

Portfolio

ARENE Liza

Sommaire

Curriculum vitae

5

Projets d'espaces

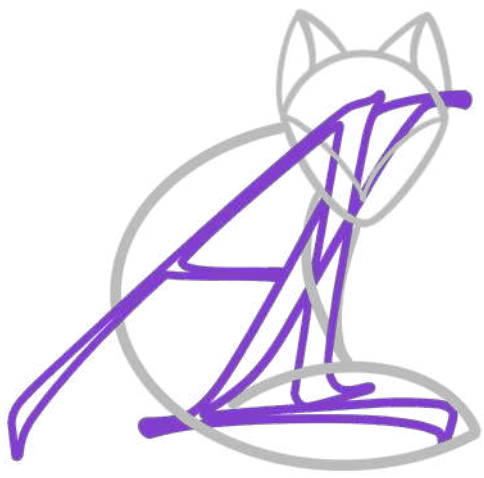
- | | |
|-----------------------------|----|
| 1 • Lumière champêtre | 6 |
| 2 • Composition ambivalente | 10 |
| 3 • Cuisiner dans l'herbe | 14 |
| 4 • Les perchoirs de l'Oise | 16 |

Projets divers

- | | |
|-----------------------|----|
| 1 • Habiter le meuble | 20 |
| 2 • Tabarquis | 24 |
| 3 • Logo Anamorphique | 26 |


Carnet de croquit

28




LIZA ARENE

Élève en deuxième années
Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design

 30 traverse des Omnibus
130130 Marseille

80 rue Robespierre
93170 Bagnolet

 Permis B


 06 46 89 61 21

 @lj.h.a

 lj.h.arena@gmail.com

PARCOURS SCOLAIRE

Paris

- Ecole Boulle :
DNMADE Espace
Petite Echelle Architectural
(architecture intérieur, design d'espace)
En cours d'étude.

Marseille

- Bac STD2A 2017-2020
Sciences et Technologies du Design et
des Arts Appliqués
Mention bien
- Brevet 2012-2017
Mention très bien

COMPÉTENCES

Langues

Français	●	●	●	●	●
Anglais	●	●	◐	○	○
Espagnol	●	◐	○	○	○

Logiciels

Photoshop	●	●	◐	○	○
Illustrator	●	●	◐	○	○
InDesign	●	●	◐	○	○
Auto CAD	●	●	●	○	○
Rhino (en cours d'apprentissage)	●	●	◐	○	○

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELS

Côté santon Grassi

Stage d'observation

03/05/21 - 07/05/21

Atelier d'une artisante santonière

Togu

Stage d'observation

24/06/19 - 05/07/19

Entreprise d'architecture et d'architecture d'intérieur

Editor

Stage d'observation

15/12/15 - 18/12/15

Entreprise de création de carterie, d'emballage cadeaux, d'objets de papeterie et autres objets cadeaux.

CENTRE D'INTÉRÊT

Danse contemporaine 2010 - 2020

Théâtre 2016 - 2020

Travaux manuel

Bijoux
Poterie
Couture
Mosaïque
Maquettisme

VOYAGES

Voyage tri-nationale

Berlin
Thessalonique

Voyage culturel organisée par l'association " Une Terre Culturel " dans le but de faire se rencontrer des élèves Allemands, Grecs et Français et de découvrir ces différentes villes à travers leur yeux.

Lumière champêtre

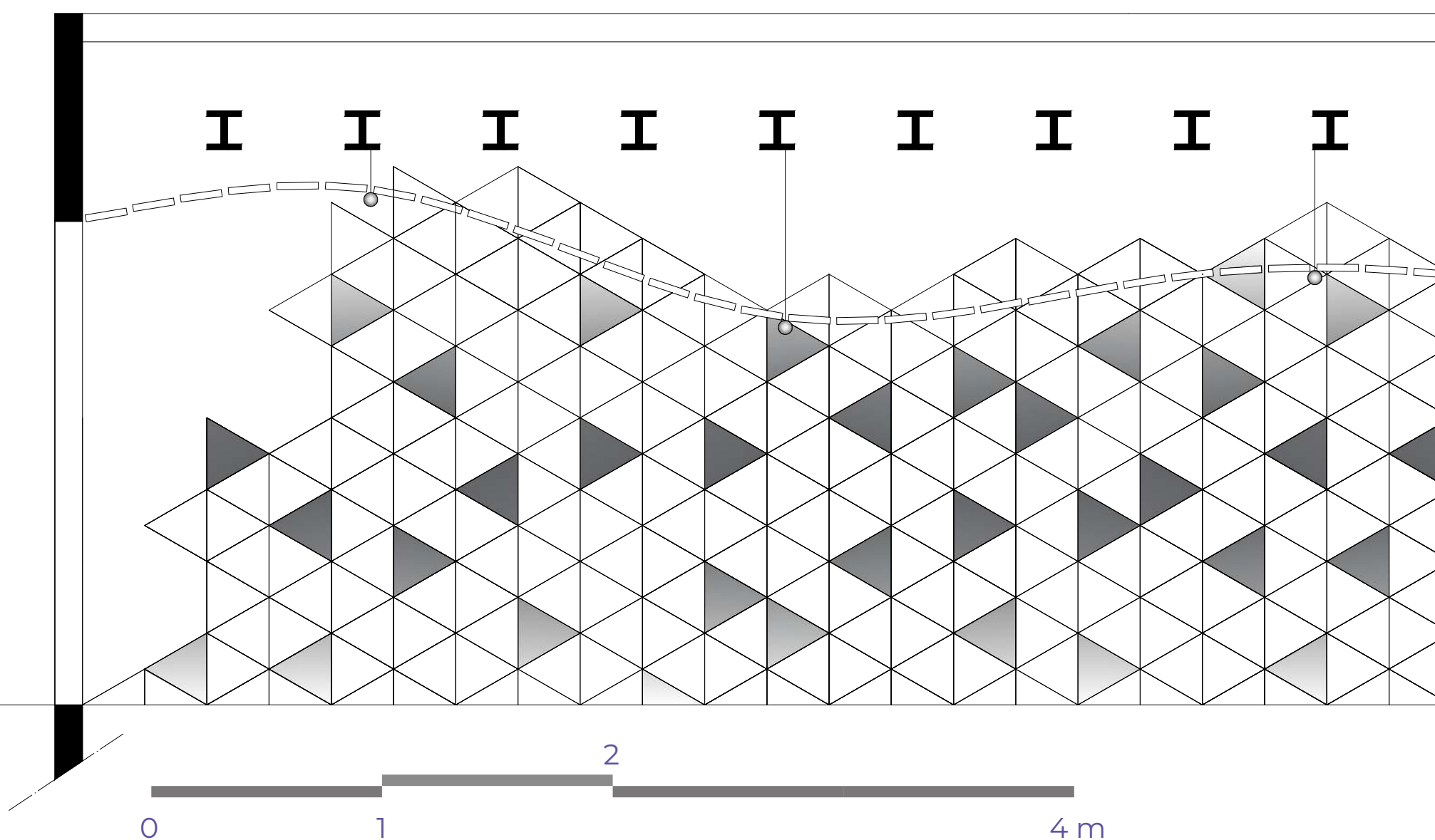
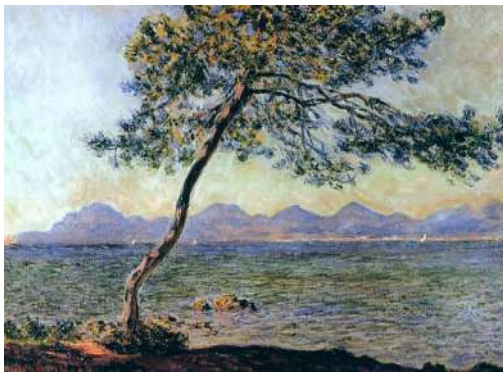
Première année DNMADE

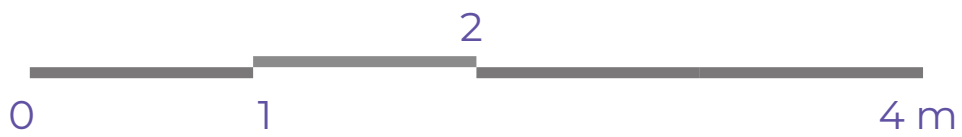
Dans le hall d'une salle d'exposition, afin de préparer les visiteurs au travail de Claude Monet, j'ai pris le parti de créer une ambiance lumineuse qui retranscrirait ses œuvres et plus particulièrement celle de son passage à Antibes en 1888. Durant cette période, c'est principalement le bleu Méditerranéen qui domine dans ces tableaux, un bleu qui vire souvent à l'indigo qui dégage un sentiment d'éternité, mais Monet va compléter sa palette avec les verts foncé des pins qui contraste avec des appoints de rouge ou d'orangé tout comme les montagnes d'un bleu grisé sont contractés avec de légers aplats de rose ce qui va lui permettre de retranscrire les lumières de la côte méditerranéenne. Les séries que Claude Monet a pu faire durant ce séjour furent une expérience qui constitua un véritable défi pour lui qui était habitué aux lumières plus tamisées du Nord de la France. À cette occasion, la lumière du Midi fut le sujet d'émerveillement. Mon intention est donc de faire ressentir l'émerveillement qu'a pu ressentir Claude Monet face à cette lumière.

C'est avec cette palette de couleur qu'un dispositif de verrière mobile vient créer des jeux de lumière dans l'ensemble de la pièce et qui se reflète dans des miroirs disposer sur les murs. Les jeux d'ombres et de lumières qui se dessinent sur le sol créent un chemin qui évolue en fonction de la course du soleil proposant ainsi différents tableaux visuels durant la journée.

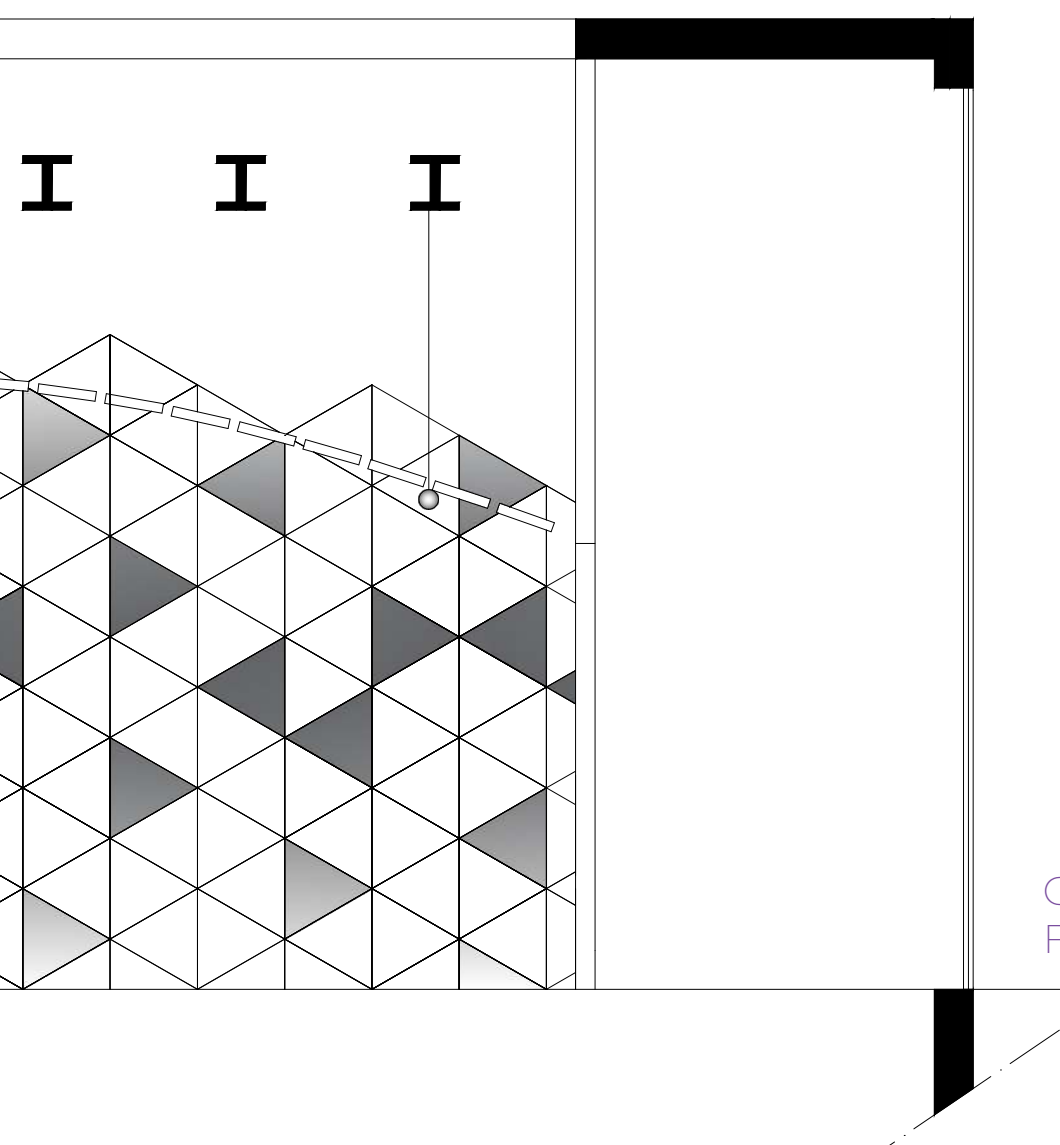
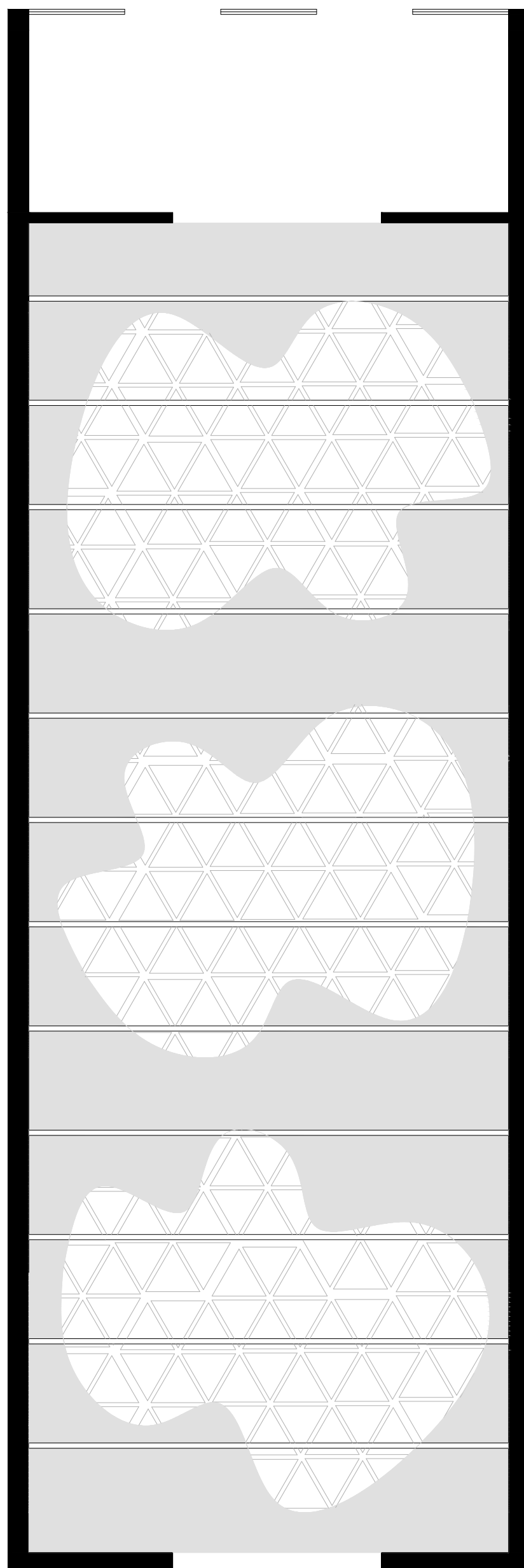
En entrant dans ce hall, les visiteurs vont être baignés dans cette lumière estivale éprouvant un certain émerveillement face à l'expérience lumineuse qui s'offre à eux. Le temps de la traverser les visiteurs se retrouvent plonger dans les tableaux de Claude Monet.

6





Plan
Fait sur Auto-CAD



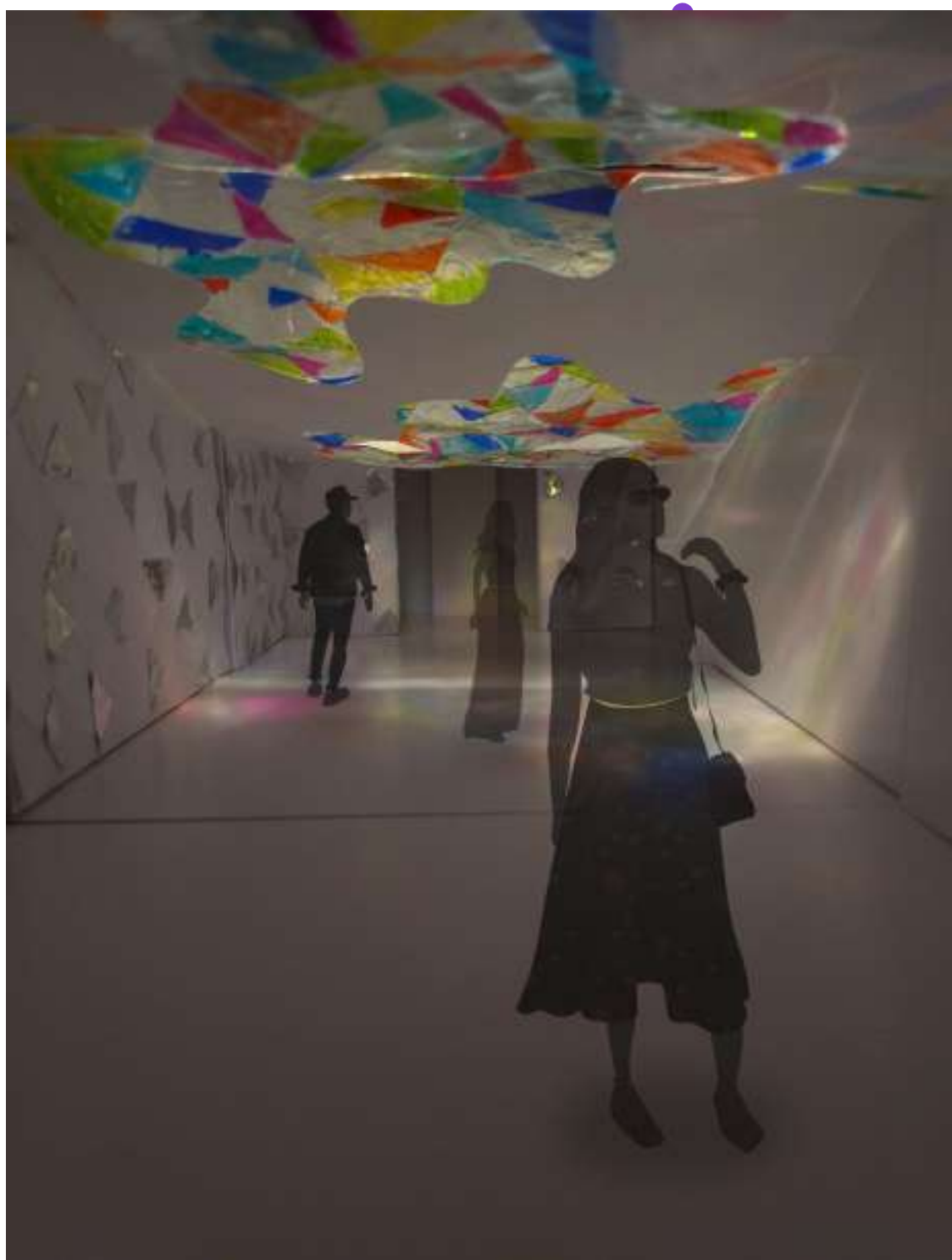
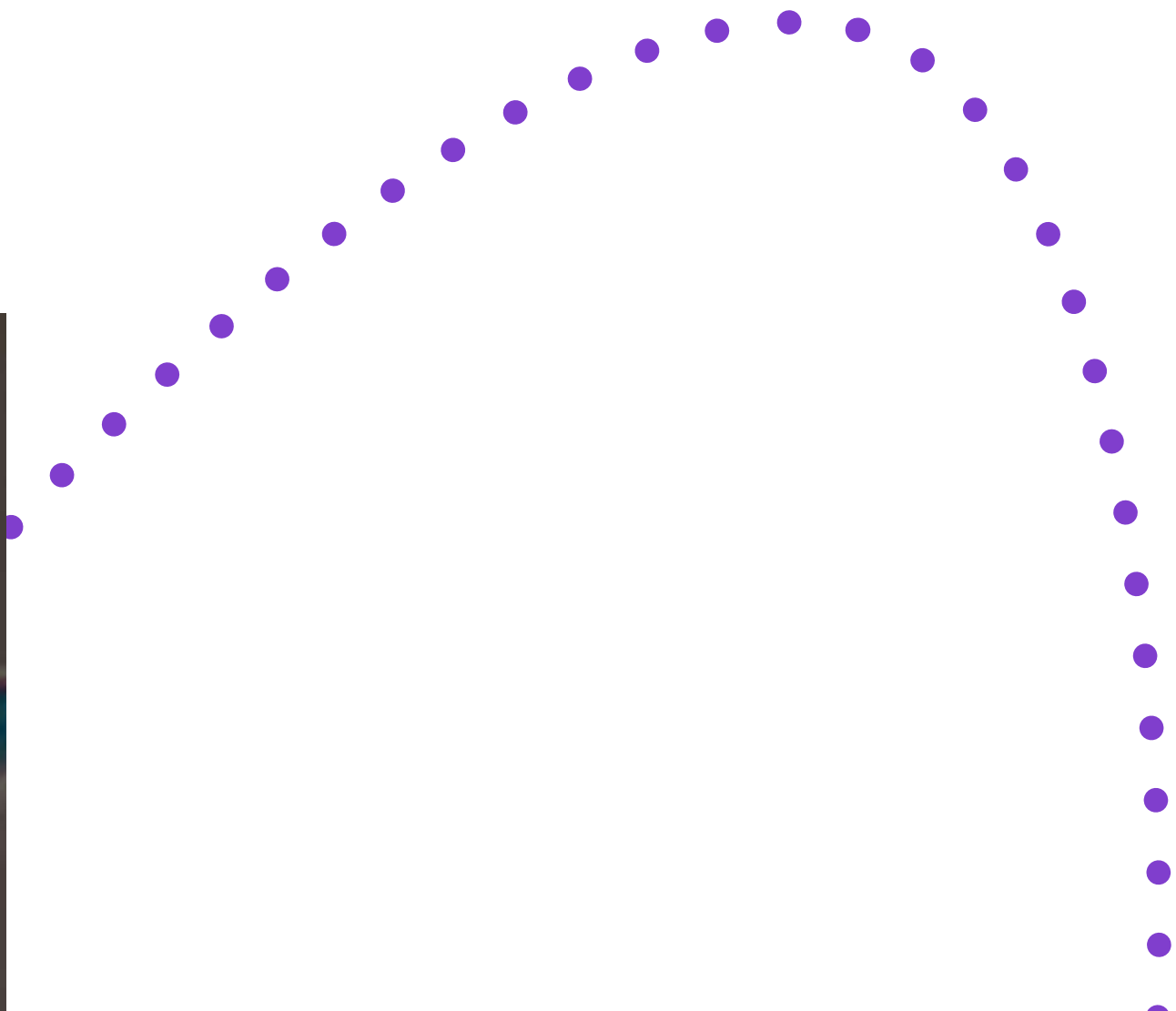
Coupe longitudinal
Fait sur Auto-CAD



Vue maquette
Matin



Vue maquette
Midi



Vue maquette
Soir

Composition ambivalente

Première année DNMADE

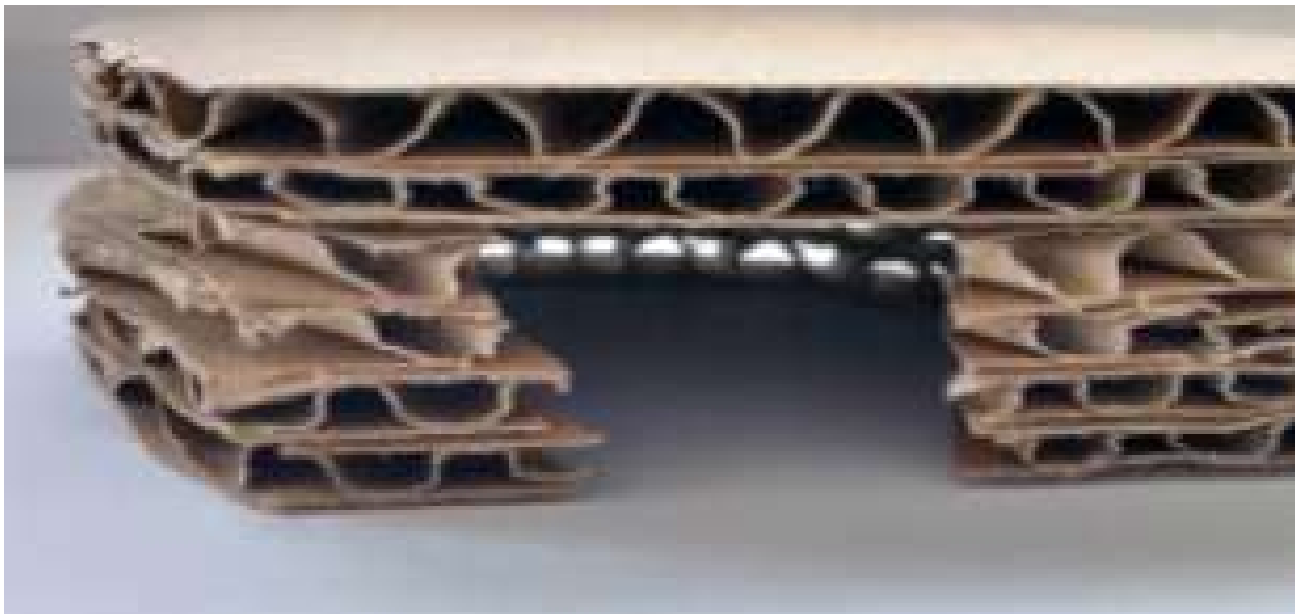
L'exposition sur Lorenzo Mattotti, renommée une plongée dans le travail de Mattotti qui se déroulera à la ferme du Buisson un lieu historique et culturel et qui accueille comme chaque année le festival Pulp est organisé pour permettre de rassembler toutes les générations autour du 9^e art.

L'intention de ce projet a été de chercher un moyen de faire refléter cette ambivalence en séparant l'espace en deux ambiances qui reflète les deux grandes intentions de travail celle de l'articulation de l'usager dans l'espace et le parallèle des deux univers. Ces deux ambiances seront toutes reliées grâce à un bureau central qui est l'élément connecteur de cette scénographie et dans lequel nous retrouverons des dessins, des croquis ainsi que des analyses supplémentaires de Lorenzo Mattotti, et ce, afin de plonger en profondeur le visiteur dans son univers et sa méthodologie de travail.

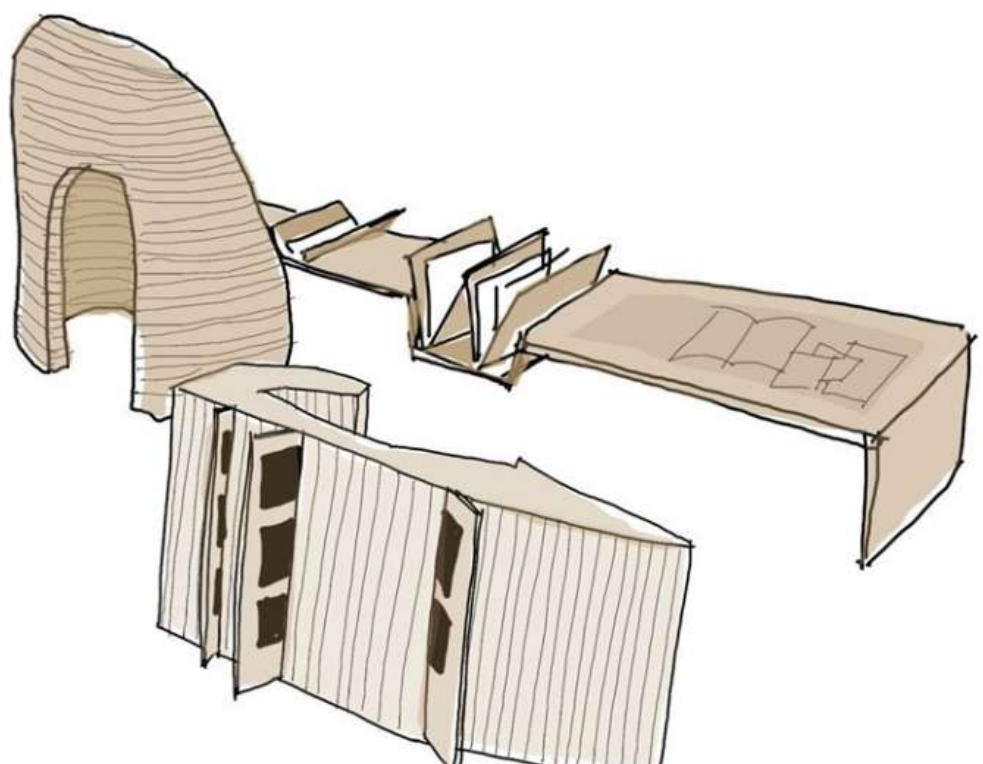
Ces deux espaces, on était aménagés de façon à permettre à l'usager de voyager librement d'univers en univers sans difficulté, mais en contre parti le choix, c'est aussi porté sur l'importance des sensations que peut ressentir les visiteurs durant leur visite par rapport aux différentes hauteurs des murs, mais aussi par les différentes largeurs de circulation.

La question de la déambulation du visiteur fut un élément important, comme dit plus tôt, elle procure différentes sensations au visiteur et elle l'amène d'univers en univers de tiroir en niche et de niche en volet. Cette déambulation va rendre alors les visiteurs actifs et non plus un simple spectateur dans cet univers et par cette interactivité l'exposition va réveiller la curiosité du visiteur.

10



Maquette de recherche de principe



Croquis de recherches de principe



Maquette niche
1/50

Plan d'intention

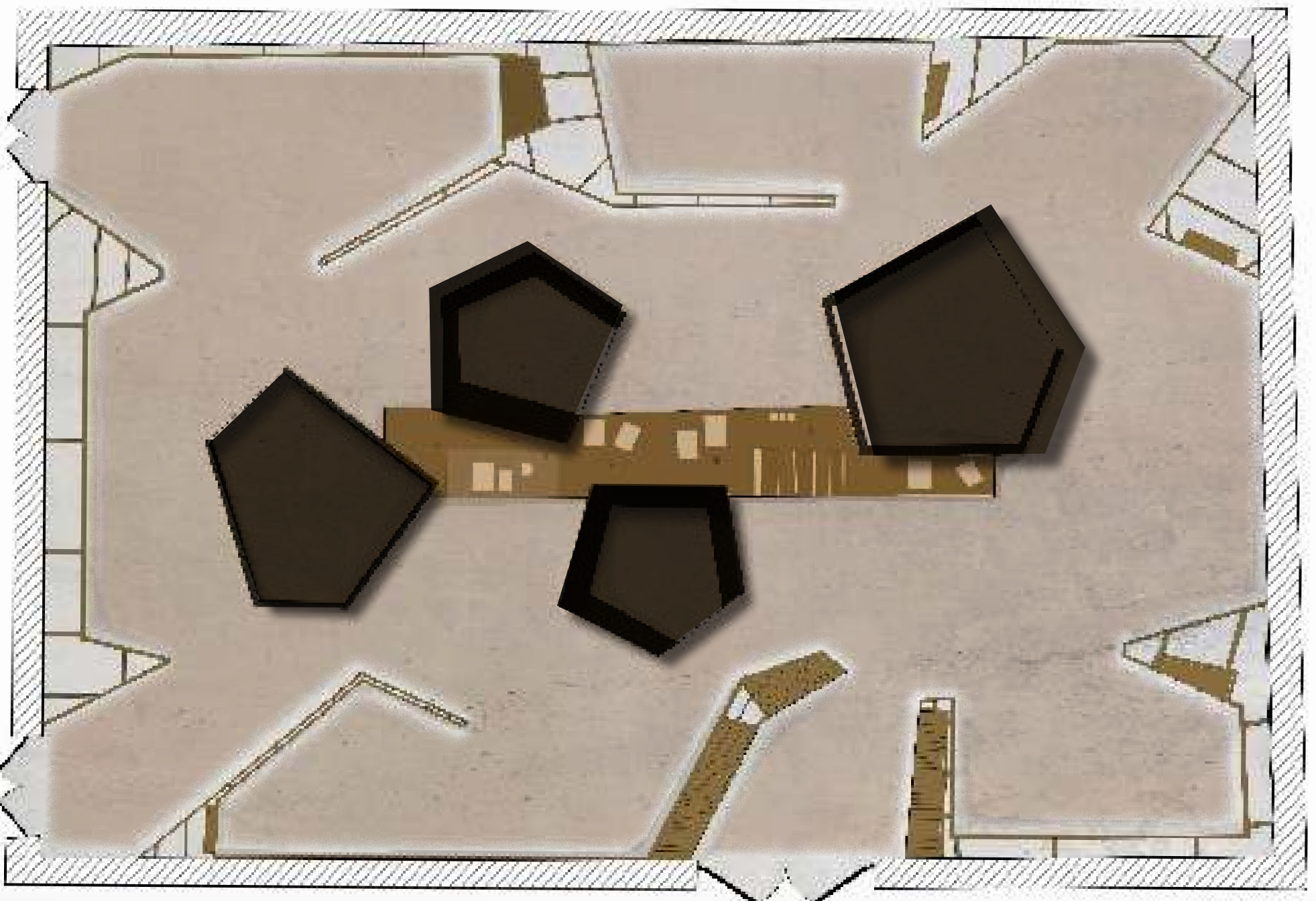


OBSSESSIONS SECRÈTE



LÉGERÉTÉ COLORÉ

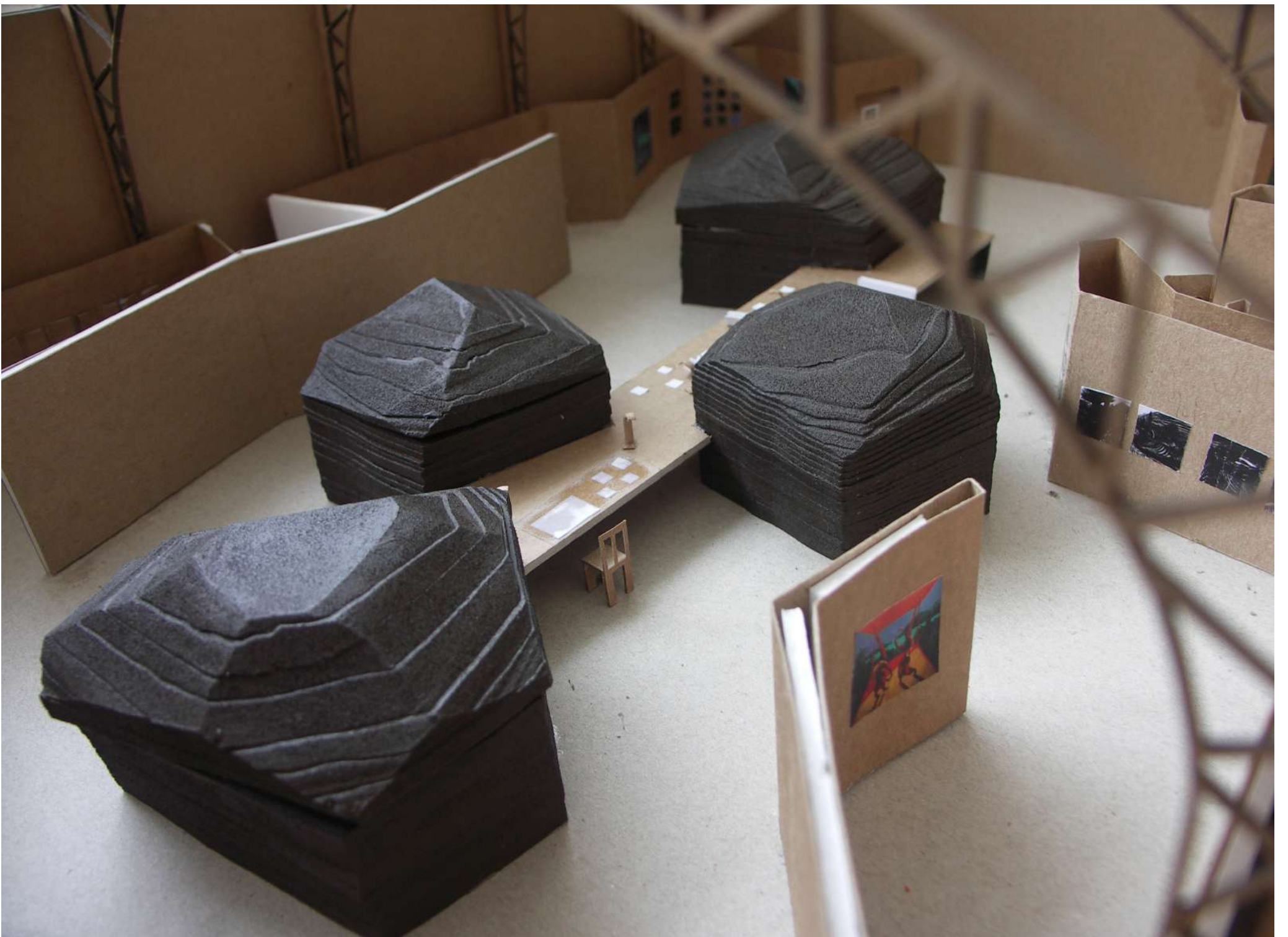
11

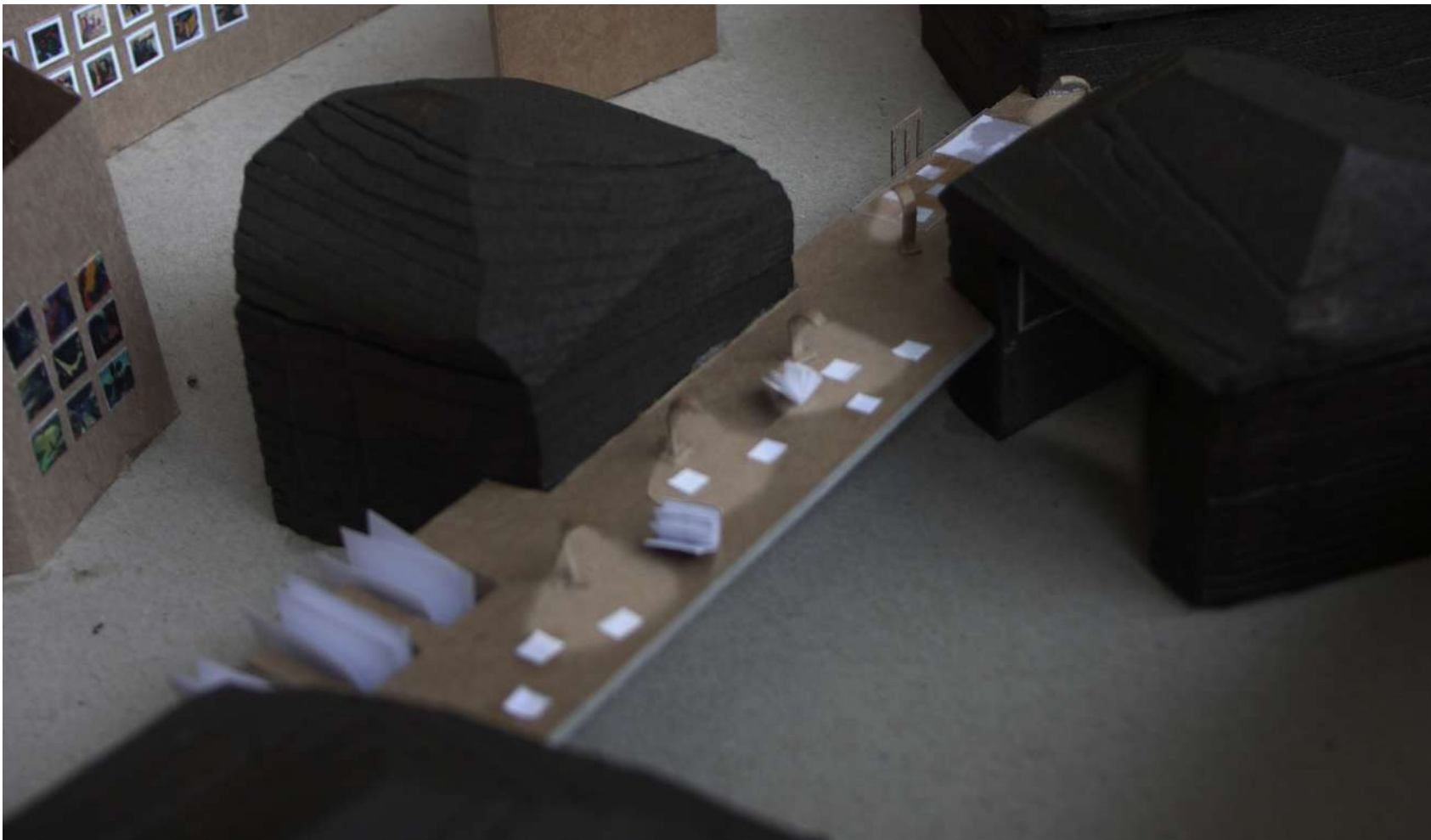


0 1 2 5m



Photomontage maquette
1/50





Photomontage maquette
1/50

Photomontage maquette 1/50



Cuisiner dans l'herbe

Première année DNMADE

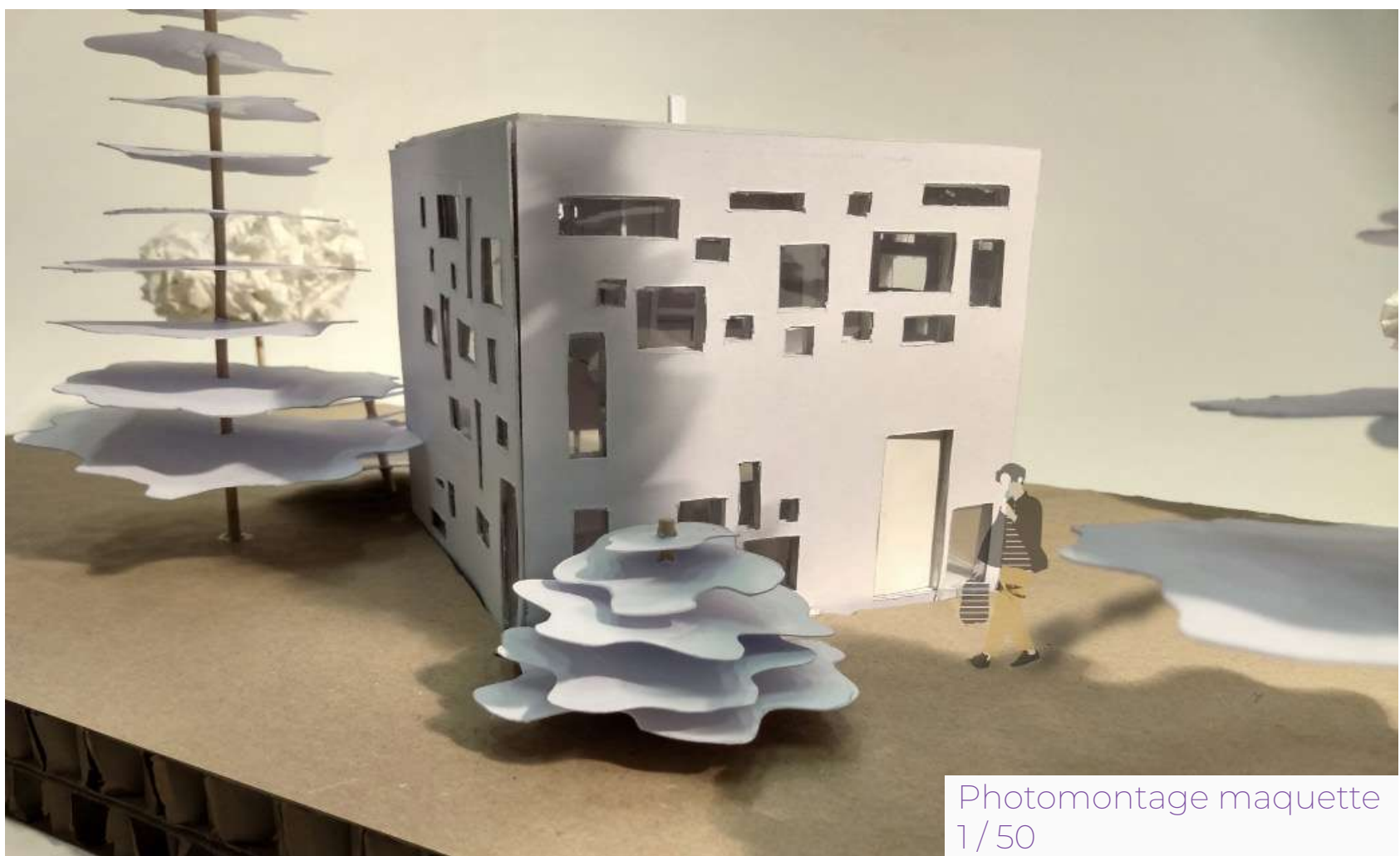
Le thème « cuisiner dans l'herbe » à une signification très bucolique ce qui s'approprie idéalement dans le contexte d'un gîte en forêt.

Pour l'aménagement des ouvertures, chaque baie a été interprétée comme s'il s'agissait de cadrage d'un appareil photo et/ou d'une caméra. La grande ouverture de la cuisine est inspirée des cadrages « à la François Truffaut » et tout particulièrement les passages où il film les jambes des passants. Cette ouverture commence à la lisière du sol, et donc de l'herbe, le plan de travail vient se positionner dans son prolongement procurant alors une sensation de cuisiner dans l'herbe.

En ce qui concerne les autres ouvertures, elles ont été pensées de façon à donner à voir des cadrages spécifiques sur des détails du paysage. C'est avec ce jeu d'ouverture que l'utilisateur est invité à aller à l'étage supérieur afin d'obtenir une vue plus « globale » de son environnement extérieur.

L'aménagement intérieur de ce gîte fut pensé sur cette connotation bucolique. Inspiré cette fois-ci par l'aménagement intérieur des yourtes traditionnelle mongole qui s'articule autour d'un poêle central. C'est à partir de cet élément disposé au centre du gîte, comme le cœur de l'habitation, là où l'on viendra pour se retrouver, communiquer, échanger, manger, ...

Dans l'agencement des espaces, l'utilisateur peut sentir la présence de trois espaces définis et ceux grâce au découpage des étages qui se présente avec un palier qui sert de hall d'entrée puis d'un rez-de-chaussée renfoncé dans le sol qui offre l'espace de repas et de convivialité et enfin le premier étage qui renferme l'espace nuit. L'utilisateur ne traverse pas ces différents espaces par des portes ou des jeux de partitions, il y rentre grâce à des escaliers créant une forte sensation d'intégration d'un espace.





Photomontage maquette
1/50



Photomontage maquette
1/50

Photomontage maquette
1/50



Les perchoirs de l'Oise

Deuxième année DNMADE

La mairie de Precy sur Oise souhaitait réaménager la berge de l'Oise sur le tronçon du maille des sycomores. Elles souhaitent des abris pour les adolescents du village, un espace de jeux et un espace pique-nique qui puissent être accessibles à tous et de rendre ce lieu plus attractif. La question de la revégétalisation fut posé à la suite d'abattage d'arbres malades.

La demande est de redynamiser le site en le revégétalisant et en amenant de nouveaux lieux de vie en ajoutant de nombreux points de vue qui permettent de redécouvrir le site. Ces points de vue caractérisaient par des micro-architectures, connotant les perchoirs, ils permettent de s'élever et par des écrans crée par la revégétalisation créant des effets de surprise durant la ballade. Ces effets permettent au visiteur de découvrir et/ou redécouvrir ce lieu qui lui offre une diversité d'angles de vue.

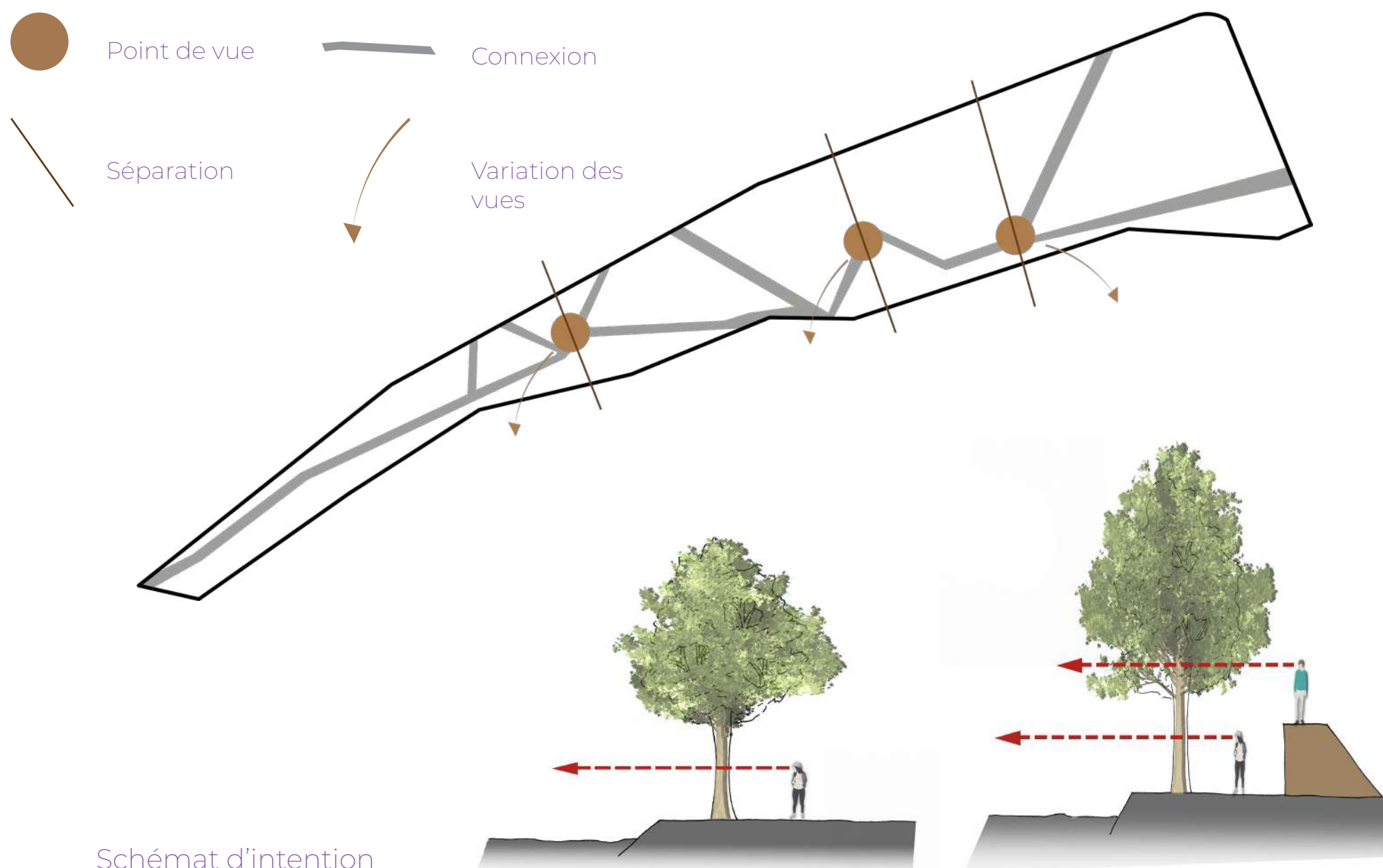
Les perchoirs sont disposés à des endroits stratégiques du site afin de mettre l'axent sur des points du paysage. Un ponton est aligné devant chaqu'un deux permettant de prolonger le regard sur l'Oise. Les perchoirs proposé différent cadrage d'un point de vue et ceux en passant par la position du corps dans l'espace en proposant des assises ou en étant debout à terre ou surélevé.

Le mobilier des espaces pique-nique et de détente a eux aussi était pensées de façon à diriger le regard. Les grandes tables de l'espace de pique-nique permettent une convivialité, mais aussi permet à l'usager de regarder dans tous les sens et permettant d'avoir aussi un regard sur l'espace de jeux pour enfant pour les personnes accompagnés d'enfants.

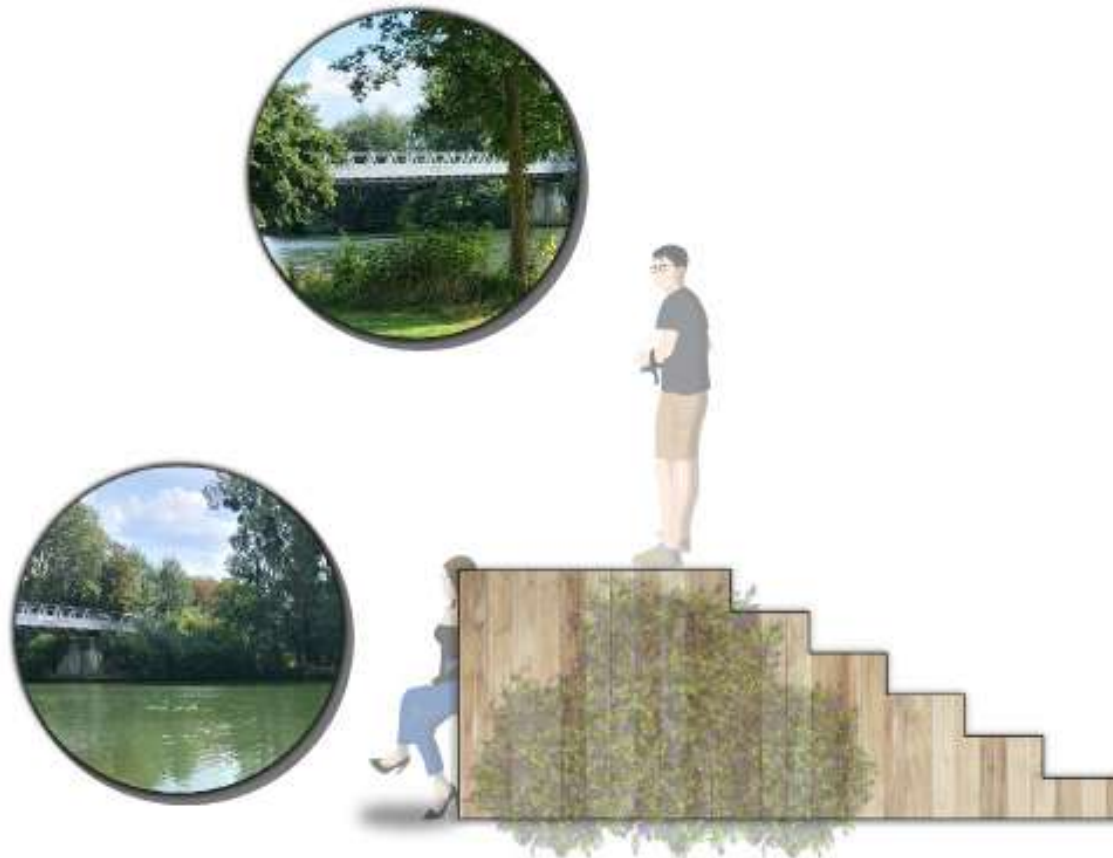
Quant à l'espace détente, il est composé de plusieurs modules d'assise qui propose différentes positions d'assise et de hauteur d'assise permettent ici encore différentes façons d'aborder cet espace délimité par la revégétalisation du lieu avec des saules, des arbres à papillons et des cornouillers sanguin. Ce qui confère à cet espace une ambiance calme et propice à la détente.



Plan d'intention



Coupe perspective colorisé
photoshop



Élévation colorisé photoshop
avec vue sur le paysage

Élévation colorisé sur
photoshop avec vue sur le



Élévation colorisé photoshop
avec vue sur le paysage



Photomontage photoshop
maquette



Photomontage photoshop
maquette

Habiter le meuble

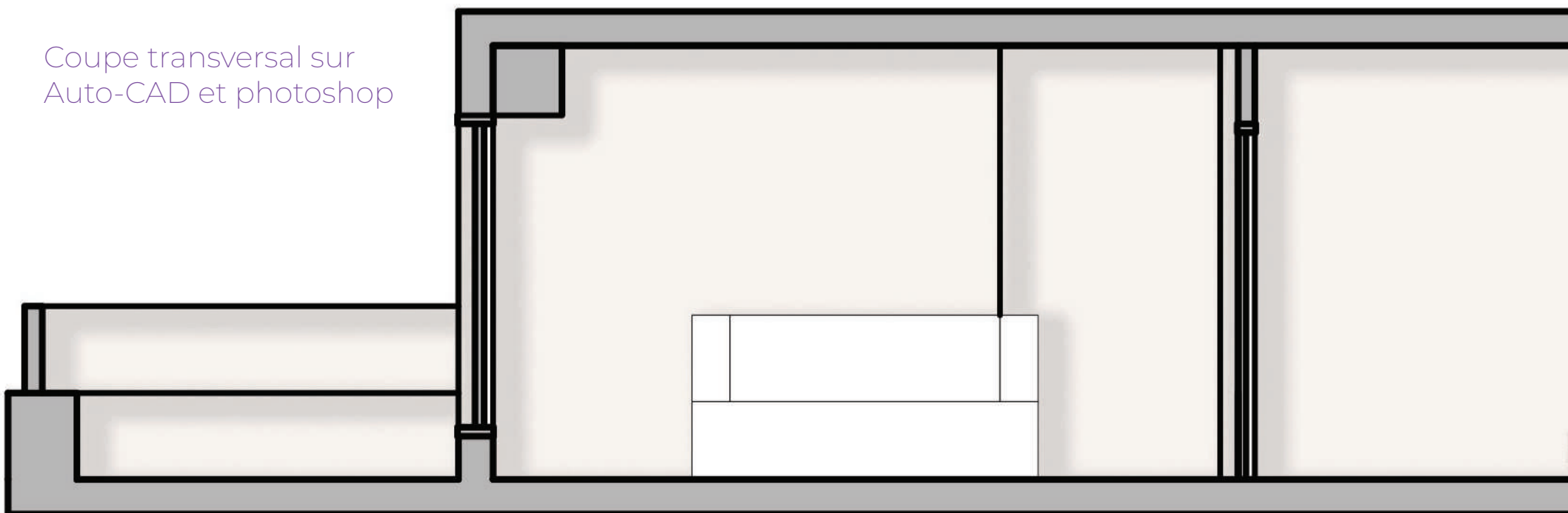
Première année DNMADE

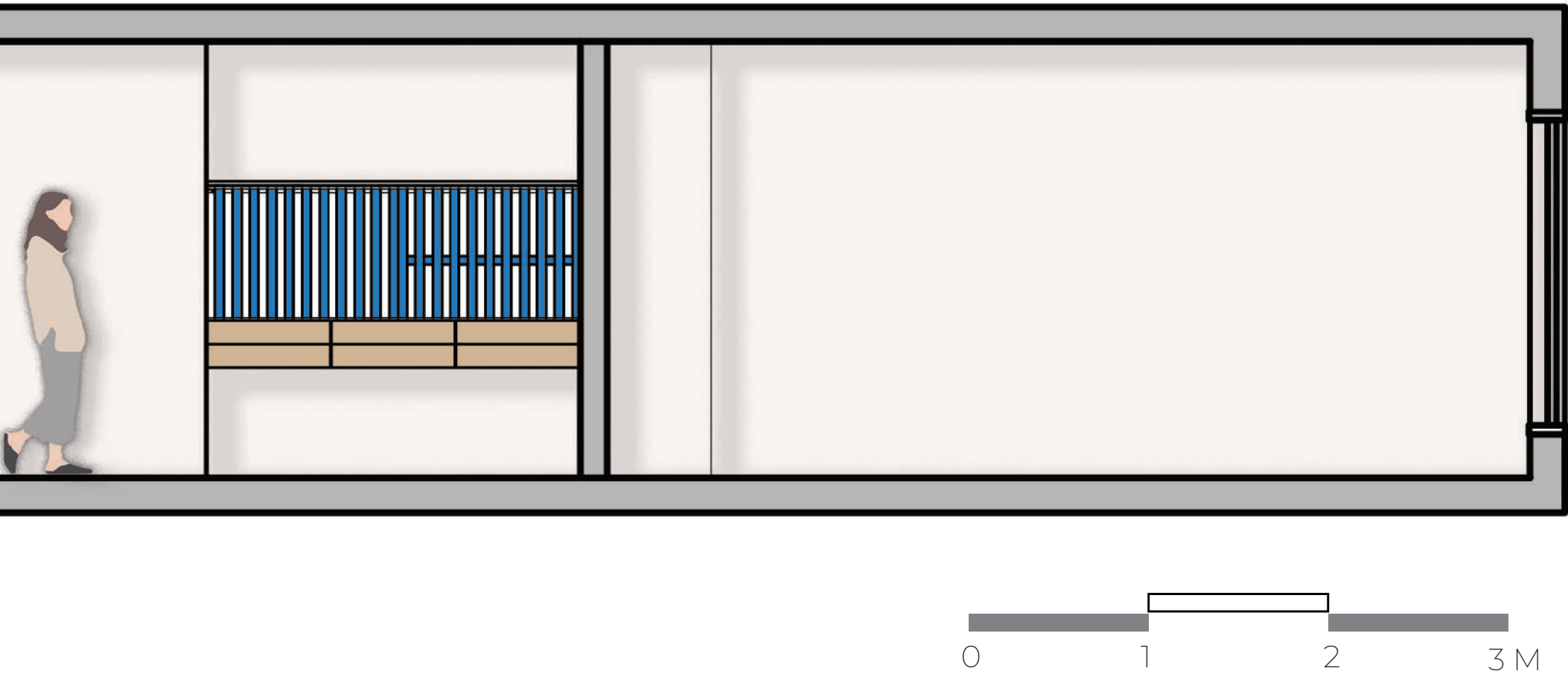
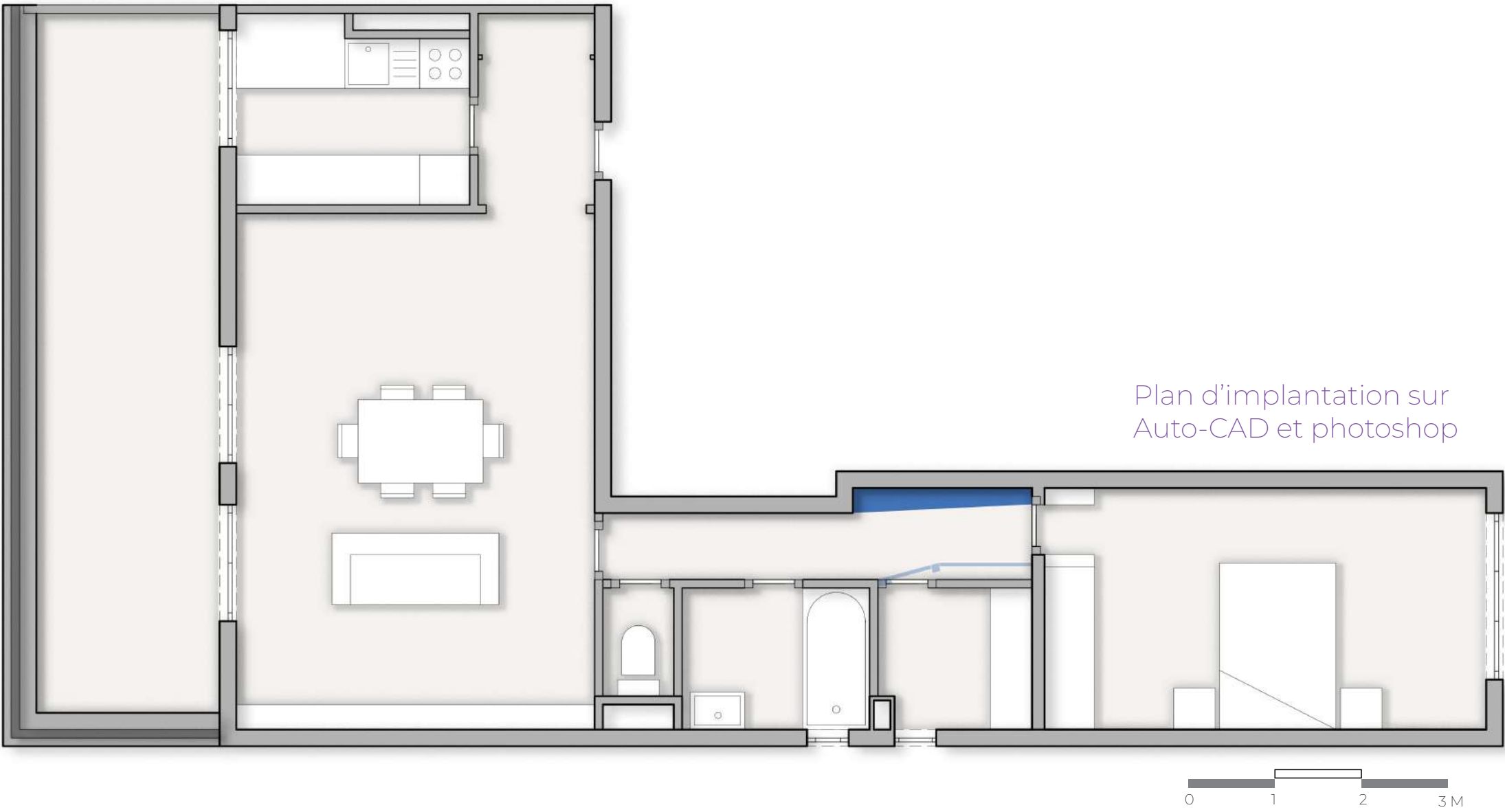
Pour l'implantation d'un meuble bureau le choix fut porté sur un espace mort de l'appartement durant la journée. Le couloir par son emplacement ainsi que son renforcement permettent d'y nicher le meuble pour s'aligner et prolonger la première partition de la coursive. Grâce à son implantation dans un environnement dit mort en journée, la disposition du meuble de travail ne dérangera aucunement la circulation au sein de l'habitation. Toutefois, afin de rééquilibrer l'espace de circulation dans le passage, les cloisons côté couloir, composant le dressing, se réaligneront au reste de la partition du couloir permettant ainsi de composer un espace de travail.

Le bureau se logera dans ce dièdre et doit conférer une sensation de légèreté tout en permettant de le faire disparaître. Avec un jeu d'étagères et de portes coulissantes, les effets choisis pour ce mobilier s'acquièrent et se développent dans le but d'obtenir des rangements supplémentaires. La question interpellée à la suite de cette conception fut celle des arrivées de lumière dans cet espace sombre. Pour y remédier la solution fut de changer la porte actuelle, opaque, pour y placer une nouvelle en verre translucide pour laisser passer la lumière provenant de la fenêtre du dressing.

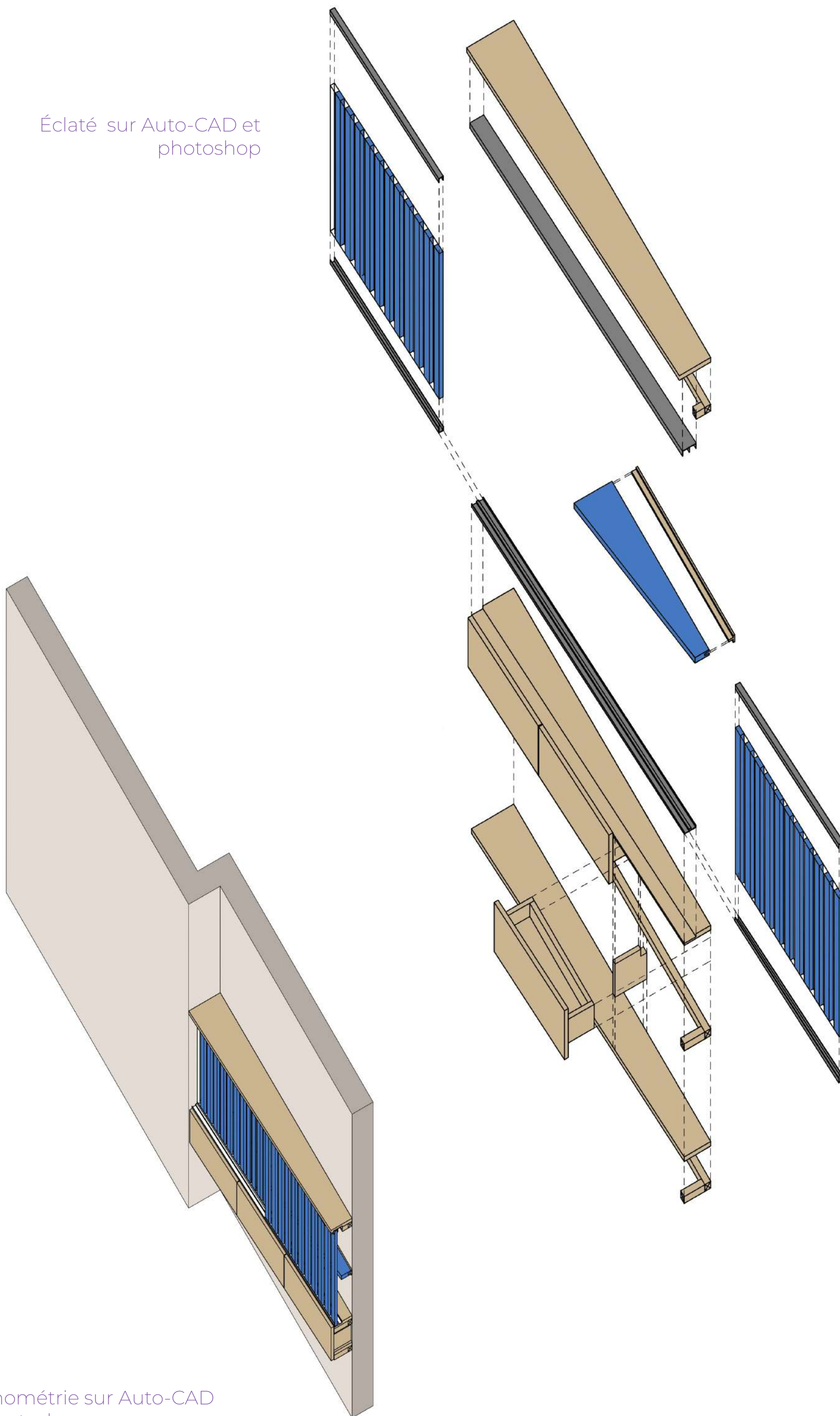
En ce qui concerne la composition de sa structure, le meuble comporte trois grands tiroirs qui se fondent les uns dans les autres en position fermés. Une étagère en pmma bleu sur la partie droite du meuble. Et de deux portes coulissantes qui peuvent se croiser, composées de plusieurs plaques de pmma transparent et bleu composées en alternance, permettant de faire apparaître ou disparaître l'espace de travail.

Coupe transversal sur
Auto-CAD et photoshop





Éclaté sur Auto-CAD et
photoshop



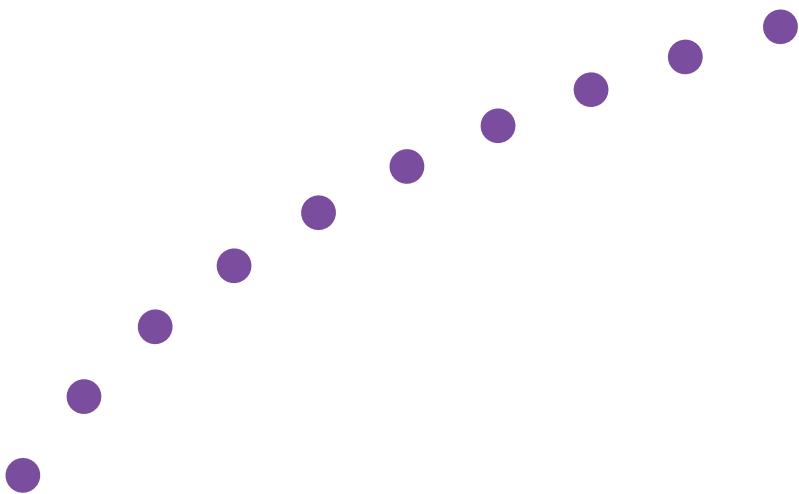


1
Maquette
1/50



3
Maquette
1/50

2
Maquette
1/50



Tabarquis

Première STD2A

Le projet Tabarquis est basé sur le questionnement de la réutilisation de rebuts d'emballages pour en faire une assise permettant d'être utilisé pour dessiner en extérieur. La question qui a émergé de ce projet eut été de la remise en valeur d'un rebut et d'en détourner sa fonction inniciale.

L'utilisation d'un carton d'emballage fut d'une évidence de par sa facilité d'accécibiliter, mais aussi pour sa résistance à supporter une charge selon l'inclinaison des cannelures. Il permet aussi d'avoir un mobilier léger ainsi que facile à transporter. Grâce à la maniabilité du carton la possibilité de plié sur lui-même le tabouret a pu être pensé afin de permettre de le transporter et de le ranger facilement sans qu'il ne devienne encombrant physiquement que spatialement.

Esthétiquement parlent ce tabouret peut se rapprocher, et ceux par la posture qu'il donne à avoir, à celui d'un tabouret de bar et ceux grâce au repose-pied qui permet ici de pouvoir sur élever une des jambes pour permettre de pouvoir reposer un carnet de croquis ou de prise de note.

La question de stabilité peut se poser lorsqu'il s'agit de retirer une des jambes qui sert à une meilleure stabilité, mais par sa base carrée, qui est recouvre une surface suffisamment large, permet déjà d'avoir une structure statique. Les jambes qui se rajoutent à la structure ne viennent que renforcer sa stabilité le rendant hyper statique. Le retrait d'une jambe ou même voir les deux ne vient en aucun cas perturber la stabilité du mobilier.



Tabarquis plié



Étapes d'ouverture et d'utilisation de Tabarquis



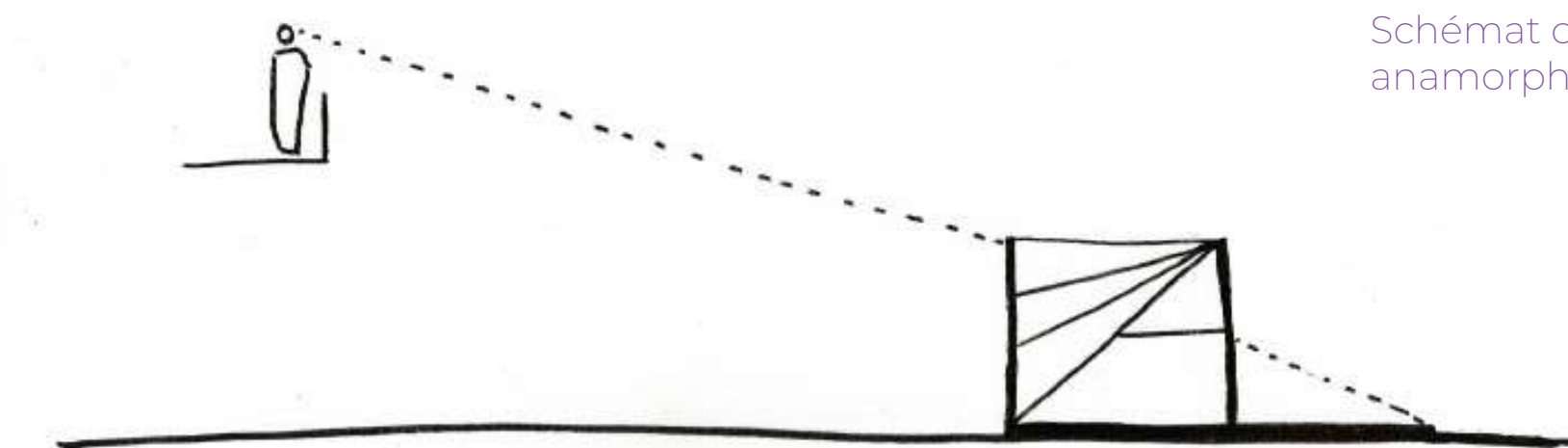
Logo Anamorphique

Terminale STD2A

Ce projet d'anamorphose avait pour but de concevoir une structure qui mettrait en scène le logo du lycée polyvalent Denis Diderot pour mettre en avant les enseignements qu'ils proposent, en particulièrement en design et en menuiserie, pour l'optique des journées portes ouvertes.

La technique de l'anamorphose demande de grandes réflexions en ce qui concerne le choix du nombre de plans d'exposition, de son implantation, des calculs pour trouver l'emplacement du point de vue où l'image se formera. Ce dispositif en trois dimensions est venu trouver sa place dans la nef du bâtiment afin de permettre au visiteur de s'y arrêter devant, en faire le tour, de le traverser.

La structure fut pensée à grâce à une décomposition du logo initiale d'où en sortie la conclusion qu'elle devrait être composé de six panneaux de bois coloré de forme différente. Elle fut aussi pensée de façon à permettre d'avoir des vides dans lesquels les visiteurs pourraient circuler. Avec une structure en trois dimensions, le point de vue devait se situer en hauteur. Il fut donc positionné sur la passerelle la plus haute qui traverse la nef afin d'avoir une bonne vision en surplomb de la structure.



Schémat conception
anamorphose

26

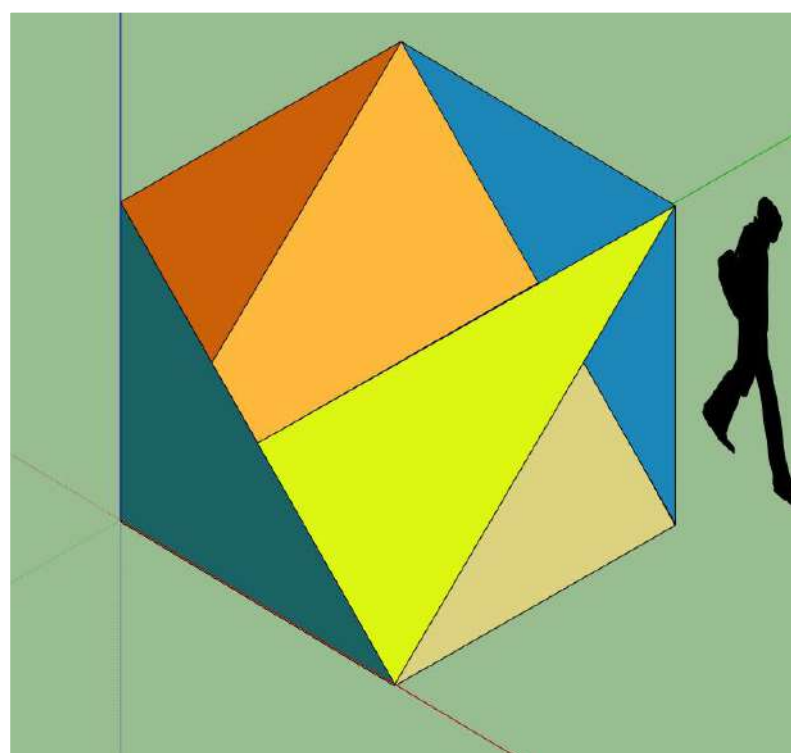


Maquette numéro 1
Vue depuis le point de vue
1/10



Maquette numéro 2
Vue hors le point de vue
1/10

Logo du lycée Denis Diderot



Photomontage installation



