

MEDINA CYBERCITY

UN MONDE VIRTUEL À HABITER



LE FUTUR SE TRAVERSE.

ACCESS / 001

LE FUTUR NE SE REGARDE PAS.



IL SE TRAVERSE.

WORLD STATE / EN CONSTRUCTION

MEDINA CYBERCITY transpose la logique vivante de la médina dans un espace de réalité virtuelle. On y avance entre des signes hérités et des formes spéculatives, sans carte définitive du futur.

Cette ville est une métaphore de la jeunesse marocaine contemporaine : elle assemble, désassemble, cherche un passage. L'œuvre invite à ressentir cette transition en marchant.

NO MAP. NO NOSTALGIA. A WORLD IN THE MAKING.

ARCHIVE / VR BUILD

LA VILLE DU JEU.

Trois fragments du monde virtuel, sans décor inventé.



Une médina réelle dans le moteur.

NO MAP. JUST MEMORY.



FICTION ÉDITORIALE / UNIVERS DE L'ŒUVRE

Un corps entre dans la ville. Les ruelles deviennent un langage : on lit les volumes, les lumières, les collisions de mémoire. La VR transforme l'espace en expérience vécue.

INDEX / 01—03

LES OBJETS ONT UNE MÉMOIRE.



01 / FORME / REFLET



02 / ICÔNE / COLLAGE

OBJET → SIGNE → FICTION

Théières, portraits, motifs et fragments architecturaux habitent la VR. Le magazine les traite comme des pièces d'une collection impossible : à la fois familières et déplacées par le numérique.



03 / IMAGE / IDENTITÉ



04 / STRUCTURE / MONDE

LA VR A UN CORPS.

IDENTITÉ EN MOUVEMENT

Le regard traverse des couches de patrimoine, de culture numérique et de désir de futur. Le casque ouvre un espace où la présence compte autant que l'image.

*Qui sommes-nous
dans la ville
qui vient ?*

ÉDITORIAL / CAPTURES VR

ÊTRE JEUNE 2026 / CENTRE JOY

LA PREMIÈRE IMMERSION.

NOUACEUR / 26—27 JUIN 2026

MEDINA CYBERCITY présentée en réalité virtuelle



La rencontre a permis à des jeunes visiteurs de découvrir la VR par un espace nourri de références culturelles marocaines. Leur premier voyage virtuel ne partait pas d'un décor générique : il prenait la forme d'une médina à venir.

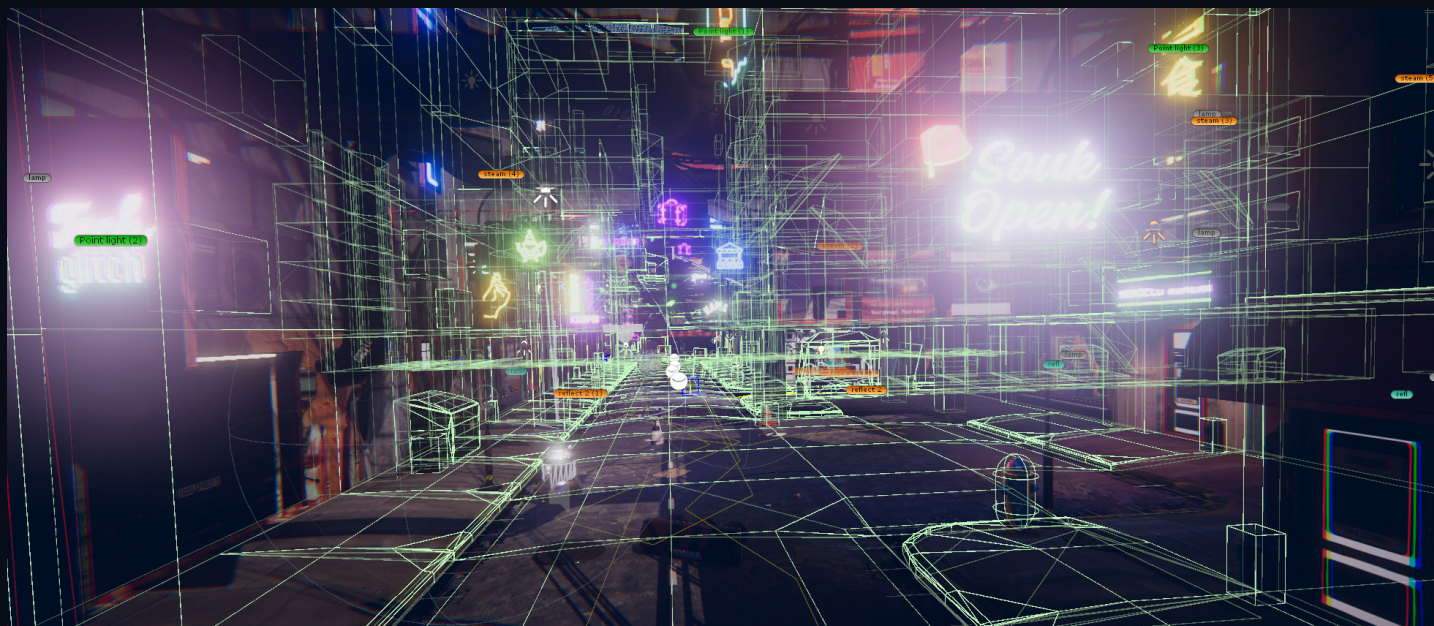
Présenter cette œuvre à de jeunes publics, c'est proposer une autre première image de la technologie immersive : un moyen de raconter son propre territoire et d'imaginer ce qu'il pourrait devenir.

*Cette technologie peut
raconter notre histoire.*

PROTOTYPE / PROCESS

UNE BRIQUE DE PIXELS.

L'édition initiale de 2024 définit un périmètre volontairement restreint. Le projet décrit un environnement évolutif, nourri par les retours d'expérience et par de futures collaborations.



CAPTURE / STRUCTURE DE L'ENVIRONNEMENT EN DÉVELOPPEMENT

01

CONSTRUIRE

02

ÉPROUVER

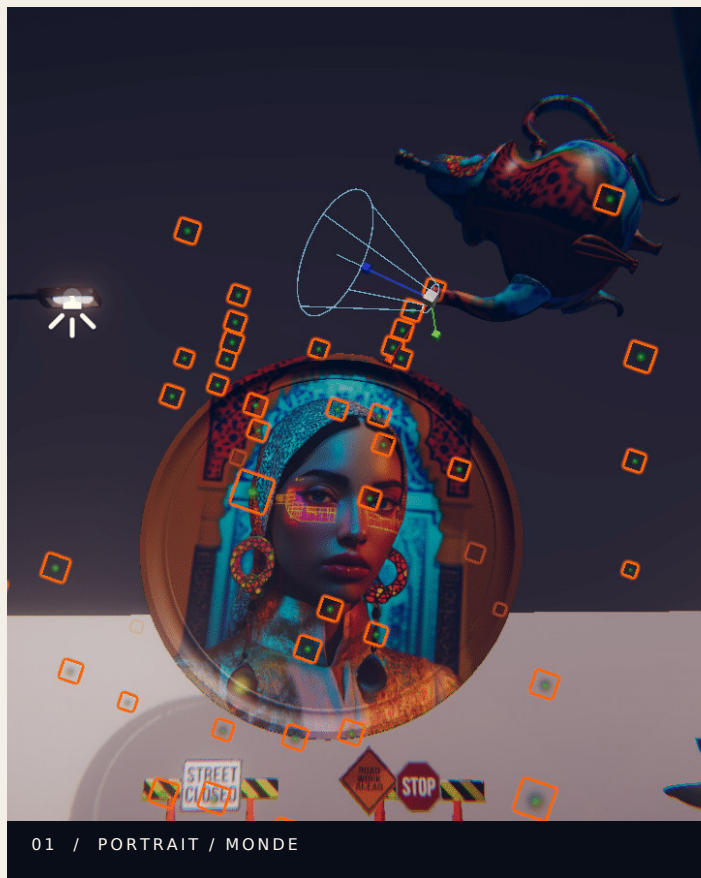
03

FAIRE ÉVOLUER

UNE PREMIÈRE FORME. UN HORIZON OUVERT.

ESSAI / IDENTITÉ

JEUNESSE EN TRANSITION.



*Une ville parfois ordonnée,
parfois désordonnée.*

La médina virtuelle représente une identité en construction. Les traces du passé y coexistent avec des aspirations nouvelles ; la tension ne se résout pas. Elle devient un espace à parcourir.

NO ROUTE / THREE STATES

PROTOCOLE DE TRAVERSÉE.



01 / ENTRER



02 / DÉRIVER



03 / REVENIR

Le seuil déplace les repères.

Le regard suit les fragments.

La mémoire ramène au réel.

Une partition éditoriale du voyage.

FUTURE STATE / OPEN

Point light

LA MÉDINA N'EST JAMAIS FINIE.

L'édition présentée est une première étape. Le projet évoque des pistes de recherche : enrichir les interactions, ouvrir l'espace à d'autres collaborations et observer la façon dont les publics perçoivent ce patrimoine numérique.

Point light (4)

PERSPECTIVES / NON ENCORE RÉALISÉES

Une ville à faire évoluer. Des regards à accueillir. Un futur qui ne s'écrit pas seul.

TO BE CONTINUED / CONTINUER À MARCHER

ENTRER DANS LA MÉDINA.



LE FUTUR SE TRAVERSE.

Scannez pour découvrir MEDINA CYBERCITY et les images de l'œuvre.

KAMELGHABTE.ME/MEDINACYBERCITY/



Images du jeu et concept : Kamel Ghabte. Figures VR : illustrations éditoriales.

Textes fondés sur les pages de l'œuvre et l'article du 27 juin 2026.