

Portfolio
Cinéma, Architecture et Construction

YANIS BABA
2026
DÉPARTEMENT DÉCOR
ARCHITECTE SCÉNOGRAPHE

YANIS BABA

24:08:2001

Anglais, Italien

Montpellier, Hérault



babayanis@icloud.com

J'aime comprendre comment un lieu fonctionne avant d'imaginer à quoi il ressemble. Chaque projet débute par une réflexion sur les usages, les mouvements, les rapports humains et ce que l'espace raconte de ceux qui l'habitent. Le dessin, la 3D, l'image ou la construction sont ensuite différents moyens de donner une forme à cette idée. À travers l'architecture, le cinéma et la scénographie, je cherche à concevoir des environnements qui accompagnent le récit.

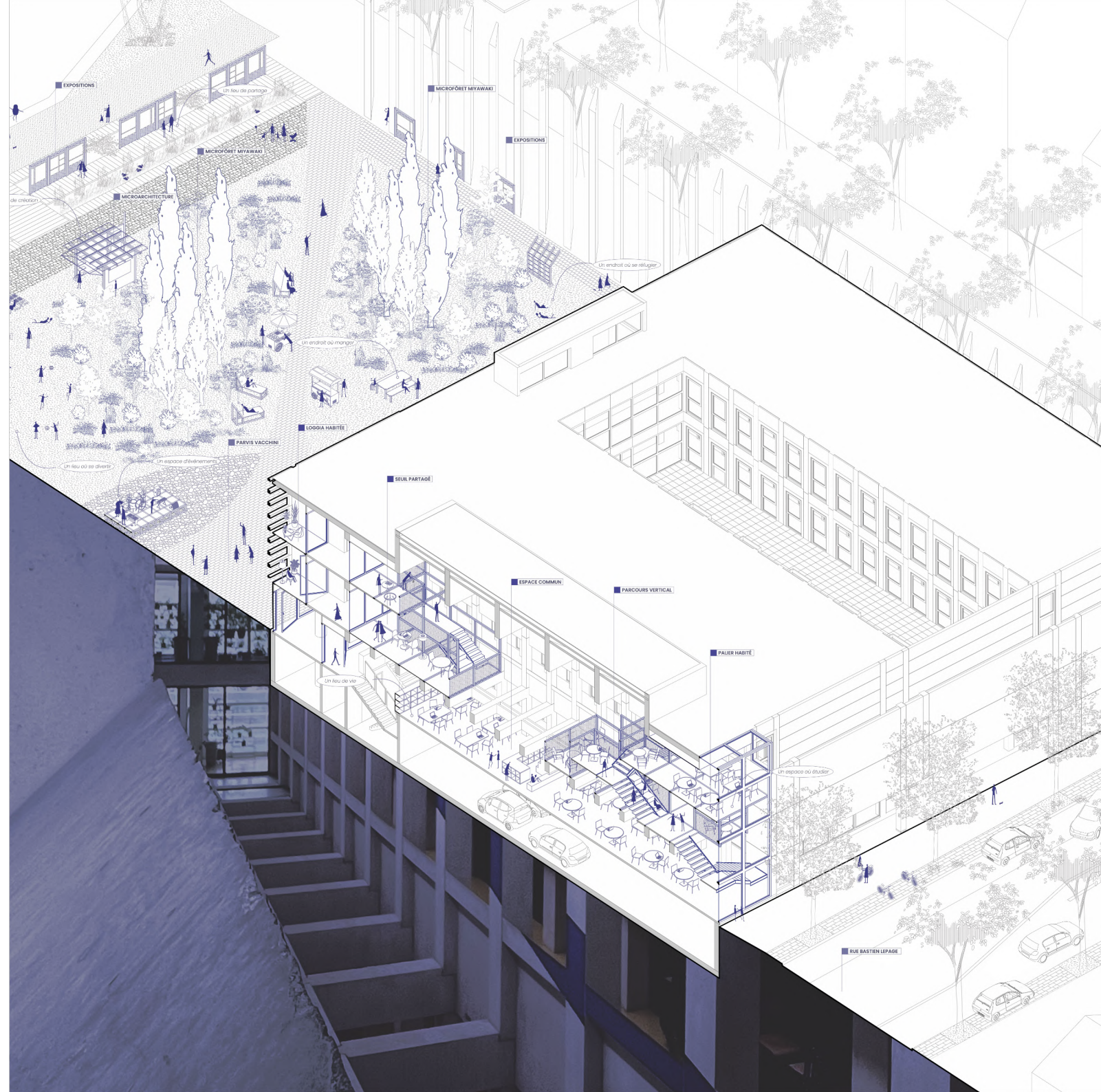
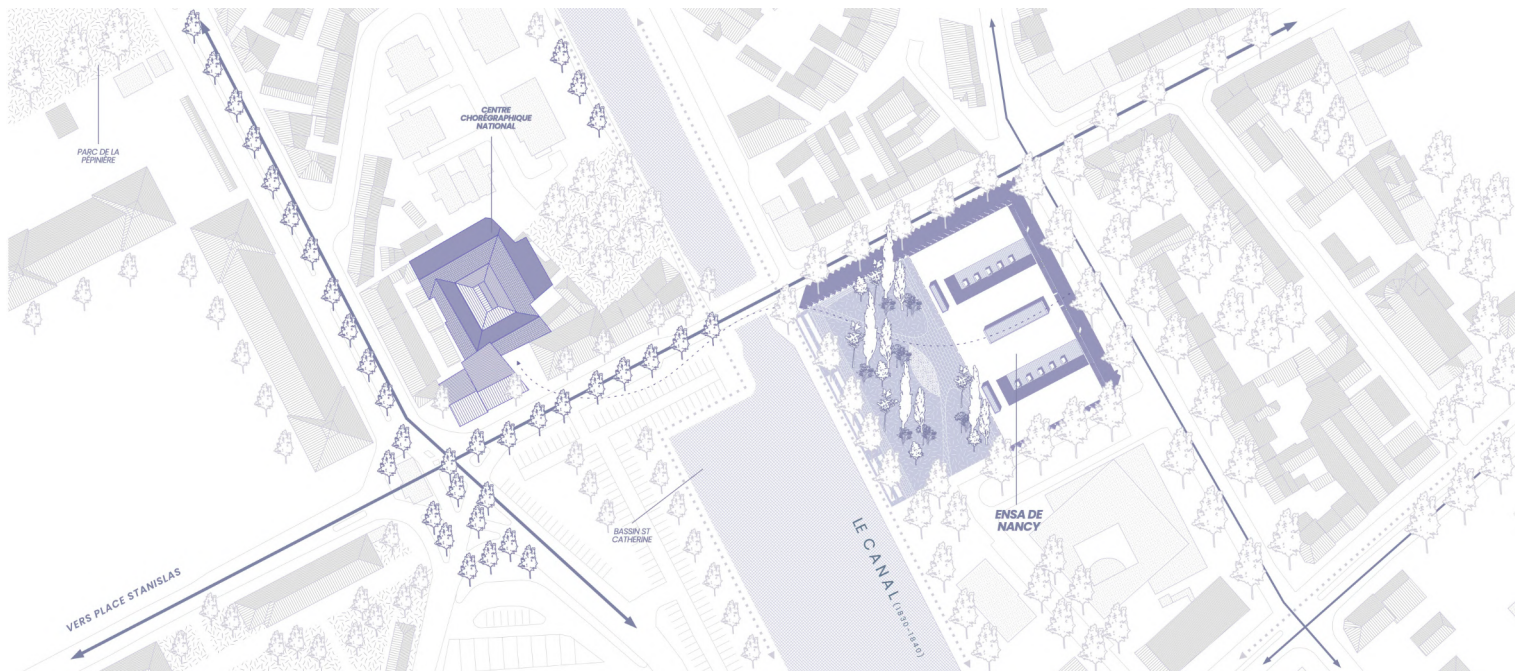
000		
ÉDUCATION		
FORMATION COURTE	Interior CONCEPT DESIGN , LearnSquared - Concept Designer Nick Stath	2026
SPÉCIALISATION	DPEA SCÉNOGRAPHIE , ENSA Montpellier	2026
MASTER	Diplôme d'État d' ARCHITECTE , ENSA Nancy	2025
ERASMUS	Politecnico di Milano, Milan (italian/english track) - 6 mois	2023

001		
COMPÉTENCES TECHNIQUES		
CONSTRUCTION	Fabrication, assemblage, lecture et réalisation de plans, bricolage, travail du bois	
3D ET IMAGE	Blender (modeling, shading, lighting, Cycles), Photoshop (paintover, compositing), Maya (basic shading, lighting, Arnold), Sketchup	
CAD	AutoCAD, ArchiCAD	
GRAPHISME/COMPOSITING	Photoshop, Illustrator, Procreate, Suite Affinity, Dessin à main levée	

002		
EXPÉRIENCES		
CINÉMA, SCÉNOGRAPHIE	Freelance, HÉTÉROCHRONIE, 3D Product Design	Studio lighting, shading, rendering d'une lampe industrielle 2026
	Stage, Bugarach saison 2, Cantina Studio / France TV - 1 mois	Graphisme, accessoires, aide à la mise en place des décors 2026
	Workshop, Exposer le cinéma, Institut Jean Vigo / ENSAM	Conception d'une exposition des archives du film non réalisé <i>Dune</i> de Alejandro Jodorowsky 2026
	Freelance, Fitness Park, Paris	Pièces graphiques pour chiffrage (DCE) d'une salle de sport 2026
	Bénévole construction, Festival de danses Danseruna, Capestang	Installation de structures temporaires, montage de la scène, des lumières et du parquet de danse 2025

ARCHITECTURE	Stage, Mil Lieux, Nancy - 1 mois	Maquette de concours, 3D, plan de cantine pour la réhabilitation d'une école 2025
	Stage, BECKER Architecture & Urbanisme, Luxembourg - 2 mois	Détails de chantier, plans d'exécution, schéma directeur, rapports d'expertise, recherche matériaux d'un ancien couvent réhabilité en auberge de jeunesse 2024
	Workshop, Architecture en Champagne, MACA, Champagne-Ardenne - 12 jours	Conception et construction d'une loge de vignes pour la maison de champagne Henriot 2024
	Stage, Ludovic ZACCHI, Nancy - 2 mois	Modélisation 3D sur Sketchup pour images de synthèse Vray 3DS Max, plans et aménagement de la réhabilitation d'appartements 2023
	Grand prix de la maquette étudiante, ENSA Nancy	Maquettes bois en groupe de 7, reproduction de l'Aussichtsturm Hardwald, Luna Production 2023
	Stage ouvrier, Joseph Gargano, Nancy - 3 semaines	Participation aux tâches gros œuvre, démolition de l'existant, revêtement, réhabilitation 2021

003		
PROJETS REPRÉSENTATIFS		
Salle de Contrôle Brutaliste Concept Design / Keyframes		Brief, architecture, plans, storytelling, blockout, keyframe
Avant-Poste Forestier Visual Development / Keyframe		Workflow hybride, worldbuilding, paintover, compositing
Loge de Vignes Scénographie paysagère / Construction		Conception, fabrication bois, prototype, assemblage sur site

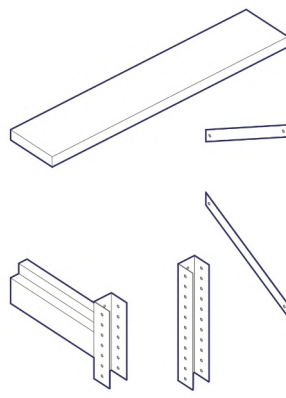


01.

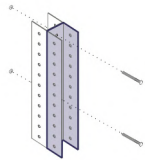
Dessiner autour de l'usage

De l'objet au lieu
Projet de Fin d'Études (ENSA NANCY)

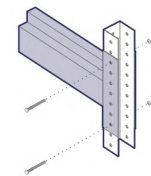
Pensé initialement comme un Projet de Fin d'Études d'architecture, je me suis concentré sur la manière dont les étudiants pouvaient s'approprier, habiter et transformer leur environnement. Le mouvement, les seuils et les usages collectifs viennent rythmer l'espace grâce à une structure acier capable d'évoluer dans le temps.



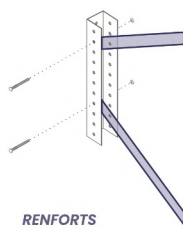
ÉLÉMENTS STRUCTURELS



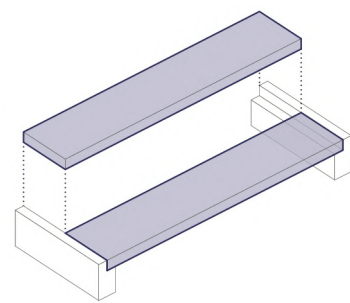
POTEAU



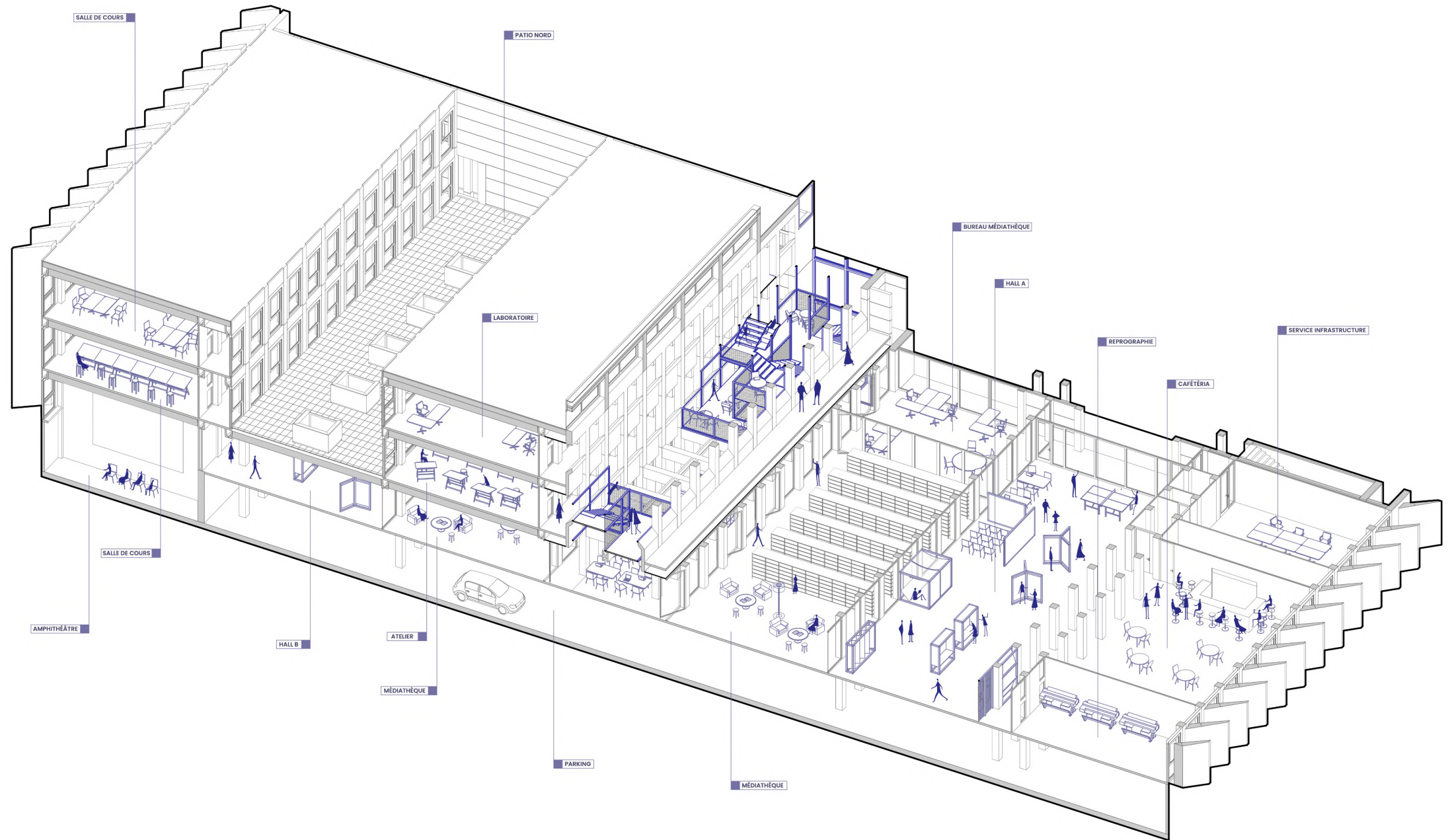
POUTRE



RENFORTS



PLATEAU





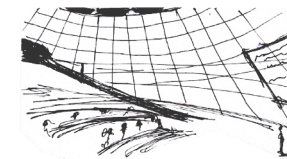
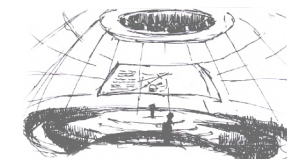
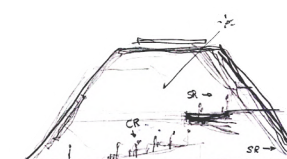
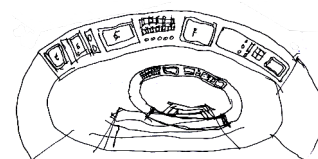
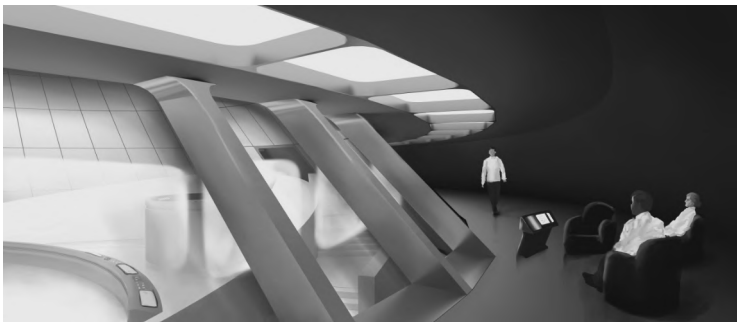
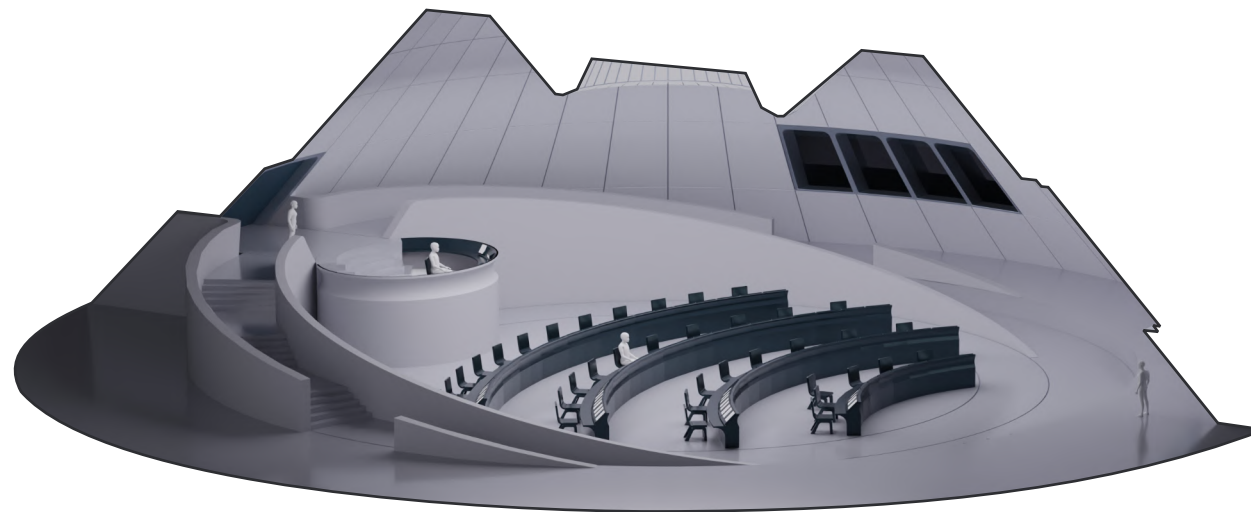
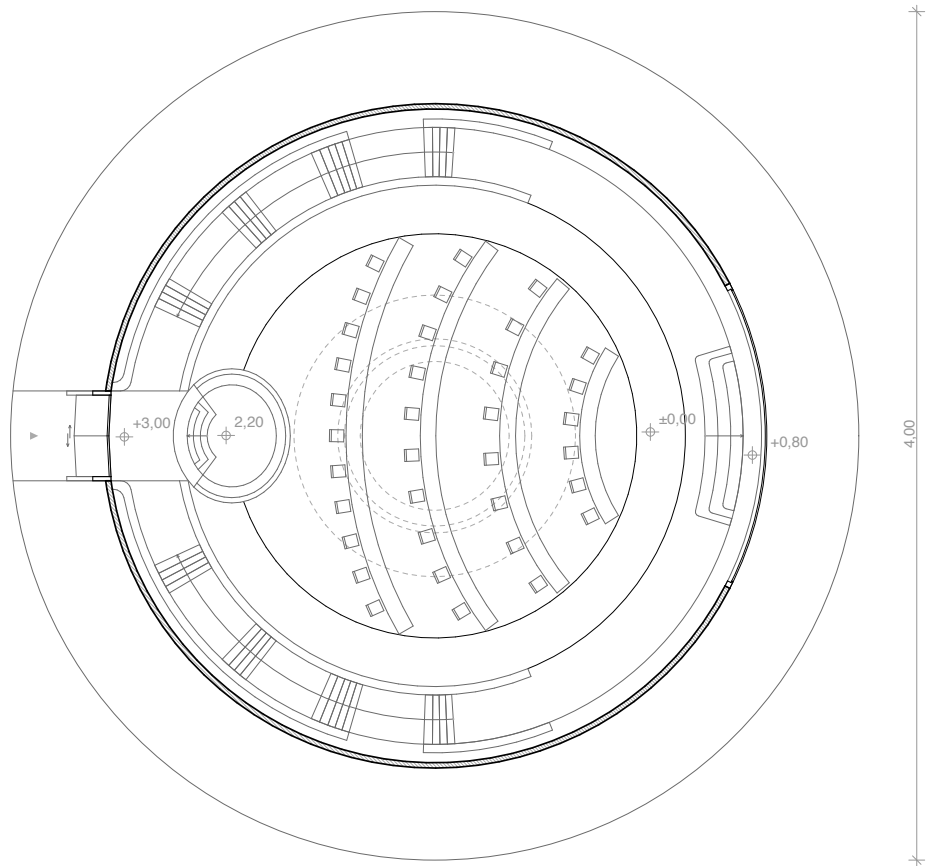
02.

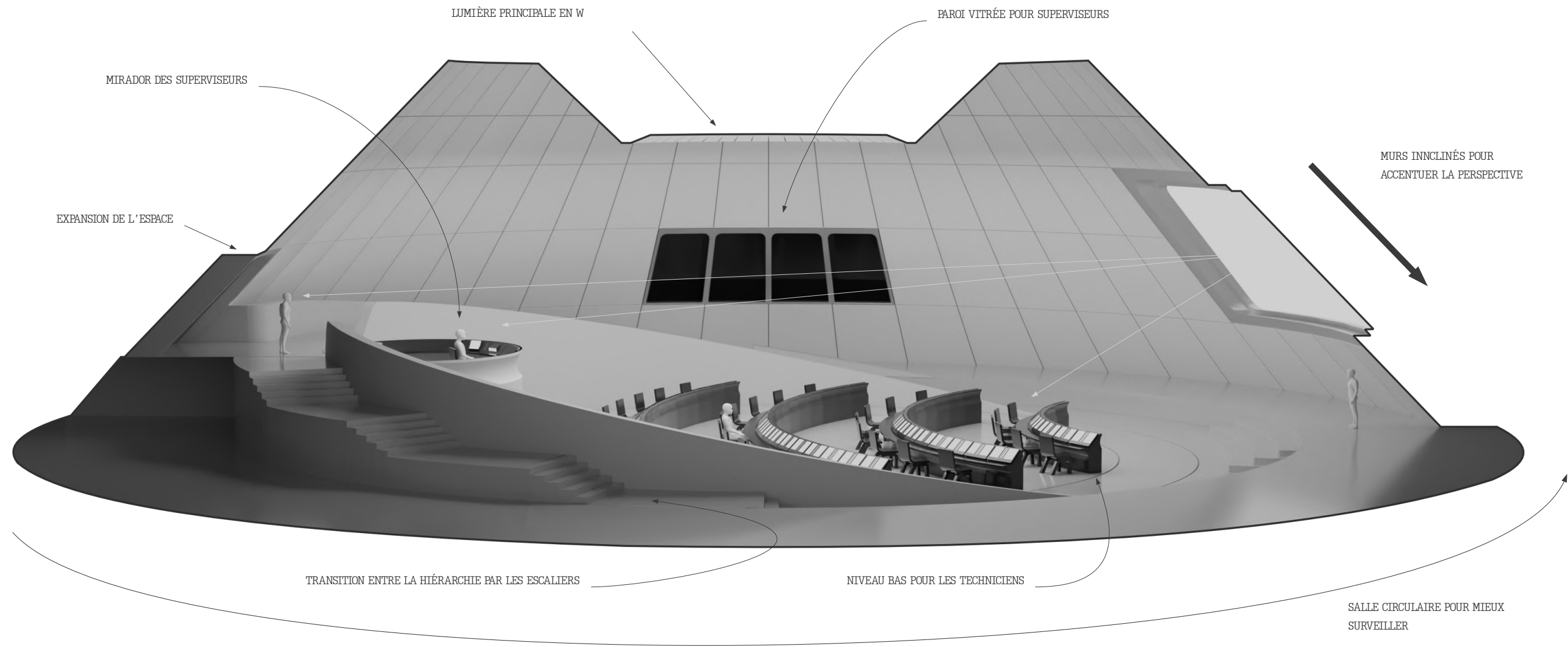
L'espace comme récit

Salle de contrôle brutaliste
LearnSquared - cours Nick Stath

Guidé par le brief du concept designer Nick Stath dans sa leçon LearnSquared, ce projet explore la manière dont l'architecture peut exprimer la hiérarchie, l'autorité et le contrôle.

Chaque geste spatial, circulation, ouvertures, verticalité, angle de caméra, formes, matériaux, viennent appuyer l'idée d'une salle de contrôle brutaliste hiérarchisée selon la fonction des usagers.







03.

Apprentissage d'un workflow cinéma

Avant-poste forestier
Blender, Cycles et Photoshop

Je cherche ici à apprendre un nouveau workflow hybride entre 3D, compositing et paintover. L'idée n'est pas de remplacer un outil par un autre, mais plutôt d'en tirer le meilleur pour itérer et travailler plus rapidement, tout en restant le plus précis possible dans la représentation.

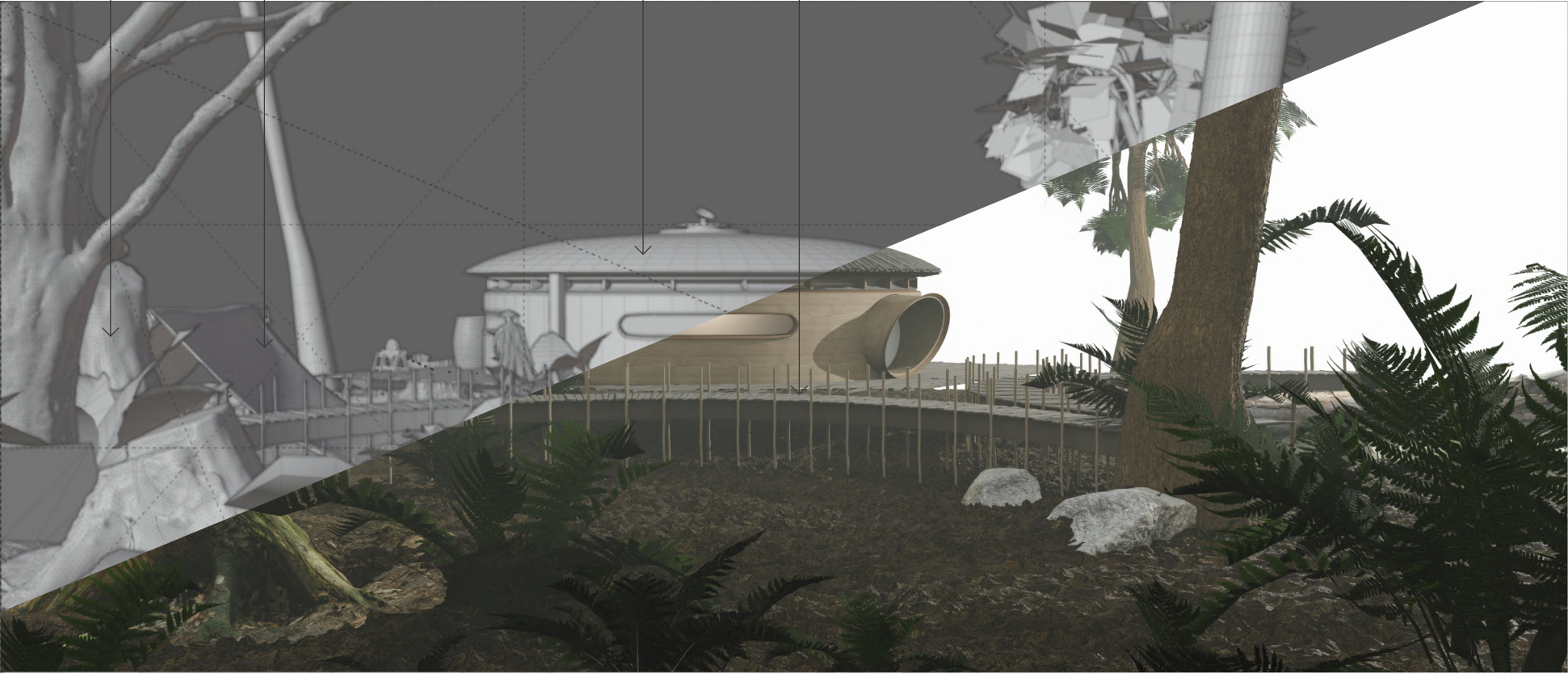


KITBASHING

KITBASHING

ASSET MODÉLISÉ

ASSET MODÉLISÉ



Exploration d'une autre ambiance
et d'un autre contexte

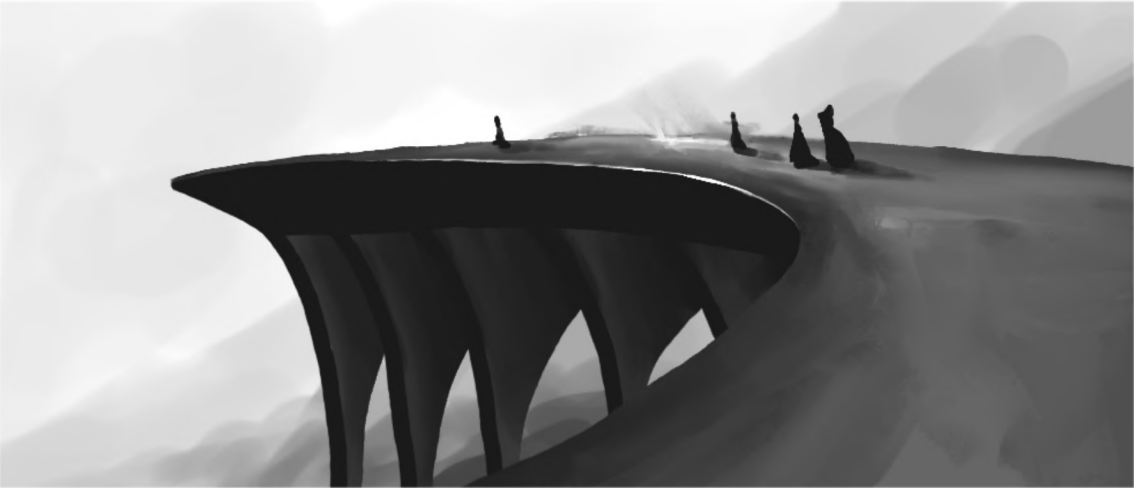
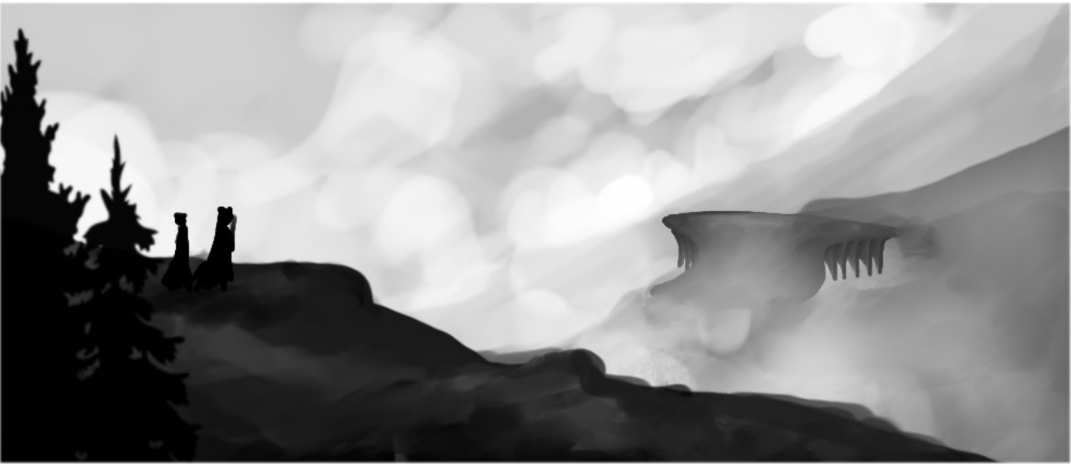
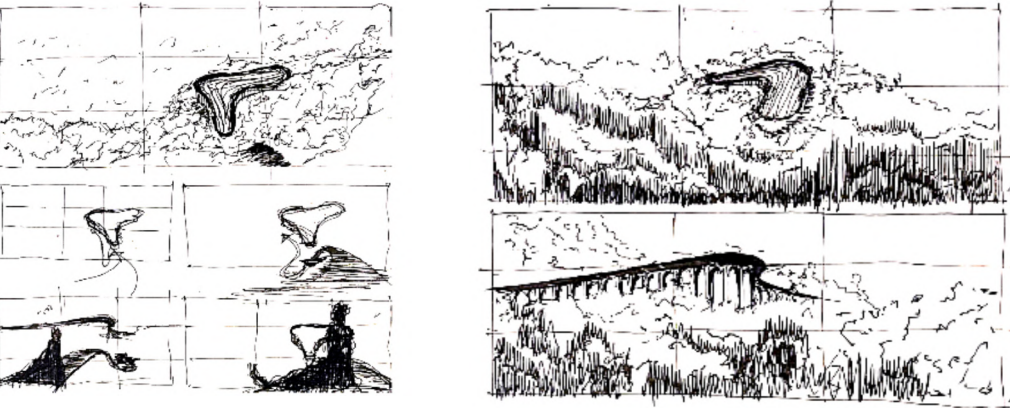


De l'architecture à l'image

Narration, recherches visuelles,
itération, études des valeurs
et composition



Conçu à l'origine comme un projet architectural inspiré
par l'émergence d'une baleine hors du sol, l'imaginaire
construit tout autour était parfait pour étudier la
composition cinématographique, les valeurs, la perspective
atmosphérique tout en gardant l'intention narrative de
départ.



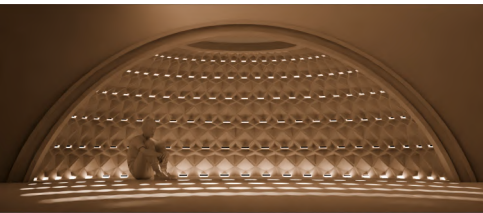
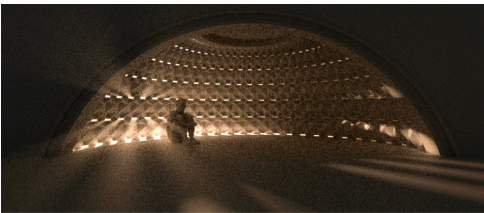


05.

Rapport d'échelle

Échelle, lumière et composition

Avant de me lancer dans un projet plus poussé, j'expérimente et recherche beaucoup dans des phases d'esquisses et de croquis. Le point principal est d'explorer une idée en quelques minutes avant qu'elle ne disparaisse.



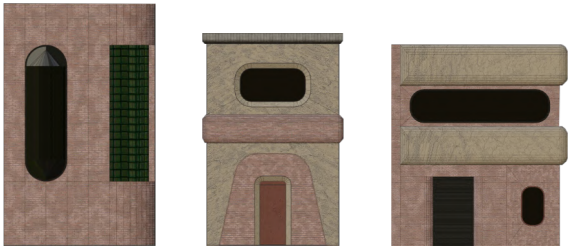
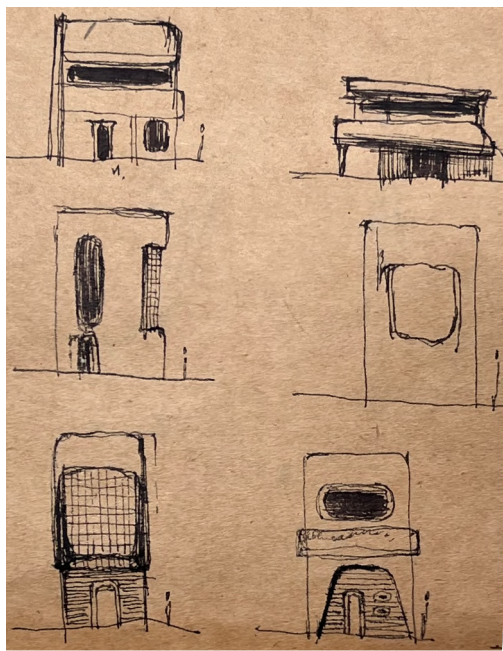
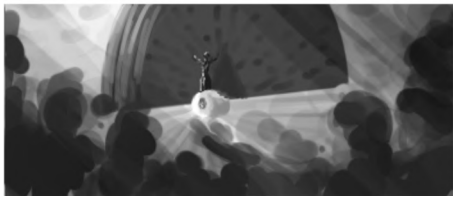
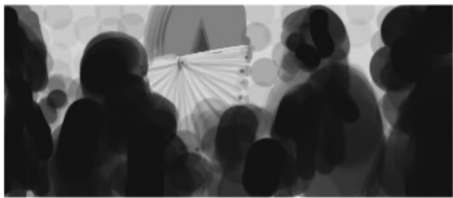
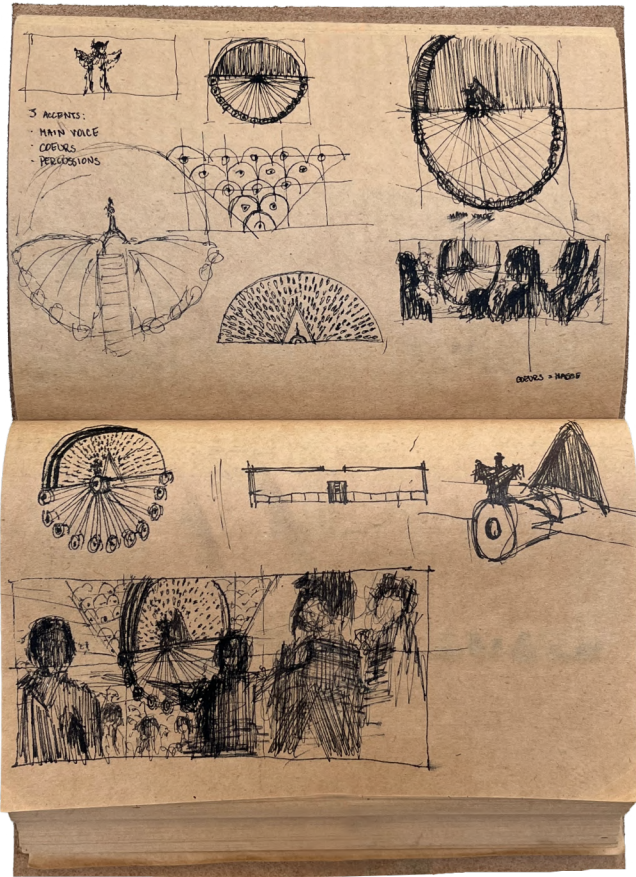
06.

Quelle lumière ?

Motif, forme et lumière

Phase de recherches me permettant de capter une intention à partir d'un motif qui vient fabriquer l'espace et sculpter la lumière.





08.

Typologie industrielle

Observation, 3D, matérialité, formes

Inspirée par l'architecture industrielle du quotidien, j'explore ici la manière dont l'observation, les références architecturales et les esquisses rapides peuvent évoluer vers une composition cinématographique.

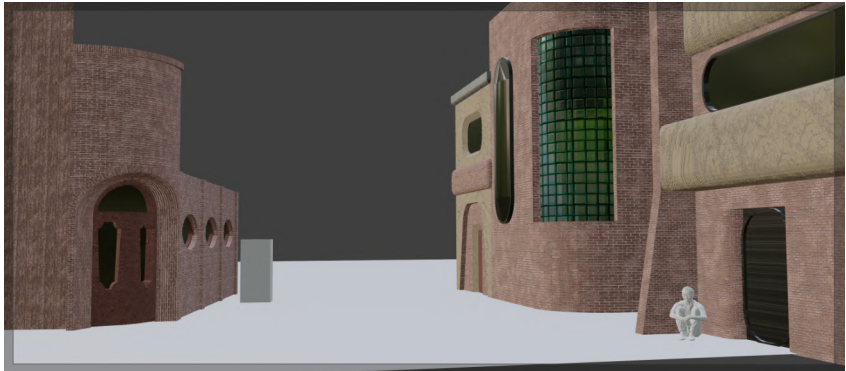


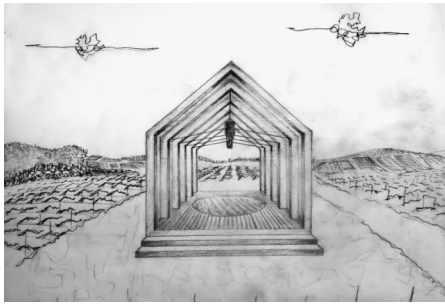
07.

Musique puis dessin

Imaginaire, photobashing, thumbnails

Partant de la musique plutôt que de l'image, cette exploration matérialise le rythme, les voix et l'émotion en architecture, en composition et hiérarchie spatiale.



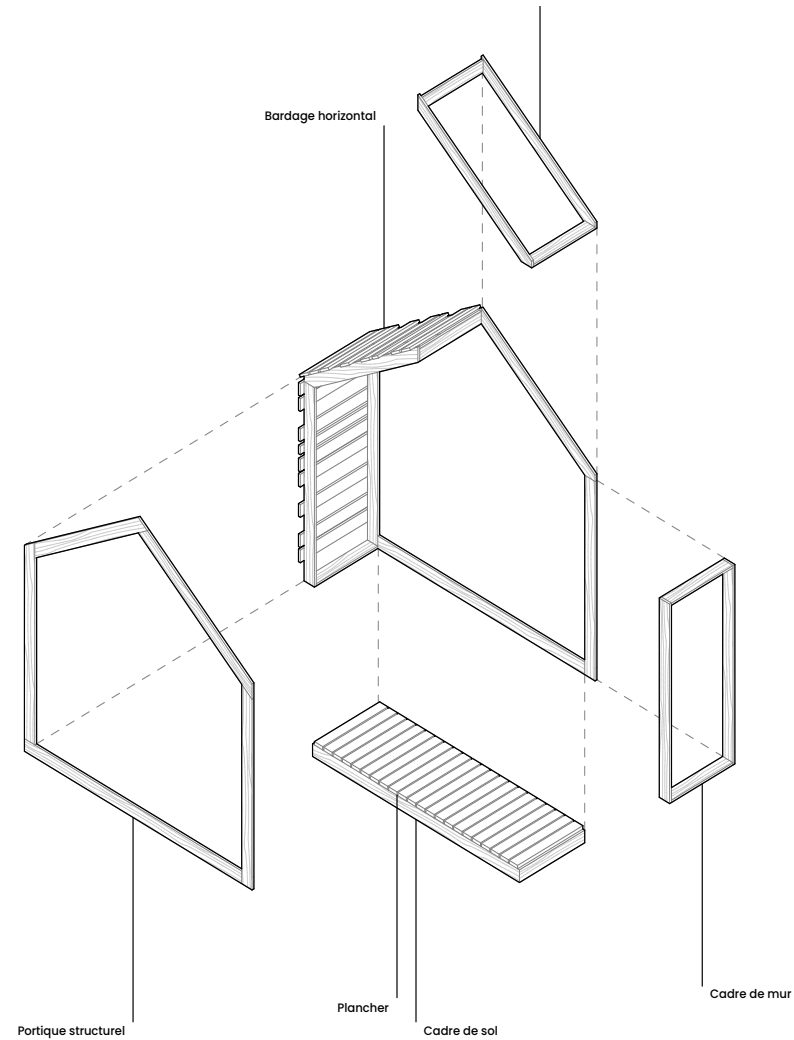


09.

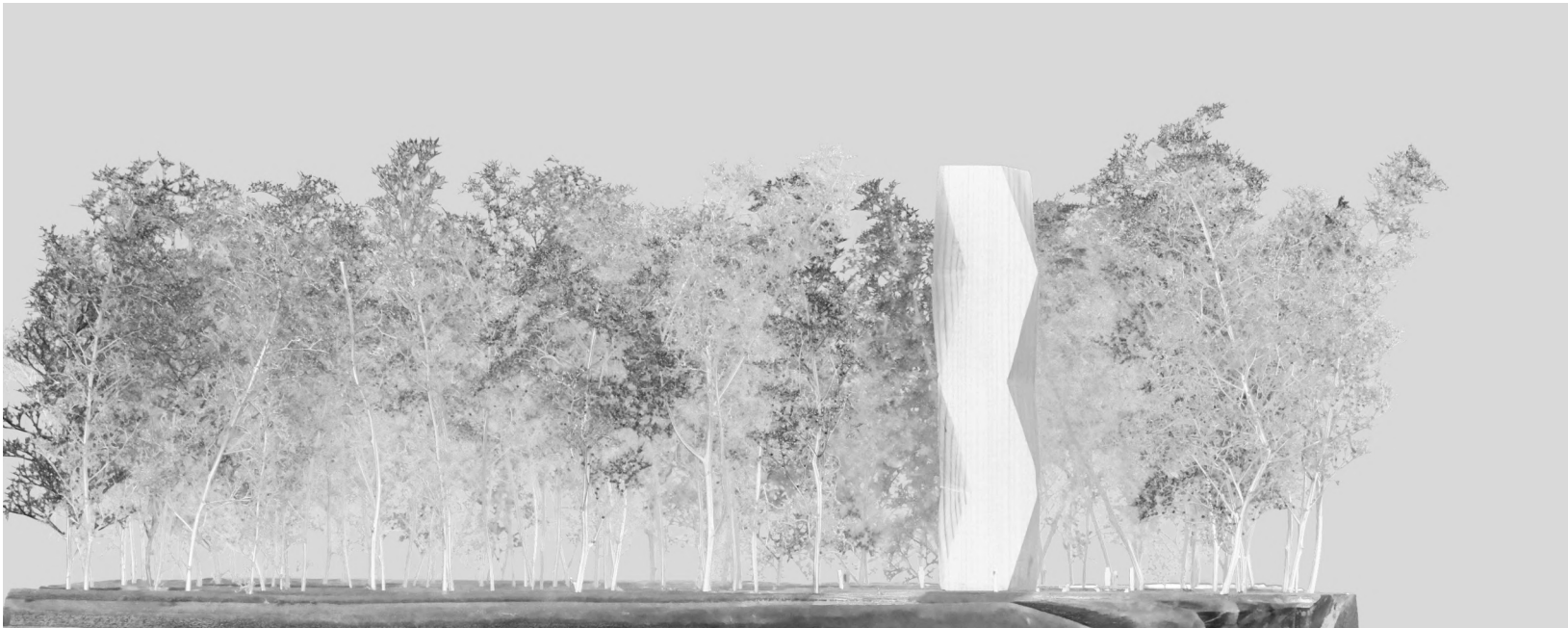
Dessiner puis construire

Loge de vignes - Workshop MACA

Conçue et construite en douze jours en équipe de 5 à partir d'un brief, cette micro architecture a été inspirée par l'héritage de la maison de champagne Henriot. Elle avait pour contrainte d'être facilement transportable, de cadrer le paysage, et de retranscrire l'imaginaire des loges de vignes traditionnelles.







10.

Miniature

Observatoire Hardwald, Zurich
Luna Production

La maquette est une partie de mon processus de conception, d'analyse mais aussi de réplique. Trouver la bonne échelle, le bon niveau de détails

