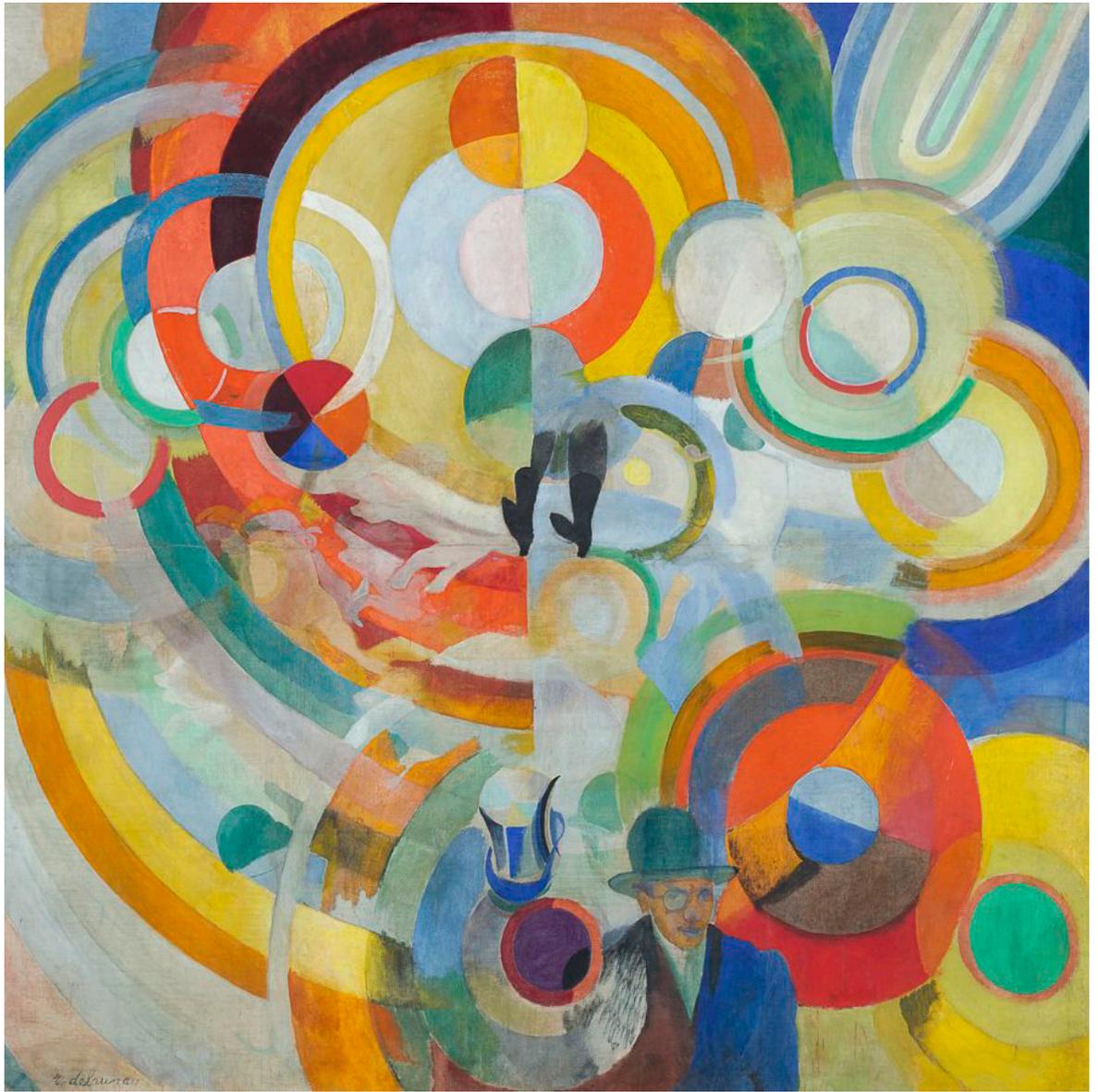


ARCHITECTURE & LOISIRS



BOOK — avril 2024

SOHO
PLAYTIME
ARCHITECTURE



«Le playtime, un *theatrum mundi*, le monde comme théâtre, le monde comme scénario, le monde dans lequel on joue et qui, peut-être, se joue de nous. C'est, aussi, se jouer du temps et réinvestir le présent. Temps de l'*otium*, de la culture et de l'invention de récits collectifs. Et c'est enfin le temps du « *playsir* », le temps où, dans le jeu, c'est le plaisir et la joie qui reprennent le dessus.»

SOHO Architecture

À propos	6
Métiers	8
Méthode	10
Vison	12

SOHO Playtime

Notre parcours	16
L'équipe	18
Playtime House	20
Projets	28
• Attractions	30
• Masterplanning	42
• Restauration	50
• Hôtels	58
• Parcs animaliers	70
• Culture & loisirs	78
Recherche & Innovation	86
• SOHO Lab'	88
• Le parc d'attraction fertile	90
Exploration futures	92
• Le playtime comme guide	94
• Le champ urbain	96
• L'éphémère	97

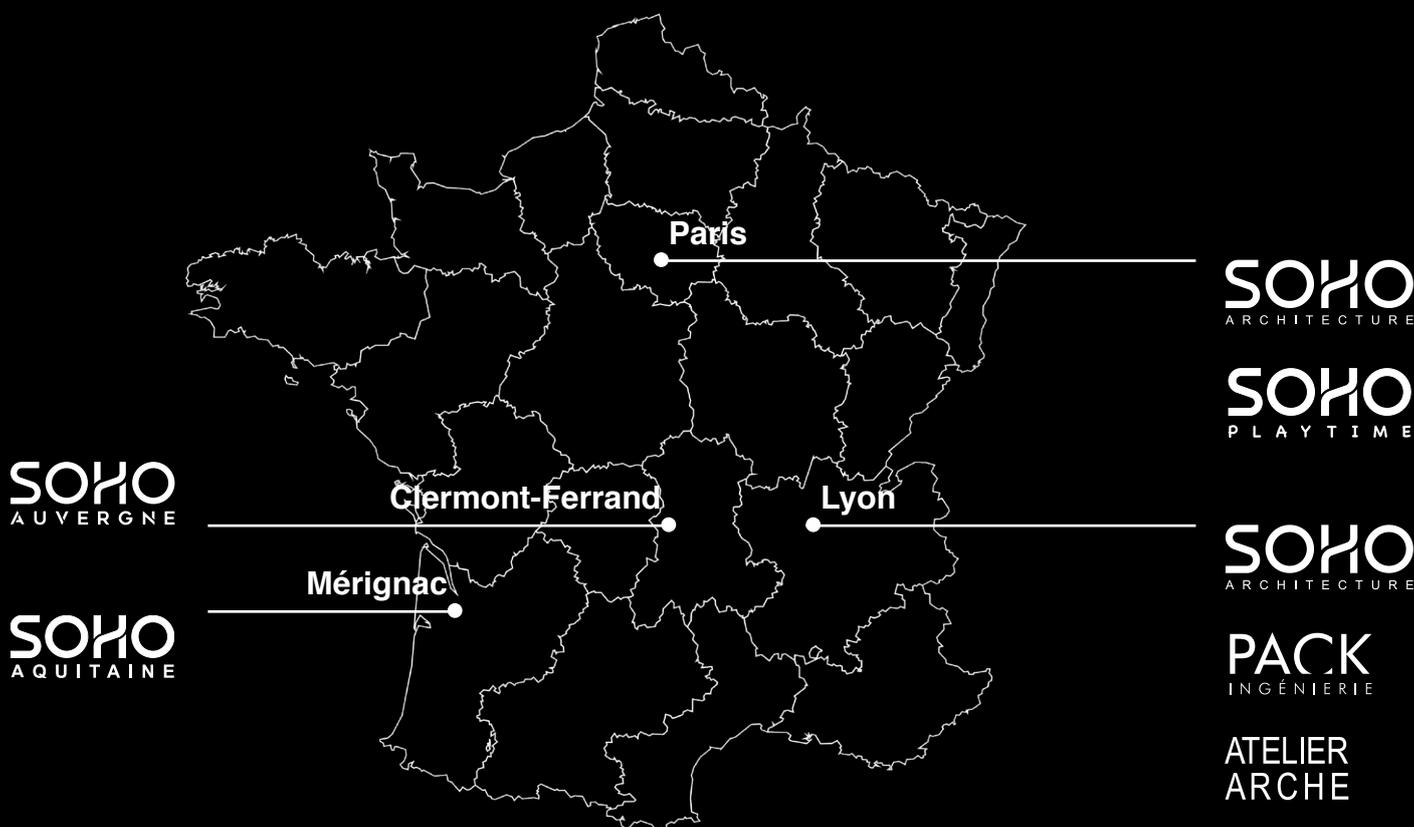
À propos

**Une agence
d'architecture à
l'écoute du monde
qui nous entoure.**

SOHO Architecture est une agence pluridisciplinaire rayonnant sur toute la France avec la conviction que nos métiers peuvent changer la vie.

Investies dans une démarche RSE, les équipes de SOHO mettent leurs énergies au service des projets et des Maîtres d'Ouvrages dans une approche solidaire, environnementale et citoyenne.

Conscient des responsabilités qui nous incombent dans un monde en mouvement perpétuel, nous sommes des partenaires de confiance, inspirants et engagés.





**Lyon, Paris, Bordeaux
Clermont-Ferrand**

36

Associés

155

Collaborateurs

6

Agences

16

Domaines d'expertise

Des compétences intégrées

Métiers

16 Domaines d'expertise

Des compétences intégrées

une équipe sur-mesure, aguerrie et sachante, pour chaque projet.

Chez **SOHO Architecture**, chaque architecte associé référent s'occupe d'un ou plusieurs pôles d'expertise dans lesquels travaillent en harmonie animateurs de pôle et collaborateurs.

Chez **SOHO**, c'est une multitude de métiers complémentaires qui s'articulent au quotidien : architectes, dessinateurs, projeteurs, urbanistes, architectes d'intérieur, conducteurs de travaux, infographistes, maquettiste, fonction supports.

-  **Logement**
-  **Tertiaire**
-  **Santé**
-  **Hôtellerie**
-  **Activité & industrie**
-  **Éducation**
-  **Commerce**
-  **Architecture d'intérieur**
-  **Logistique**
-  **Automobile**
-  **Autoroutier**
-  **Infrastructures**
-  **Sports & loisirs**
-  **Urbanisme**
-  **Parcs à thème**
-  **Patrimoine**

Méthode

**Un panel de
compétences
intégrées.**

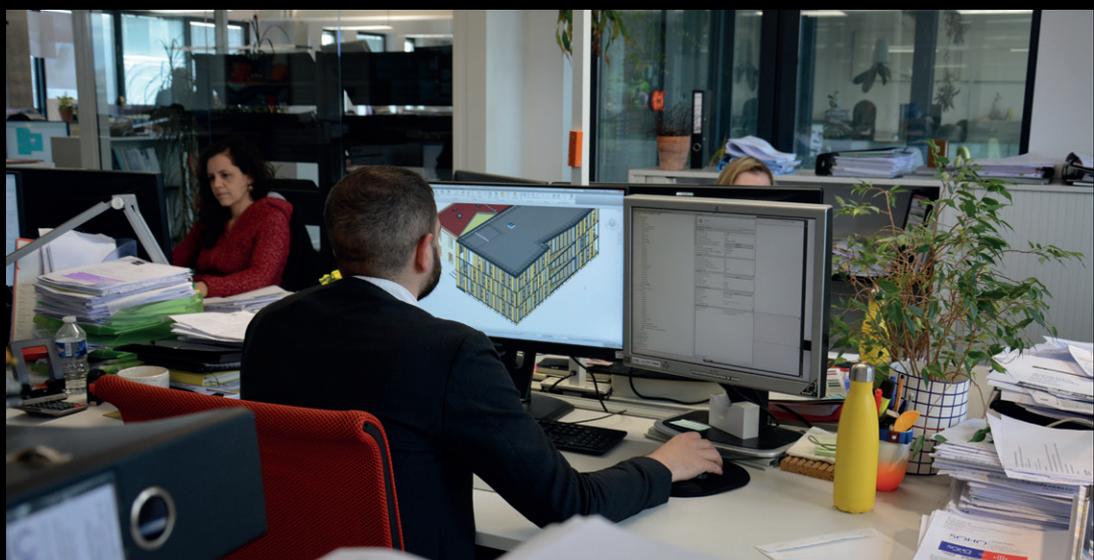
BIM & PARAMÉTRIQUE

Notre équipe maîtrise la conception en 3D sur REVIT, Rhinoceros et Grasshopper et sait animer ou s'intégrer dans un processus BIM. L'équipe se forme encore et toujours.

Elle se positionne en véritable chef d'orchestre pour accompagner l'ensemble des partenaires jusqu'à l'aboutissement des projets.



**CHANTIER
& OPC**





PÔLE TRAVAUX

L'agence est organisée pour diriger ses chantiers et compte en interne un pôle Travaux avec des directeurs de travaux et un secrétariat technique.

SOHO Architecture — Méthode

MAQUETTES

L'intérêt est de mettre en volume la conception, de rendre visibles les textures et les détails de façade pour faciliter la compréhension de l'ouvrage. Une étape importante qui permet à l'ensemble des acteurs de mieux se projeter.



INFOGRAPHIE

L'agence dispose également en interne de fonctions supports transverses comme nos infographistes pour valoriser, mieux communiquer et porter au plus haut les projets.

Vision

SOHO partenaire durable

Nous proposons des réponses adaptées avec cette flexibilité qui nous caractérise.

Nos différents champs d'expertise nous permettent d'aborder les sujets programmatiques complexes avec sérénité.

Nous ne portons pas de dogme mais assumons une exploration des différents modes constructifs avec une volonté de nous adapter aux contextes, aux attentes et aux usages.

L'environnement est au centre de notre processus quotidien : énergie positive, passif, BREEAM, écoquartier... C'est notre devoir de citoyens et d'architectes de porter ces convictions au cœur de nos projets.

SOHO groupe d'architecture

SOHO, c'est aussi une architecture et des métiers complémentaires qui s'expriment en régions.

Ce sont des territoires d'expertises diversifiés qui s'articulent au travers d'agences du Groupe.

Ce sont des femmes et des hommes qui participent au quotidien à cette aventure humaine, de rapprochements et de visions partagées, de transmission de savoirs et d'audace.

SOHO

ARCHITECTURE

« L'architecte est un joueur. L'analogie est plutôt commune, un tantinet romantique. L'architecte s'amuse avec les formes, les matières, les ombres et la lumière, comme l'enfant qui joue, il « *crée un monde à son idée* »

David Malaud — L'architecte joueur

SOHO Playtime

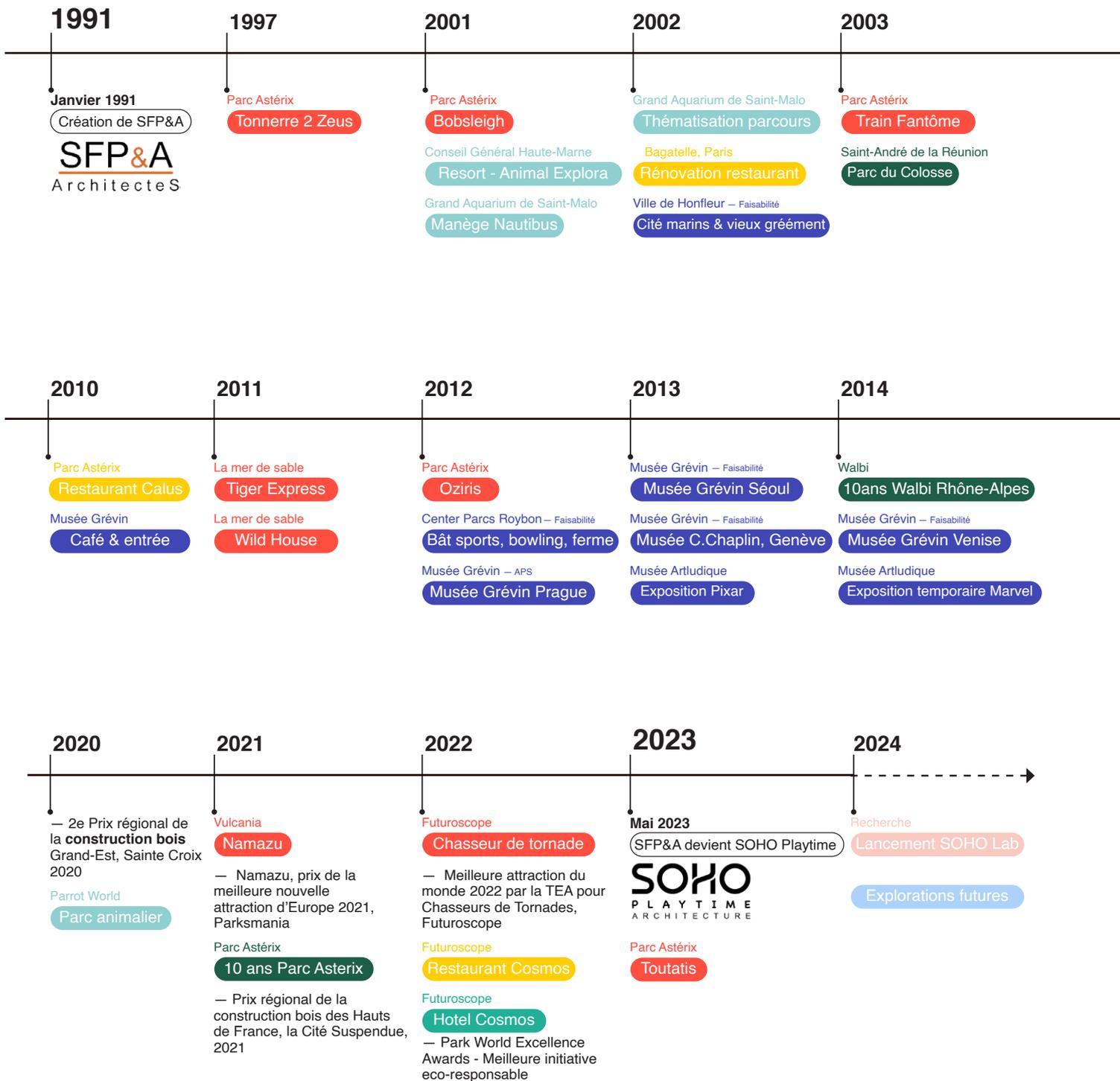
SOHO Architecture

À propos	6
Métiers	8
Méthode	10
Vision	12

SOHO Playtime

Notre parcours	16
L'équipe	18
Playtime House	20
Projets	28
• Attractions	30
• Masterplanning	42
• Restauration	50
• Hôtels	58
• Parcs animaliers	70
• Culture & loisirs	78
Recherche & Innovation	86
• SOHO Lab'	88
• Le parc d'attraction fertile	90
Exploration futures	92
• Le playtime comme guide	94
• Le champ urbain	96
• L'éphémère	97

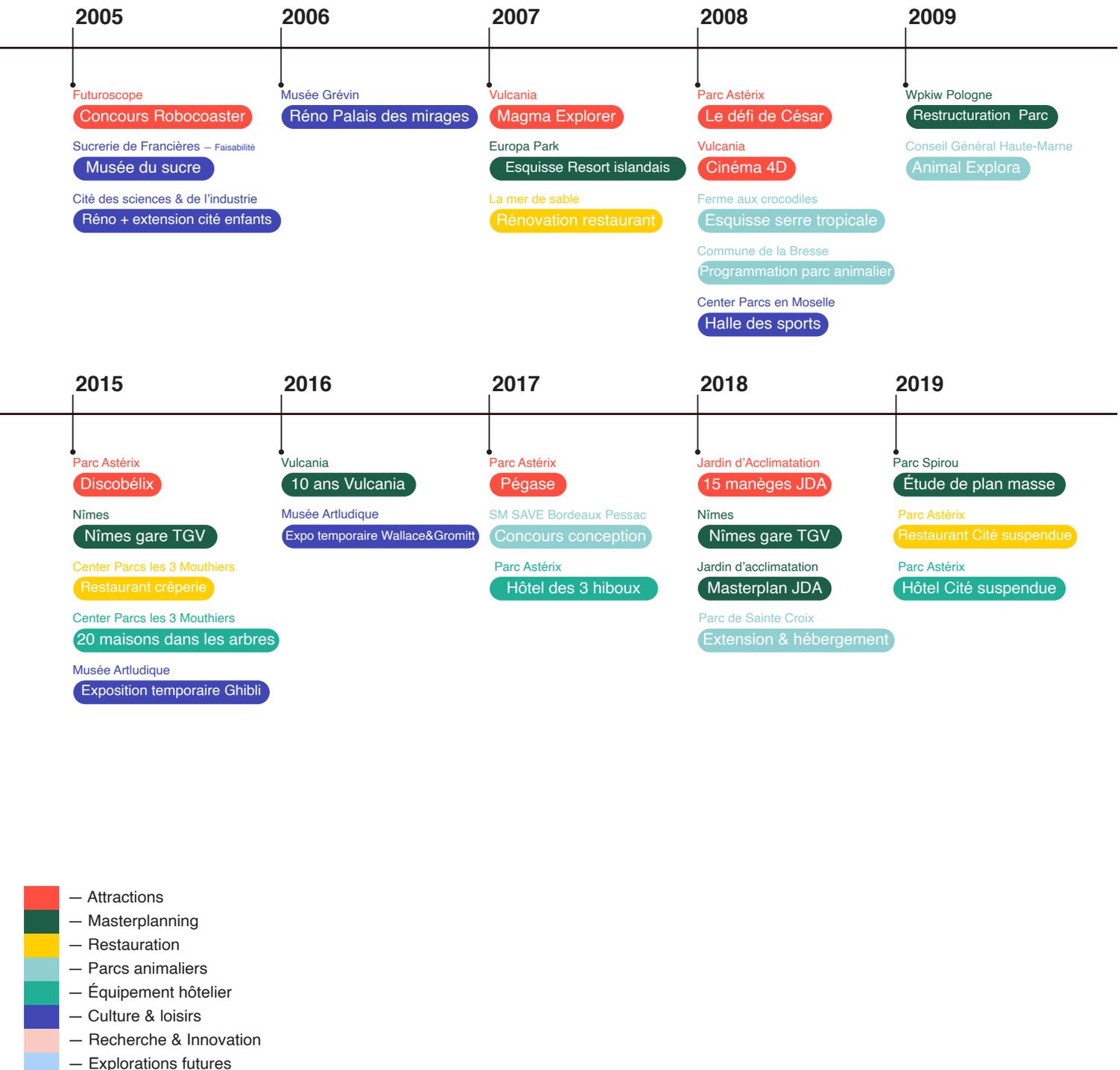
Notre parcours



La vision de SOHO Playtime ?

L'agence a développé au cours de ces 30 dernières années une architecture du loisir, du bien-être, du sport, de la culture mais aussi de la découverte et de l'apprentissage. Nous créons des moments d'émotions et de partage, afin d'offrir aux usagers des univers leur proposant de vivre ensemble l'aventure d'un jour.

En synergie avec l'agence pluridisciplinaire SOHO, nous poursuivons l'aventure initiée par Luc Planson et Pierre-Marie Sindou Faurie au sein de SFP&A et nous continuerons de créer et réaliser ces interventions hybrides qui font le lien entre le monde du réel et celui de l'imaginaire.



L'équipe

Le groupe SOHO

Représenté par



Patrick Miton

*Président / Architecte
Urbaniste Associé*

Référent Pôles tertiaire/
urbanisme / architecture
d'intérieure



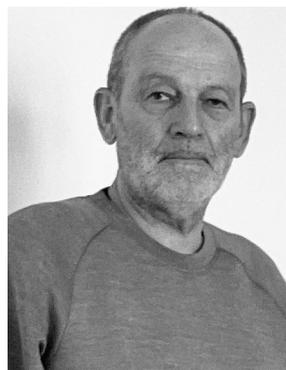
Emmanuelle Ladet

Architecte Associée

Directrice de l'agence
SOHO Paris

SFP&A

Les fondateurs



Luc Planson

Architecte

Fondateur SFP&A



**Pierre-Marie
Sindou-Faurie**

Architecte

Fondateur SFP&A

SOHO Playtime

Les associés



**Pierre-Emmanuel
Escoffier**

Architecte

Gérant de
SOHO Playtime



Florent Timal

Architecte

Directeur de projets



**Anne
Gaudriault**

*Dipl. Architecte
DPLG*

Directeur de projets



**Pierre
Lecomte**

*Dipl. Architecte
DE*

Directeur de projets

- **Agnieszka Mikutowicz** BIM coordinatrice
Dipl. Architecte HMONP — École nationale supérieure d'architecture de Versailles
Titre professionnel Coordinateur BIM du bâtiment - construction durable — Arsenio
Master Architecture & urbanisme — École polytechnique de Byalystok, Pologne
- **Alice Leroy** Assistante de projet - Paysagiste
Master architecture, ingénierie architecturale & urbanisme — Loci Tournai, Belgique
Dipl. Paysagiste-concepteur — École nationale supérieure de Paysage de Versailles
- **Ambre Lahlou** Référente recherche & assistante de projet
Dipl. Architecte DE — École nationale supérieure d'architecture Paris Malaquais
DPEA Recherches en architecture — Ensa Paris la Villette
- **Ana Escobar** Stagiaire (collaboratrice externe)
Étudiante architecte (M2) — École nationale supérieure d'architecture Paris la Villette
Dipl. Architecte — Université de San Buenaventura - Medellín, Colombie
- **Aude Letzelter** Assistante de projet
Dipl. Architecte HMONP — École spéciale d'architecture, Paris
Juriste en droit de l'urbanisme — Université Paris Saclay
- **Charlotte Paulus** Assistante de projet
Dipl. Architecte HMONP — École nationale supérieure d'architecture Paris la Villette
- **Claire Perez** Cheffe de projet (collaboratrice externe)
Dipl. Architecte DE — École nationale supérieure d'architecture Montpellier
- **Corentin Genest** Ingénieur - Stagiaire Architecte (collaborateur externe)
Étudiant architecte (M2) — École nationale supérieure d'architecture Paris la Villette
Ingénieur — École supérieure d'ingénieurs des travaux de la construction de Paris
- **Lara Wolski** Responsable administrative / Office Manager
Formation Design et architecture d'intérieur - Centre Européen de Formation
Formation Revit - Build & Click
Formation Autocad - Greta
- **Laureen Electon** Assistante de projet
Dipl. Architecte DE — École d'architecture de la ville & des territoires Paris-Est
- **Maëlle Guilloton** Assistante de projet
Dipl. Architecte DE — École nationale supérieure d'architecture Paris Val-de-Seine
- **Marie Ducroc** Assistante de projet
Dipl. Architecte DE — École nationale supérieure d'architecture de Versailles
- **Marine Vandembroucke** Assistante de projet (collaboratrice externe)
Dipl. Architecte HMONP — École nationale supérieure d'architecture Paris Belleville
- **Michelle Khneisser** Assistante de projet
Dipl. Architecte DE — École nationale supérieure d'architecture Paris Val-de-Seine
- **Paul Ducroc** Assistant de projet
Dipl. Architecte DE — École nationale supérieure d'architecture Belleville
Dipl. Designer d'espace — École de design de Nantes Atlantique
- **Tanguy Du Clary** Assistant de projet
Dipl. Architecte DE (Master spécialisé en Art et scénographie)
— École nationale supérieure d'architecture Paris la Villette
- **Zineb Zerkdi** Assistante de projet
Dipl. Architecte DE — École nationale supérieure d'architecture de Lille

Playtime house

1 - UN VOLUME-UNE COULEUR



2 - ASSEMBLAGE



« Ce qui manque le plus à notre époque, c'est de la joie »

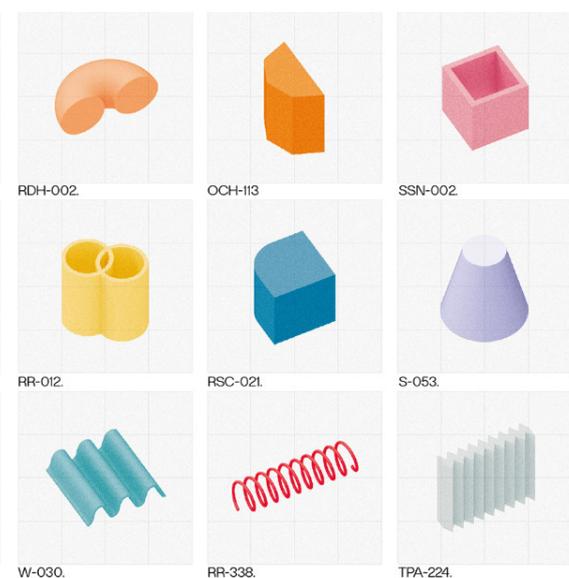
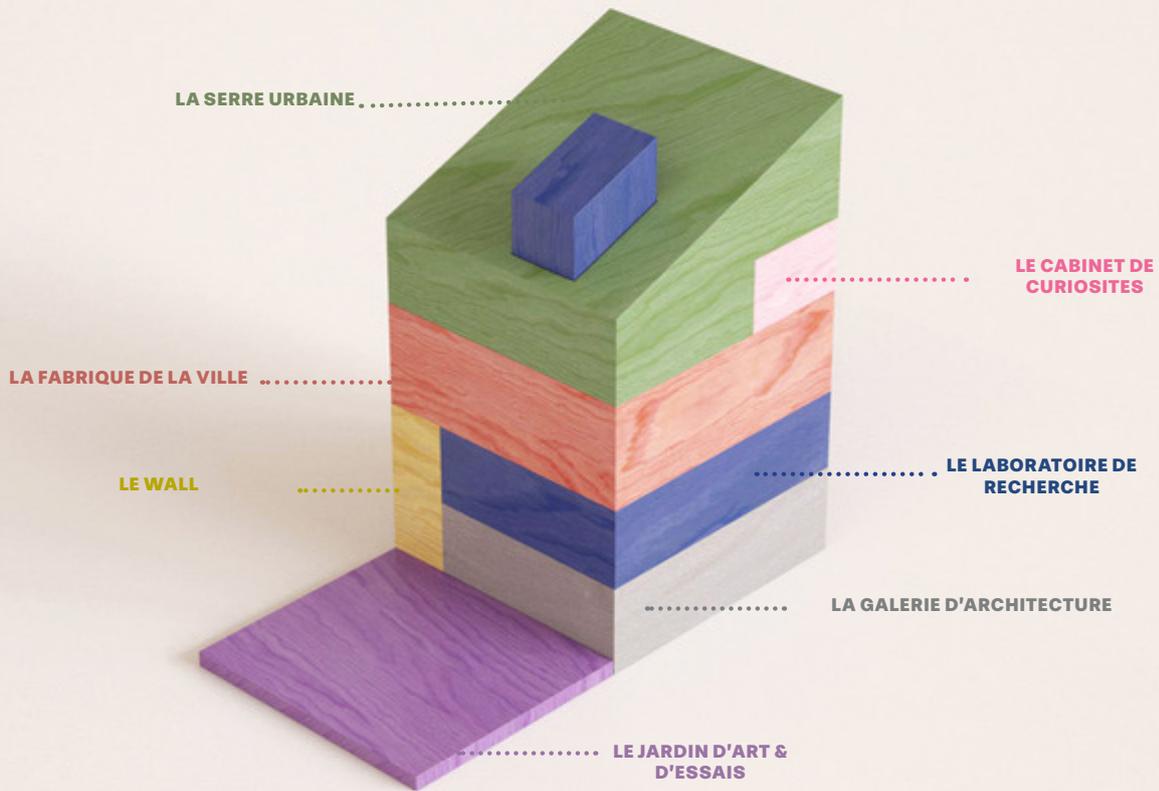
Aurélien Fouillet

L'agence doit refléter les histoires réinventées, qu'elle tente de traduire architecturalement à travers ses projets. Ce projet doit penser le playtime dans un environnement dédié au travail.

La plupart du temps, nous pensons que les deux sont incompatibles, et c'est tout l'enjeu de ce projet : trouver le bon équilibre.

Différents concepts de design composent l'espace en essayant de retranscrire la dimension architecturale du playtime.

3- THÉMATISATION AUTOUR DE LA PRATIQUE ARCHITECTURALE



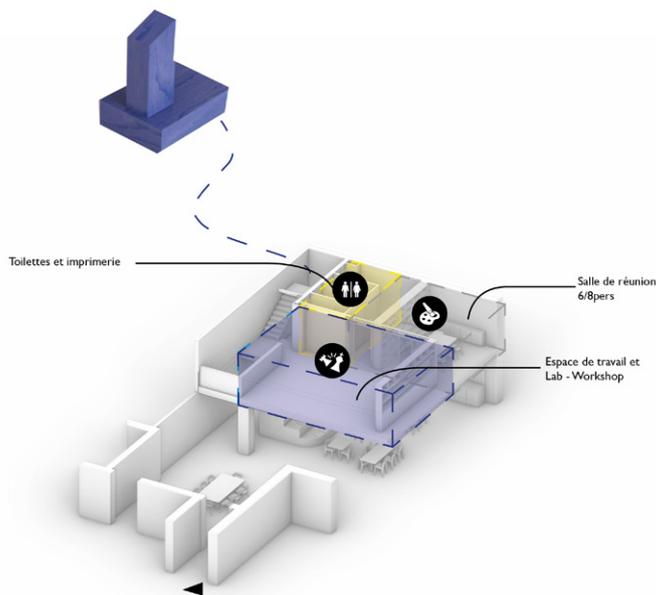
Géométrie créative

Le concept choisi pour représenter le playtime, s'apparente aux jeux d'enfant. Des formes simples, des couleurs variées permettent de créer des atmosphères différentes. Chaque étage possède une monochromie, une couleur déclinée sur quelques tons en fonction du mobilier, des murs, du sol etc...

Les couleurs sont choisies pour transmettre les bonnes émotions en fonction du type d'espace, de leur usage, de leur caractère, de l'individualité ou du collectif...

Playtime house

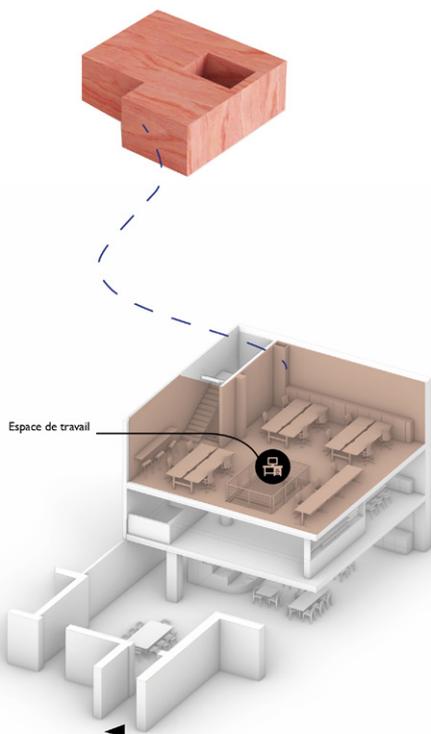
Le Lab



Avant tout projet construit, il y a d'abord la réflexion, l'analyse, les nombreux tests, l'exploration, l'utopie, et la recherche.

Cet espace que nous appelons le **Lab** a pour but de stimuler les idées et les concepts que nous travaillons au quotidien, dans le but d'offrir des projets innovants et responsables pour nos clients et pour le monde qui nous entoure.

La fabrique



Située au-dessus du Lab, la Fabrique prend des tonalités rouilles et ocres, comme un symbole des espaces industriels de la fin du XIXe siècle.

Composée uniquement de bureaux, la **Fabrique** symbolise le lieu où les projets se dessinent avant d'être réalisés.



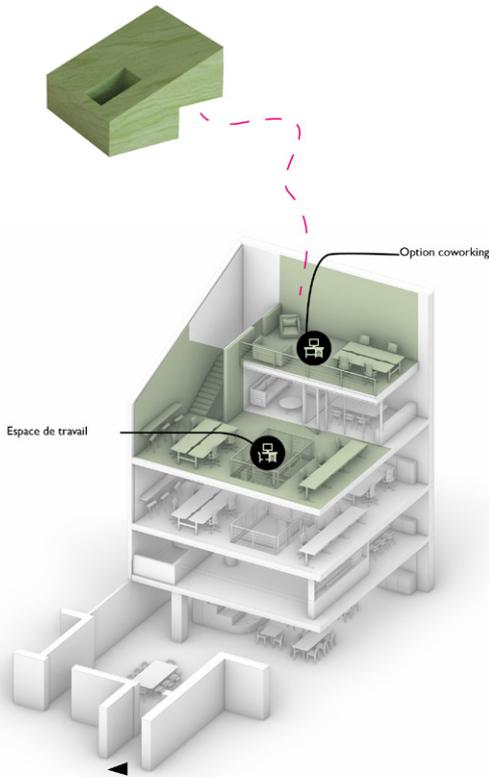
Le lab ▲

▼ La fabrique



Playtime house

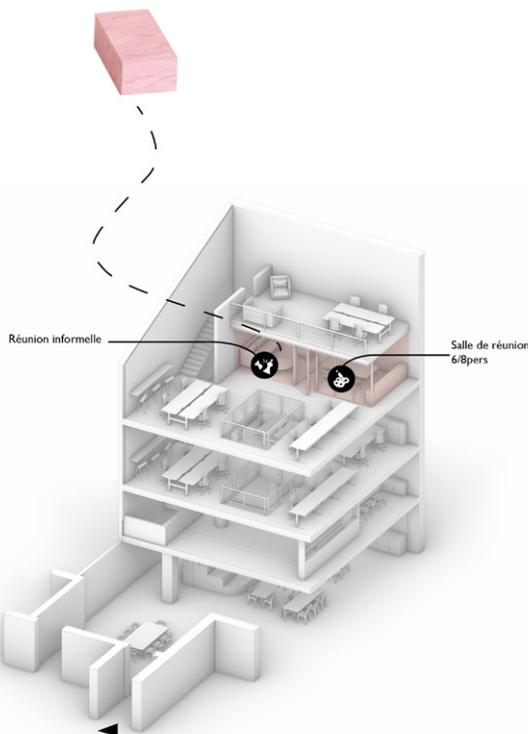
La serre



La **serre**, qui trône aux étages supérieurs de la Playtime House, symbolise le bourgeonnement et la croissance des idées du Playtime.

Cet étage, grandement végétalisé, sera à dominante verte, et profitera de la belle lumière des lieux pour contribuer au développement des projets, des recherches et des utopies de l'agence.

Le cabinet de curiosités



Niché au coeur de la serre, cet espace rose abritera une tisannerie et une salle de réunion.

Le **cabinet de curiosités** apparaîtra comme un espace en marge de l'étage très végétalisé, un endroit où il faudra s'aventurer pour découvrir dessins, maquettes et autres éléments créés par l'agence. Un lieu de repos et de lecture également, en marge du reste des bureaux de SOHO Playtime.



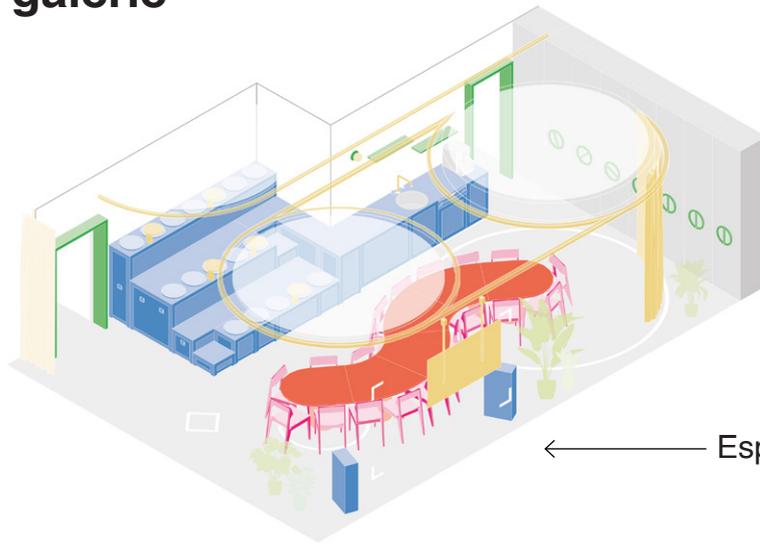
La serre ▲

▼ Le cabinet de détails

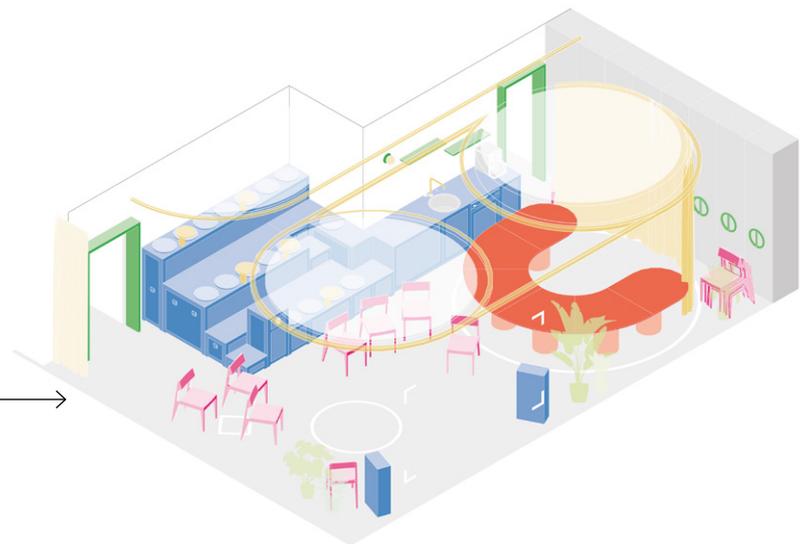


Playtime house

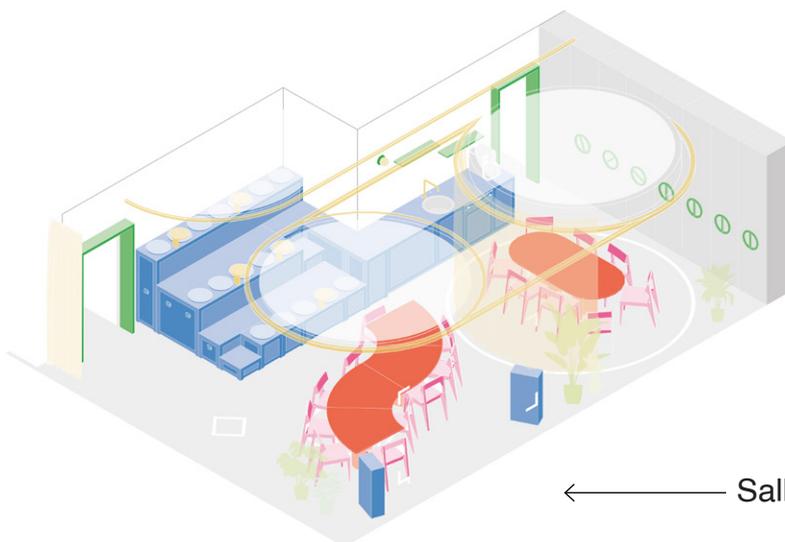
La galerie



← Espace de restauration



Tribune →



← Salle de réunion



Nos projets

Attractions



Parc Astérix — Toutatis



Vulcania — Namazu

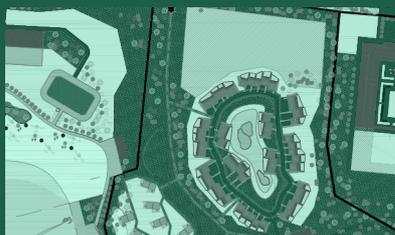


Futuroscope — Chasseurs de tornade

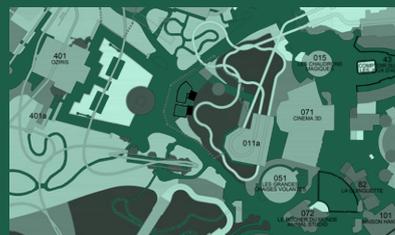
Masterplanning



Jardin d'acclimatation — Restructuration



Nimes quartier gare TGV — Masterplan



Parc Asterix — Masterplan Egypte 2024

Parcs animaliers



Parc Animalier Parrot World



Parc Animalier SAVE Pessac



Parc zoologique & botanique Mulhouse

Recherche & Innovation



Fun is more !

Le **PLAYTIME**, c'est voir le monde comme une scène, située dans un temps et un lieu hors du travail et du domicile, motivée par la création de moments de partages ; une vision positive d'un monde en recherche de sens et d'imaginaire.

Avec **Fun is more** comme mantra, notre objectif est de traduire architecturalement des scénarios sans cesse renouvelés, en y intégrant avec audace la prise en compte des défis environnementaux et urbains auxquels nous faisons face.

Hôtels



Parc Animalier Sainte-Croix — Grange



Futuroscope — Hôtel Cosmos



Center Parcs — Bois aux Daims

Restauration



Egypte 24 — Parc Astérix



Futuroscope — Restaurant COSMOS



Parc Astérix — Cité suspendue

Équipements culturels



Panoramix — Parc Astérix



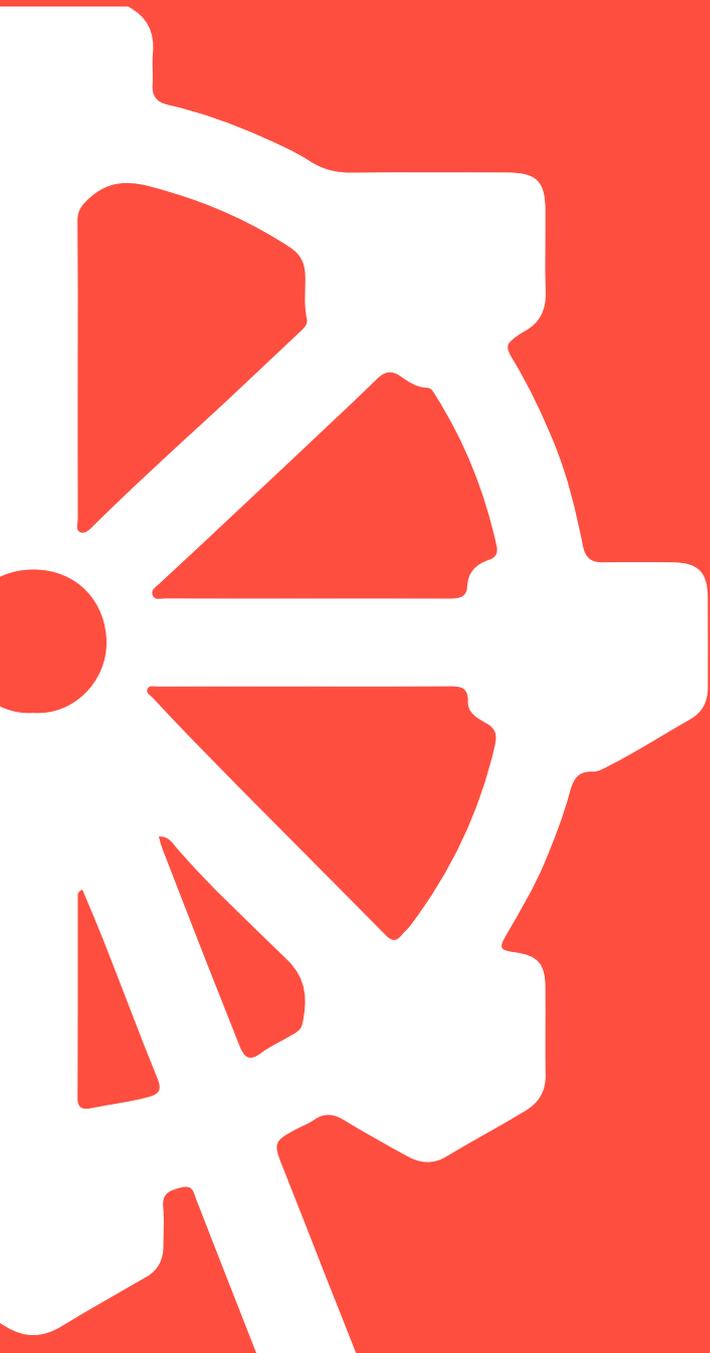
Musée Art Ludique



Indoor Games — Village Nature

Explorations futures

Attractions



L'agence Sindou Faurie Planson & Associés a développé son savoir-faire au cours des trente dernières années avec la construction de nombreux manèges, de types divers et variés, pour plusieurs parcs d'attractions sur l'ensemble du territoire français.

Avec pour clients majeurs, le Parc Astérix, Vulcania, la mer de sable, le Parc Spirou ou encore le Futuroscope, l'agence a de nombreux projets à son actif.

Elle a accumulé une grande expertise sur les différentes catégories de manèges, que ce soit indoor ou outdoor, coasters, manèges à eau, théâtres immersifs, etc.



Parc Astérix
Toutatis

31



Vulcania
Namazu

33



Futuroscope
Chasseur de tornades

35

TOUTATIS

Parc Astérix

Maître d'ouvrage PARC ASTÉRIX

Construction de deux manèges, d'une aire de jeux et de restauration pour créer la zone toutatis du parc Astérix

Surface 3 Ha

Montant des travaux 36 M€

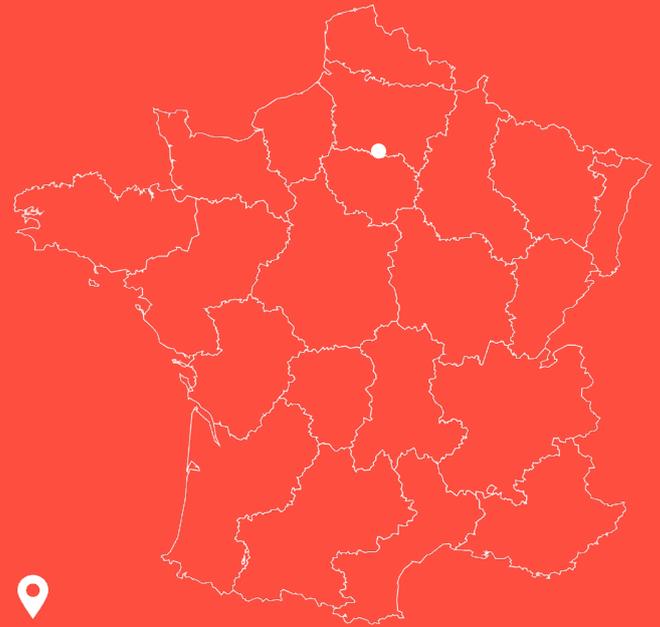
Mission Complète

Scénographe Julien Bertevas

Livraison 2023

Ce projet de coaster d'environ 1.400m de long a ouvert ses portes en avril 2023 au Parc Astérix.

En collaboration avec Julien Bertevas nous avons réalisé l'architecture de la gare et de l'ensemble des abords de cette nouvelle zone développée par le parc Astérix, comprenant 2 manèges, un restaurant, une aire de jeux, des kiosques de vente et une boutique.



Plailly (60), Oise — Hauts de France









NAMAZU

Vulcania

Maître d'ouvrage VULCANIA

Construction d'un nouveau coaster sur le thème des séismes

Surface 30.000m²

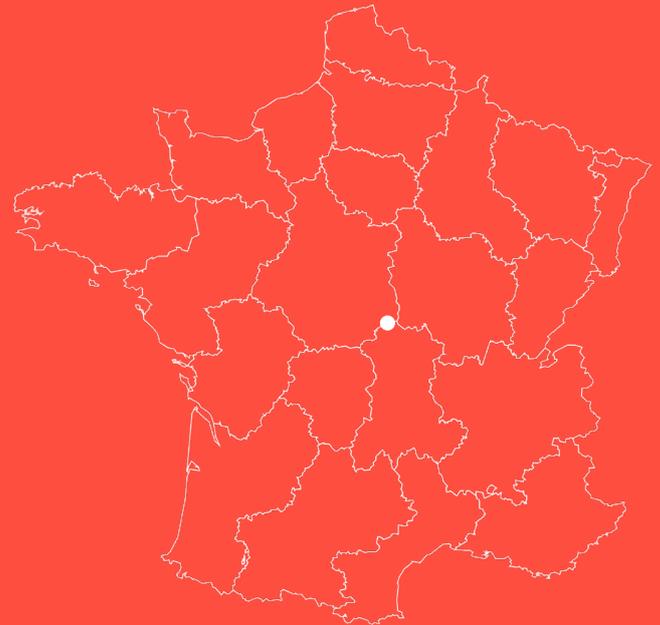
Montant des travaux 14 M€

Scénographe Julien Bertevas

Livraison 2021

Ce fut le premier projet de coaster au parc Vulcania en Auvergne. L'agence a été missionnée pour créer cette nouvelle activité sur le parc des volcans.

Ce poisson chat géant de la mythologie japonaise va créer diverses failles sur la terre des puits en suivant le mouvement du tracé du manège pour aborder de manière ludique la thématique des séismes.



Saint-Ours (63), Puy-de-Dôme — Auvergne-Rhône-Alpes



Prix de la meilleure nouvelle attraction d'Europe 2021, Parksmania





CHASSEUR DE TORNADES

Futuroscope

**Maître
d'ouvrage** FUTUROSCOPE

Construction d'un théâtre immersif
dynamique

Surface 4.500m²

**Montant des
travaux** 20 M€

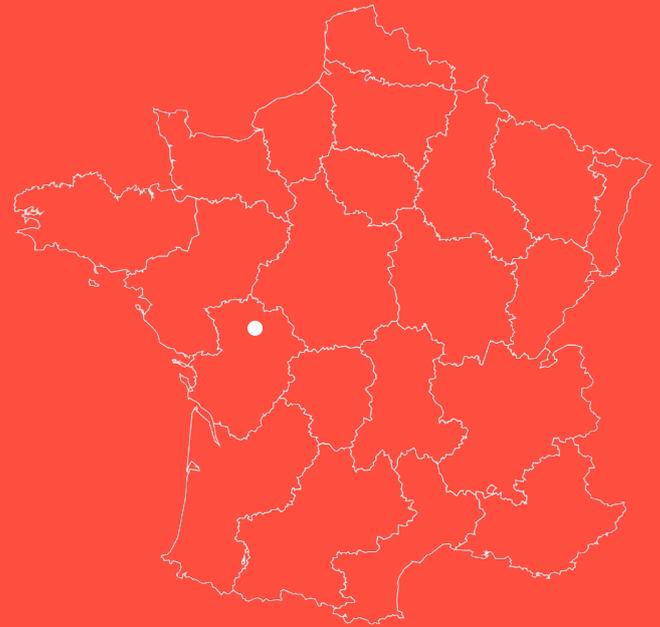
Scénographe Olivier Héral

Manège Dynamic attractions

Livraison 2022

Projet de théâtre immersif
dynamique, cette attraction a
remporté de nombreux prix pour la
qualité de l'animation proposée.

Ce projet intérieur était d'une
grande complexité technique et
technologique pour la parfaite
immersion du public et la gestion
des flux.

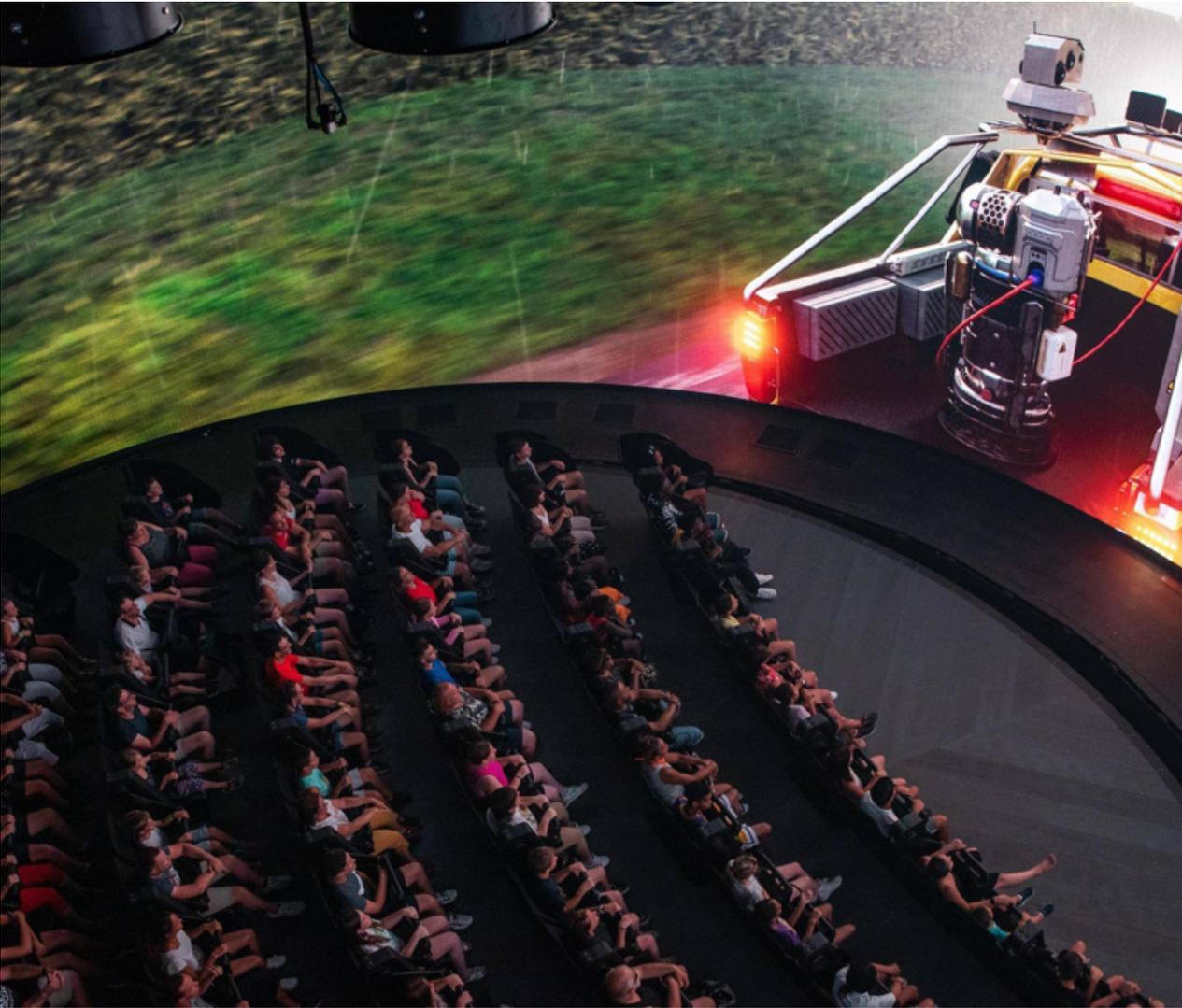


Chasseneuil-du-Poitou (86),
Vienne — Centre-Ouest



Meilleure attraction du monde 2022, (TEA)
Themed Entertainment Association









Masterpla



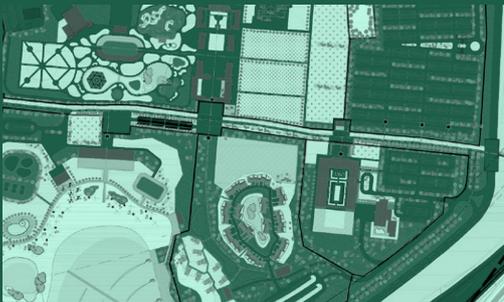
Au cours de son histoire, l'agence a pu profiter de son expérience riche en attractions et parcs à thèmes pour développer de nombreux masterplans et développements pour les parcs d'attractions ou les parcs animaliers.

Les différents plans considèrent avec attention la bonne gestion des flux dans le respect maximal de la faune et de la flore présentes sur site.

Planning



Jardin d'acclimatation



Nîmes — Quartier gare TGV



Toutatis — Parc Astérix

JARDIN D'ACCLIMATATION

Jardin d'acclimatation

Maître d'ouvrage JARDIN D'ACCLIMATATION

Restructuration du masterplan

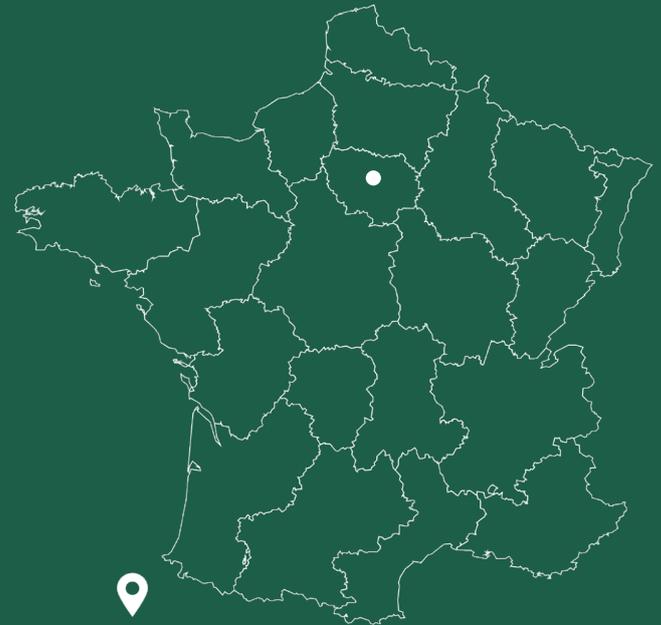
Co-architectes Atelier 24
J.F Bodin Architectes
Studio Architecture

Scénographe Thierry Rétif

Paysagiste ALEP

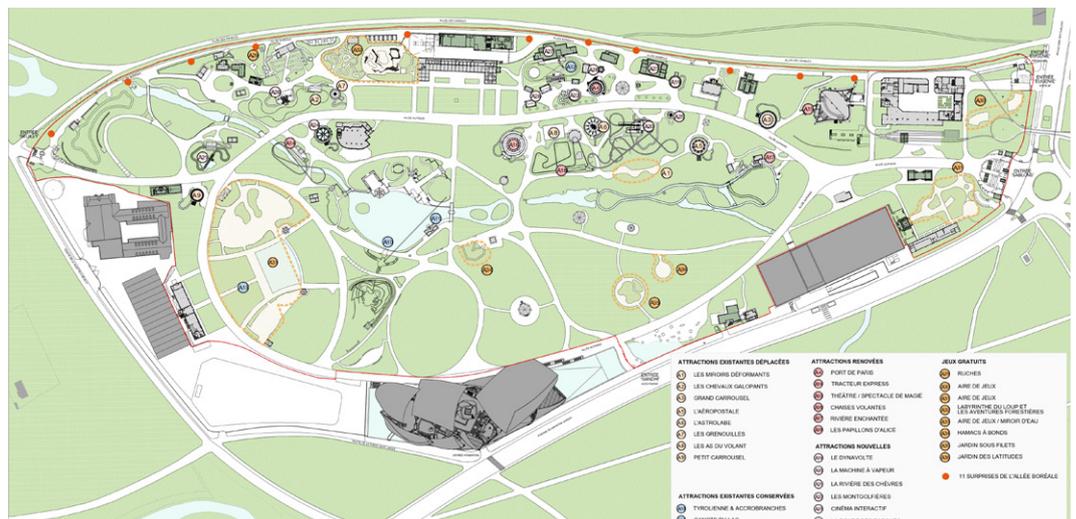
Livraison 2018

Le Jardin d'Acclimatation a lancé un grand chantier de rénovation de sa partie nord avec la création d'une quinzaine de nouveaux manèges et des aménagements connexes induits.



Paris (75) — Île-de-France

Plan de développement et de localisation des attractions





Le carrousel



L'Alambic du parfumeur



Les chaises volantes



Le port de Paris



L'astrolab



L'ornithoptère



Les montgolfières



La machine à vapeur

EGYPTE 2024

Parc Astérix

Maître d'ouvrage PARC ASTERIX

Construction neuve, aménagement de la zone

Surface Bâtiments : 1000m²
Zone : 5000m²

Date de livraison 6M€

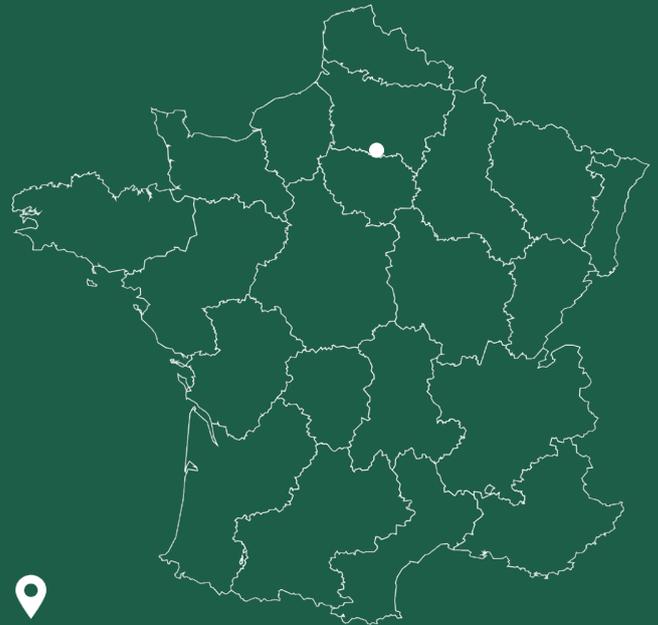
Scénographe KAERU

Paysagiste Vé paysage

Livraison 2024

Dans le cadre de son plan global de développement 2021 / 2031, le PARC ASTERIX souhaite développer de nouvelles zones mais également enrichir et compléter l'offre de loisirs et de services dans des zones d'ores et déjà aménagées.

Le projet concerne les bâtiments et aménagements nécessaires à l'ouverture au public et à l'exploitation d'un ensemble de propositions nouvelles visant à augmenter la capacité récréative (manège, spectacle), à proposer une offre de services éventuellement manquants ou insuffisamment dimensionnés (sanitaires, restauration), et à améliorer les conditions de travail du personnel d'exploitation (salle de pause).



Plailly (60), Oise — Hauts-de-France



Éléments de l'opération :

- ① Manège vertical swing
- ② Maison hantée
- ③ Salle de pause
- ④ Kiosque F&B 01
- ⑤ Kiosque F&B 02
- ⑥ Sanitaires 20 Postes
- ⑦ Restaurant d'entreprise



NÎMES — QUARTIER GARE TGV

Nîmes — Quartier gare TGV

**Maître
d'ouvrage**

NÎMES
MÉTROPOLE

Développement du quartier de la
gare TGV

**Bureau
d'études**

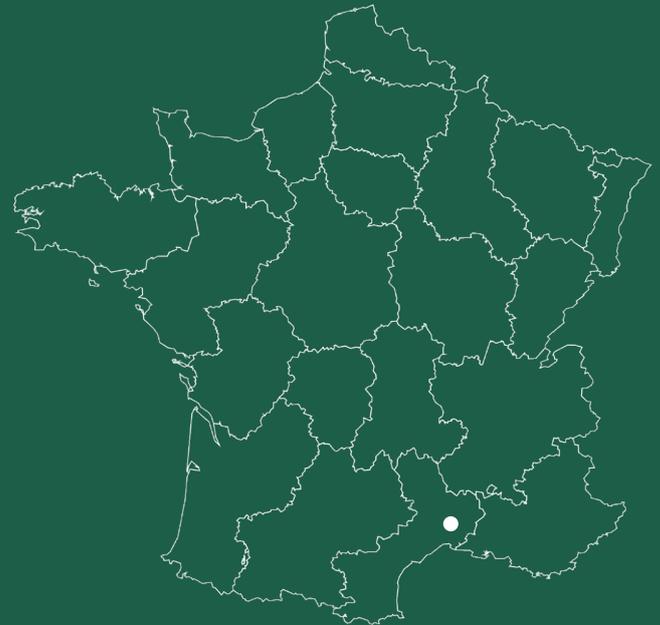
Horvath

Livraison

2015 — 2018

Masterplan pour développer le quartier situé au nord de la gare de Nîmes TGV.

L'agence a travaillé pendant 3 ans sur plusieurs propositions de développement pour activer ce nouveau quartier en construction dans la métropole nîmoise.



📍 Nîmes (30), Gard — Occitanie

Masterplan du quartier
de la gare TGV



Restaurat



Au fil de son histoire et de ses interactions avec les parcs de loisirs, l'agence a enrichi son expertise dans le développement de nombreux points de restaurations.

Les projets réalisés par l'agence répondent à toutes les tailles et à des caractères architecturaux différents.

De la maîtrise des intérieurs bois aux environnements très futuristes, notre architecture explore des univers variés pour stimuler l'imaginaire des clients qui viendront dans ces lieux.

tion



Restaurant Cité suspendue
Parc Astérix



Restaurant Cosmos
Futuroscope



Restaurant Egypte 2024
Parc Astérix

CITÉ SUSPENDUE

Parc Astérix

**Maître
d'ouvrage** PARC ASTÉRIX

Construction d'un ensemble hôtelier composé de pavillons individuels dans les arbres.

Surface 10.000m²

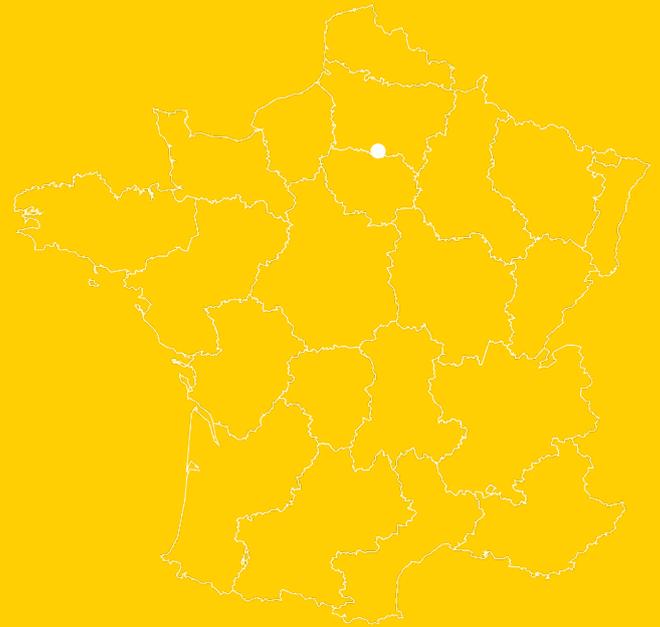
**Montant des
travaux** 22M€

Scénographe Thierry Retif

Mission Complète

Livraison 2019

Ce complexe d'hôtel restaurant s'inscrit dans le développement de la zone hôtelière de la cité suspendue au parc Astérix. Le projet a été conçu en collaboration avec le scénographe Thierry Rétif. Il est conçu comme un village, entièrement en bois, avec de nombreux pavillons reliés entre eux par des passerelles et pontons.



 Plailly (60), Oise — Hauts-de-France

 Prix régional de la construction bois des Hauts de France, la Cité Suspendue, 2021





Vue intérieure du restaurant



COSMOS

Futuroscope

Maître d'ouvrage FUTUROSCOPE

Construction d'un ensemble hôtelier composé de pavillons individuels dans les arbres.

Surface & montant travaux (restaurant + hôtel) 10.000m² 22M€

Scénographe Thierry Retif

Manège Dynamic Attractions

Livraison 2022

Ce restaurant Cosmos s'inscrit dans un cadre très futuriste, associé à l'hôtel du même nom sur le site du parc du Futuroscope. Avec son atmosphère très sombre et l'utilisation de matériaux plus métalliques, nous créons un environnement à l'opposé de ce que nous pouvions trouver au parc Astérix pour la cité suspendue.



Chasseneuil-du-Poitou (86),
Vienne — Centre-Ouest



Park World Excellence Awards - Meilleure initiative éco-responsable





EGYPTE 24

Parc Astérix

Maître d'ouvrage PARC ASTÉRIX

Construction neuve

Surface 300m²

Budget Non communiqué

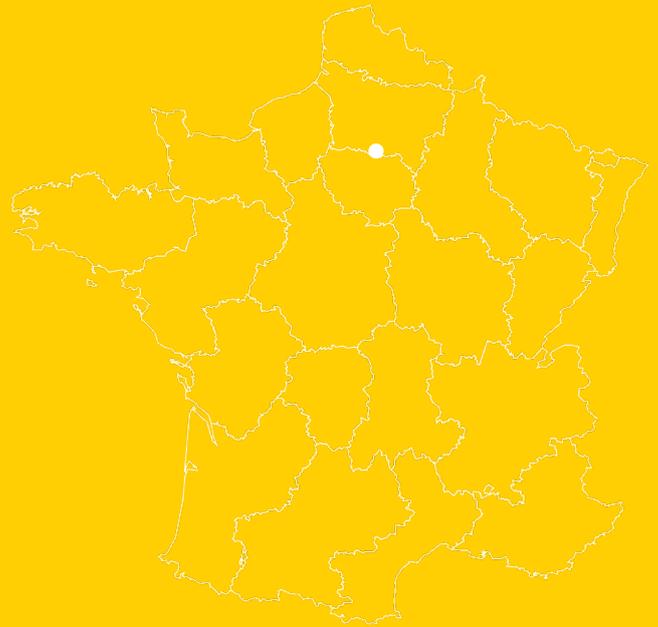
Scénographe Kaeru

Livraison 2024

Mission Complète

Le kiosque de restauration Poz Kebab situé dans la zone Égypte 2024 est en lien avec l'attraction du même nom présente sur le site du Parc Astérix.

Elle vient élargir les choix de restauration, en face du temple d'Oziris, offrant un espace de 140 places assises, dont la moitié est abritée, idéal pour se restaurer pleinement entre deux tours.



📍 Plailly (60), Oise — Hauts-de-France





Hôtels

Tout comme pour les projets de restaurations illustrés précédemment, l'agence a réalisé de nombreux projets d'hôtelleries et de résidences de loisirs grâce à son expertise de projets immersifs au sein de parcs animaliers et d'attractions.

Les matérialités, inspirations et emplacements de tous ces projets sont toujours plus variés et permettent de nombreuses expérimentations enrichissant la palette de projets réalisés par l'agence.





Hôtel Cosmos
Futuroscope



Cité suspendue
Parc Astérix



Bois aux daims
Center Parcs - Les 3 moutiers



Grange & Ecolodge
Parc Animalier Sainte-Croix

COSMOS

Futuroscope

Maître d'ouvrage FUTUROSCOPE

Conception et construction d'un restaurant et d'un hôtel

Manège Dynamic Attractions

Surface 3800m²

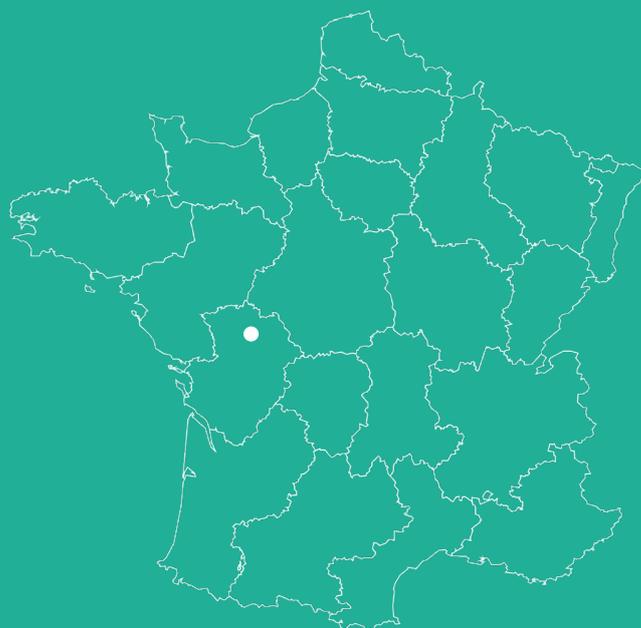
Montant des travaux 20M€

Scénographe Thierry Retif

Livraison 2022

En plus du restaurant cité précédemment, l'agence a développé, avec Thierry Retif à la scénographie, un hôtel de 76 chambres sur le thème du Cosmos pour le parc de Futuroscope.

La palette de l'agence, pour la construction des parcs à thèmes va du manège, à la restauration, mais également à l'hôtellerie pour offrir une expertise complète sur ce thème.



Chasseneuil-du-Poitou (86),
Vienne — Centre-Ouest



Park World Excellence Awards - Meilleure initiative éco-responsable





CITÉ SUSPENDUE

Parc Astérix

**Maître
d'ouvrage** PARC ASTÉRIX

Construction d'un ensemble hôtelier composé de pavillons individuels dans les arbres.

**Surface &
montant travaux** 10.000m²
(restaurant + hôtel) 22M€

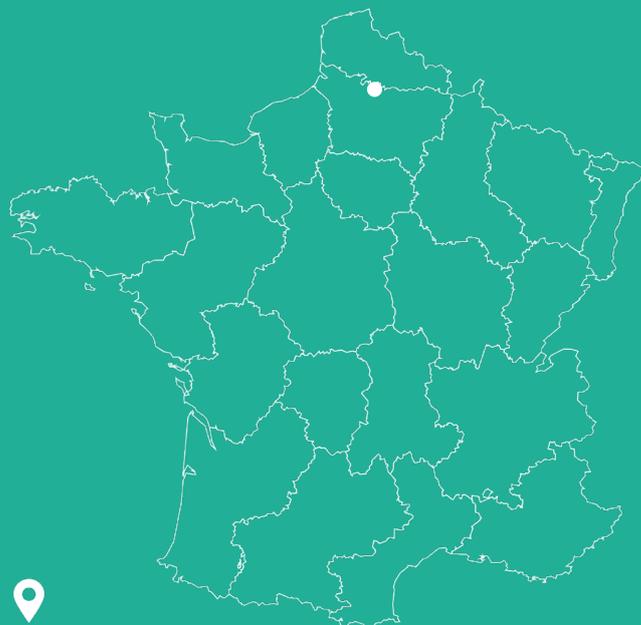
Scénographe Thierry Retif

Mission Complète

Livraison 2019

Ce complexe d'hôtel restaurant s'inscrit dans le développement de la zone hôtelière de la cité suspendue au parc Astérix. Le projet a été conçu en collaboration avec le scénographe Thierry Rétif.

Il est conçu comme un village, entièrement en bois, avec de nombreux pavillons reliés entre eux par des passerelles et pontons.



Plailly (60), Oise — Hauts-de-France



Prix régional de la construction bois des Hauts de France, la Cité Suspendue, 2021





BOIS AUX DAIMS

Center Parcs — les 3 moutiers

Maître d'ouvrage CENTER PARCS
LES 3 MOUTIERS

Construction d'habitats loisirs dans
les arbres

Surface & montant travaux 750m²
(restaurant + hôtel) 3.5M€

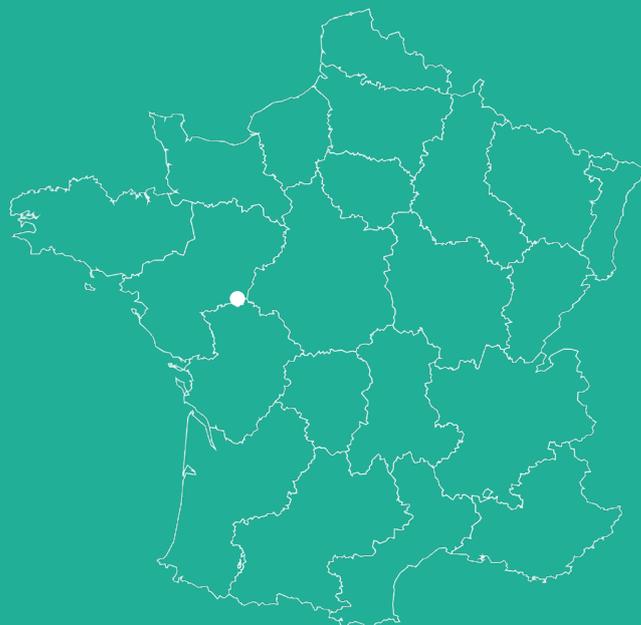
Scénographe Thierry Hau

Mission Complète

Livraison 2015

Ces maisons dans les arbres ont été construites au coeur d'un développement de 7.500m² pour le Center Parcs des 3 Moutiers dans la Vienne, comprenant également une ferme pour les enfants, un centre animalier et une aire de jeux.

Au total de neuf, ces maisons reflètent le savoir-faire de l'agence dans la construction bois.



Morton (86), Vienne — Nouvelle-Aquitaine





PARC ANIMALIER SAINTE-CROIX

Grange et Ecolodge Sainte Croix

Maître d'ouvrage PARC ANIMALIER
SAINTE CROIX

Construction d'habitats loisirs dans une grange aux abords de l'enclot des ours et des lodges individuels

Surface 8Ha

Montant des travaux 9M€

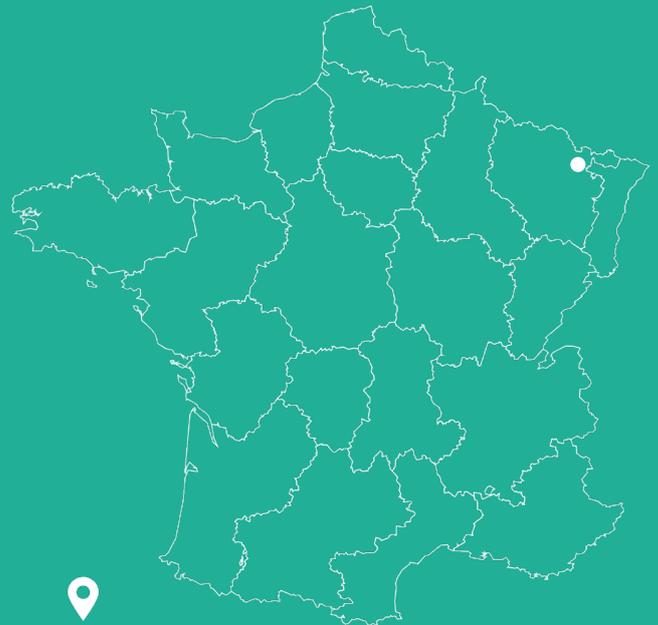
Scénographe Cossima

Mission Complète

Livraison 2019

Ce projet, récompensé d'un prix construction bois, se compose de deux typologies de projets : une résidence hôtelière logée dans une grande grange ainsi que des lodges individuelles sur pilotis.

Les lodges individuelles proposent des balcons permettant de se réveiller en surplombant l'enclos des ours et des bisons.



Rhodes (57), Moselle — Grand-Est



2e Prix régional de la construction bois
Grand-Est, Sainte Croix 2020









Parcs animaliers



En parallèle du champ des parcs d'attractions, l'agence a développé une expertise des projets de parcs animaliers.

Que ce soit au niveau de la conception et construction de résidences hôtelières immersives dans des enclots animaliers comme vu précédemment, ou dans le développement complet de parcs animaliers, l'agence a exploré cet univers sous de nombreuses formes, utilisant en priorité le bois pour promouvoir une architecture contextuelle et respectueuse de l'environnement.

maliers



Parc Parrot World

61



Parc Animalier SAVE Pessac

63

Parc zoologique et botanique de Mulhouse

63

PARROT WORLD

Parc Parrot World

Maître d'ouvrage CRECY SAFARI PARC

Construction d'un parc animalier et eco lodges

Surface 25Ha

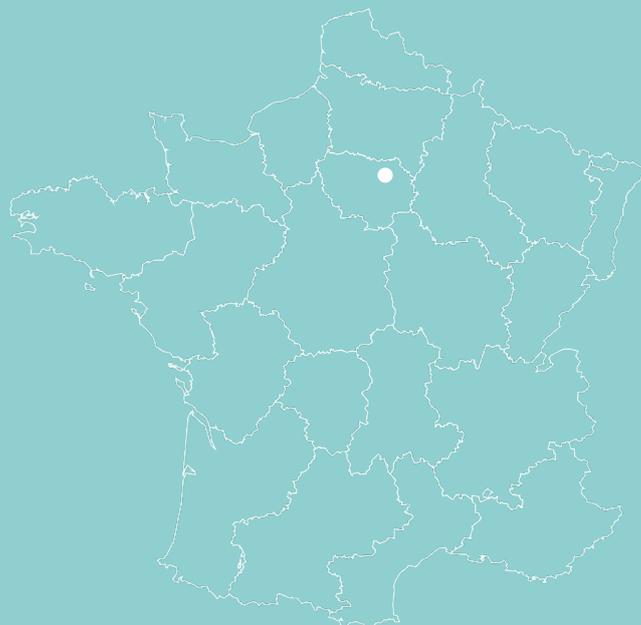
Montant des travaux 12.5M€

Scénographe Cossima

Mission Complète

Livraison 2020

Projet de création d'un parc animalier à Crécy-la-Chapelle en bordure du golf sur le thème majeur des perroquets qui s'organise autour d'une grande volière ainsi que quelques lodges pour bénéficier pleinement de l'expérience immersive. Le parc a été inauguré en 2020.



Crécy-la-Chapelle (77),
Seine-et-Marne — Île-de-France





SOHO Playtime — Parcs animaliers



PARC ANIMALIER SAVE

Parc animalier SAVE

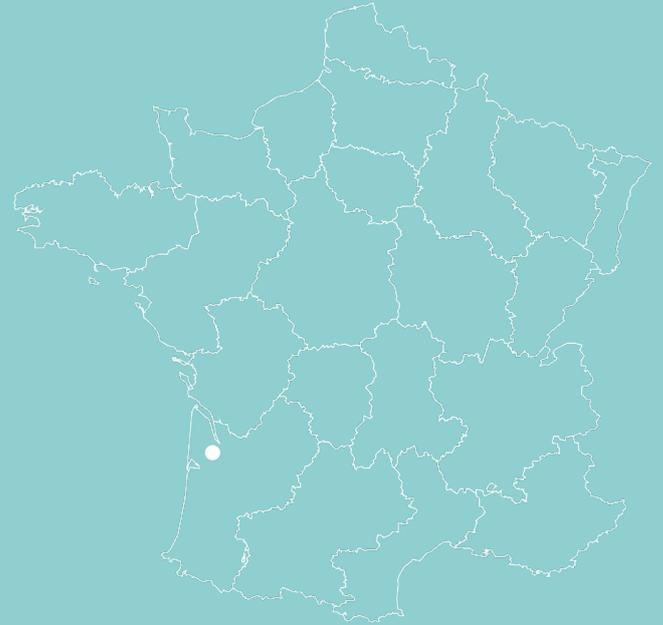
Maître d'ouvrage PARC ANIMALIER
BORDEAUX
PESSAC

Construction d'un nouveau parc animalier pour Bordeaux Pessac

Scénographie Cossima

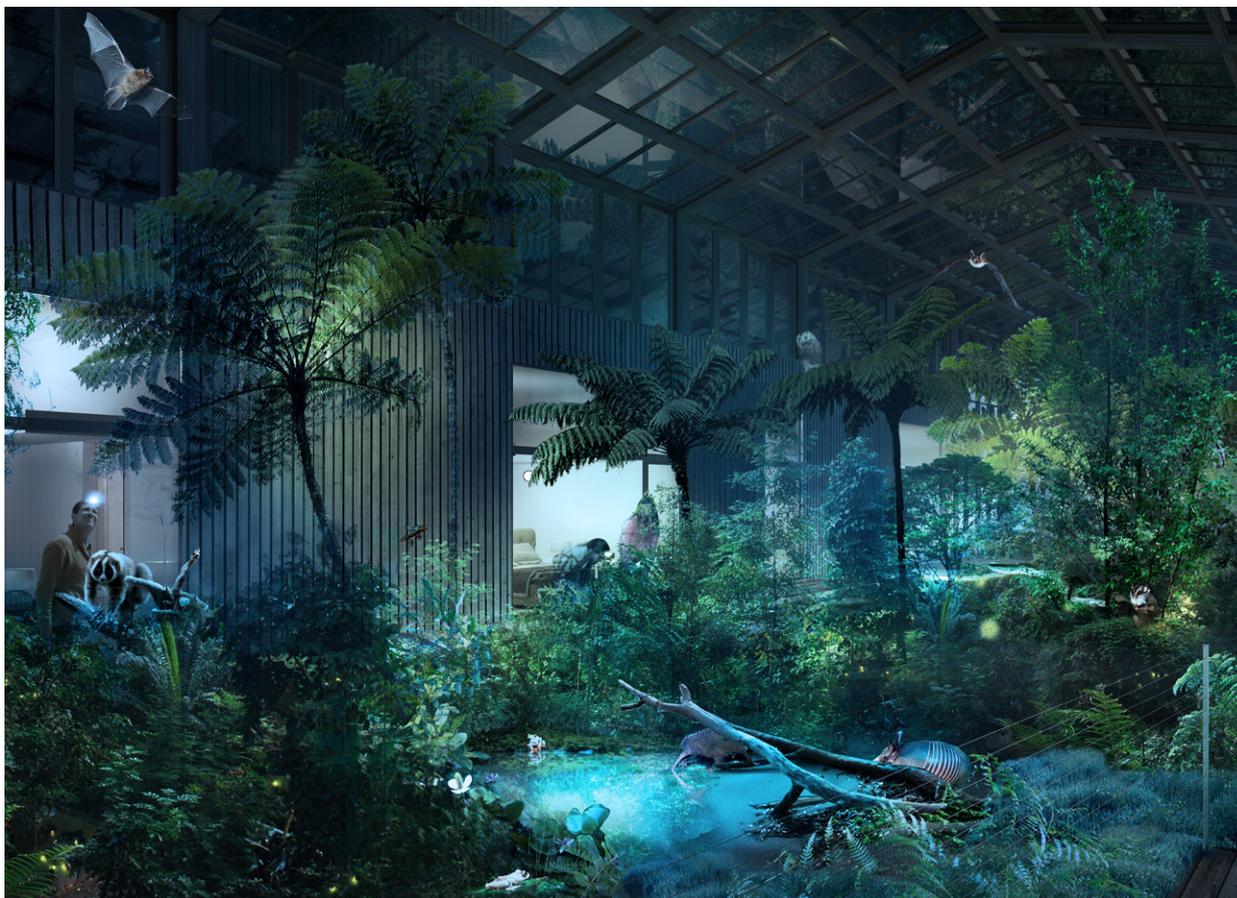
Phase Concours gagné

Ce concours, remporté en 2018, consistait à la relocalisation du parc animalier de Pessac Bordeaux, et représentait un développement majeur du site avec un mixte d'activités comprenant des logements immersifs, des enclos d'animaux et de nombreux pavillons.

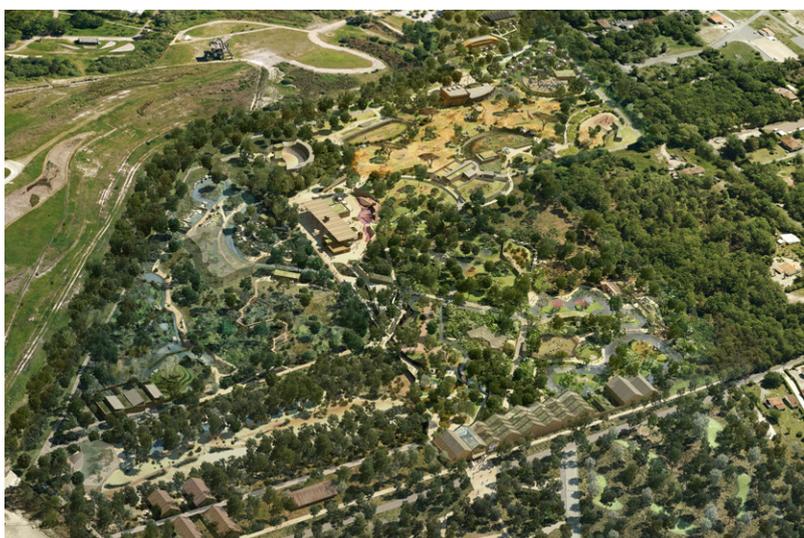


 Pessac (33), Gironde
— Nouvelle-Aquitaine





SOHO Playtime — Parcs animaliers



PARC ZOOLOGIQUE & BOTANIQUE

Maître d'ouvrage PARC ZOOLOGIQUE & BOTANIQUE DE MULHOUSE

Extension & hébergement

Nature de l'opération Concours

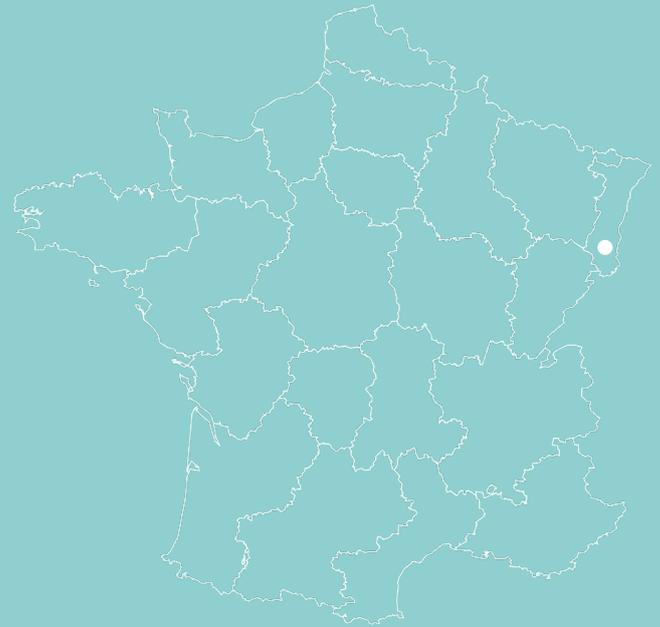
Surface 2.200m² (bâtiments)

Année 2019

Scénographie Cossima

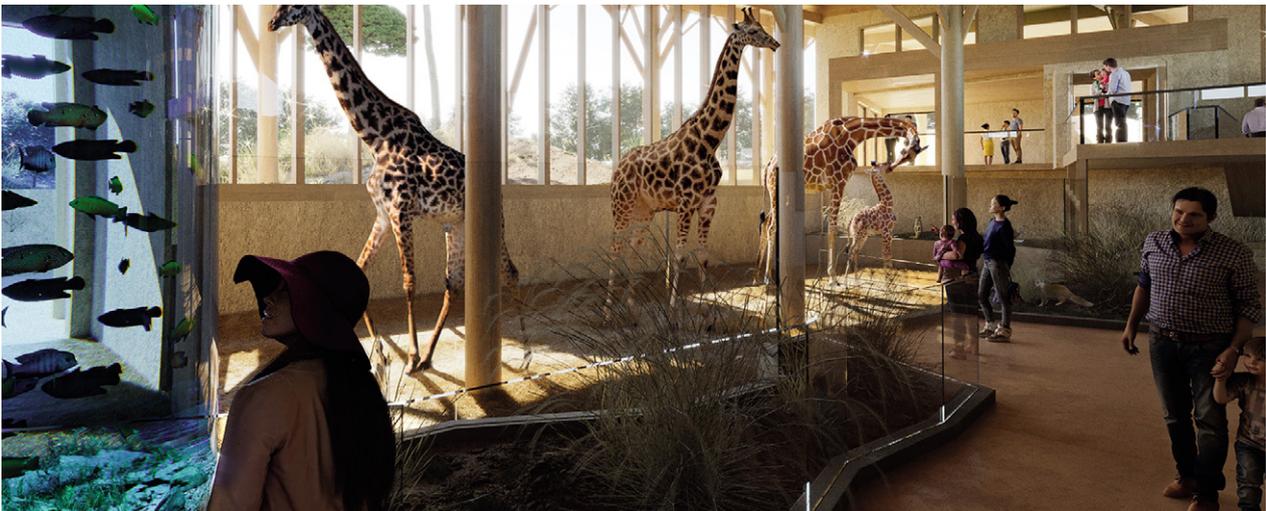
Pour célébrer les 150 ans du Parc Zoologique & Botanique de Mulhouse, le concours Horizon Afrique s'est démarqué en tant que projet phare aligné sur le Master Plan 2015-2020.

Son ambition est de créer un nouvel espace de plus d'un hectare et demi, accueillant des espèces africaines déjà présentes au parc et de nouvelles, pour un investissement total de 8.500.000€ TTC.



Mulhouse (68), Haut-Rhin — Grand-Est





Culture & Lo



En parallèle de notre engagement dans le domaine des parcs d'attractions, notre agence a développé une expertise remarquable dans la conception et la réalisation de projets culturels, avec une attention particulière portée aux musées et aux expositions.

Que ce soit dans la mise en oeuvre complète ou l'aménagement d'espaces intérieurs dédiés à la culture et aux loisirs, notre agence explore ce secteur diversifié à travers une variété de projets et une approche qui privilégie une architecture contextuelle et respectueuse de l'environnement.

Loisirs



Indoorgames
Village Nature



Musée Art Ludique



Panoramix
Parc Astérix

INDOORGAMES

Village nature

Maître d'ouvrage Village Nature SAS

Surface 892m²

Montant des travaux 827.000€ HT

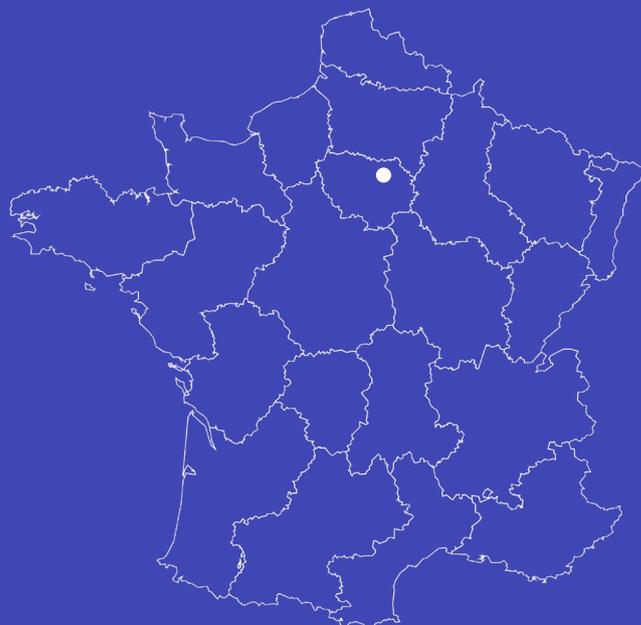
Aménagement intérieur

Scénographe Jean François Lahou

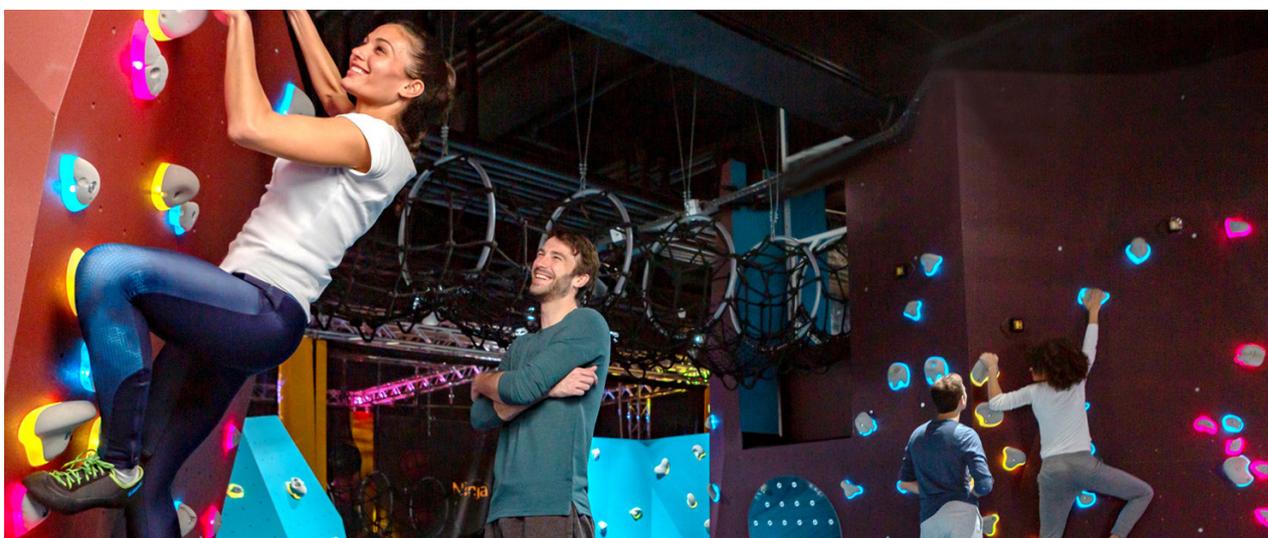
Livraison 2018

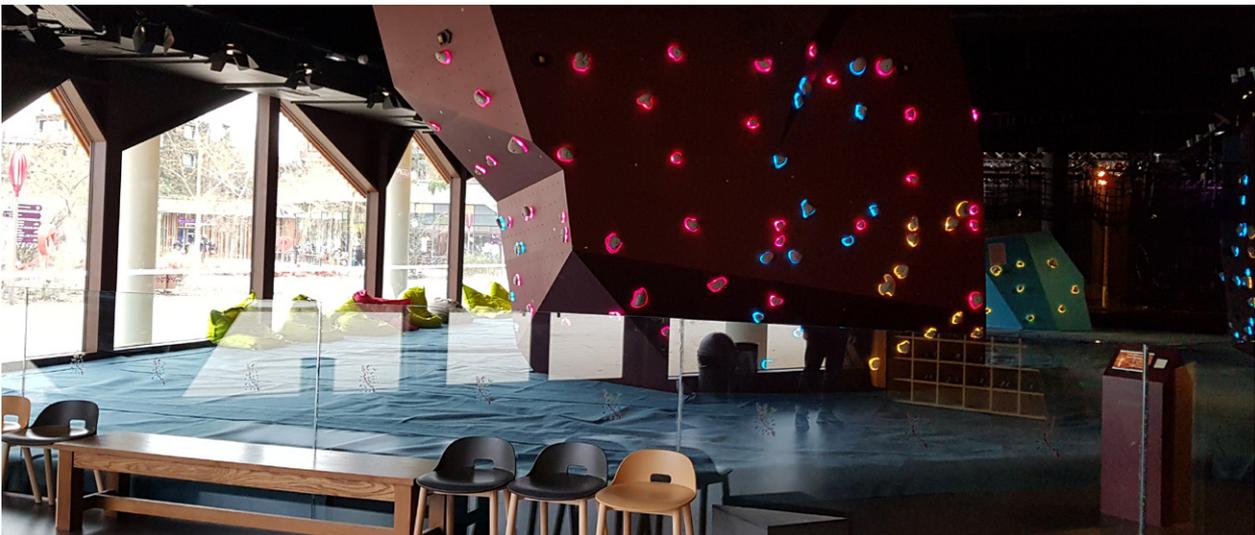
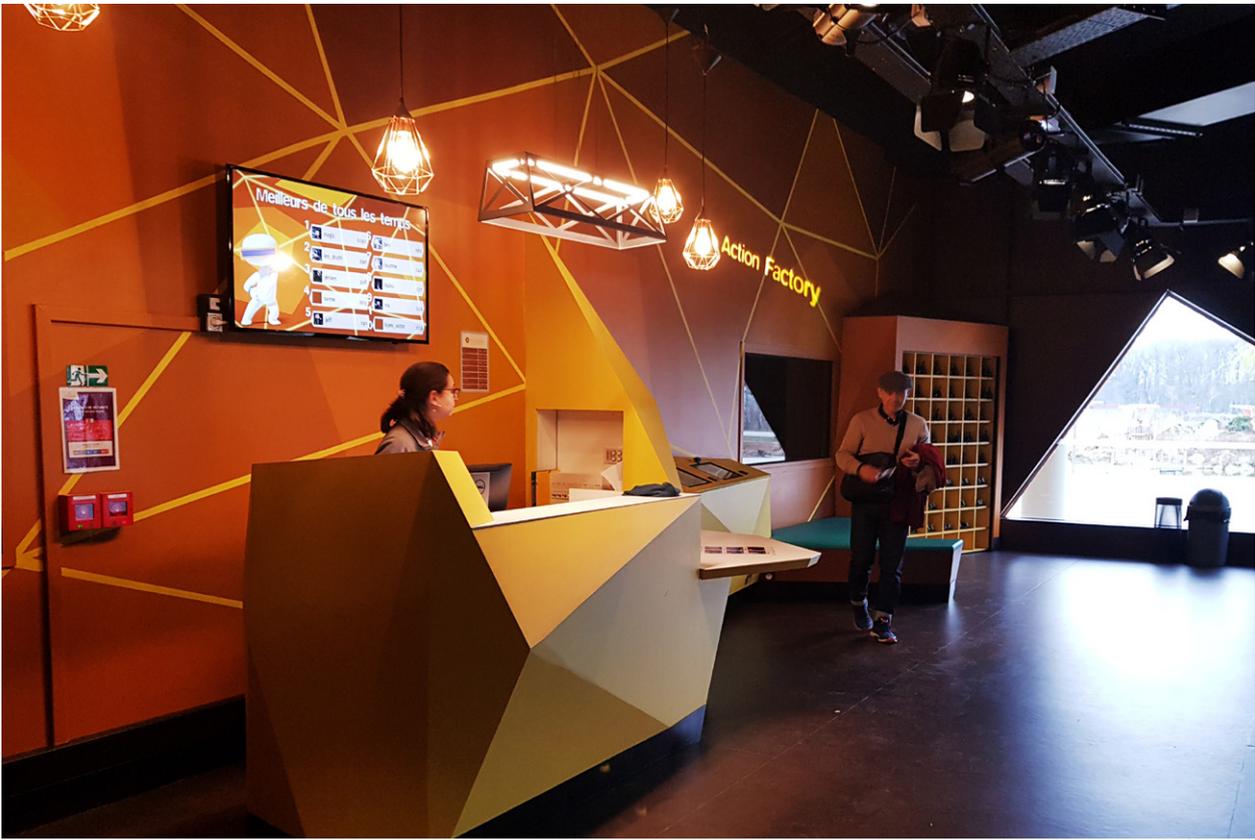
L'espace de jeux intérieurs de Village Nature a été développé pour accompagner l'offre d'hébergement et de loisirs au sein du Parc.

Jeux interactifs et espace d'escalade intérieur destinés aux adolescents permettent d'élargir les activités de loisirs déjà existantes. Une attention particulière aux décors est menée avec la collaboration du scénographe Jean François Lahou.



Bailly-Romainvilliers (77),
— Île-de-France





ART LUDIQUE

Musée et expositions

Maître d'ouvrage Musée Art Ludique

Surface 1200m²

Montant des travaux N.C

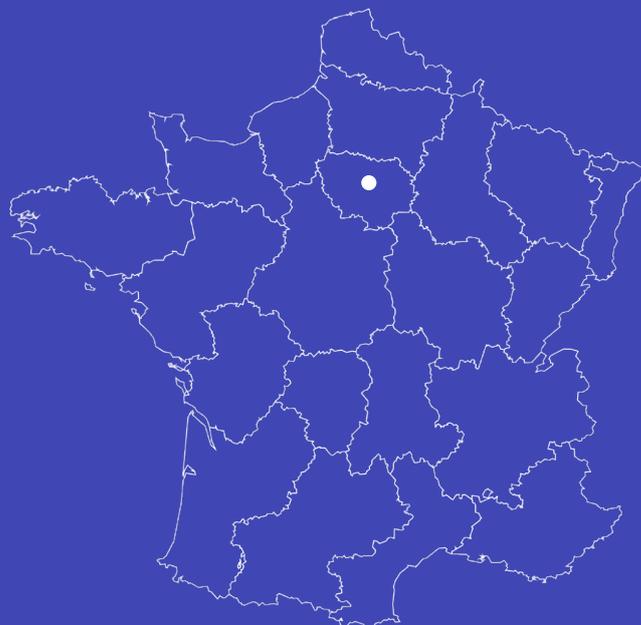
Création du musée et des expositions temporaires

Année 2013 — Création du musée et exposition temporaire Pixar

2014 — Exposition temporaire Marvel

2015 — Exposition temporaire Ghibli

2016 — Exposition temporaire Wallace & Gromit



Paris (75) — Île-de-France





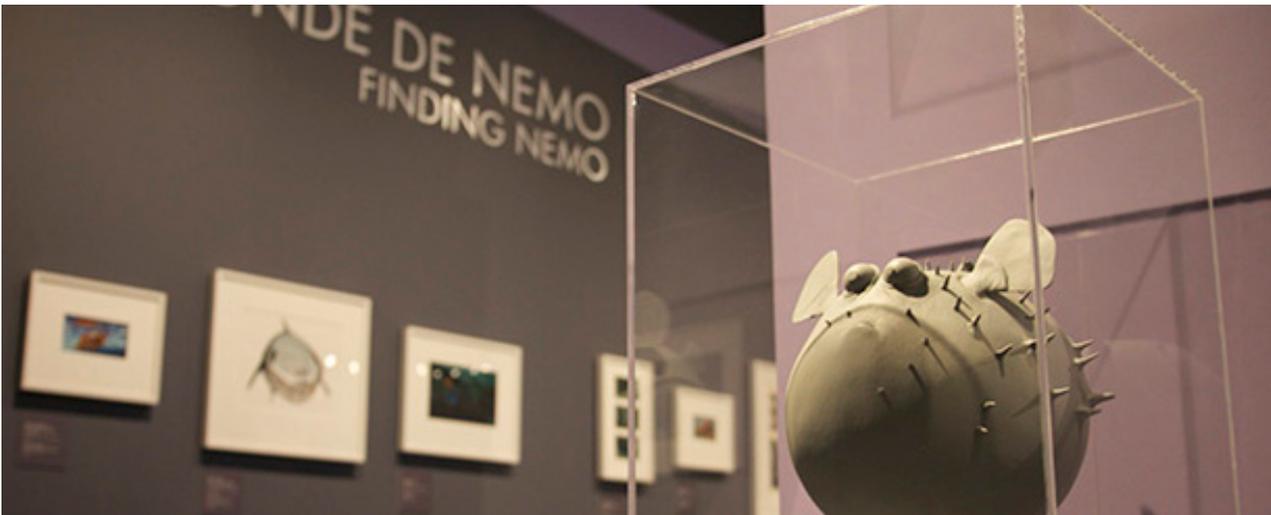
Exposition temporaire "Aardman, L'Art qui prend forme"

▼ Exposition temporaire "L'art des super-heros Marvel"



◀ Exposition temporaire "Dessins de studio Ghibli"

▼ Exposition temporaire "Pixar, 25ans d'animation"



PANORAMIX

Théâtre Panoramix

Maître d'ouvrage PARC ASTERIX

Surface 1400m²
(théâtre + bâtiments annexes)

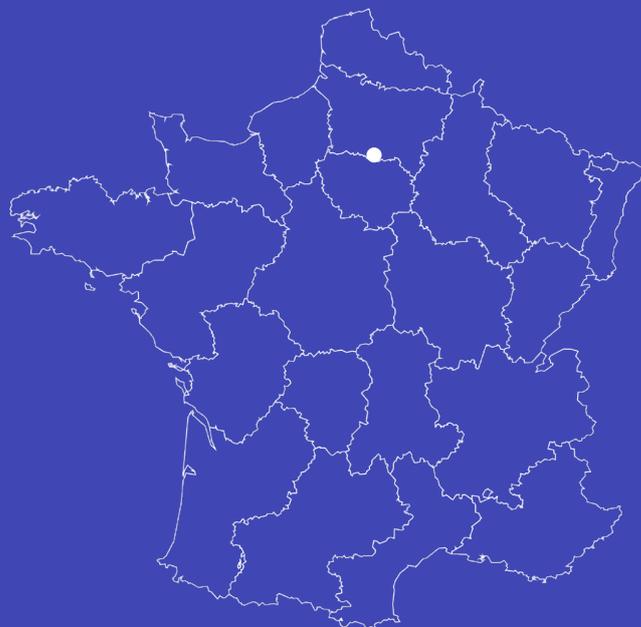
Montant des travaux 1M€ Travaux
1M€ Scénographie

Nature de l'opération Rénovation

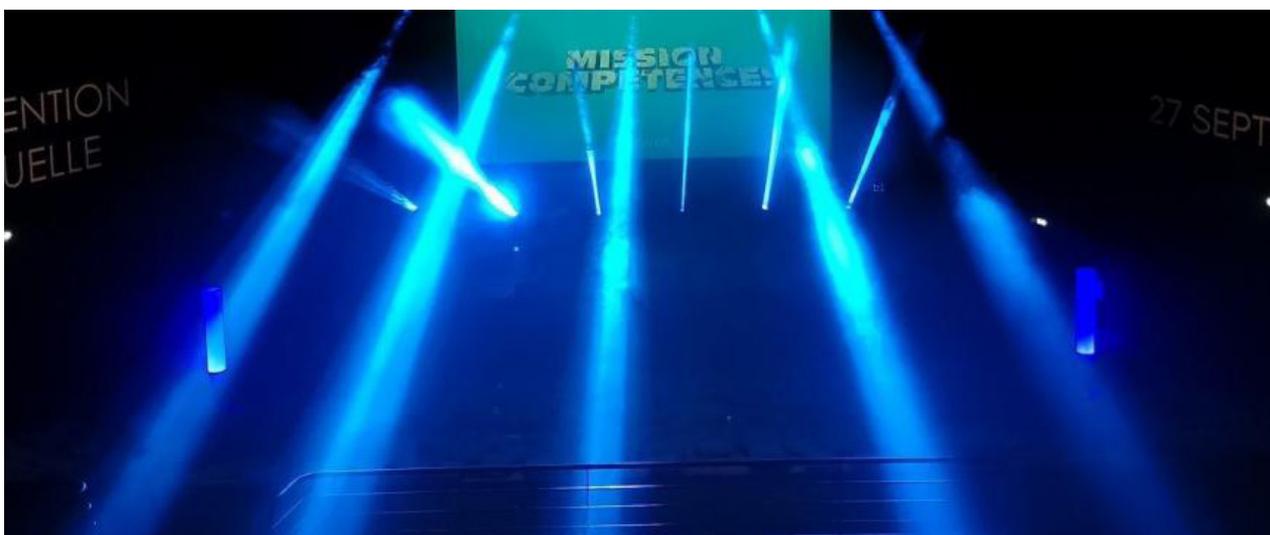
Livraison 2024

Le projet du théâtre Panoramix est une rénovation d'un bâtiment datant de la construction du Parc Astérix pour la mise en place d'un nouveau spectacle.

Crédits photos Business experience
- parc asterix

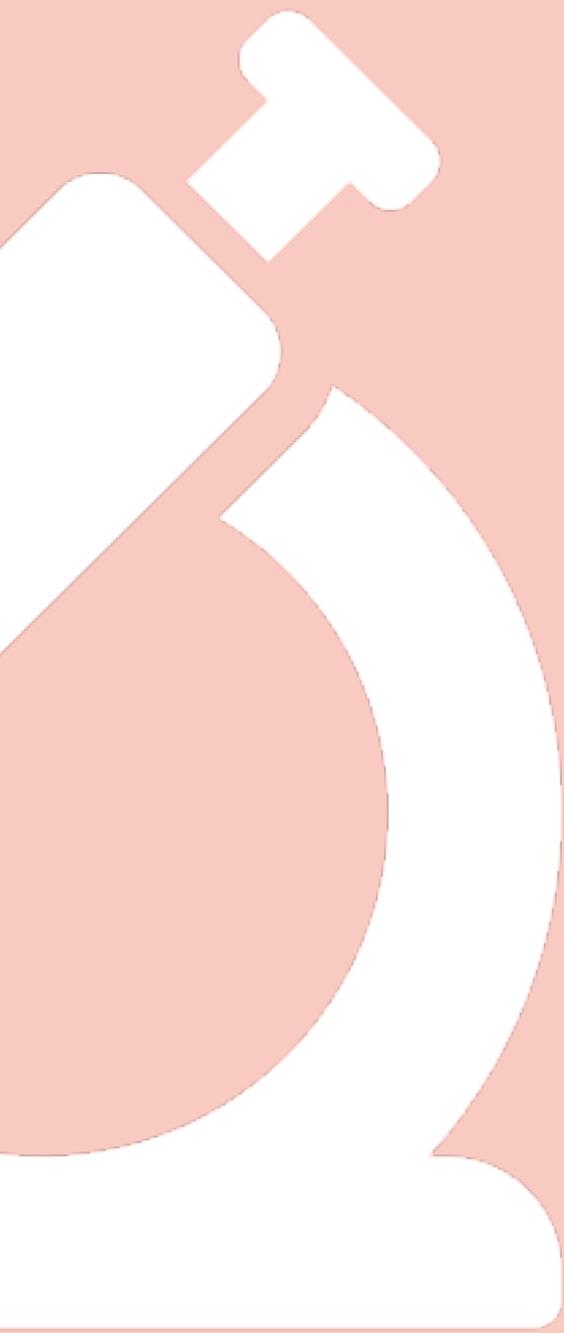


📍 Plailly (60), Oise — Hauts-de-France





Recherche &



& Innovation

SOHO Lab

La recherche en agence d'architecture

Transformations urbaines & nouveaux usages

1 Parc d'attraction du futur	2 Smart City	3 Santé & bien-être en ville	4 Architecture de loisir	5 Economie circulaire

Transition écologique & monde post-carbone

11 Energies renouvelables	12 Construction Bas-carbone	13 Eau, Matière & Ressources	14 Conception Bioclimatique	15 Biodiversité & Biophilie

Transformation du métier d'architecte & pratiques engagées

21 Partenariats universitaires	22 Education & sensibilisation	23 Outils de communication	24 Construction réversible	25 Collaboration interdisciplinaire

Transition numérique & technologique

31 Intelligence artificielle	32 Design Paramétrique	33 BIM	34 Fabrication / impression 3D	35 Réalité virtuelle / augmentée

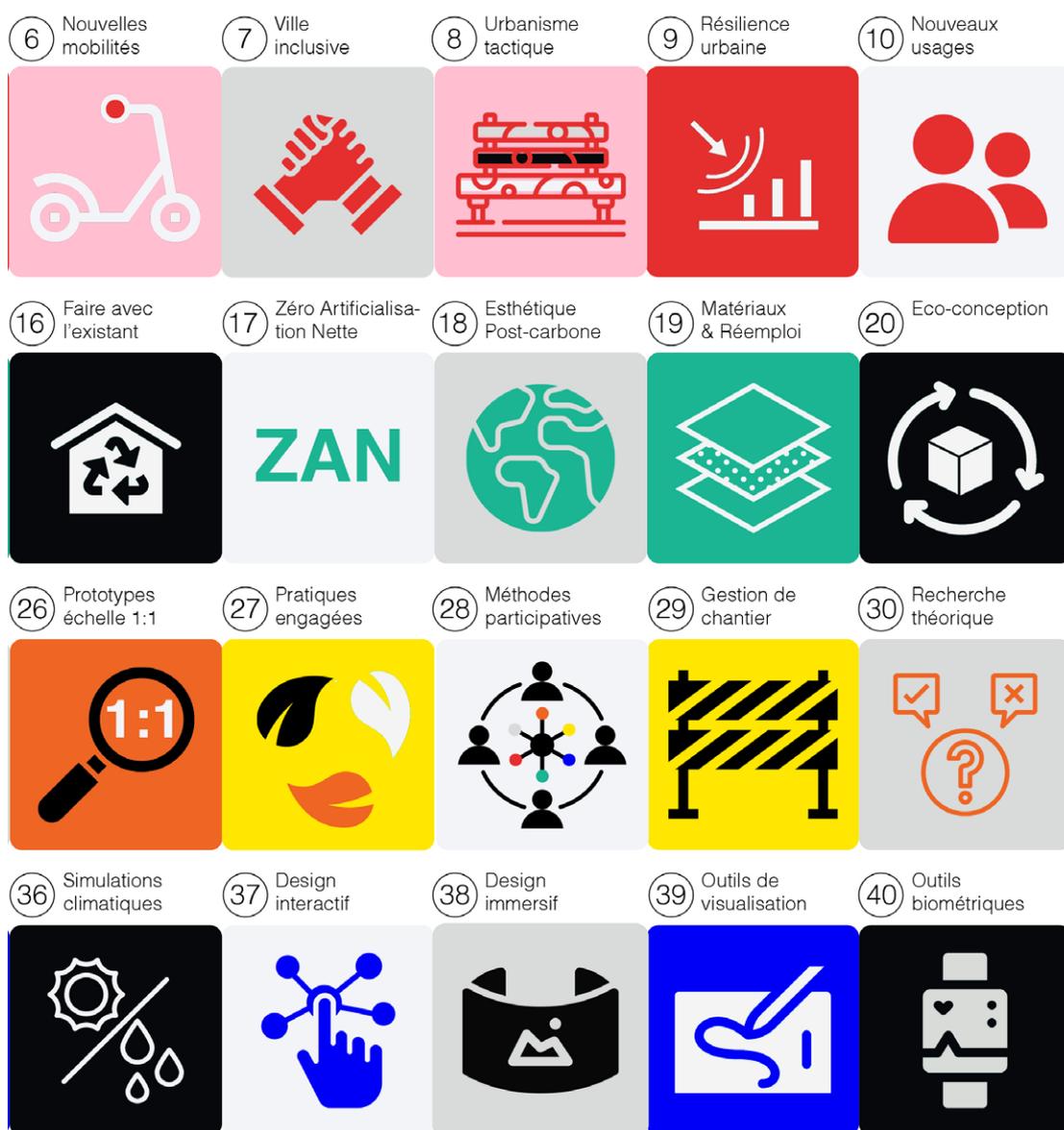
La recherche chez le groupe SOHO, notamment à travers son laboratoire SOHO Lab', revêt une importance cruciale, explorant quatre axes majeurs.

Tout d'abord, la transition numérique et technologique, intégrant le BIM et le design paramétrique, optimise les processus de conception et de construction.

En parallèle, les recherches sur les transformations urbaines et nouveaux usages permettent de mieux s'adapter aux évolutions sociétales.

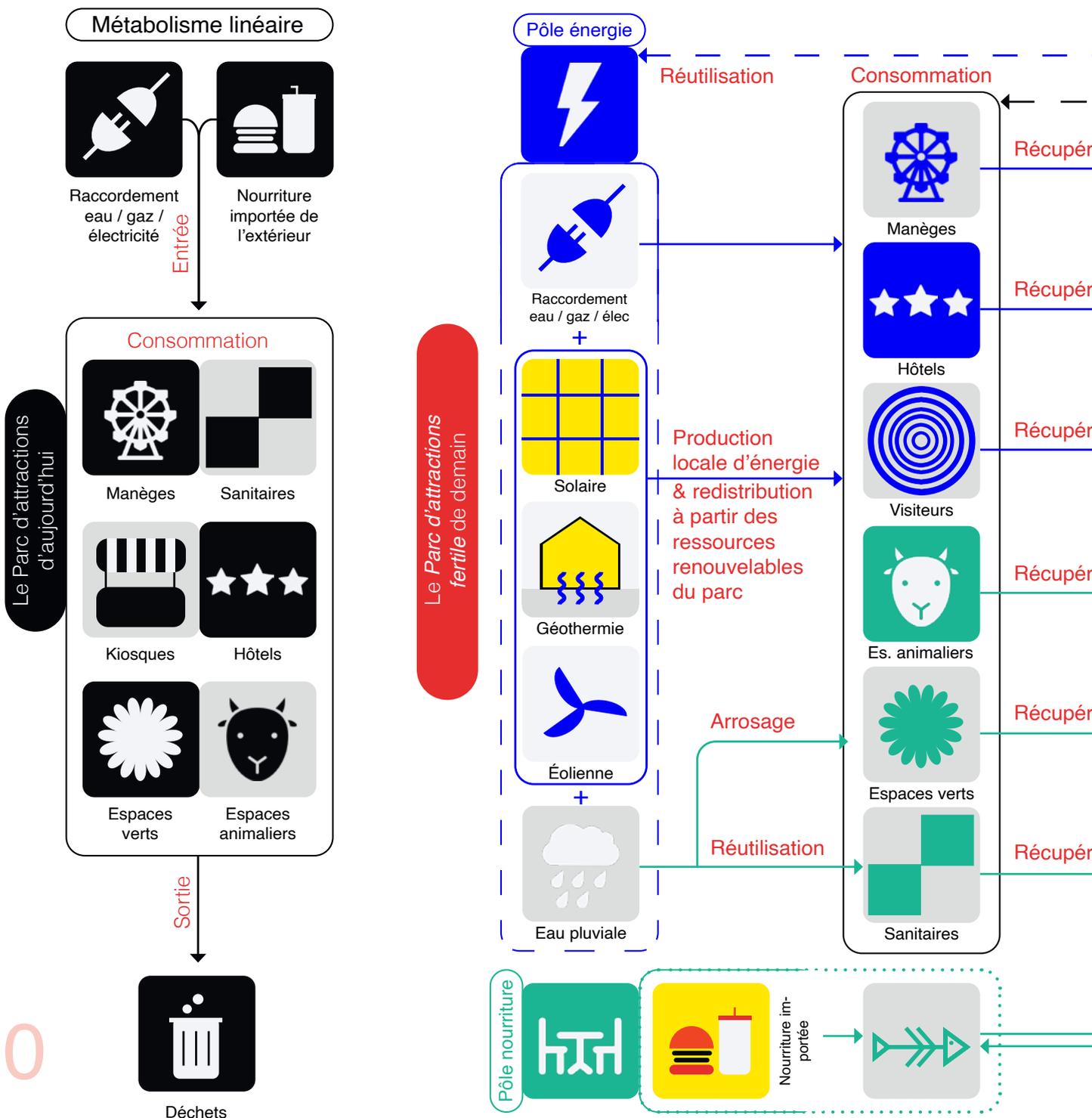
La réflexion sur la transformation du métier d'architecte souligne des questions éthiques et sociales essentielles, incitant à repenser le rôle de la profession vers des pratiques plus inclusives et responsables. De manière similaire, la recherche axée sur la transition écologique vise à harmoniser innovation architecturale et responsabilité environnementale.

Ces axes définissent une approche globale pour repenser l'architecture dans un contexte constamment évolutif.



Le parc fertile

Expérimentations autour du parc d'attraction du futur



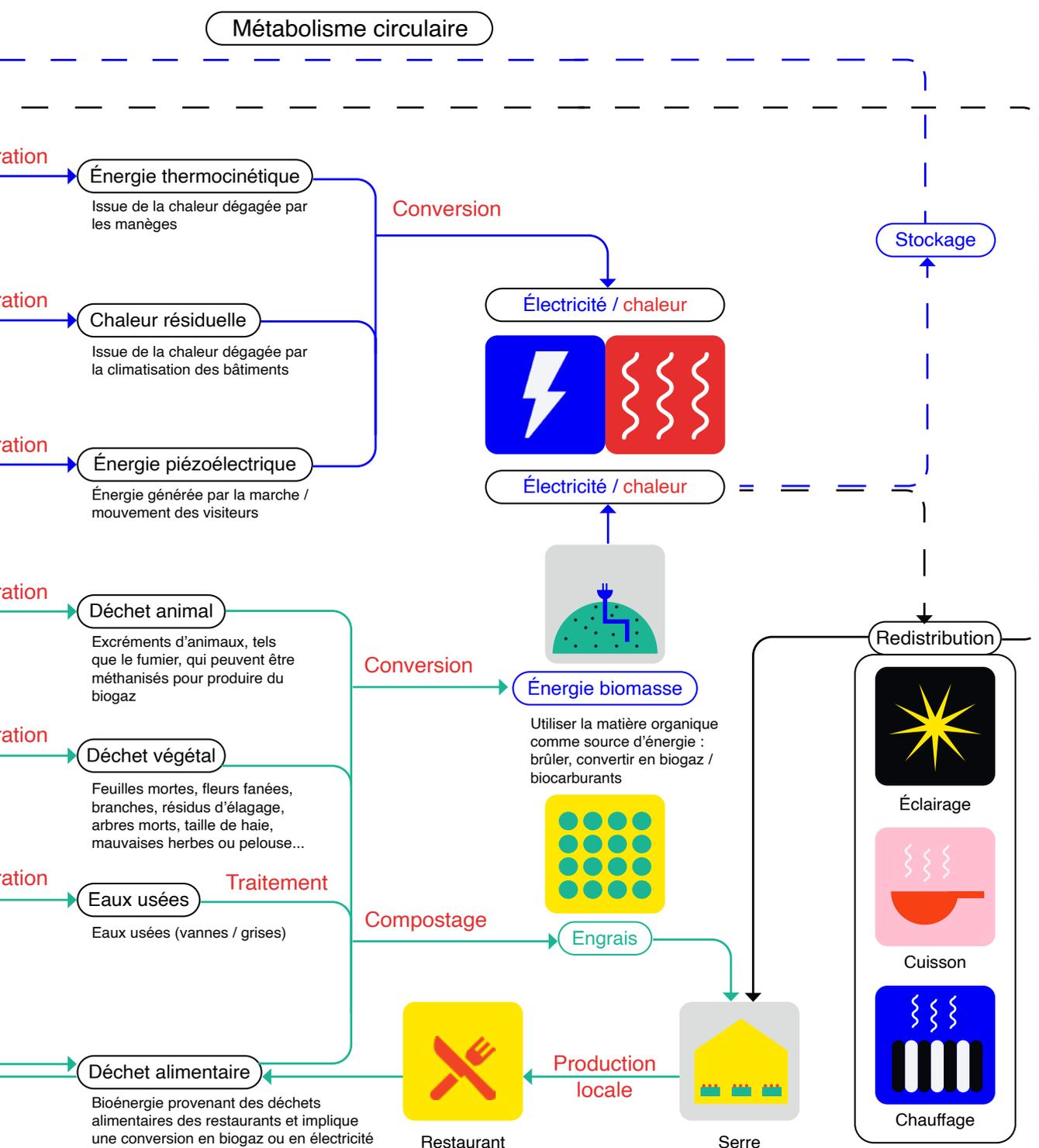
Le parc d'attraction fertile est un espace qui allie la dimension ludique du jeu, la préservation de la biodiversité et le bien-être des visiteurs.

C'est aussi un lieu de loisir qui répond aux trois enjeux du développement durable pour faire face au défi du changement climatique.

Alors que les impératifs liés à la crise climatique sont de plus en plus partagés dans la conception et la construction de nos villes, il apparaît que les parcs d'attractions sont encore loin d'être au niveau de ce que nous devons mettre en œuvre pour assurer la continuité de l'humanité sur notre planète.

Nous en sommes donc convaincus, demain, il sera impératif que nous concevions et développons une nouvelle génération de parcs d'attractions. Des parcs qui ne doivent pas seulement promettre divertissement et émerveillement, mais qui pourront aussi assumer un rôle essentiel dans la construction d'un avenir durable, éducatif et inclusif pour toutes et tous.

Notre agence porte ainsi une volonté, le fait que les parcs d'attractions de demain n'incarnent pas seulement des lieux de divertissement, mais bien des catalyseurs du changement. Dans un monde en quête de solutions, ils peuvent lier l'utile à l'agréable.



Explorations



s futures

Le playtime comme guide

© Shanghai Benxi Vision - LYCS Architecture



« Ce qui manque le plus à notre époque, c'est de la joie »

Aurélien Fouillet

En partant de ce principe évoqué par Aurélien Fouillet dans son ouvrage Playtime avec lequel nous pouvons dire que nous sommes alignés, nous souhaitons explorer des champs d'architecture jusque là laissés de côté malgré notre expertise de l'architecture de loisirs.

Loin d'un conformisme et d'un dessin harmonisé, nous souhaitons proposer une architecture vive, joyeuse en interaction directe avec l'environnement urbain, et cela quelque soit le programme, le contexte ou la typologie d'architecture proposée.

Le playtime peut se répandre dans toutes les strates de la ville, de la campagne et du bâti. Il s'agit avant tout d'un état d'esprit pour ne pas oublier que l'important réside dans le plaisir et la joie de vivre à insérer dans tous les champs de l'architecture et de l'urbanisme.



© Philippe Ruault - Hening Larsen Architects

Le groupe SOHO architecture, fort de 16 domaines d'expertise bien définis et d'une équipe comptant plus d'une centaine de collaborateurs répartis entre Lyon, Paris et Bordeaux, va venir en appuis et en collaboration des futures aventures de SOHO Playtime.

L'activité de SOHO Playtime étant très transversale, et se situant dans un temps nouveau et dans des domaines poussant à l'expérimentation, les collaborations entre les pôles de SOHO seront multiples pour garantir une ambition et une qualité dans tous les projets que nous développons.

Santé

Dans ce projet sur la toiture d'une maternité, Padilla Nicás Arquitectos nous montre que le Playtime peut commencer dès la naissance et que l'hôpital est aussi un projet susceptible d'apporter joie et sourire. A nous de proposer ces architectures alternatives pour échapper à la gravité du quotidien.



© Jose Hevia- Padilla Nicás Arquitectos



© Francis Dzikowski - Murphy Burnham & Buttrick Architects

Éducation

L'école est un lieu d'apprentissage, et il est important de se rappeler que les adultes se forment aussi dans les cours de récréation. En jouant on apprend, le Playtime ne s'arrête jamais et se traduit dans l'architecture de ces lieux familiers qui résonneront pendant de nombreuses années dans l'imaginaire des enfants.

Sport

Le sport est avant tout un jeu, et pourtant son architecture reste le plus souvent austère et sérieuse. Aurait-on oublié l'essence même du Playtime dans le champ qui devrait l'illustrer le plus ?

Culture

« Le monde de la culture n'est pas celui de l'immortalité, c'est celui de la métamorphose. »

André Malraux

Ne pensons pas la culture immobile ! Rendons la joyeuse et divertissante par des interventions ludiques.



© designboom - MVRDV, WEGO House



© Jose Hevia- Padilla Nicás Arquitectos

Le champ urbain

Même si notre nom complet “SOHO Playtime Architecture” laisse entendre que nous concentrons notre activité sur l’architecture, l’urbanisme gravite non loin de notre champ d’action, et nous avons la volonté de l’explorer avec enthousiasme, ambition, et une pointe d’utopie.

Le loisir a investi les villes avec ce laboratoire architectural qu’était Coney Island à New York, Rem Koolhaas en parlerait mieux que nous. L’aspect urbain du loisir a pourtant été laissé un peu de côté alors que son caractère expérimental pourrait bénéficier aux villes de demain, où l’expérience de l’utilisateur doit être revue et corrigée. Le piéton est souvent beaucoup trop spectateur de la ville au détriment de la voiture. Il est temps de repenser les villes et les rues comme des espaces de vie, d’échanges, d’émotions et de jeux, comme nous pourrions le trouver à Coney Island et dans tous les parcs d’attractions.

Expérimentation & utopie

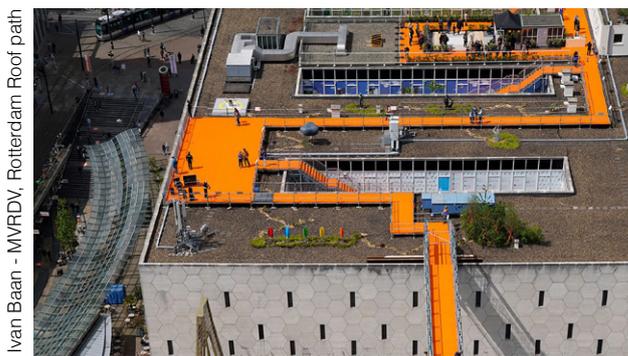
Est-ce que l’urbanisme peut être utopique ?
L’expérimentons nous cependant suffisamment dans nos sociétés occidentales ?

Il est sans doute le moment d’activer de nouvelles façons de penser la ville et l’espace urbain, avant la domination des (pas si) smart cities.

L’espace public

L’espace public peut être pensé en couleur, en 3 dimensions, et comme un lieu de rencontres et de jeu, où le piéton en est l’usager principal au détriment de la voiture (parce que c’est dans ce sens là qu’il devrait être imaginé). Repensons la ville de la lenteur et de l’arrêt, plutôt que de toujours promouvoir la vitesse et l’obsolescence.

© WAI Architecture Think Tank - “Cities of Avant Garde”



© Ivan Baan - MVRDV, Rotterdam Roof path

Les toits

Loin de penser que les prochaines décennies seront dignes du 5e Élément, mais la lecture de l’espace public au seul niveau de la rue n’est plus suffisante. Il est temps d’explorer les toitures et leurs nouveaux usages : énergie, vue, jardinage, espaces verts, lieux de rencontres, lieux de soirées.

L'éphémère

Dans un temps et une échelle situés aux croisements de l'architecture, de l'art et de l'espace public, les interventions éphémères permettent de questionner notre vision de l'humain dans la ville d'une manière ludique et critique à la fois. Il est important de voir ces projets éphémères comme de l'expérimentation qui vient en réponse à des questions de société quant à la perception de l'architecture, des espaces et des usages.

Le sérieux des problématiques soulevées n'empêche en rien de trouver des solutions et des installations qui prêtent à sourire. Notre savoir-faire dans la création d'une architecture issue de l'imaginaire collectif entraîne petits et grands à profiter d'une expérience unique, que l'éphémérité de l'installation n'empêchera en rien le souvenir plus durable de l'expérience vécue.

Les pavillons temporaires

Les pavillons temporaires ont ce mérite d'explorer sans complexe, des concepts et des matériaux avec moins de retenue et plus d'audace. L'expertise de SOHO Playtime à développer des projets atypiques ne souhaite rien de plus qu'investir ce champ d'action.

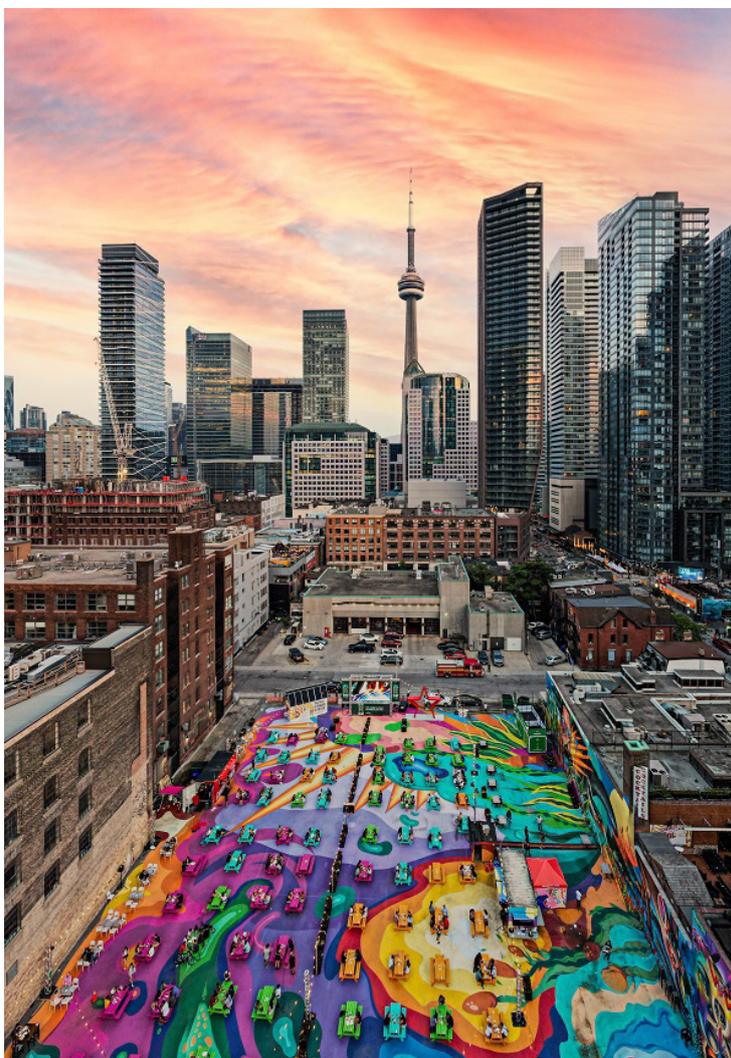


© Iwan Baan - SelgasCano, Serpentine Gallery

Les interventions urbaines

L'urbanisme a cette habitude à être élaboré dans des temps longs, très longs. L'éphémère et l'événementiel y a pourtant sa place, afin de redynamiser l'espace urbain sans le figer dans un usage que la vitesse de notre monde ne tolère plus.

Vue d'artiste, Toronto



Les espaces d'exposition



© Benoit Florençon - AMO, exposition "For the Joy of Play"

PARIS

142 Avenue Daumesnil,
75012
+33 (0)1 48 28 18 08
info@soho-playtime.com
www.soho-playtime.com



Book — avril 2024

Fun is more*

* Mantra d'une agence d'architecture créatrice d'émotions, d'aventures et de récits collectifs pour petits & grands.