

PORT- FOLIO

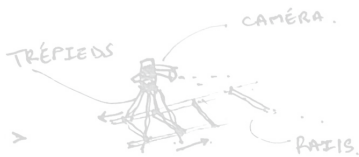
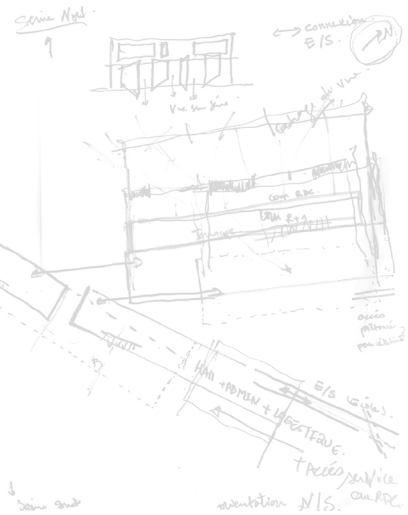
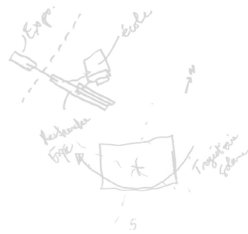
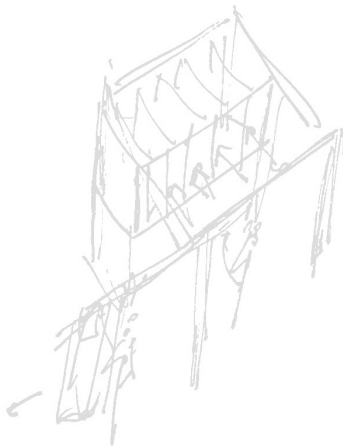
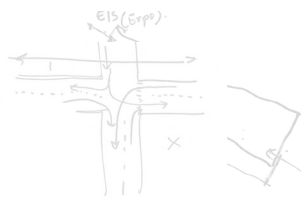
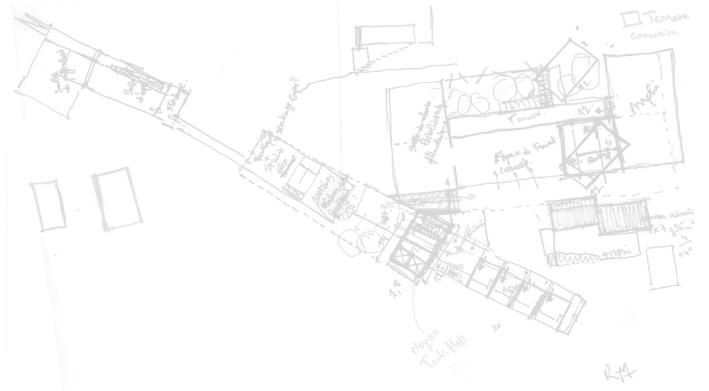
MARIEM BEN ALI

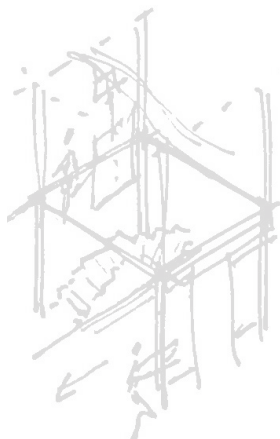
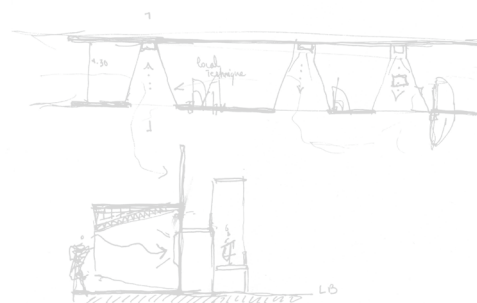
ARCHITECTURE

22-26



cadre / Mouvement.







INFO —

+ 33 7 53 80 35 12
mariembenali20@yahoo.com
Localisation/ Paris

Education —

Master 2022- 2024 ENSAPVS

École Nationale Supérieure d'Architecture de Paris
Val de Seine, France.
- Projet de fin d'étude : Ciné-Isle (Île Ciné), Paysage(s)
du cinéma.
- Mémoire de recherche : Portrait du vide - à travers
le récit de la médina de Tunis.

Année d'échange 2021- 2022 ENSAPLV

École Nationale Supérieure d'Architecture de Paris la
Villette, France.

Licence En Architecture 2018 - 2021 ENAU

École Nationale d'Architecture et d'Urbanisme de
Tunis, Tunisie.
Diplôme de licence.

Baccalauréat Scientifique

Lycée Hammam-Lif, Tunisie.
Mention bien.

Langues —

Arabe/ Langue maternelle
Français/ deuxième langue
Anglais/ Niveau B2
Allemand/ Niveau A1

Expériences —

KB Plan 2020 JUI-AOU

Projets de réaménagement.
Tunis, Tunisie.

L'école d'été / ENAU 2021 JUI-AOU

- Chantier participatif
- Campagne d'enquête, de cartographie et de relevé.

Ariana, Tunisie.

Z.Studio Architectes 2025 AVR-JUI

Stage master.
- Gestion des projets neuf et/ou en réhabilitation dans le
cadre du contrat-cadre avec le bailleur social SEQENS.

Paris, France.

Z.Studio Architectes 2025-2026 OCT-MAI

MSP - HMONP.
- Gestion des projets neuf et/ou en réhabilitation dans le
cadre du contrat-cadre avec le bailleur social SEQENS.
- Participation dans des missions de réhabilitation sur
un bâtiment existant, ITE et autres.
- Participation dans un projet de restructuration d'une
plateforme de voirie à Rennes.

Paris, France.

Centres d'intérêts —

Photographie
Violon
Cinéma

Workshops —

Archifolies 2023 PARIS

Séminaire de structure 2021 TUNIS

Workshop collaboratif ENAU - ENIT.

Voyage d'études 2020 MATMATA

Étude sur les typologies de maisons.

Journées architecturales 2019 CARTHAGE

JAC.

Mille et une mains 2019 TUNIS

Anne Francey / CNCA.

Certificats —

3D Studio max / V-ray	2021
Pack adobe	2021
Revit Architecture	2019

Non Architecture competition/ Re-Nature Rome	2021
Ugreen/ Green Building School	2021

Compétences —

Archicad / Autocad
Enscape / Lumion / V-ray
Suite Adobe
MS Office

1

Projet de fin d'études.

CINÉ-ISLE, Paysage(s) du cinéma.

Conception d'une école de cinéma sur l'Île Saint-Denis, exploration d'une synergie inter-disciplinaire (architecture, paysage, cinéma).

Septembre 2023-Février 2025.

S9-S10

2

Projet en partenariat avec Archipel Habitat et l'école nationale supérieure d'architecture de Bretagne, Rennes .

Le TRANSFO - poste de transformation électrique dit «Nation 1», PARIS 11.

Reconversion du poste en un bâtiment public à des activités productives au rdc et avec du logement aux étages supérieurs.

Février 2023- juin 2023.

S8

3

Projet de concours.

The ocean memorial.

Construction du musée du D-day sur le littoral
d'Arromanches-les-bains, Normandie, France.

Septembre 2022 - février 2023

S7

4

Proposition de projet au sein des carrières de Fontainebleau.

The squ'art (square+art).

Construction d'un hôtel ayant «caractère
d'exception».

Février 2022- juin 2022.

Semestre erasmus, ensapl

CINÉ-ISLE, Paysage(s) du cinéma.

École de cinéma, expérimentale.

Synergie disciplinaire : architecture et cinéma.

Souvent, le vocabulaire du cinéma se prête à l'architecture.

En effet, l'architecture et l'art cinématographique, entretiennent des liens profonds et multidimensionnels qui transcendent les simples aspects visuels pour toucher à la narration spatiale, à la composition esthétique et à l'expérience émotionnelle.

Ces deux disciplines partagent ainsi une similarité dans leur capacité à raconter des histoires à travers l'espace. Tout comme un film utilise le langage visuel pour captiver et transporter le spectateur dans un monde fictif, l'architecture crée des environnements physiques qui évoquent des émotions, des idées et des récits culturels.

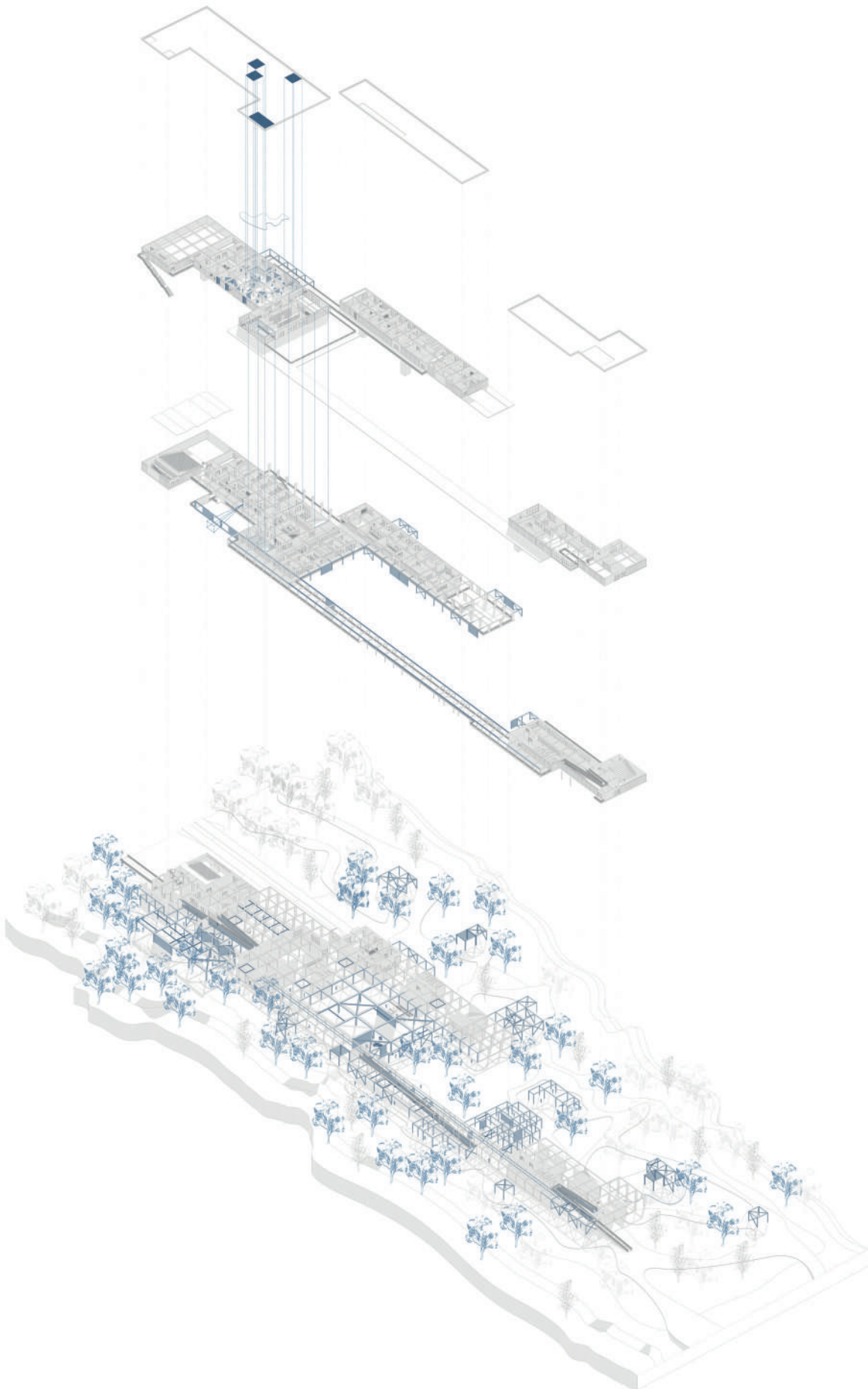
Cette interdisciplinarité entre l'architecture et le cinéma, se manifeste, ainsi, à travers une convergence de techniques narratives, esthétiques et fonctionnelles

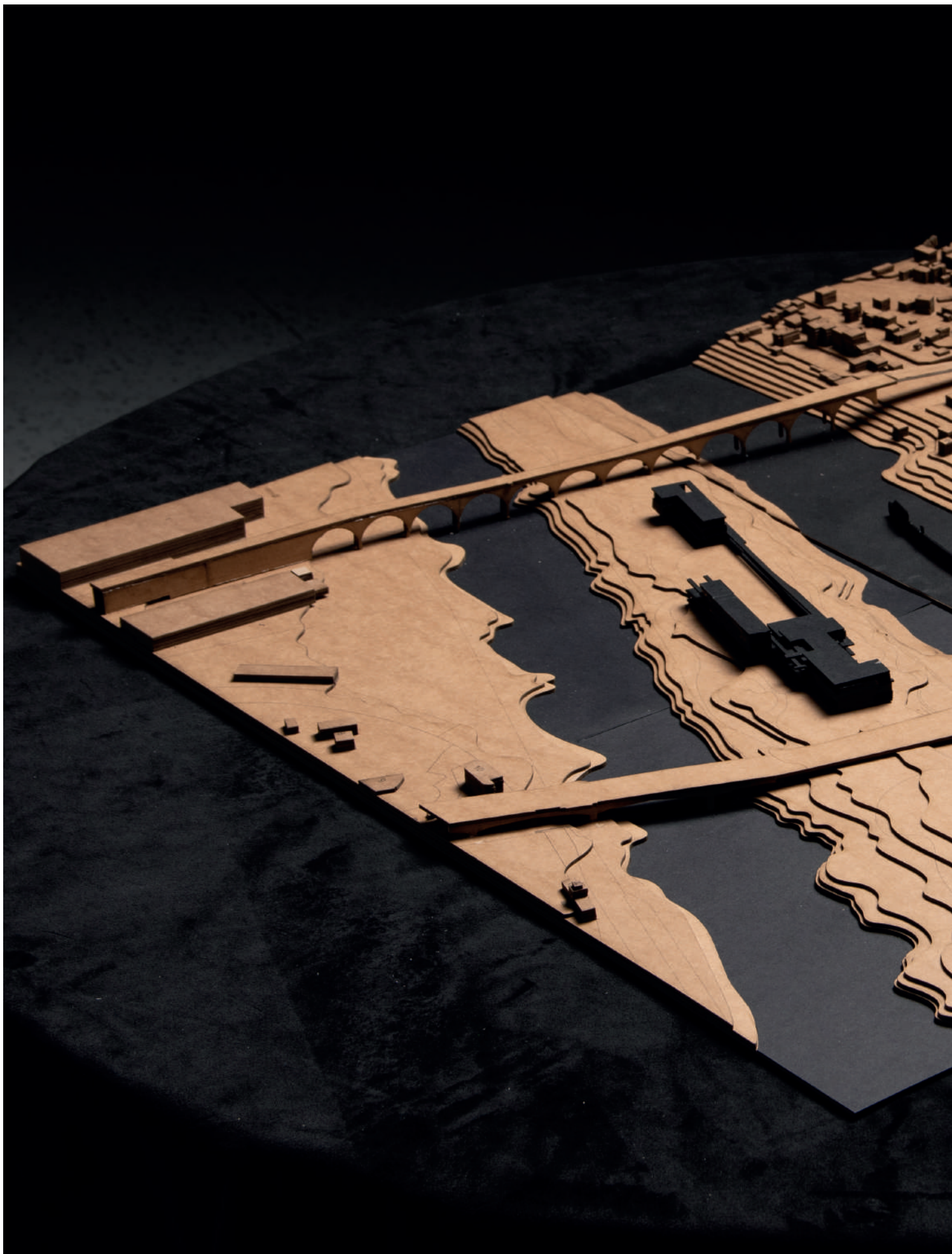
visant à enrichir l'expérience sensorielle et émotionnelle des usagers.

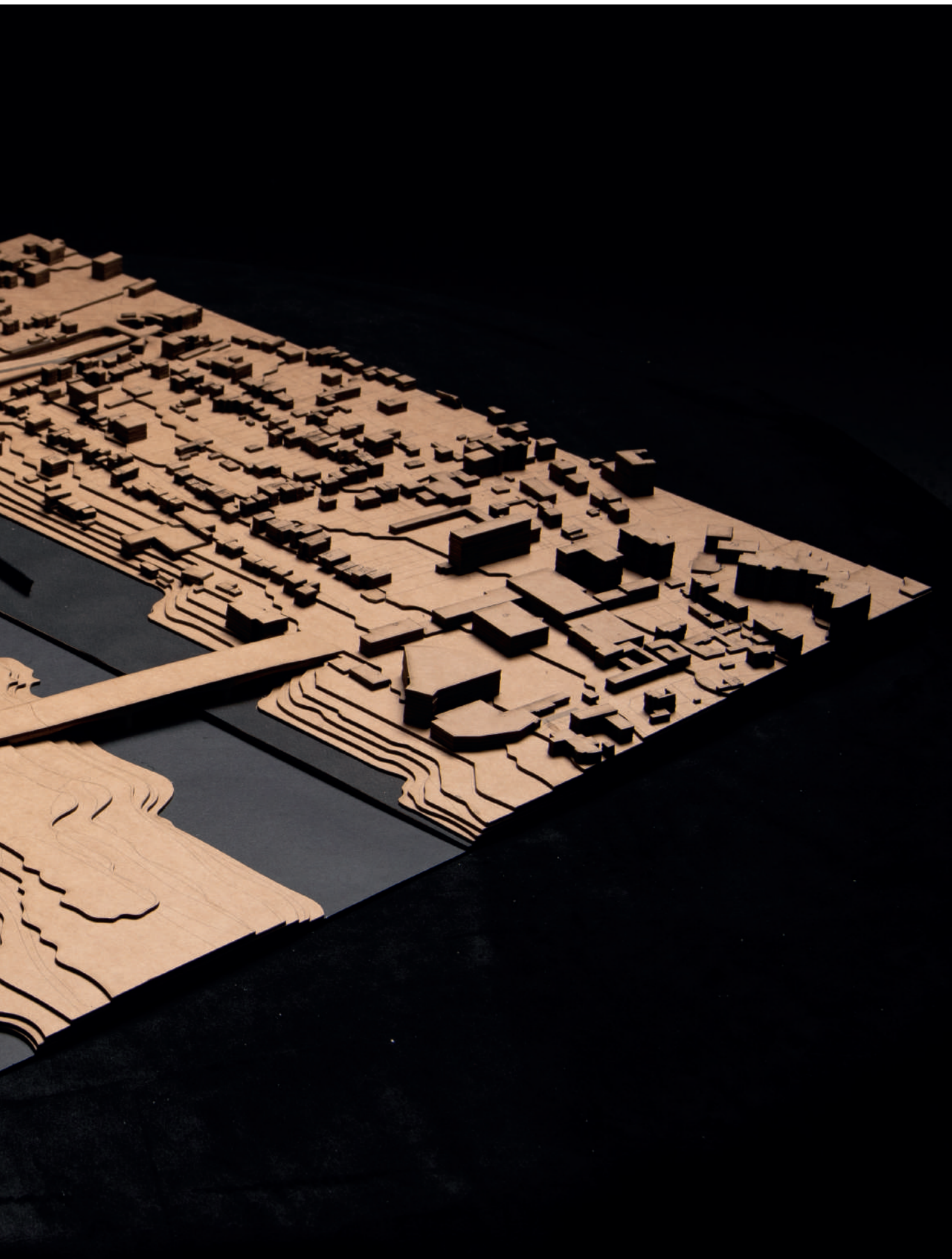
Tout d'abord, tant le cinéma que l'architecture sont des formes de narration spatiale, utilisant l'espace pour raconter des histoires et évoquer des émotions. Cette narration spatiale est soutenue ainsi par une composition visuelle soigneusement orchestrée, où le cinéma utilise des techniques telles que l'éclairage, l'angle de la caméra (l'angle de prise de vue) et le montage pour guider l'attention du spectateur, tout comme l'architecture utilise les cadrages de vues, les percées visuelles, la lumière naturelle,..., pour raconter un récit spatial, un vécu.

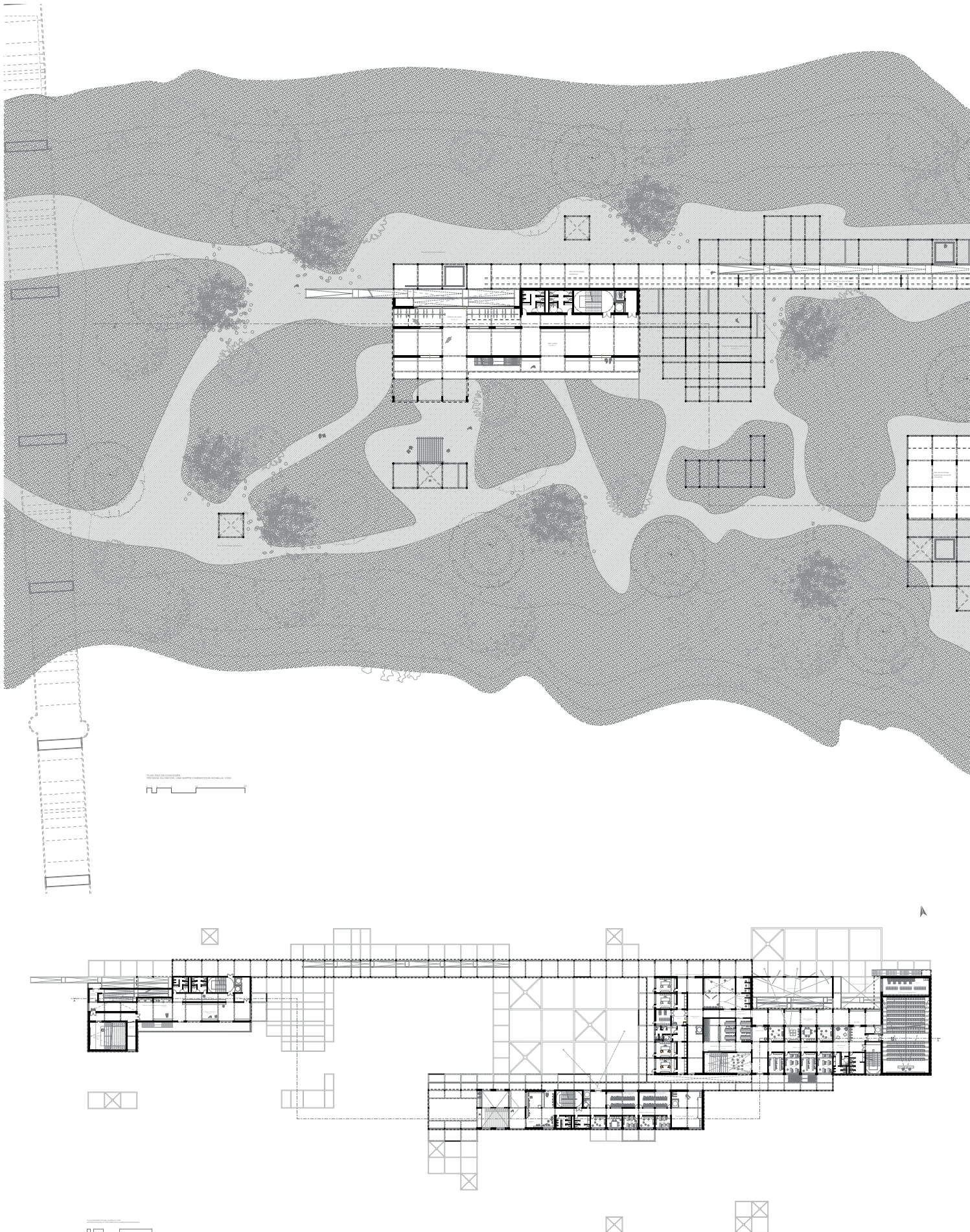
Je constate alors que le lien entre le cinéma et l'architecture crée une convergence multidisciplinaire qui améliore notre manière de percevoir et de concevoir notre cadre bâti.

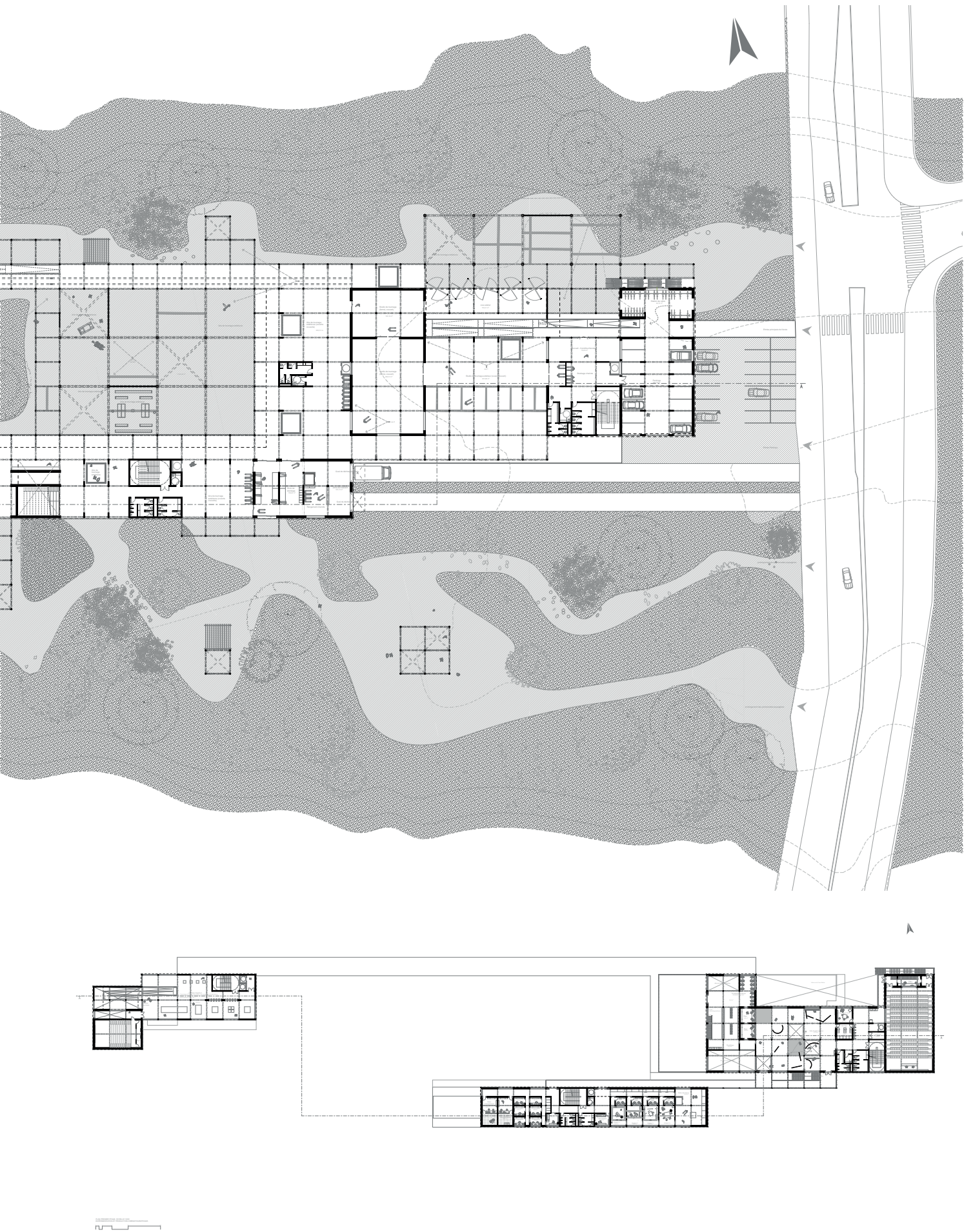












**CINÉ-ISLE,
Paysage(s) du cinéma.**





Un paysage mis en scène, paysage de décor.

Un cadre spatial, un cadre temporel, des acteurs, un scénario.

L'architecture, le cinéma et le paysage forment, en effet, un triptyque harmonieux, symbiotique : où chaque discipline enrichit et influence les autres, créant ainsi une harmonie dynamique et poétique.

L'architecture, avec ses structures et ses volumétries, offre des cadres physiques qui deviennent les scènes sur lesquelles le cinéma tisse ses récits.

Le cinéma, par ses techniques de cadrage, de montage et de mouvement de caméra, réinterprète ces espaces architecturaux, les transformant en lieux de narration et d'émotion.

Le paysage, à la fois toile de fond et décor vivant, participe activement à cette scénographie.

Ensemble, ces trois domaines créent une expérience immersive unique, où l'espace architectural est magnifié par l'art cinématographique, et où le paysage devient un acteur à part entière, contribuant à la narration et à l'émotion du récit.

Grâce à cette synergie, nous sommes ainsi invités à percevoir et à habiter les lieux d'une manière nouvelle, où chaque élément architectural et paysager se révèle être une scène à explorer, une histoire à découvrir.

Ainsi à travers mon projet, je vous mène dans une expérience immersive qui mêle architecture, paysage et cinéma.



COUPE-FACÈDE LONGITUDINALE - ÉCHELLE 1/200
À TRAVERS LES DISPOSITIFS OPTIQUES.



Où le paysage est, en effet, envisagé comme un décor cinématographique, immédiat, et où la nature elle-même devient un dispositif de mise en scène. Elle pose, elle crée des éléments scénographiques, des dispositifs cinématographiques. C'est ainsi, la nature se transforme en un générateur d'images et d'émotions, semblable à un réalisateur de film.

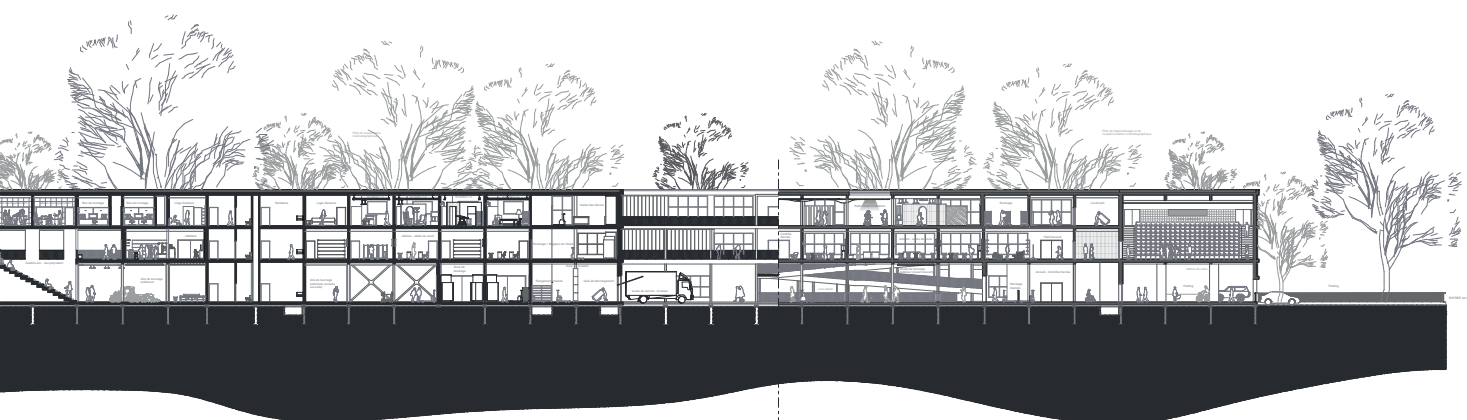
Et où la nature se révèle être une nappe cinématique.

En me basant, ensuite, sur un constant qui remet en question la spatialité et les limites physiques des lieux de tournage, qui habituellement, s'avèrent être dans espaces clos, encadrants et bornés. Je viens ainsi de les repenser autrement où ces lieux de tournages seront plutôt réfléchis en des espaces sans vraiment une limite qui les définit mais plutôt des espaces mouvants, flexibles, modulables et adaptatifs en fonction des besoins changeants de ces lieux de tournage et dans lesquels s'inscrit une multitude, une pluralité d'espaces transformés, évolutifs (en perpétuelle évo-

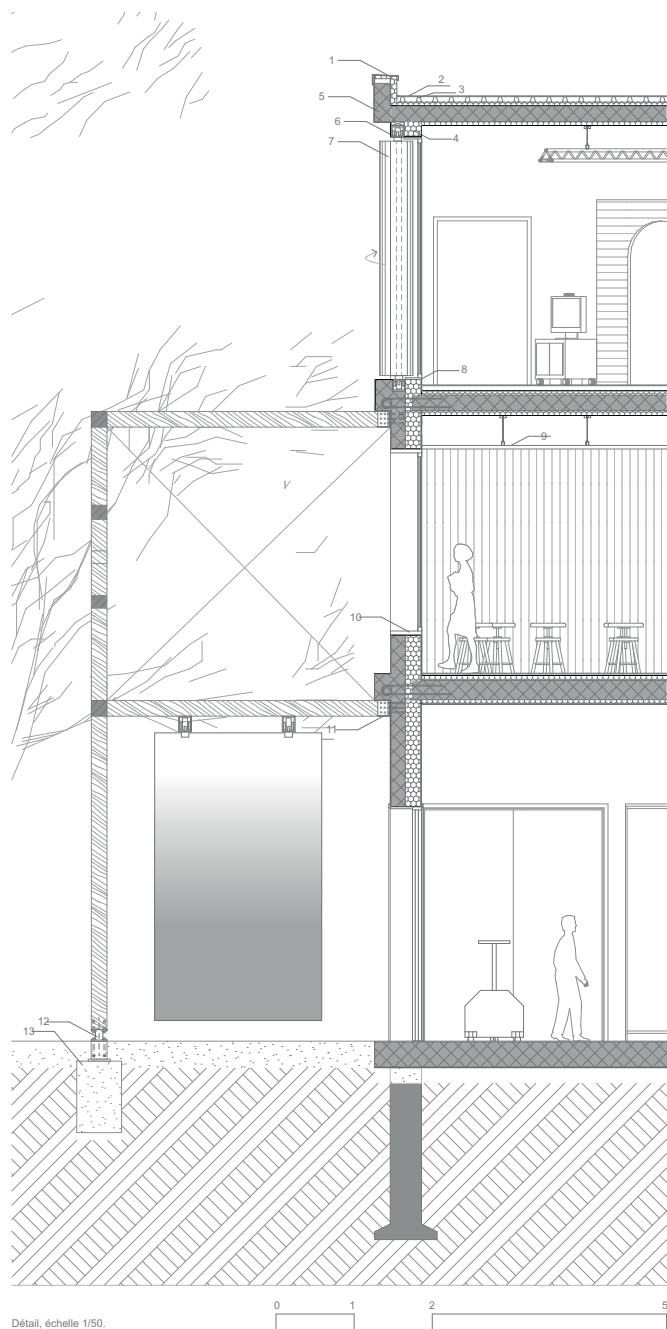
lution spatiale).

Ces espaces, fusionnés ainsi avec les paysages immédiats du site, forment une pluralité d'environnements transformables et adaptatifs, en harmonie avec une nature scénaristique, génératrice de cinéma.

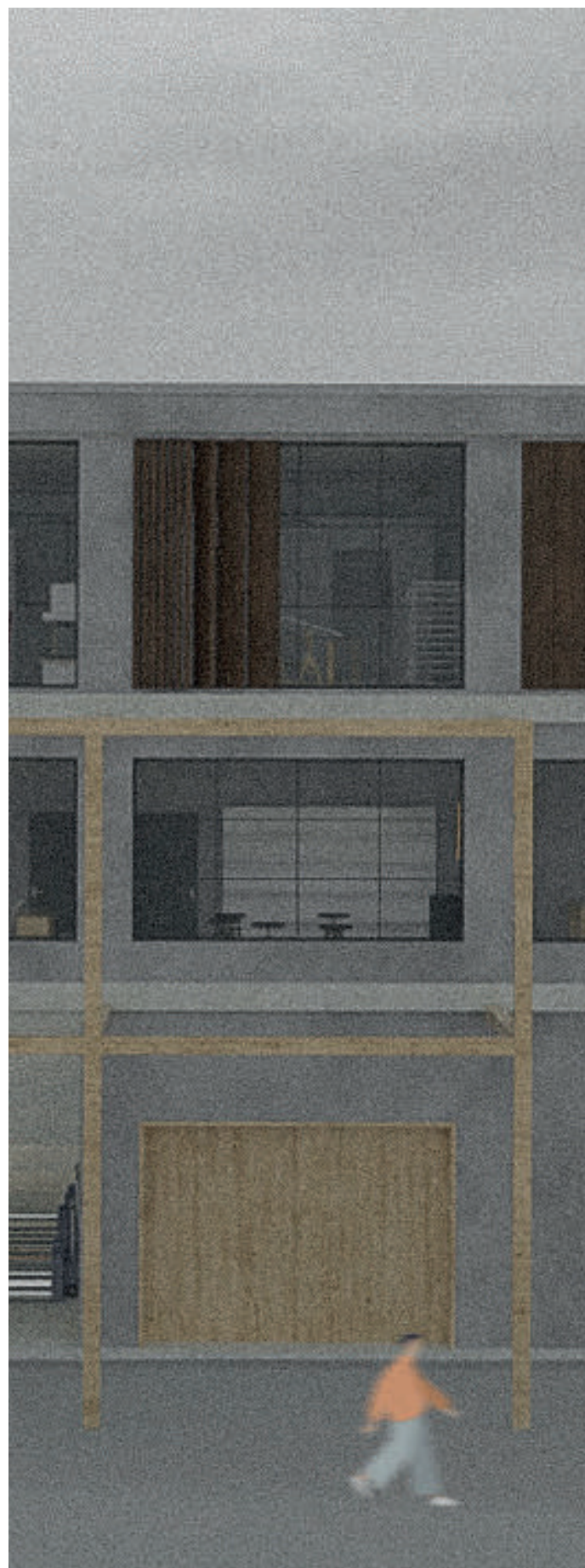
En outre l'architecture du projet se lit comme un élément révélateur de cette nature cinématique, en contrôlant, amplifiant et dévoilant ses potentialités cinématographiques. Ce dialogue entre architecture et nature crée un cadre où chaque élément du paysage contribue à une expérience spatiale dynamique et immersive, intégrant pleinement les qualités narratives et esthétiques du cinéma.

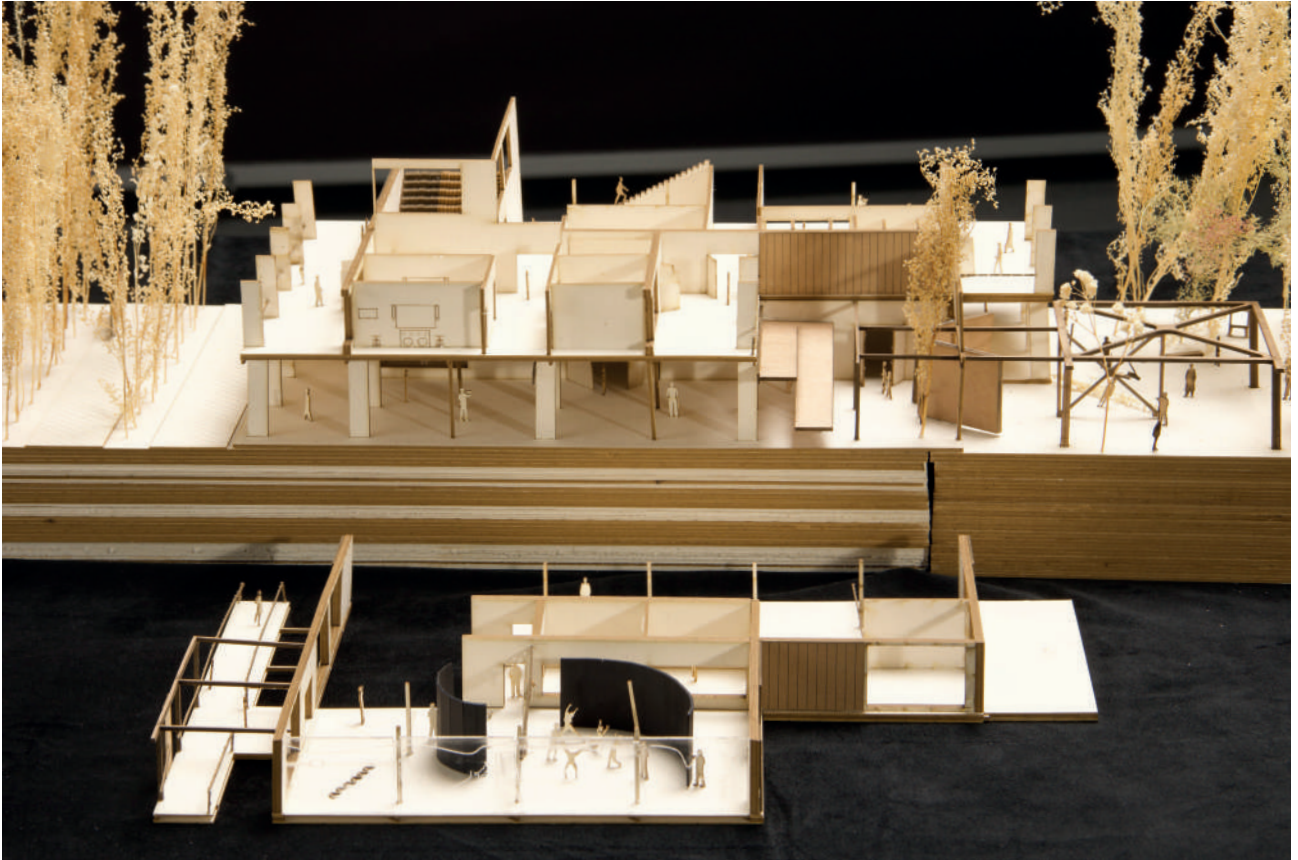


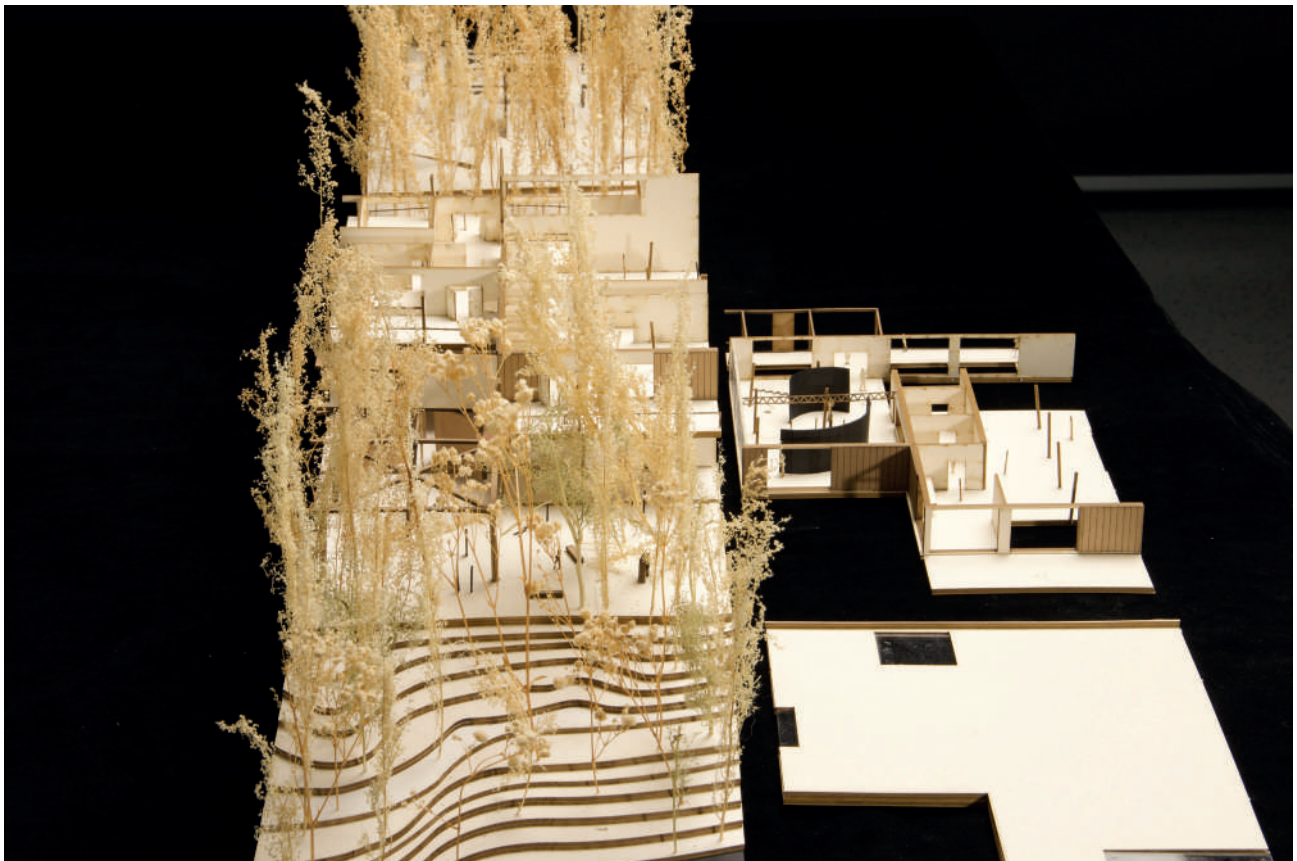


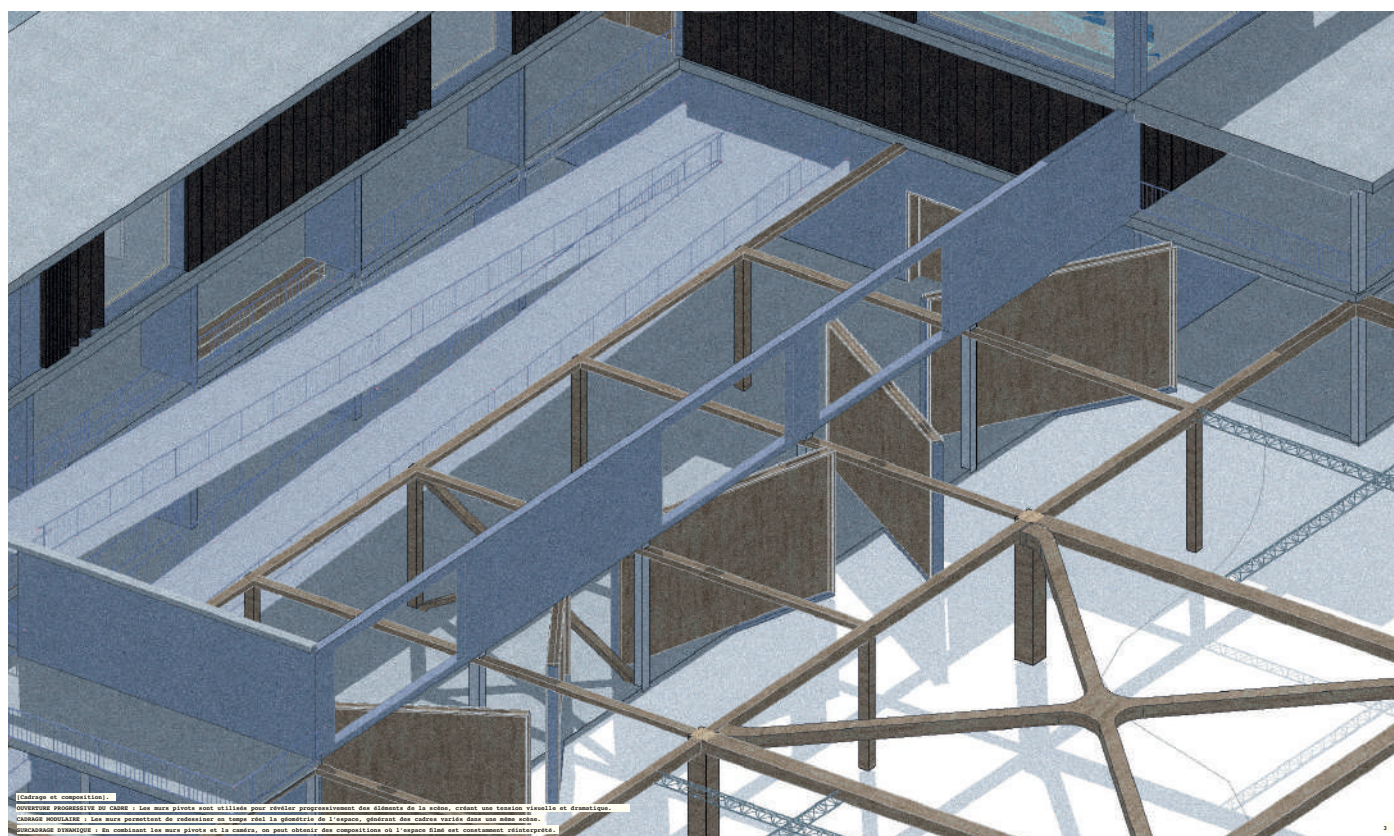
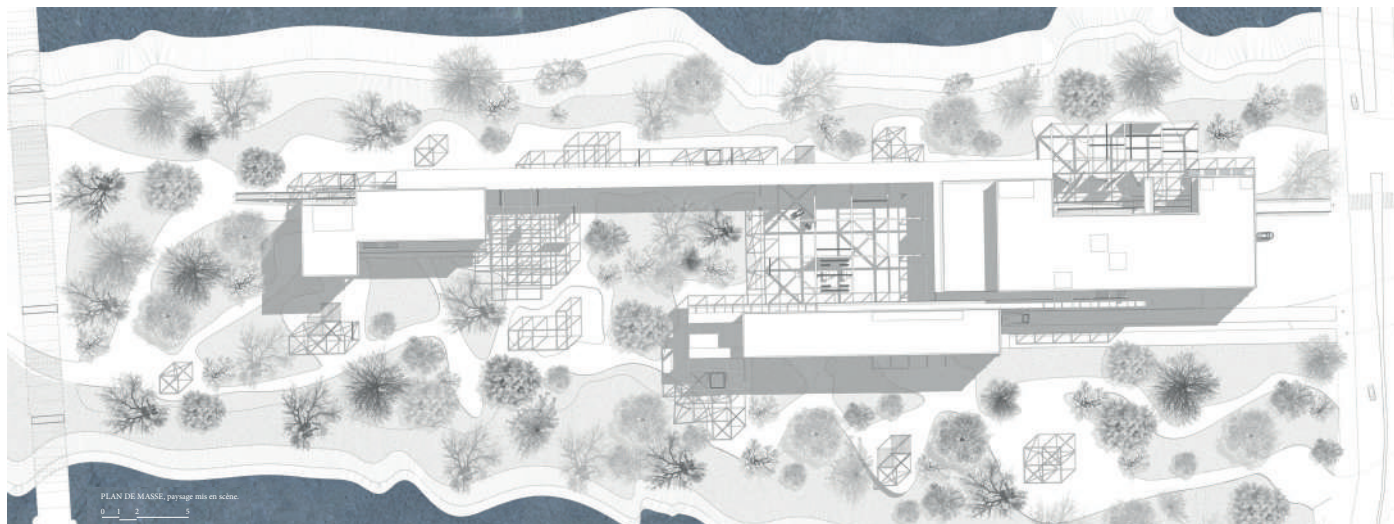


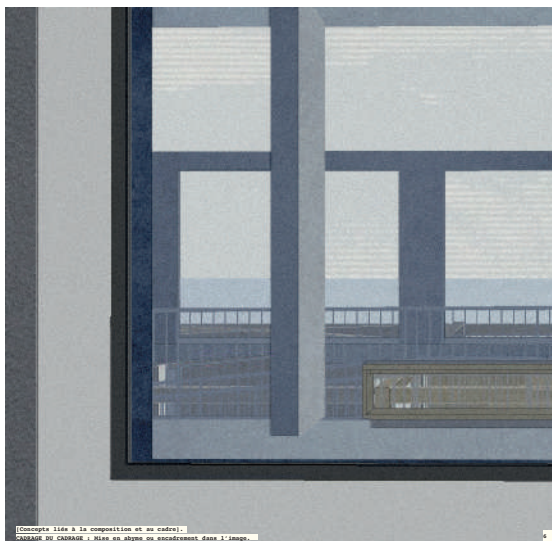
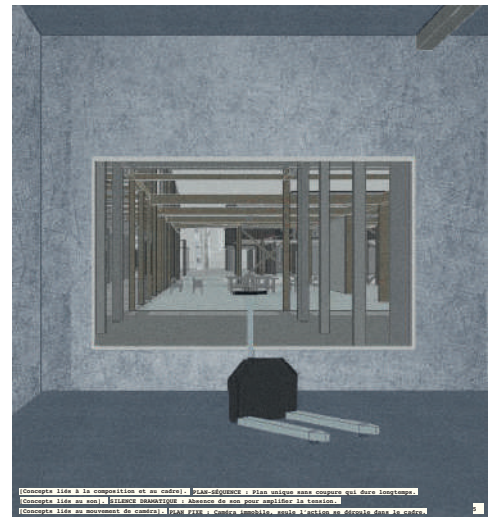
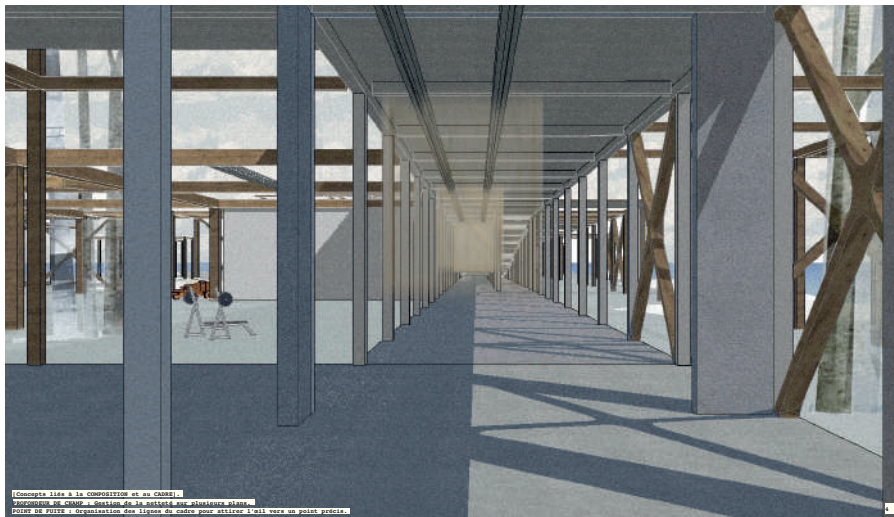
- | | |
|-------------------------------|--|
| 1- couverture en zinc | 8- étanchéité |
| 2- dalle sur plots | 9- rails du faux-plafond |
| 3- plot | 10- pièce d'appui ext. en bois massif |
| 4- isolant thermique | 11- boîtier en acier |
| 5- dalle béton | 12- plaque d'appui, support pour poteau en acier |
| 6- charnière pivot | 13- pilier en béton |
| 7- bardage amovible sur rails | |

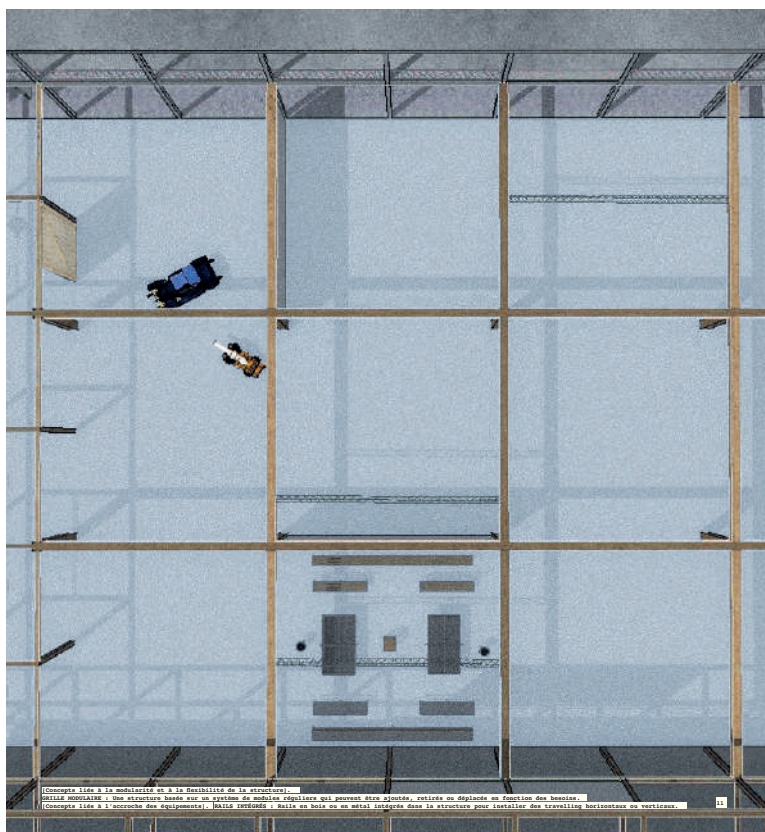
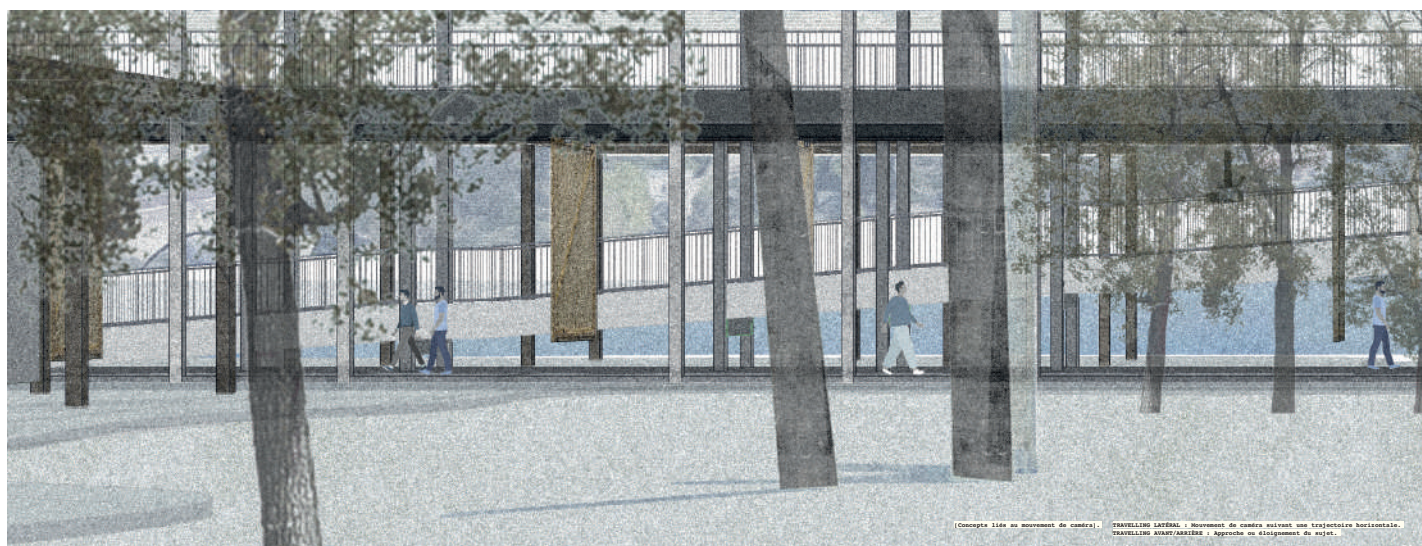
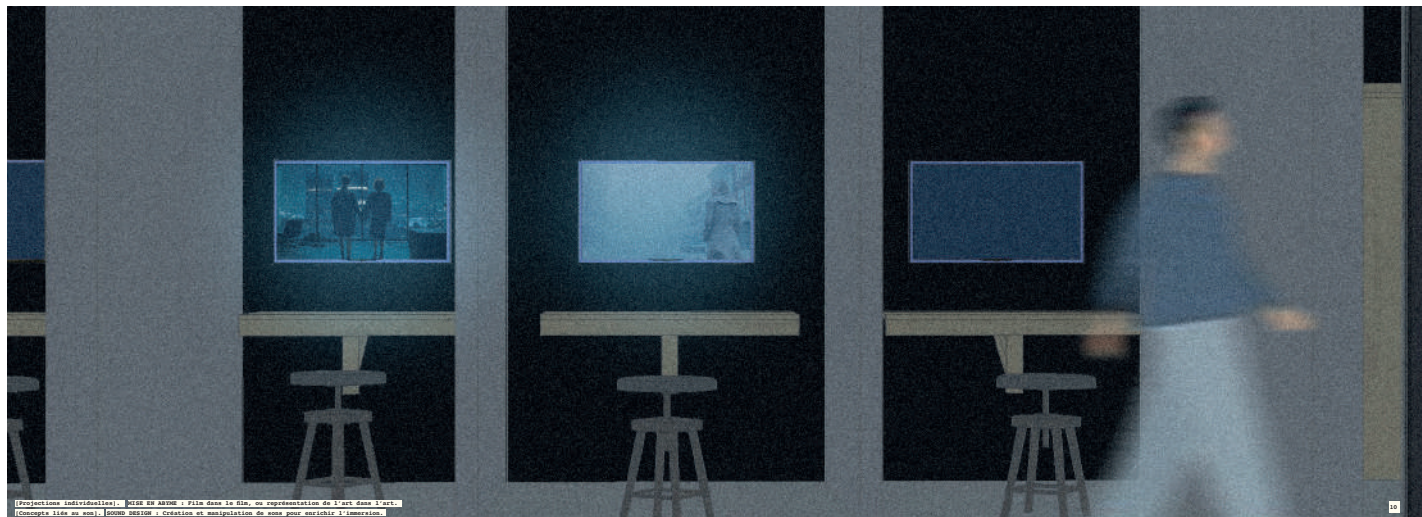


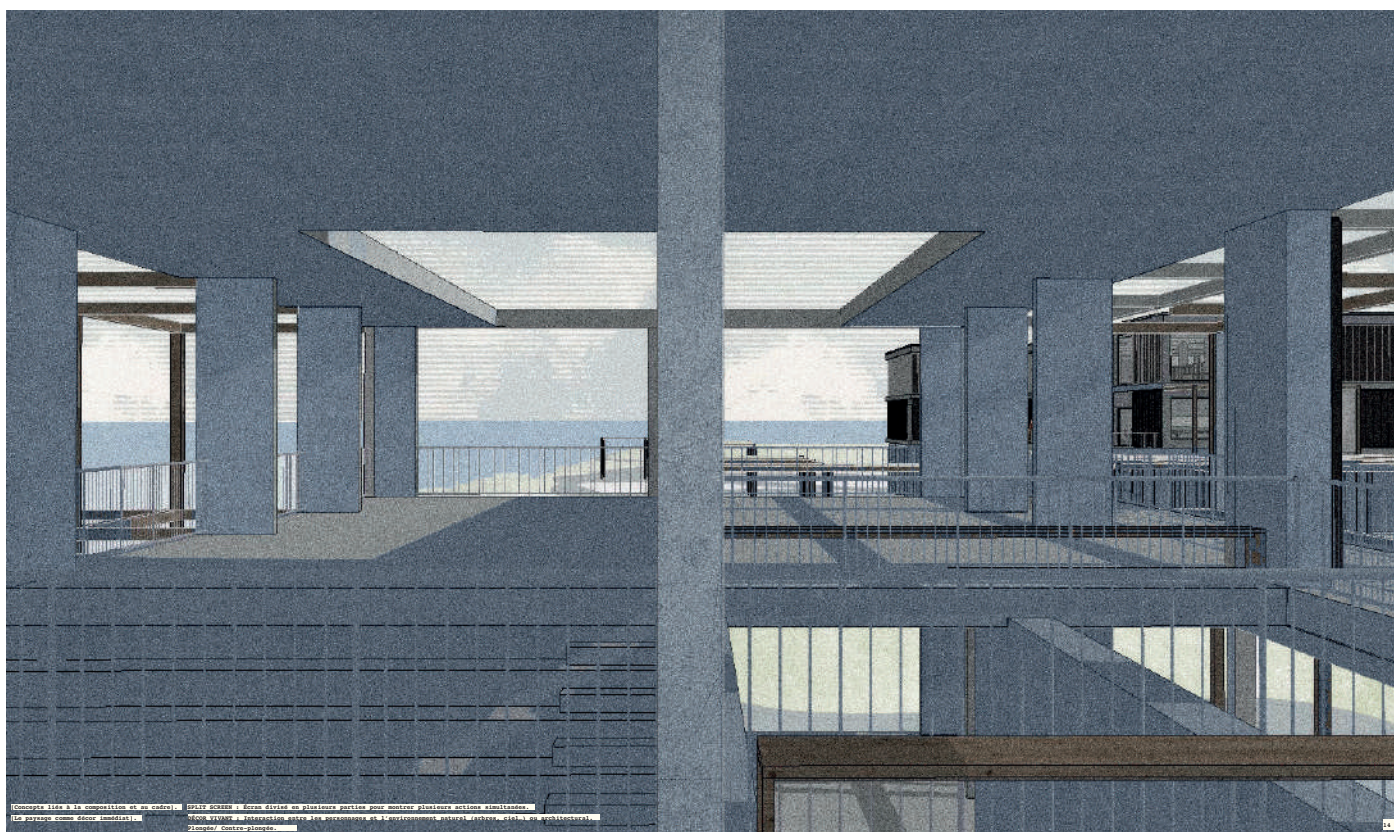
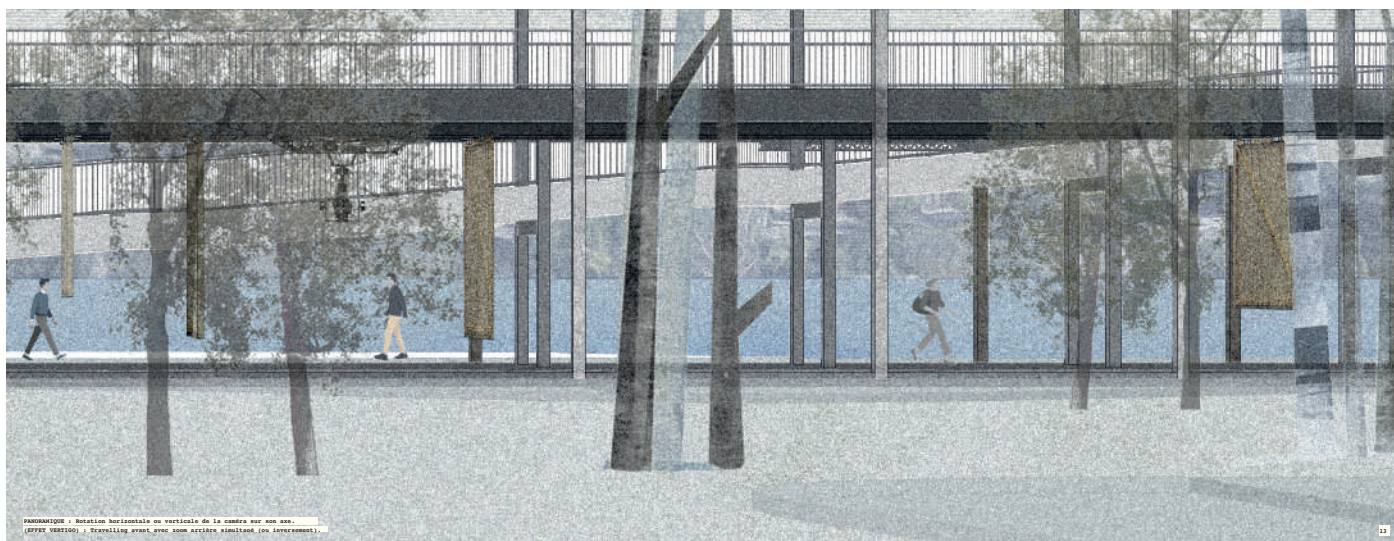














**CINÉ-ISLE,
Paysage(s) du cinéma.**



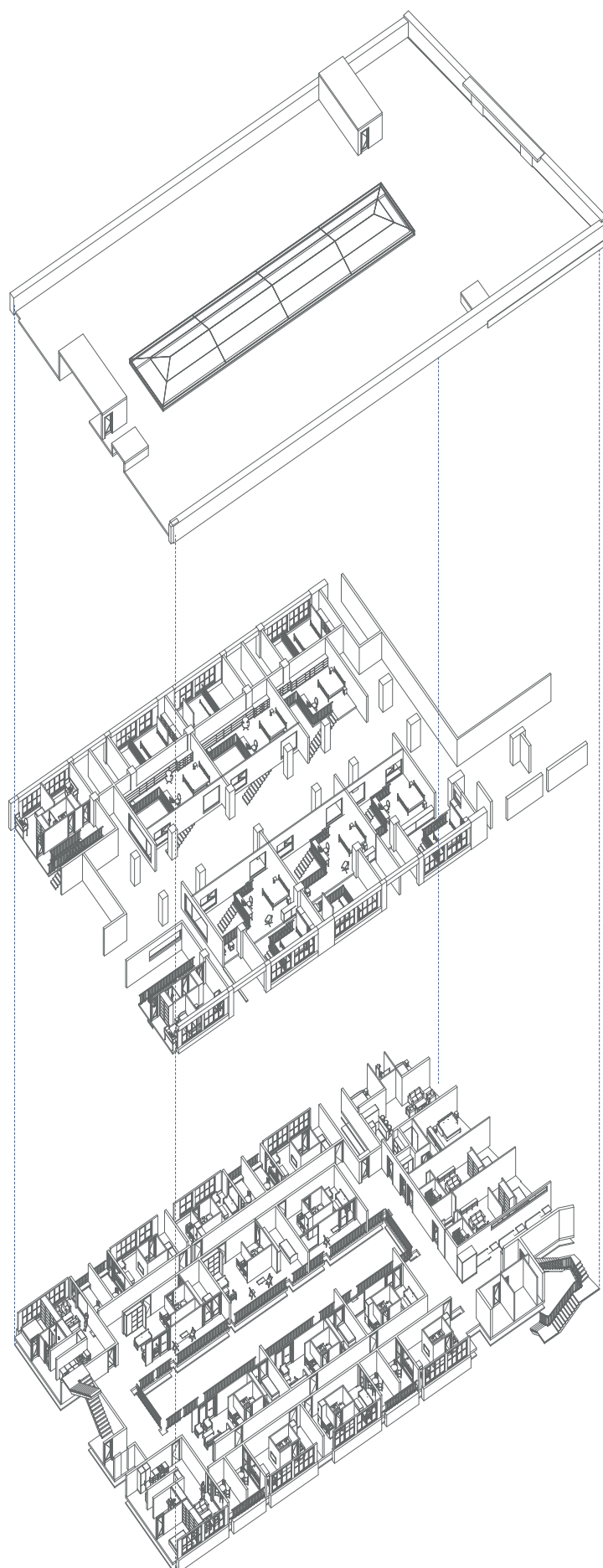


Projet en partenariat avec Archipel Habitat et l'école nationale supérieure d'architecture de Bretagne, Rennes .

Le TRANSFO - poste de transformation électrique dit «Nation 1», PARIS 11.

Reconversion du poste en un bâtiment public à des activités productives au rdc et avec du logement aux étages supérieurs.

La Traversée de l'Îlot est une stratégie urbaine innovante visant à réintroduire la production au sein du tissu urbain en transformant les rez-de-jardin en espaces d'activités productives, dynamisant ainsi la vie locale et améliorant le quotidien des habitants. Ce projet repose sur une gestion optimisée des flux, adaptée aux différents profils d'utilisateurs (travailleurs, résidents, public) et à l'accessibilité des infrastructures.



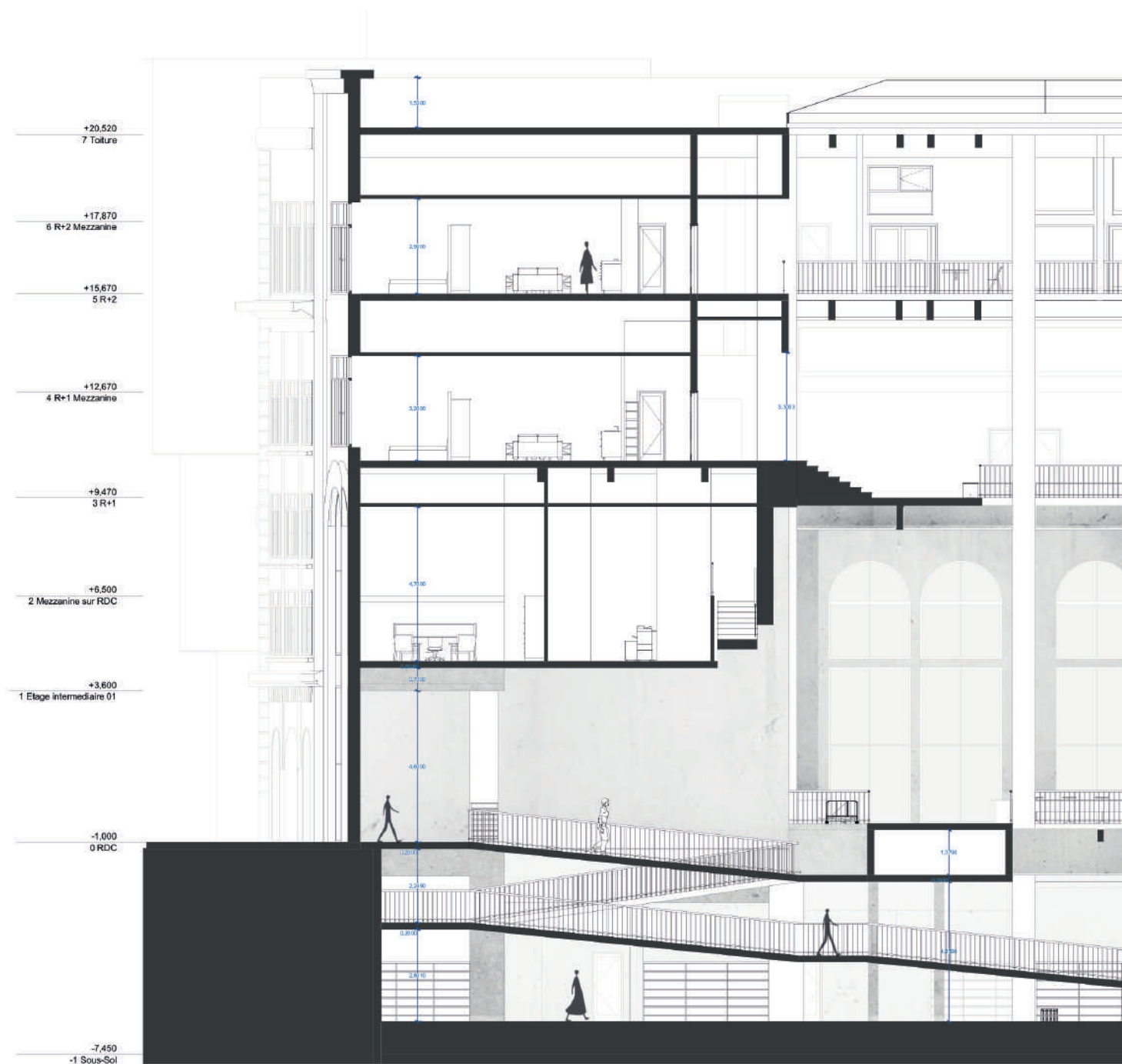
L'organisation spatiale exploite les atouts existants, notamment la hauteur sous plafond et la triple orientation, tout en atténuant les contraintes comme le vis-à-vis.

Un cycle d'activités productives en circuit court intègre la formation, la fabrication et l'interaction avec le public, articulé entre le sous-sol (ateliers et prototypage) et le rez-de-chaussée (fabrication).

En 2050, cette dynamique productive sera pleinement intégrée à la ville, avec des logements flexibles, aux étages supérieurs.

Une matérialité marquant clairement le socle productif du bâtiment.

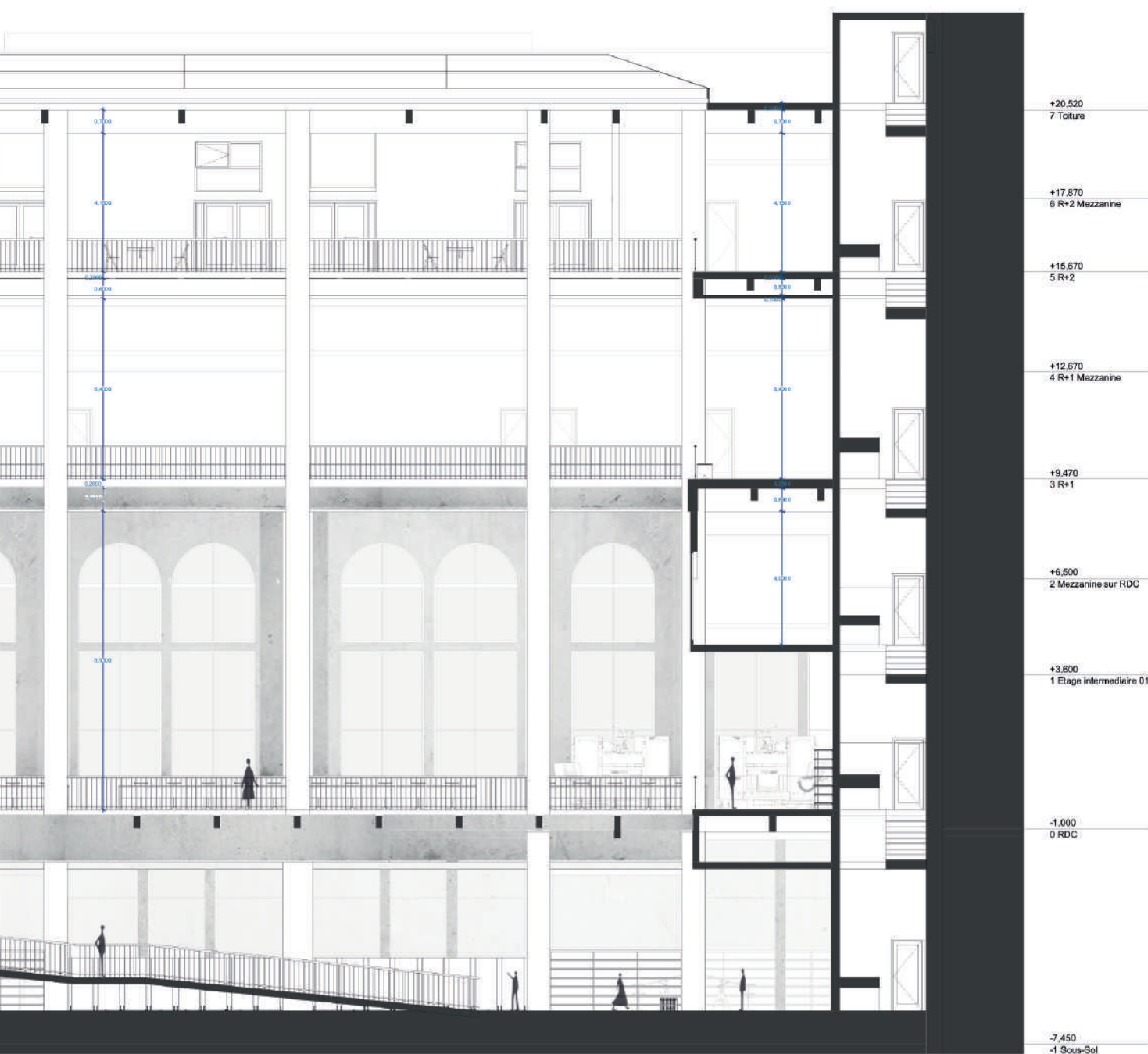
Pensé pour une urbanité plus mixte et accessible, ce projet redéfinit les usages de l'îlot, favorisant une ville résiliente et adaptable aux enjeux futurs.

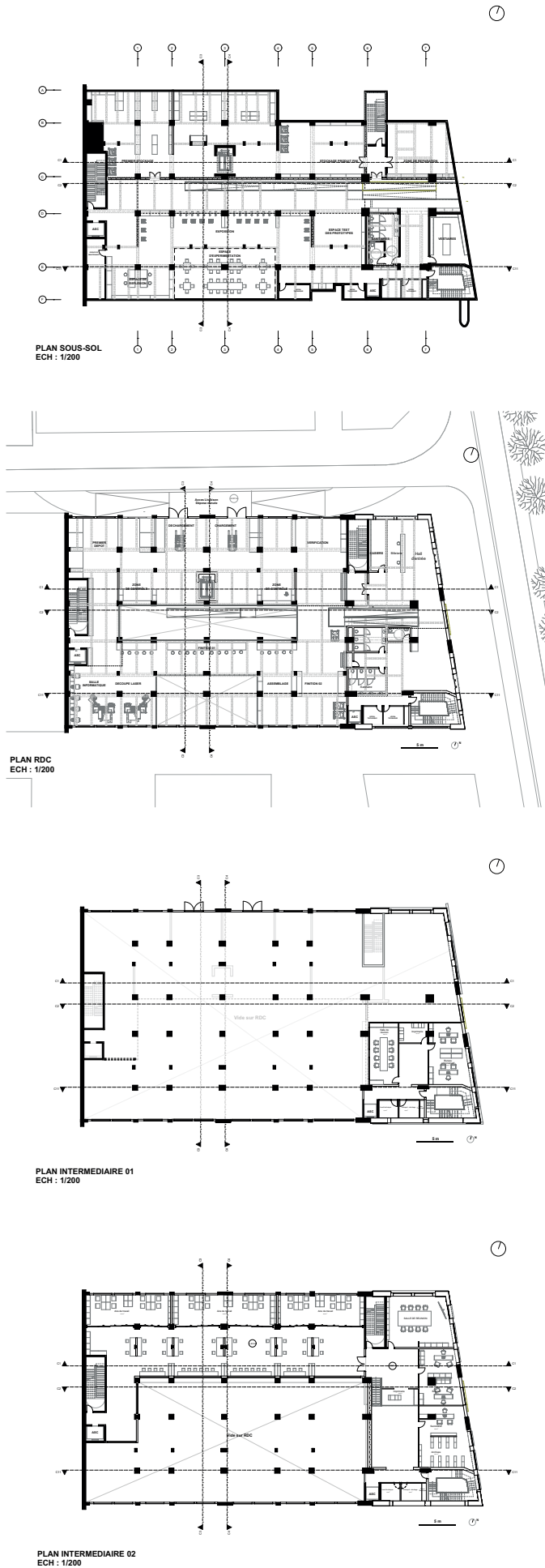


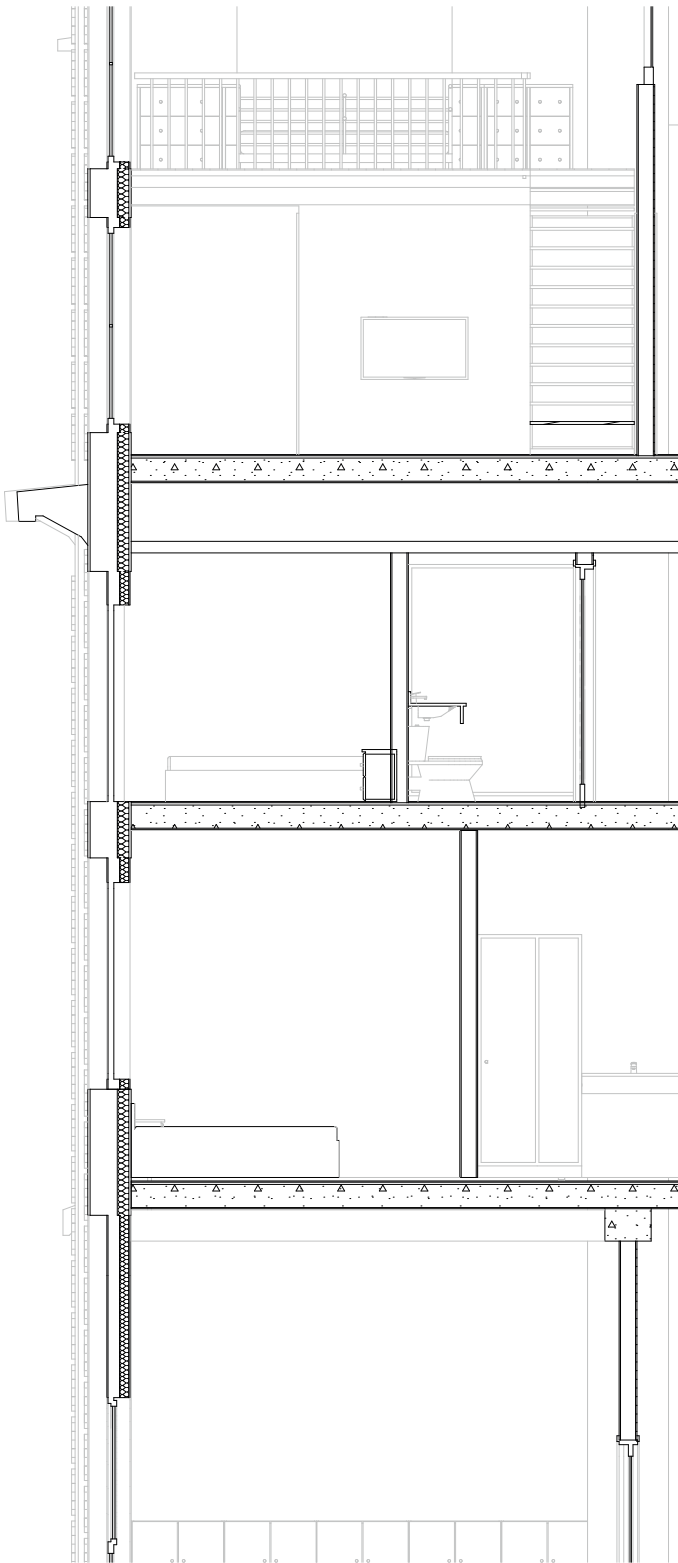
Coupe C2



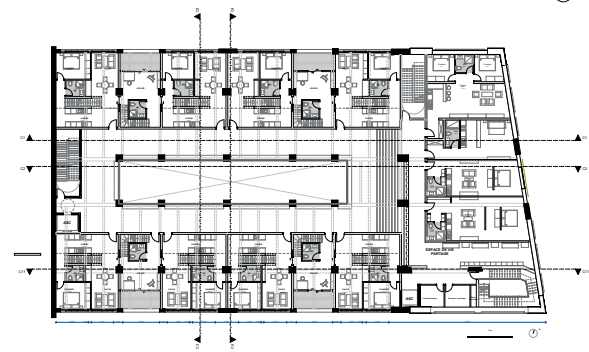
Façade nord



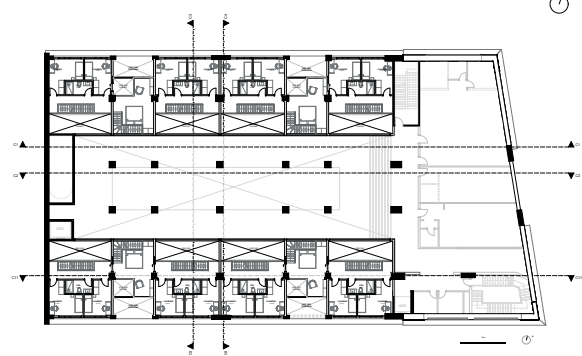




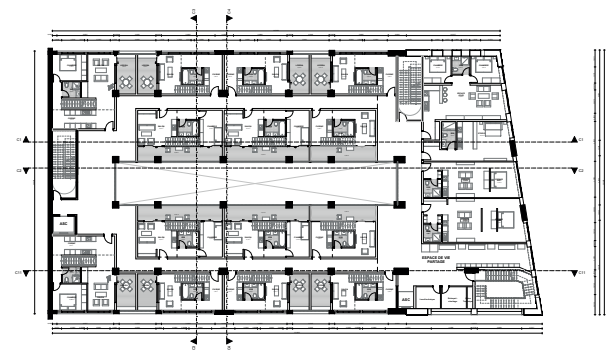
Détail technique



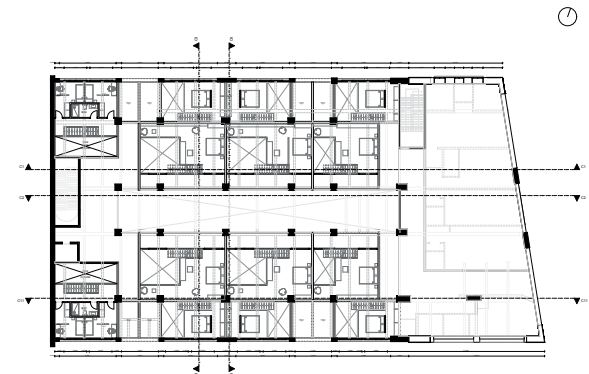
PLAN R+1
ECH : 1/200



PLAN R+1 MEZZANINE
ECH : 1/200



PLAN R+2
ECH : 1/200



PLAN R+2 MEZZANINE
ECH : 1/200







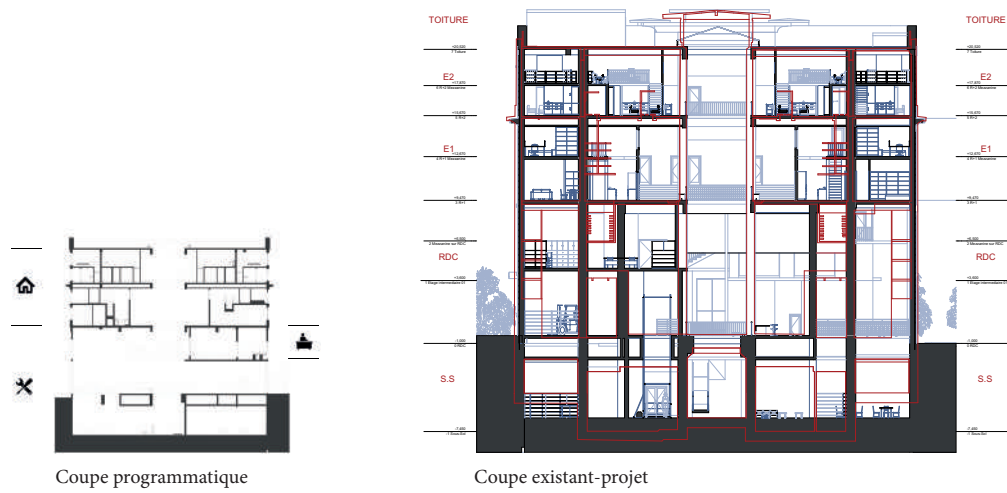
Vue sur le vide central

Face aux défis environnementaux, économiques et sociaux, l'urbanisme contemporain doit repenser la manière dont les espaces urbains sont conçus et utilisés. Loin d'une séparation stricte entre zones résidentielles, commerciales et industrielles, la ville de demain doit favoriser la mixité des fonctions et encourager des dynamiques locales plus inclusives et résilientes.

Dans cette perspective, La Traversée de l'Îlot s'inscrit dans une démarche innovante en réintroduisant la production au cœur du tissu urbain. En exploitant les rez-de-jardin comme espaces d'activités productives, le projet vise à redynamiser l'îlot, en renforçant les interactions entre habitants, travailleurs et visiteurs. Cette stratégie repose sur une gestion optimisée des flux et une adaptation fine aux usages, garantissant une accessibilité fluide et une intégration harmonieuse des espaces de production dans l'environnement urbain existant.

L'organisation spatiale capitalise sur les atouts du site, notamment sa hauteur sous plafond et sa triple orientation, tout en répondant aux contraintes liées au vis-à-vis et à l'épaisseur du bâtiment. En intégrant un cycle de production en circuit court, où formation, fabrication et participation du public s'articulent entre sous-sol et rez-de-chaussée, le projet favorise une économie locale ancrée dans le quotidien des habitants.

À l'horizon 2050, La Traversée de l'Îlot ambitionne de redéfinir les usages urbains en créant des logements flexibles, des espaces productifs accessibles et des lieux de vie ouverts et adaptables. Ce modèle d'urbanisme propose ainsi une alternative durable et innovante, où la ville devient un véritable écosystème fonctionnel et dynamique, en phase avec les enjeux sociétaux et environnementaux du futur.



Coupe programmatique

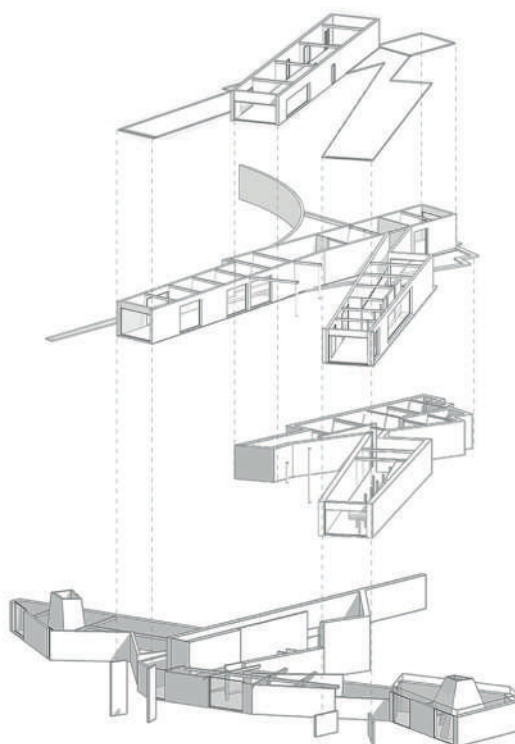
Coupe existant-projet



Coupe C3

THE OCEAN MEMORIAL

Le musée du D-day



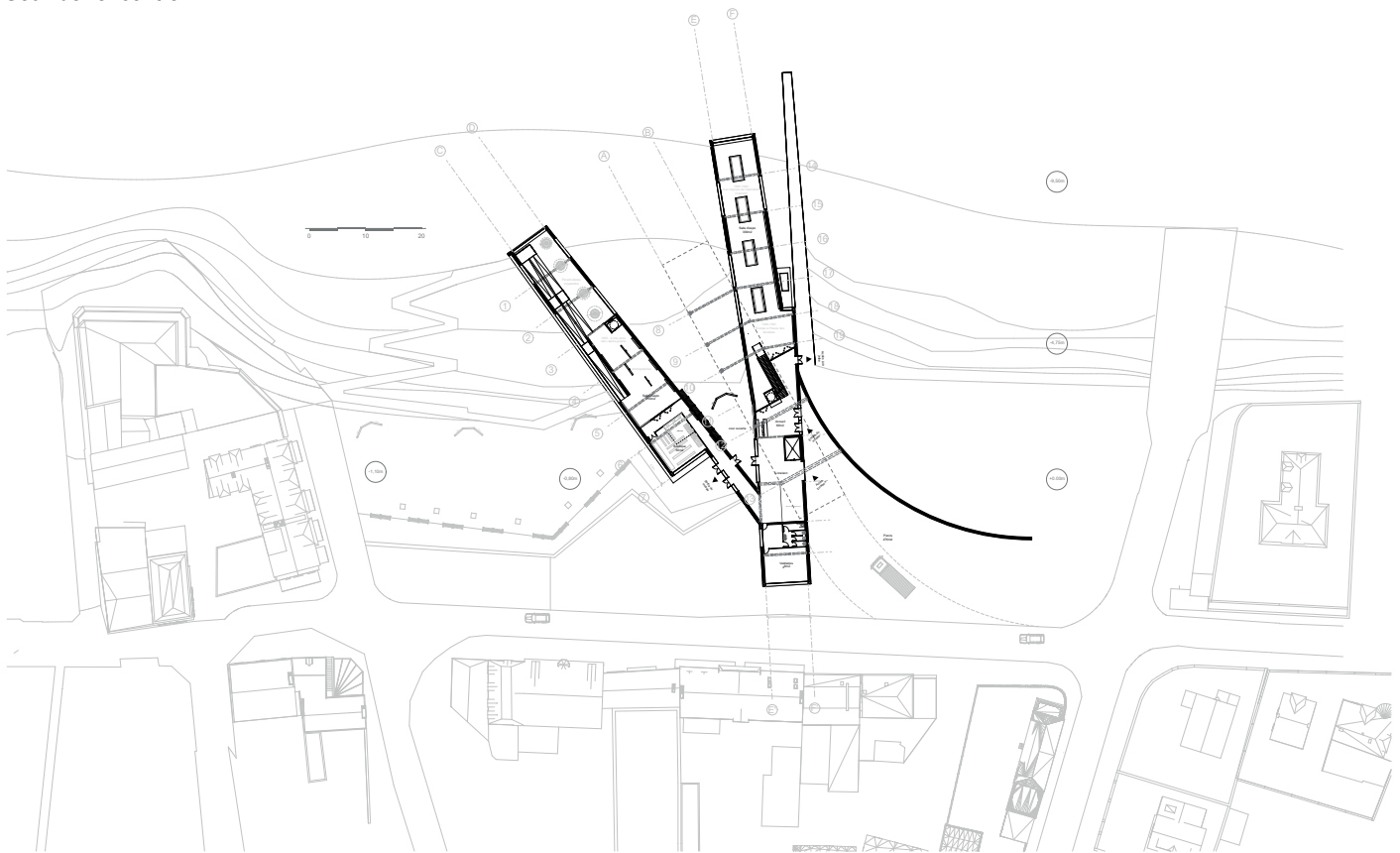
À travers les années, le musée du D-day à Arromanches-les-Bains suscitent un trop grand intérêt pour la capacité de visite prévu initialement. Par conséquent, le bâtiment doit être reconsidéré face à cette massive clientèle.

Nous voyons là une occasion pour redonner sens à ce projet. En le considérant dans l'entière de son processus de conception, nous avons décidé d'offrir aux habitants du village côtier un bâtiment marqué par son intégration au site au profit de ses usagers quotidiens.

D'après notre analyse, le village côtier manque d'espace public. C'est pourquoi nous avons pris la liberté d'offrir une partie du musée (placée hors-douane) en la dédiant comme espace de rencontre pour la ville.

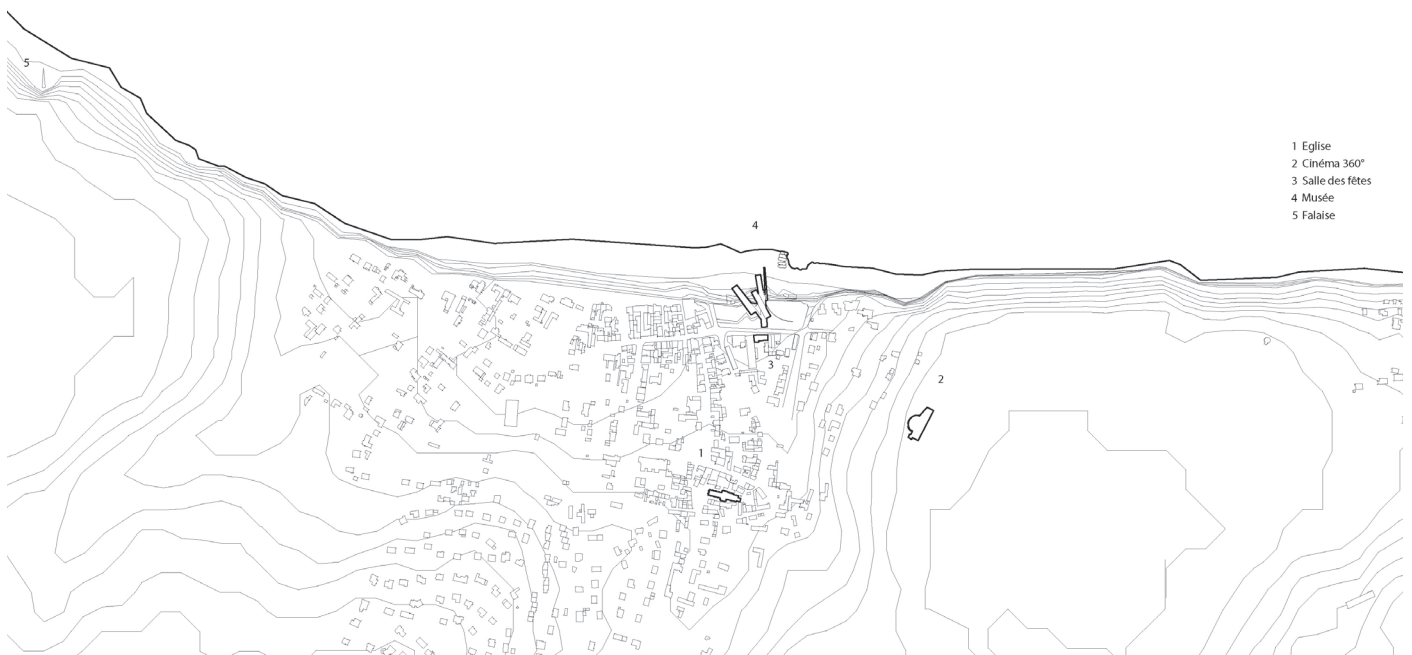
Trois places ont été pré-définies. À l'est, la courbure de la paroi isole l'utilisateur du reste de la ville et le place entre mer et histoire du lieu. On trouve également une jetée qui permet d'aller à la rencontre des vestiges et d'aller au bout de cette expérience immersive. Le parvis est dédié à l'accueil du musée. Happé par sa forme, on y trouve des affiches qui invitent le visiteur à découvrir d'autres aspects de la ville (cinéma 360°, salle des fêtes...). Dans le musée, une cour intérieure est également accessible librement. Elle possède une grande longue vue, observatoire du passé. Enfin, on trouve à l'ouest, une dernière place. Constituée d'assises multiples, d'installations de cadrage de vue, d'éléments d'expositions, cette place s'ouvre sur la mer et la ville.

Une architecture vecteur d'une re-dynamisation territoriale.
Seuil de rencontre.



plan rdc.

Intégration paysagère.
Dynamiser le territoire.



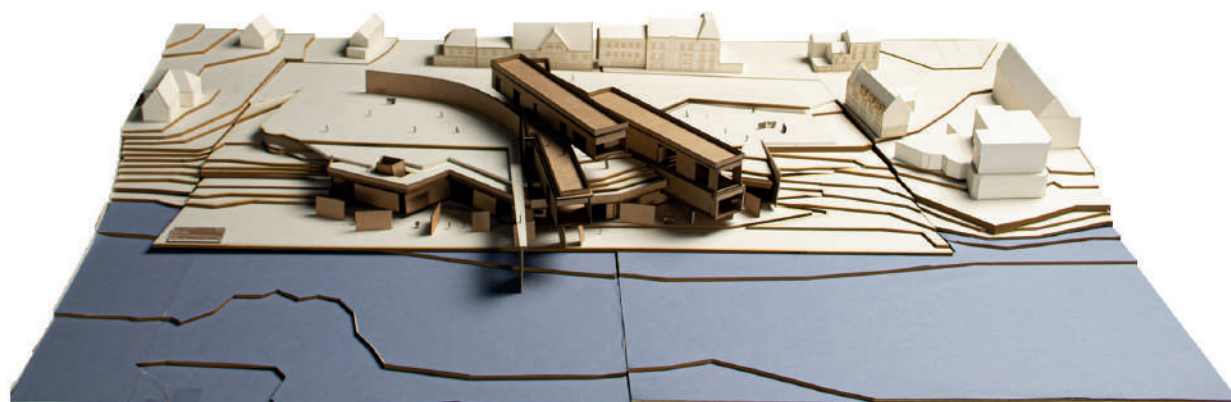
plan de situation.

THE OCEAN MEMORIAL

| Musée du D-day

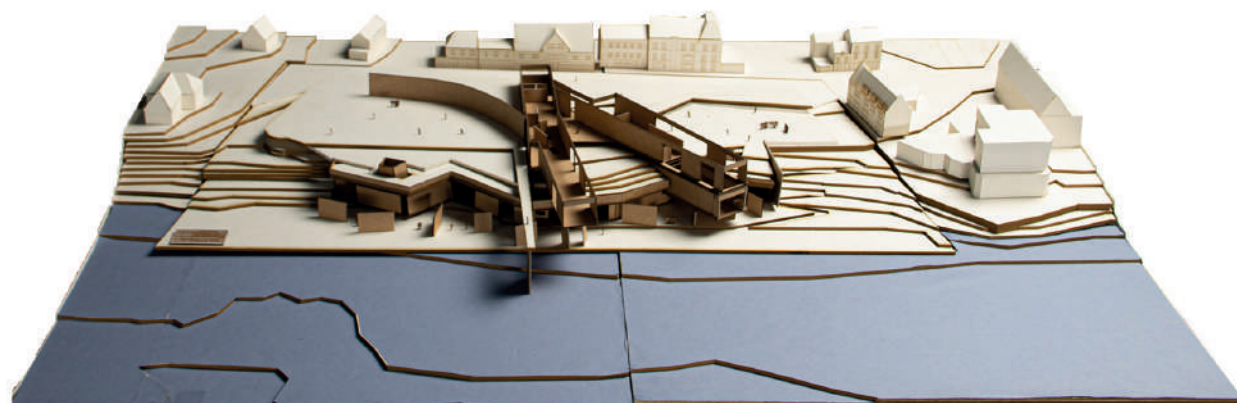
Le musée du D-day

1.



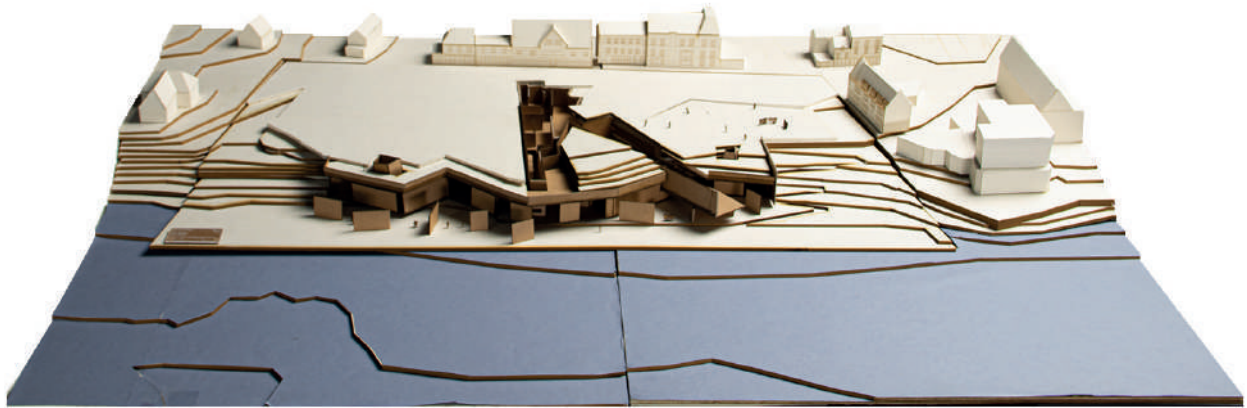
projet finit.

2.



rdc et place publique.

3.



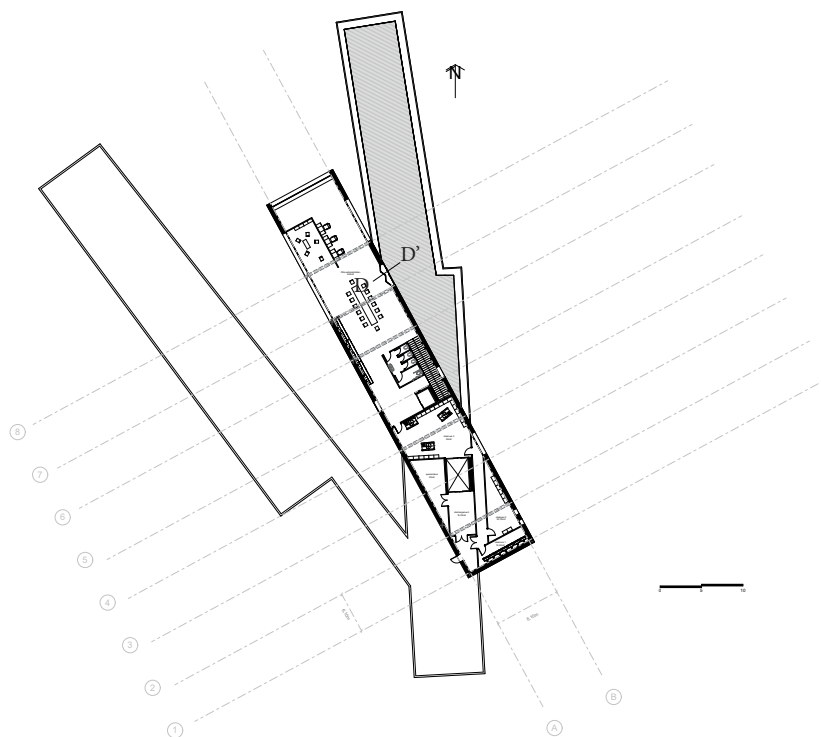
r-1 et semi-enterré.

4.

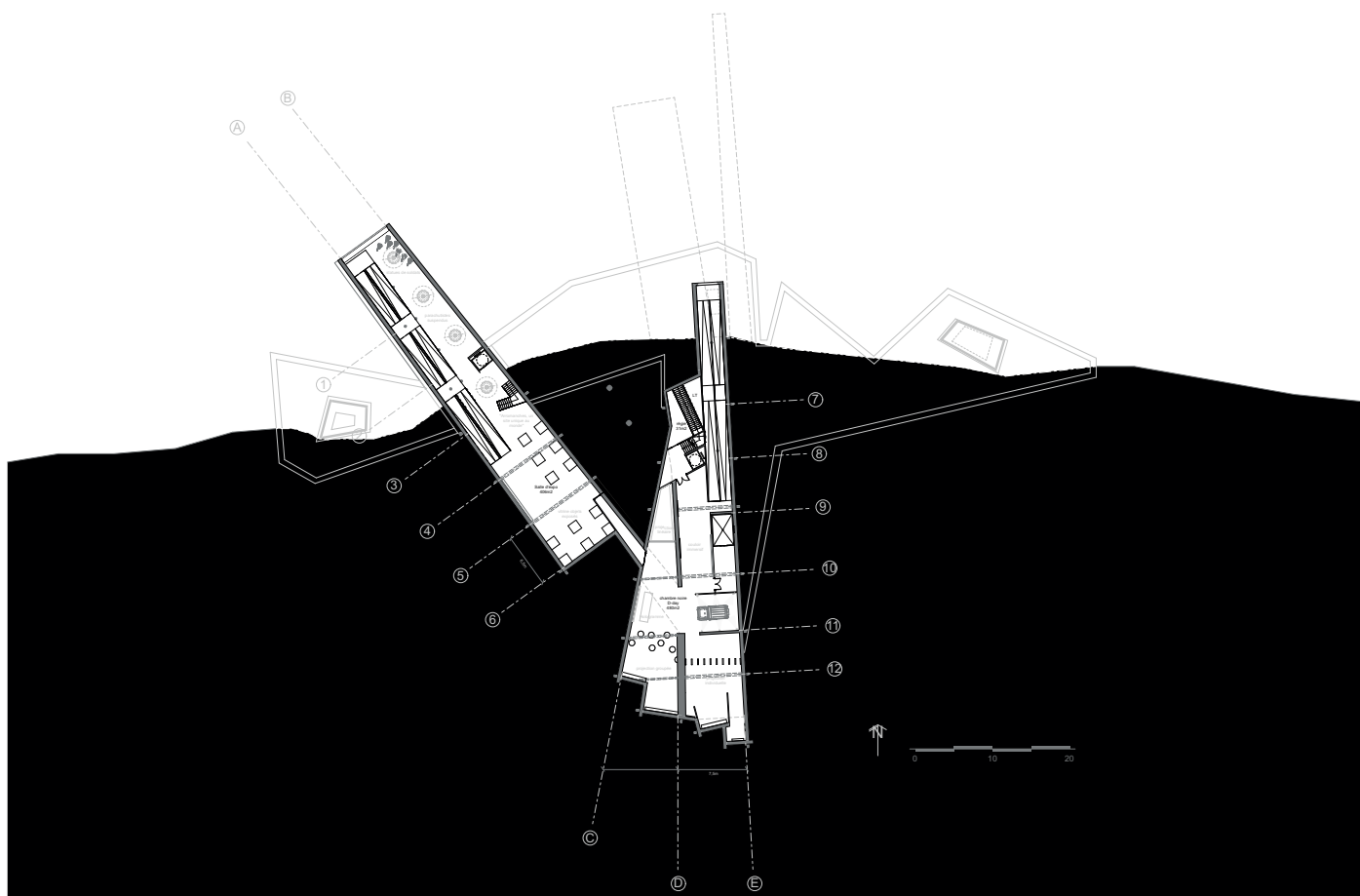


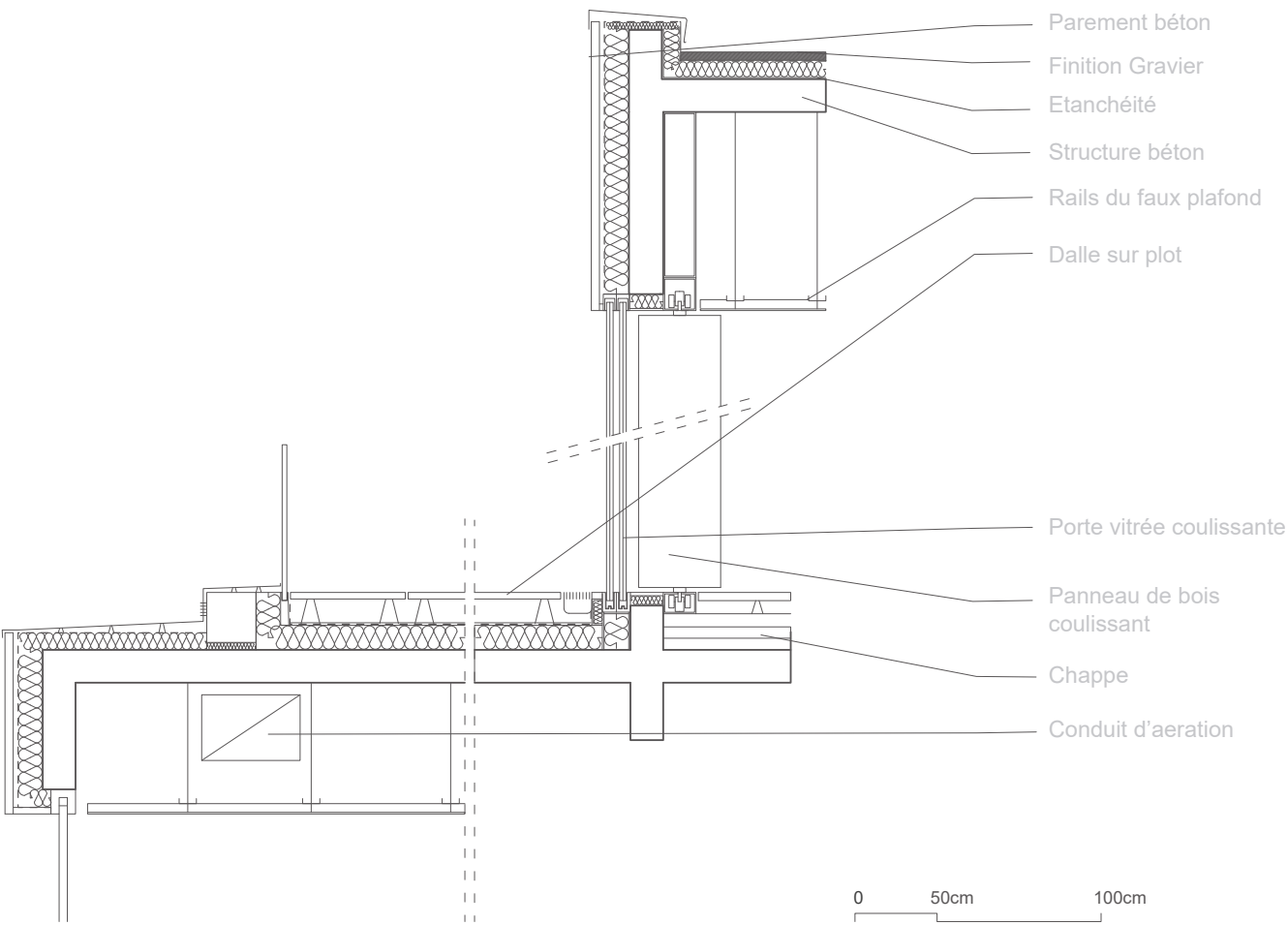
r-2, rapport au littoral.

Le musée du D-day

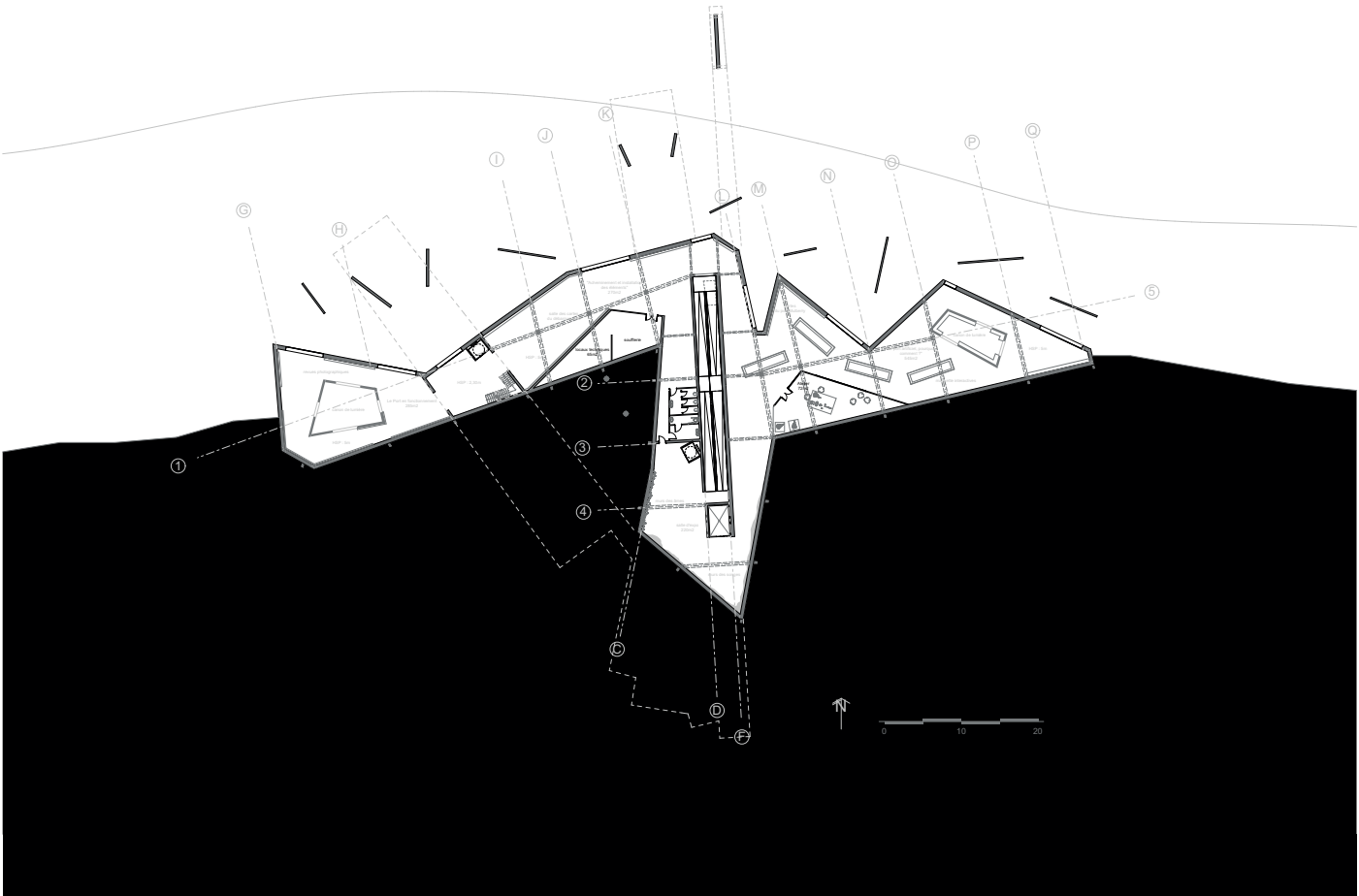


Plan r+1.





DD' : détail sur un venteau qui donne sur la terrasse.

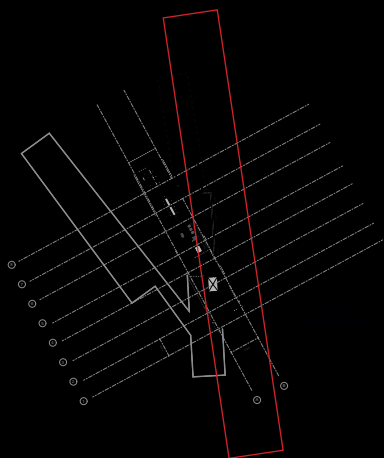


Plan r-2.

THE OCEAN MEMORIAL

Le musée du D-day

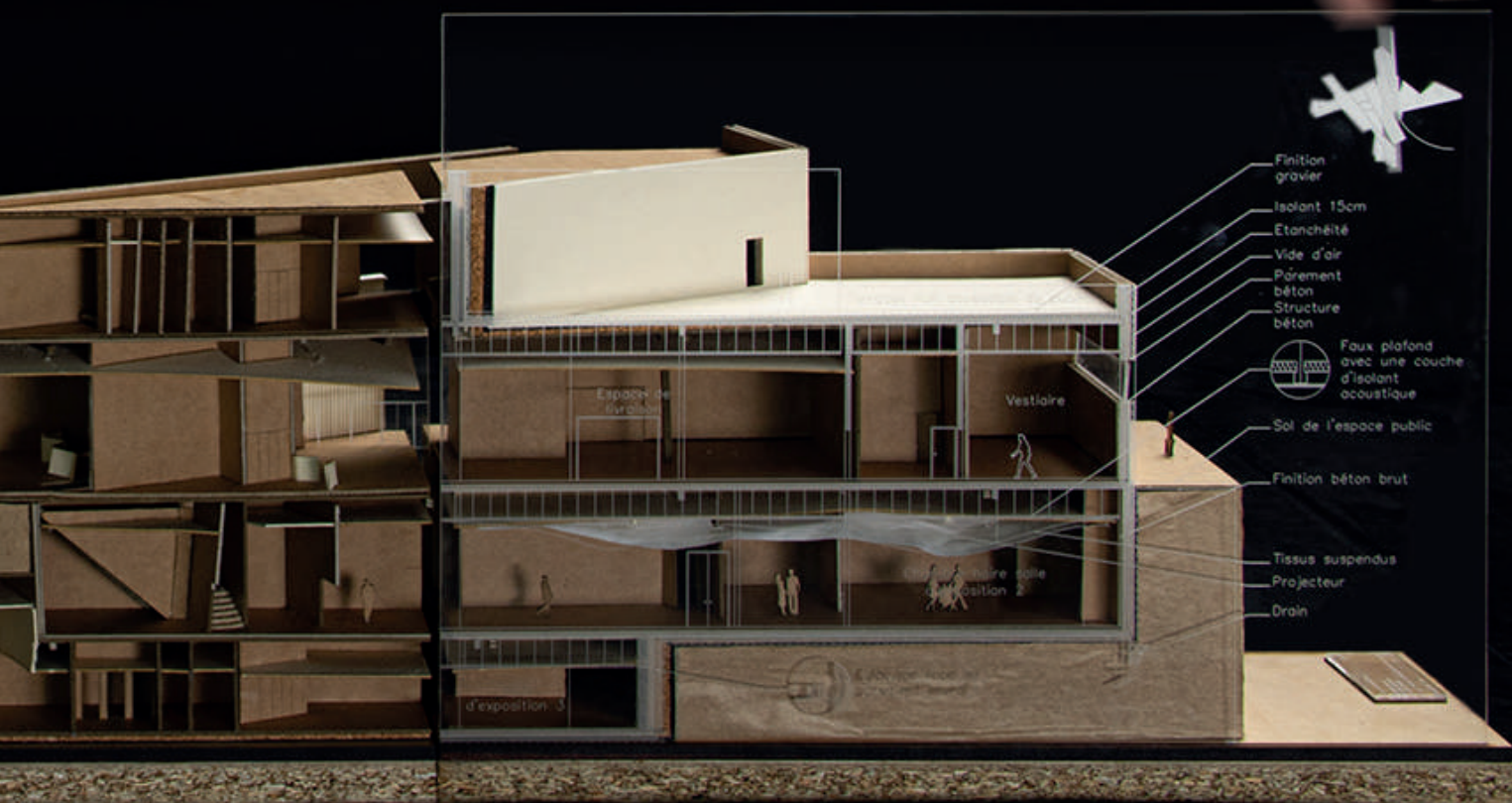
| Musée du D-day



Maquette (coupée) détail

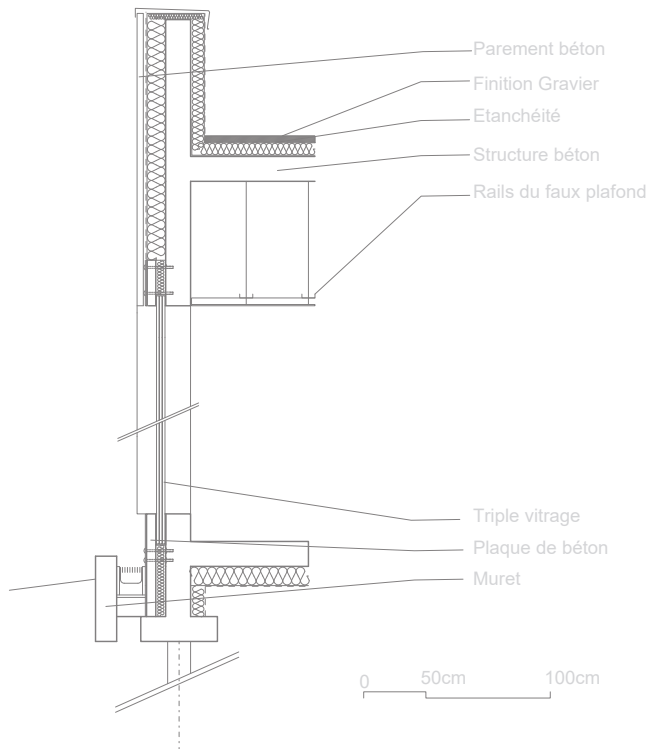
1:100



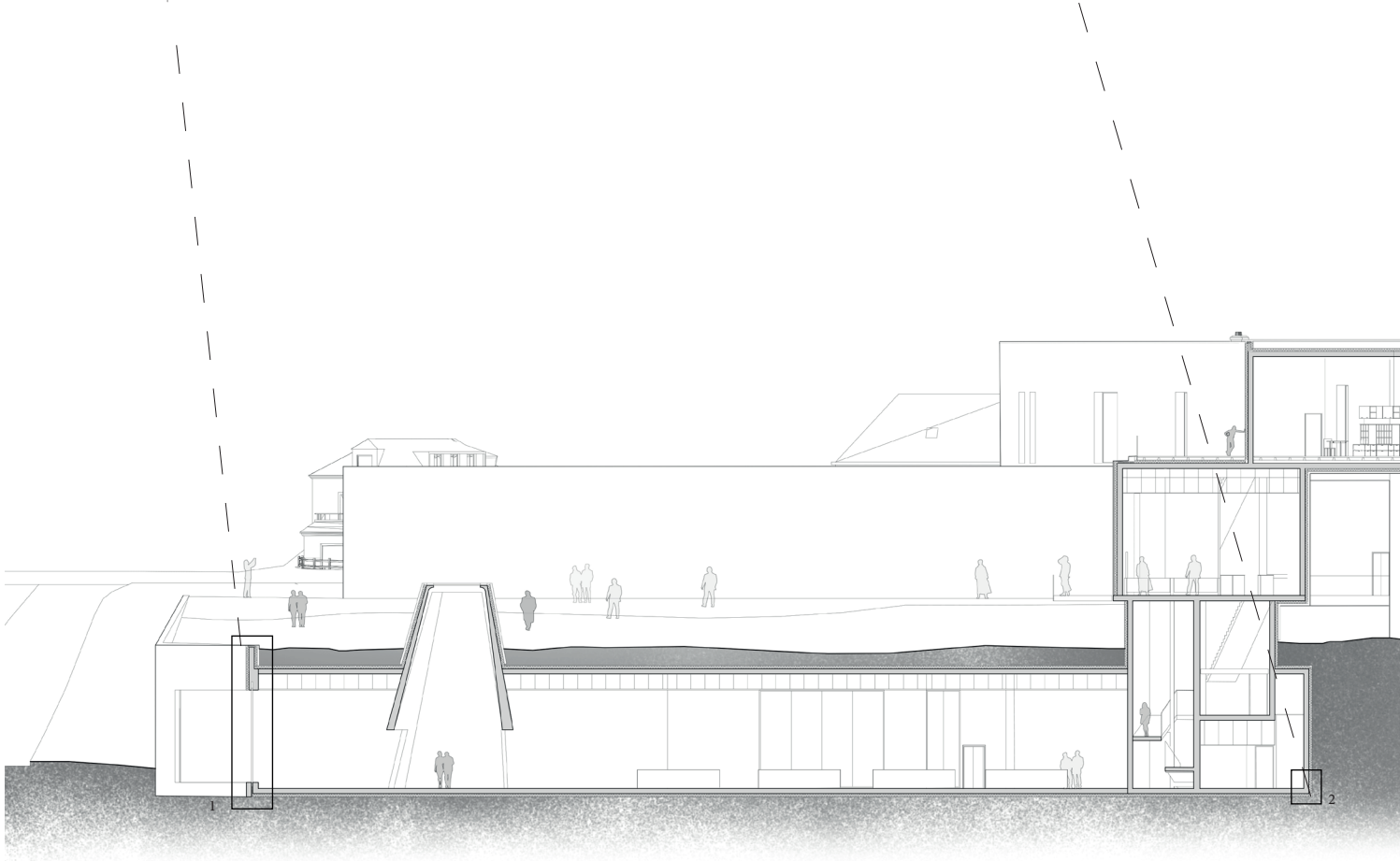
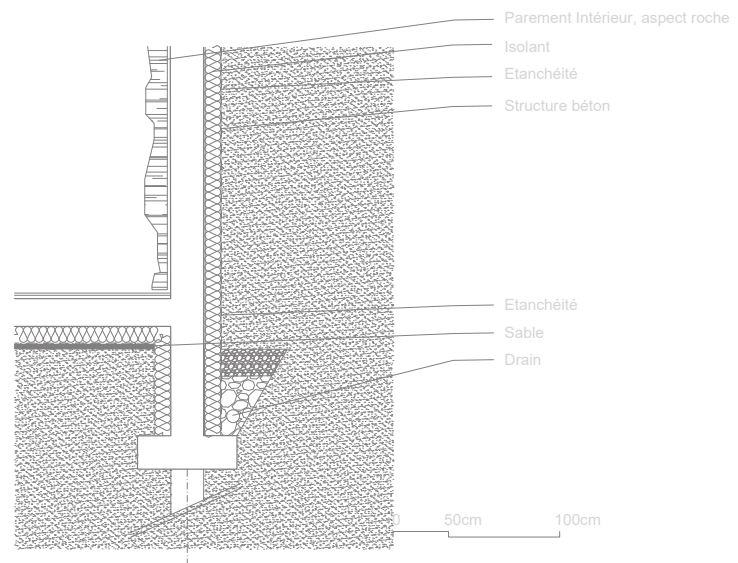


Le musée du D-day

1. détail sur vitrage du r-2.

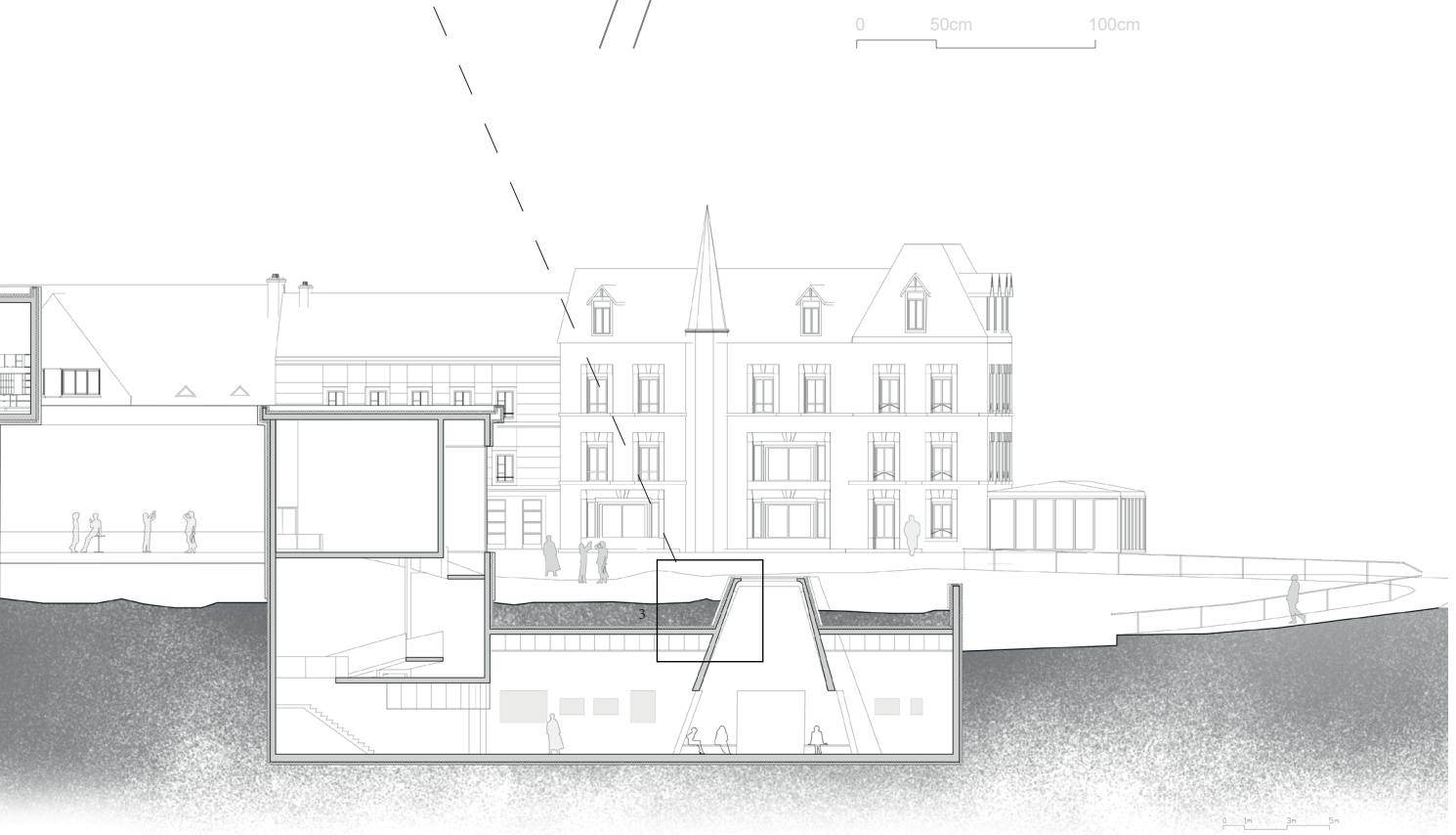
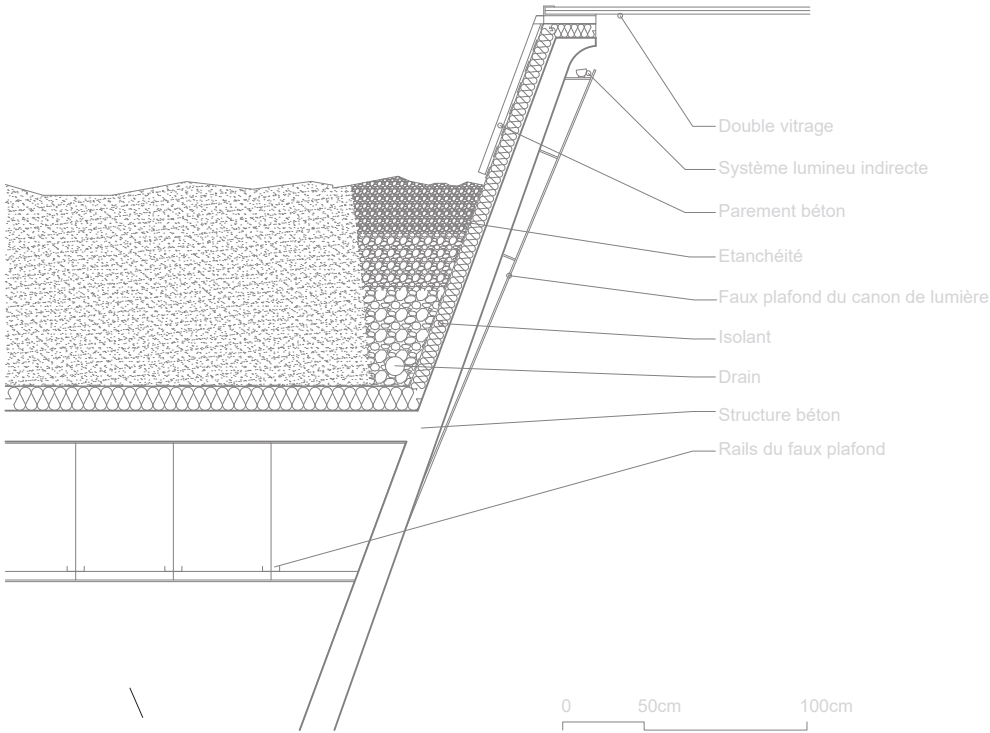


2. détail sur fondation au r-2.





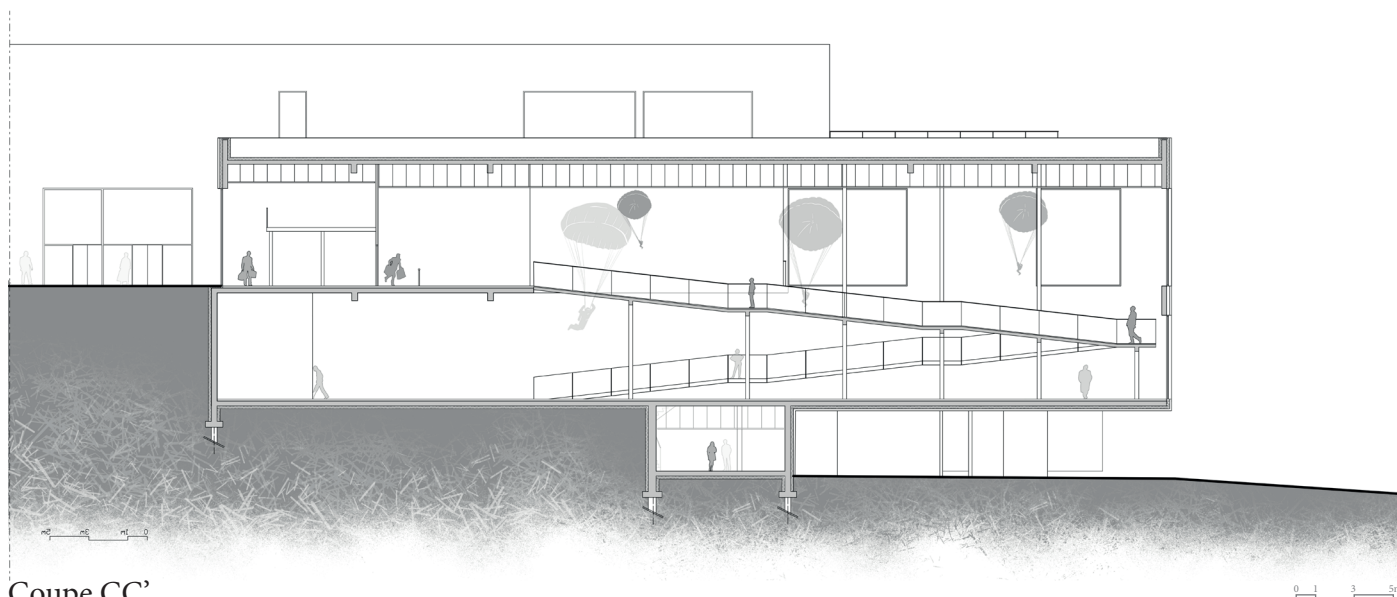
3. détail sur un canon de lumière.



THE OCEAN MEMORIAL

| Musée du D-day

Le musée du D-day



Coupe CC'



stratification du temps, scénographie chronologique.

rdc : accueil, vestiaires, noyau techniques, livraison, accès cour intérieur, accès jetée, accès r+1(administration). **1940-1941, l'Europe à l'heure des ténèbres** (carte). **1942-1944, aux origines de l'opération Overlord** (maquettes sur tables).

r-1 : **chambre noire, D-Day** (projection lumineuse, écran interactif...). Régie, locaux techniques, Jeep, accès rampe vers le r-2.

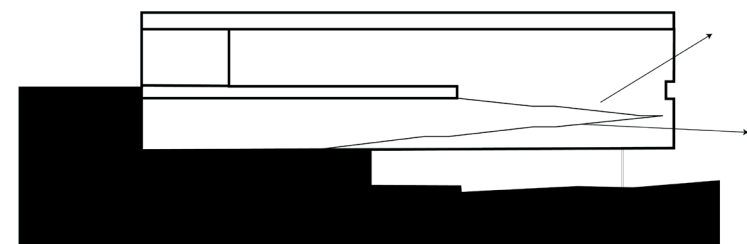
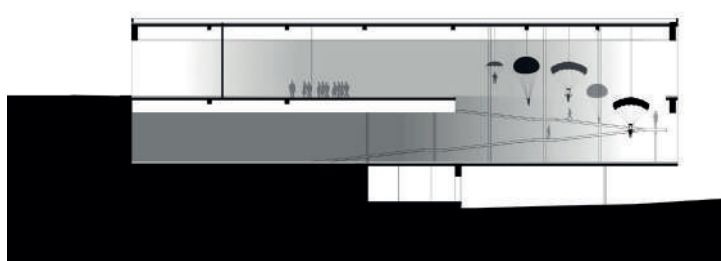
r-2 : « **Le port artificiel, pourquoi, comment ?** », murs des âmes, murs des songes, maquettes interactives, carte du port Mulberry, canon de lumière, atelier.

« **Acheminement et installation des éléments** », salle des cartes du débarquements, soufflerie, locaux techniques.

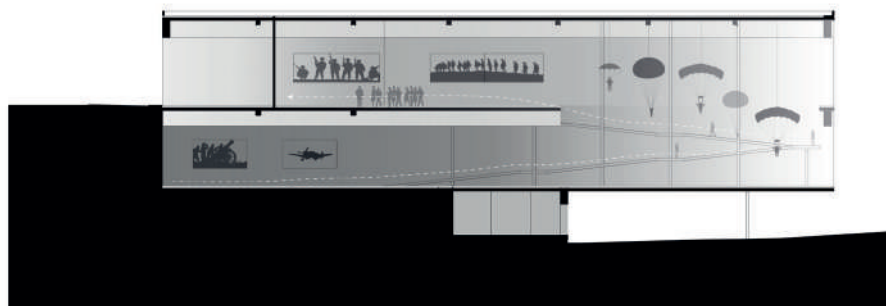
« **Le port en fonctionnement** », revues photographiques, canon de lumière.

r-1' : « **Arromanches, un site unique au monde** », status de soldats, parachutistes suspendus, vitrine d'objets exposés, accès rampe vers rdc (du passé au présent, de l'histoire à la mémoire, des vestiges au témoignage).

rdc' : **1950 à nos jours, vécu après guerre**, photographies, parachutistes suspendus, boutique, accès cour intérieur, sortie du musée.



Coupe CC'



Coupe CC'



La scénographie est chronologique. En parcourant différentes installations plus ou moins interactives, plus ou moins marquantes, le visiteur est amené à parcourir un ensemble de salles qui possède leur propre caractéristiques.

On commence par un aperçu des vestiges actuels grâce à la jetée. L'idée étant de sensibiliser les visiteurs avant même d'entreprendre la visite. Dans la première salle d'exposition, des maquettes interactives explique les origines de l'opération Overlord, tout en ayant un point de vue continu sur les vestiges.

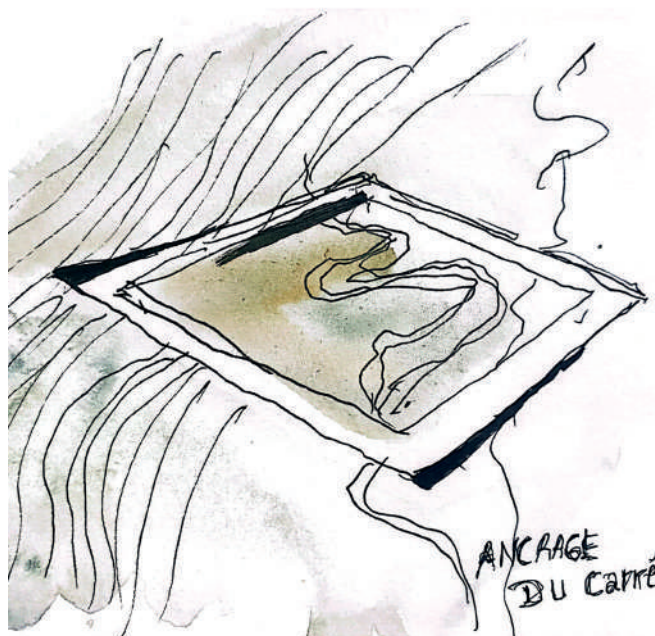
On entre ensuite en profondeur dans l'histoire. La chambre noire est une salle immersive où le D-Day est vécu de nouveau. Cette salle est la plus interactive, elle procure une expérience unique à l'image du cinéma 360°.

On continue de descendre pour se retrouver face à face avec les ruines. Deux canons de lumière permettent de viser le ciel. Ils créent un lien vertical avec les places du rez de chaussée et marque un temps de pause dans le parcours.

On remonte vers les témoignages des survivants. Dans une lumière de plus en plus abondante, les mémoires sont transmises aux futurs générations.



The squ'art (square+art)

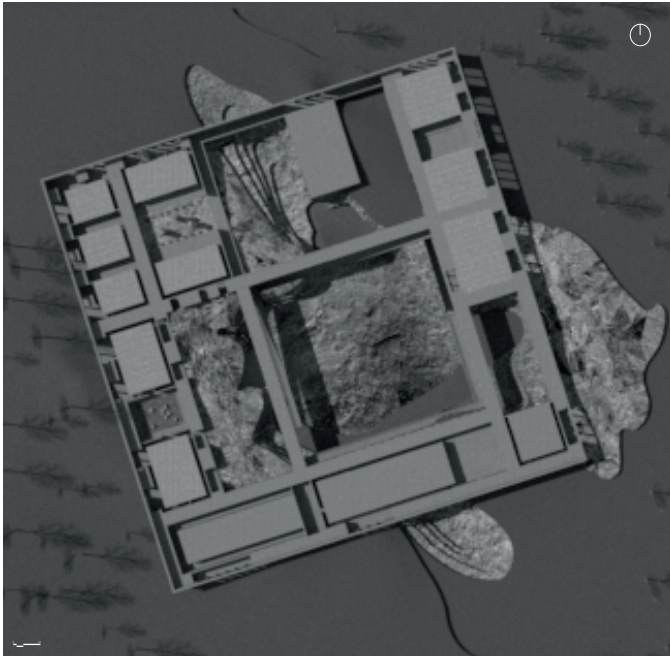


Croquis d'intention

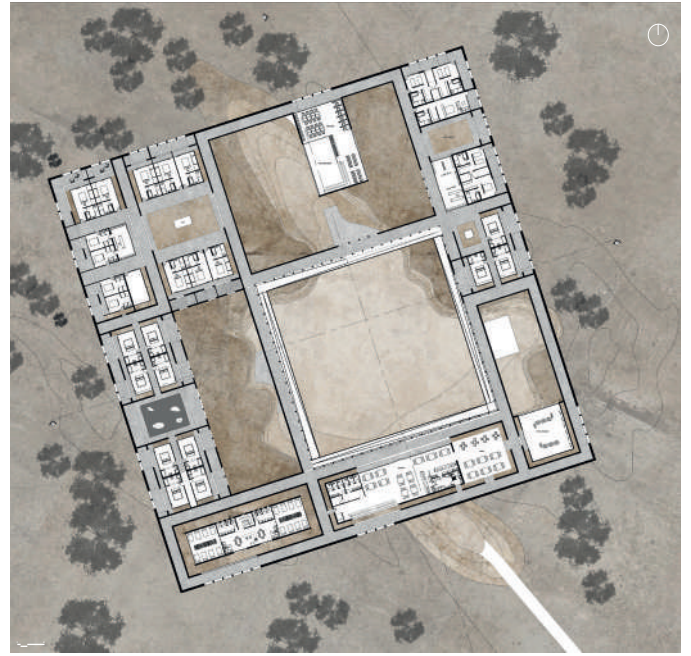
Proposition de projet au sein des carrières de Fontainebleau.

Construction d'un hôtel ayant «caractère d'exception».

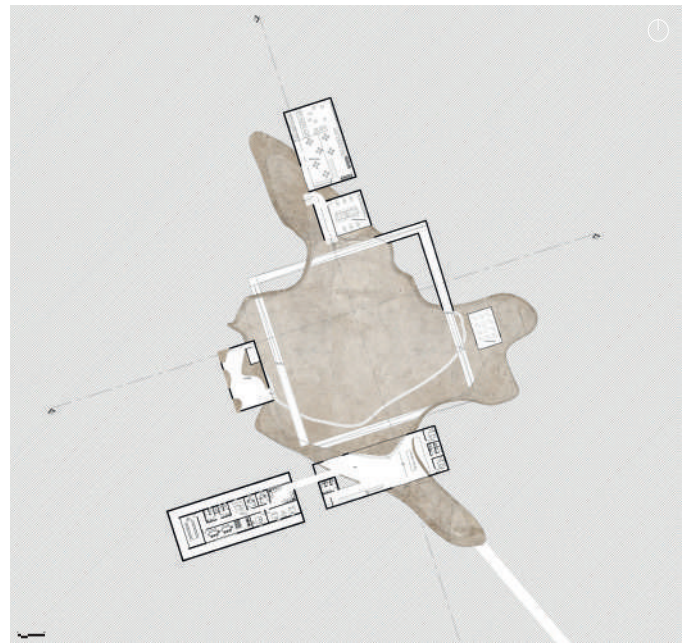
Au cœur des carrières de Fontainebleau, The Squ'Art s'impose comme un projet hôtelier d'exception, mêlant patrimoine, nature et art. En s'intégrant à la roche et en exploitant les volumes minéraux uniques du site, cet hôtel troglodytique propose une expérience immersive où architecture et environnement dialoguent harmonieusement. Conçu comme un espace hybride entre lieu de séjour et centre artistique, il tire parti de la richesse géologique des carrières tout en valorisant leur héritage historique. La lumière naturelle, la matière brute et la spatialité sculptée deviennent les éléments fondateurs d'un cadre apaisant et inspirant. The Squ'Art repense l'hospitalité en proposant un refuge insolite, où l'art de vivre se conjugue avec sobriété et respect du site, pour une immersion totale dans un paysage sculpté par le temps.



Plan masse

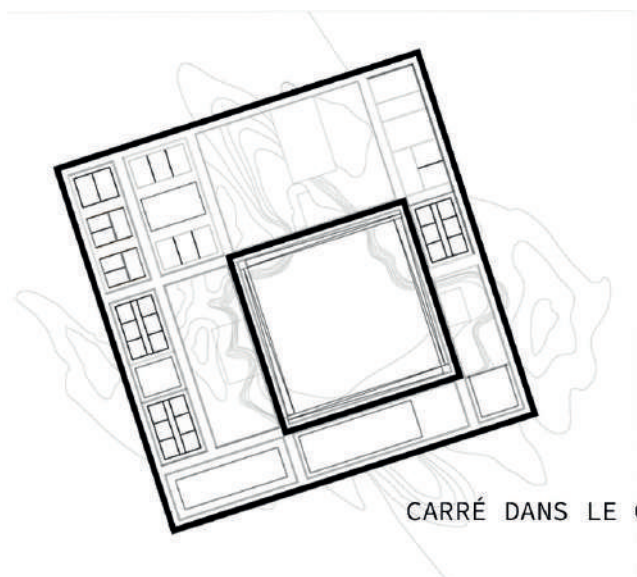


Plan étage

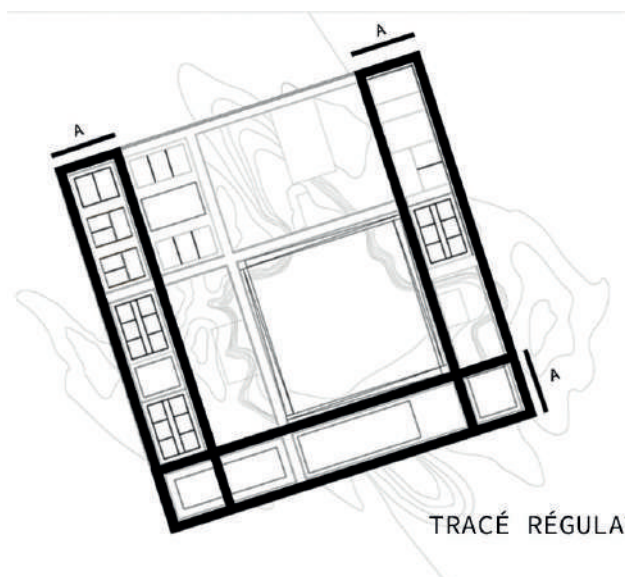


Plan rdc

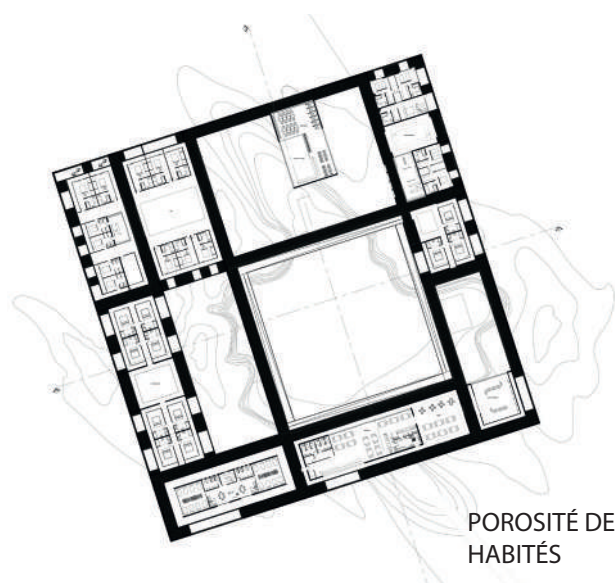




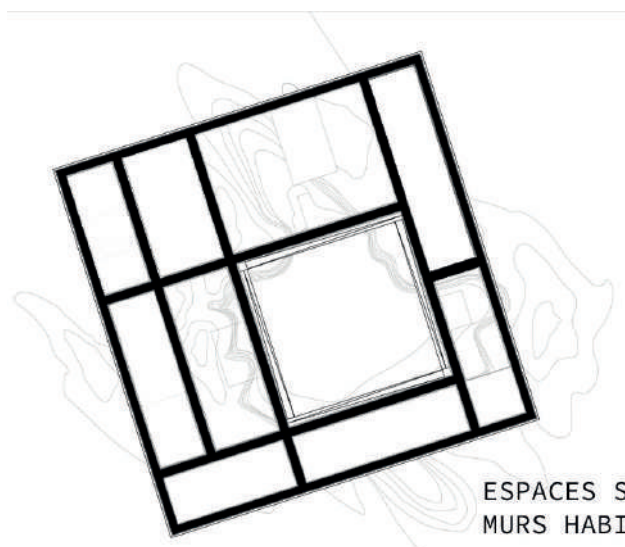
CARRÉ DANS LE CARRÉ



TRACÉ RÉGULATEUR



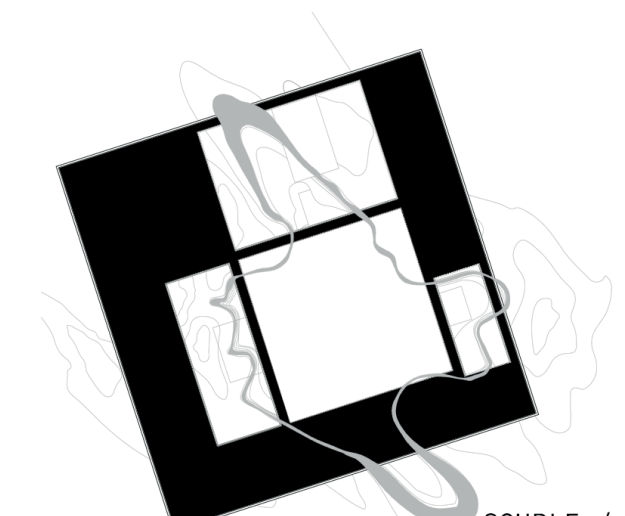
POROSITÉ DES MURS HABITÉS



ESPACES SERVANTS MURS HABITÉS

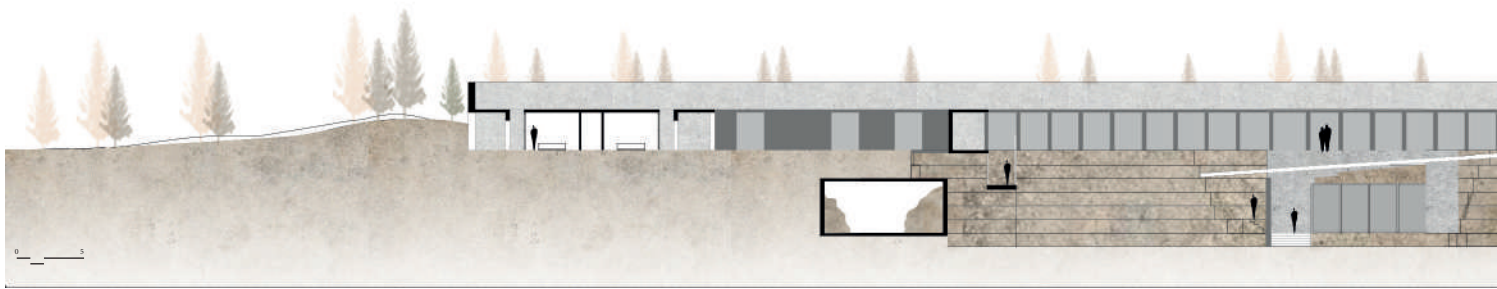


HIERARCHIE DES ESPACES

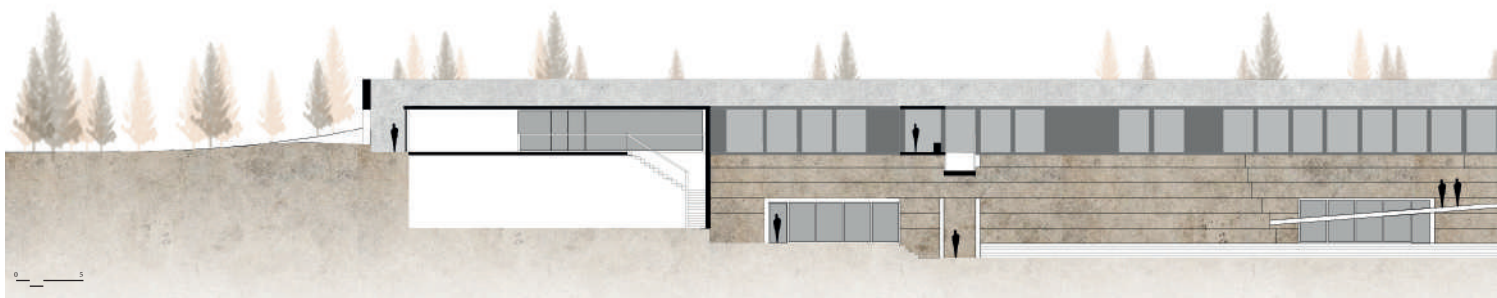


SOUPLE / DURE

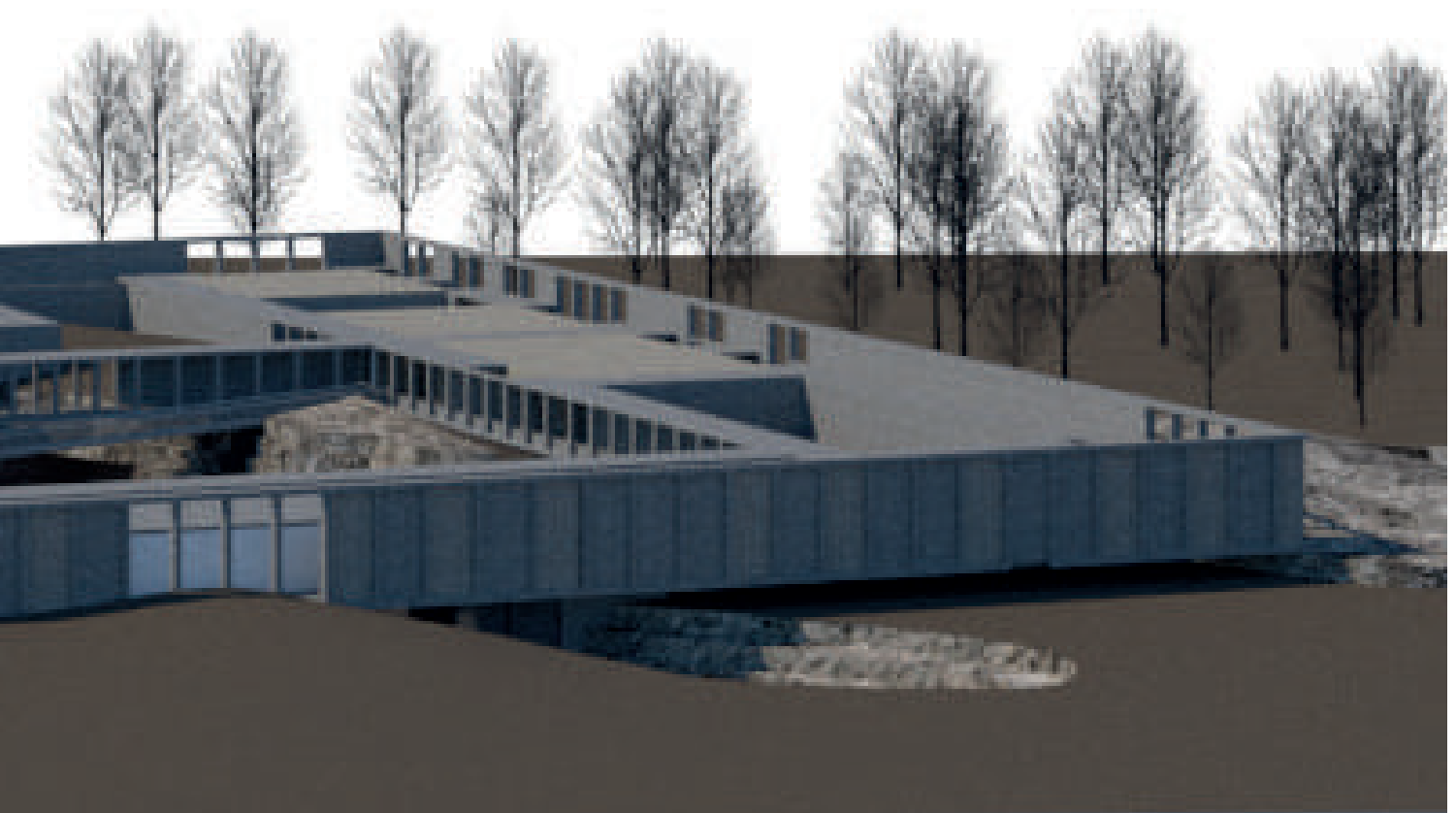
■ ESPACES RÉSERVÉS AUX HABITANTS ■ ESPACES COLLECTIFS ■ ESPACES DE VIE PARTAGÉE



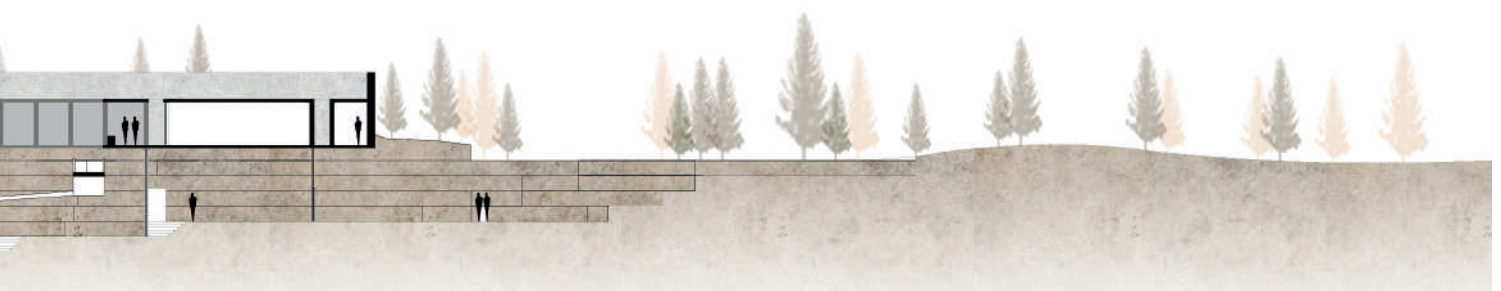
Coupe bb'



Coupe aa'



Vue d'ensemble



Annexes - Travaux à l'agence

