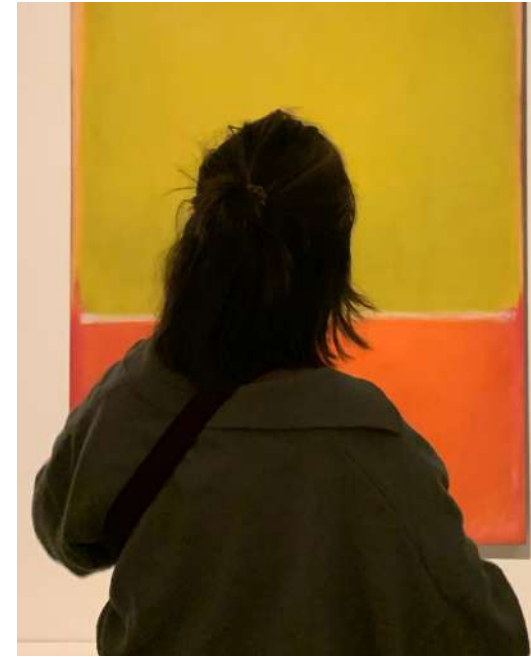




**EVA GUILLAUME-VIDAL**

Architecte D.E.A

|               |                         |                                         |
|---------------|-------------------------|-----------------------------------------|
|               | <b>Prologue</b>         | 05                                      |
|               | <b>Curriculum Vitae</b> | 06                                      |
| Le Territoire |                         |                                         |
|               | <b>01</b>               | (Re)jouer la ville 08                   |
|               |                         | Scénographier le 19 Juin 2025           |
|               |                         | 01.1 / Le manifeste de la ville joueuse |
|               |                         | 01.2 / La découverte de Vertus          |
|               |                         | 01.3 / Etat des lieux de l'accident     |
|               |                         | Cartographier l'instable                |
|               |                         | 01.4 / L'accident comme ressource       |
|               | <b>02</b>               | Au fil de l'eau: Chutes - La Vie 20     |
| Le Logement   |                         |                                         |
|               | <b>03</b>               | Les femmes de Ras El Tin 30             |
|               | <b>04</b>               | Chez soi 40                             |
| Les objets    |                         |                                         |
|               | <b>05</b>               | Alburnus 52                             |
|               | <b>06</b>               | Ariane 53                               |
|               |                         | <b>Photographies / Vidéos</b> 54        |



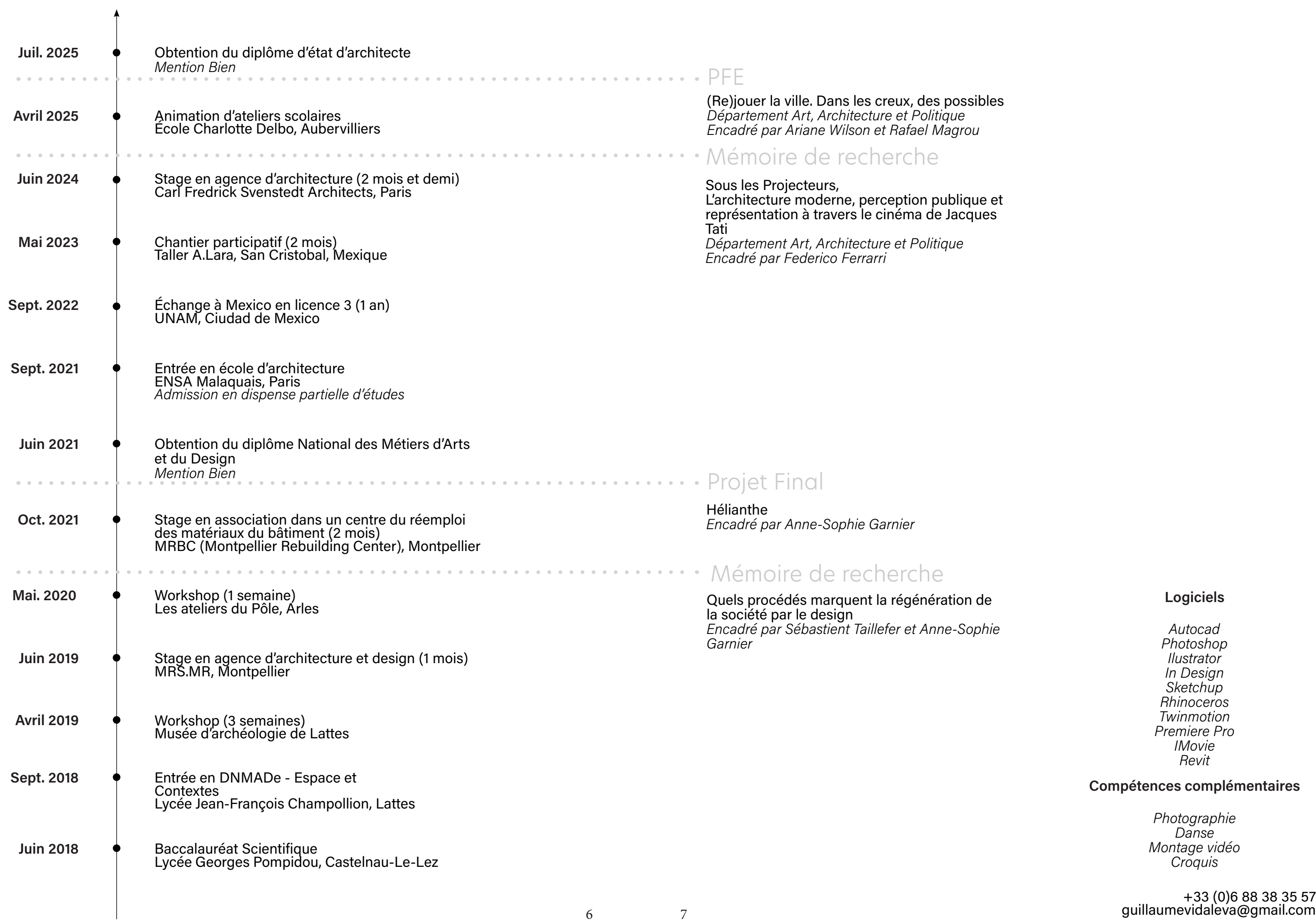
Ce portfolio réunit une série de projets qui explorent les différentes échelles de l'architecture, du territoire à l'objet, en passant par le logement. Si ces registres semblent d'abord distincts, ils participent en réalité d'une même réflexion autour de la place de l'individu dans des dynamiques collectives. À travers ces projets, il s'agit de questionner la manière dont l'architecture peut répondre à des enjeux sociaux tout en préservant des formes d'intimité et d'appropriation. Dans un contexte où les modes de vie tendent à s'homogénéiser, ces questions deviennent centrales : comment concevoir des espaces capables d'accueillir le commun sans effacer le singulier ?

Les situations de projet, bien que situées dans des contextes sociaux et culturels variés, font émerger des problématiques récurrentes. Le paysage est envisagé à la fois comme un espace à préserver et comme un support de transformation des territoires du quotidien. Il permet de porter une attention particulière aux milieux existants, à leurs usages, mais aussi aux récits qu'ils véhiculent, notamment dans des contextes périphériques souvent peu considérés.

Le logement engage quant à lui une réflexion sur les formes d'habiter contemporaines. Il ne s'agit pas uniquement de répondre à un besoin fonctionnel, mais de proposer des espaces capables de soutenir à la fois les usages individuels, les pratiques collectives et les expressions culturelles. Les projets interrogent ainsi les relations entre intérieur et extérieur, entre privé et partagé, et cherchent à offrir des cadres de vie évolutifs.

Enfin, l'objet permet d'aborder l'architecture à une échelle plus intime. Il met en jeu le rapport au détail, à la matérialité et à l'usage quotidien, révélant la manière dont l'espace se construit aussi à travers ce qui l'habite. Ces éléments participent à la qualité sensible des lieux et à la façon dont chacun peut s'y reconnaître.

À travers ces trois approches, se dessine une attention commune portée à nos manières d'occuper et de transformer les espaces. Le projet y est envisagé comme un intermédiaire, capable de mettre en relation des contextes, des usages et des individus, tout en s'inscrivant dans une logique d'intervention mesurée.



# 01

## (Re)jouer la ville

Dans les creux, des possibles

Année 2025  
Lieu Aubervilliers  
Encadrement R.Magrou, A.Wilson  
En collaboration Lola Reboh

### 01.1 / Le manifeste de la ville joueuse

Ce projet prend pour point de départ la figure de l'enfant. Considéré comme un véritable acteur social, l'enfant incarne par ses capacités d'imagination, d'appropriation et de transgression, une vraie métaphore pour repenser la ville. Cette posture critique met en lumière l'ambiguïté des espaces urbains qui lui sont dédiés : les aires de jeux. Conçues par les adultes mais pour les enfants<sup>1</sup>, standardisées et sécurisées à l'excès, elles deviennent les symptômes d'une ville fonctionnaliste qui cloisonne les usages, segmente les générations et empêche le jeu libre de s'épanouir.

Pour dépasser cette logique, nous avons choisi de faire dialoguer l'attitude ludique de l'enfant avec les outils Situationnistes. Par le jeu, la dérive et l'exploration sensible, il devient possible d'ouvrir l'attention à d'autres formes d'espaces urbains : vides, interstices, terrains vagues... Ces lieux instables et non programmés, porteurs d'imprévu et de liberté, mais de plus en plus menacés dans une ville où le non-rentable n'a plus sa place.

C'est dans ce cadre que nous avons investi un espace nommé Vertus<sup>2</sup>, à Aubervilliers. Marqué par l'effondrement d'une aire de jeux à la suite de l'incendie d'un parking souterrain, ce lieu suspendu dans son usage et laissé à l'abandon nous a révélé une autre nature que celle de l'accident isolé.

Plutôt qu'un espace à réparer, nous l'avons envisagé comme un espace intensifié, ouvert à l'interprétation. Un lieu où il est possible de jouer avec les échelles, les normes, les histoires et la mémoire ; un espace à la fois poétique et énigmatique, en ordre et en désordre, propice à des milliers de récits.

Ce projet manifeste s'inscrit dans la lignée de Paul Virilio, qui considère l'accident comme une ressource, et de Robert Smithson, qui lit le paysage à travers l'entropie et la transformation permanente<sup>3</sup>. Il s'est enrichi d'autres regards, celui d'une danseuse puis d'élèves de l'école voisine.

Ces contributions montrent que l'enjeu ne se limite pas à jouer dans cet espace : il s'agit d'un véritable pas de côté, qui révèle que dans les creux de la ville se logent encore des possibles...

1. Paquot, Thierry. *Pays de l'enfance. Terre Urbaine. L'esprit des villes*. Paris, 2022.

2. Le nom donné fait écho à l'ancien nom d'Aubervilliers et évoque un terrain fertile, ouvert à un foisonnement.

3. Francesco Careri. *Walkscapes : la marche comme pratique esthétique*, Arles, Éditions J.Chambon, 2013



Un projet qui se raconte

Présenter ce projet impliquait de trouver une forme capable de rendre compte non seulement de ses résultats, mais aussi de la manière dont il s'est construit. La scénographie a ainsi été pensée comme un outil de mise en récit, cherchant moins à montrer qu'à faire éprouver un processus.

Nous avons alors imaginé un parcours, une mise en scène à travers laquelle le visiteur avance, découvre, et reconstruit peu à peu le récit du projet.

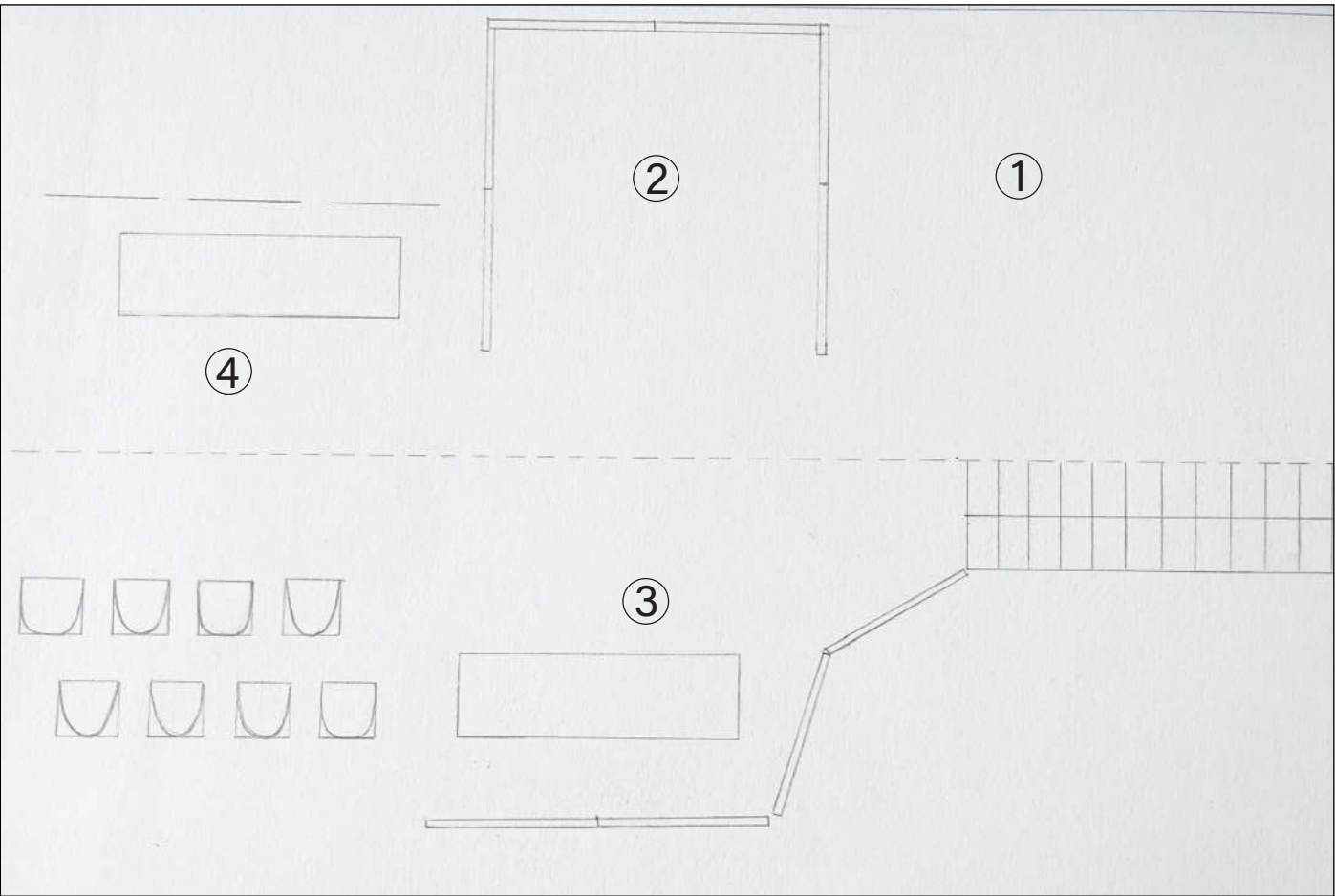
Textes, images, sons et vidéo s'y articulent afin de convoquer une dimension sensible et située. Cette approche engage une réflexion sur l'architecture comme expérience, en lien avec la notion d'Homo Ludens, où le jeu devient un vecteur de compréhension et d'appropriation de l'espace.

Les quatre espaces qui composent cette mise en scène traduisent une tension présente tout au long de notre démarche : celle entre réel et imaginaire, entre situations existantes et projections possibles. Ils proposent autant de fragments à parcourir, où se croisent perception, récit et interprétation.

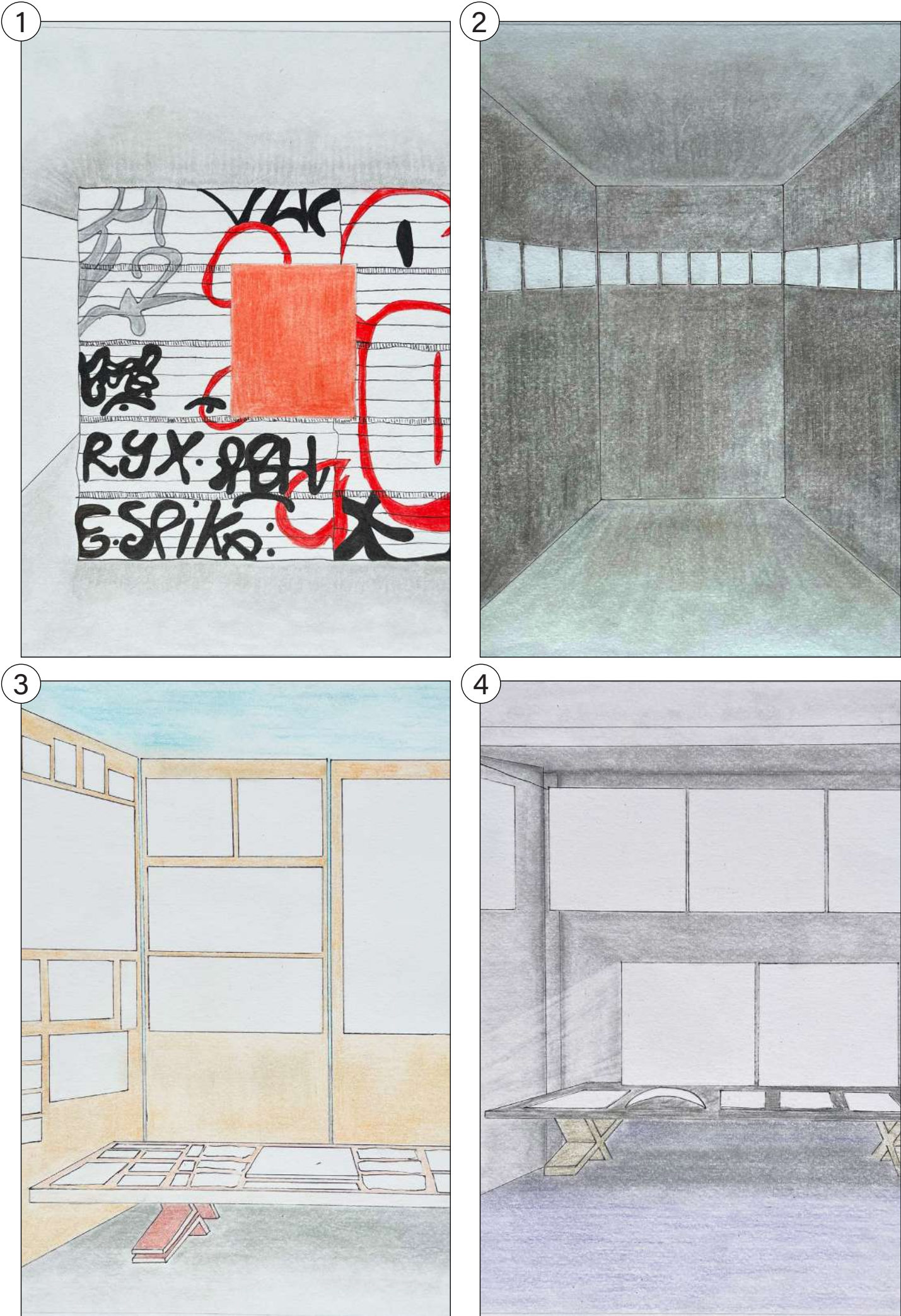
« (Re)jouer la ville. Dans les creux, des possibles » est ainsi conçu comme une expérience exploratoire. Plus qu'un projet à observer, il s'agit d'un dispositif à traverser, invitant le jury à s'y immerger autant qu'à le comprendre.

1. Le manifeste de la ville joueuse / 2. La découverte de Vertus / 3. Etat des lieux de l'état accident Cartographie de l'instable / 4. L'accident comme ressource

Storyboard de la scénographie →



Plan schematique de la scénographie du PFE



01.2 / La découverte de Vertus



LE MONSTRE  
26/02/2025 - 15:40



À FLEUR DE PEAUX  
26/02/2025 - 15:14



AGRÈS  
26/02/2025 - 15:50



L'ANTRE DEUX  
26/02/2025 - 16:29



LA BOUCHE  
26/02/2025 - 15:09

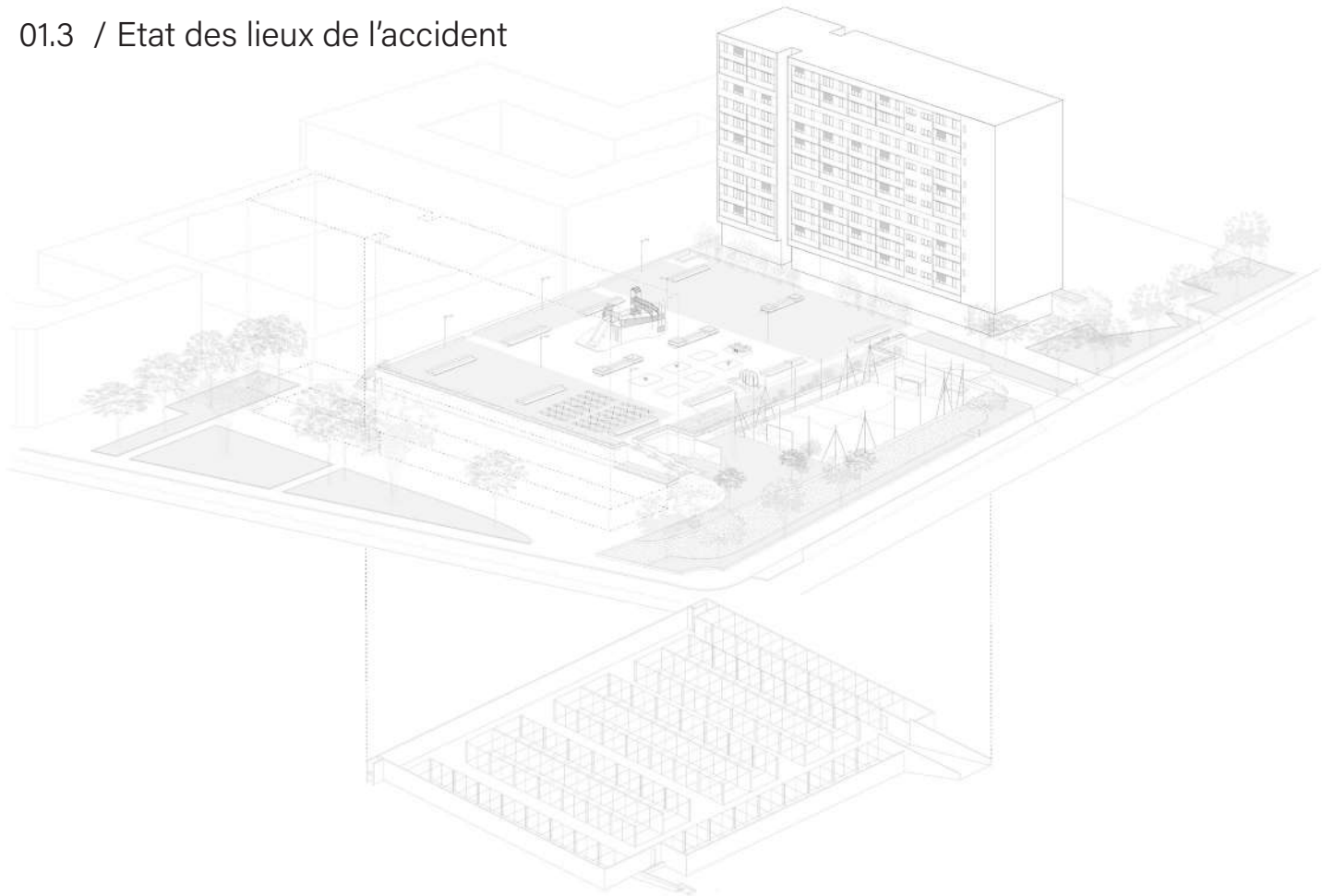


L'ÎLE EN DÉRIVE  
26/02/2025 - 16:14

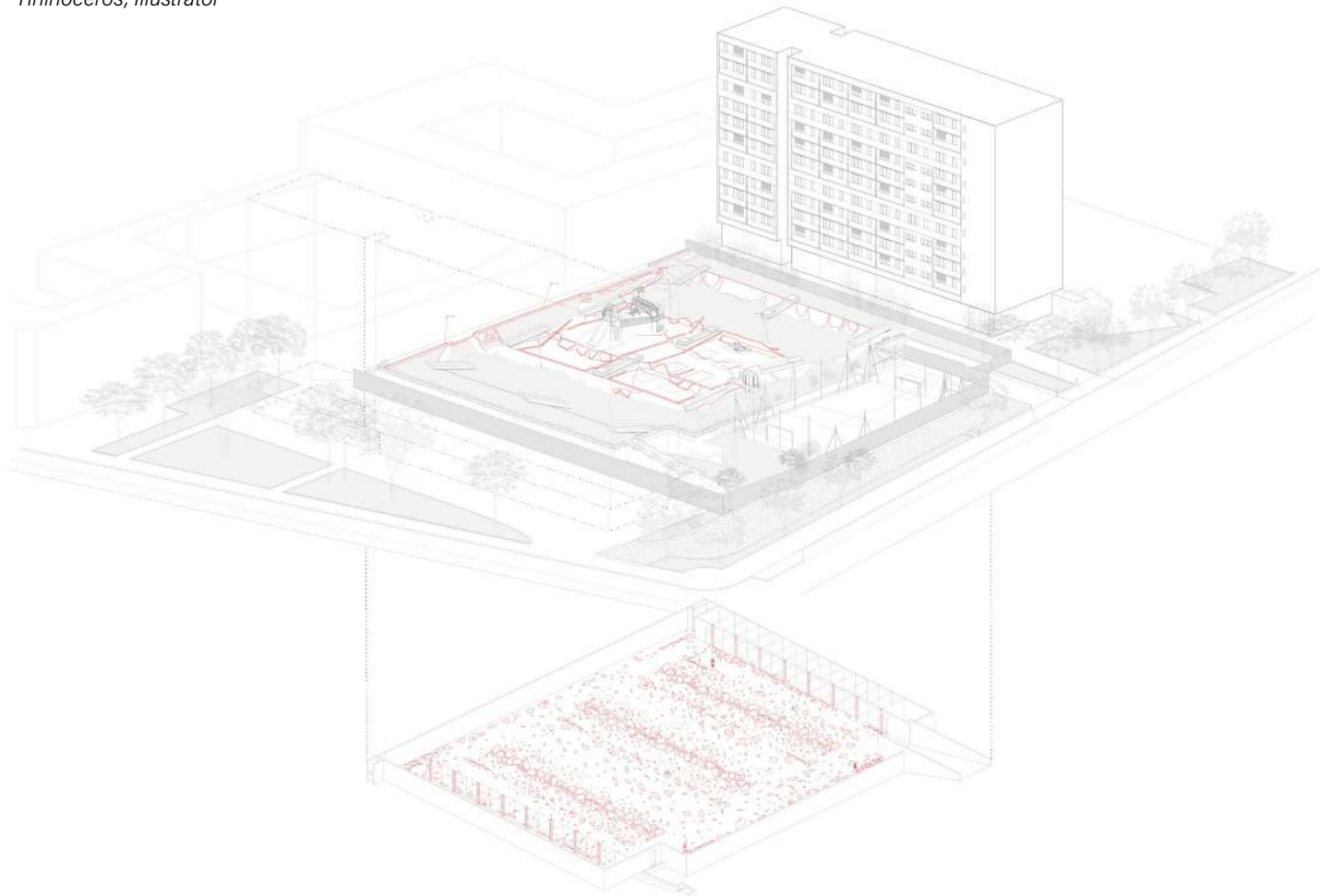


EFFET PAPILLON  
26/02/2025 - 15:21

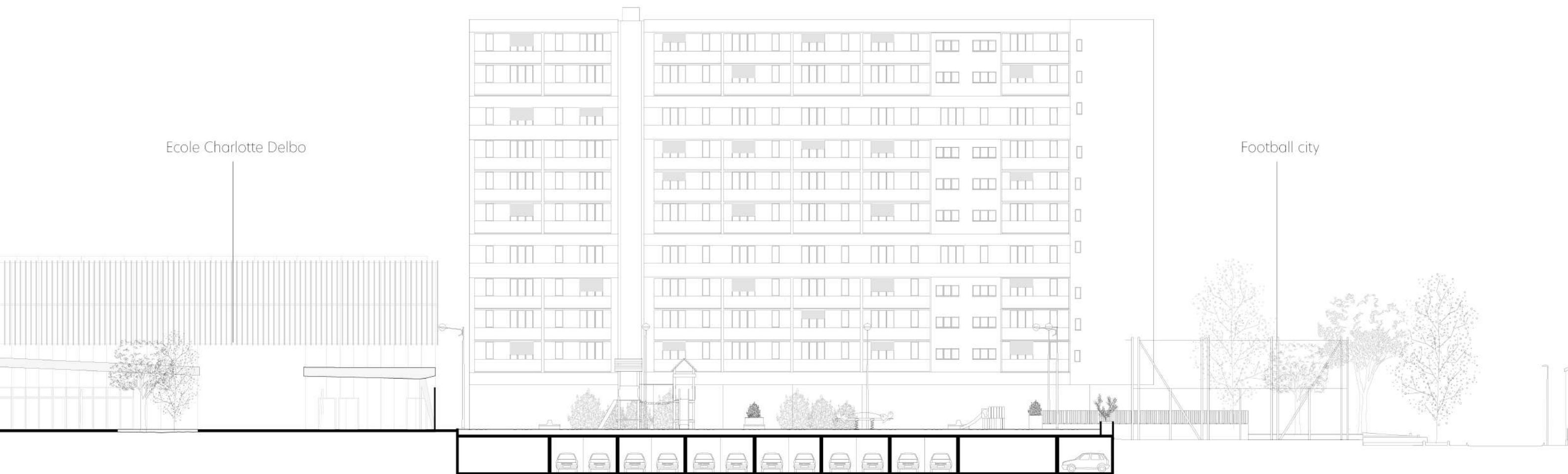
01.3 / Etat des lieux de l'accident



Axonométrie avant accident / 1.250  
Rhinocéros, Illustrator



Axonométrie après accident / 1.250  
Relevé le 17 Mars 2025, Rhinocéros, Illustrator



Coupe BB avant accident / 1.200

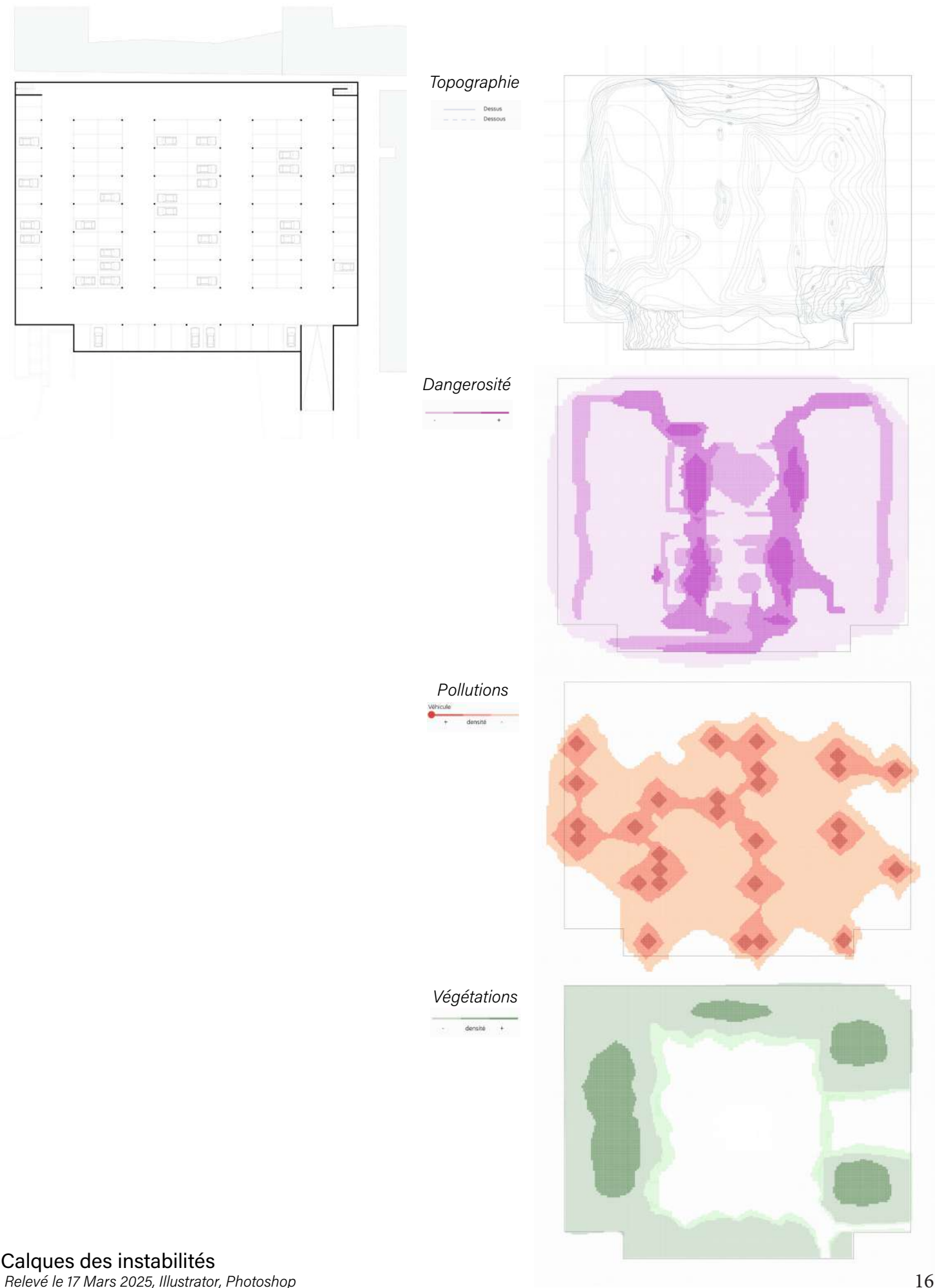
Autocad, Illustrator



Coupe BB' après accident / 1.200

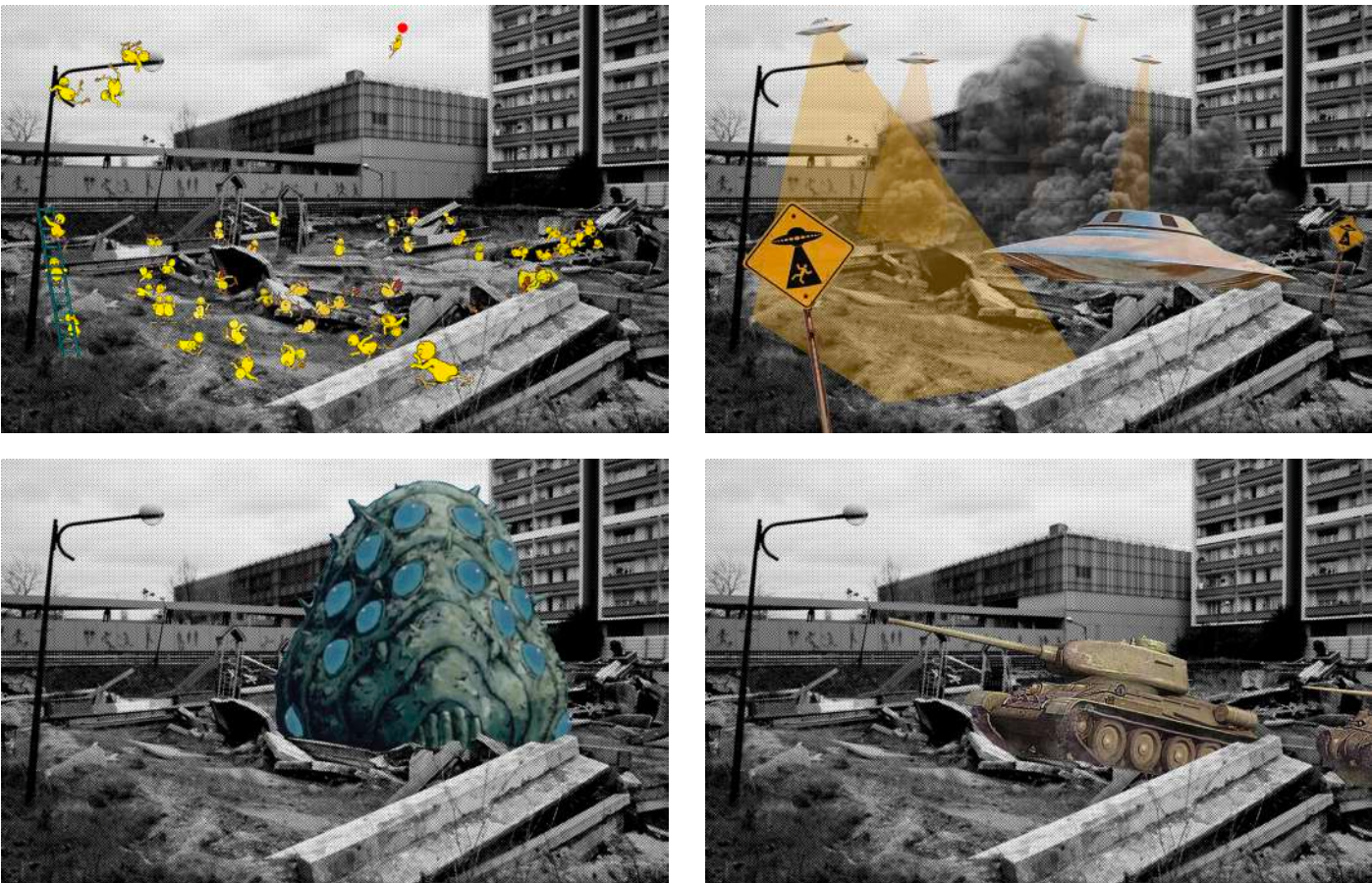
Relevé le 17 Mars 2025, Autocad, Illustrator

01.3 / Cartographier l'instable

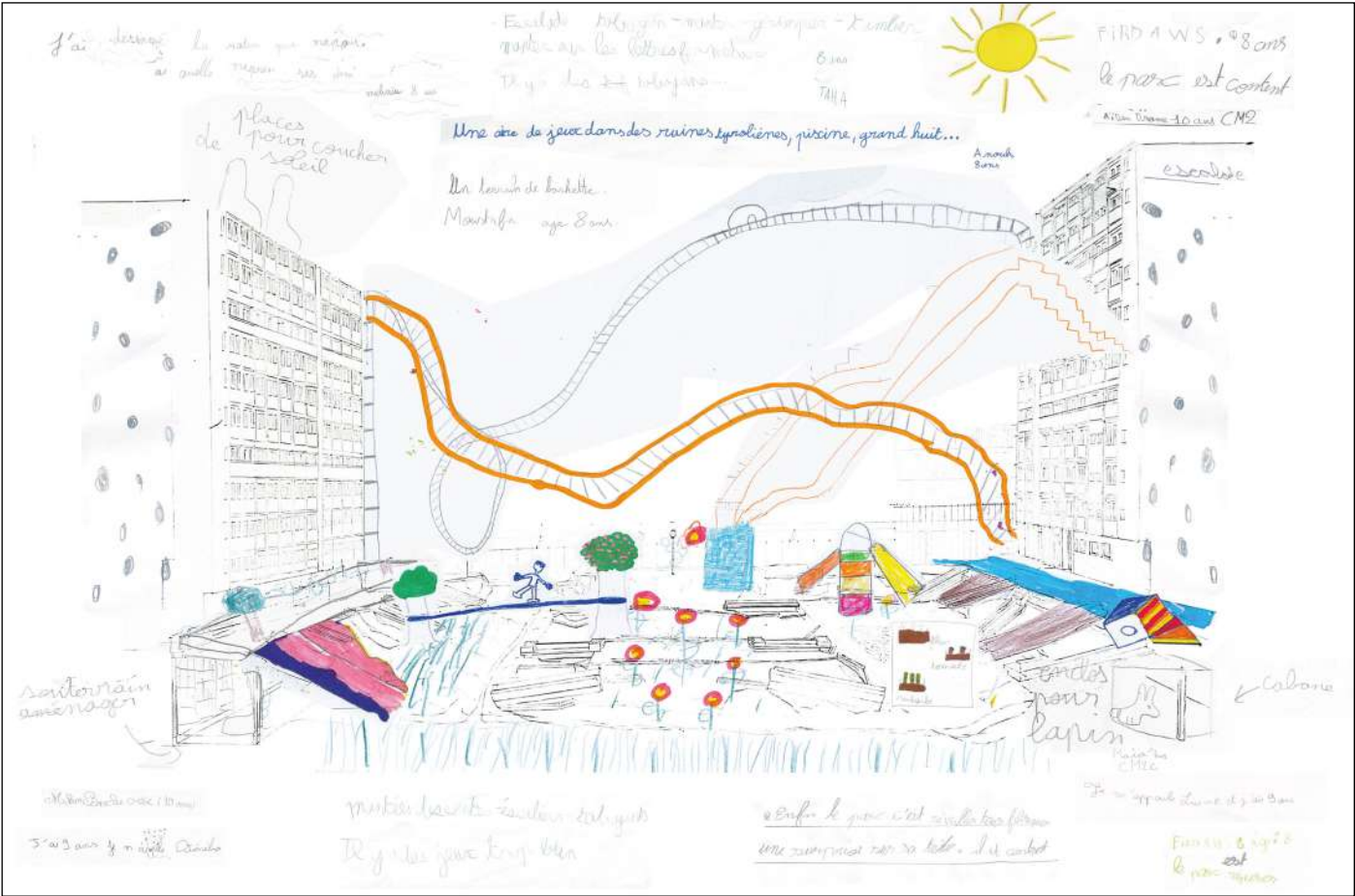


Calques des instabilités  
Relevé le 17 Mars 2025, Illustrator, Photoshop

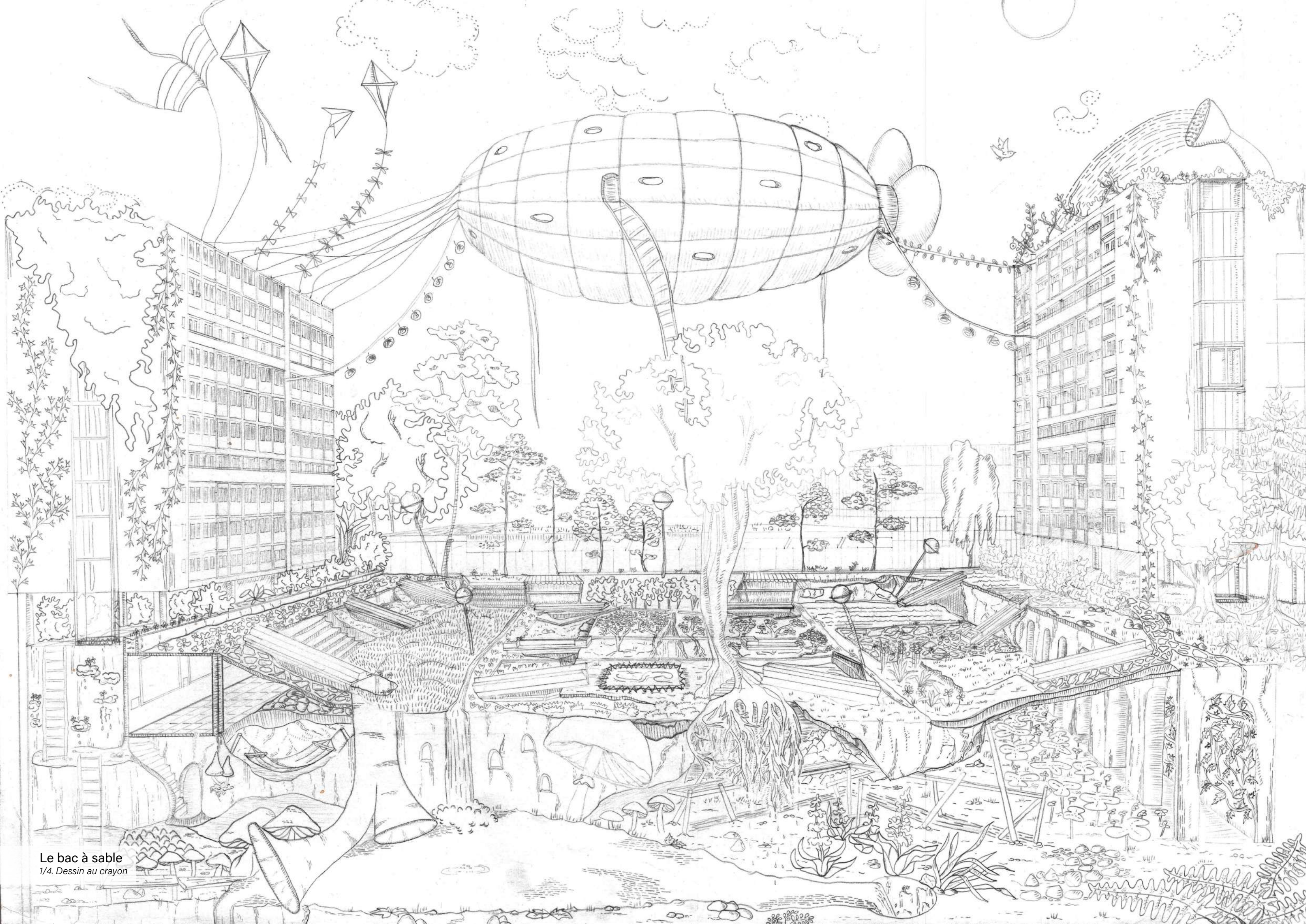
01.4 / L'accident comme ressource



Que s'est il passé ?  
4/12 - Photoshop



Fresque des élèves de l'école Charlotte Delbo  
CP, CE2, CM2



Le bac à sable  
1/4. Dessin au crayon

# 02

## Au fil de l'eau : Chutes - La vie

Réhabilitation d'un site existant au coeur  
d'un site arboré à Marseille

Année 2023  
Lieu Marseille  
Encadrement Peggy Garcia  
En collaboration Naomi Fonseca

Ce projet, développé à Marseille en partenariat avec le Laboratoire d'Intelligence Collective et Artificielle (LICA), interroge la capacité de l'architecture à s'inscrire dans une transition écologique située. Il envisage l'aménagement paysager non plus comme une simple transformation du territoire, mais comme un processus de régénération, fondé sur l'attention portée aux ressources, aux milieux et aux dynamiques existantes.

Intitulé *Au fil de l'eau*, le projet s'appuie sur une lecture sensible du site pour révéler ses potentiels latents. Il propose une architecture ancrée dans son contexte, mobilisant les ressources locales tel que le minérale, le végétale et l'agricole, comme fondement du projet. La terre, extraite et transformée in situ, devient matière à construire, prolongeant les expérimentations observées sur le site à travers des micro-architectures en briques de terre crue. Parallèlement, la paille de riz, issue des cultures environnantes, est envisagée comme un matériau complémentaire, inscrivant le projet dans une logique de filière courte et de valorisation des déchets agricoles.

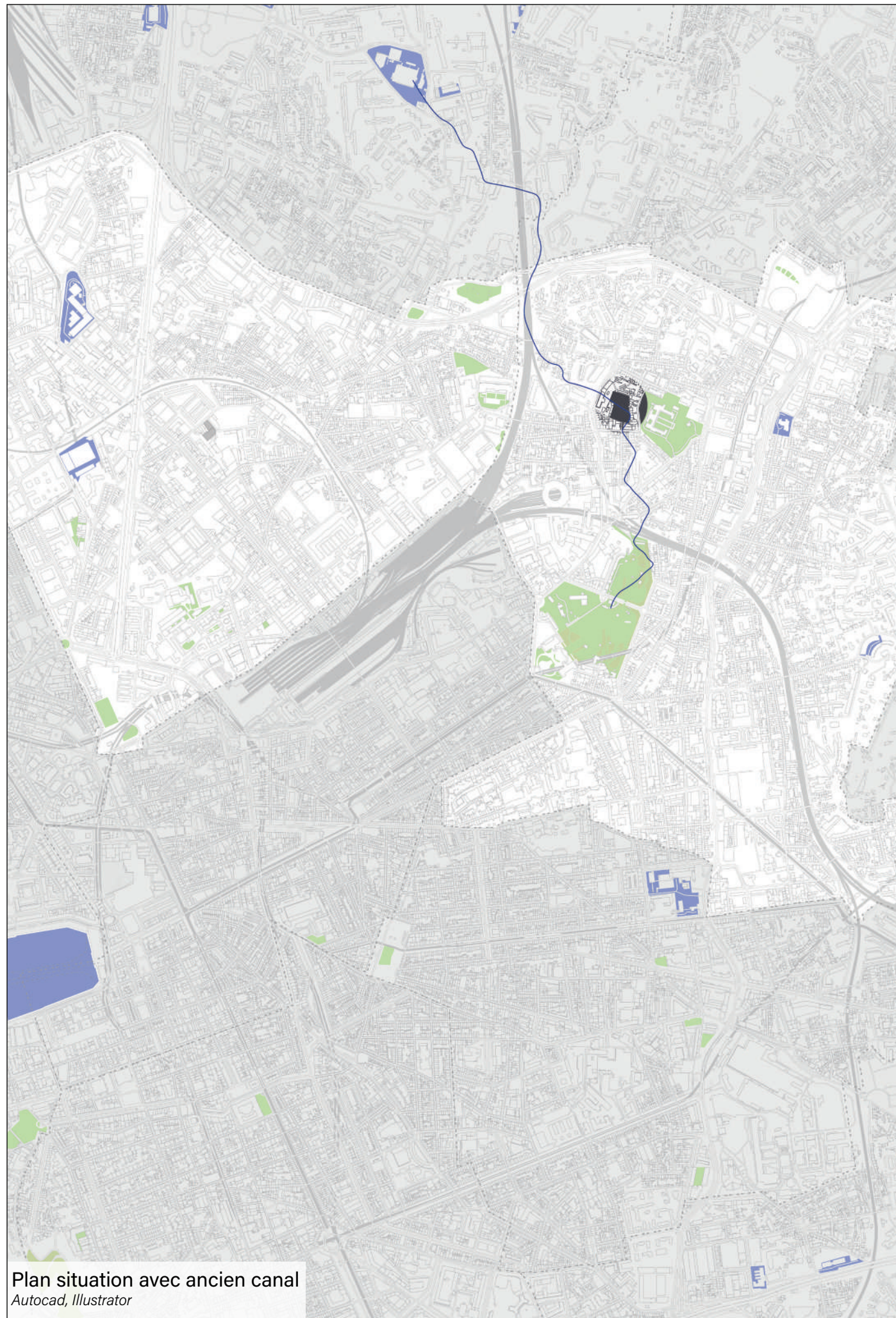
Le projet développe ainsi un système constructif hybride, où le bois, mis en œuvre selon la technique du tavaillon, dialogue avec ces ressources brutes pour produire des architectures légères, réversibles et situées. Inspirés des observatoires de biodiversité, les modules proposés s'insèrent dans le paysage en cherchant moins à s'imposer qu'à coexister avec le vivant.

Cette posture s'accompagne d'une réflexion sur les flux notamment hydriques comme vecteurs de transformation du site. La réintroduction d'un réseau de canaux redessine les continuités écologiques, favorise le retour de la faune et

participe à la requalification d'un milieu urbain fragilisé. La végétation, réimplantée à partir d'essences locales telles que les cannes de Provence ou les lauriers-cerises, devient alors une infrastructure à part entière, structurant les usages et les ambiances.

Enfin, le projet s'inscrit dans une dimension sociale en proposant un potager partagé, support d'appropriation collective et de transmission. À l'interface d'un tissu résidentiel dense et d'équipements scolaires, il participe à reconfigurer les relations entre habitants, paysage et production. La modularité des dispositifs proposés constitue le fil conducteur du projet. Elle permet d'envisager une architecture évolutive, capable d'accompagner les temporalités du territoire et d'accueillir des usages changeants, dans une logique de durabilité et d'adaptation.

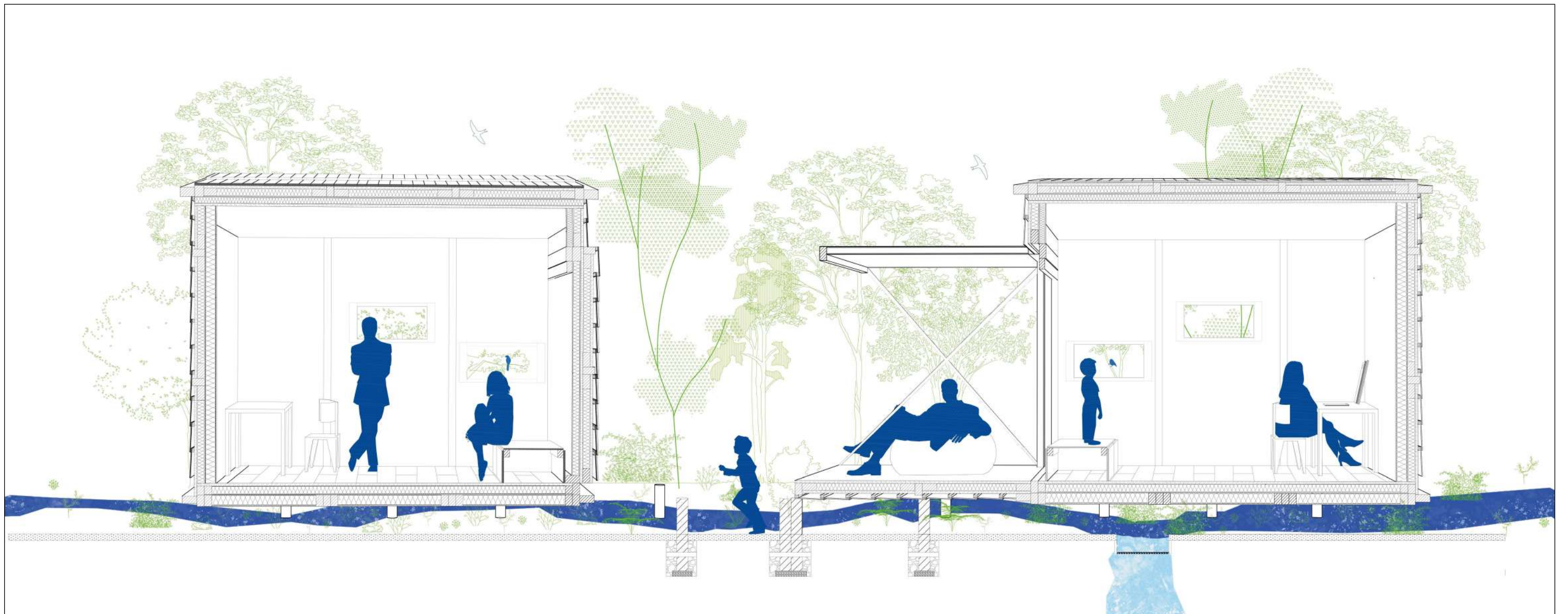




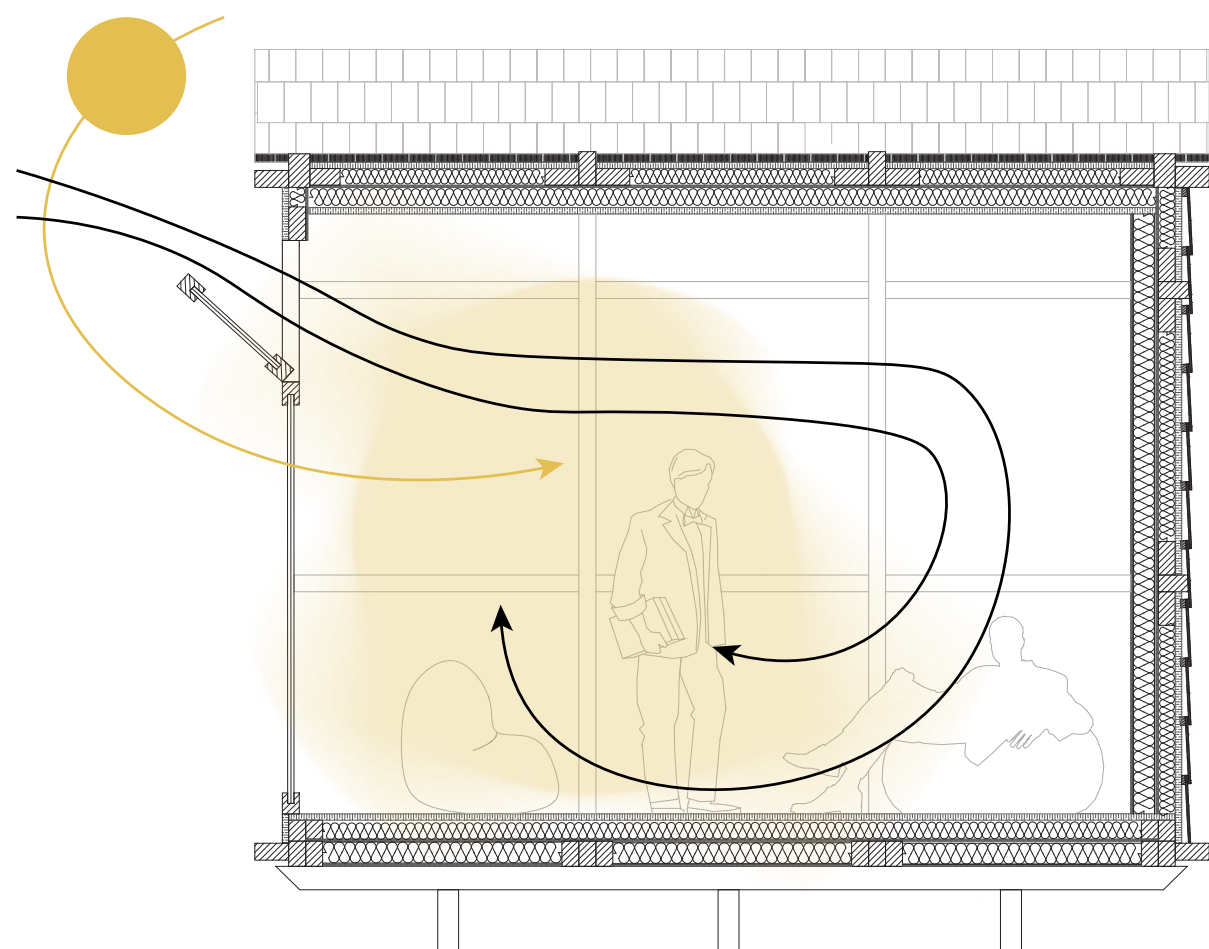
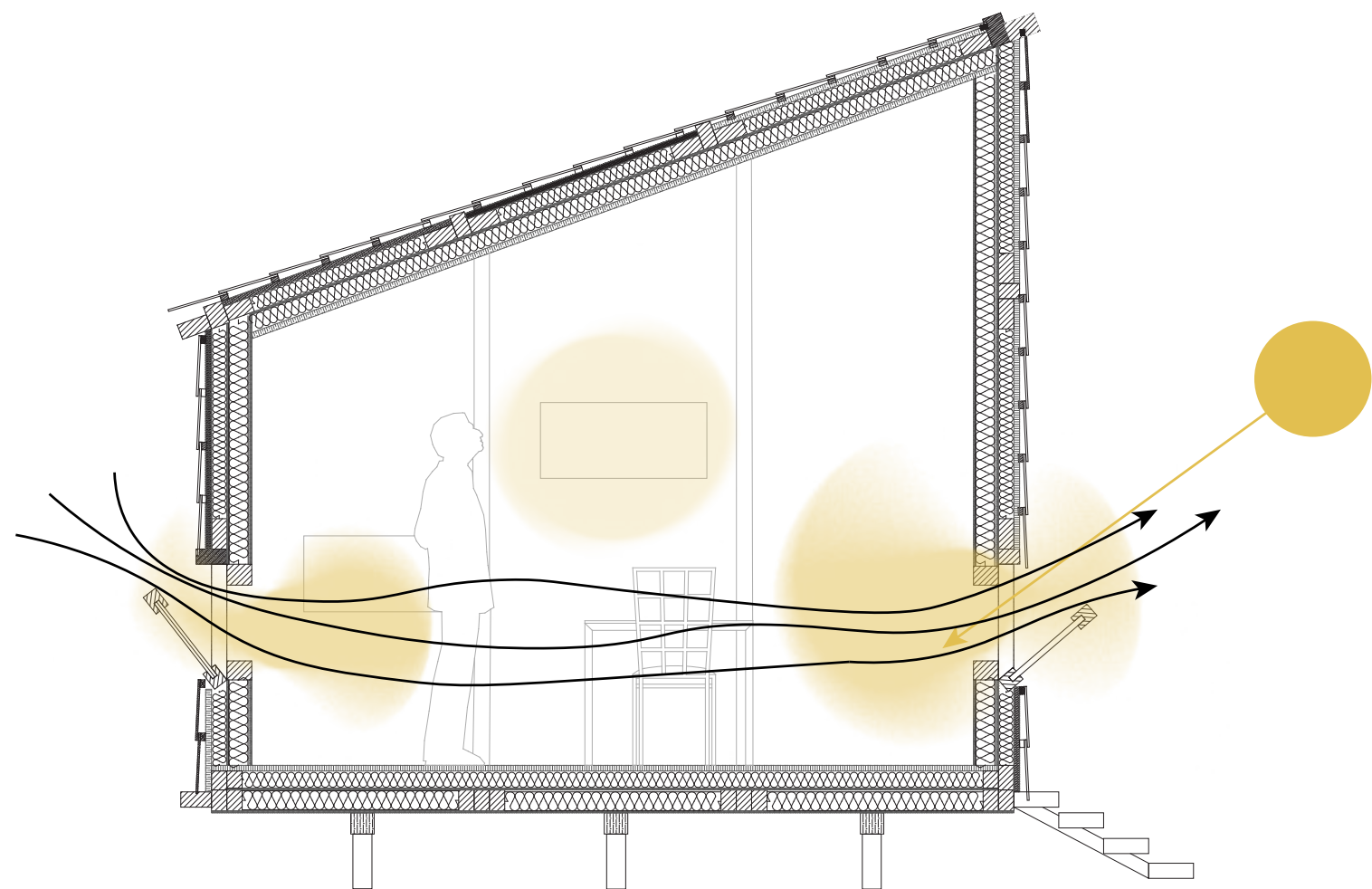




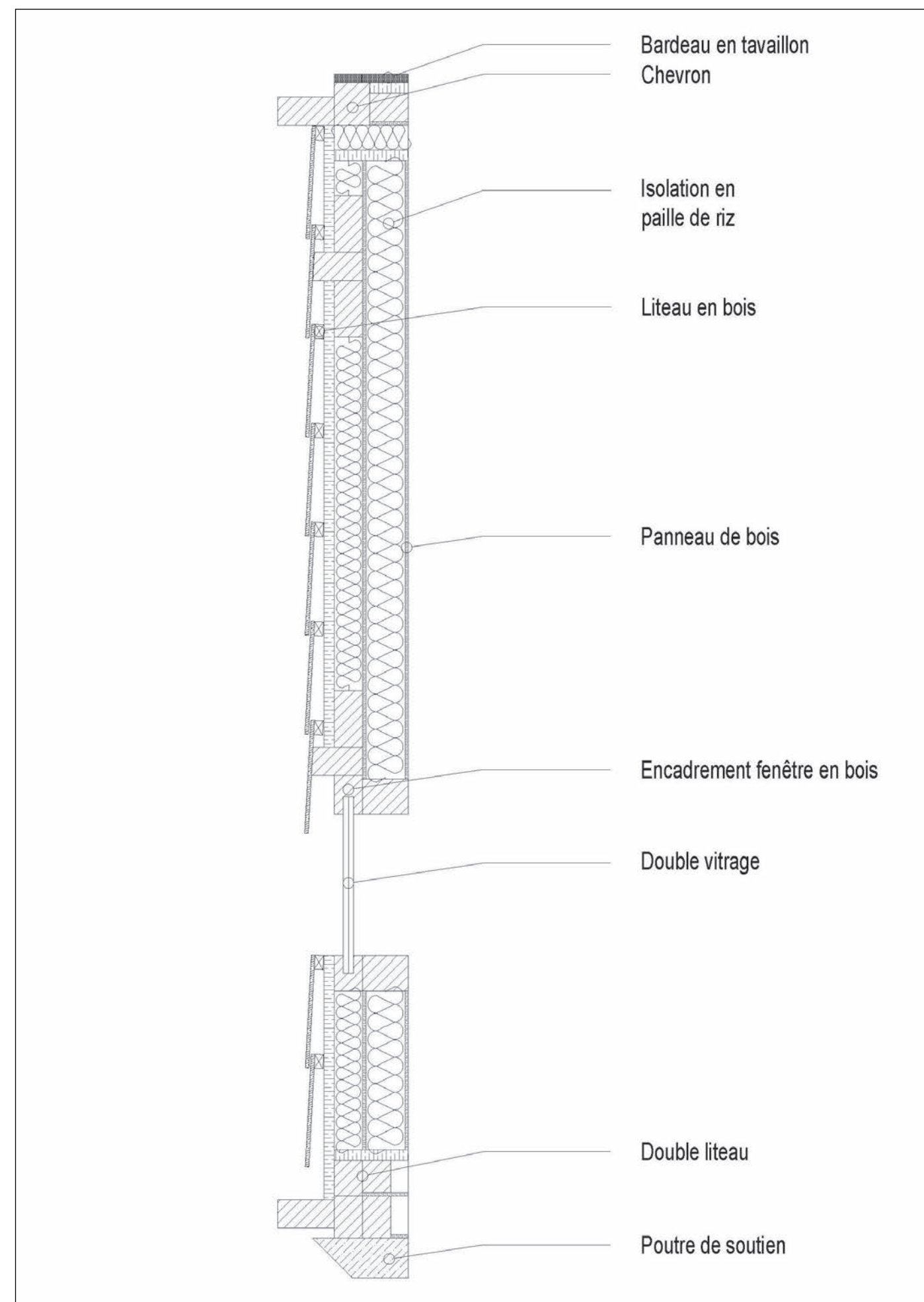
Maquette 1.50



Coupe perspective  
Rhincéros, Autocad, Photoshop



Approche environnementale / stratégie chaud-froid  
Autocad, Illustrator



Détail de paroi / 1:10  
Autocad

# 03

## Les Femmes de Ras El Tin

Patrimoines en mutation autour  
de la Méditerranée

Année 2024  
Lieu Alexandrie  
Encadrement Marc Benard  
En collaboration Nine Thellier

Après de longues heures passées à observer la rue Ras El Tin à Alexandrie, une réalité s'impose : si les femmes sont bien présentes dans l'espace public, leur occupation reste fugace. Elles circulent, traversent, consomment, mais s'arrêtent rarement. Leur présence est marquée par le mouvement plutôt que par l'ancrage. Les lieux de pause et de sociabilité visibles restent majoritairement investis par les hommes, tandis que les espaces de détente féminins se replient historiquement dans la sphère domestique, sur les toits ou au cœur des maisons. Ce constat met en évidence un manque d'espaces accessibles, sûrs et appropriables pour les femmes dans la ville. Le projet propose ainsi la création d'un lieu qui leur est entièrement dédié, implanté dans une dent creuse à l'angle des rues Ras El Tin et Chaffar El Pacha, un site stratégique à la fois visible et facilement accessible.

Pensé comme un lieu de retrait au sein du tissu urbain, le projet s'organise autour d'un hammam, envisagé comme un espace de soin mais aussi comme un lieu de sociabilité ancré dans une tradition partagée. Protégé de la rue, il constitue un cœur intime, propice aux échanges. Il est prolongé par une surélévation contemporaine, indépendante de la maison ottomane voisine, développée sur quatre niveaux.

Cette extension accueille des espaces de vie et de rencontre, des lieux d'accompagnement ainsi que des chambres permettant un hébergement temporaire. L'organisation du bâtiment introduit progressivement des seuils d'intimité, avec des accès contrôlés et des ambiances plus feutrées dans les niveaux supérieurs. L'ensemble est enveloppé d'une peau en brique, inspirée des moucharabiehs, qui filtre la lumière, favorise la

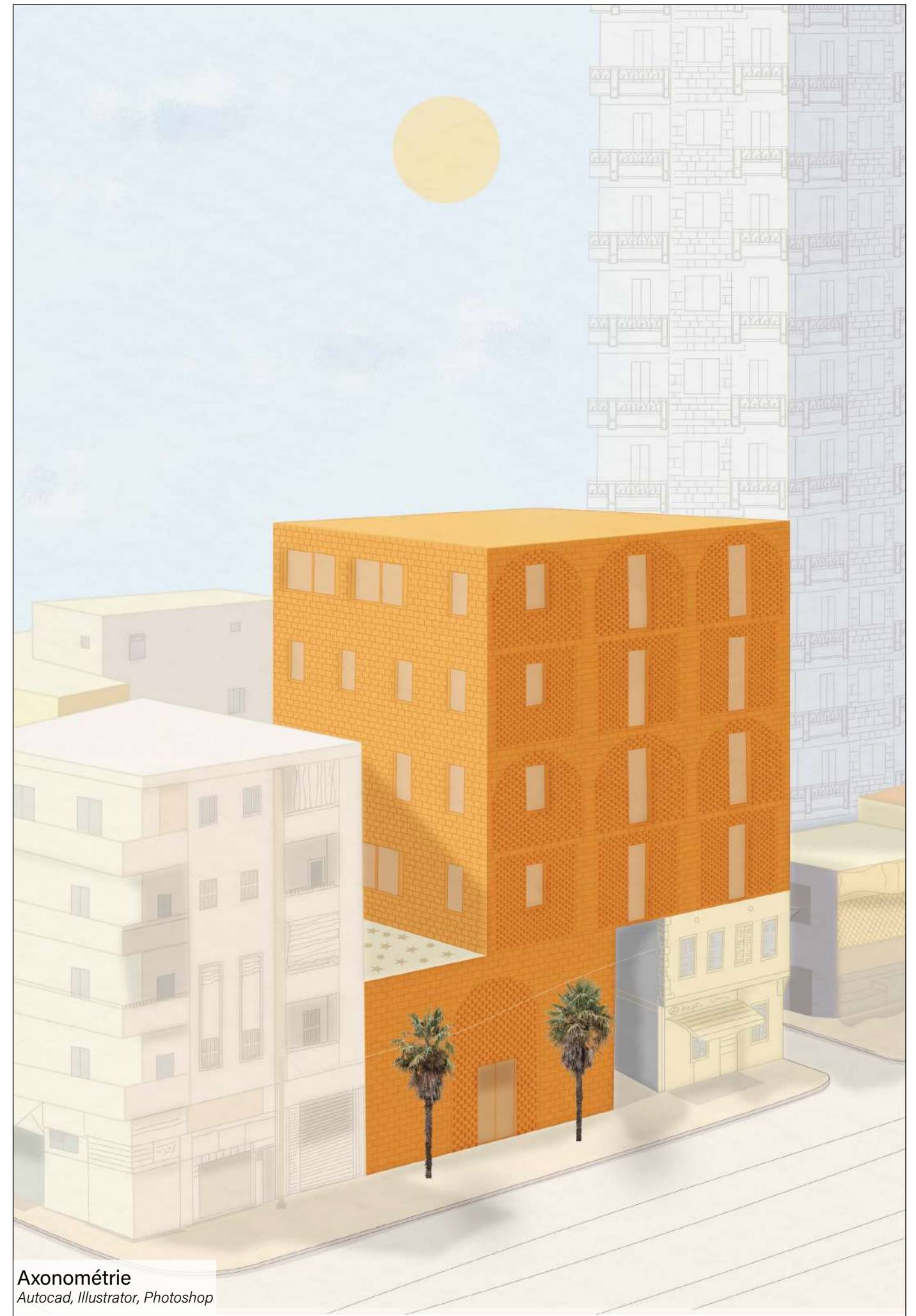
ventilation naturelle et protège les vues.

À travers cette architecture à la fois ouverte et protégée, le projet propose un lieu où les femmes peuvent non seulement se déplacer, mais aussi s'arrêter, occuper l'espace et s'y inscrire durablement.





**Plan situation**  
*Autocad, Photoshop*



**Axonométrie**  
*Autocad, Illustrator, Photoshop*



Plan RDC  
Autocad



Plan R+1  
Autocad



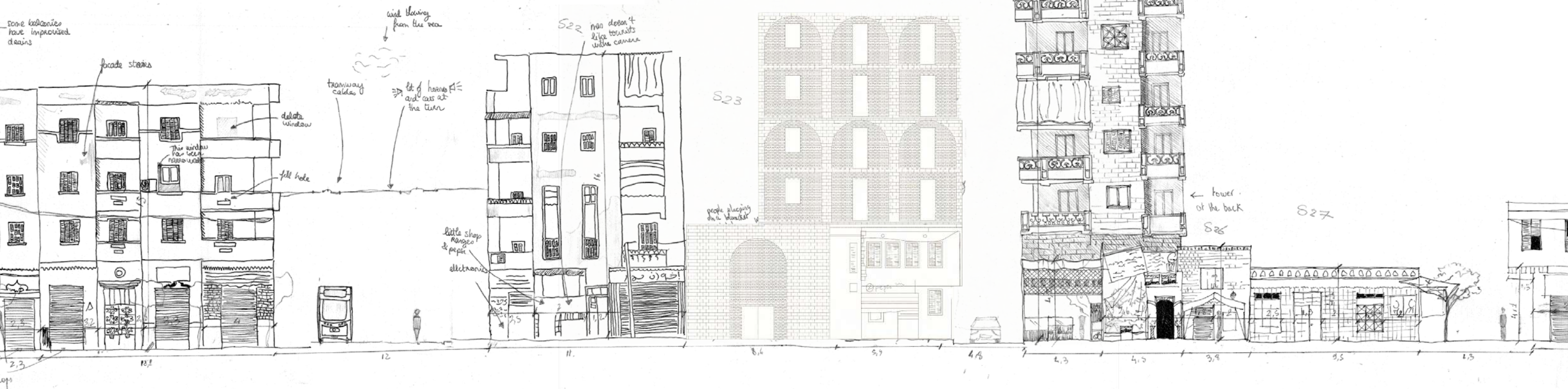
Plan R+2  
Autocad

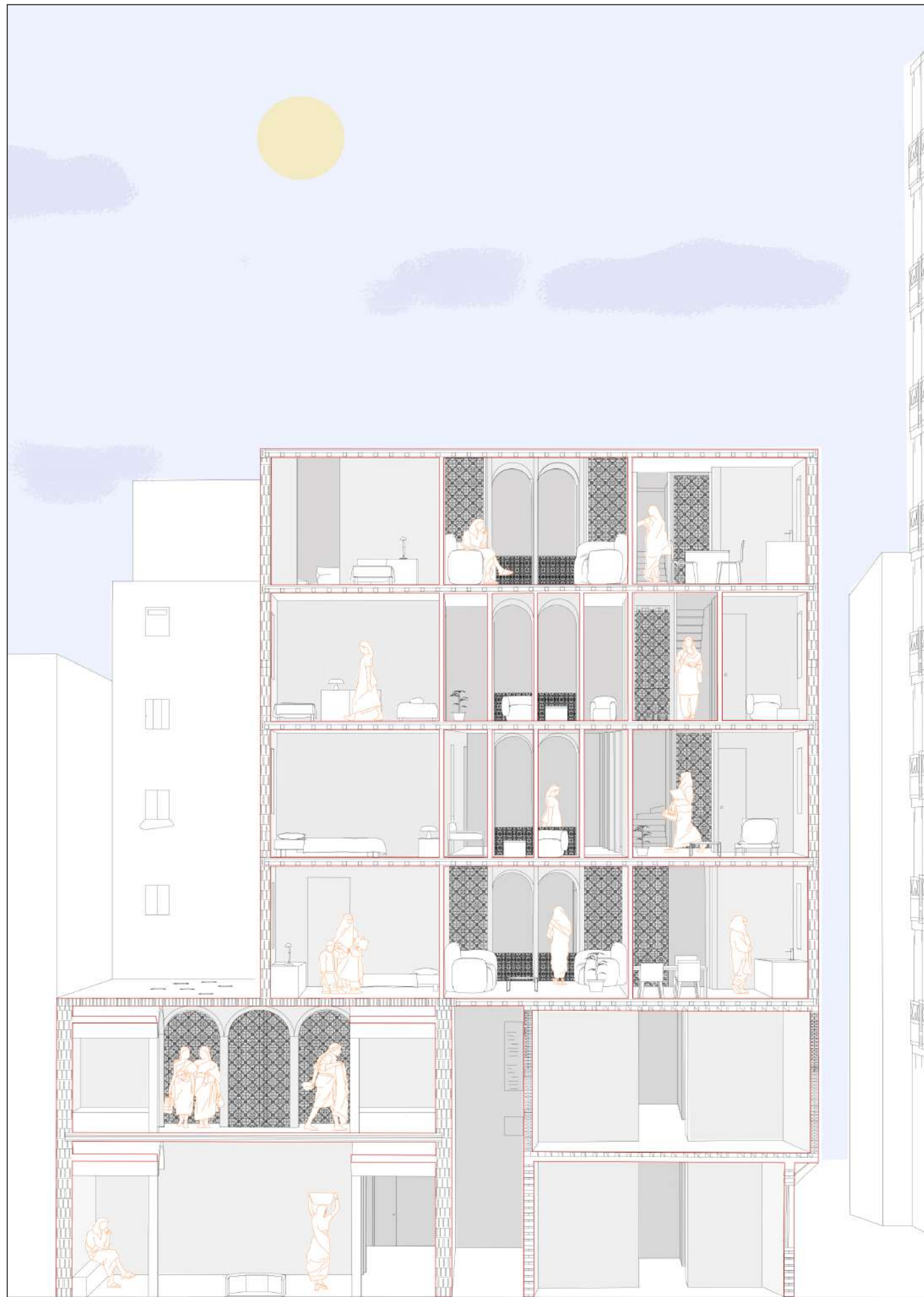


Plan R+3  
Autocad

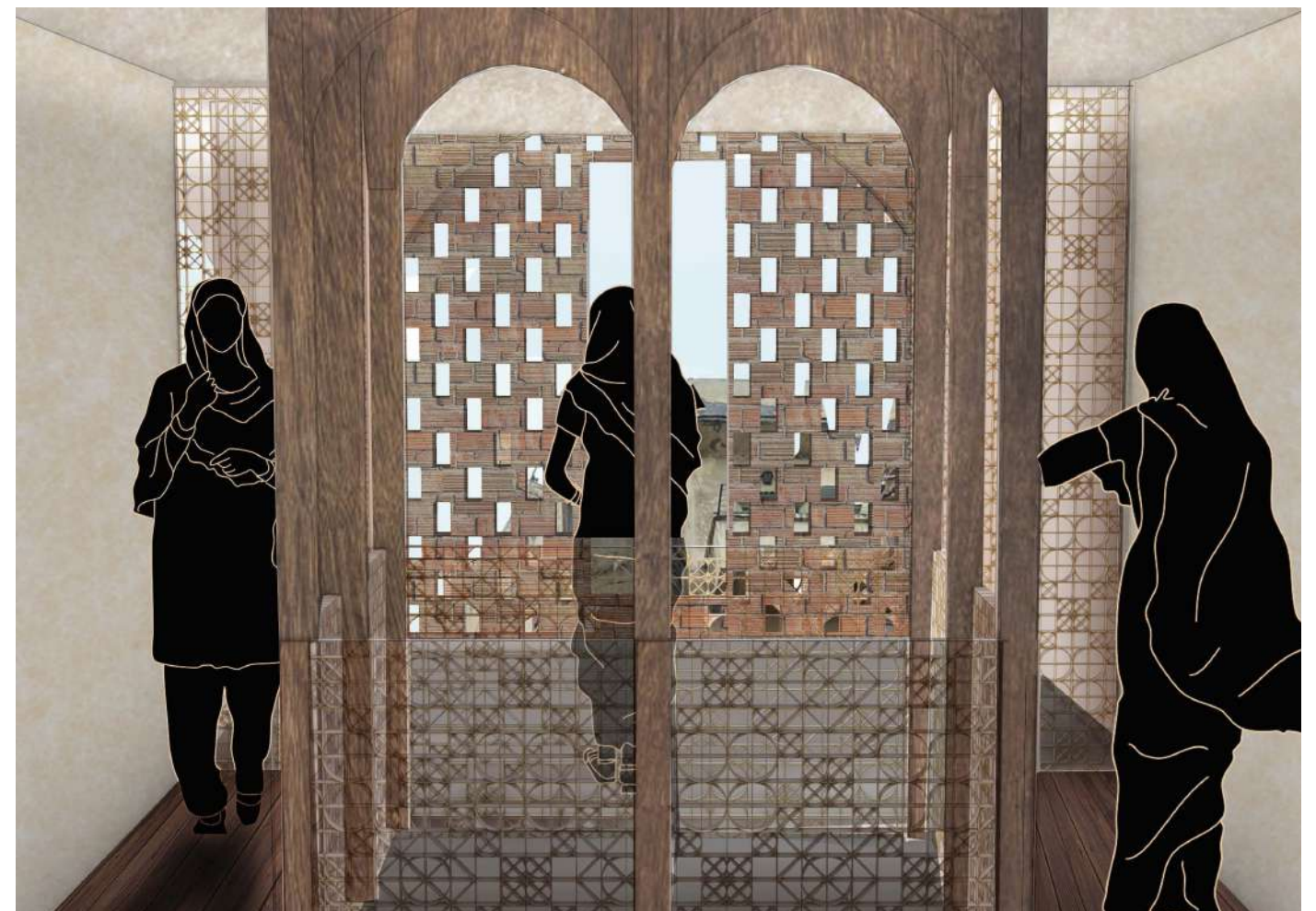
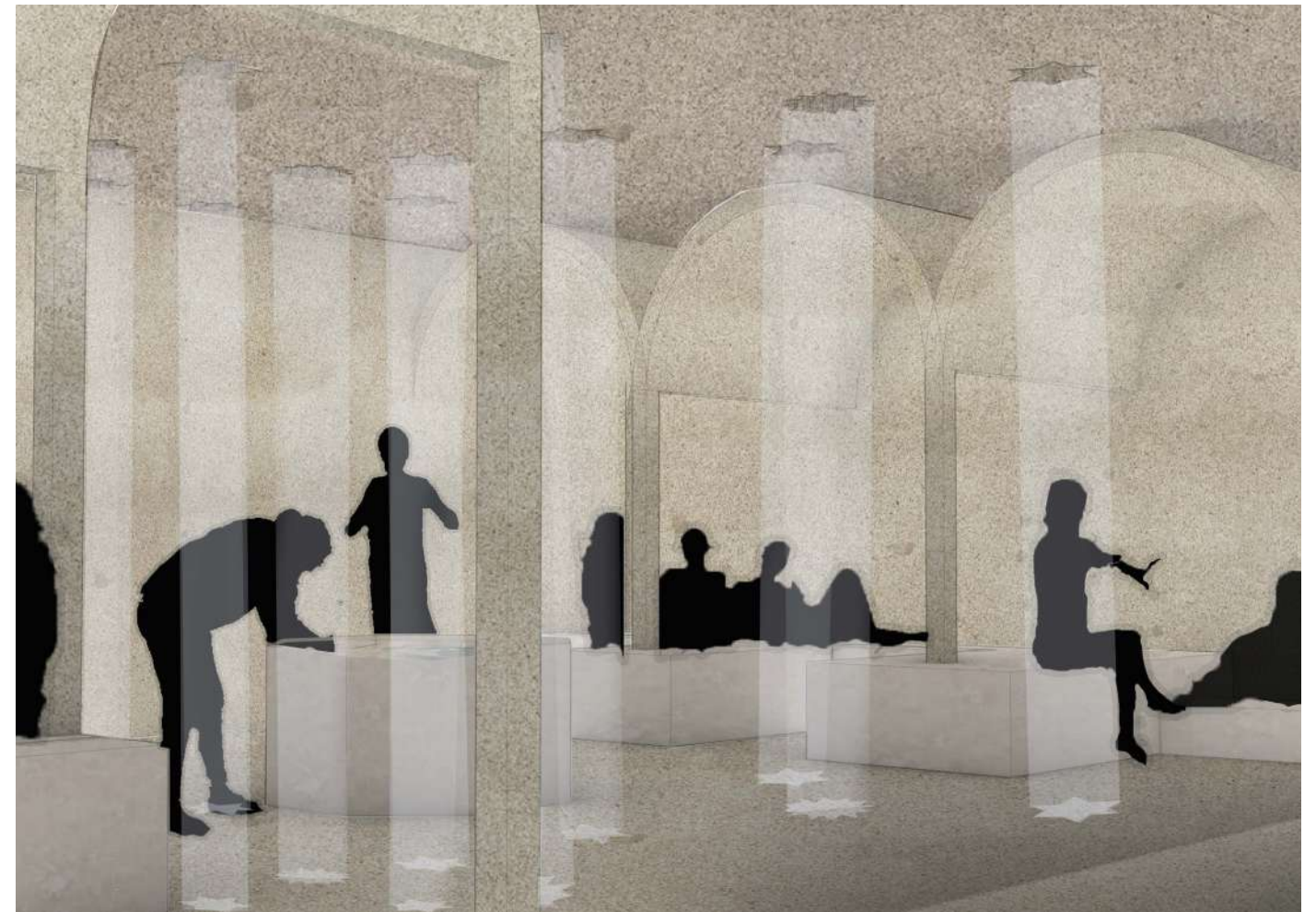
One of the 5 pharmacies of the district  
 Doctor who speaks English  
 Doesn't really know what to charge  
 to the street

Some balconies  
 have improvised  
 drains





Coupe perspective  
Autocad, Illustrator



# 04

## Chez soi

### Logements collectifs à Berlin

Année 2024  
Lieu Berlin  
Encadrement Pascale Richter

Ce projet propose d'explorer la fragilité comme fondement de l'habitat. En la considérant non pas comme une contrainte, mais comme une ressource, il s'agit de repenser les manières d'habiter et de concevoir les espaces du quotidien.

Le contexte berlinois, caractérisé par une densité relativement faible et de vastes parcelles, offre un terrain propice à cette réflexion. Le projet prend pour point de départ la figure de la famille recomposée, qui introduit des usages intermittents et des rapports d'intimité plus complexes.

Le logement est ainsi pensé pour fonctionner selon deux régimes. D'une part, il accueille un couple dans une occupation partielle et autonome. D'autre part, il est capable de s'adapter à la présence ponctuelle des enfants, en offrant des espaces dédiés et évolutifs. Cette situation implique une attention particulière portée aux relations entre proximité et distance, notamment dans les rapports entre adultes et enfants.

Un espace central, le jardin d'hiver, structure l'appartement en articulant les zones parentales et celles des enfants. Il agit comme un seuil habité, à la fois lieu de séparation et de mise en relation, constituant le cœur du logement.

La composition du plan repose sur une trame régulière, lisible et symétrique. L'assemblage des logements en immeuble découle directement de cette logique, par un jeu d'imbrication rendu possible par les doubles hauteurs des jardins d'hiver. Chaque palier accueille ainsi deux logements qui s'inscrivent

dans des logiques d'assemblage distinctes.

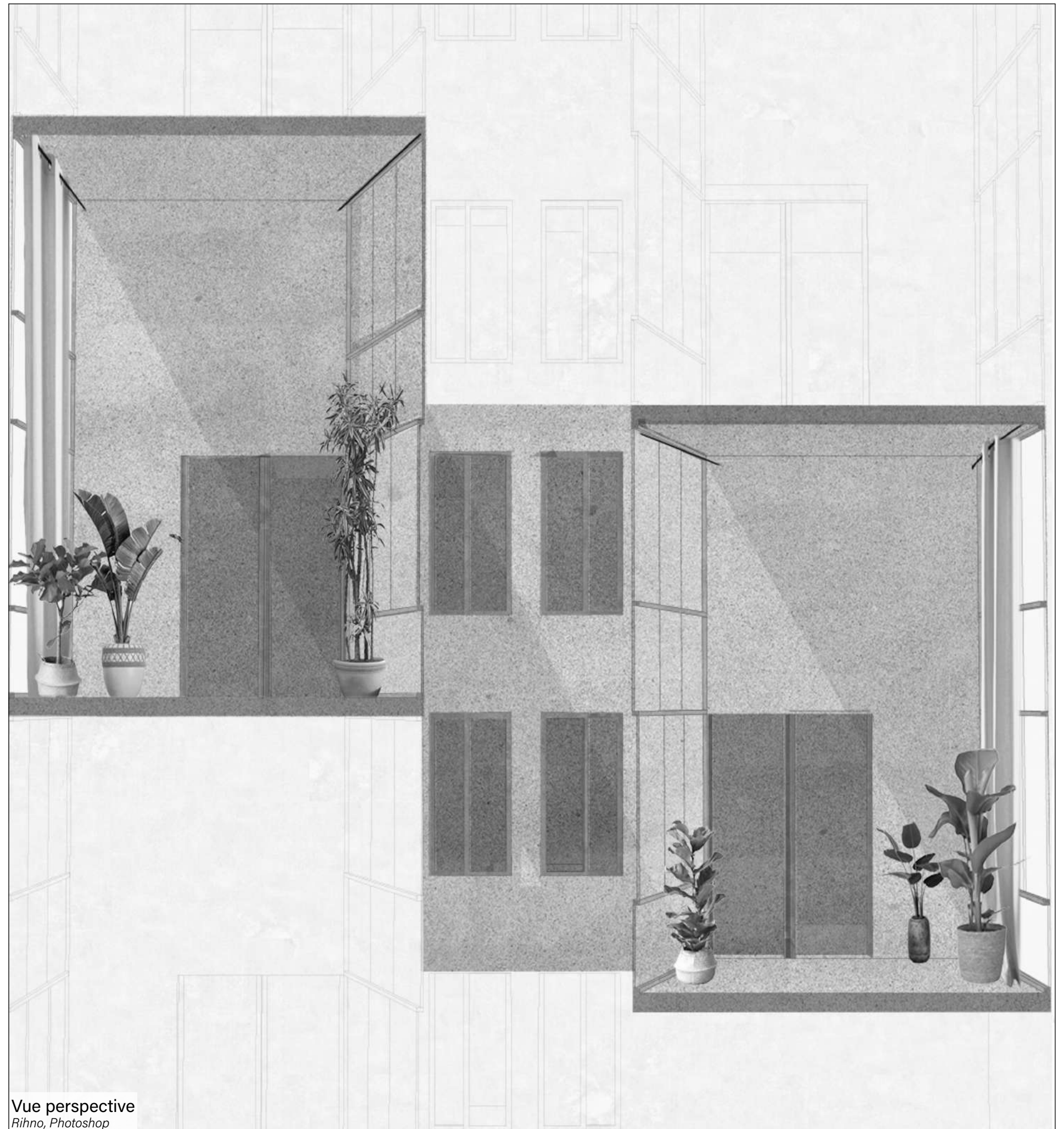
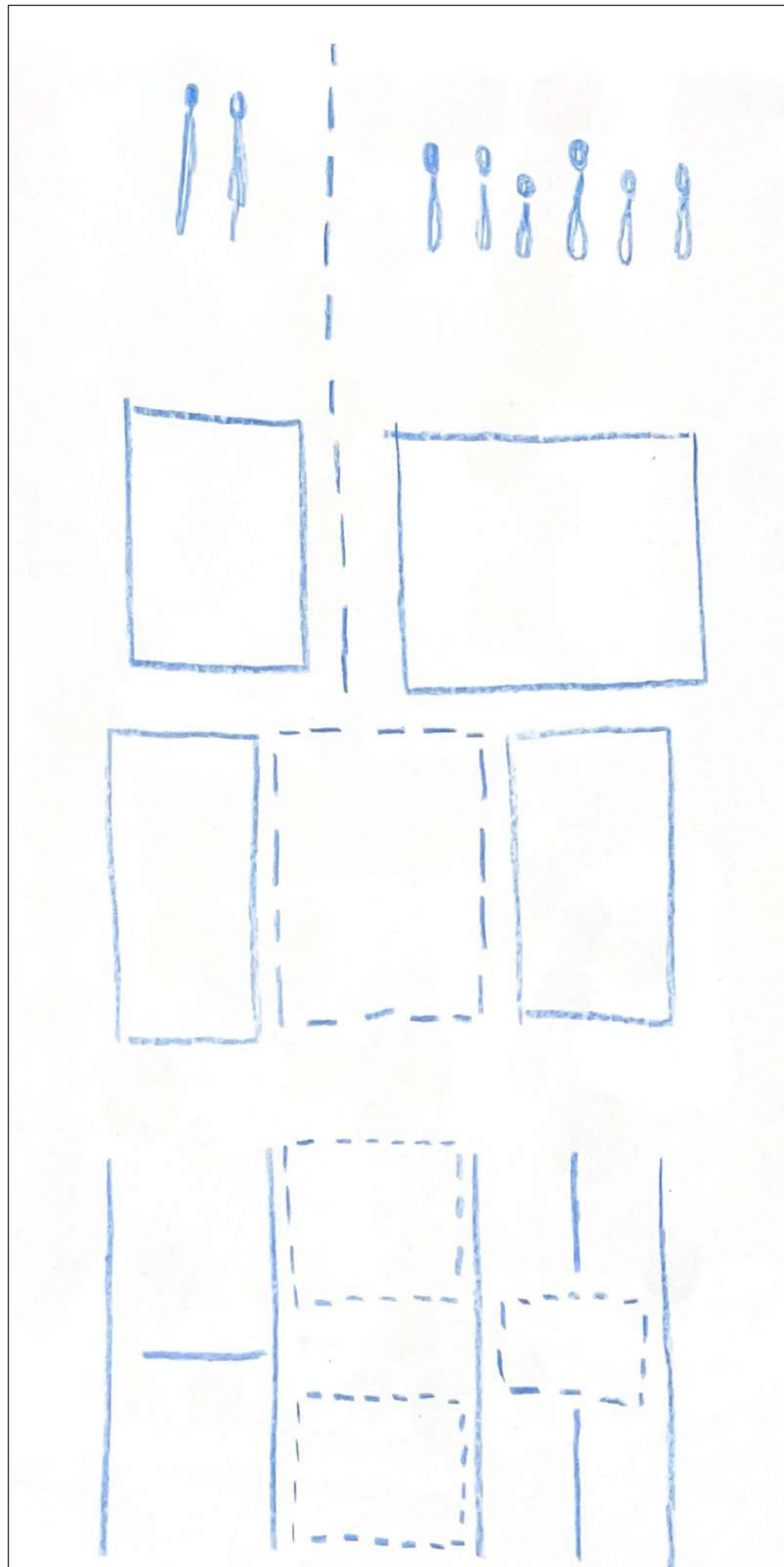
Ces paliers intègrent également des unités complémentaires, pouvant fonctionner comme des studios indépendants ou être rattachées aux logements principaux, permettant une évolution des surfaces selon les besoins.

À l'échelle urbaine, l'implantation des bâtiments en barres prolonge les alignements existants et permet de structurer un îlot ouvert. En son cœur, des espaces partagés, notamment des équipements sportifs, viennent créer des continuités d'usage avec les programmes environnants, tels que l'école et les logements voisins.

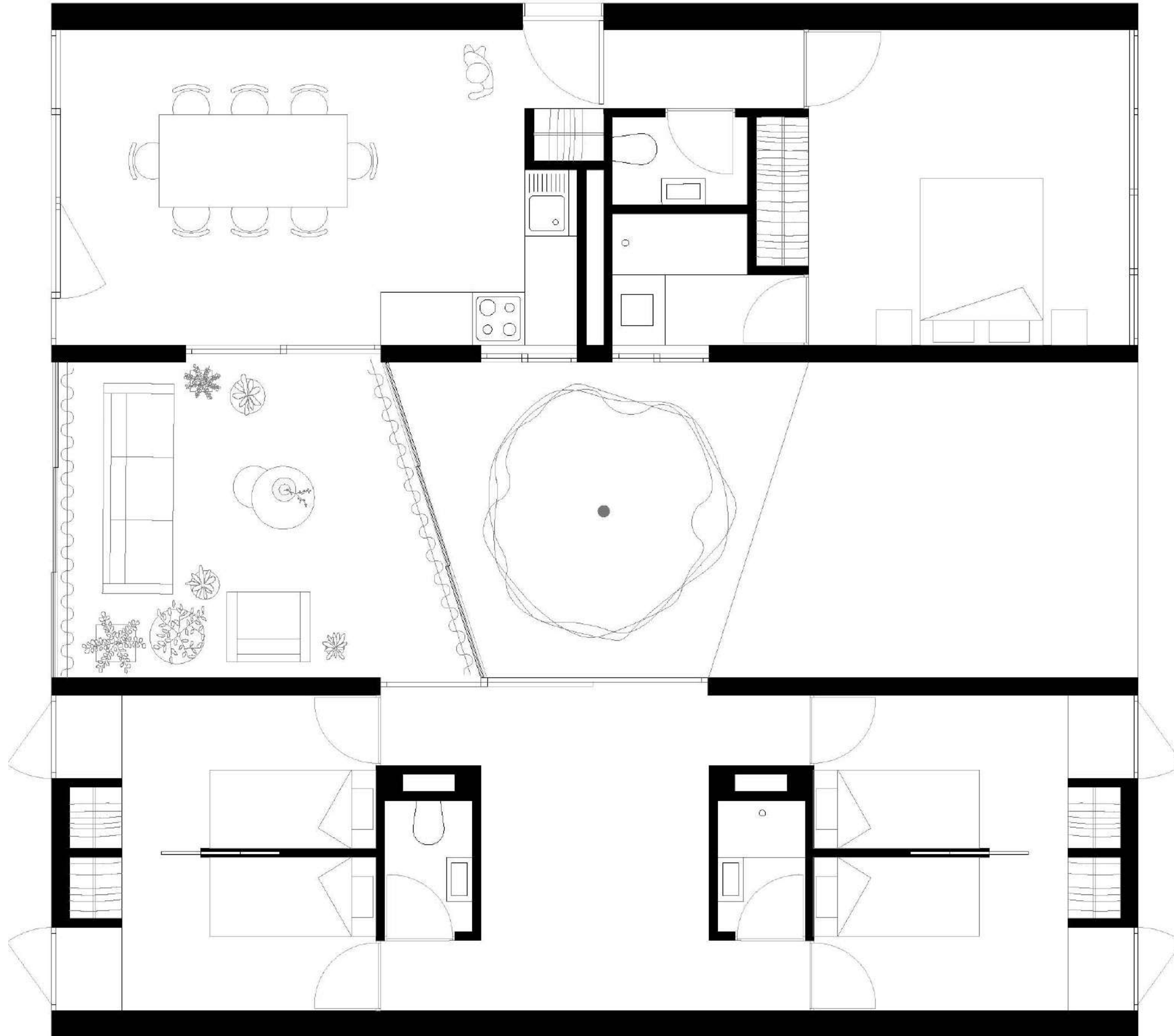
Afin de limiter l'effet massif des barres, les bâtiments sont surélevés sur pilotis. Ce dispositif libère le sol, permettant d'y intégrer des circulations, des stationnements vélos et des espaces d'activités en rez-de-chaussée. Le paysage se prolonge ainsi sous les constructions, renforçant la continuité des espaces extérieurs.

Enfin, les patios générés par l'assemblage vertical des logements permettent d'apporter une lumière zénithale au cœur des habitations, contribuant à la qualité spatiale et à la diversité des ambiances intérieures

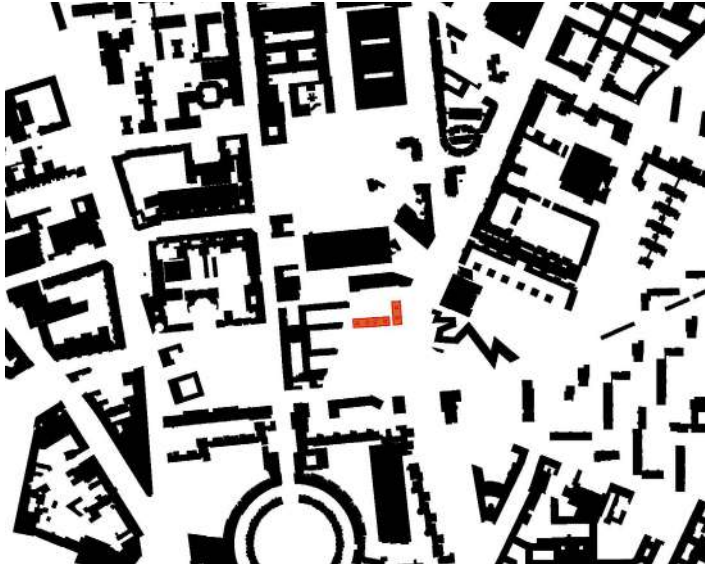
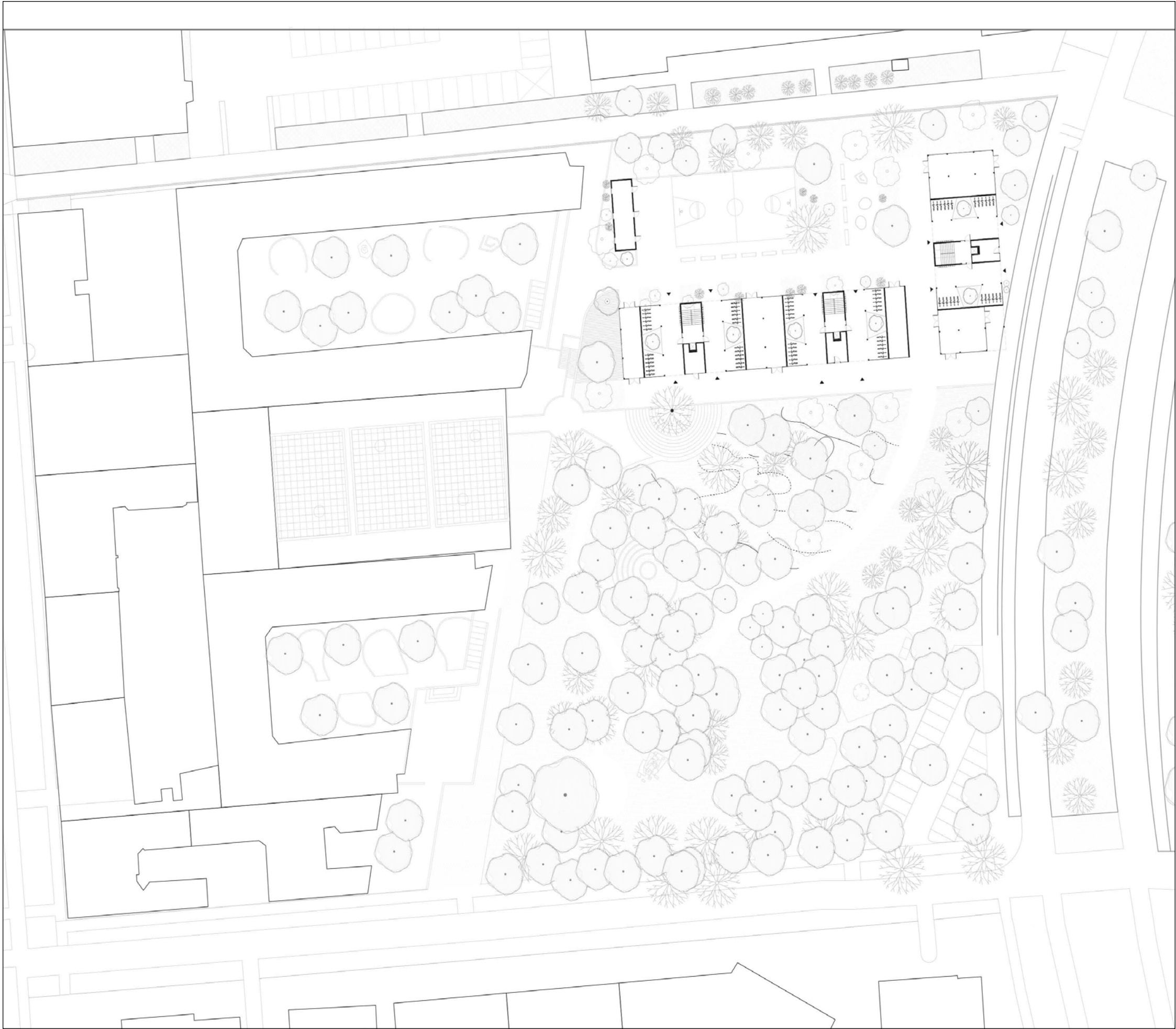




Vue perspective  
Rihno, Photoshop

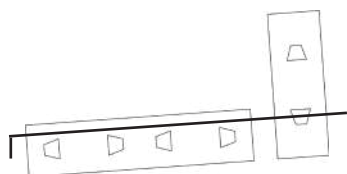
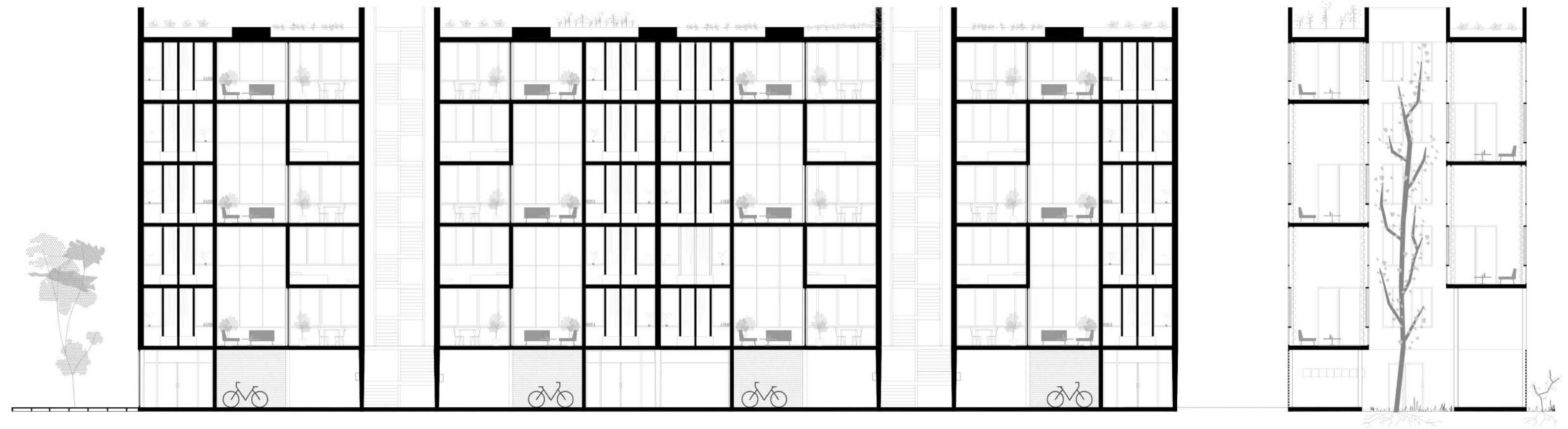






Schwartzplan  
Autocad





# 05

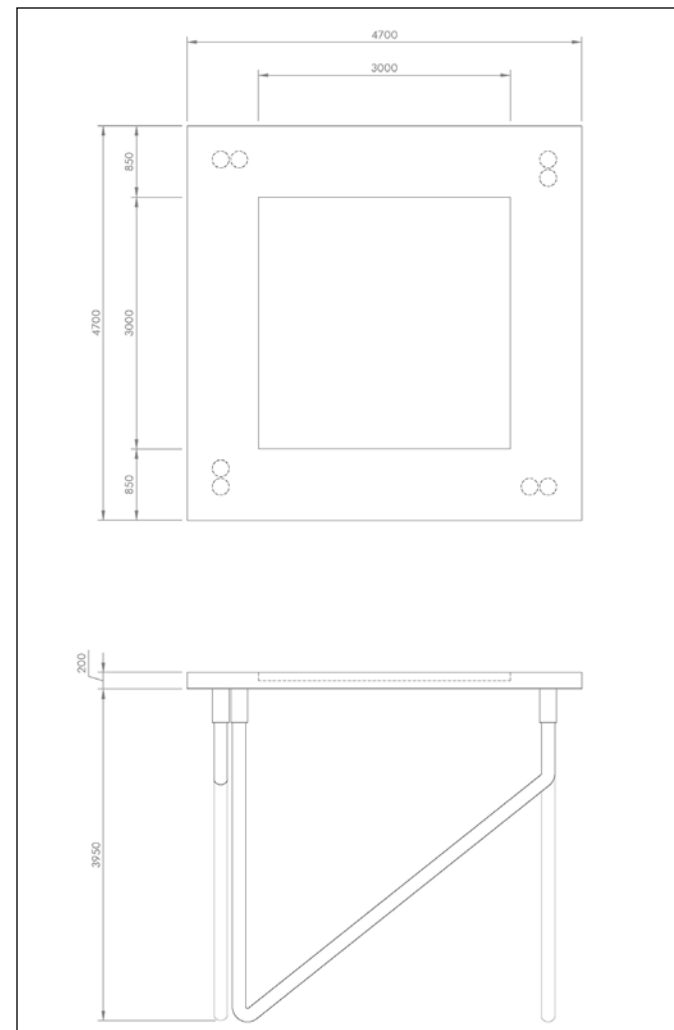
## Alburnus

### Une table en acier et céramique

Nous avons choisi de réaliser cette table en associant l'acier et la céramique, deux matériaux complémentaires, l'un structurel, l'autre plus expressif. La rigueur et la froideur de l'acier entrent ainsi en contraste avec la chaleur et le caractère artisanal de la céramique.

La structure est composée de plaques et de tubes d'acier. Le plateau a été formé par pliage et assemblage, tandis que les pieds sont réalisés à partir de tubes cintrés, également soudés à l'ensemble. Ce système constructif met en avant une logique simple et lisible, où chaque élément participe à la stabilité de l'objet.

Les finitions viennent renforcer cette dualité matérielle : l'acier est recouvert d'une peinture électrostatique noire mate, soulignant sa sobriété, tandis que les carreaux de céramique sont assemblés par un joint de plâtre blanc, révélant leur texture et leur dimension artisanale.



Année 2022  
Lieu Mexico  
Encadrement Vadillo Lopez Jorge  
En collaboration Lola Reboh

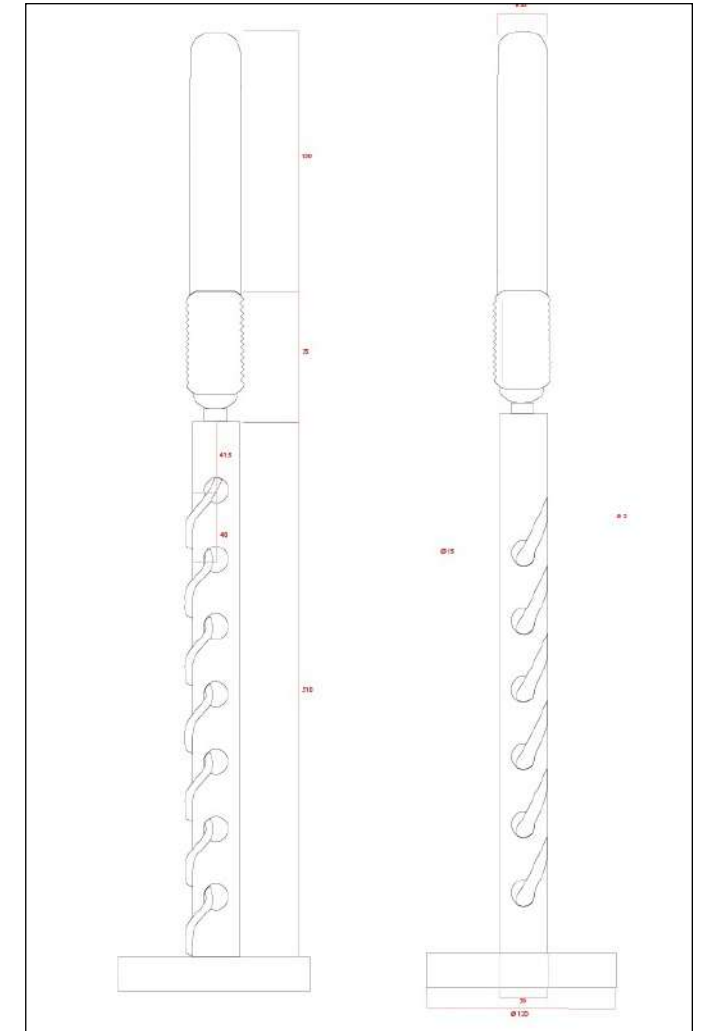
# 04

## Ariane

### Une lampe à tisser

Partir dans une réinterprétation d'une lampe de chevet avec comme matériau du bois. A travers un atelier de charpentier à Arles, j'ai imaginé une lampe qui à travers le temps ne se démode pas. On peut tout autant changer la forme de l'ampoule, sa couleur et ses effets, comme la couleur du fil électrique, mais aussi son tressage autour du pilier. Et pour finir le pilier, peut changer en hauteur, mais aussi par son nombre de trou, et leurs largeurs.

Année 2020  
Lieu Arles  
Encadrement Miki Nectoux



# Infinitésimal

## plaisir minsucule

Le contact, c'est un voyage dans une autre dimension dont on ne connaît rien! Soleil, Jungle, Gratte-ciel... Tant d'illusion, tant d'image sans proximité ni réalité.

On choisit alors d'y aller, on songe à ce qu'il peut-être, on fantasme même parfois sur l'expérience qu'on va mener. Puis vient le premier échange avec cet surface étrangère... c'est une claque d'adrénaline! On se retrouve nez à nez avec l'inconnu. On découvre cet univers complètement unique, on le caresse, on le touche et on le palpe... vient le moment où on le connaît assez, où notre découverte est assez poussé pour se sentir à l'aise. On se sent dans un cocon, en intime conservation entre notre corps et l'inconnu. On peut parfois même en devenir complètement captivé, on ne se lasse plus de cette expérience.

Cette échange est une renaissance, la peau connaît une nouvelle sensation. C'est rencontrer et sentir se qui nous entoure, toucher des matières étrangères, apprendre à connaître l'au delà, celui qui est inconnu à notre corps. On crée une symbiose entre corps étrangers et celui que l'on prêtant connaître. Découvrir et redécouvrir jusqu'à se perdre. Et puis sentir, et savoir, être rassurer et connaître la plénitude du bien être. On se retrouve dans une volupté du touché, primordial à l'existence et qui amène à l'épanouissement de notre être.

Le contact c'est la notion du temps... pré contact, touché et trace, chaque étape compte, chaque étape nous procure une sensation qui nous ramène à notre propre peau et ses particularités. L'échange des masses entre l'extérieur et nous.



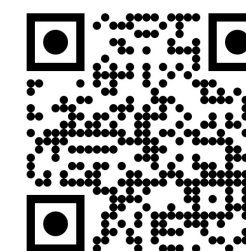
Année 202à  
Lieu Montpellier  
Encadrement Anne-Sophie Garnier

# H-END

## Atelier d'initiation au film expérimental

La main, cet organe essentiel qui nous permet d'accomplir nos actions quotidiennes. Nous avons entrepris d'étudier le comportement des passants dans le quartier de la Goutte d'Or en utilisant une caméra Super 8. Notre objectif était de mettre en lumière les gestes et les interactions des individus à travers leurs mains. Dans cette vidéo captivante, nous observons une accélération du rythme de vie tout au long de la journée.

Nous passons d'une matinée ensoleillée, où tout est paisible, à une fin de journée animée et frénétique. Ce projet a été réalisé dans le cadre d'un workshop en groupe de trois personnes. Nous avons collaboré pour capturer les moments significatifs de la vie quotidienne dans ce quartier animé. En analysant les mouvements des mains des passants, nous avons pu explorer la diversité des interactions humaines et la richesse de la vie urbaine.



Année 2021  
Lieu Paris  
Encadrement F. Minnaërt, N. Le Cocq  
En collaboration Lola Reboh, Julie Dallay



CASA WABI - TADAO ANDO



ARCHIVES HISTORIQUE DE OAXACA -  
MENDARO ARQUITECTOS



JARDIN SCULTURAL - EDWARD JAMES



CASA PEDREGAL -LUIS BARRAGAN

CASA ORGANICA/NIDO DE  
QUETZALCOATL - JAVIER SENOSIAIN

CASA GILARDI - LUIS BARRAGAN

Nikon -D90

Participation concours PSL- «constraste»

VIDEO EN ENTIERE

