

# PORTFOLIO

2019

*Jules Arthur Salmon*  
**SAL**

**CONTACT**  
jules.a.salmon@gmail.com  
0609894326  
sal.land

# JULES ARTHUR SALMON

jules.a.salmon@gmail.com

Born 08.30.1994

French and U.S.A. Nationality

Contact

jules.a.salmon@gmail.com

+33 6 09 89 43 26

14 rue Bonnevide

93200 Saint Denis —France

## EDUCATION

2011–2012	Scientific baccalaureate at Lycée Clement Marrot—Cahors
2012–2015	<b>Bachelors degree of architecture « les beaux arts de Paris », ENSA Paris Malaquais</b>
2014–2015	BArch UBA, FADU, Argentina
2015–2018	<b>Masters degree of Architecture ENSA Paris Malaquais</b>
2018	<b>DEA Architect ( diploma from ENSA Paris Malaquais)</b>

## SKILLS

### Language

**English:** **Fluent (TOEFL 115/120 points), native language**

Spanish: professional proficiency

French : native language, fluent

**Computing** Advanced word, Excel, Power-Point, Indesign, Photoshop, illustrator, Auto cad, Archi-cad, sketchup pro, twinmotion, unreal engine, Lucida scans, capturing reality (photogrammetry), Revit Rhinoceros (and plug-ins such as: Grasshopper 3D, Vray . . . etc.), Processing, Arduino, Vectorworks.

**Manual** Metal, wood, writing, molding, print making, photography, scanning, stone, painting, permaculture, model making, drawing, drafting.  
(...)

## INTERESTS

2008–2012	Music conservatory of Cahors
2010–2012	Cahors Choir
2010–2019	Stone Sculpting
2009–2019	Painting
2008–2011	Theater MJC Cahors
2016–2019	Art collective: lacarrott
2016–2019	Festival : la Republique de Fages
2014–2015	Tango/Salsa Dance

## INITIATIVES

Co-founder of School newspaper OQNID  
2 issues up to date “why a journal?” and “it’s too late”

Creation of experimental art and architectural collective:  
Lacarrot  
winning competition to overhaul facade of Nanterre Library

Co-founding of the festival “La Republique de Fages”  
which has as its mission the handing down of traditional know-how  
and alternatives for the future.

Curator for Rideau de Fer Gallery  
Participation and organization of Workshop on cybernetics (2017),  
and another on horror (2018)

## INTERNSHIPS + JOBS

Employed as an “architectural assistant” part time at MHZ (Mlinaric, Henry & Zervudachi)  
assisting architectural section in 3D models, plans, ideas,+ client relationship

Internship Richard Salmon Restoration  
art restoration, creating a website, making digital archive.

Internship with Plan Comùn  
Assisting in Publico/Privado, Architectural Competitions, Participating in Publication Publico/Privado

Internship with Chela ( Centro hipermediatico experimental latino americano) Buenos Aires.  
Creation of FabLab+ helping create DIY drones.

Internship Thornton Jones Restoration ltd.  
Restoration of Roman marble

Working in Gallery Epoca  
Organizing stock+ archives, as well as communications

Internship Factum Arte, Factum Foundation.  
Scanning Lucida, processing data, preparing Seti exhibition antiken Museum Basel (digital restoration+ scenography)

Internship Boyd Cody Architects  
Venise Biennale Conception, Worksite supervision, Assisting Thesis Dermot Boyd.

Auto-promotion Architect  
Rehabilitation of an apartment in Saint Denis (93200)

Freelance Architect for Turchetti Architects  
Conception for house in Chatou, Conception for heightening in Paris, Worksite supervision, Competitions.

Chief Architect (in association with Plan Comùn) on GMCA  
Creation of a museum and contemporary art space in Tambacounda, Senegal

# **SUMMARY**

## **LOGEMENT SOCIAL**

Unité Diffuse  
Vivienda Collectiva

## **MAISONS**

Casa Elqui  
Chatou

## **SCÉNOGRAPHIE/ CURATION**

Rideau de Fer Gallery  
Venise Biennale 2018: Close Encounters  
Seti I, Antiken Museum Basel, 2018

## **ARCHITECTURE EXPÉRIMENTALE**

Cosm-o-bject  
Little Big PariS

## **COMMERCIAL**

Fifa Stadium Osorno

## **CULTUREL/ÉDUCATIONNEL**

Las Dunas

## **THÉORIE**

Edition Publico/Privado  
Cosm-o-bejct Journal: A Museum of Everything  
Understanding the Schism of the  
Catholic Church Through Architecture

# **LOGEMENT SOCIAL**

1: Unité DIffuse

2: Vivienda Collectiva

## ***Unité Diffuse, 2016***

In collaboration with Julien Feng, ENSAPM

Le secteur 52, au sud de Chandigarh, est à la limite de ce qui était prévu à la conception de la ville de Chandigarh( par Le Corbusier et ses contemporains) et de ce qui se trouve dans les nouvelles villes qui se sont développées autour d'elle (comme elle gagne en population et en popularité. C'est la ville préférée de la classe moyenne indienne).

Dans le secteur 52, nous pouvons observer 5 typologies principales allant du village préexistant au MIG (logement de groupe à revenu moyen), et au logement d'urgence.

Cette position, en tant que limite entre Chandigarh et Mohali, mais aussi à proximité de l'autoroute, et de la nouvelle gare centrale, en fait un lieu de nombreux flux.

Le manque d'organisation entre les éléments qui la constituent, en fait un terrain de réflexion idéal pour la réinterprétation du plan d'urbanisme existant, l'inscrivant dans un nouveau contexte plus complexe et une densité de population, chaque jour plus élevée.

A cet égard, nous avons créé une nouvelle typologie urbaine capable de tenir compte de ces facteurs, tout en utilisant les leçons tirées de Draw, Fry et Jeanneret (les constructeurs de la ville originale).

Nous nous inspirons notamment de l'idée de la ville verte, et l'organisation de l'unité villageoise.

Nous utilisons également des éléments de l'architecture vernaculaire locale, ainsi que des innovations écologiques.

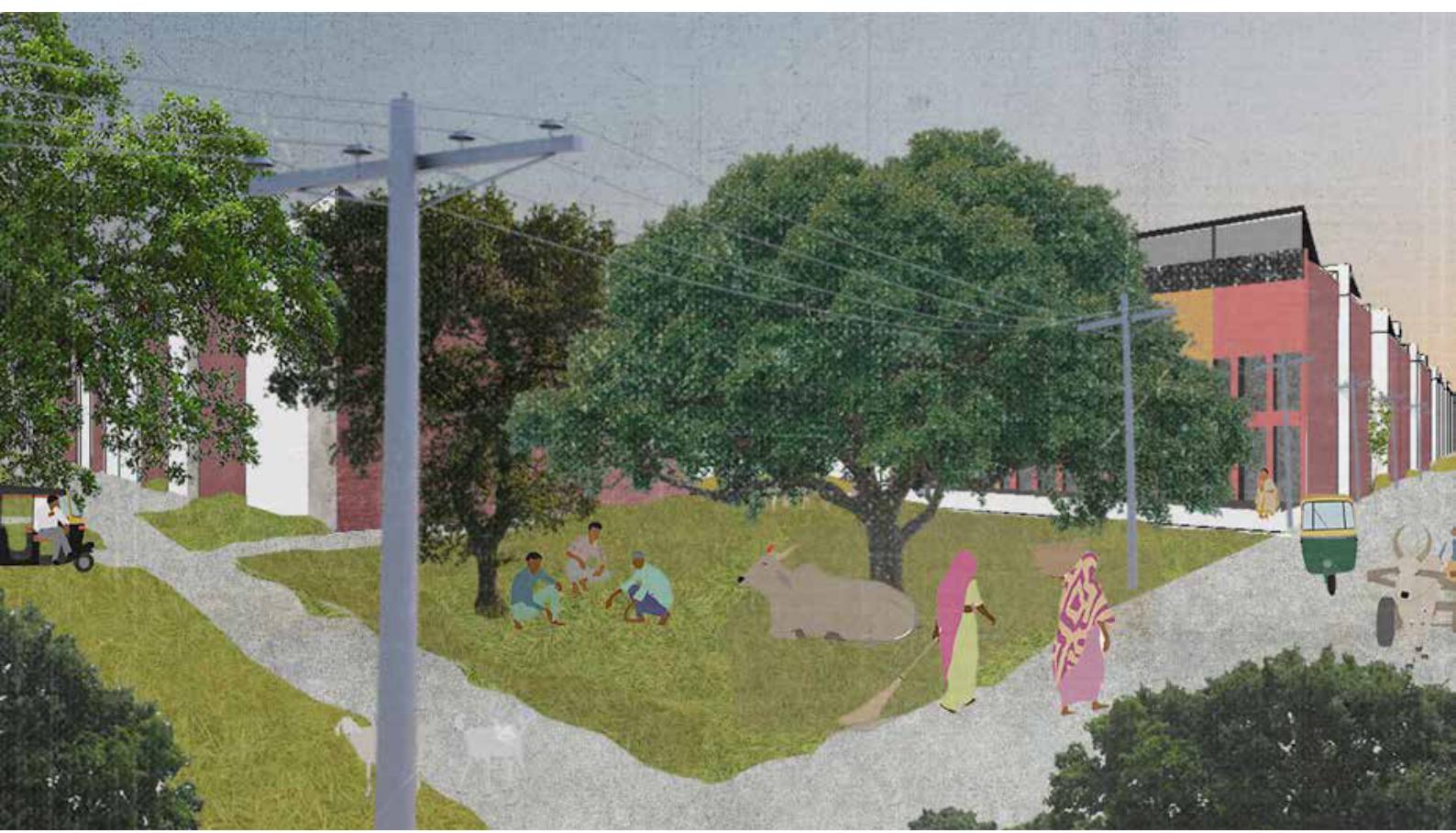
Ce qui est proposé, c'est une maison mono-familiale à haute densité, basée sur une unité villageoise réinterprétée, qui intègre la nature dans les habitations et qui en fait autant partie de la maison que de l'intérieur.

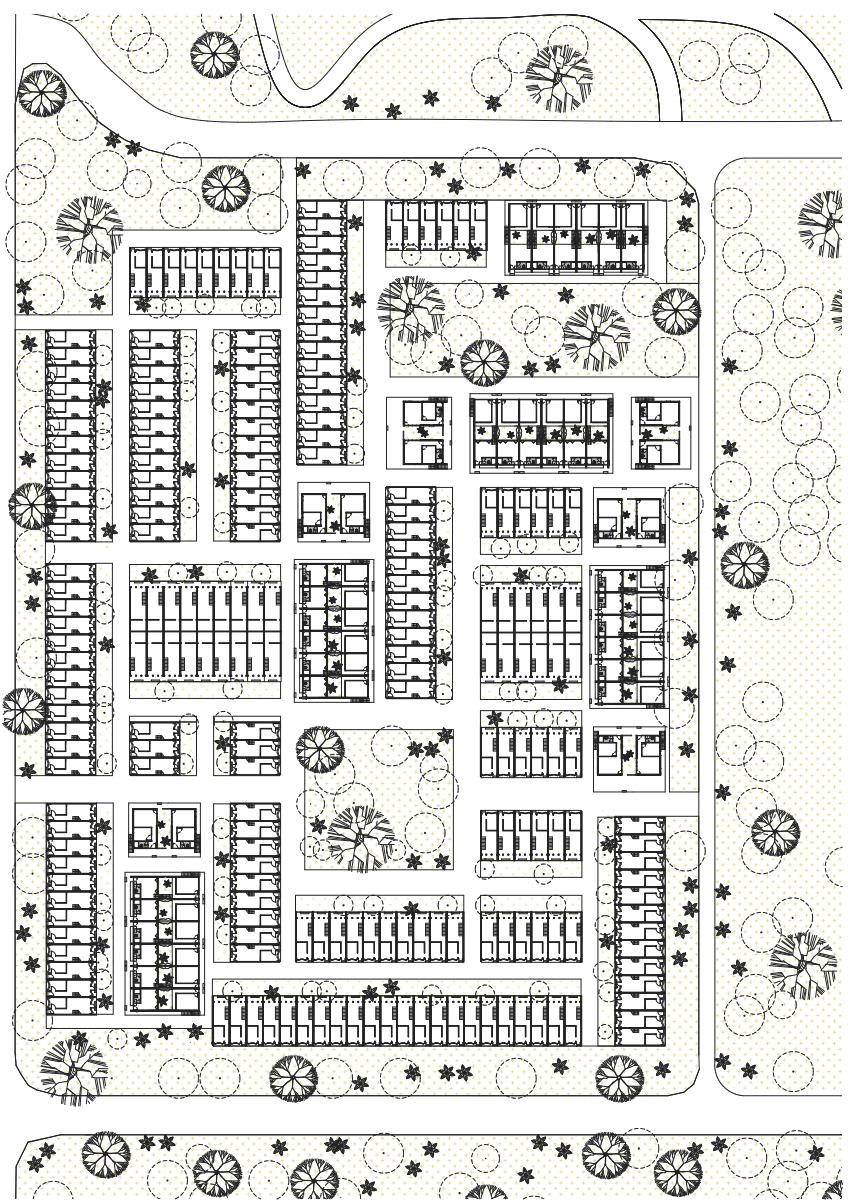
Nous utilisons des éléments de l'architecture traditionnelle tels que le chandni et le moucharabié pour l'adapter au mode de vie de la population locale et au climat.

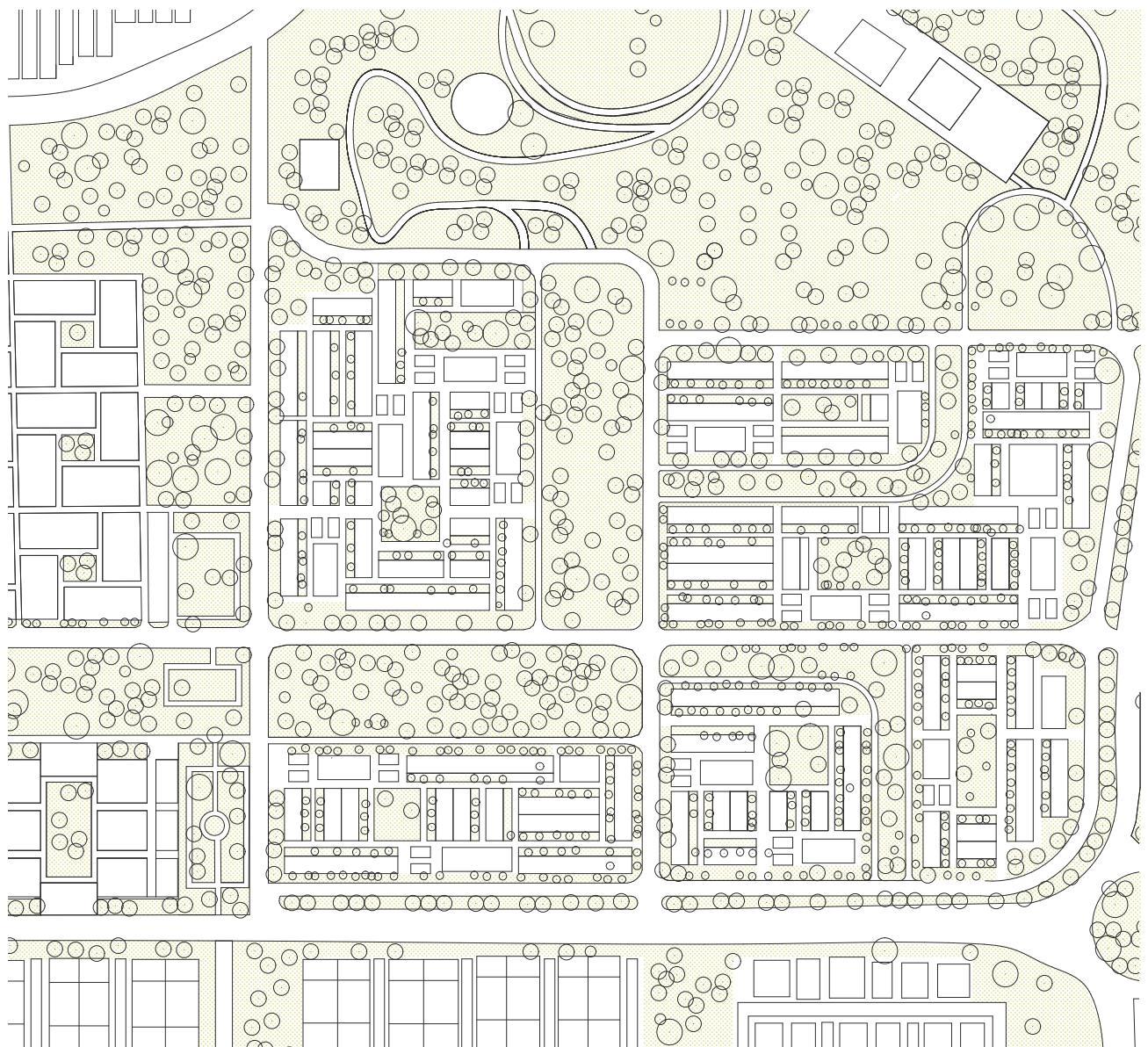
Le plan d'urbanisme est pensé par phases afin de pouvoir s'adapter à l'afflux de population sans surconstruire les infrastructures.

L'esthétique et la stratégie du nouveau plan d'urbanisme le rendent capable de devenir la pièce manquante du puzzle entre les «îles» qui l'entourent . il devient une zone d'échange et de chevauchement des caractéristiques.









## ***Vivienda Collectiva, 2015***

In collaboration with: Sébastien Beauregard,  
Camila Campillay, Daniela Cárdenas, Marisela Rojas

Avec ses immeubles d'habitation monumentaux et ses maisons jumelées réparties sur 31 hectares, l'Unidad Vecinal Portales est un projet paradigmique d'architecture moderne au Chili. Les bâtiments n'occupent que 20 % du terrain, ce qui laisse 80 % d'une surface libre qui appartient à l'État. Cependant, au cours des soixante dernières années, les espaces collectifs ont été la conquête des habitants du rez-de-chaussée qui ont maintenant de multiples arrière-cours individuelles poursuivant un style banlieue. Pourtant, l'Unidad Vecinal Portales se trouve à l'intérieur des limites de la ville consolidée, et est entourée de divers programmes d'échelle métropolitaine comme l'Université de Santiago, avec sa première école d'art et d'artisanat au Chili, dont l'infrastructure est maintenant déficiente.

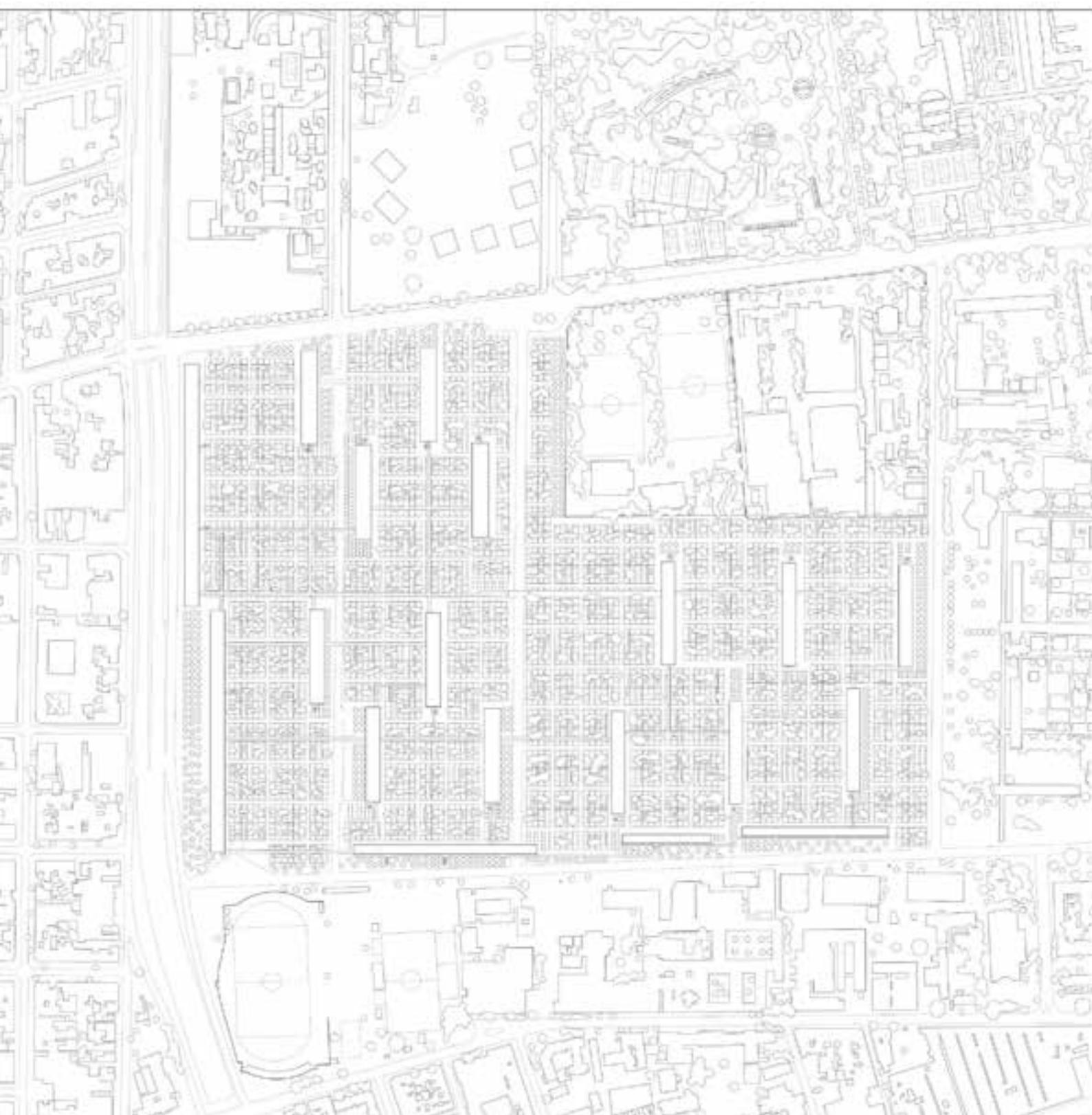
Par conséquent, trois opérations se présentent :

Coloniser l'ensemble de l'espace public au sol avec des logements continus en réponse à l'appropriation de l'espace public par les habitants. Le périmètre de la propriété est construit de façon égale, livrant 6 typologies différentes à l'intérieur, en fonction de l'utilisateur.

Vider les blocs en relogeant les familles dans cette nouvelle urbanité, en échangeant les droits de propriété des blocs avec celle des nouvelles maisons.

Remplir en reprogrammant les blocs vacants en une infrastructure dédiée au développement des compétences techniques, en reconnaissant l'ancienne vocation d'USACH en tant qu'école d'art et d'artisanat.

Ainsi, les blocs deviennent l'espace public de la communauté.



UNIVERSITY  
United Visual Artists









# **MAISONS**

1: Casa Elqui

2: Chatou

## *Casa Elqui, 2015*

with Plan Comùn

Pendant que je travaillais avec Plan Comùn, on m'a confié la responsabilité de terminer la deuxième série de propositions à remettre à un client avant le début des travaux. ( bien que je crois qu'il n'a jamais été construit finalement)

Ce projet a été réalisé dans le cadre d'un projet privé pour un Client pour 2 gîtes très simples en pleine campagne au nord du Chili, près d'Elqui.

Les programmes privés sont concentrés dans un seul espace souterrain de 5 x 5 mètres, utilisant la masse stabilisatrice thermique de la terre, tout en contenant toutes les installations et programmes nécessaires pour une ou deux personnes, stockage, etc. La hauteur sous plafond de cette pièce est de 2,7 mètres, avec une fenêtre d'un mètre de haut sur tout le périmètre de la salle, offrant une lumière naturelle, un air pur et des vues sur le contexte immédiat et étendu. L'éclairage et les vues peuvent être modulés grâce à l'utilisation de rideaux et à l'ouverture/fermeture des fenêtres autour de l'espace.

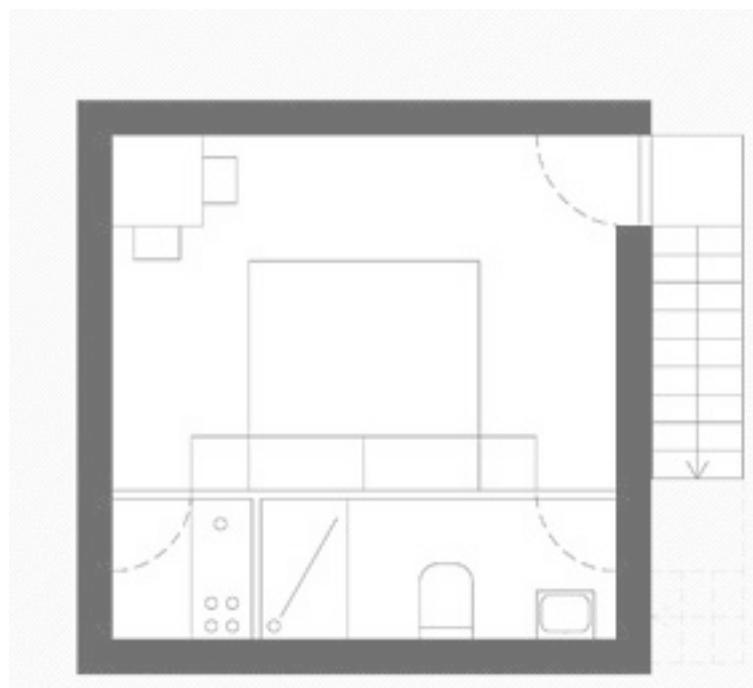
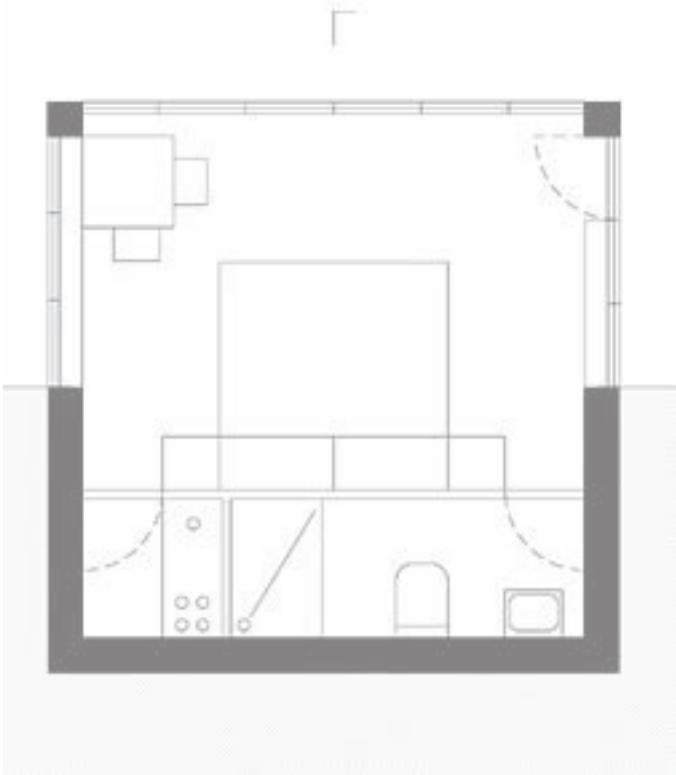
Le deuxième gîte est situé à côté de la rivière et ressemble beaucoup au premier, à la différence près qu'il n'est pas creusé dans le sol de tous côtés, mais sur le flanc d'une colline.

Ses fenêtres suivent donc l'angle de la colline et offrent une vue privilégiée sur le ruisseau au fond de la petite vallée.

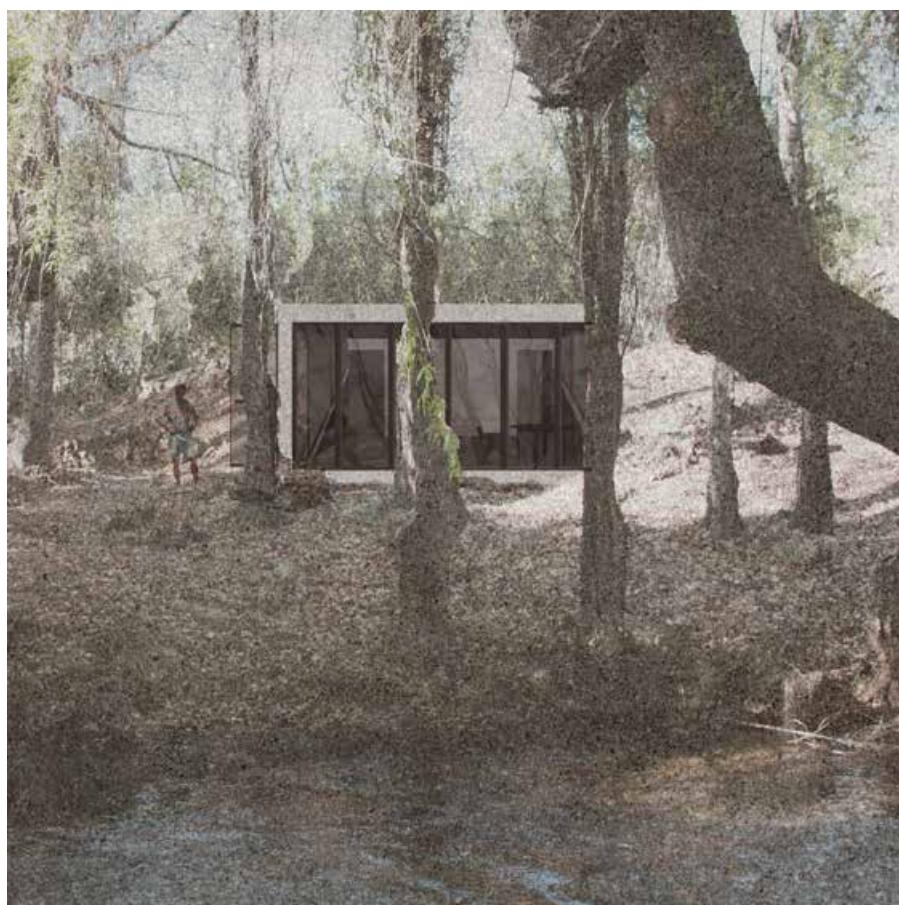
Cette unité est placée à côté de la rivière qui traverse le site, sur une bande de terrain clairement inclinée avec une différence de 3 mètres entre les deux niveaux, qui sert à enterrer complètement une de ses façades, la moitié de deux autres et laisser un des côtés du plan complètement exposé vers la rivière, permettant une vue directe sur l'eau.

La structure des deux logements est constituée d'une dalle en béton armé avec une finition extérieure en béton poli, soutenue par quatre colonnes en béton armé. Ces éléments verticaux sont placés sur des murs de soutènement qui sont fondés à deux mètres sous le niveau du sol, générant un volume souterrain avec une finition en asphalte imperméable exposée vers l'espace de vie.

De cette façon, un espace privé à faible coût et à faible entretien s'articule avec une série d'équipements collectifs sur site, tout en tenant toujours compte de l'impact public de l'intervention.







## ***Chatou, Surelevation, 2019***

with Aldo Turchetti Architectes

Ce projet a été réalisé en collaboration avec Aldo Turchetti.

C'est un projet relativement simple pour une petite famille de la banlieue parisienne.

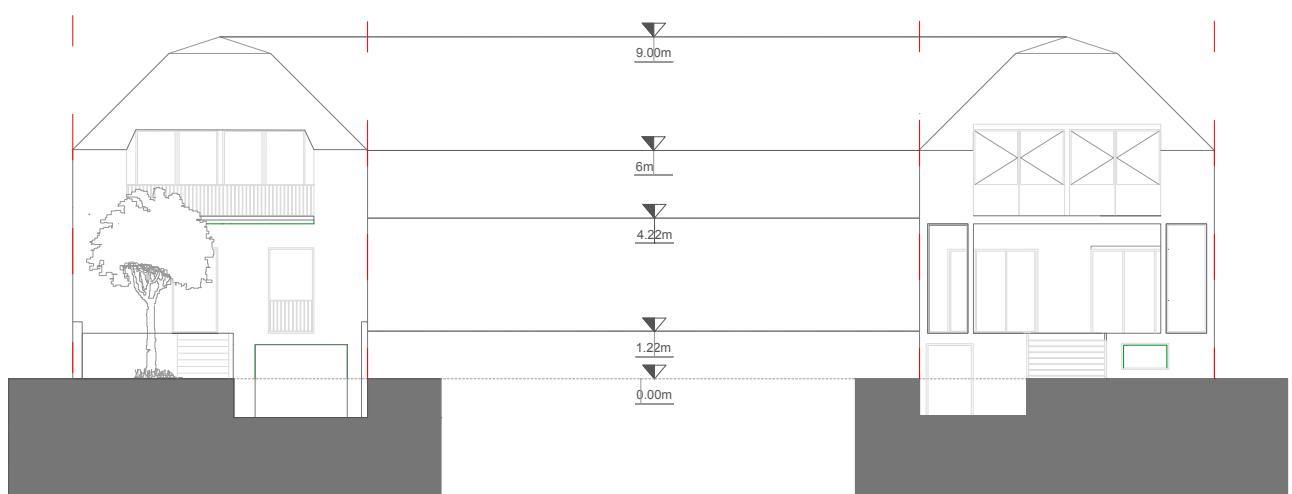
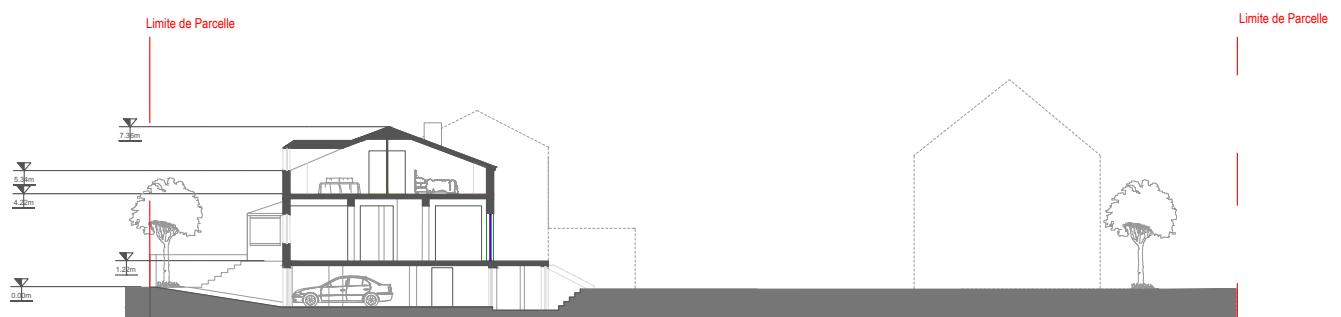
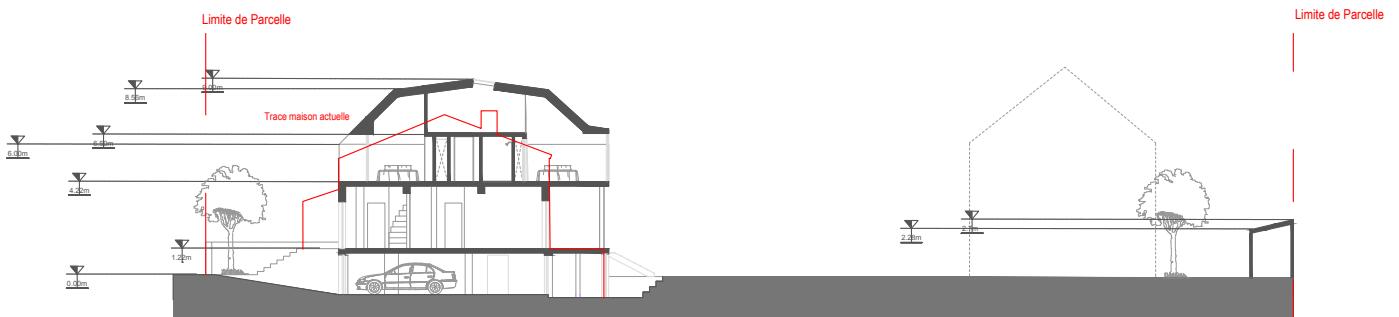
Chatou, la ville pour laquelle cette extension de maison a été prévue, se trouve dans la banlieue ouest de Paris, c'est une ville plutôt bourgeoise, qui jusqu'à tout récemment était très conservatrice avec ses règles de planification.

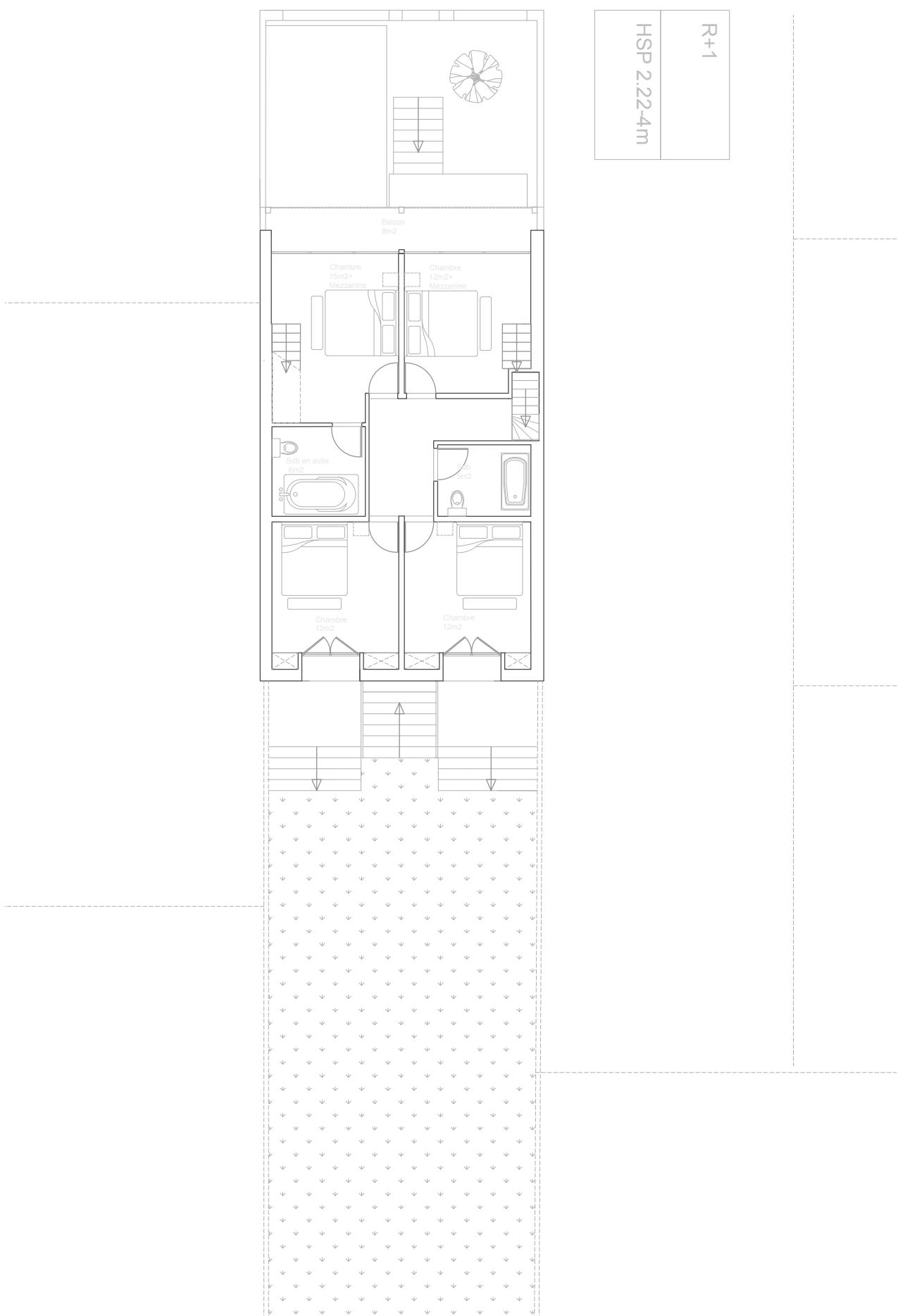
Avec le développement du «grand Paris», les choses ont lentement changé et la demande pour de plus grandes extensions a rapidement augmenté.

Cette extension est destinée à ajouter 90 m<sup>2</sup> à la surface totale de la maison. Nous ajoutons un étage à la structure d'origine, tout en construisant également sur l'arrière du bâtiment.

Ce faisant, nous pouvons doubler la taille des chambres existantes, tout en ajoutant une nouvelle chambre d'amis et une salle de bain supplémentaire.

Nous créons également des mezzanines sous les toits, ce qui nous donne des chambres avec des plafonds de plus de 5 m dans certains espaces.





# **SCÉNOGRAPHIE/ CURATION**

1: RDF Gallery

2: Venise Bienale

3: Seti I

## *Rideau de Fer Gallery, 2015- today*

With Lacarott

Ces dernières années, j'ai souvent réfléchi, avec un groupe d'amis, au fonctionnement intérieur du «monde de l'art contemporain».

Nous nous sommes souvent moqués d'elle, ou avons essayé de la reproduire, habituellement dans une sorte de position critique.

La Galerie Rideau de Fer est l'une des expérimentations que nous avons entreprises, c'est à toutes fins pratiques une « vraie » galerie où nous accueillons parfois des expositions et des résidences.

Au cours des quatre dernières années, nous avons accueilli des expositions d'art de peintres, de sculpteurs et de photographes. En corrélation avec cela, nous avons également organisé des résidences d'art autour de certains thèmes ; le premier était en 2017 et le thème était 'Cybernétique revisitée', le second était basé sur le thème 'Horreur'.

Cette Galerie ne semble pas expérimentale à première vue, mais en réalité elle échappe à l'un des aspects les plus gênants du monde de l'art : elle n'est pas dans une ville d'une importance particulière (comme Paris, Londres ou New York) ou même d'importance intermédiaire (comme Bordeaux), elle est au milieu du paysage français.

Nous avons décidé que l'aspect le plus important d'une galerie était le média que l'on pouvait créer à partir de celle-ci, c'est-à-dire : les posts Instagram, les vidéos, la soirée d'ouverture, cette ligne sur votre cv. . etc. etc.

Tout cela nécessite certaines choses qui sont inévitables : un espace d'une certaine taille/grandeur, une finition professionnelle des murs et du sol (sol en béton et murs blancs sans joints), une présence médiatique et un bon photographe.

Avec une telle part de notre travail et de notre identité construite autour d'Internet et d'autres biens dématérialisés, à quoi servait l'emplacement ?

Il s'est avéré que le RDF fonctionne comme un parfait tremplin, une salle d'exposition de ce qu'un artiste peut faire dans des espaces d'une certaine taille et dans un cadre professionnel. C'est ainsi qu'il a permis à plusieurs de nos amis, au fil du temps, d'accéder au « monde de l'art contemporain ».

La plupart des galeries détestent le risque, en voyant quelque chose qu'elles peuvent reconnaître comme semblable à leurs codes, elles sont beaucoup plus disposées à embrasser ce qui semble être légèrement plus sûr.

C'est là que réside le piège : tout n'est pas ce qu'il paraît.







*Venise Biennale 2018: Close*

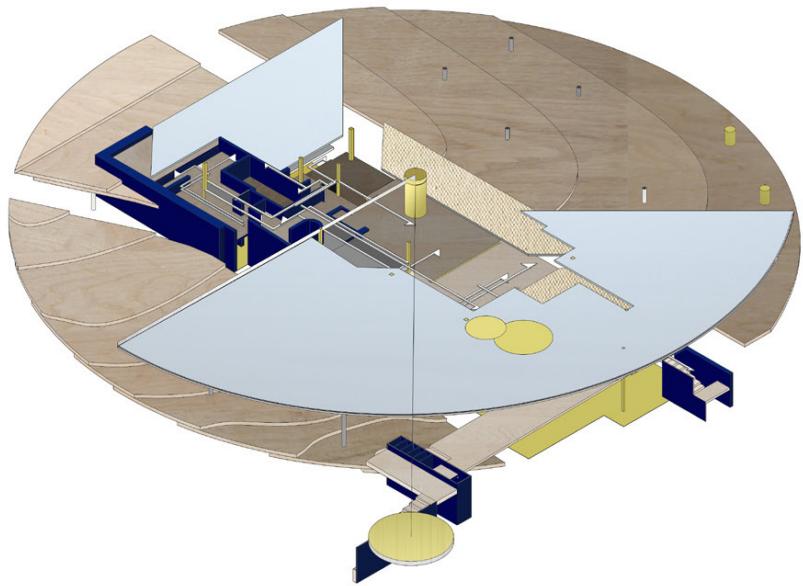
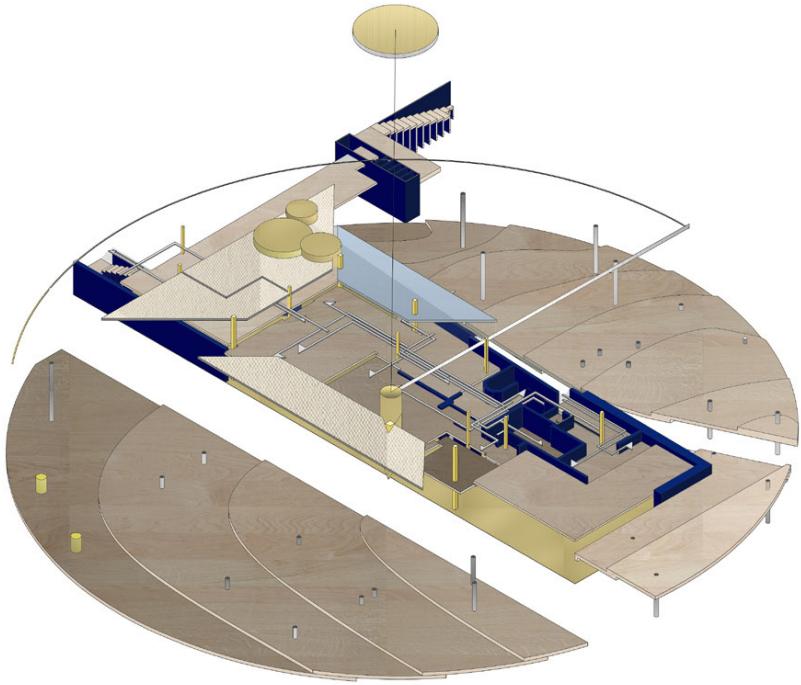
*Encounters*

with Boyd Cody Architects

Ce projet est une exploration de l'emplacement ou de l'ancrage de deux des maisons d'Eileen Gray, la E-1027 et la moins connue Tempe à Pailla. La conception de ces deux maisons témoigne d'une compréhension du contexte qui confirme la capacité innée de Gray en tant qu'architecte. Nous utilisons deux de ses dessins originaux, une section et un plan, comme gabarits spatiaux pour deux grandes pièces murales, traduisant ses lignes exquises en espace matériel. Chaque maison est absente des études, il ne reste que le sol ou la LIBERTÉ qu'elle manipule pour eux. Ces modèles ne sont pas seulement des représentations, mais lorsqu'ils sont vus sous un autre angle et lus à une autre échelle, ils deviennent des expériences spatiales en soi.





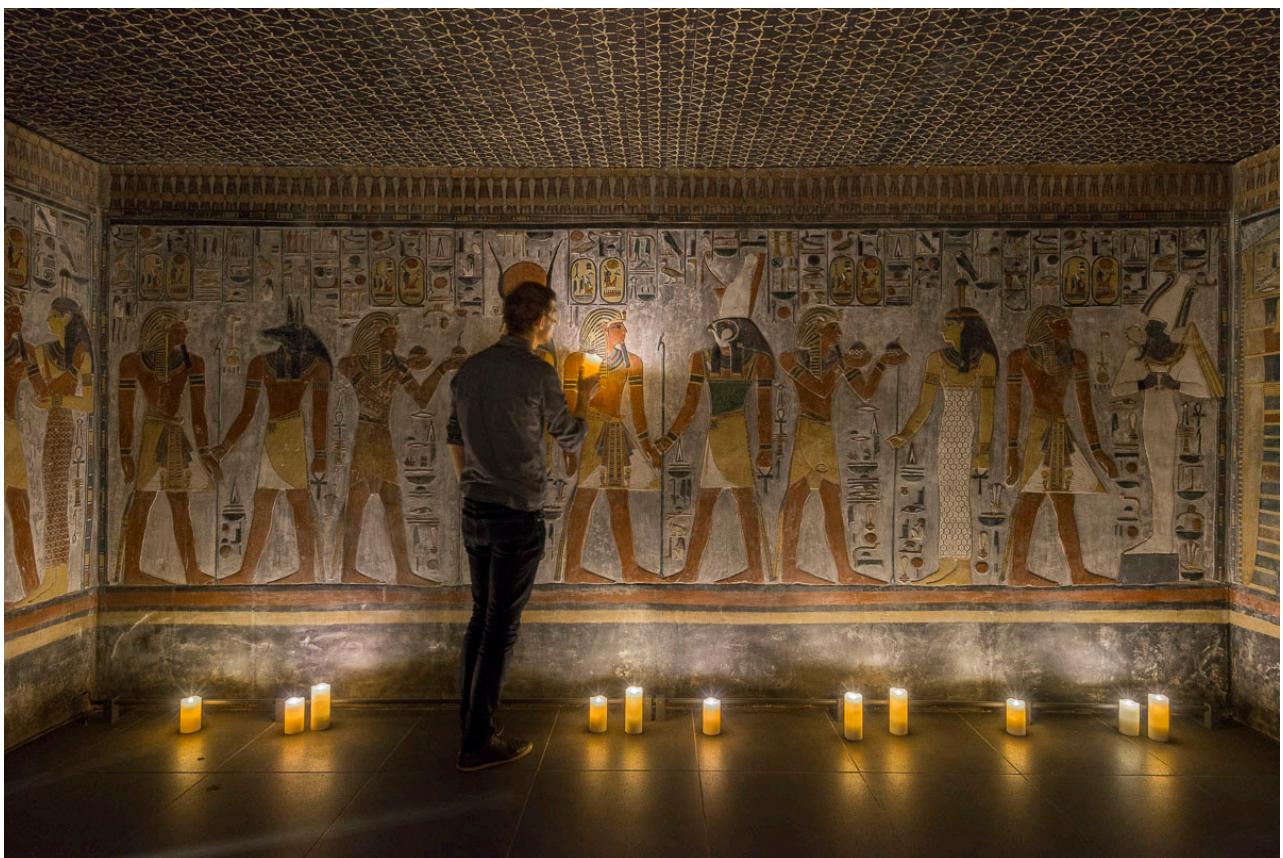


***Seti I, Antiken Museum  
Basel, 2017***  
with Factum Arte and Skene Catling  
de la Pena

Ce projet a été réalisé pour  
Factum Arte.  
Mon rôle dans ce projet a été  
limité, mais j'ai néanmoins  
joué un rôle déterminant dans  
l'élaboration et la création de  
la scénographie du projet.

Cette exposition est d'une  
importance capitale pour  
la conservation numérique.  
Un domaine pionnier de la  
Fondation Factum Arte, dans  
lequel la conservation passe  
par la numérisation 3D, pour  
reproduire par des moyens  
technologiques, des fac-similés  
parfaits.

Dans le cadre de l'Initiative  
de préservation de la nécro-  
pole thébaine, une partie de  
la tombe de Séthi I qui est  
enregistrée à Louxor a été  
reproduite et installée au  
Antikenmuseum de Bâle à la  
mi-2017. Le fac-similé a en-  
suite été transporté à Louxor,  
où il a été installé dans son  
emplacement permanent dans  
la Vallée des Rois. Le sarco-  
phage enregistré au musée  
John Soane a également été  
reproduit en albâtre dans le  
cadre de cette exposition.





# **ARCHITECTURE EXPÉRIMENTALE**

1: Cosm-o-bject

2: Little Big Paris

## **COSM-O\_BJECT, 2018**

ENSAPM

Ce projet est une fiction sur une exposition de fictionnelle, je mets en scène des curateurs des journalistes et des critiques d'art.

Musée de la culture matérielle : Cosm-o-objet La MMC : cosm-o-objet est une exposition. C'est l'œuvre d'un jeune commissaire d'exposition nommé Paul Taurn.

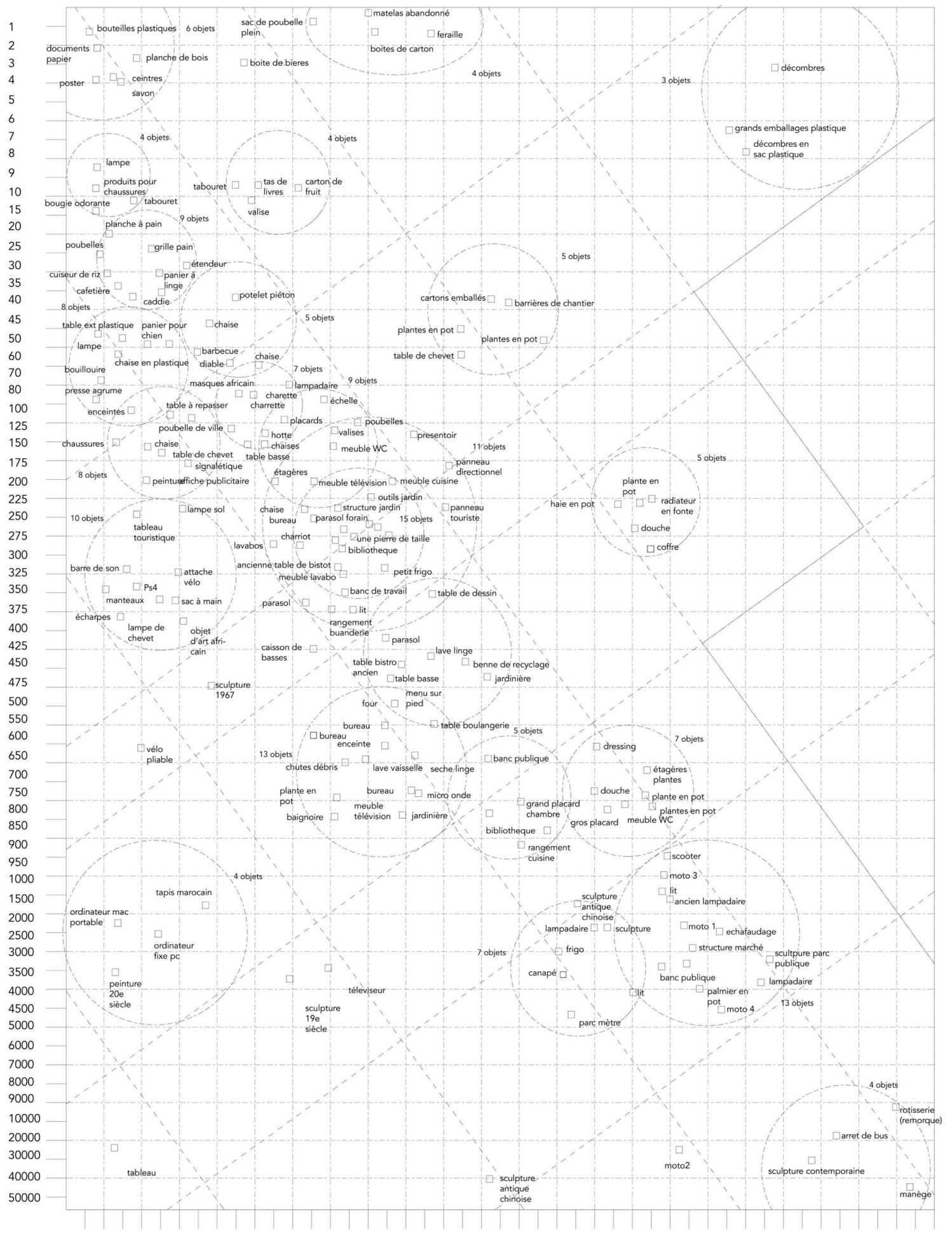
Le projet MMC : cosm-o-objet, est un questionnement de notre point de vue, et de notre relation avec «l'objet». Il défie les jeux de langage et d'espace que nous jouons tous les jours, et à chaque instant, d'une manière totalement «naturelle», sans jamais se demander, pour quelle raison ? Le Mmc ne porte pas un grand discours idéologique, il ne vise pas à changer radicalement notre rapport à «l'objet», c'est une expérience, dans la même veine historique que certains musées imaginaires comme celui de Szeemann avec son «musée d'obsession».

Le Mmc : cosm-o-objet est le portrait d'une organisation relationnelle extrêmement complexe (entre objets, mais aussi entre nous et l'objet) qui devient incompréhensible et chaotique. Cette exposition est un commentaire sur la panique et la désorientation que nos vies nous apportent. Cette panique ne vient pas seulement des conditions sociales et économiques, mais aussi des réseaux de transmission : les images et les sons des attentats-suicides peuvent atteindre directement nos yeux à travers les câbles de fibres optiques, les taux de change sont instantanément mis à jour sur les écrans de nos smartphones, tablettes et ordinateurs rapidement suivis par le bombardement constant de publicité et d'autopromotion pour la nouvelle télévision dernier cri, le nouveau siège mou, les nouveaux systèmes nationaux de surveillance des canaux de télécommunications, la multiplication des cyberattaques et la liste est sans fin. Nous sommes confrontés à un assaut d'informations et d'objets, chacun méticuleusement catégorisé.

L'objectif est d'offrir au visiteur de cette exposition une peur initiale, un moment de perte de repères, de désorientation, suivi d'une invitation à une nouvelle perspective qui peut conduire à un calme apaisant d'un autre point de vue. L'Exposition est une invitation quelque peu violente à l'introspection ; la désorientation conduit nécessairement à une continuation, c'est-à-dire à une réorientation.

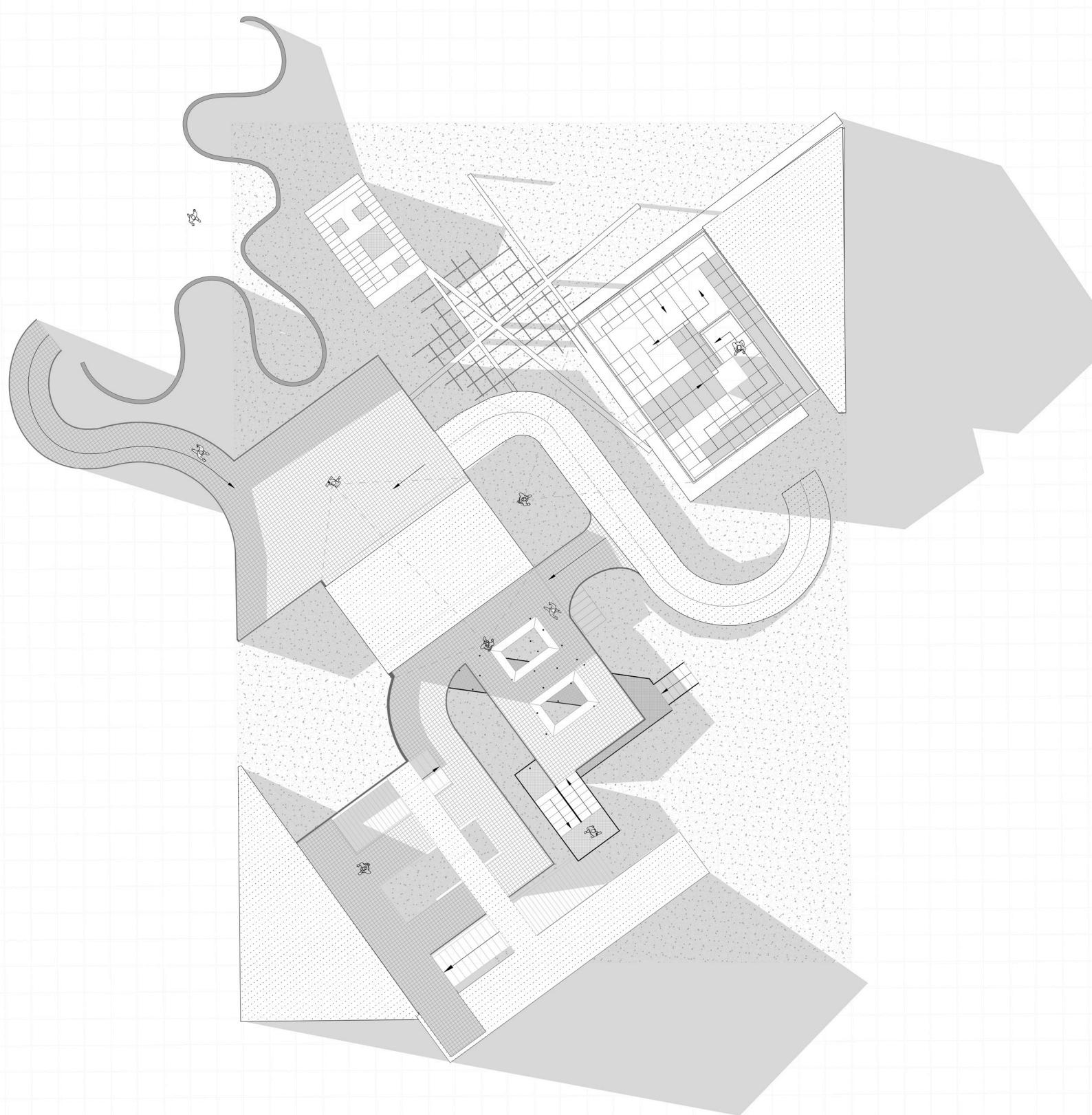
Par son organisation, l'exposition offre aux visiteurs la possibilité de se réorienter dans l'espace en changeant leur point de vue. Les nouveaux liens qui se tissent entre les objets et les visiteurs n'ont pas pour but de révolutionner, mais de créer un dialogue. C'est un jeu spatial. L'utilisation de nombreux critères nous permet une grande variabilité des interventions, mais toujours selon les axes X, Y, Z qui régissent l'ordre de la collection. De cette façon, les questions qui seront abordées sont celles de la catégorisation, puis celles de la mise en scène, de la forme et de la classification architecturale des objets.

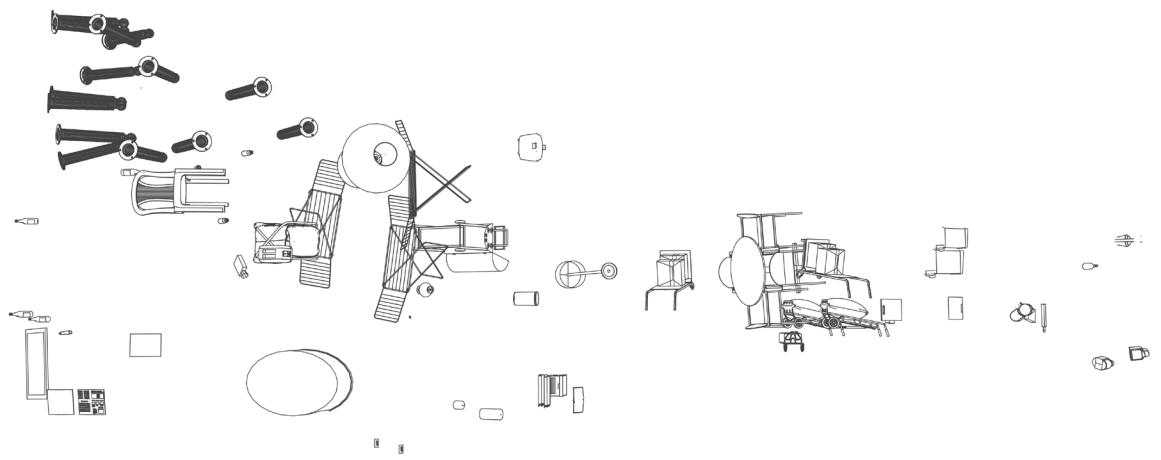
## Valeur Monétaire ( en Euros)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 12 14 16 18 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 150 200 250 300 400 500 1000 2000 10000

Poids ( en Kg)









## ***Little Big Paris***

In collaboration with: Kaïs Aiouch, Ornella Angeli, Arnaud Selve  
ENSAPM

L'objectif de ce projet était de créer une Histoire alternative à la notre, un monde similaire mais différent. Une sorte d'univers parallèle dans lequel une série d'événements mène à un monde complètement différent.

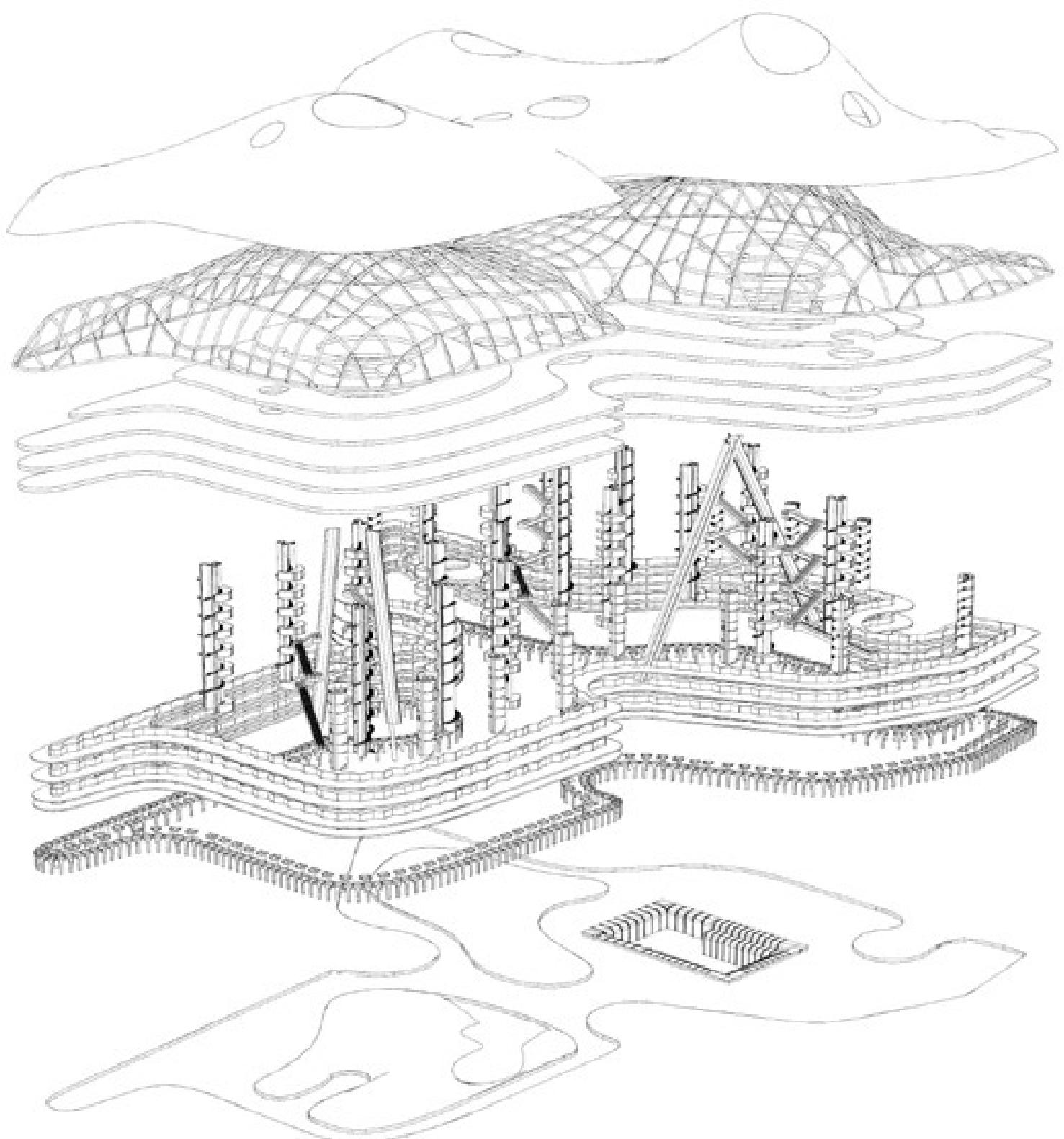
Dans ce projet, nous avons étudié la figure de la ruine. La ruine ici est révélée comme un objet hors du temps : une uchronie. Nous avons travaillé au cours de ce projet en équipes de 4 personnes.

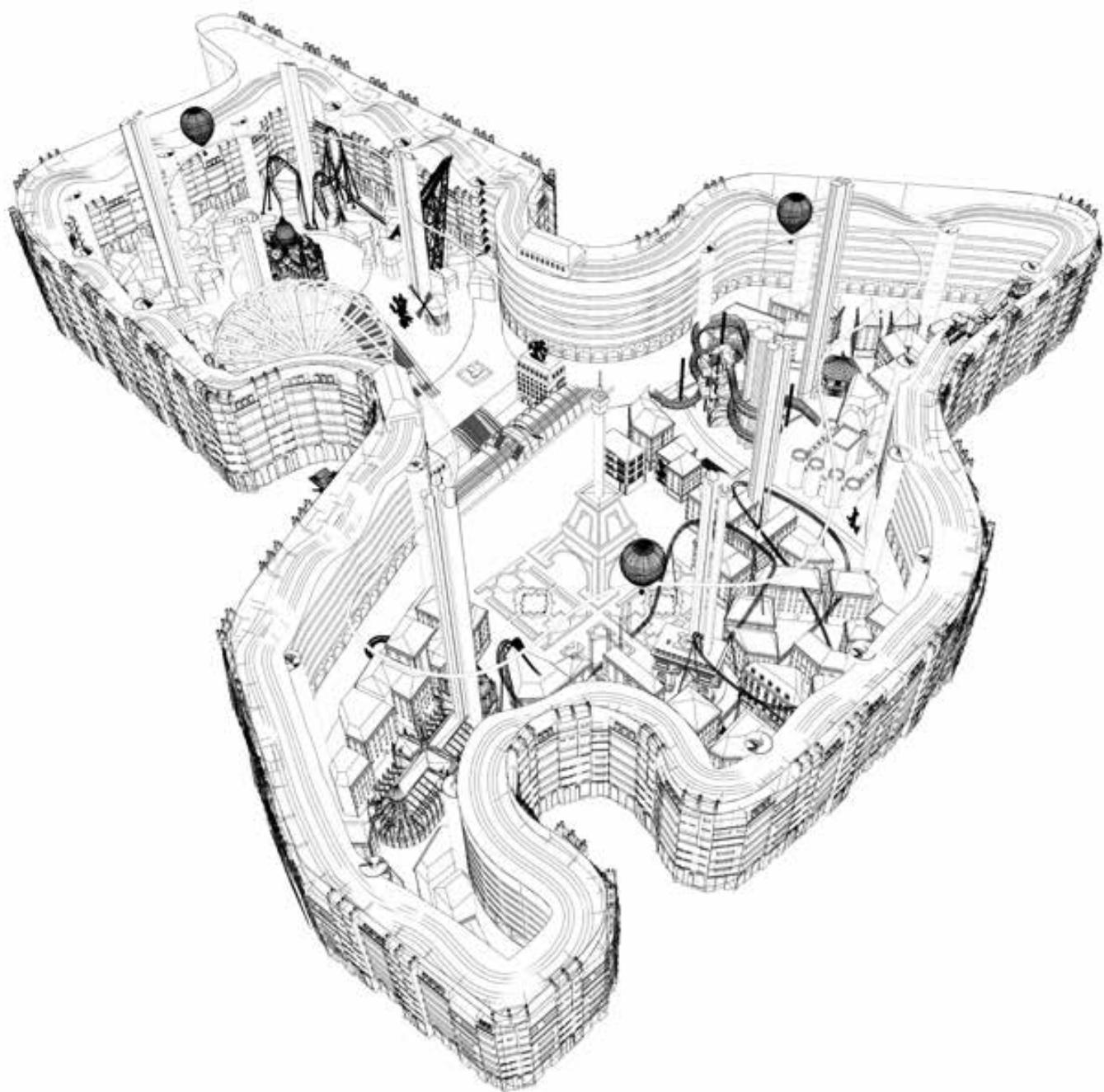
Nous avons choisi un projet non construit sur l'un des deux sites (Beaubourg ou les Halles) à Paris. On nous a ensuite demandé de réimaginer ce bâtiment de la façon dont l'architecte aurait pu le construire à l'époque. C'était la phase 1.

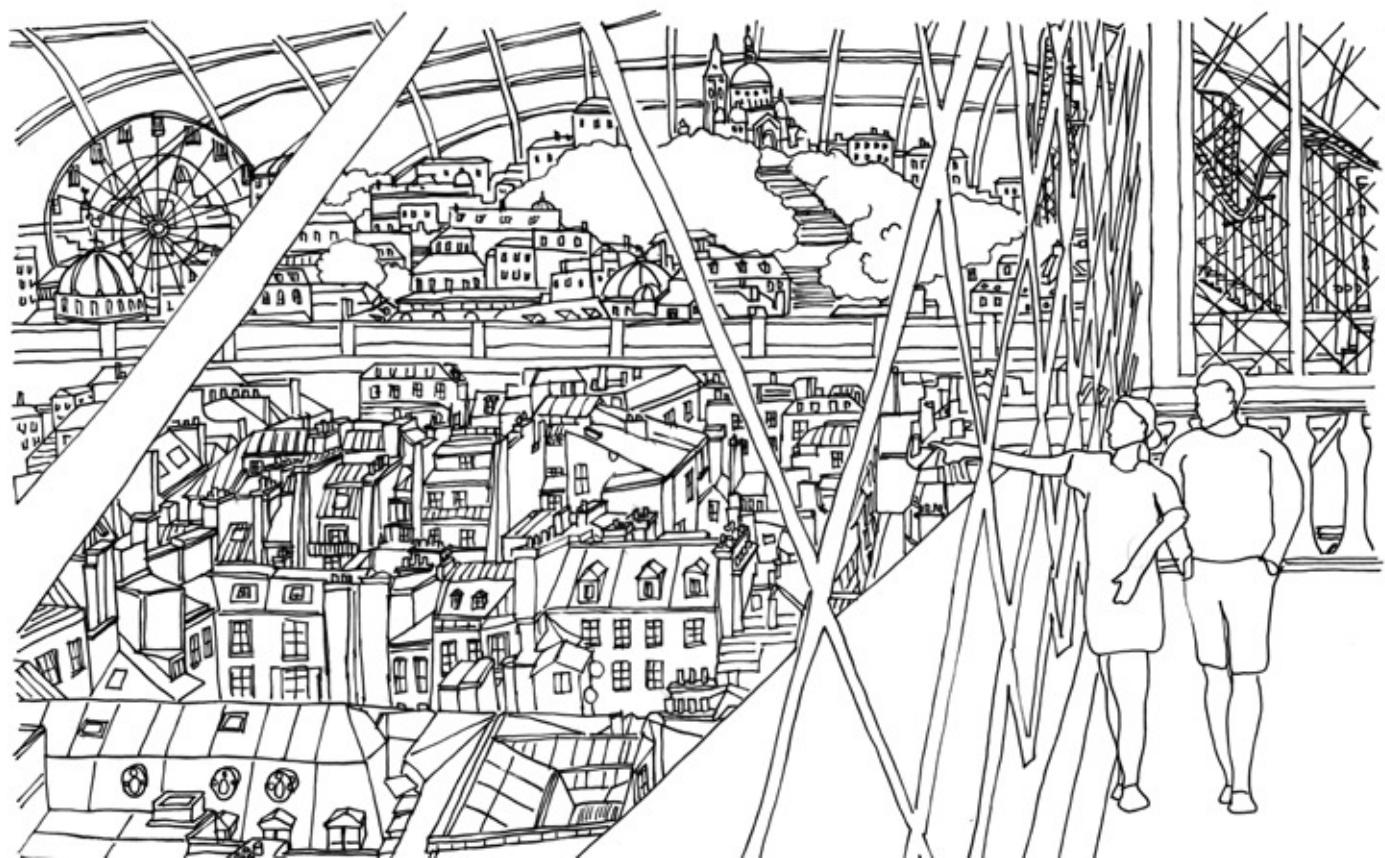
La phase 2 a consisté à imaginer un récit où ce bâtiment subit des transformations sur une période de temps qui mène à une ligne temporelle parallèle.

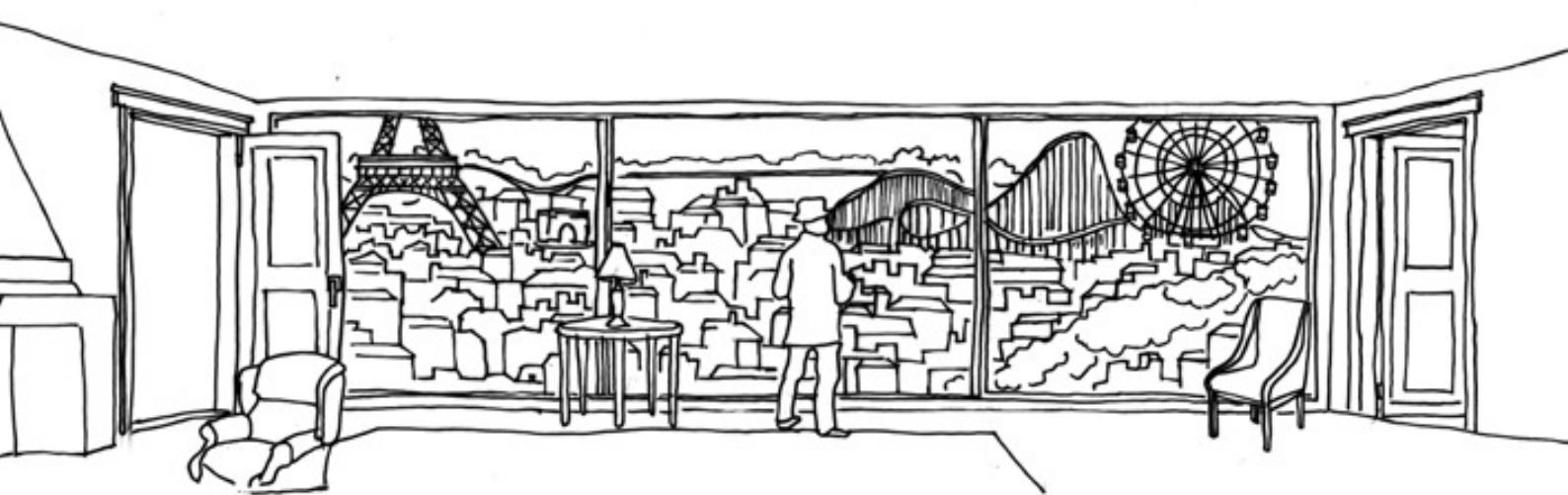
Nous avons imaginé que le projet original deviendrait un parc d'attractions, sur le thème de Paris. En ce sens, c'est une mise en abîme, et une critique de Paris comme parc d'attractions en soi. Pour accompagner ce projet, plusieurs nouvelles ont été écrites comme pour plonger dans le monde que nous avons créé. Le projet original que nous avons choisi parmi tous les projets inédits du premier concours Beaubourg, était celui d'un architecte, autoproposé «habitologue» du nom d'Antti Lovag.

En utilisant le nombre très limité de documents à notre disposition, nous avons réimaginé son projet comme le plus grand centre commercial du monde à ce moment-là. Dans notre deuxième phase, nous avons imaginé les bouleversements et les changements politiques et financiers qui ont fait de ce parc un parc d'attraction, dont le thème était Paris même. Ce projet était une sorte de critique de la façon dont nous traitons nos villes comme s'il s'agissait de parcs d'attractions.









# **COMMERCIAL**

1: Fifa Stadium

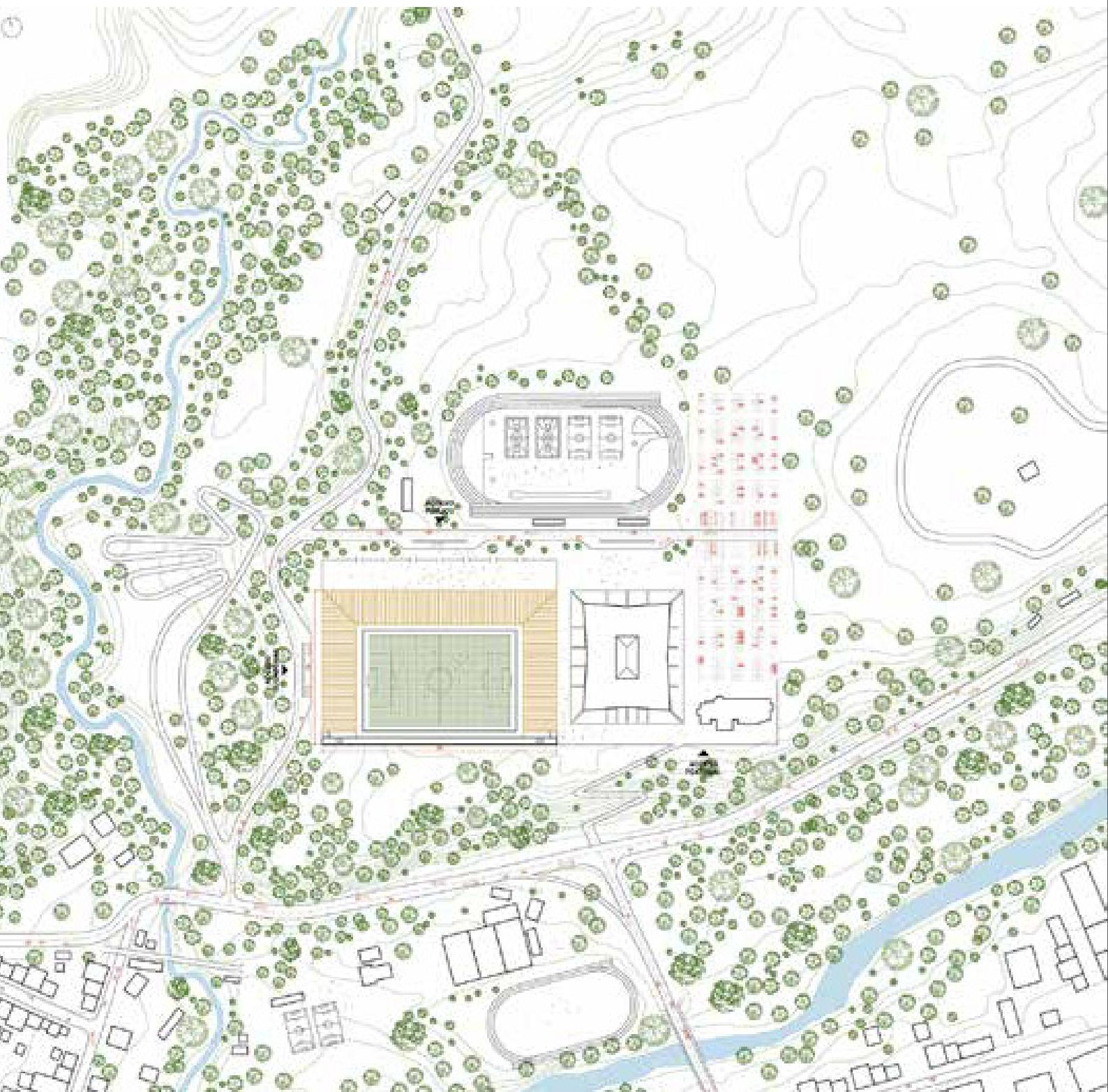
## ***Fifa Stadium Osorno, 2015***

In collaboration: Plan Comùn, and Costanza Zeni

Ce projet est situé dans les montagnes près d'Osorno, c'est le plus récent ajout au complexe olympique, et est situé dans une petite ville chilienne juste au nord de la Patagonie. Son programme est multifonctionnel, mélangeant un stade, un point de vue sur la ville et les montagnes au loin, et un gymnase. Le stade d'Osorno est un conteneur sportif et un point de repère urbain :

La proposition considère le nouveau stade municipal d'Osorno comme un bâtiment sobre, actif et connecté avec des liens solides avec l'ensemble du complexe olympique. Il assume sa condition de nouveau repère sportif ; il réorganise et revitalise les activités à l'intérieur des installations préexistantes ; en outre, il tire le meilleur parti de sa situation privilégiée dans la ville, offrant une nouvelle identité à ce contexte urbain. Pour ce faire, il faut utiliser stratégiquement les ressources fondamentales telles que l'orientation, la typologie, l'ordre, le programme, le temps et le caractère à deux échelles : locale et urbaine - à la fois comme conteneur et comme façade publique.

Ce projet a été réalisé dans le cadre d'un concours public organisé par le gouvernement chilien, l'administration Osorno et la Fifa.





# ESTADIO MUNICIPAL OSORNO





# **CULTUREL/ ÉDUCATIONNEL**

1: las Dunas

***Las Dunas, 2014***  
FADU, Buenos Aires

Ce projet est situé dans les dunes près de villa Gessel, une station balnéaire à environ 500 km de Buenos Aires. Son programme est multifonctionnel, mêlant un centre culturel et éducatif ainsi qu'un restaurant. La région environnante est presque sans intervention humaine, c'est l'un des rares endroits naturels à proximité de villa Gessel. Une ville qui a subi le traitement «Costa del sol» de projets de développement sans fin.

La côte est ici fortement urbanisée avec très peu de considération pour la beauté naturelle de l'endroit. Il s'agit donc ici de créer un espace très conscient de son environnement. Ce qui est construit ne peut pas simplement imiter la nature ; il est par sa nature matérielle en opposition avec l'environnement intact. Ce projet tente malgré la force de l'environnement bâti d'harmoniser sa relation avec la nature. Cela ne signifie pas qu'il respecte et suit les formes des dunes, mais plutôt qu'il laisse ce qui l'entoure, les mauvaises herbes... le reconquérir, et favorise en fait sa propre disparition. Aucun effort pour garder les dunes à bout de bras n'est pris ou imaginé. Nous envisageons ici d'accélérer ce qu'on appelle «l'état de ruine», un état où la nature reprend peu à peu ce que la structure s'était appropriée.

Cette lente reconquête permet non seulement de créer une expérience architecturale surprenante mais aussi d'amplifier la topographie de la région, créant ainsi diverses anomalies dans le paysage.

Pour créer un projet où cette situation était possible, j'ai choisi un plan très fragmenté afin de séparer la masse du programme. J'ai décidé de contrôler les différents points de vue pour donner l'impression d'être isolé face à un environnement vaste et désolé. Le projet joue sur la variation des niveaux, en utilisant ces changements qui se produisent souvent, pour multiplier les possibilités de flux de personnes et d'appropriation. Puisque les différents programmes sont dispersés sur l'ensemble du territoire.









# THÉORIE

1: Edition Publico/Privado

2: Cosm-o-bject Journal

3: Understanding the Schism

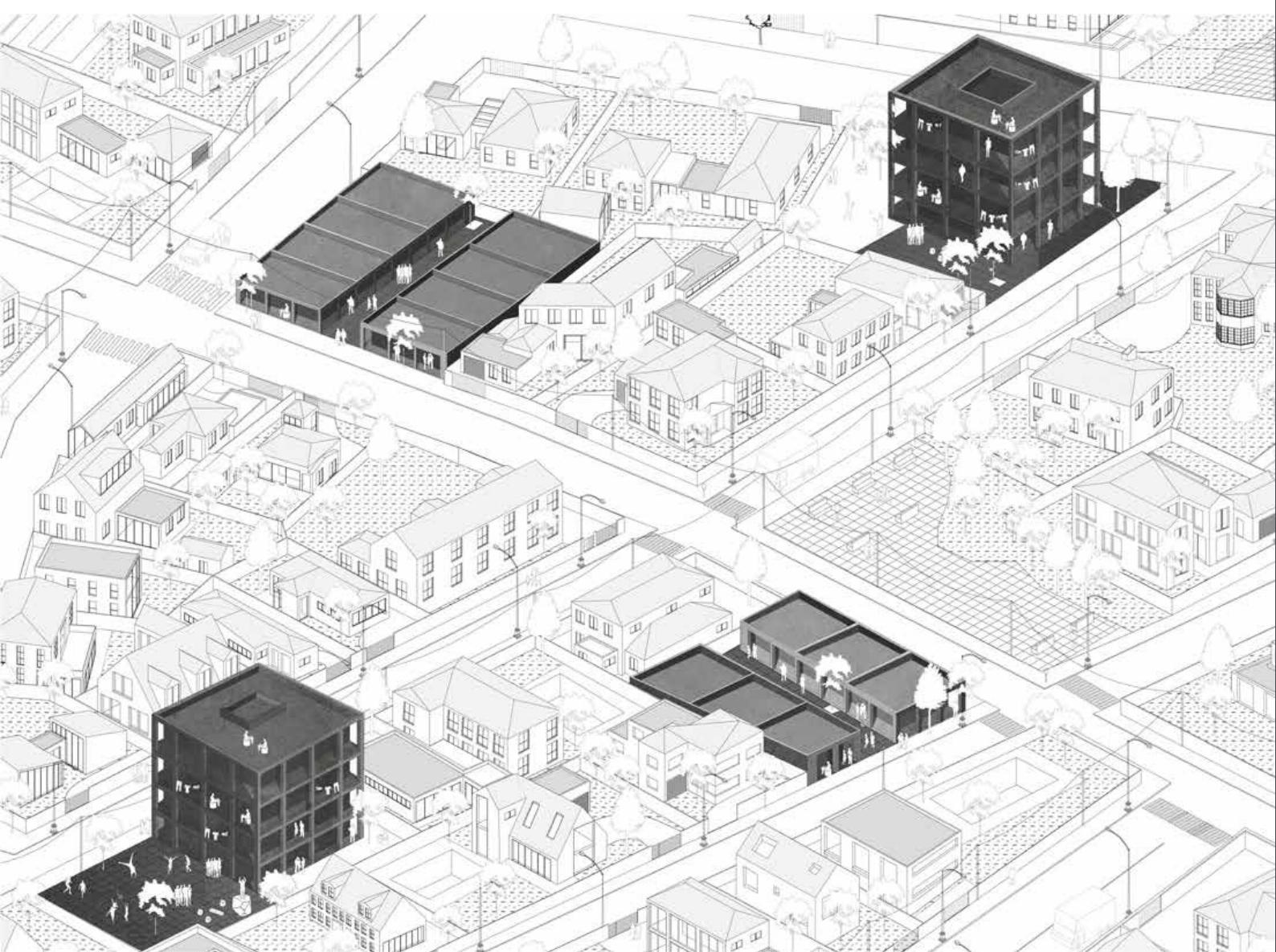
**EDITION PUBLICO/PRIVADO, 2015**  
2012 - 2016 | Participation in Collaborative research initiated  
by Plan Común

Texte de Felipe de Ferrari (Plan Común)

La condition générique à laquelle nous faisons référence trouve sa propre spécificité en fonction du contexte dans lequel elle est affichée. Par exemple, les sociétés du monde entier sont aujourd’hui mobilisées contre les conséquences du système : le mouvement étudiant chilien de 2011, le printemps arabe ou la situation actuelle en Grèce ne sont que la pointe de l’iceberg d’une réaction contre les nombreuses incohérences de nos modèles de développement et de gestion de la richesse. Les citoyens ont cherché à se réapproprier la sphère publique. En tant qu’architectes, je dois choisir le droit à la ville comme front dans cette lutte. La ville, cri de guerre de l’architecture moderne, est aujourd’hui contrôlée par les hauts et les bas de l’économie de marché, et elle a également été abandonnée par l’architecture contemporaine. Par conséquent, se positionner face à la confrontation entre l'espace public et l'espace privé est aujourd'hui une question fondamentale de la modernité, une clé pour comprendre le rôle actuel de l'architecture. Nous croyons au pouvoir transformateur et transcendant de l'architecture. Utilisé correctement, il peut changer les contextes, proposer des relations précises entre les différents éléments et produire de nouvelles façons d'habiter le monde. Common Places est une série continue de 50 stratégies formelles originales et exclusives, visant à maximiser l'espace public, menée par une équipe internationale d'architectes. Il s'agit d'un ensemble de projets architecturaux pour nos villes, prototypes questionnant la validité de modèles idéologiques et/ou normatifs établis, reproduisant les espaces publics nouveaux et fertiles que la citoyenneté exige.







**COSM-O-BJECT JOURNAL:  
A MUSEUM OF EVERYTHING**

ENSAPM

Il y a tellement d'objets sur notre planète qu'une seule vie ne serait pas capable de les énumérer tous. Immédiatement produit, immédiatement acheté, consommé, échangé ou collecté.

Nous vivons dans un univers d'objets et chacun le traverse à sa façon, selon des coutumes et des habitudes différentes. Nous nous entourons d'objets par nécessité, qu'ils soient utilitaires, émotionnels, intellectuels, religieux... et ceux que nous choisissons portent une marque, celle de notre identité. Ne nous concentrons pas sur la nature de ces objets, mais sur un système qui nous relie à eux, la collection.

Ma motivation pour cette activité était de clarifier certains des comportements humains qui y sont associés. C'est pourquoi je vous propose d'y remédier. Le sujet est si vaste et complexe qu'il vaut mieux ne pas se perdre de vue.

Le comportement des collectionneurs a fait l'objet de réflexions et d'études de philosophes, de psychologues et de médecins. Ils distinguent la dépendance à la collection, qui n'est autre que l'obsession du collectionneur, du collectionnisme, qui est le besoin pathologique de collecter des objets hétérogènes et inutiles, caractéristiques de certaines formes de névrose obsessionnelle. Quelques études ont exploré le comportement du collectionneur d'un point de vue marketing et plus particulièrement celui d'un consommateur très particulier.

La passion du collectionneur présente des degrés plus ou moins forts, allant de l'engouement temporaire lié à une mode, au syndrome appelé «collectionnisme» qui rend le sujet lui-même malheureux, devant une passion qui le dévore.

Avant de présenter une introduction au sujet, essayons de trouver une représentation commune du mot «collectionneur» :

A Larousse, le collectionneur est une personne qui aime collectionner, qui fait une ou plusieurs collections.

A l'origine même du mot, nous avons ce qui correspond à une définition possible : L'ancien français nous dit que la collecte est en train de se faire.

Et nous dirons alors qu'une collection est une collection d'objets sur le même thème. Une telle définition nous amène à parler de collections pour une passion typique : La recherche de la perfection pour un objet particulier.

Dans le sens de savoir si oui ou non seul le collectionneur est celui qui rassemble ce qui a été dispersé (une collection étant composée d'objets reliés par un point commun), mais surtout que le but est qu'un jour, de cette dispersion, il n'en soit plus question : Réunion finale, collecte terminée. On peut donc dire du collectionneur qu'il est assez fort pour regrouper l'indivisible, pour créer un ordre (limité) à l'univers qui l'entoure.



Narrated by Jules Salmon

## **THE PREVALENCE OF FORM OVER MATTER**

ENSAPM

Dans cette thèse, il est proposé que l'architecture et l'art ont joué un rôle essentiel dans le schisme de l'Église catholique au XVI<sup>e</sup> siècle.

Elle se nourrit essentiellement de l'œuvre de Manfredo Tafuri, et de celle de Bruschi comme sources principales, tout en essayant de donner un rôle déterminant à l'architecture comme annonciatrice d'une nouvelle image pour l'Église, et des conséquences qui en découlent.

L'hypothèse avancée tient compte de la place centrale qu'occupaient les architectes du début du XVI<sup>e</sup> siècle (notamment Bramante et Michel-Angelo) dans la création d'une nouvelle relation entre contenu et forme.

Au XVe siècle, l'Église catholique romaine est en plein désarroi. Ayant finalement mis fin à la cessation d'Avignon, elle doit reconquérir Rome et se réinstaller comme une puissance supérieure à celle des nouveaux Rois et Empereurs d'Europe. En Italie à l'époque, le néoféodalisme est omniprésent. L'Église sans le sou et brisée peut difficilement revendiquer le contrôle au-delà des frontières du Vatican.

A cette époque, l'Intérêt pour l'Antiquité (surtout les Romains) est devenu une obsession et a porté l'Humanisme. L'humanisme, avec toute sa puissance illustre et sa renommée internationale grandissante, reste, d'une certaine manière, sans forme, jusqu'à un certain point. L'Église en profite pour transformer les idéaux de l'Humanisme et sa renommée en tant qu'outil de sa propre transformation et renaissance.

L'Eglise catholique utilise l'exposition et l'intérêt renouvelé pour l'Empire romain comme un tremplin pour réinventer son image, ce qui la rapproche assez rapidement de celle de l'Empire romain et l'éloigne de ses racines chrétiennes.

La relation entre Bramante et Jules II est très révélatrice dans l'évolution de cette image et dans la manière dont elle s'est construite à travers plusieurs projets utilisant les formes de l'antiquité comme vases de l'agenda de l'Église catholique.

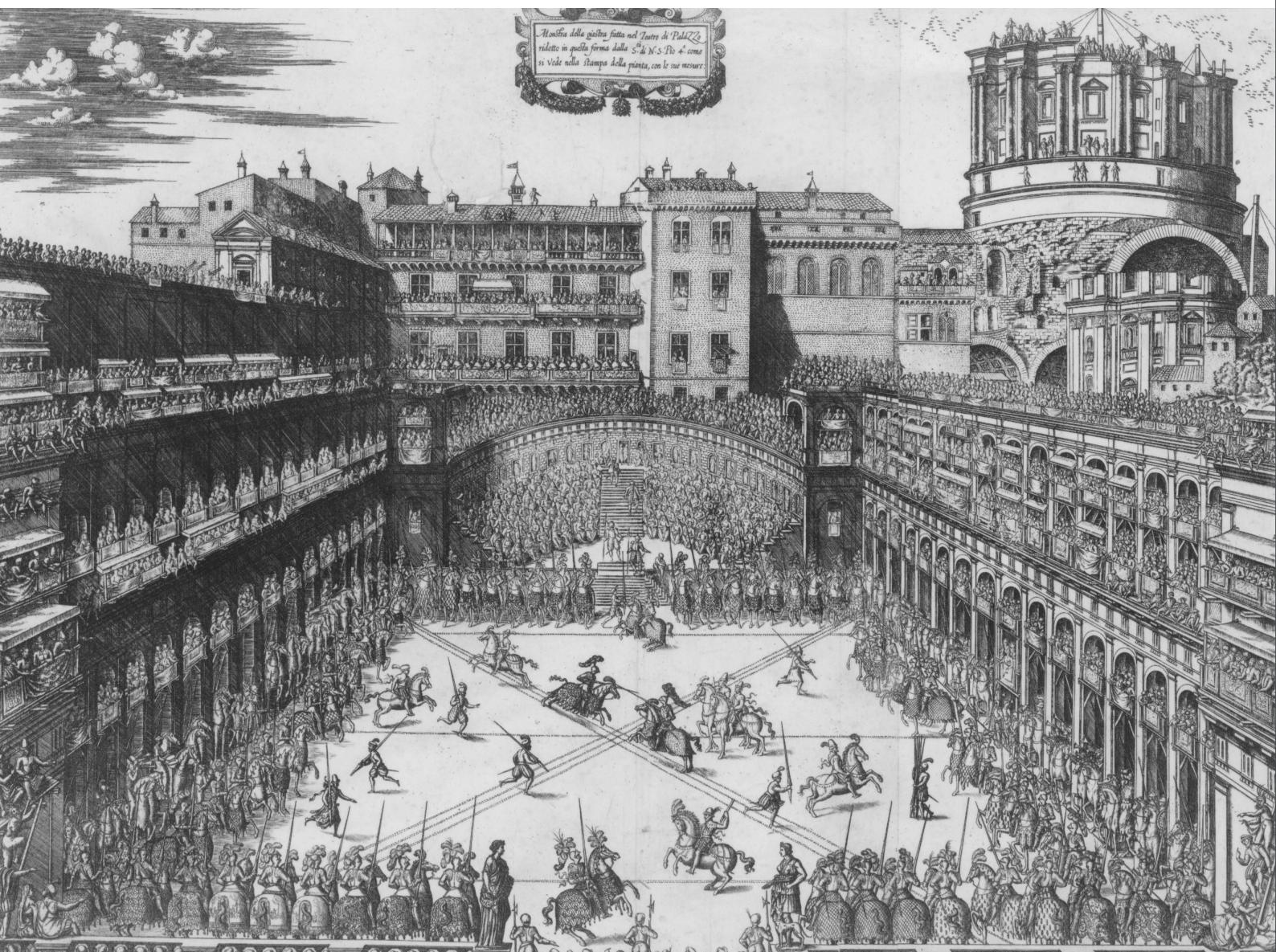
L'œuvre de Bramante s'éloigne lentement de sa racine humaniste, optant pour l'illusion, la théâtralité, le spectacle et la représentation, plutôt que pour les idéaux de l'humanisme (rationalité, universalisme... etc.). Le Belvédère, El Tempietto et Saint-Pierre révèlent tous des éléments de la stratégie mise en place.

La réaction à la nouvelle image est incendiaire, à cause de son efficacité.

L'Église, après sa transformation, a été perçue comme un Empire. Un empire qui s'était éloigné de ses racines spirituelles et s'était livré aux péchés lui-même condamné. La nouvelle image de l'église fut un triomphe jusqu'au point de sa chute.

Ce succès retentissant, aux conséquences si désastreuses, révèle un tout nouveau paradigme de la «forme sur le contenu», qui sera utilisé à maintes reprises comme remède miracle à toute crise, passée ou présente. L'Eglise catholique, en réponse à une crise provoquée par la manipulation de l'image, décide d'utiliser «l'image» comme solution, cherchant résolument à renouveler son lien avec le symbolisme et l'iconographie chrétienne, comme en témoignent les travaux ultérieurs de Michel-Angelo et la dure architecture de la contre-réforme.

Dans cette thèse, nous nous intéressons à l'architecture et aux événements qui ont conduit au schisme et à ceux qui en sont la conséquence immédiate. Essayer de lier une architecture et/ou un choix esthétique à une réaction palpable directe.



## CONTACT

jules.a.salmon@gmail.com

0609894326

sal.land