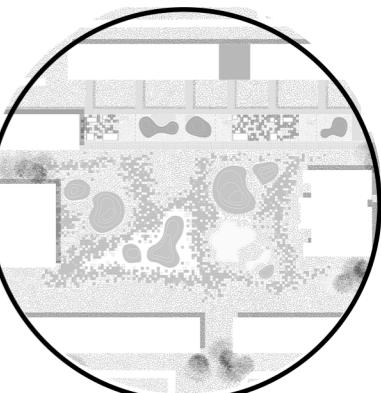


Marché



PLAN DE LA PLACE

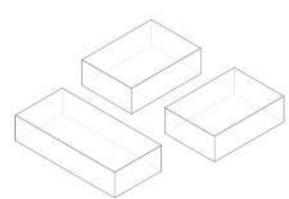
- 1. amphithéâtre
- 2. espace skate
- 3. détente
- 4. mur d'escalade
- 5. toboggan
- 6. minis trampolines
- 7. colline
- 8. bac à sable
- 9. parcours poteaux
- 10. grotte



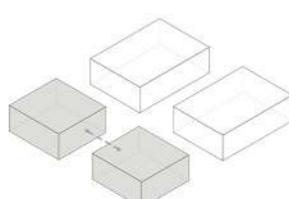
Cette barre assez classique de logement sociaux n'était pas en mesure d'assurer une certaine qualité de vie à ses habitants.

L'idée est de remplir cet espace collectif entre les deux barres avec des activités que les habitants de la barre ou non, pourraient profiter.

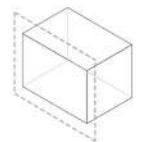
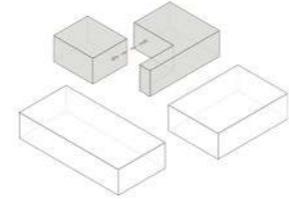
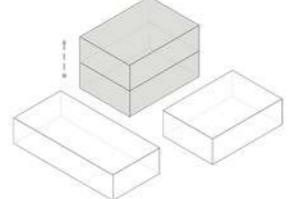




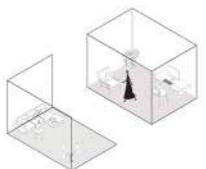
création de plusieurs types de logement :



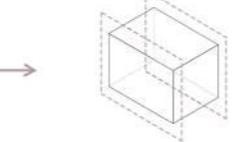
familiale, couple, collectif, loft, étudiant, personne agé, célibataire...



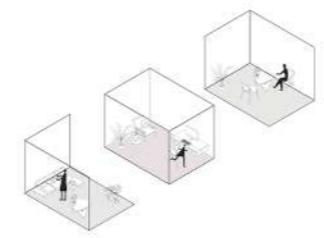
enlever la cloison séparative



associer une pièce...



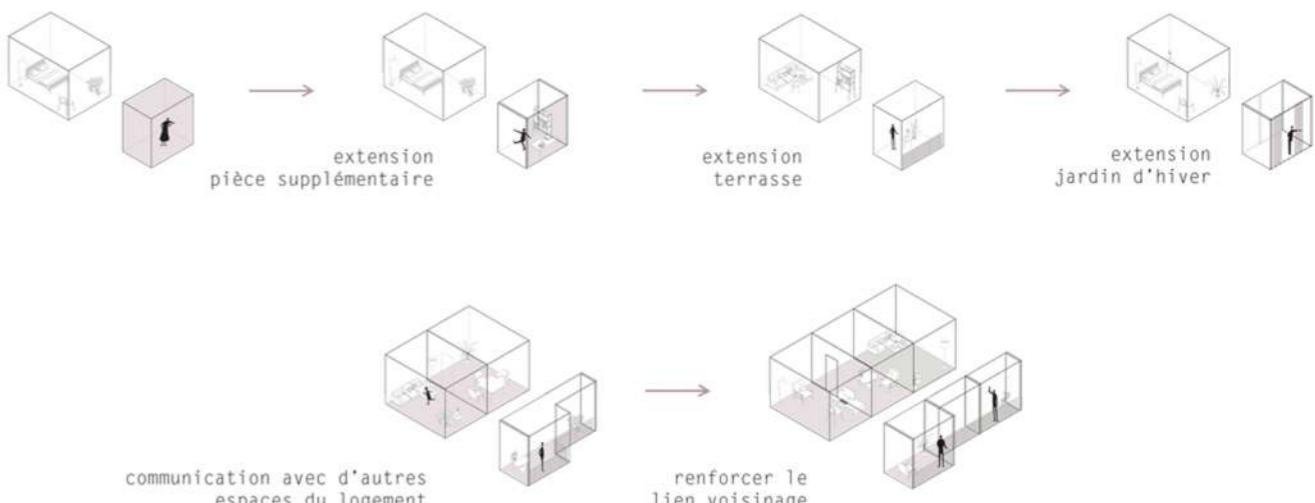
...ou plusieurs, au séjour



La suite de cette transformation est de supprimer les murs de façades, d'ajouter des baies vitrées, et d'agrandir les pièces avec des extensions.

Ces extensions varient selon le besoins et l'envie de l'utilisateur. Celui-ci peut choisir d'opter d'une extension d'une pièce en plus, une terrasse, ou un jardin d'hiver.

PLAN R+2
PLAN R+3
PLAN R+4



Ceci permettra à la fois une certaine liaison entre les autres pièces du logement, mais permettra aussi de renforcer le lien voisinage.

A.E. B.B. C D E.F. F.G. G H I

DEMOLITION CONSTRUCTION CONSERVATION

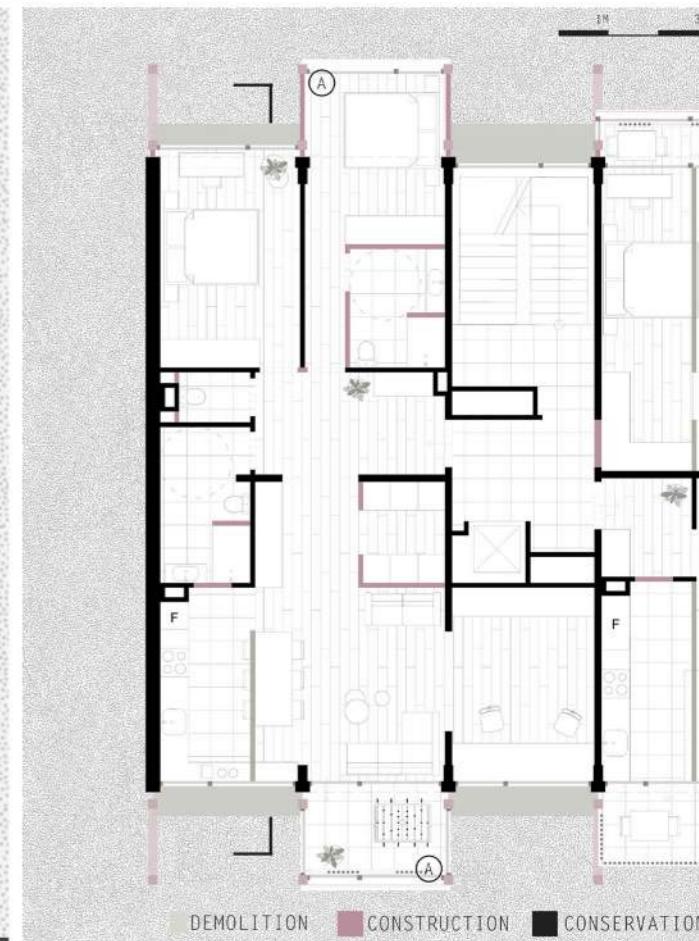
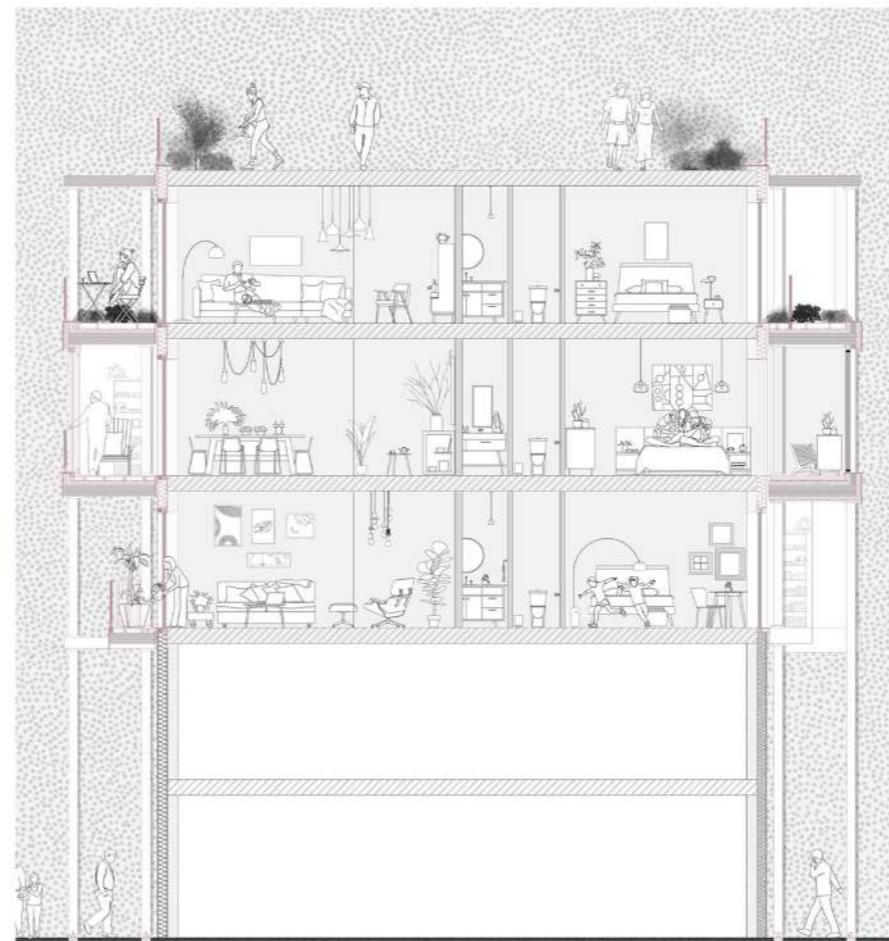
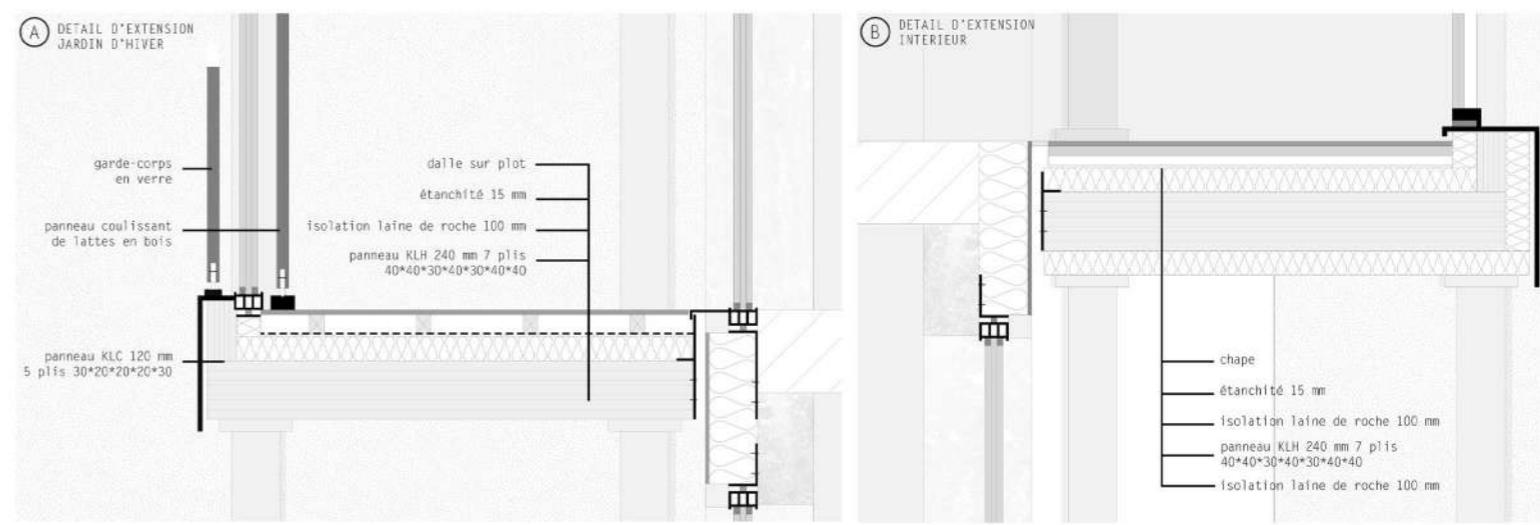


La transformation des logements se forme sous 9 type mais chaque'un unique grâce aux extensions sur mesure en fonction de leur utilisateur.

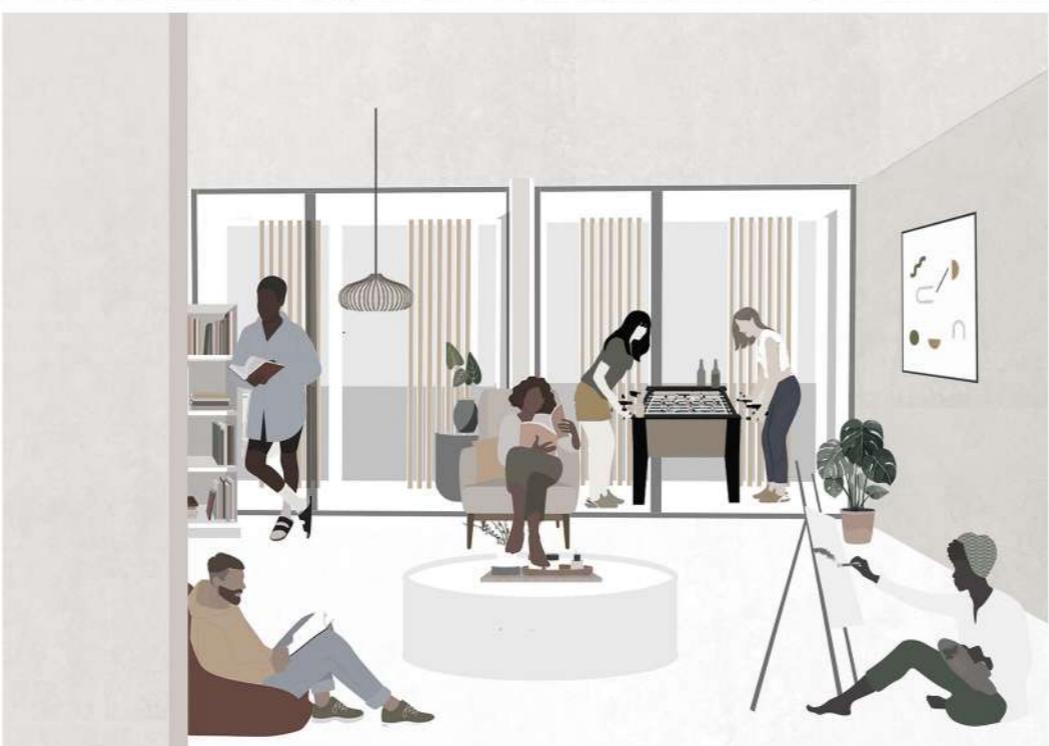
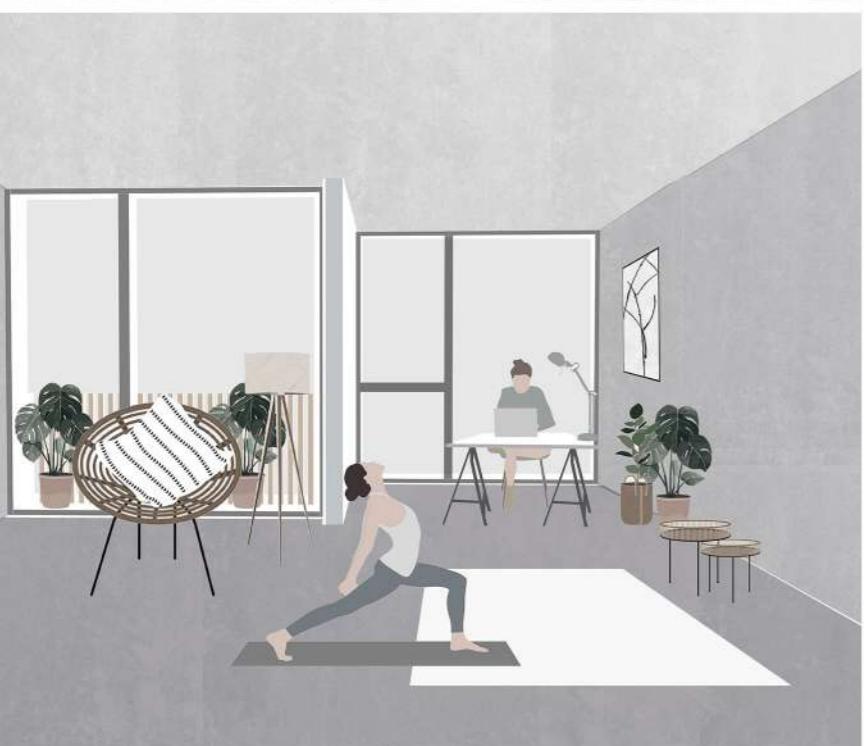
La singularité des logements se remarque sur les façades. Le but est de faire ressentir les différences de vie quotidienne à travers ces dernières. Les logements sont pour les habitant mais les façades sont pour tout le monde y compris les passants.



EXTENSION

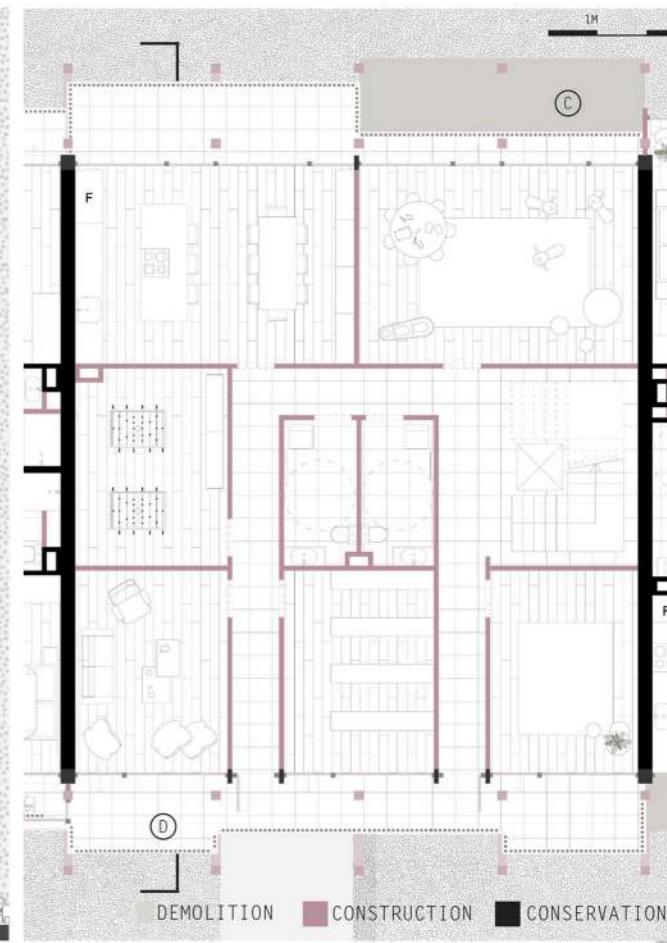
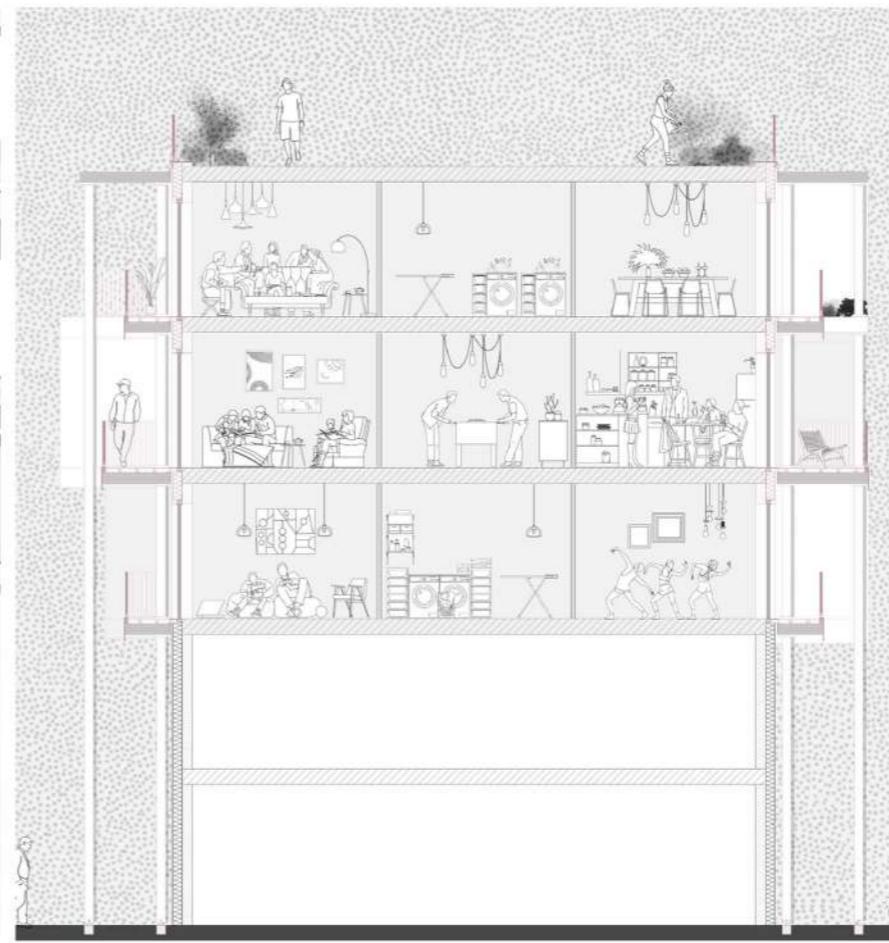
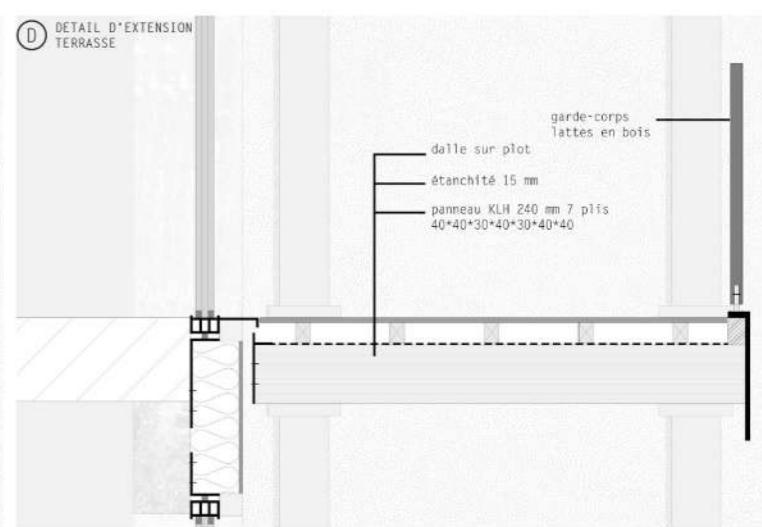
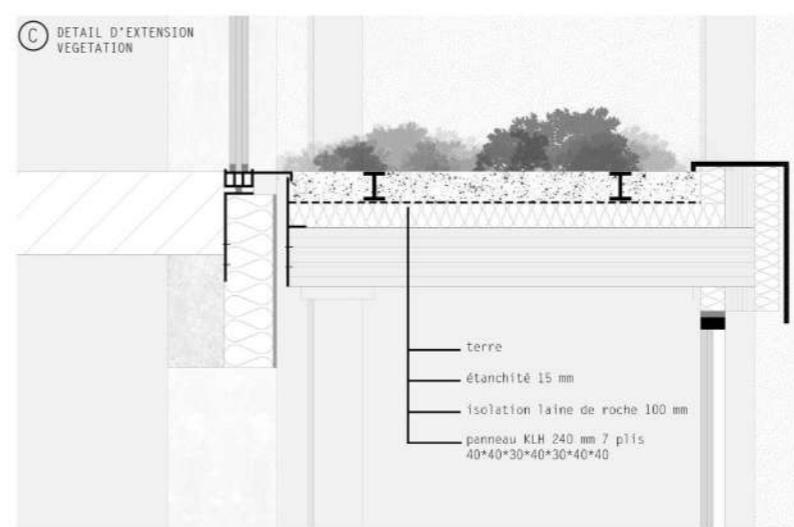


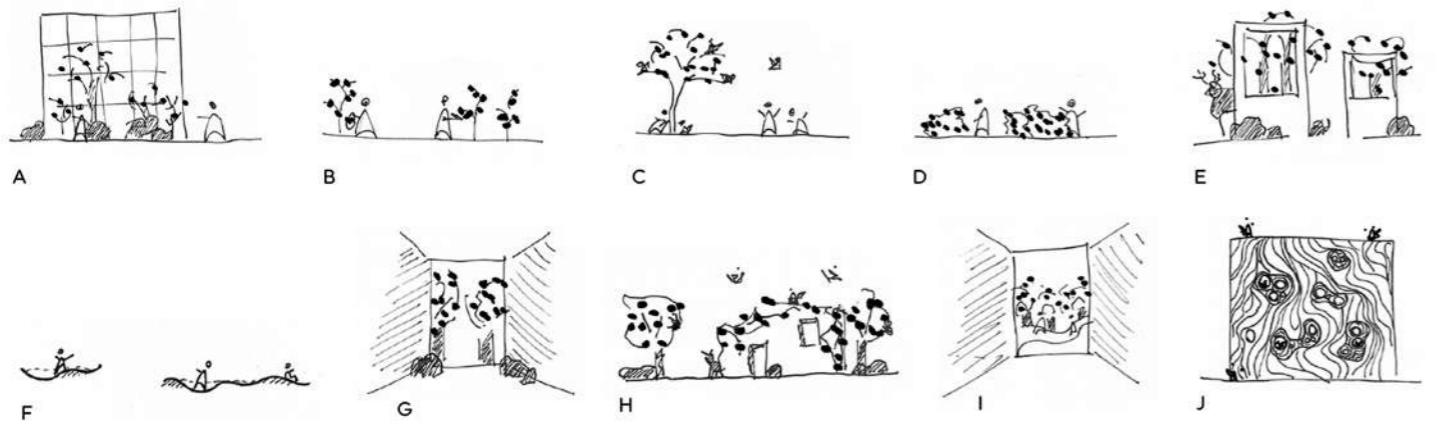
DEMOLITION ■ CONSTRUCTION ■ CONSERVATION



Ce centre de barre en espace collectif, pourrait permettre une certaine appropriation à l'habitant et former un milieu qui pousserait à vivre ensemble et non à côté les uns et des autres.

Avec ce système, le logement ne sera pas limité avec ses propres murs mais débordera vers l'espace collectif (laverie, salle de télé, musique, cinéma, bibliothèque, salle polyvalente, garderie espace jeux pour enfants, salle de télé travail-réunion etc.).





05 mémoires d'autres présences

Vers une architecture qui serait moins anthropocentrale,
Forêt de Belgrad, Istanbul

Dans un contexte d'urgence climatique où la COP26 prends place et l'urgence climatique est au coeur des problématiques dont on entend parler tout les jours, ce projet s'intéresse à la rupture entre les systèmes humain et non-humain (végétal et animal).

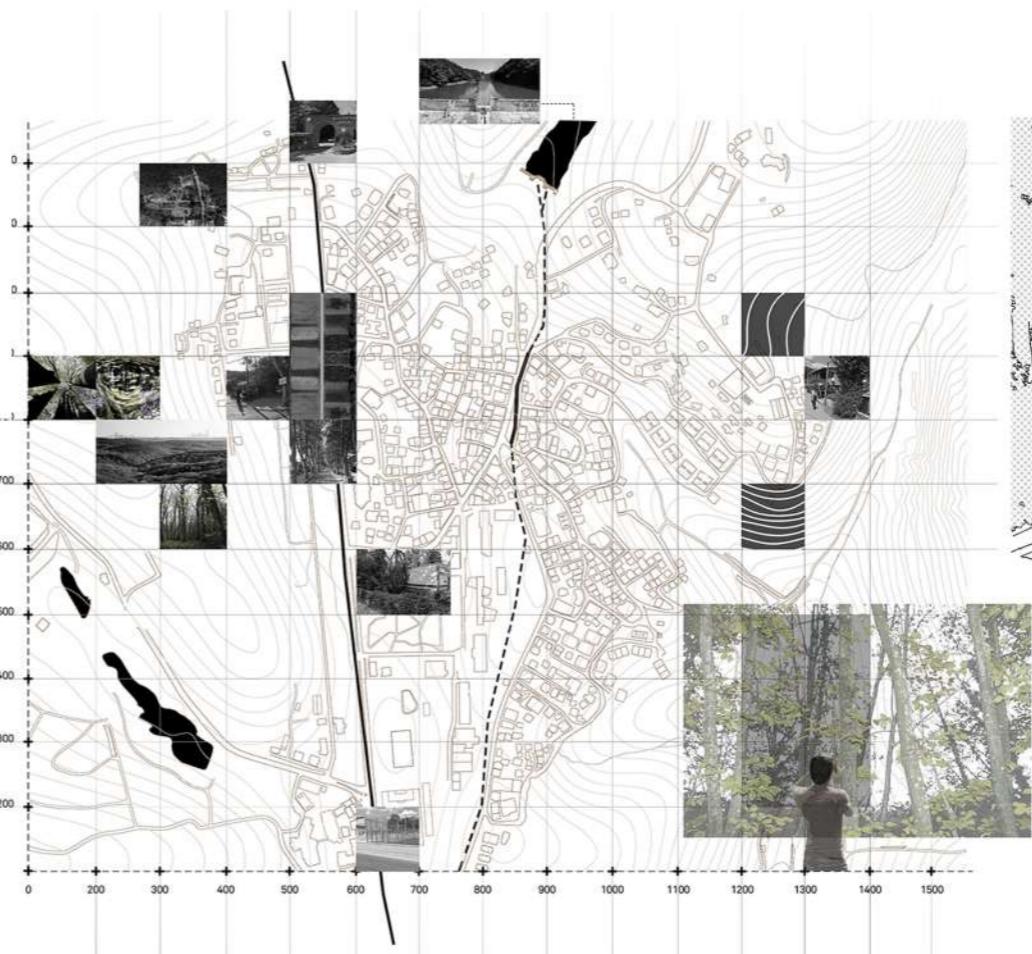
Le but serait de mettre en place une cohabitation entre ces deux entités. Cette cohabitation a pour vocation de sensibiliser à la question d'urgence climatique et de prendre conscience des impacts humain sur les écosystèmes.



Une architecture qui serait moins anthropocentrale et qui posséderait des dispositifs veillant à accueillir le vivant.

Le projet cherche à atteindre une forme de symbiose dans cette cohabitation avec le vivant ou les deux acteurs (humain et le non-humain) en

Cette forêt souffre aujourd'hui d'un étalement urbain de la ville, et ses limites sont d'année en année réduites par une expansion urbaine massive.

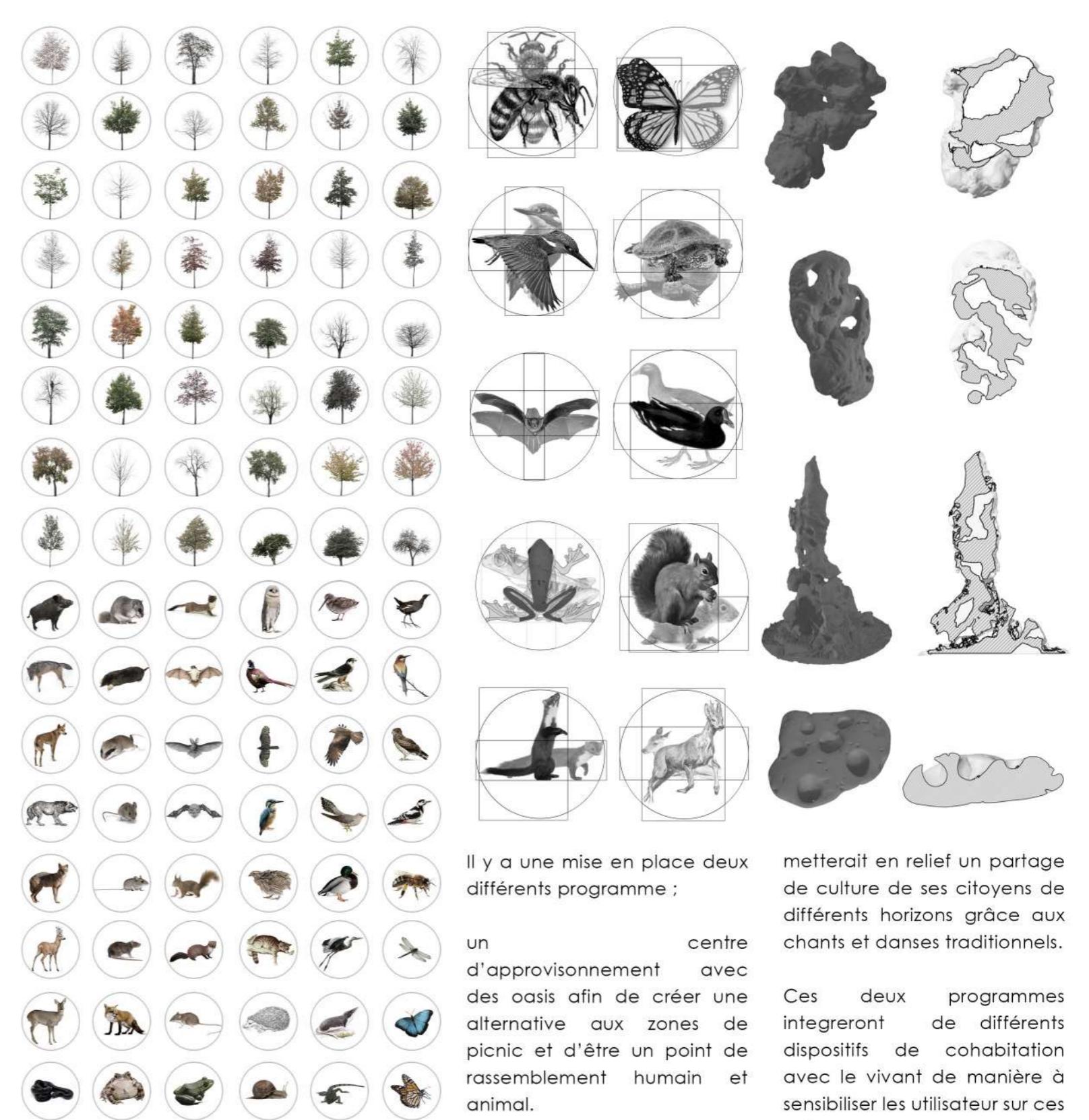


Beaucoup de personnes sont attirés vers la forêt de belgrad, que ce soit de son histoire, sa beauté ou sa relation avec la nature. Ce projet permettrait d'avoir une interaction avec la nature en bordure de la forêt et de filtrer cette utilisation excessive.



PLAN RDC

1. accueil
- 1'. histoire du site
2. découverte du site et forêt
- 2'. toilettes
3. dressing
4. hall accoustique
5. parc oasis
6. terrarium
7. toilettes
8. atelier bricolage
9. sortie 1: forêt
10. sortie 2: serres plantations
11. biosphère eau
12. sortie 3: terrains agricoles
13. sortie 4: pied d'un arbre
14. atelier musique
15. atelier aromathérapie
16. atelier découverte
17. sortie 5: découverte extérieur
18. sortie 6: place de regroupement
19. place de regroupement
20. toilettes
21. atelier dessin
22. sortie 7: parcours piéton
23. sortie 8: point d'eau
24. salon de thé
25. point de pause
26. espace pique-nique
27. toilettes
28. place topo
29. marché couvert
30. marché ouvert
31. atelier gastronomique
32. stockage



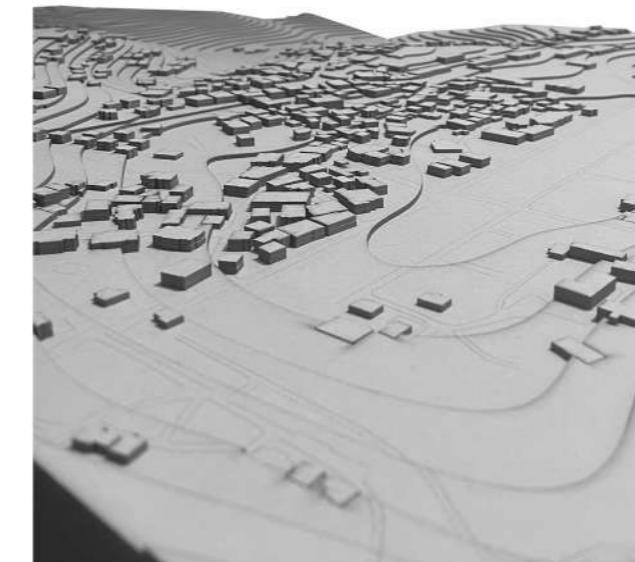
Il y a une mise en place deux différents programme :

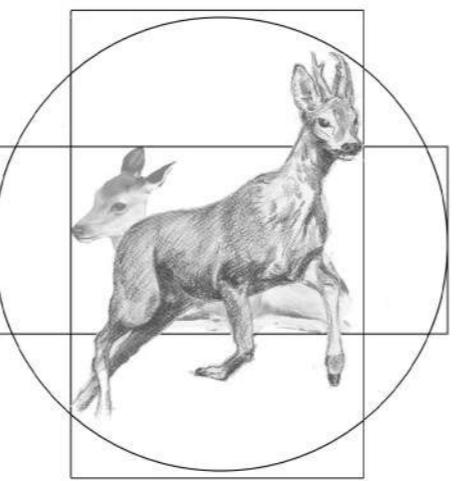
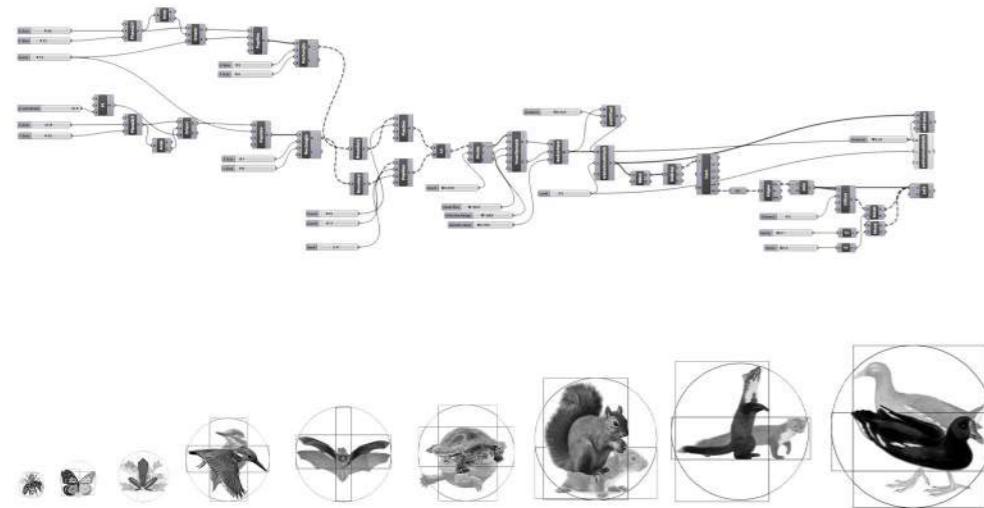
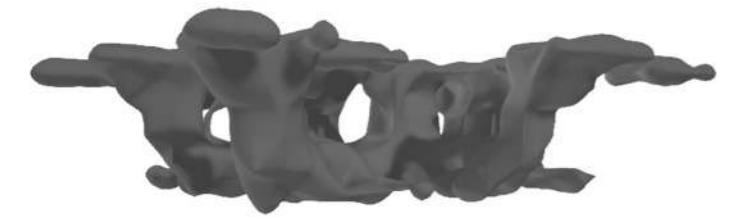
un centre d'approvisionnement avec des oasis afin de créer une alternative aux zones de picnic et d'être un point de rassemblement humain et animal.

un centre culturel qui

metterait en relief un partage de culture de ses citoyens de différents horizons grâce aux chants et danses traditionnels.

Ces deux programmes intégreront de différents dispositifs de cohabitation avec le vivant de manière à sensibiliser les utilisateurs sur ces présences sur ces autres formes de vies que l'humain.

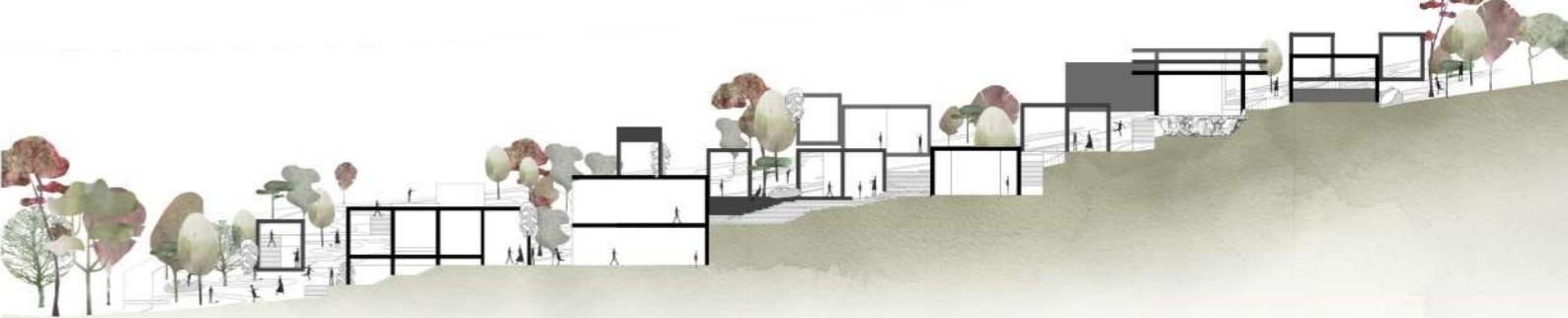
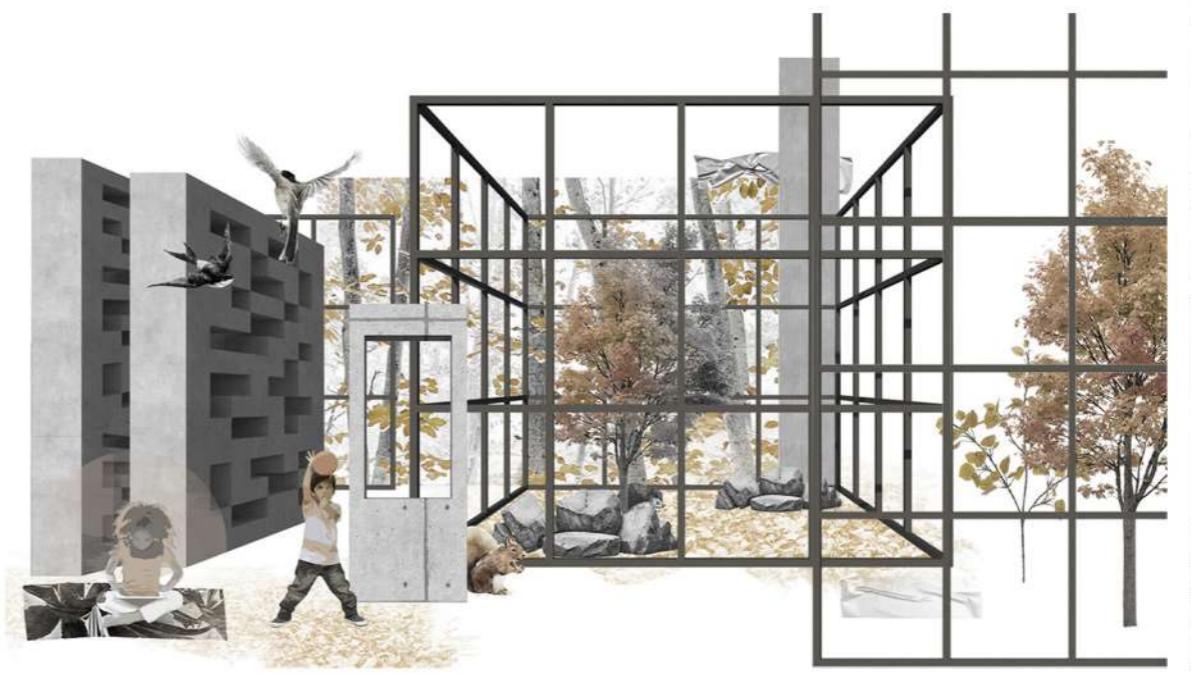
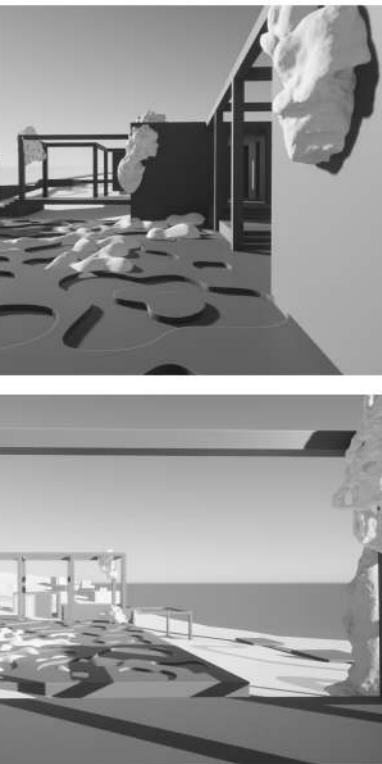


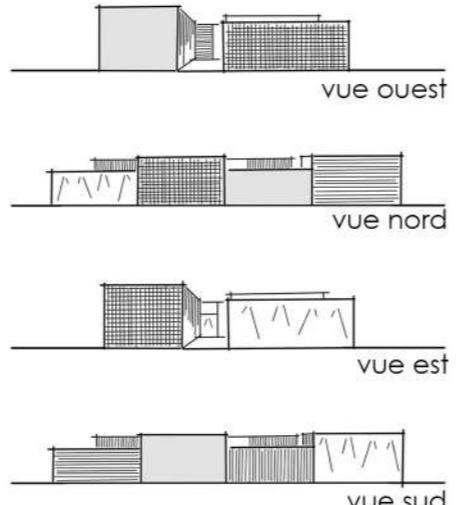
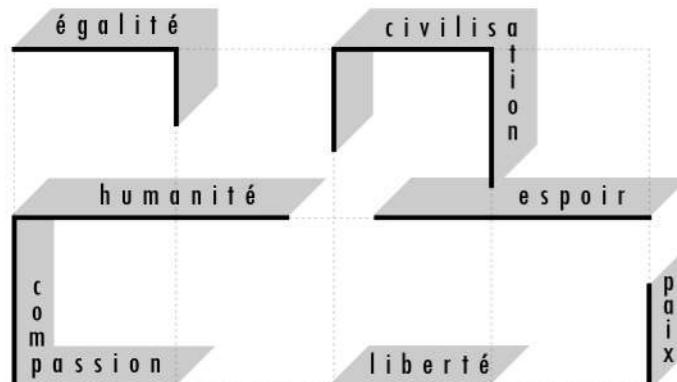


2 cm 6 cm 7 cm 15 cm 19 cm 22 cm 45 cm 48 cm 52 cm 120 cm

PLAN DISPOSITIFS

1. dispositif sous-terrain
2. dispositif au sol (mur-abeille / cavités)
3. dispositif grimpant
4. dispositif au sol / dispositif pour l'eau





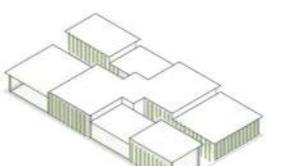
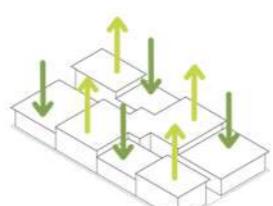
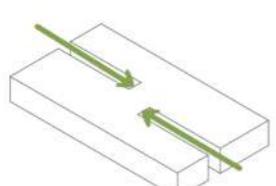
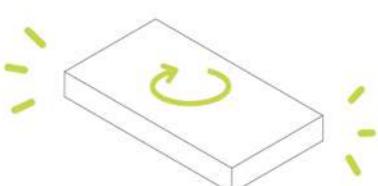
06 le c.o.u.

Centre des Opérations d'Urgence
pour résoudre les urgences humanitaires en Afrique

Ce projet est une proposition de solution spatiale pour la meilleure assistance aux personnes en cas de catastrophe.

Un bâtiment qui peut être construit avec des **matériaux locaux, recyclés et bon marché**, et peut être modifié en fonction des différents besoins et offrir de nouvelles fonctions.

Compte tenu de la **diversité culturelle** de la région subsaharienne, la structure peut devenir une partie de ce lieu et se fond au paysage en créant **une harmonie**.

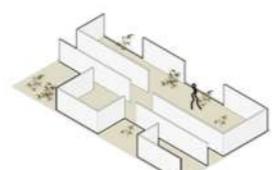
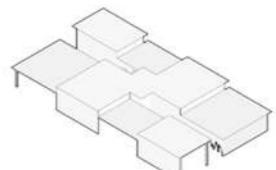


Un système **modulaire** qui peut être construit facilement et être modifié en fonction des différents besoins.

L'axe central du plan rectangulaire est la **colonne vertébrale** du bâtiment

Le système de grille du plan permet une conception **modulaire** et **compacte** avec des toits de hauteurs différentes.

Choix des matériaux compatibles avec la fonction des pièces.



Zone détruite après une catastrophe.

Une conception **polyvalente** et **transformable**, la structure peut être construite et déconstruite facilement. Certaines parties restantes peuvent créer de nouvelles fonctions par rapport aux nouveaux besoins de la région.

Certaines parties de la structure principale peuvent se transformer en un **centre d'atelier artisanal** pour les femmes et une **aire de jeux** pour les enfants de la région.

Ou alors, une fois le bâtiment complètement démolî, le lieu peut devenir une **zone verte** et un **espace mémorial** où les victimes peuvent s'épanouir et oublier les mauvais souvenirs.

scénarios

The image consists of three horizontal panels, each showing a different stage of a garden's development. The first panel shows a simple rectangular border with a small plant in the center. The second panel shows a more complex border with multiple layers of plants and a small figure standing next to it. The third panel shows a fully developed garden with a variety of plants, a path, and a small figure standing near a bench.

PLAN RDC

1. salle de réuni

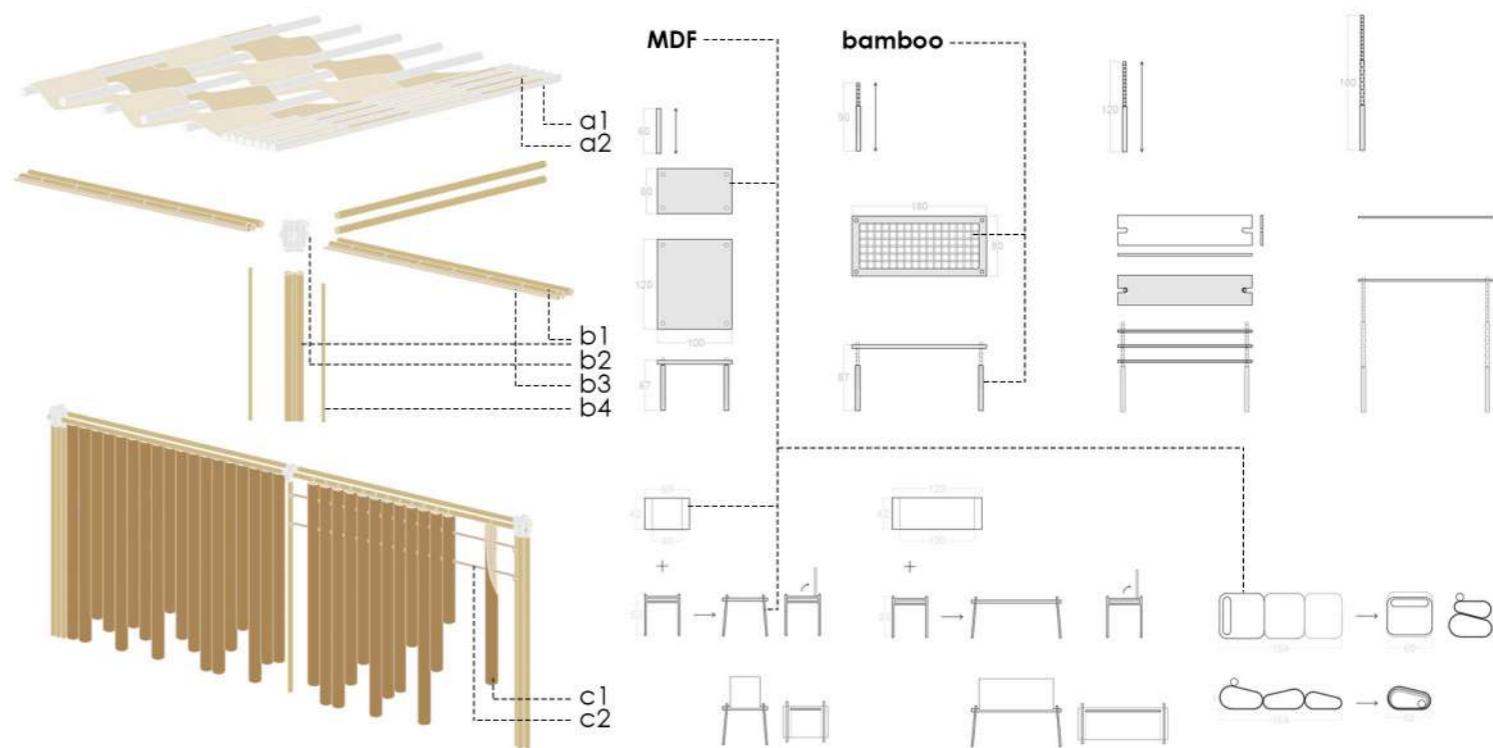
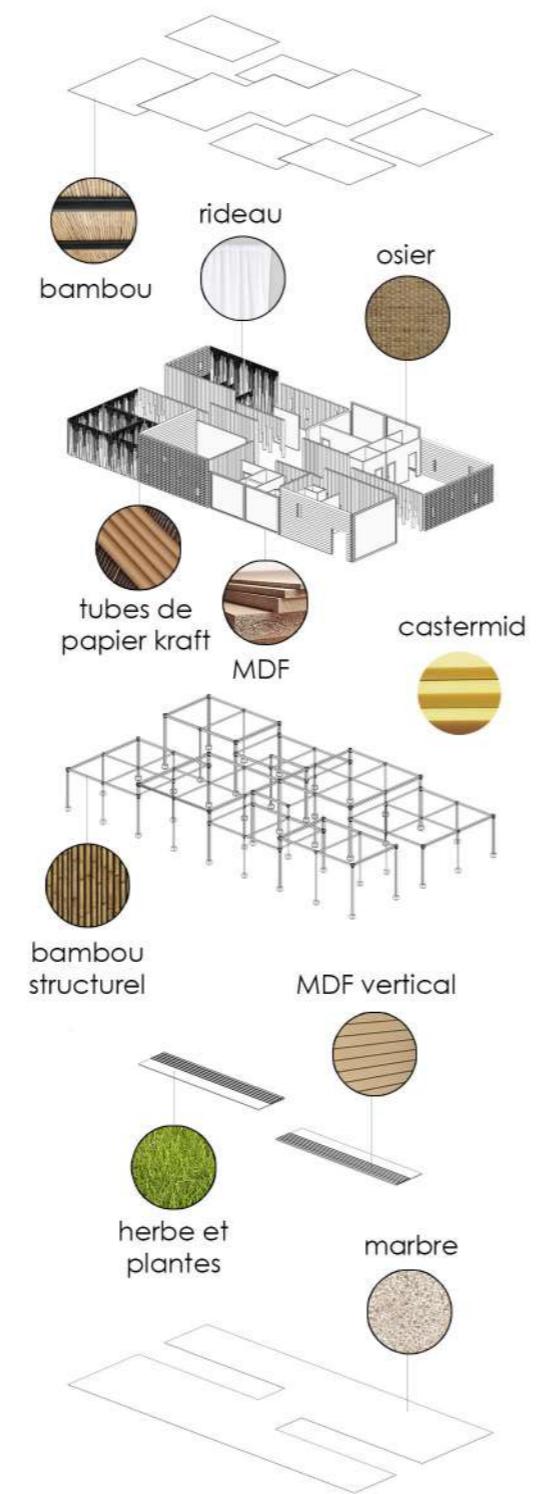
- 2. bureau ouvert
- 3. cabine téléphonique
- 4. kitchenette
- 5. bureau opérationnel
- 6. salle informatique
- 7. toilettes
- 8. espace de rangement

9. hall d'entrée
10. accueil
11. assistance médicale
12. surveillance médicale
13. salle d'urgence
14. zone de thérapie de gro
15. assistance psychologique

intérieur:
hall d'entrée:
superficie totale:

407 m²
76 m²
480 m²





a1. bambou
a2. textile imperméable

b1. bambou structurel
b2. joint castermid
b3. canal d'eau
b4. conduite d'eau

c1. tubes de papier kraft
c2. tiges de support métalliques

table
↓
brancard
↓
étagère
↓
cloison

tabouret
↓
chaise
↓
banc

chaise
longue

Le mobilier utilisé est spécialement conçu pour ce centre. Les meubles sont modulables selon les besoins. Les pieds de tables, par exemple, peuvent se transformer en ceux de chaises, de bancs et de cloisons.

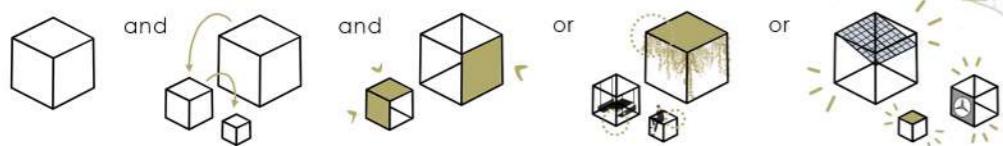


plan masse, istanbu



07 utopia8 centre d'inter- public

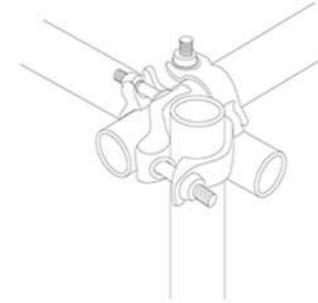
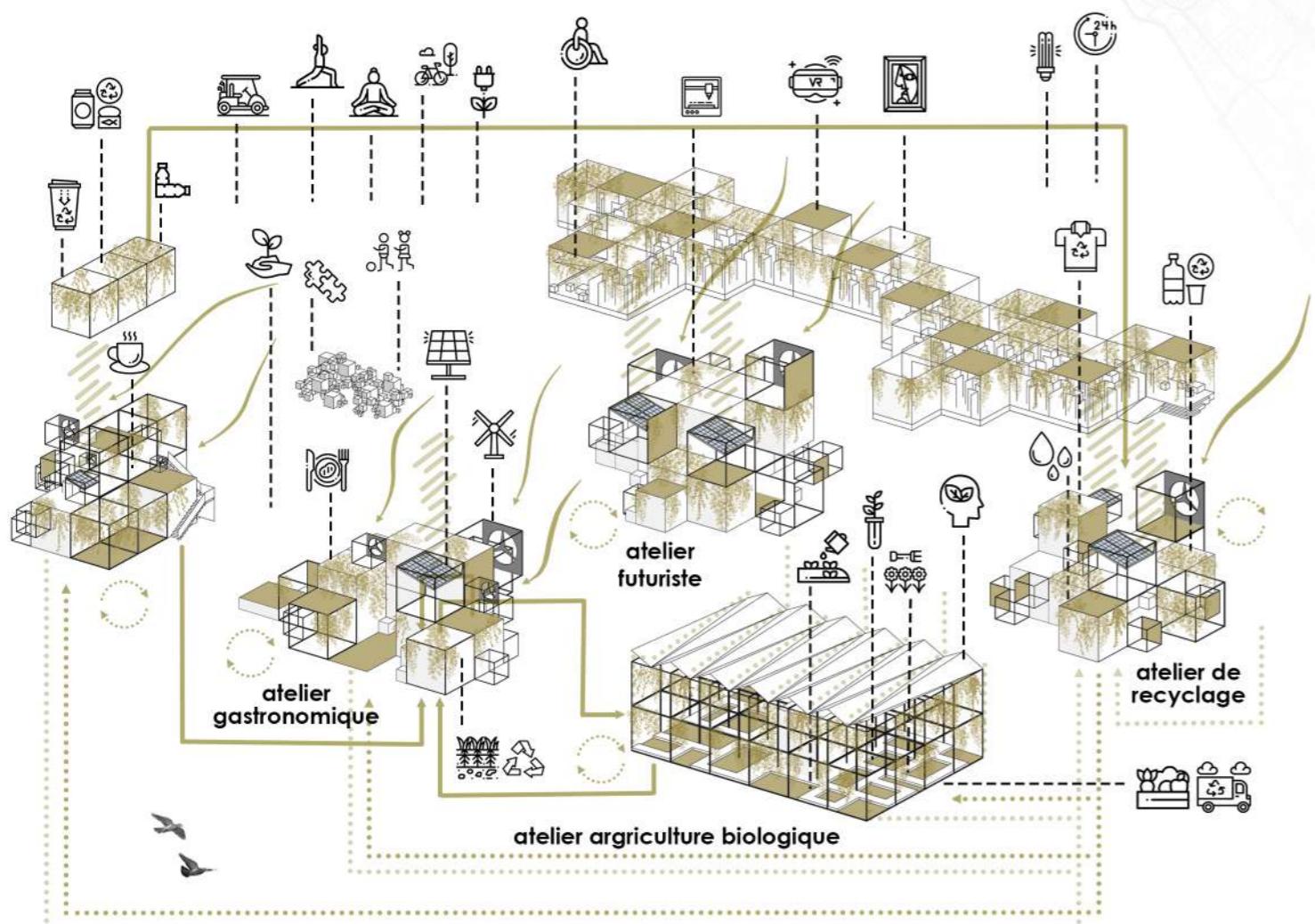
centre d'interaction
public



Un centre qui offre aux visiteurs des expériences uniques, qui peut se rapporter à son environnement et influencer positivement la transformation urbaine en cours de là.

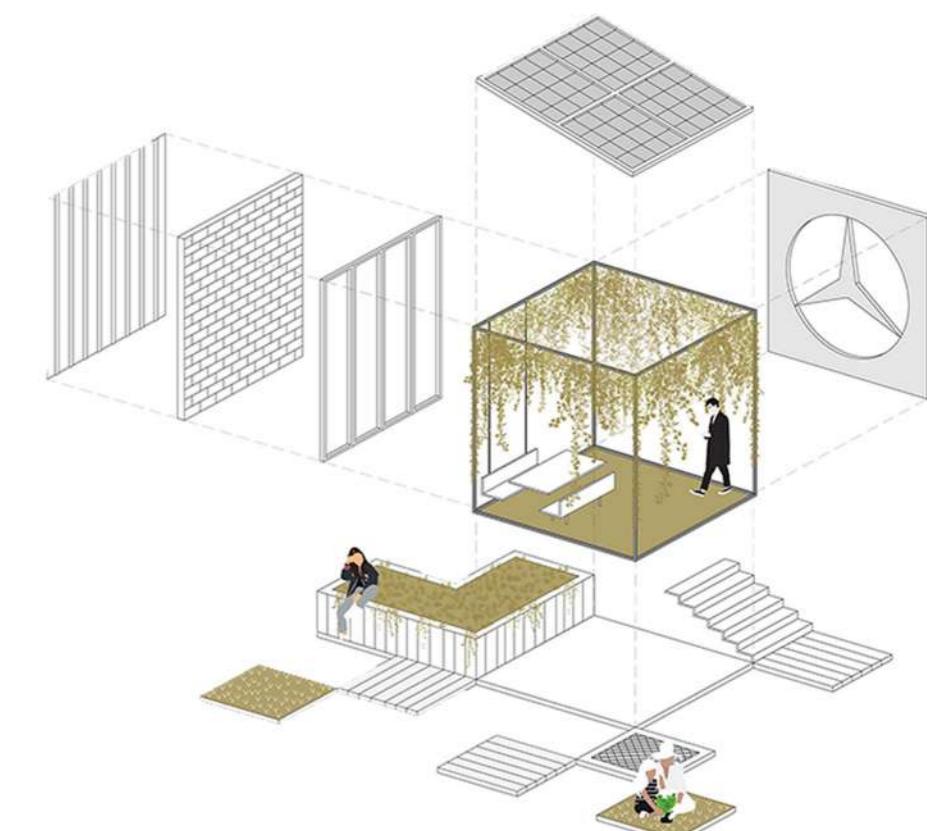
En Turquie les gens ne recyclent pas chez eux. Ce centre a pour but d'aider les gens à acquérir cette habitude. Il se compose de 4 ateliers.

Dans **l'atelier de recyclage**; les matériaux tels que le verre, le plastique et le papier sont collectés dans la machine de collecte des déchets, ainsi que les anciens objets et matériaux de construction. Par exemple, la brique écologique peut être produite à partir de bouteilles en plastique.



détail de l'échafaudage porteur

Le module cube, peut être renouvelé / rajouté / diminué / déplacé en fonction de l'évolution des besoins. Il est construit avec de nombreux matériaux recyclables. Les différents modules forment les lieux.

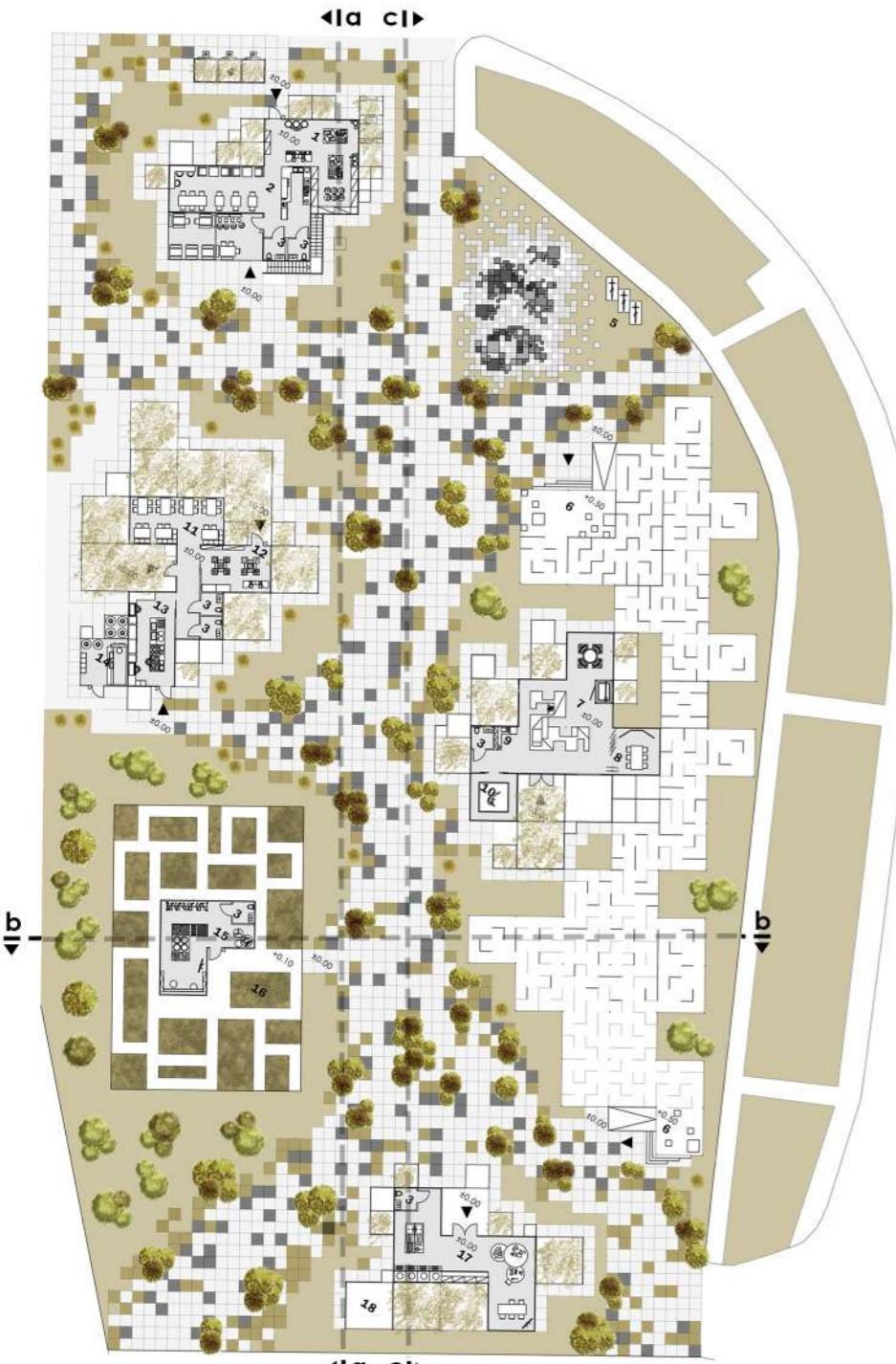


Les collecteurs de déchets fonctionnent avec une application téléphonique avec un système de récompense. Avec les points gagnés en fonction de la quantité de **déchets recyclés**, vous pouvez louer un vélo, faire un don de semences, acheter un café, un ticket de transport en commun ou un ticket d'exposition.



module cube 4x4





PLAN RDC

1. boutique
2. café
3. toilettes
4. machine à déchets
5. aire de jeux
6. exposition de réalité virtuelle - Trace
7. atelier futuriste
8. bureau de gestion
9. kichenette
10. salle réalité virtuelle
11. restaurant
12. marché biologique
13. atelier gastronomique
14. machine à compost
15. atelier d'agriculture biologique
16. espaces agricoles
17. atelier de recyclage
18. réservoir de traitement des eaux

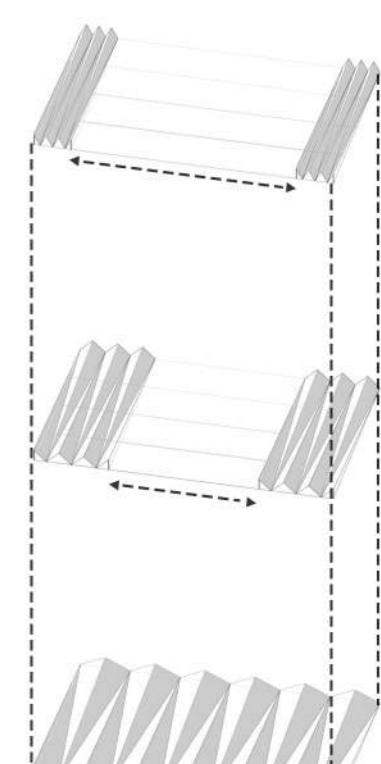
L'exposition Trace est une exposition interactive qui montre le scénario du nouveau monde. Celui-ci change au fur et à mesure de l'exposition dans la réalité virtuelle en effectuant des sélections avec des panneaux mobiles. Avec la métaphore du **labyrinthe**, les choix faits par chaque visiteur transforment les codes de l'ensemble de l'exposition, laissent une trace, et créent un monde différent pour les prochains visiteurs.



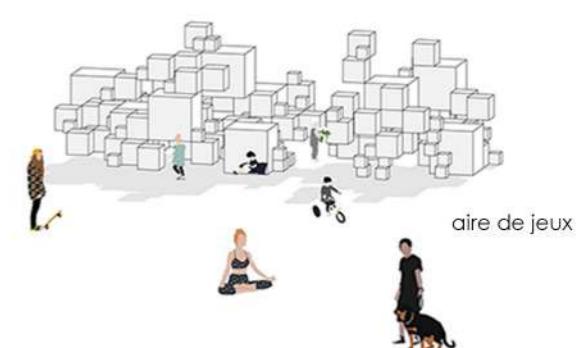
Dans l'**atelier d'agriculture biologique**, des expériences, des recherches et des ateliers de production sur les **semences hybrides** sont organisés. Avec des dons à la banque de semences, de nombreuses espèces différentes se rassemblent. Elles sont utilisées dans l'**atelier gastronomique**.



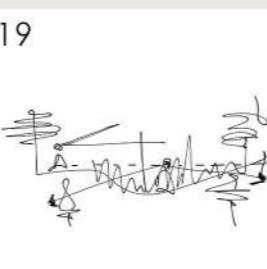
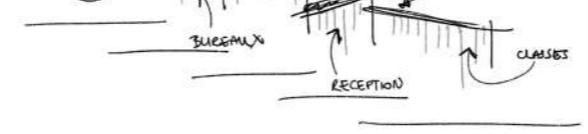
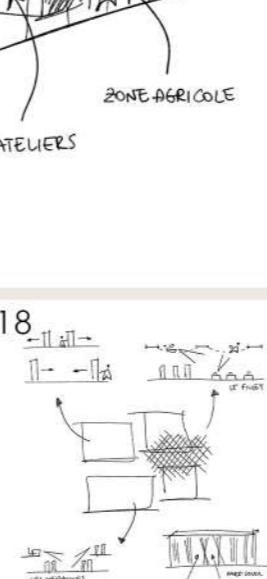
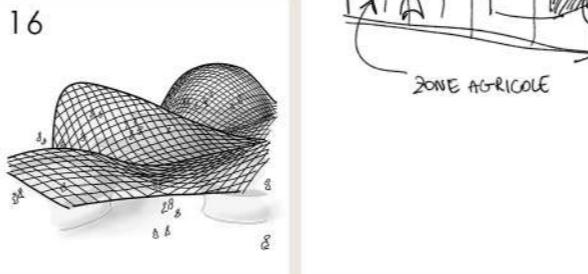
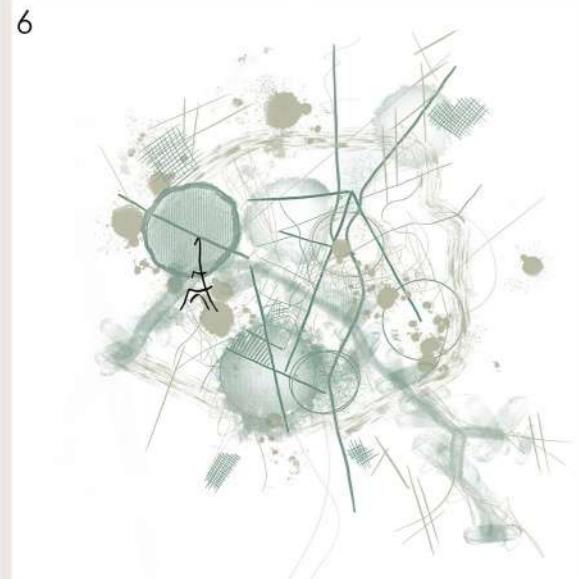
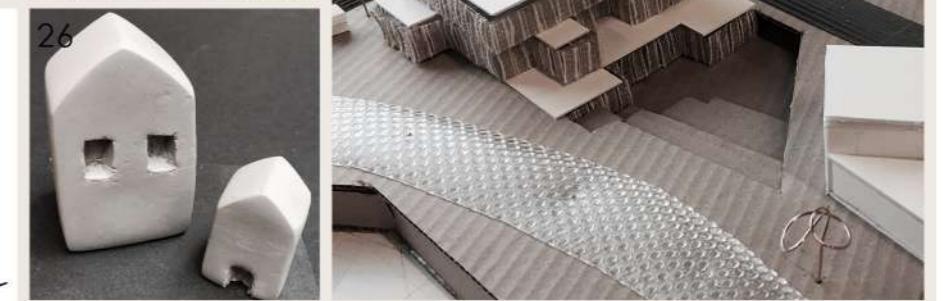
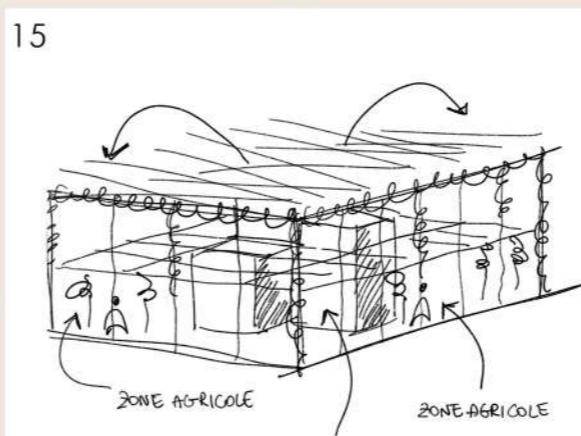
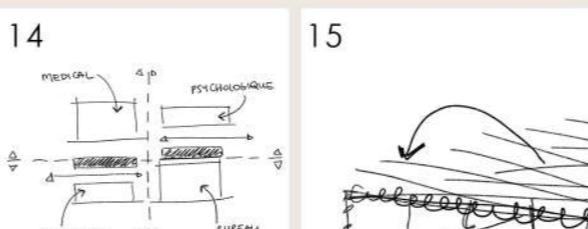
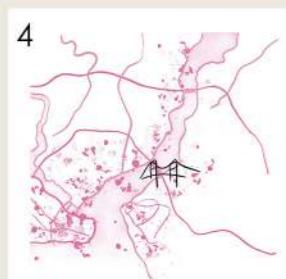
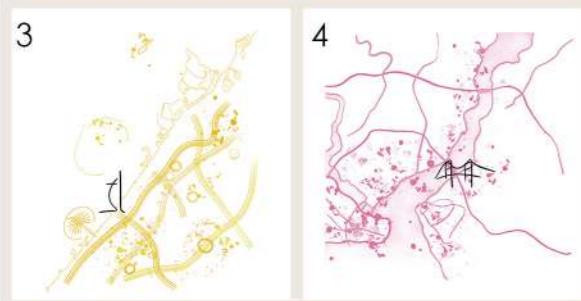
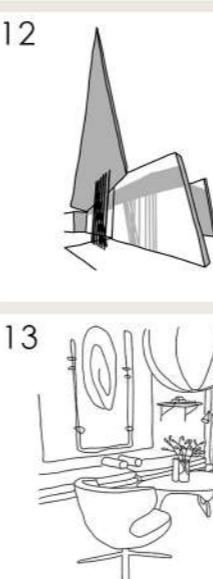
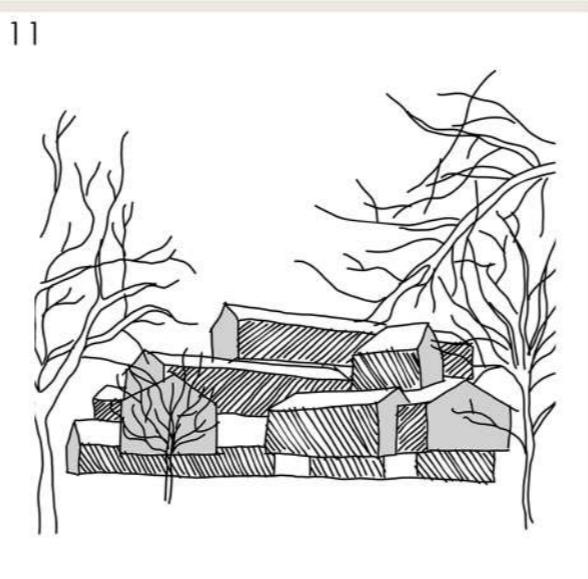
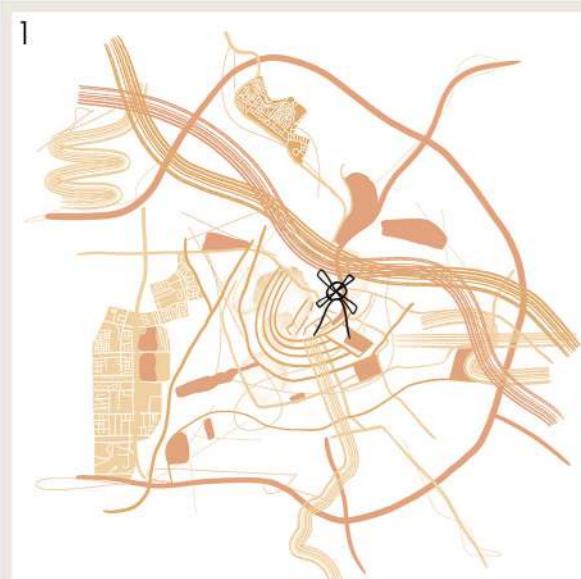
L'atelier du futur se concentre sur le travail des unités de vie du futur afin de vivre dans des bâtiments plus sains et respectueux de l'environnement. Il offre la possibilité de travailler sur des hologrammes et les produits sont créés par une **imprimante 3D** à partir de matériaux recyclés.



toit de zones d'agriculture biologique



L'aire de jeux est formée de panneaux qui convertissent l'**énergie cinétique en énergie électrique** lorsque vous marchez dessus. On y trouve également des vélos qui génèrent de l'énergie électrique lorsque vous pédalez.



1. amsterdam 2. londre 3. dubai 4. istanbul 5. barcelone 6. paris 7. sydney 8. new york 9. berlin 10. venise

11-12-13. sketches 14-15. competition 16-17-18-19-20-21. projets scolaires

22. crayons 23-24. arcadia 25-26. bibliotheque 27-28-29-30-31. sculptures



