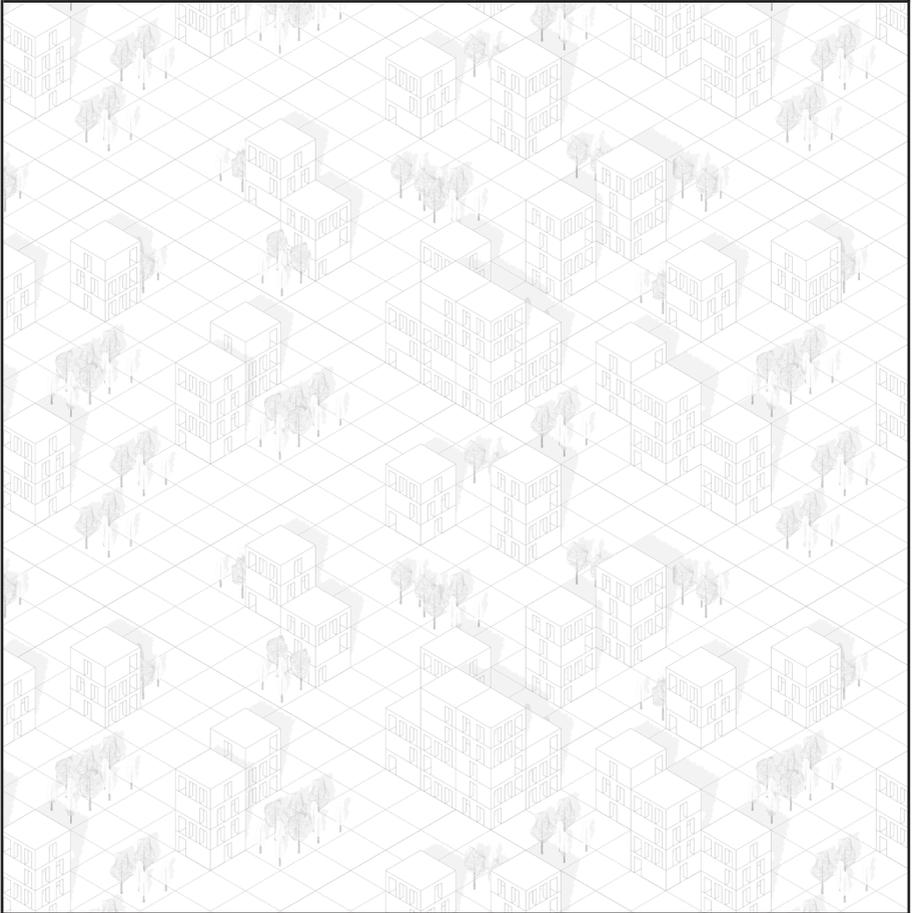


Benoît VAULEON
Architecte DE-HMONP

BOOK



Sommaire

Curriculum Vitae

Présentation de l'agence	p.04
Expériences et formations	p.06
Compétences	p.07

Projet Benoit Vauleon Architecte

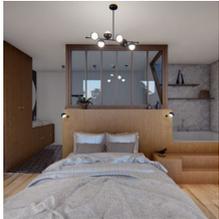
BZC04 Rénovation et transformation de bâtiments agricoles	p.10
PEK12 Extension d'une maisonnette	p.22
PAD23 Réalisation d'un studio	p.24

Projet en agence

SMICOTOM Recyclerie	p.28
Maison CONHIL	p.30
Carré PIERRE	p.32

Concours

Architecture du Metaverse et jeux-video	p.36
Festival des cabanes	p.40
Le déluge	p.42
Gare d'attache	p.44



Présentation d'agence

Jeune agence créative installée à Bordeaux, je suis spécialisé dans la conception de projets contemporains respectueux de leur environnement. Après plusieurs années d'expérience en agence qui m'ont permis d'aborder des projets publics et privés, je vous accompagne aujourd'hui dans tous types de réalisations : maisons individuelles, espaces à vivre à rénover, ou encore projets de locaux de bureaux et commerces.

De l'esquisse au suivi de chantier, ma démarche est de proposer en rénovation comme en neuf des projets raisonnés, éco-responsables et contextuels. A l'écoute de vos attentes, j'ai à cœur d'associer mes compétences et ma disponibilité à vos besoins : usages, envies, contraintes économiques et techniques.

Professionnels ou particuliers, je prends en charge votre projet : plans d'esquisse, dossier de permis de construire, visualisations 3D, chiffrages et suivi de chantier.

Benoît Vauleon Architecte

tél. 06.11.12.36.23

mail. vauleon.architecte@gmail.com

site. benoitvauleon-architecte.fr

Experience

- 01/2021 : **Création de Benoit Vauleon Architecte - 33800 BORDEAUX**
- 04/2018 - 12/2020 : **CDI de 30 mois - HDW_Architectes - 33000 BORDEAUX**
- 10/2017 - 04/2018 : **CDD de 7 mois - HDW_Architectes - 33000 BORDEAUX**
- 03/2017 - 08/2017 : **Stage en agence d'architecture - HDW_Architectes - 33000 BORDEAUX**
- 12/2016 - 01/2017 : **Stage en agence d'architecture - HDW_Architectes - 33000 BORDEAUX**
- 04/2016 - 09/2016 : **Stage de master - HDW_Architectes - 33000 BORDEAUX**

Formation

- Juin 2018 : **Obtention de l'Habilitation à la Maitrise d'Oeuvre en son Nom Propre**
École Nationale Supérieure d'Architecture et de Paysage de Bordeaux
- Février 2017 : **Obtention du Diplôme d'Etat d'architecture**
École Nationale Supérieure d'Architecture et de Paysage de Bordeaux
- 2014 - 2015 : **1^{ère} année de Master d'Architecture**
Université Technique de Vienne - Autriche (**Erasmus**)
- 2011 : **Baccalauréat S, option Sciences de l'Ingénieur**
Lycée Saint-Étienne – 35510 CESSON-SÉVIGNÉ

Compétences

Vectorworks	● ● ● ● ●
AutoCad	● ● ● ● ○
ArchiCad	● ● ● ○ ○
Sketchup	● ● ● ● ○
Lumion	● ● ● ● ○
Twinmotion	● ● ● ● ○
3dsMax	● ● ○ ○ ○
Suite Office	● ● ● ○ ○
Photoshop	● ● ● ● ○
InDesign	● ● ● ● ○
Illustrator	● ● ● ○ ○

Projet Benoit Vauleon Architecte

BZC04 Rénovation et transformation de bâtiments agricoles	p.10
PEK12 Extension d'une maisonnette	p.22
PAD23 Réalisation d'un studio	p.24



BZC04 Rénovation et transformation d'anciens bâtiments agricoles

Sur cette vaste parcelle, se trouve divers bâtiments agricoles construits au fil du temps. Avec les années, ces bâtiments, devenus vétustes, ont subi des modifications et des ajouts succesifs nuisants à la cohérence du site.

Autour du programme souhaité par la maîtrise d'ouvrage, le projet cherche à recréer une identité au lieu et un dialogue entre les différents bâtiments en s'appuyant sur ce qu'offre l'existant.

Les pages qui suivent présenteront de manière plus détaillée les différentes parties de ce projet.





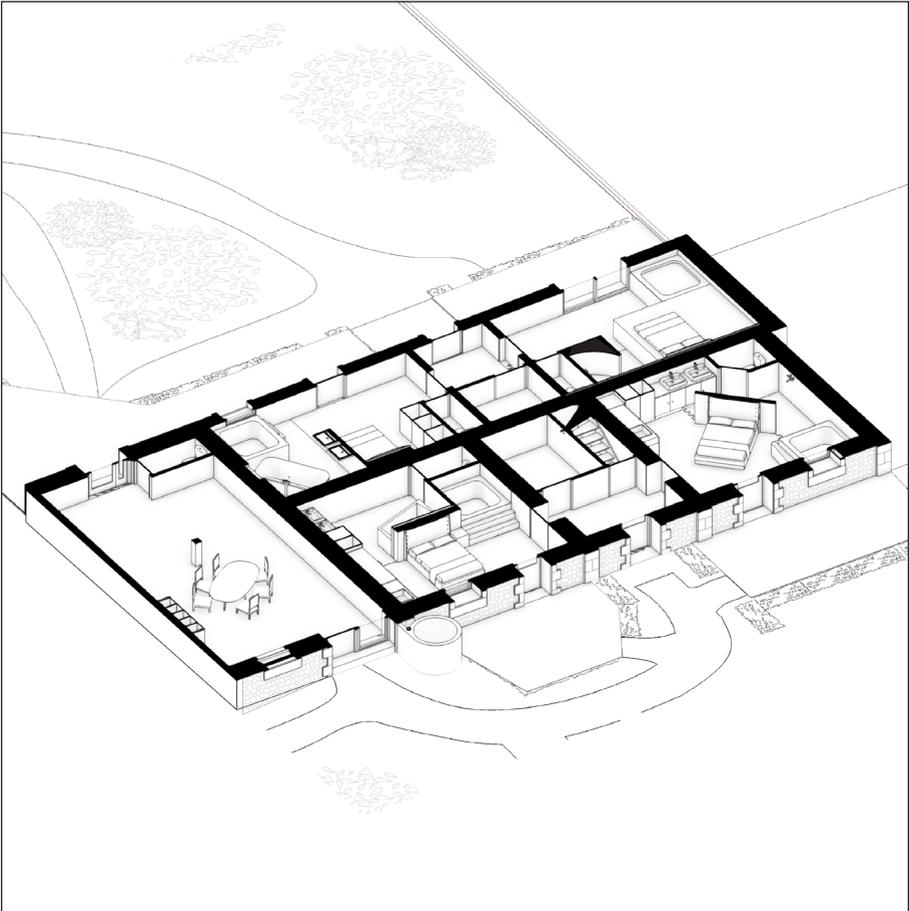
BZC04 - Une habitation agricole vient accueillir un gîte de 5 chambres

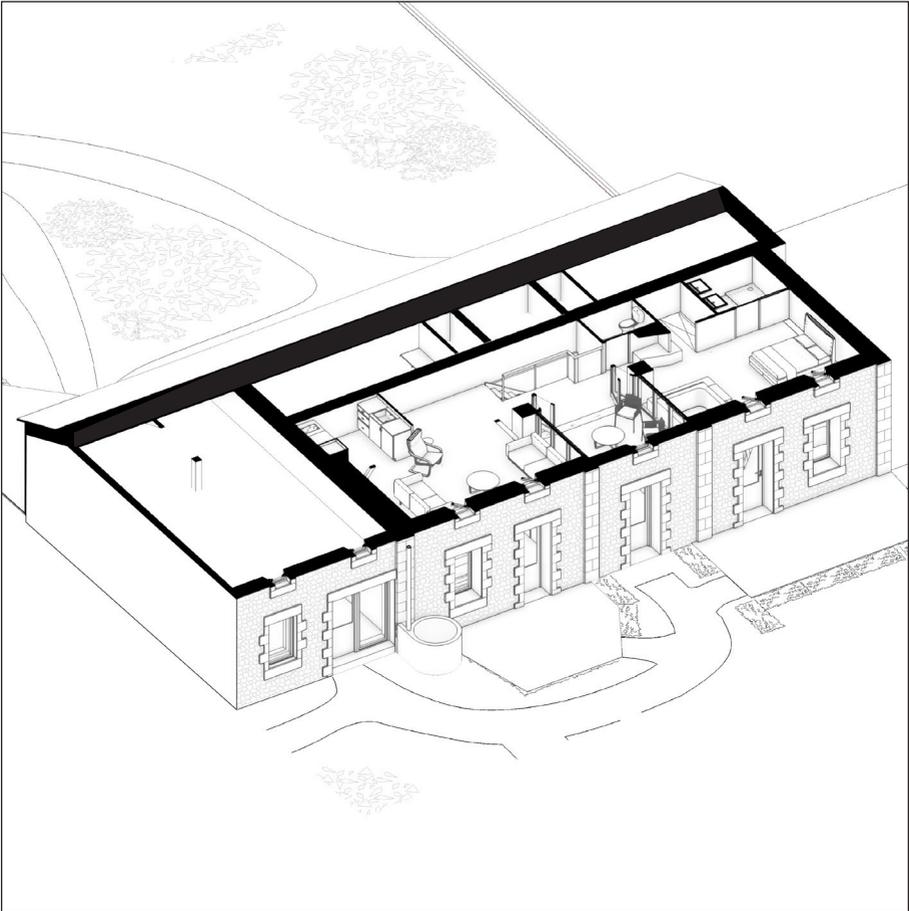
Le projet prend place dans un ancien corps de ferme, celui-ci est transformé et rénové en grande partie pour y abriter 5 chambres de gîtes. Chacune de ces chambres possède un espace extérieur privé, les 4 du rez-de-chaussée ont une terrasse végétalisée, celle de l'étage possède une tropézienne au coeur de la chambre.

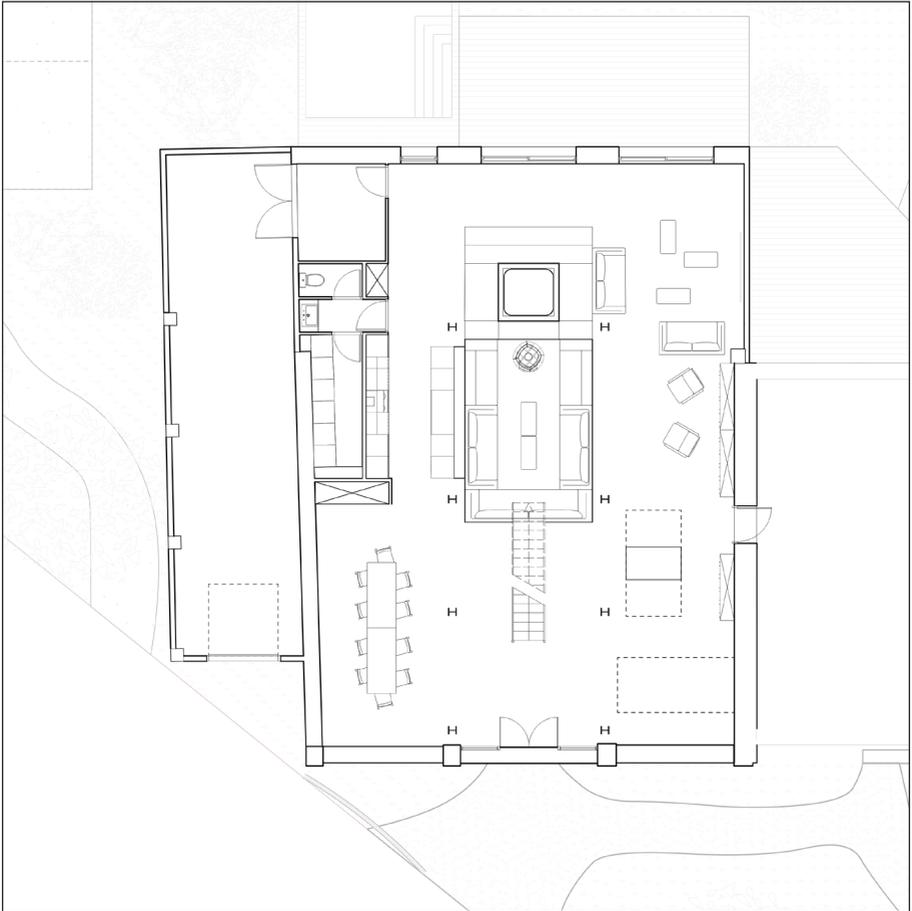
Une attention particulière est portée sur la conservation et la mise en avant de l'existant, notamment ses murs de moellons, apparents à l'extérieur, qui participent à l'identité du lieu.

A l'intérieur, un aménagement moderne et confortable redonne une seconde vie à cette bâtisse.







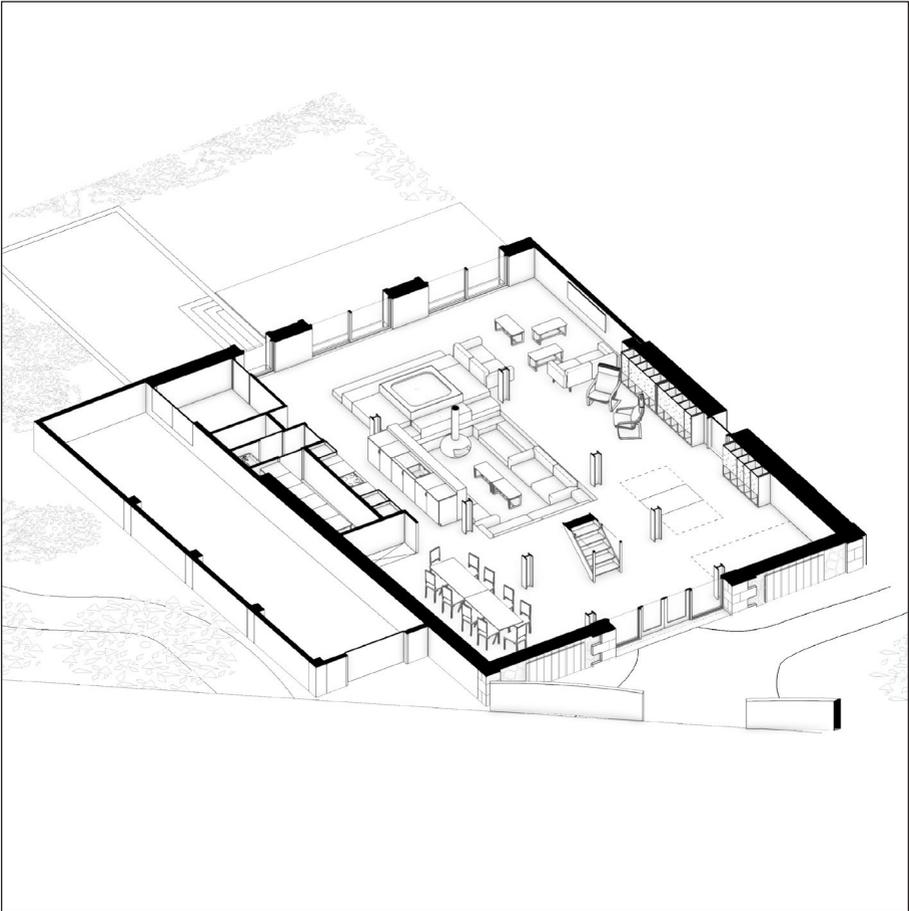


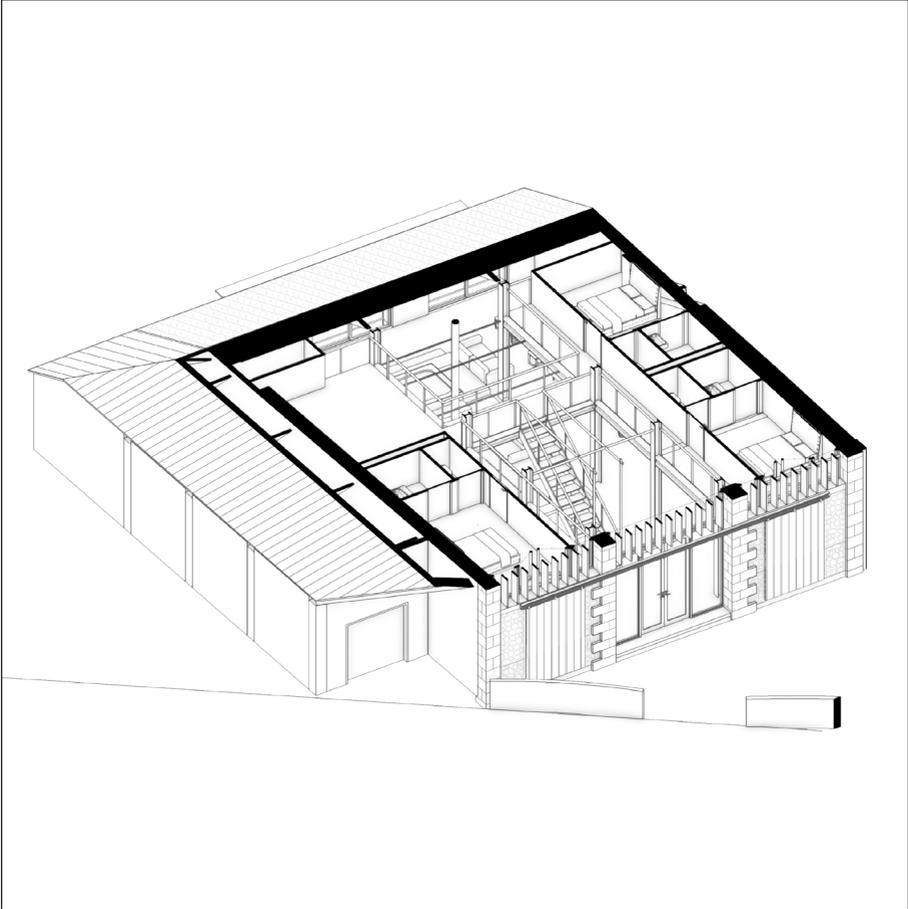
BZC04 - Création d'un loft dans une ancienne grange agricole

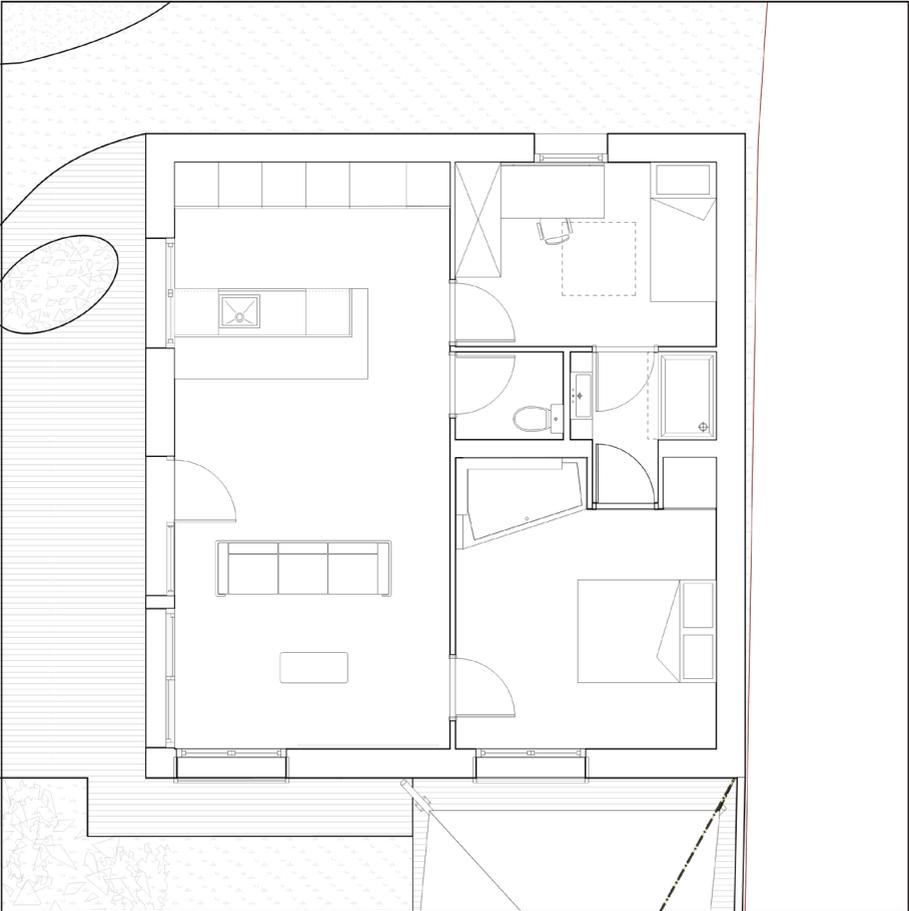
Ce loft sur 2 niveaux prend place dans une ancienne grange agricole. Le grand volume existant permet d'avoir un rez-de-chaussée dédié aux pièces de vie, où les usages ne sont pas séparés par des cloisons, mais par des jeux de structures ou de plancher. L'étage regroupe 3 chambres avec chacune leur salle d'eau ainsi qu'un espace mezzanine donnant sur le salon.

Ce projet repose sur un travail de conservation et de revalorisation de l'existant avec pour exemple la réutilisation des portes de la grange pour en faire des brise-soleil. L'enduit rapporté sur les murs existants est retiré pour faire apparaître le mur de moellons. Ces murs de pierre, grâce à leur épaisseur, apportent une forte inertie au bâtiment ce qui permet de limiter les surchauffes en été.









BZC04 - Transformation d'un garage en logement

Cette partie du projet consiste à transformer le garage existant en logement T3. Celui-ci se trouve à l'écart de l'habitation principale et profite d'un environnement très végétalisé.

Cette masse végétale permet de créer des terrasses intimistes dessinées comme des prolongements de l'intérieur. Au droit de la chambre, on retrouve une terrasse protégée par une voile tendue. Cette dernière permet également de prévenir toute surchauffe de la chambre en été en protégeant la baie vitrée de cette façade Sud.

Les anciennes portes de garage permettent d'installer de grandes baies vitrées pour amener une grande quantité de lumière naturelle à l'intérieur.





PEK12 - Extension autour d'un studio

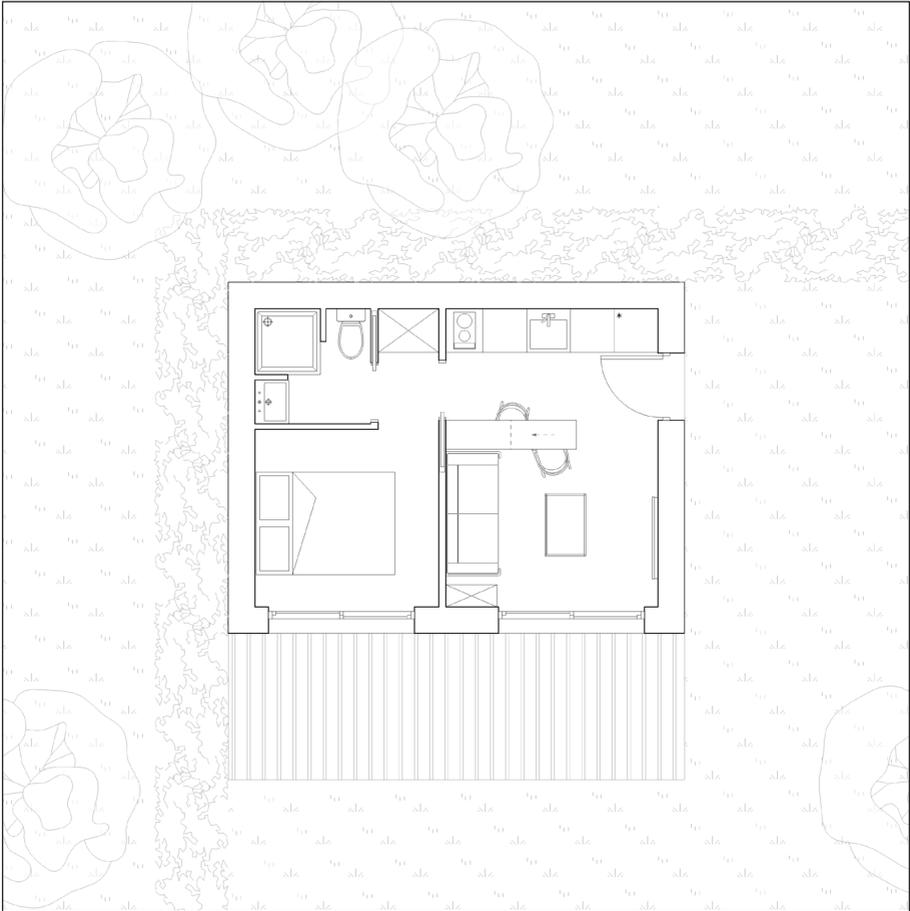
Le projet consiste en une grande extension d'un studio existant. Ce studio reste dans son état et correspond à la suite parentale de la nouvelle maison.

L'extension s'intègre dans ce contexte particulier et joue avec celui-ci pour que chacun des éléments du programme profite d'une vue, d'une ouverture sur l'extérieur.

Une terrasse est créée au droit du salon et de la chambre parentale pour prolonger ces espaces sur l'extérieur.

En façade, un bardage acier gris clair vient contraster la teinte foncée du bois brûlé.





PAD23 - Projet d'un studio en fond de jardin avec sa terrasse couverte

Ce studio, placé en fond de parcelle, offre un programme simple. Un espace jour tournant autour d'un petit salon et un espace nuit.

Ces espaces s'articulent autour d'une circulation au Nord, celle-ci accueille les espaces de services et techniques avec notamment la cuisine et la salle d'eau.

De la même manière qu'au Nord, une terrasse vient lier les éléments du programme. Deux installations viennent la compléter. Un brise vue vertical permet de mettre à distance la construction principale et un brise soleil surplombe les baies vitrées pour protéger de la surchauffe en été.



Projet en agence

SMICOTOM Recyclerie

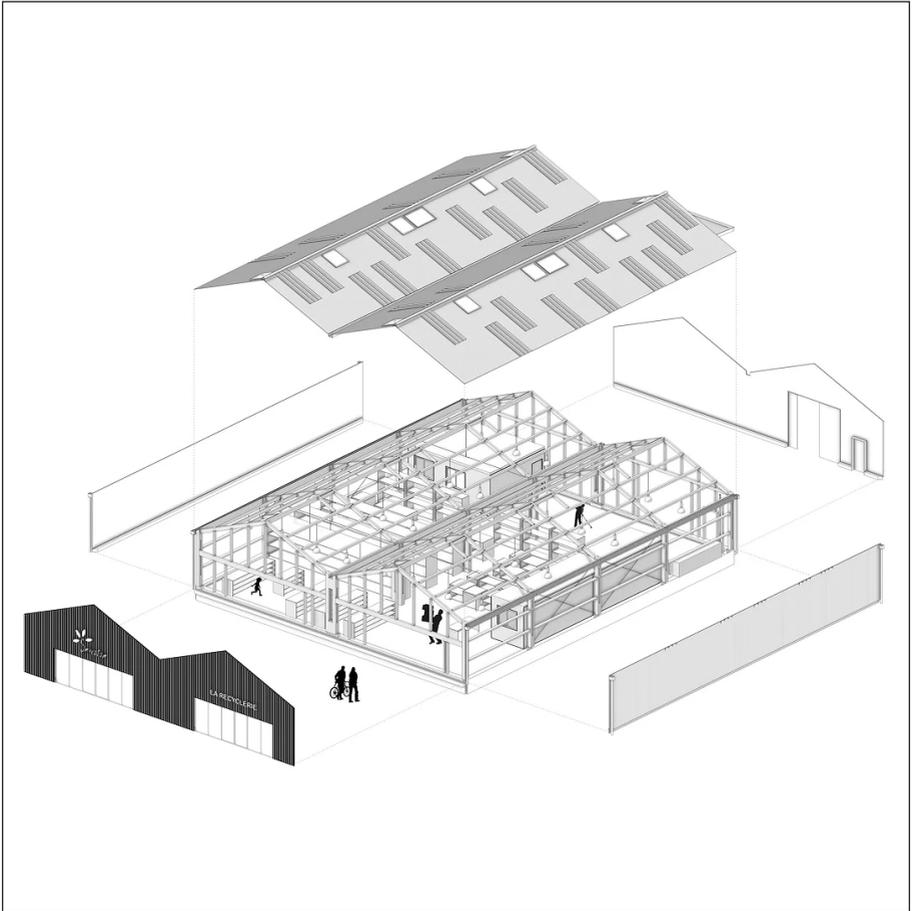
p.28

Maison CONHIL

p.30

Carré PIERRE

p.32



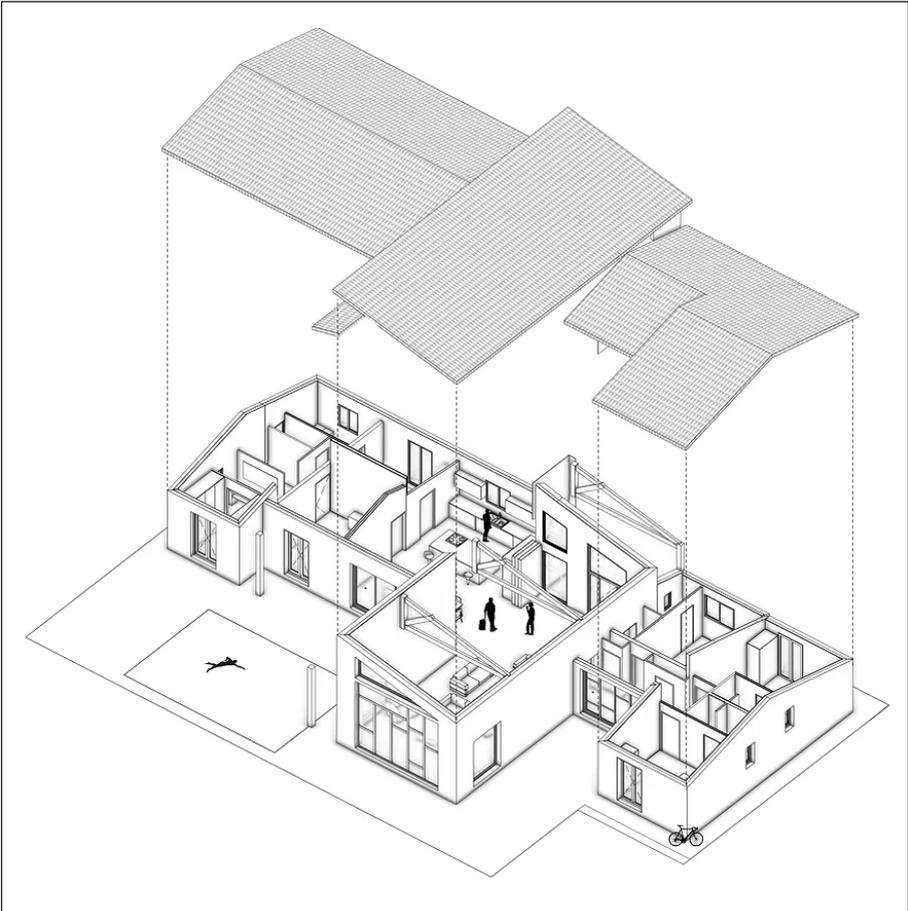
SMICOTOM

Projet réalisé par l'agence HDW_A + Suez

Le projet se compose de deux « nefs » offrant un vaste showroom de 500m² de mise en vente. Cet espace, par son jeu de plaques translucides en toiture, est baigné d'une lumière naturelle assurant l'éclairage tout au long de l'année sans jamais avoir recours à la lumière artificielle. Le bois est présent dans la charpente, mais également dans l'ensemble des aménagements pour une ambiance simple et chaleureuse. Pour aller dans le sens de l'économie du projet, les matériaux sont laissés à l'état brut, dalle béton, panneaux de contreplaqués ou d'OSB, réseaux électriques apparents.

Lors de mon salariat à l'agence j'ai pu travailler sur le PRO/DCE de la première phase. J'ai également participé à la seconde phase, de l'esquisse au suivi de chantier.





CONILH

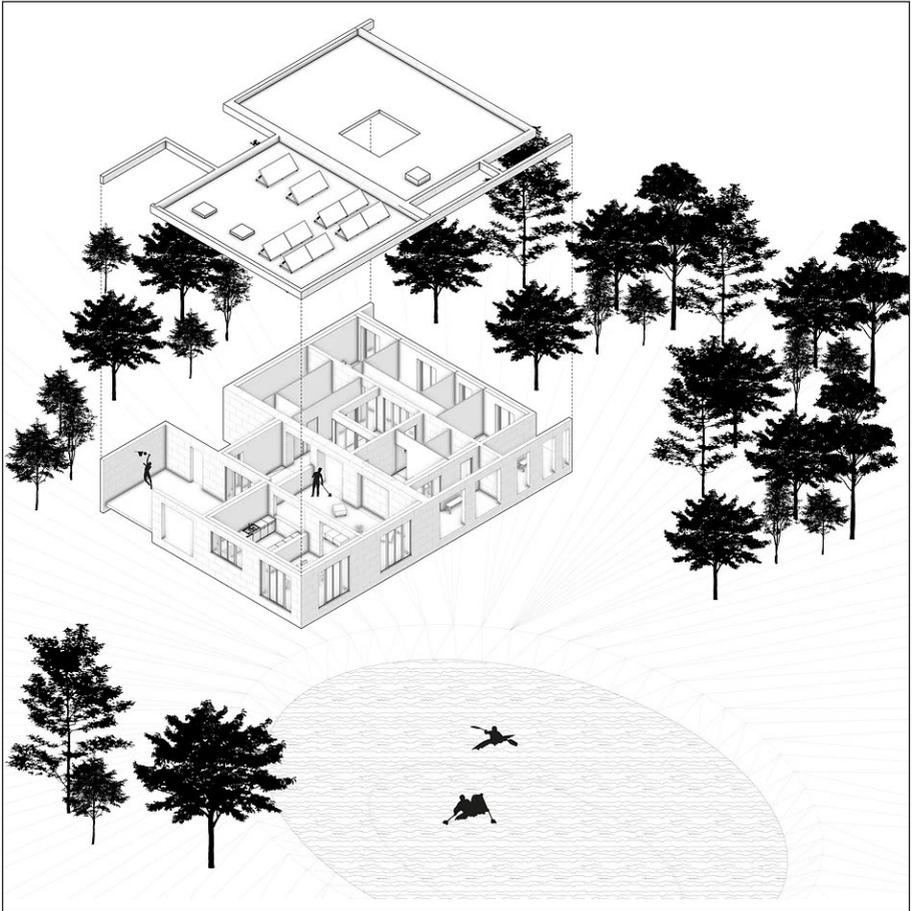
Projet réalisé par l'agence HDW_A

Le projet restructure l'ensemble des espaces à vivre, décloisonne, offre une fluidité. Les espaces de nuit seront situés dans l'extension.

Les extérieurs sont mis en valeur, pensés en prolongement des espaces intérieurs.

Lors de mon salariat à l'agence j'ai pu participer aux phases de conception, de l'esquisse au développement du PRO.





CARRE PIERRE

Projet réalisé par l'agence HDW_A

Ce matériau, connu depuis l'antiquité, connaît un regain d'intérêt pour sa faible empreinte carbone et son esthétique naturelle inégalée.

La maison se décline sur un plan carré. Ce volume simple est creusé pour créer des espaces de cours, de patios, espaces intimes ouverts ponctuellement sur les extérieurs. Les espaces sont introspectifs et cadrent des vues intérieures.

Lors de mon salariat à l'agence j'ai pu participer à la conception, de l'idée initiale au développement du concept.



Concours

Architecture du Metaverse et jeux-video	p.36
Festival des cabanes	p.40
Le déluge	p.48
Gare d'attache	p.52



MANIFOLD DATA (mention honorable)

Concours 2022 par NonArchitecture.eu

Par ce concours sur le métavers et le jeu-vidéo, nous avons souhaité représenter la complexité et l'interconnexion entre le monde réel et virtuel en ancrant un nouveau niveau dans le jeu vidéo Manifold Garden.

Nous avons réinterprété le cube, élément emblématique du jeu, pour décrire ces deux mondes en utilisant la notion d'intérieur (monde réel) et d'extérieur (métavers).

A l'intérieur du cube, le Möbius et les arbres, sont le résultat d'une accumulation de toutes les connaissances et ressources de l'humanité, une mémoire du réel.

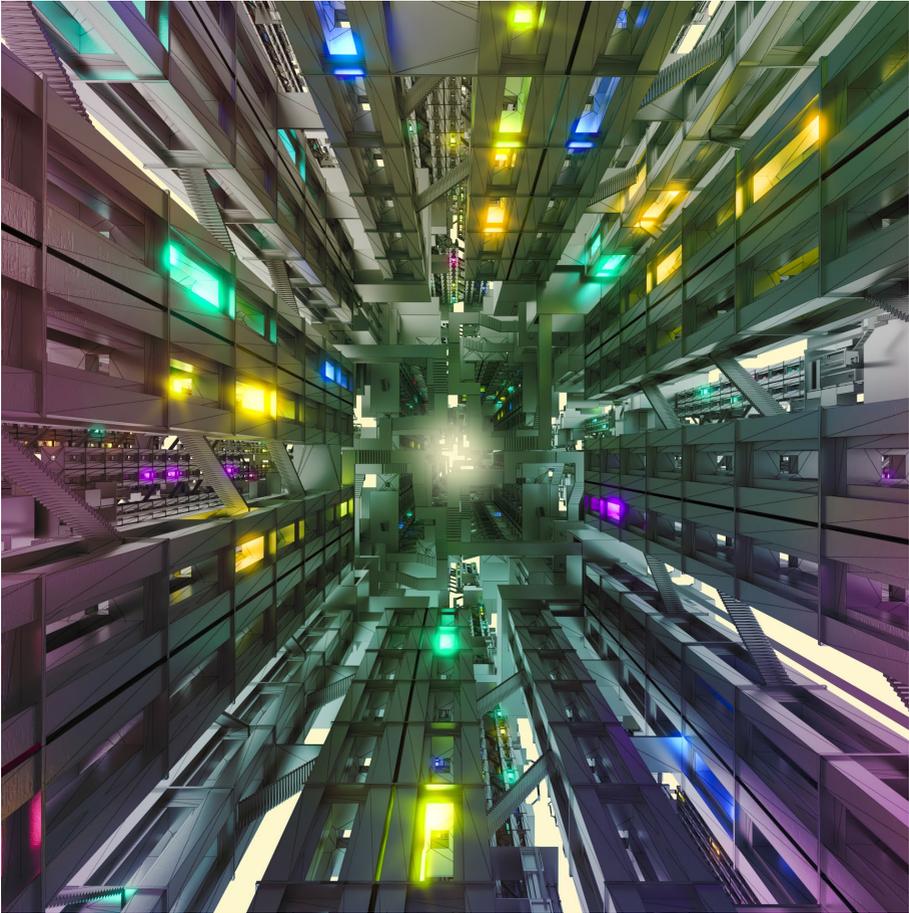
Les faces externes du cube permettent un échange de données entre les deux mondes avec le métavers prenant racine dans le monde réel.

La membrane, avec son circuit imprimé, est une bordure inconsciente et poreuse entourant une cité infinie de données incarnées par les tours. Elles sont toutes interconnectées. En conséquence, le joueur peut explorer cette architecture de données en voyageant d'une tour à l'autre en utilisant les escaliers et les portails illuminés.

Les lumières sont une métaphore de toutes les possibilités émotionnelles offertes par le métavers. Au contraire, l'architecture répétitive et linéaire des tours est une façon de montrer sa déshumanisation possible.

En fin de compte, ce niveau recréé, offre un voyage avec de multiples variations conduisant à une expérience émotionnelle et sensible individuelle.





Axonométrie

Contexte topographique du projet



L'ECHO DE LA MONTAGNE

Concours 2022 par Le Festival des Cabanes

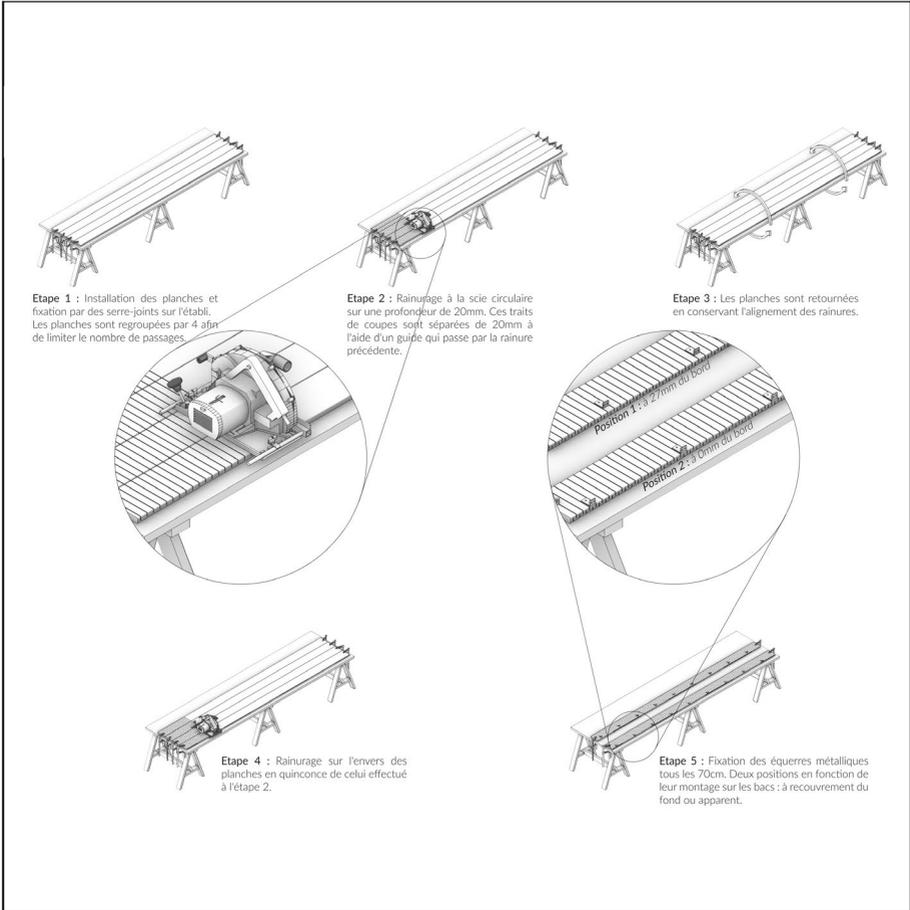
Equipe : Théo Henry, Benoît Vauléon

La majesté du territoire montagneux des Sources du Lac nous invite à nous questionner sur la relation de l'Homme à la montagne. Ce paysage façonné témoigne d'un rapport de force entre la nature et elle-même, auquel l'Homme est venu ajouter sa « pierre ».

En tout temps de l'Humanité et en tout lieu, l'homme a habité la montagne et a nourri le mythe de sa propre histoire. Le Premier Homme et la grotte figure parmi les plus anciennes illustrations de ce rapport étroit. Aujourd'hui, habiter la montagne prend une infinité de sens et de formes, de l'habitat troglodytique à la simple maison.

L'occasion que nous offre cet événement nous invite à réinterpréter à la fois la thématique de la cabane en tant que lieu d'habitation, mais également le rapport de l'architecture avec le contexte. Le parti pris du projet est de dialoguer avec ces reliefs et d'implanter une nouvelle aspérité du terrain, comme un écho de la montagne. En reprenant les codes de la représentation de la topographie, la cabane vient « soulever » le terrain pour dégager en son centre un espace habité à taille humaine. Grâce à des ouvertures à hauteur d'homme, la cabane offre des vues variées sur le paysage que propose le site : le plateau verdoyant au premier plan, la montagne au second, le sous-bois à côté duquel il s'installe. La végétalisation des strates successives ainsi formées à chaque niveau permet de suggérer les flans de montagnes arborés et d'accompagner le mouvement de terrain artificiel de la cabane.







THE ARK OF COLLISION (1^{er} prix) Concours 2015 par IdeasForward

Equipe : Morgan Baufiles, Hugues Hernandez, Benoît Vauléon

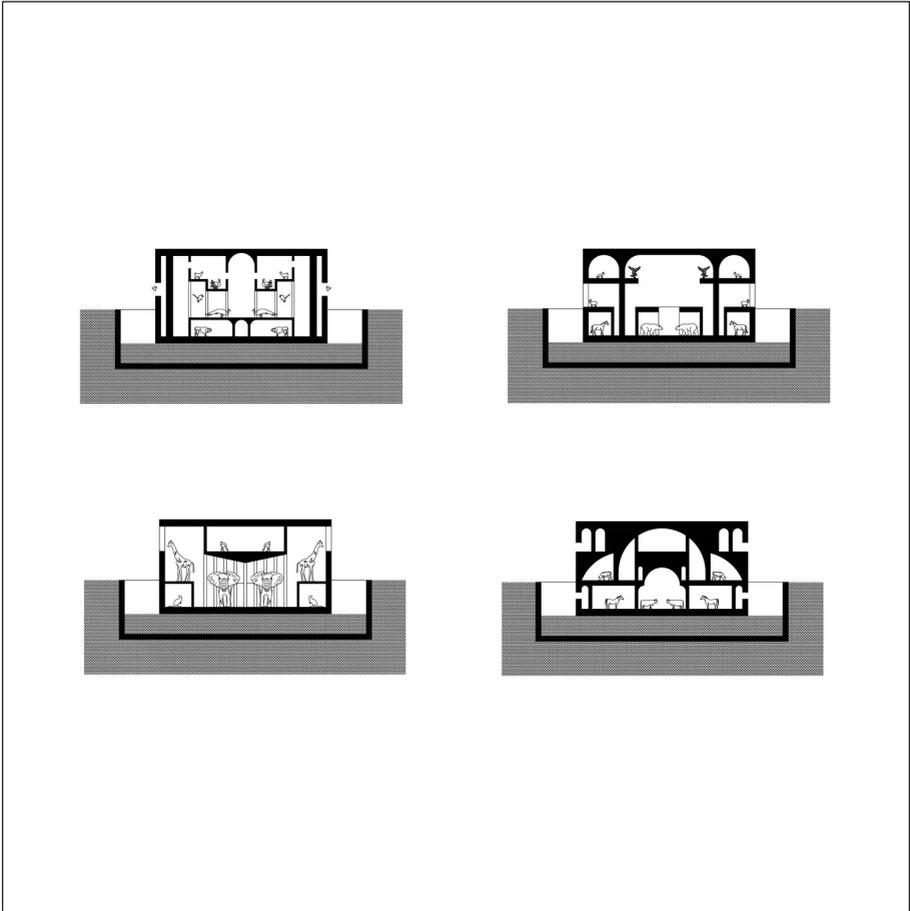
Le déluge, tel que conceptualisé dans la genèse contient en elle l'idée d'une punition divine contre les humains. En mettant à mort le monde pour le faire revivre purifié, le Déluge exprime le paradoxe d'une extermination inséparable et le besoin de conservation des espèces terrestres. L'Arche de Noé est une collision de toutes les entités existantes dans un même espace, autant une zone de stockage qu'un lieu de mémoire. L'Arche nous semble être le lieu privilégié de la préservation de la vie et de sa production, une véritable encyclopédie permettant la transition entre un ancien et un nouveau monde.

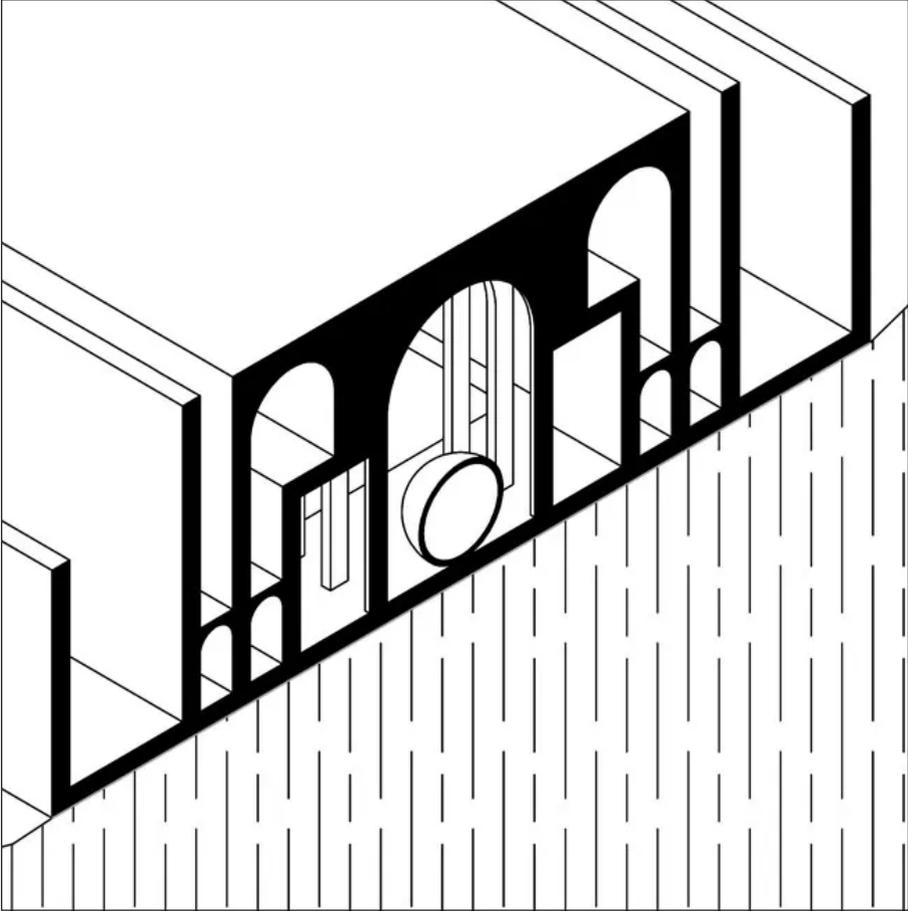
De notre point de vue, la mise en forme est inexorablement liée au patrimoine architectural, en effet, la ville conserve une mémoire collective qui peut guider l'homme. Cependant, la projection de ses différentes architectures dans le même espace, induit de nouvelles associations, qui crée de nouveaux fragments de réalité.

Une nouvelle urbanité faite par l'ajout des fondamentaux de l'architecture et un processus de liaison tend à s'émanciper de son contenu, et en même temps offrir une nouvelle référence architecturale digne de ce nouveau monde. L'Arche devient une utopie à la dérive, comme une distillation intense du vieux monde, un lieu où l'héritage du passé contribue au potentiel de confrontation.

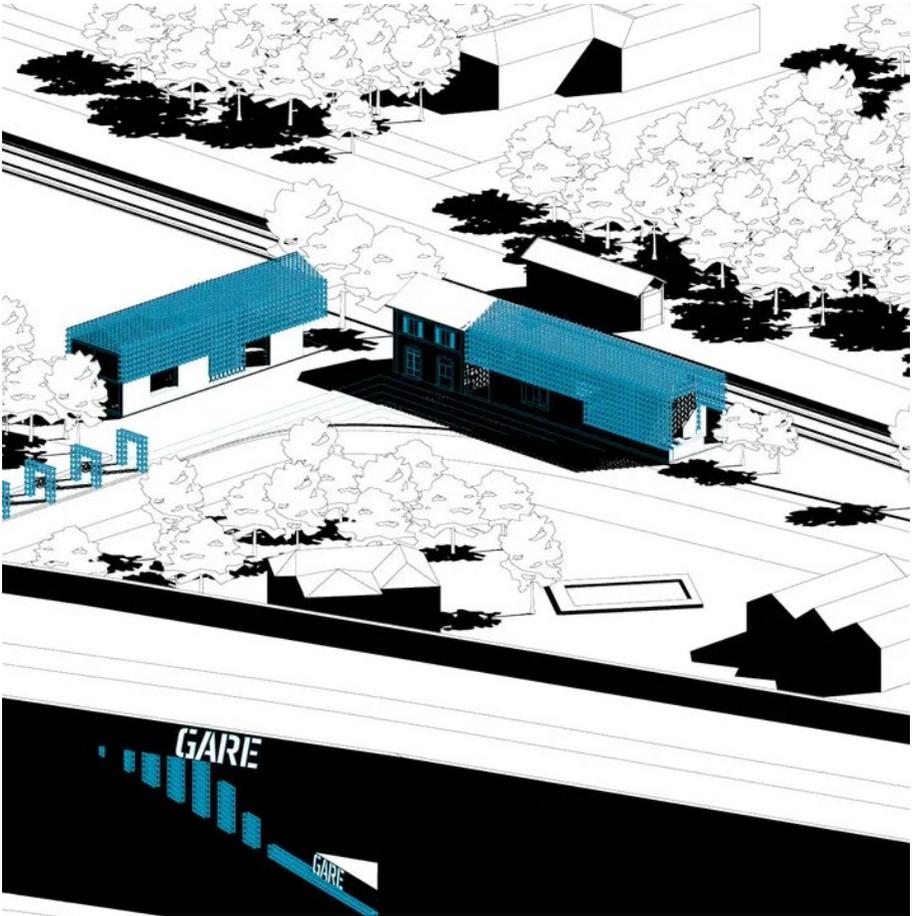
Face à la surface infinie des eaux, notre Arche passe à travers la surface de l'océan au moyen d'un bâtiment monolithique, où l'intérieur et l'extérieur sont confrontés.











GARE D'ATTACHE (3^{ème} prix) Concours 2016 par Gare S.N.C.F.

Equipe : Morgan Baufiles, Hugues Hernandez, Benoît Vauléon

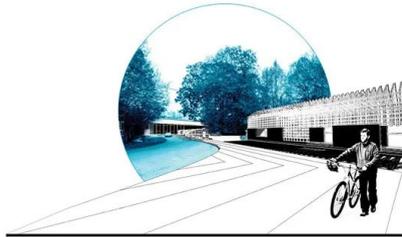
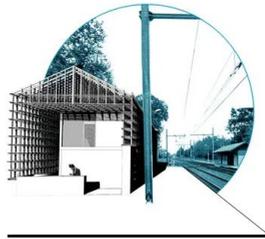
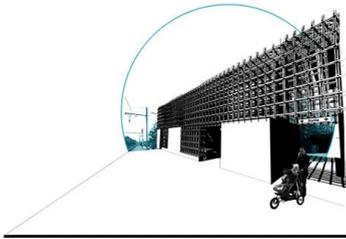
Une gare est un lieu de contradictions, un point sur la carte donnant accès à un tout, une gare reflète la mobilité et l'interaction, mais elle évoque aussi l'immobilité par sa présence référente dans la ville. Une station structure le territoire et appartient à la mémoire collective, chacun de nous a sa propre représentation, donc la station porte une certaine universalité.

Cependant, dans sa situation actuelle, la station de Sainte-Eulalie – Carbon Blanc est située dans un territoire qui a été dépassé, un paysage hétéroclite composé d'éléments qui s'écrasent. Dans le but de faire de la station un point de référence à nouveau, nous sommes repassés dans la façon de réaffirmer sa présence dans son environnement, et comment interagir avec le site en introduisant des continuités.

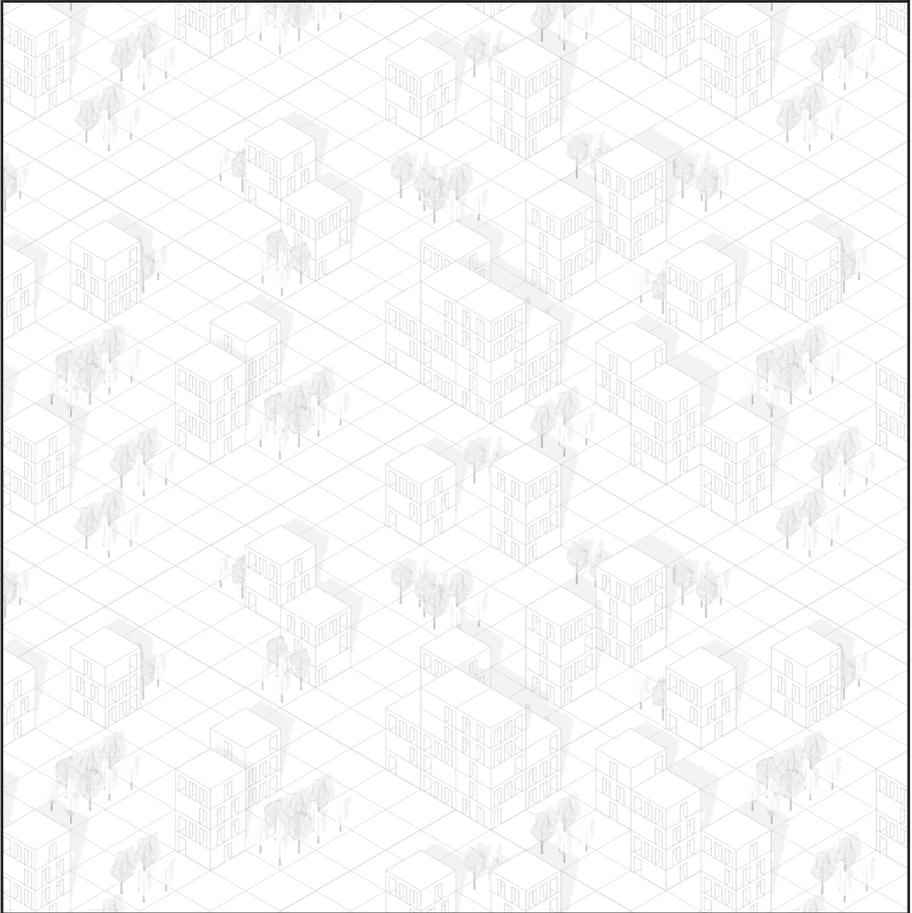
Pour ce faire, nous avons vu le développement de la station comme un moyen de créer l'interaction et le divertissement pour changer le temps d'attente avant le voyage, et d'émanciper la station de sa fonction principale. Afin d'adapter les problèmes immédiats sans compromettre le développement futur, il nous a semblé important d'intégrer différentes temporalités dans le projet et de le rendre extensible.

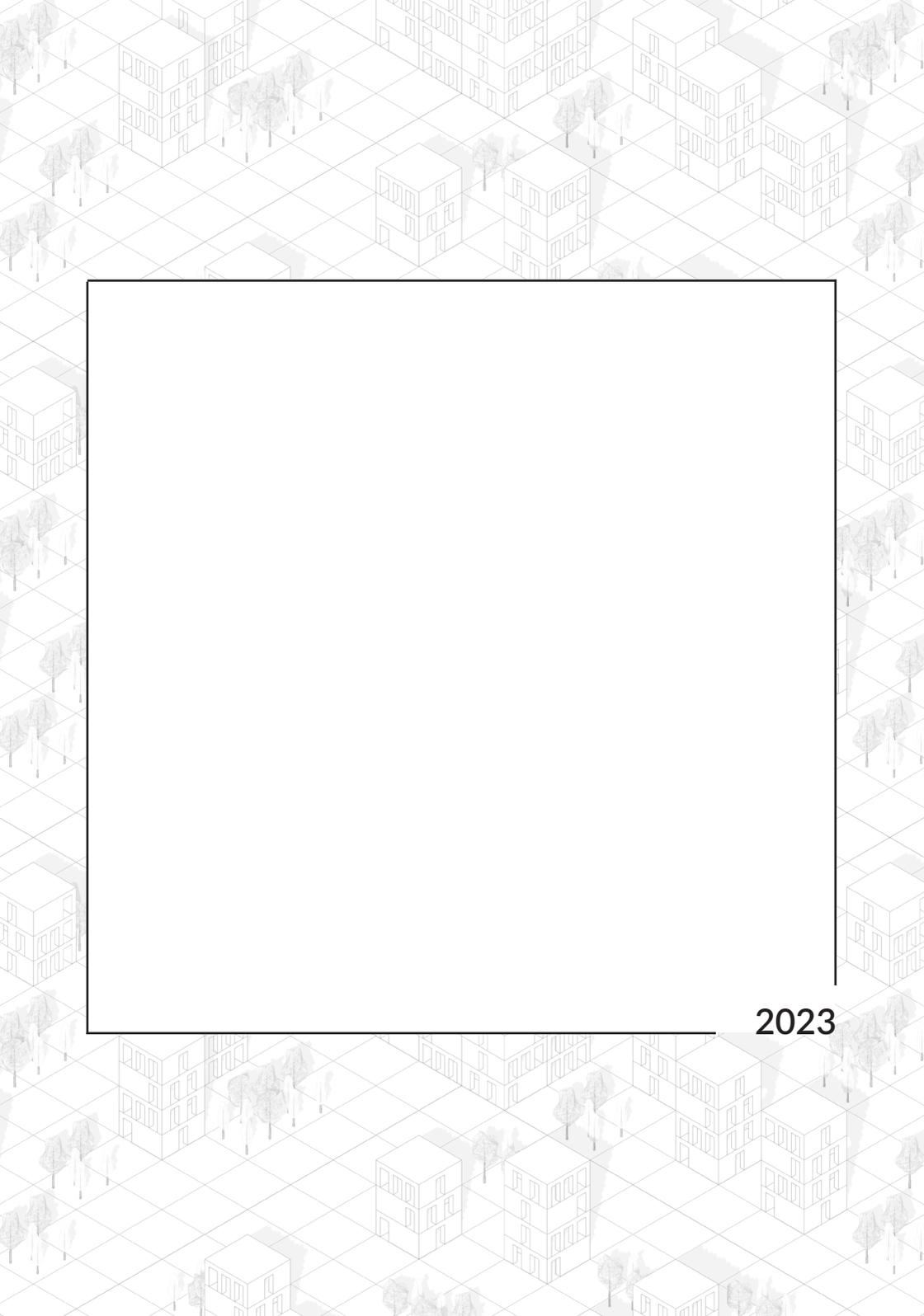
Notre objectif était d'imprégner cette requalification d'une identité architecturale, d'une singularité, et d'établir une structure modulaire à l'échelle du bâtiment à l'échelle du territoire, afin de contribuer à la reconnaissance de la station Sainte-Eulalie – Carbone Blanc.











2023