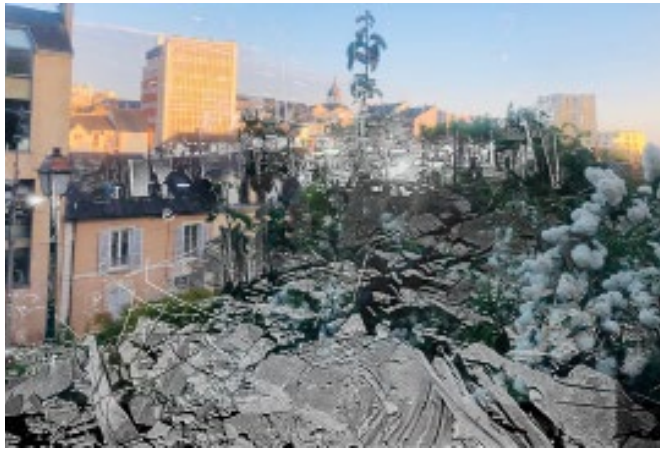


Portfolio

Younes Luna

https://youtu.be/8ymbNJqBF8Y













Série de photomontages

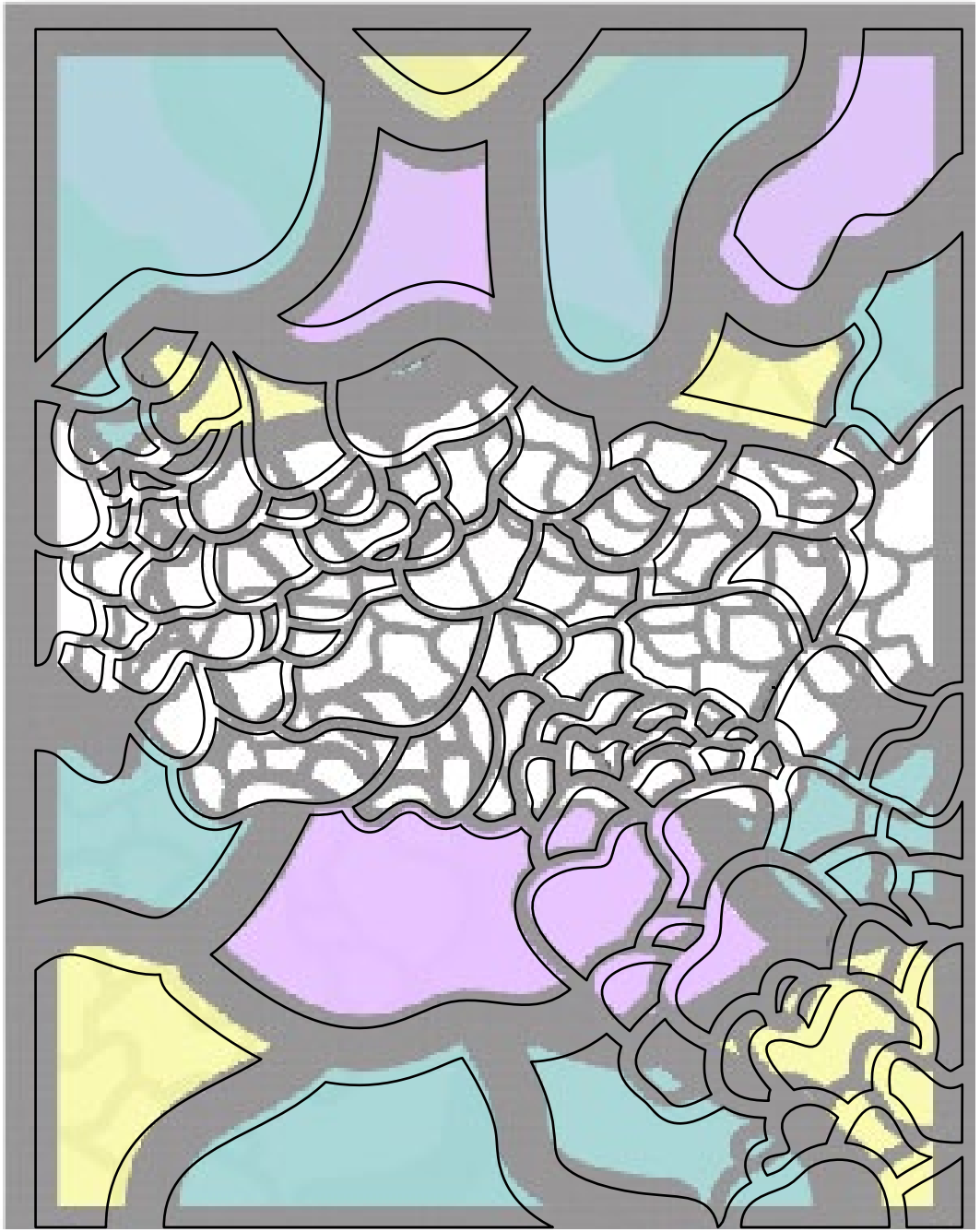


Cette **série de photomontages** traduit ma perception intime, en tant que Libanaise vivant en France, de deux réalités opposées qui coexistent en moi. D'un côté, il y a les images des bombardements récents au Liban, que j'ai collectées ; de l'autre, des photographies que j'ai prises ici au Mans, montrant le calme et une certaine douceur de vivre. En superposant et en mélangeant ces deux mondes — la guerre et la paix, le chaos et la sérénité — je cherche à exprimer ce paradoxe intérieur : être ici, physiquement en sécurité, tout en portant en soi le fracas de là-bas. Ces photomontages deviennent ainsi le reflet visuel de cette double appartenance déchirée, où les deux réalités, bien que contraires, finissent par s'entremêler.

Le temps qui passe, carton bois, pyrograveur, allumettes, alcool, Illustrator.

Pour exprimer le temps qui passe, j'avais fait un calendrier. Ce calendrier est réalisé en carton bois et pyrogravure pour le moment. Il est composé de 13 cadres dont 12 d'eux définissent les 12 mois. Le 13ème cadre a « … ? » Dans une situation de guerre, on a l'idée du temps qui passe, mais à un moment, on a l'impression que ce temps devient infini parce qu'on ne sait jamais quand ça va se finir. Pour illustrer cela, je commençais avec des techniques de brûlage, et chaque cadre sera brûlé, cassé, détruit de plus en plus avec plusieurs objets comme la pyrogravure, les allumettes, l'alcool… Alors ce calendrier illustre que plus le temps passe, plus on aura de bombardements qui s'intensifient, donc on aura plus de destructions et de morts, et plus on avance dans les mois, plus les désastres augmentent. C'est un projet encore en cours, car je suis en train de découvrir l'esthétique des ruines et comment on peut l'intégrer dans le design pour diversifier et ne pas rester juste avec la technique de brûler et la pyrogravure.



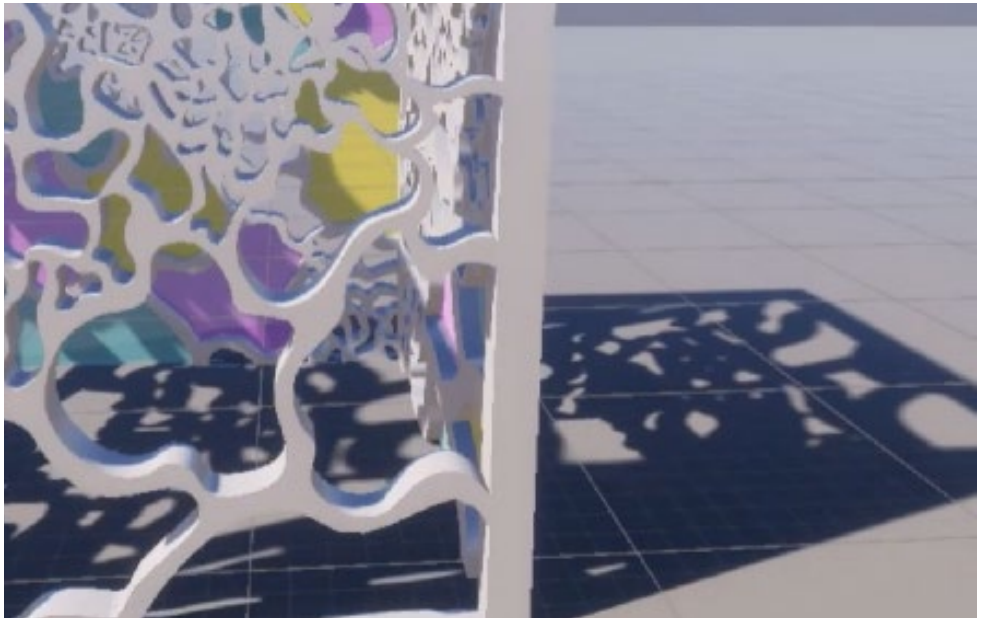


Motifs 2 de la facade





Photomontages de la façade





Simulation 3D sur Unity: https://youtu.be/myVh_d3HIDM

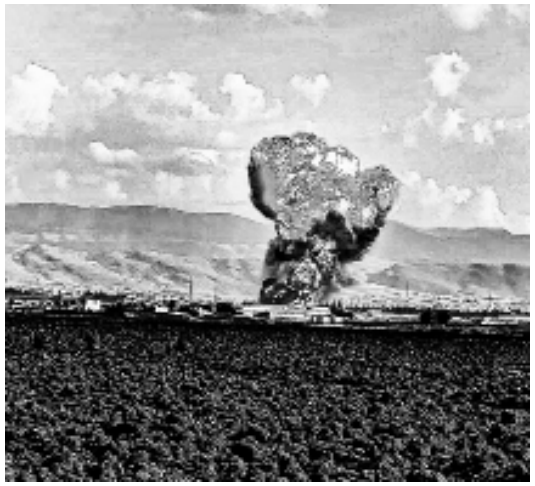


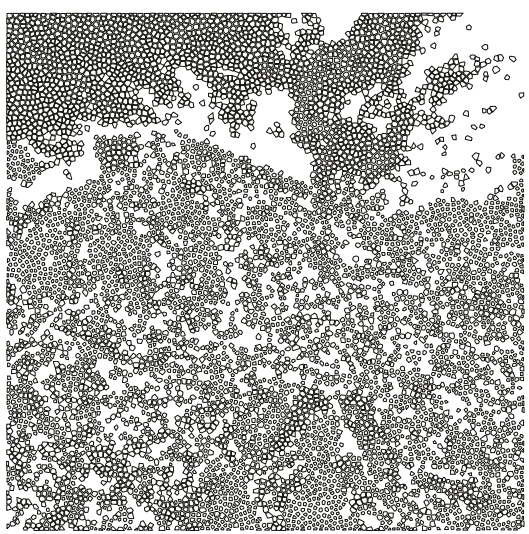
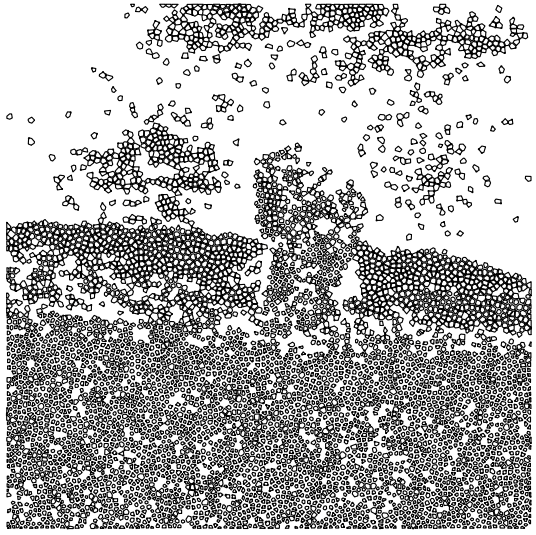
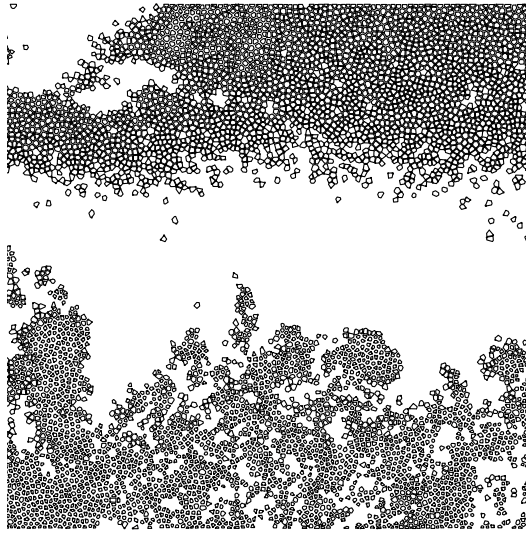
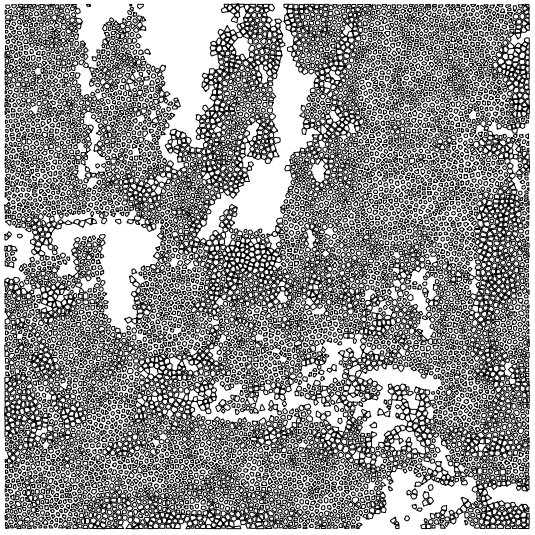






Maquettes et essais de lumiere et d'ombrage

Photos générées: Photos, Grasshopper.
Photos de bombardement transformées en bitmap Voronoi grâce à Grasshopper Rhinoceros.









Modélisations 3D

Les différentes façades architecturales finales.

Photomontage, mise en place des façades.



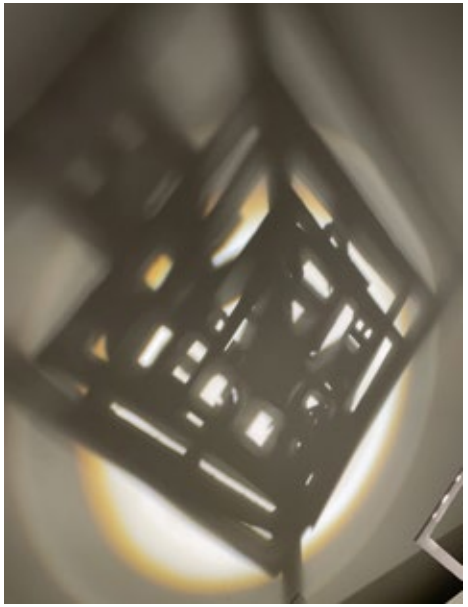
1





2





3





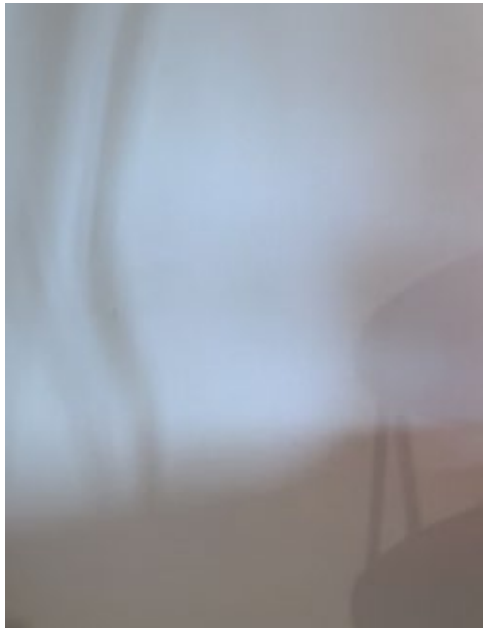
4





5

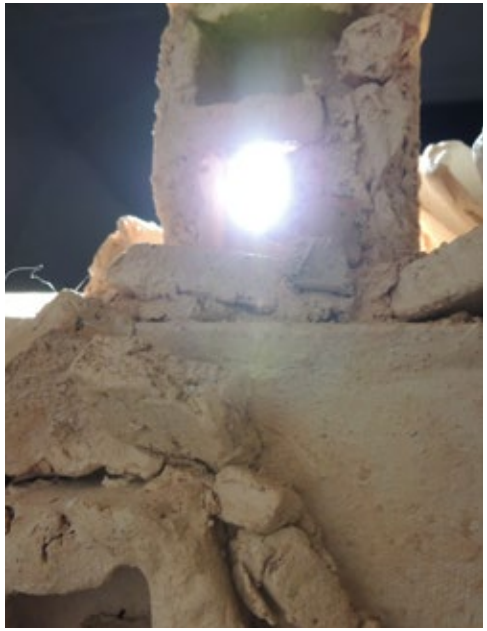






6



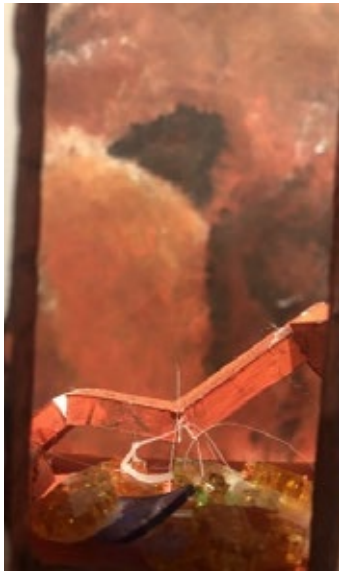


L'instant de bombardement, Rhino, modélisations et impressions 3D, lampe, douille, contreplaqué (épaisseur 5 mm), kerf bending, moteur rotation 10 RPM, tube en bois (épaisseur 6 mm et 9 mm).

Dans le contexte de la guerre, j'ai voulu traduire l'angoisse et la panique ressenties juste après un bombardement. J'ai inscrit des mots liés à la guerre dans plusieurs langues sur des cadres, puis j'ai travaillé leur mise en lumière. Contrainte techniquement, j'ai conçu un objet inspiré des lanternes magiques anciennes : la lumière reste fixe, tandis que les mots tournent. Ce mouvement circulaire et flou exprime la perte de repères : sous le choc, on ne voit plus clair, les pensées s'emballent, tournent en rond, et l'on ne sait plus quoi penser ni quoi faire.

https://youtu.be/ihngAhU1UMM









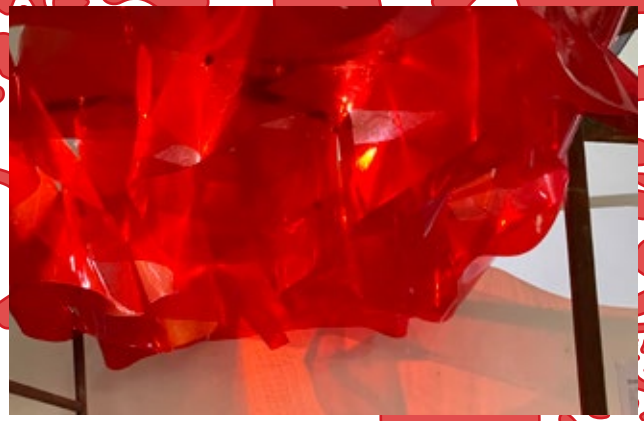


Résultat d'un désastre colossal carton plume, carton, photographies imprimées, peinture acrylique, verres cassés.

En tant que Libanaise, mon projet consiste à présenter la 3e plus grande explosion du monde après Hiroshima et Nagasaki. Le 4 août 2020, cette double explosion a causé 218 morts, fait 7 000 blessés, et 300 000 familles sans abri. Ce travail est un volume installé que j'ai envisagé dans des dimensions multiples : bidimensionnel pour la représentation de l'explosion, tridimensionnel pour les lettres qui évoquent les immeubles. J'ai organisé l'espace de manière à ce qu'on puisse voir les lettres de profil où j'ai introduit la photographie. Certaines photographies ont été prises par moi à la suite du drame. Ce projet vise plusieurs objectifs : un rôle informatif, qui sensibilise les spectateurs et les invite à se renseigner davantage sur cet accident, mais aussi un témoignage visuel personnel qui exprime toutes les souffrances vécues et les dégâts causés par l'explosion. Les lettres qui forment le nom de la capitale du Liban sont déformées et imparfaites pour représenter l'état des immeubles après l'explosion, destructions que j'ai évoquées dans ce projet et dont j'ai moi-même été témoin.





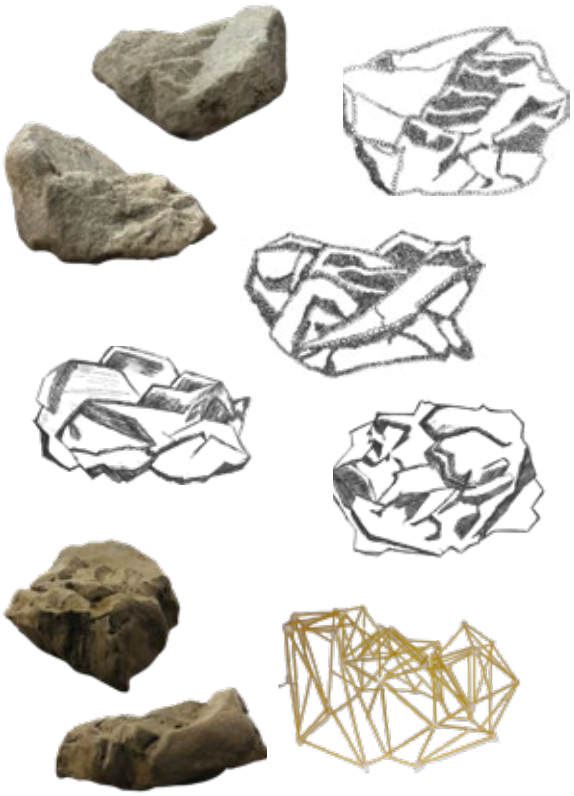




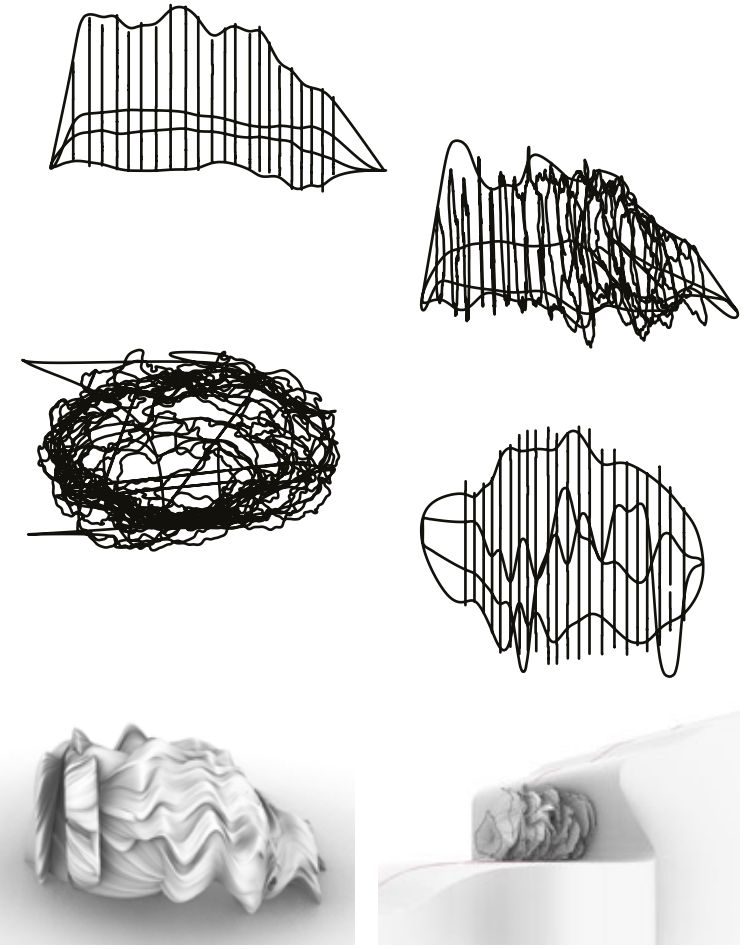
Parasol Champignon, Rouleau film plastique épais (épaisseur 0,5 mm), métal de fer plat (2,5 cm de largeur et 3 mm d'épaisseur), rivets rondelles, fil de nylon (3 mm d'épaisseur)

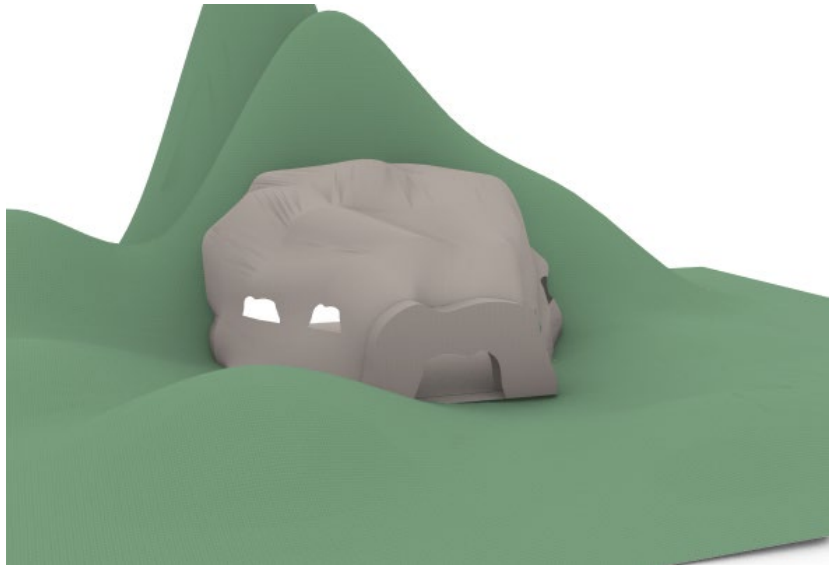
Après une enquête de terrain qui avait lieu dans une prairie, j'ai créé une structure parasol qui joue sur l'ombre et la lumière. En observant la prairie et en prenant plusieurs photos, je me suis intéressé à des photos de champignons prises en contre-plongée. En réalité, elle est très petite. Mais dans la photo, elle est énorme. Depuis cette photo et les observations, l'idée de début était de créer trois parasols, chacun qui convient à la taille moyenne de chaque tranche d'âge. J'ai fini par créer une structure reprenant la forme des champignons à travers ce concept de passer du micro au macro. J'ai commencé par des expérimentations de matériaux et en faisant des maquettes. Finalement, j'ai recréé les formes intérieures du champignon en recoupant des longues bandes en plastique et en les liant ensemble, et une structure métallique qui vient supporter la suspension des bandes.











Approche Générative, Cartons, encre de Chine, pâtes, terre, Illustrator, modélisations 3D, Rhino.

Ce projet explore l'impact du numérique sur la production d'objets à travers le design génératif.À partir d'une pierre choisie dans la nature, je l'ai reproduite en terre, puis découpée en tranches. J'ai scanné et vectorisé ces tranches pour les modéliser numériquement. Enfin, j'ai utilisé ces données pour générer un nouvel espace : une grotte.







Terres, Terrains, Territoires, Pierre, béton, métal de fer plat, tube en métal.

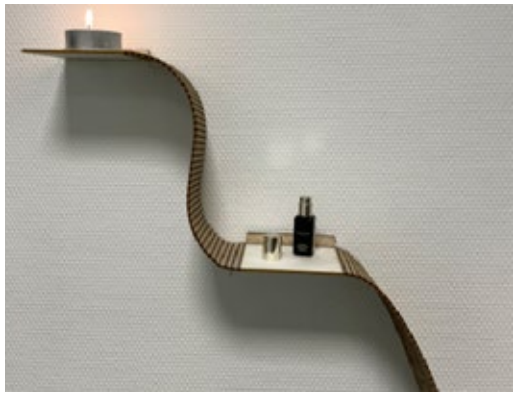
Après une enquête sur deux terrains choisis, j'avais créé un pont avec les pierres trouvées sur ces lieux mêmes et un autre pont en métal. Ces deux lieux avaient toute une histoire derrière eux, et ses traces sont toujours présentes. Sauf qu'aujourd'hui, avec le développement des infrastructures et la technologie, il y a des infrastructures modernes qui viennent se superposer dessus. Après des analyses plastiques et culturelles de ces deux lieux, ces deux lieux servaient de zones passagères, mais il y avait cette idée du flux qui a été modifiée à travers le temps. Alors j'ai commencé à rechercher en approfondissant cette idée du flux et du temps.

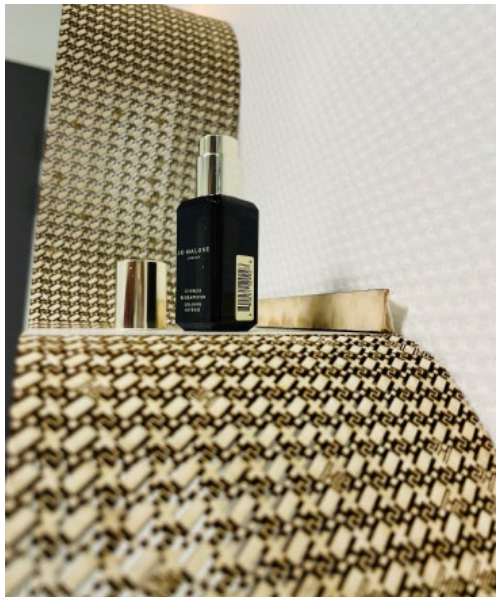
D'après le livre Zygmunt Bauman, La vie liquide, la modernité liquide est un passage de l'époque d'avant qui se composait d'une modernité solide, caractérisée par des concepts bien défini et des institutions sociales stables, à une nouvelle époque marquée par le changement constant, l'incertitude et l'instabilité. Dans ce monde liquide, rien ne dure constamment pour longtemps et les individus doivent constamment s'adapter à de nouvelles circonstances.

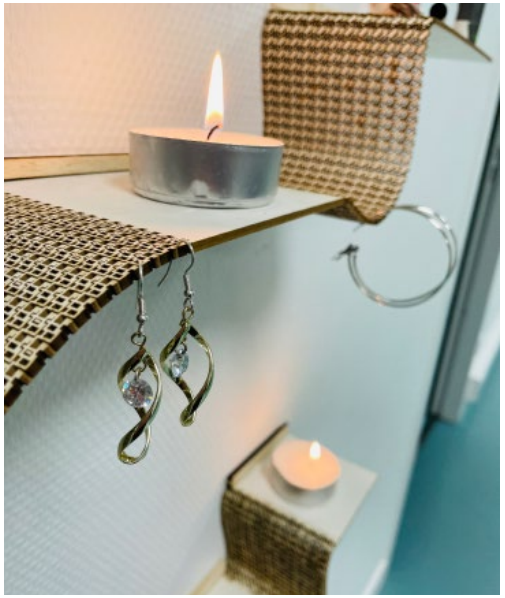
Alors, j'ai réalisé que les traces des ponts et des anciens escaliers sont toujours présents ce qui permet de dire qu'avant ce flux était plus solide et bien construit, alors qu'aujourd'hui on remet en question ce flux et ce temps, car plus on avance dans le temps, plus le flux s'accélère grâce aux développements, et donc il y a ces ruines historiques qui viennent ralentir le flux.

Alors, avec ce projet plastique, j'illustre avec le grand pont en pierre, l'ancien pont, cette modernité solide et les ruines qui évoquent l'histoire, et le pont en métal, cette modernité qui est devenue liquide. Et le fait que les infrastructures modernes viennent écraser les anciennes infrastructures, dont peut-être dans le futur, elles seront même effacées. Avec ces flux qui s'accélèrent, il y a aussi les individus qui doivent s'adapter à la technologie et aux nouvelles circonstances.

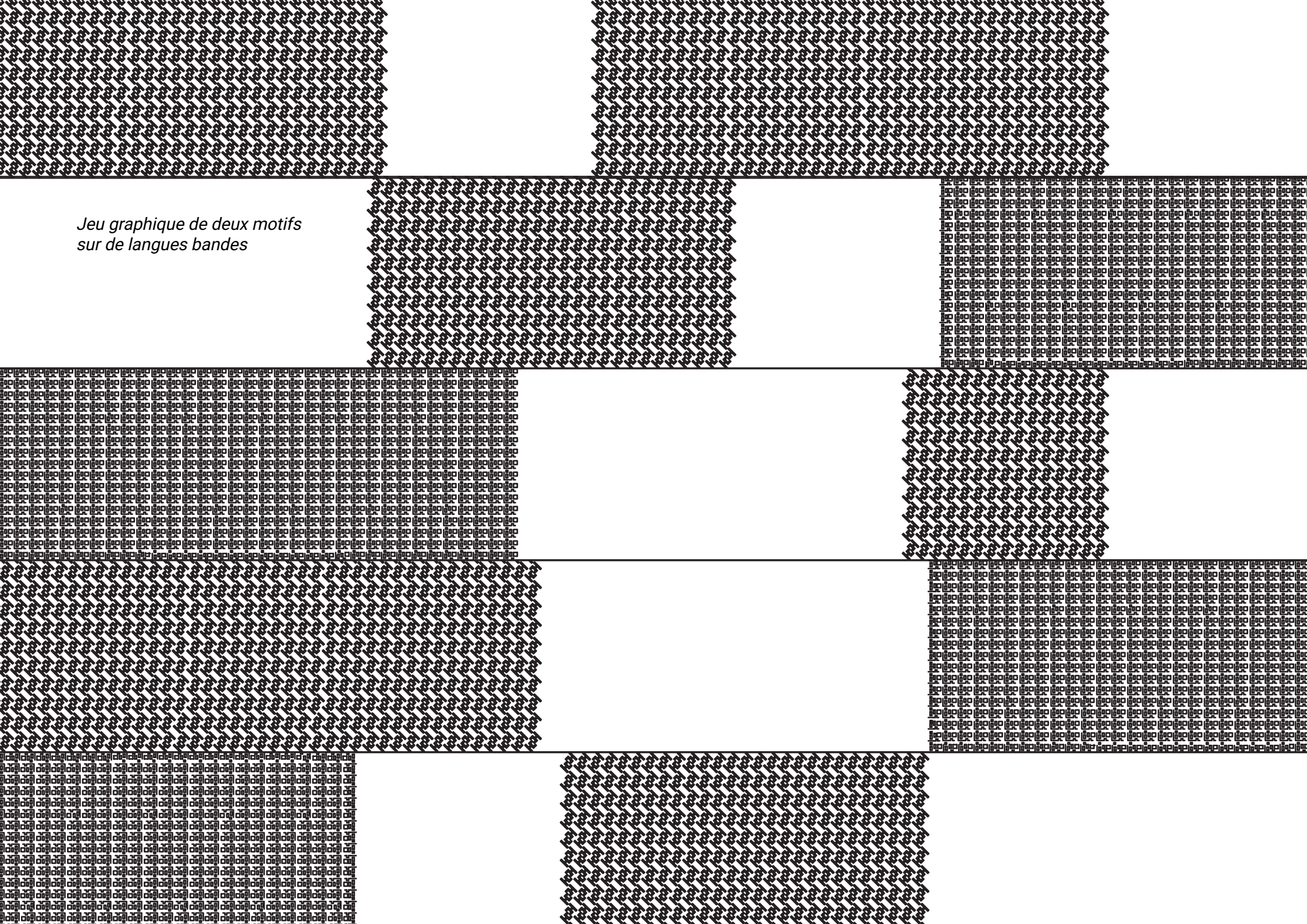






Étagère Ondulée, Contreplaqué (1000 x 700 et 3 mm d'épaisseur), rhino, découpe laser, kerf bending



Jeu graphique de deux motifs sur de langues bandes

Extrusion : Impressions 3D, terres.

Suite à une visite à l'usine des Rairies, spécialisée dans l'extrusion, j'ai développé un projet d'extrusion de terre céramique. Ce travail a donné naissance à un jeu de construction pédagogique visant à faire découvrir différentes matières premières : terre cuite, bois et métal.

À partir de trois modules géométriques de base obtenus par extrusion, le jeu offre une totale liberté d'assemblage. Chaque joueur est ainsi invité à : explorer les propriétés tactiles des matériaux, expérimenter diverses combinaisons, et développer sa créativité par l'approche sensorielle.









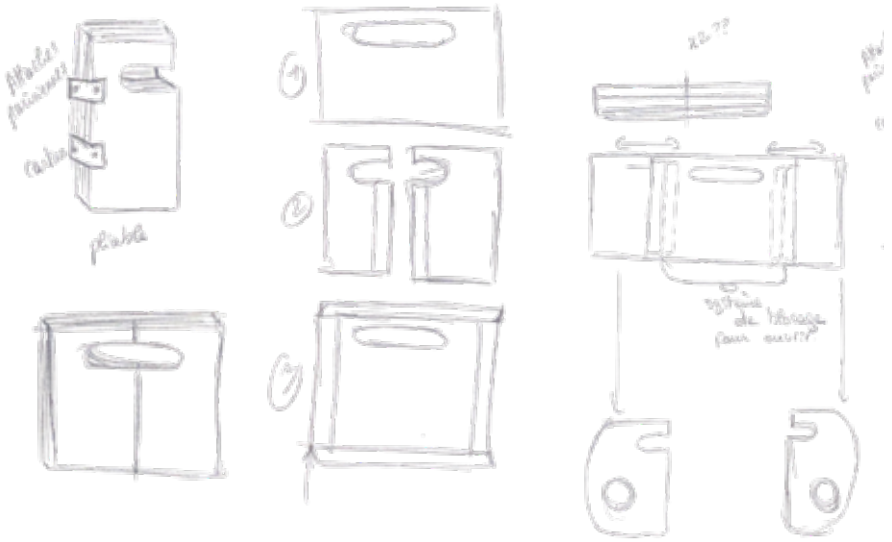
Modélisation et impression 3D des filières

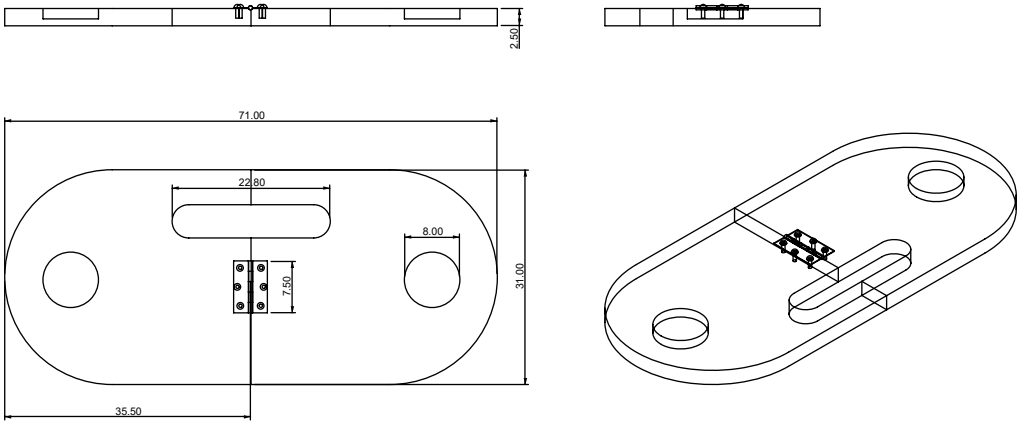


Observations des différents comportements autour du bagage

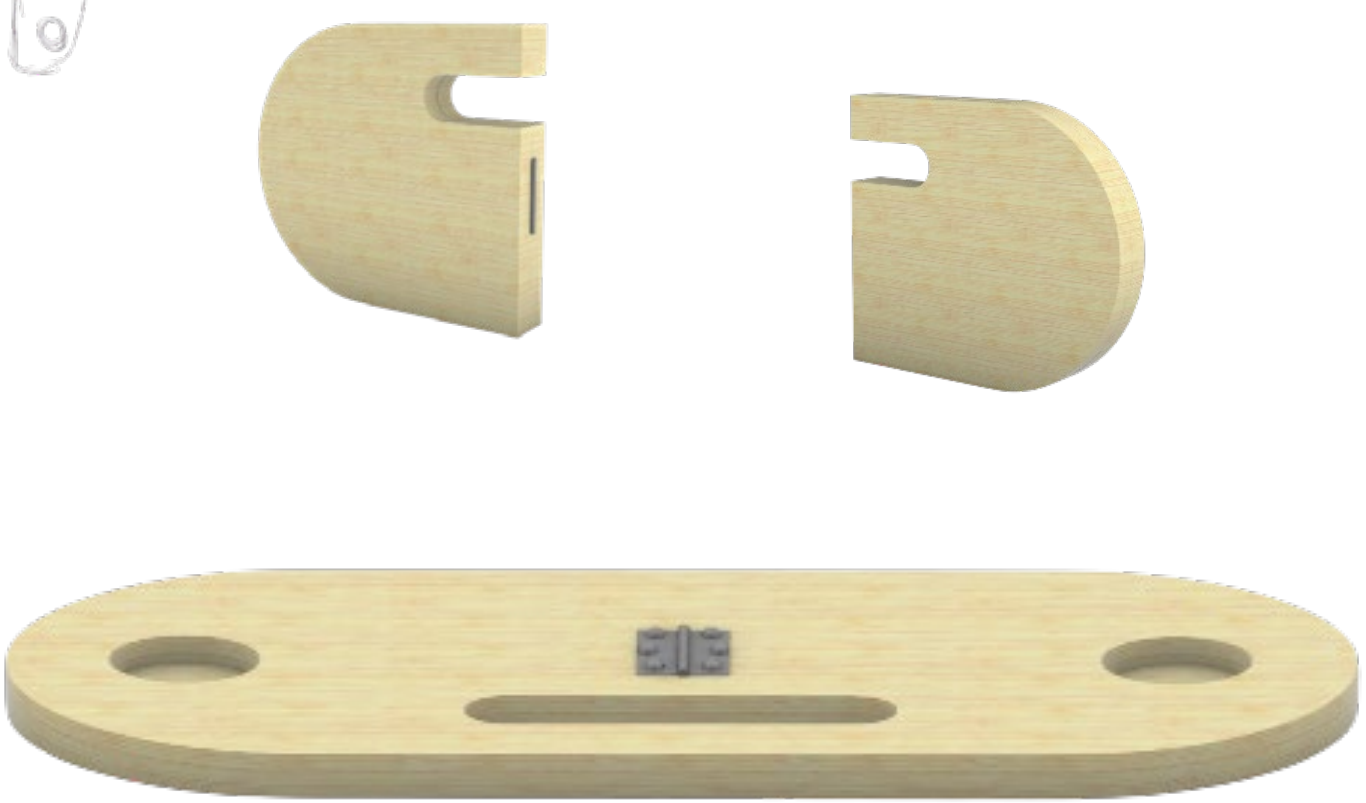
Tables de voyages, Maquettes en cartons, modélisations 3D.

Le but de ce projet était d'aborder le design à partir de la fonction émotionnelle. J'avais conçu une table de voyage qu'on vient mettre directement sur la valise afin de faciliter le voyage. Pour moi, le voyage est toujours présent, et c'était la partie que j'avais choisie pour la fonction émotionnelle.
Après plusieurs observations des comportements des gens et de la valise et des interviews et ma propre expérience, quand on voyage, on a tendance à utiliser des objets qui fonctionnent instantanément et qui n'ont pas besoin de temps et sont simples. Par exemple, les accessoires de voyage qui fonctionnent directement et n'ont pas besoin de temps. La plupart de ces accessoires sont pliables, dont on peut les ranger aussi facilement sans qu'ils prennent de poids ni de place.
Alors j'ai décidé de créer une petite table comme accessoire de voyage qui permet la légèreté, l'économisation de l'espace et du temps. Souvent, dans les aéroports et les gares, il n'y a pas de tables pour poser nos petites affaires. Il y a les chaises qui parfois servent de tables, mais quand on doit accélérer et attendre devant, on n'a que nos valises à côté de nous, donc j'ai créé une table qui peut s'ouvrir et se mettre sur la valise, et donc si on a besoin de bouger rapidement, c'est pratique, car elle est déjà sur la valise dont on a besoin juste de bouger la valise, et elle est facile à ranger et à mettre. On peut déposer nos affaires, nos petits cafés, ou poser nos têtes pour dormir et autres...









Modélisations 3D de la table et photomontage





Flipped, photogramme, format télé, peinture acrylique, aquarelle, crayon de couleur.

Sorti en 2010, coécrit, produit et réalisé par Rob Reiner. Ce film est une comédie dramatique américaine qui mêle la journée de deux adolescents qui sont voisins et intègrent la même école. J'ai choisi ce film car il me tient à cœur, je me suis un peu identifiée à quelques évènements dans le film, et il intègre d'une certaine façon un lien entre la nature et l'Homme, et l'importance de la nature. J'ai choisi cette scène parce qu'il y a la présence des choses évocatrices de tout le film qui sont l'arbre, Juli et Bryce. Pour ce projet, j'ai utilisé la peinture acrylique pour l'environnement, et la peinture aquarelle avec des touches de crayons de couleurs pour les personnages.

Sans titre, format A5.

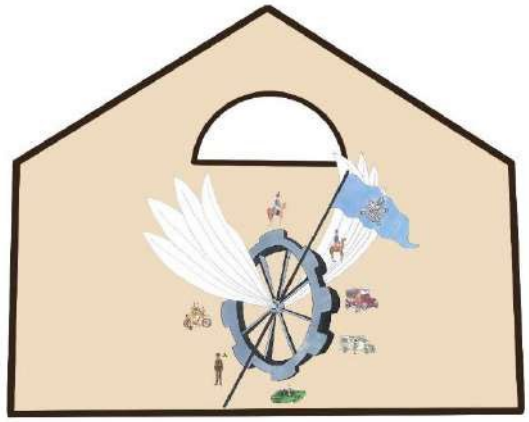
Une page d’un fanzine réalisé avec PicsArt et Photoshop qui ramène les questionnements de la technologie, et plus précisément les robots humanoïdes… Est-ce que les intelligences artificielles envahiront le monde ? Est-ce qu’ils seront incontrôlables par les humains dans le futur ?











Projet de peinture murale au musée militaire et du matériel de Bourges (projet collectif).

Notre projet est composé de deux parties : la roue et les personnages avec leurs équipements. La roue, qui est l'insigne de l'Arme du Train, représente ici la planète Terre, en accrochant un étendard représentant
le logo du musée du Matériel et de la Maintenance, pour exprimer le lien entre le militaire et le monde. Nous avons décidé d'évoquer l'évolution de l'histoire du Train. Pour cela, nous avons commencé chronologiquement en haut, au centre de la roue, pour continuer dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque dent de la roue représente une date marquante dans l'Histoire. Nous avons envisagé huit dents au total, dont la huitième est cachée par l'aile, pour la simple raison qu'on ne peut pas connaitre l'avenir. Pour chaque date, nous avons illustré le costume habillé et les matériaux utilisés qui définissaient l'évènement.

Sur les sept dents visibles, voici les sept dates envisagés par ordre chronologique :
-1800 – 1807 : Création des unités.
-1830 – 1903 : Conquête de l'Algérie.
-1939 – 1945 : Deuxième Guerre Mondiale.
-1946 – 1954 : Décolonisation de l'Indochine.
-1947 – 1991 : Guerre Froide.
-1990 – 1991 : Guerre du Golfe.







Workshop de sérigraphie à l'ENSA de Bourges





Exercices de dessins des états d'âmes.