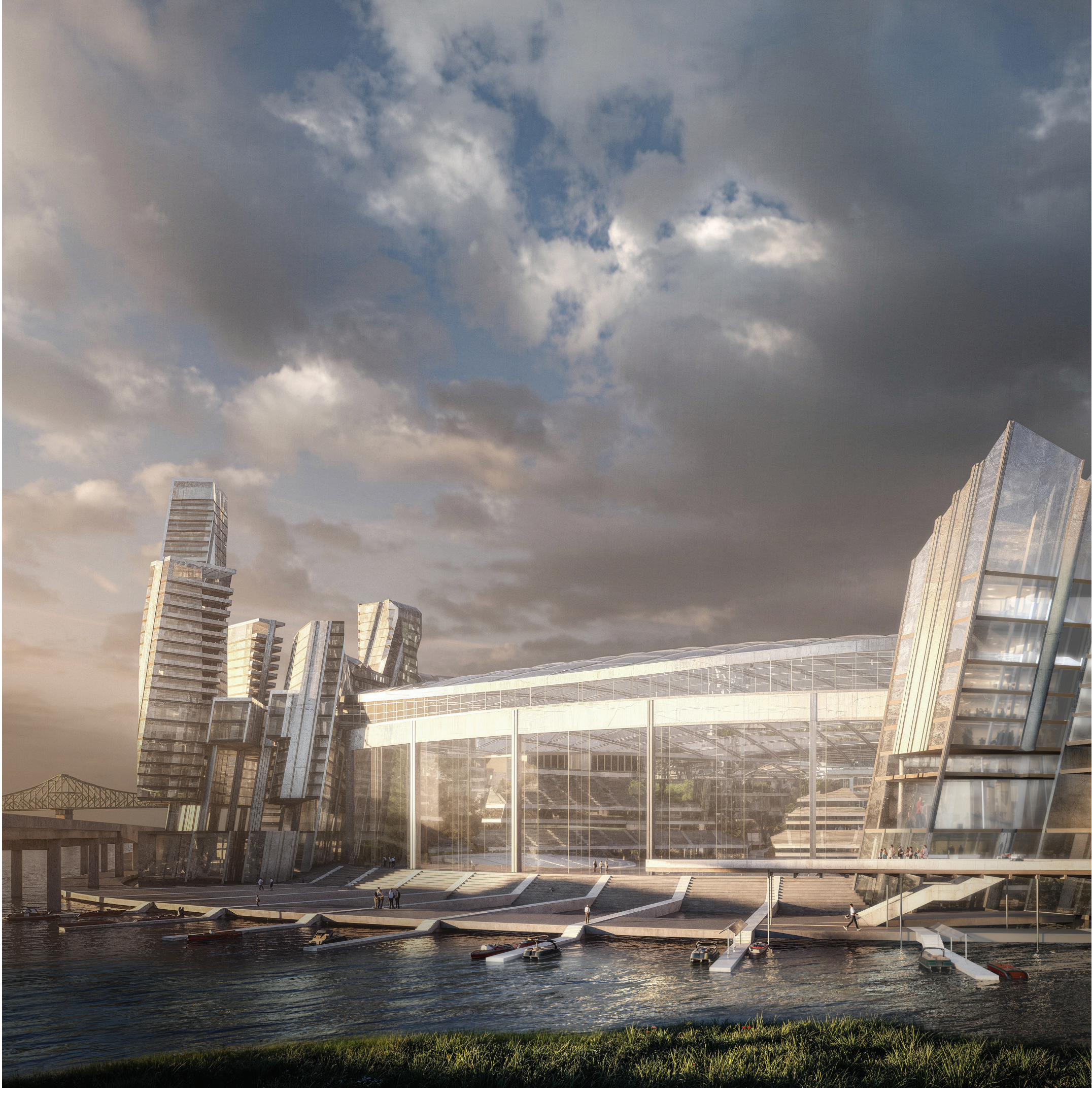


"Sweep" it off

Cause the players gonna play, play, play, play, play.

Félix Bergeron

E(p) supervisé par Samuel Bernier-Lavigne



L'ESSAI PROPOSE UNE DÉMARCHÉ EXPÉRIMENTALE ET COMPUTATIONNELLE DE L'ARCHITECTURE OÙ LA REPRÉSENTATION AGIT COMME MOTEUR DE CONCEPTION. L'OBJET ARCHITECTURAL Y EST EXTRAIT DE SON CONTEXTE AFIN DE FOCALISER LE TRAVAIL DU CONCEPTEUR SUR LES QUALITÉS FONDAMENTALES DE L'ARCHITECTURE : FORME, ESPACE & MATIÈRE. LA DÉMARCHÉ DÉVELOPPÉE REINTERPRÈTE LA PROJECTION ORTHOGONALE.

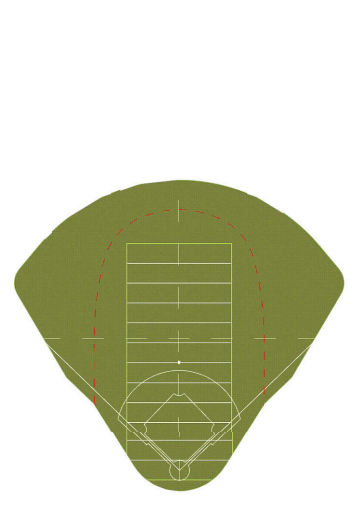
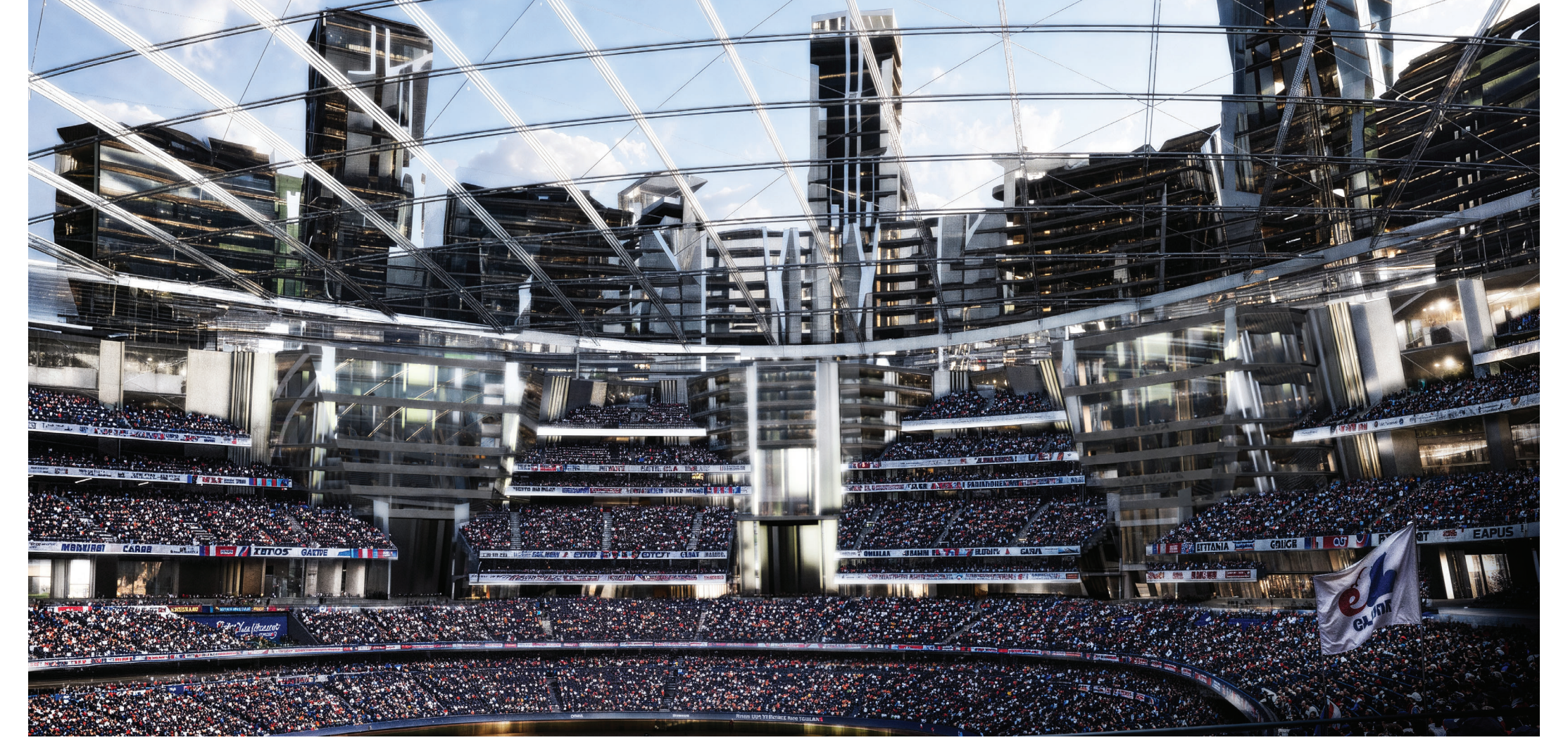
LA COMMANDE BALAYAGE (sweep) PROJETTE DES DESSINS FORÇANT LA RENCONTRE ENTRE DES UNIVERS DISTINCTS. L'OBJET SE FORME PAR UNE SÉRIE D'OPÉRATIONS BOOLEENNES. DE CETTE FAÇON, LA PROJECTION DITE ORTHOGONALE, SÉCANT ET PARALLÈLE FORME LE BAO À Outils ET MET À DISPOSITION DU CONCEPTEUR UN ENSEMBLE DE MANŒUVRES COHÉRENTES, ÉTANCHES AUX INFLUENCES EXTERNES.

APPROCHE EXPÉRIMENTALE DE L'ARCHITECTURE COMPUTATIONNELLE.

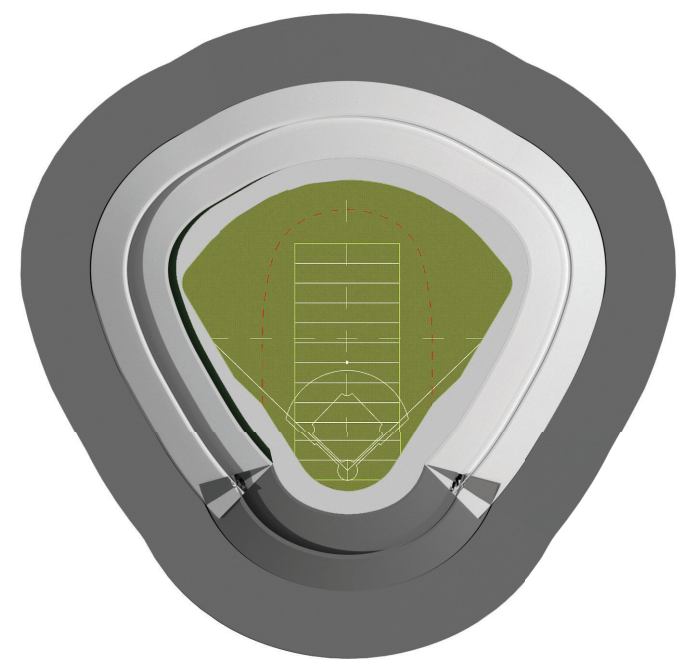
LA PROJECTION ORTHOGONALE COMME PROCESSUS CONCEPTUEL.

LE PROJET CONSISTE EN L'ÉVÈNEMENT DE CONTEXTUALISATION RELIANT EXPÉRIMENTATION THÉORIQUE ET RÉALITÉ CONSTRUCTIVE. LE PROGRAMME EST DE CONCEVOIR UN STADE POUVANT ACCUEILLIR UNE ÉQUIPE DE LA NFL ET ÉGALEMENT SOUTENIR LE RETOUR DES EXPOS EN MLB, ET POUVOIR RECEVOIR LES PLUS GRANDES CÉLÉBRITÉS MONDIALES À MONTRÉAL. DE PLUS, LE STADE EST MIXÉ À UNE SÉRIE D'USAGE MULTIPLE.

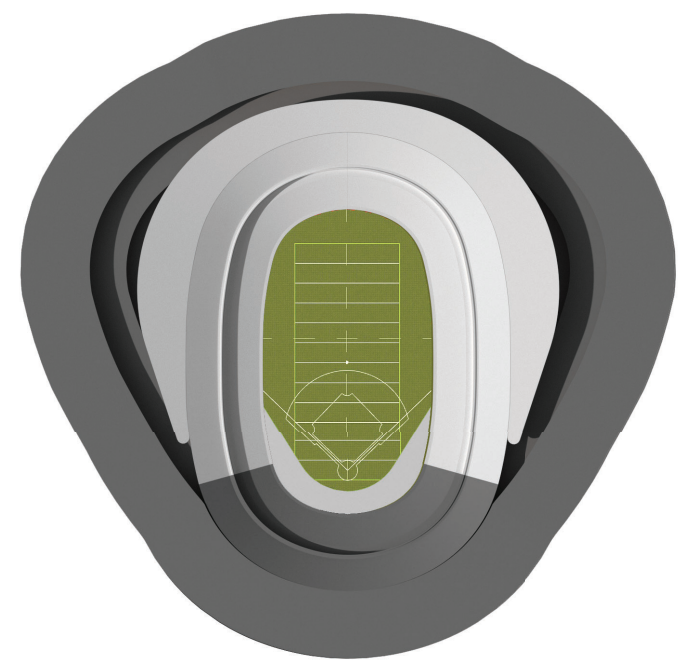
CES USAGES MIXTES SE REGROUPENT DANS DES BLOCS PROGRAMMATIQUES POSITIONNÉS EN PÉRIPHÉRIE DU STADE. LEUR RÔLE EST AVANT TOUT DE NOURRIR LA DÉMARCHÉ PAR LE CROISEMENT IMPROPTU DE DESSINS ISSUS DE SYSTÈMES INDÉPENDANTS. L'INTENTION EST D'ARRIVER, PAR CE PROCÉDÉ, À GÉNÉRER UN STADE AVEC DES QUALITÉS NOUVELLES, ET QUI NE CONNAISSE PLUS DE SAISON MORTE PAR SON ACTION CONSTANTE.



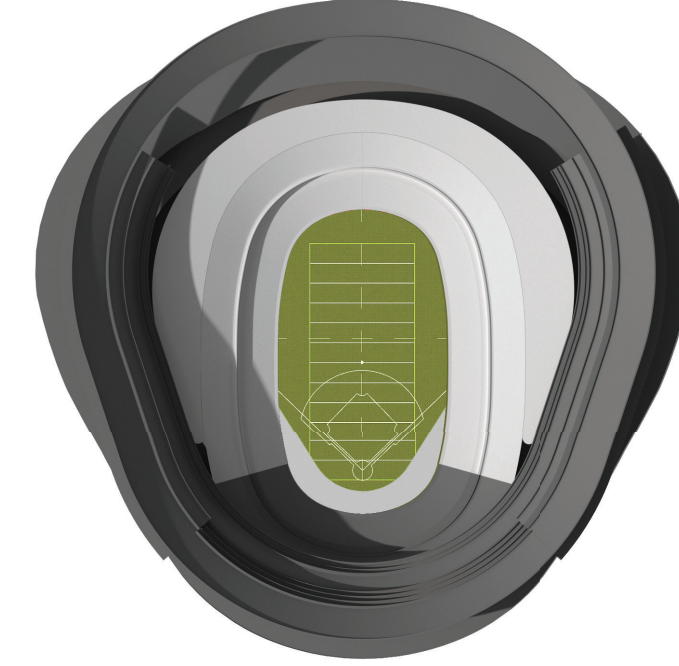
(plan) LA GÉNÉRATION DU STADE REPOSE SUR UN PREMIER DILEMME FORMEL : COMMENT L'ADAPTER POUR QU'IL PUISSE ACCOMMODER À LA FOIS UN TERRAIN DE LA NFL ET UN TERRAIN DE LA MLB ?



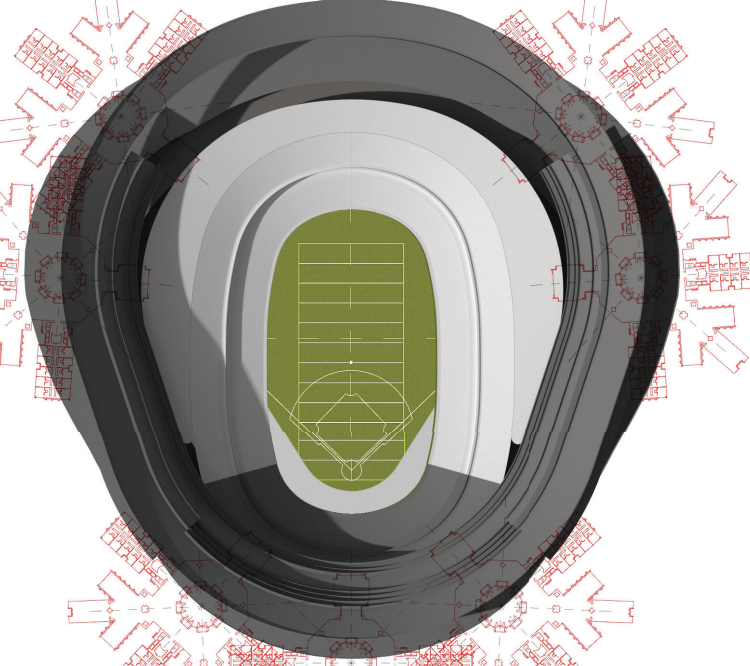
(plan) LA DÉMARCHÉ APPLIQUÉE À LA GÉNÉRATION DU STADE EST LA SIMPLE EXTRUSION D'UNE COUPE SUIVANT UNE COURBE DE PROJECTION. LE PROJET SE MATÉRIALISE À TRAVERS LA COMMANDE "SWEEP" OU BALAYAGE.



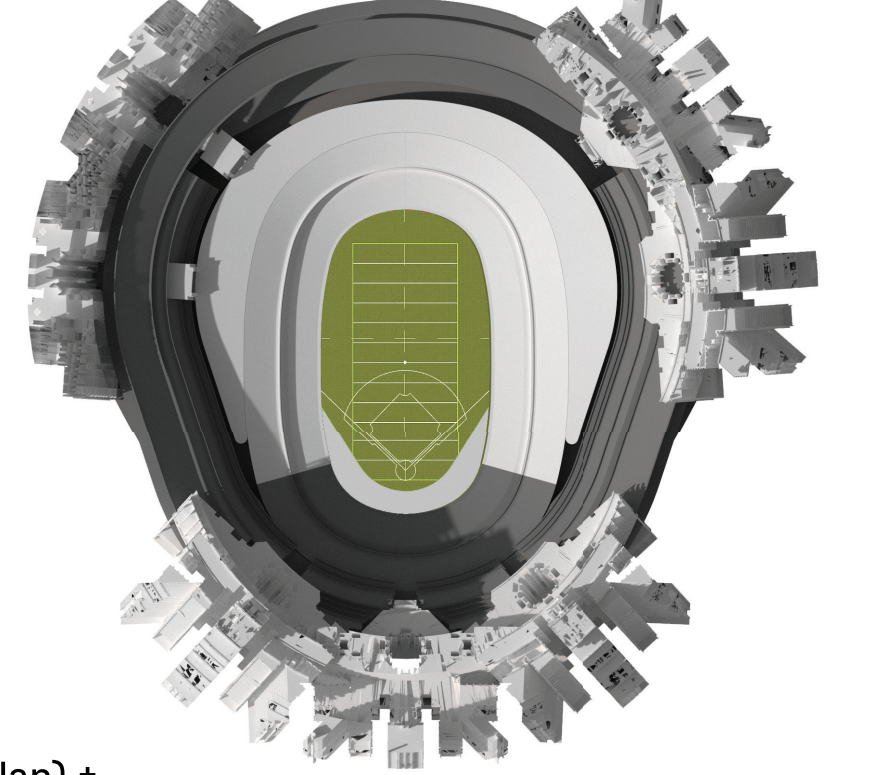
(plan) L'ADAPTATION DU STADE PASSE PAR LA VARIATION DE LA COURBE DE PROJECTION. DE CETTE FAÇON, LA COURBE QUI ÉTAIT ENCORE QU'UNE SIMPLE DONNÉE GÉNÉRATIVE SE MATÉRIALISE EN UN RAIL DE DÉPLACEMENT DU PROJET.



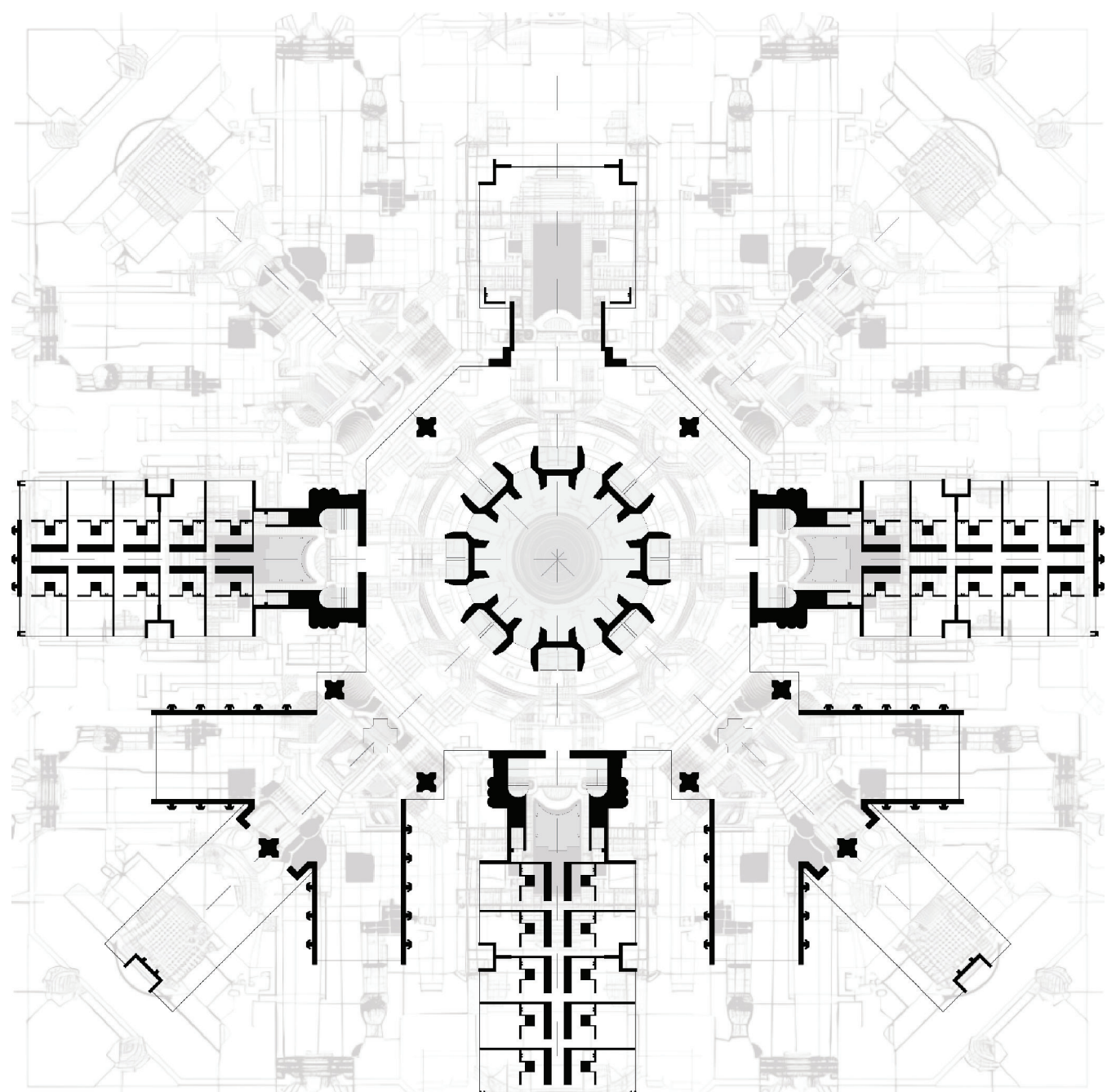
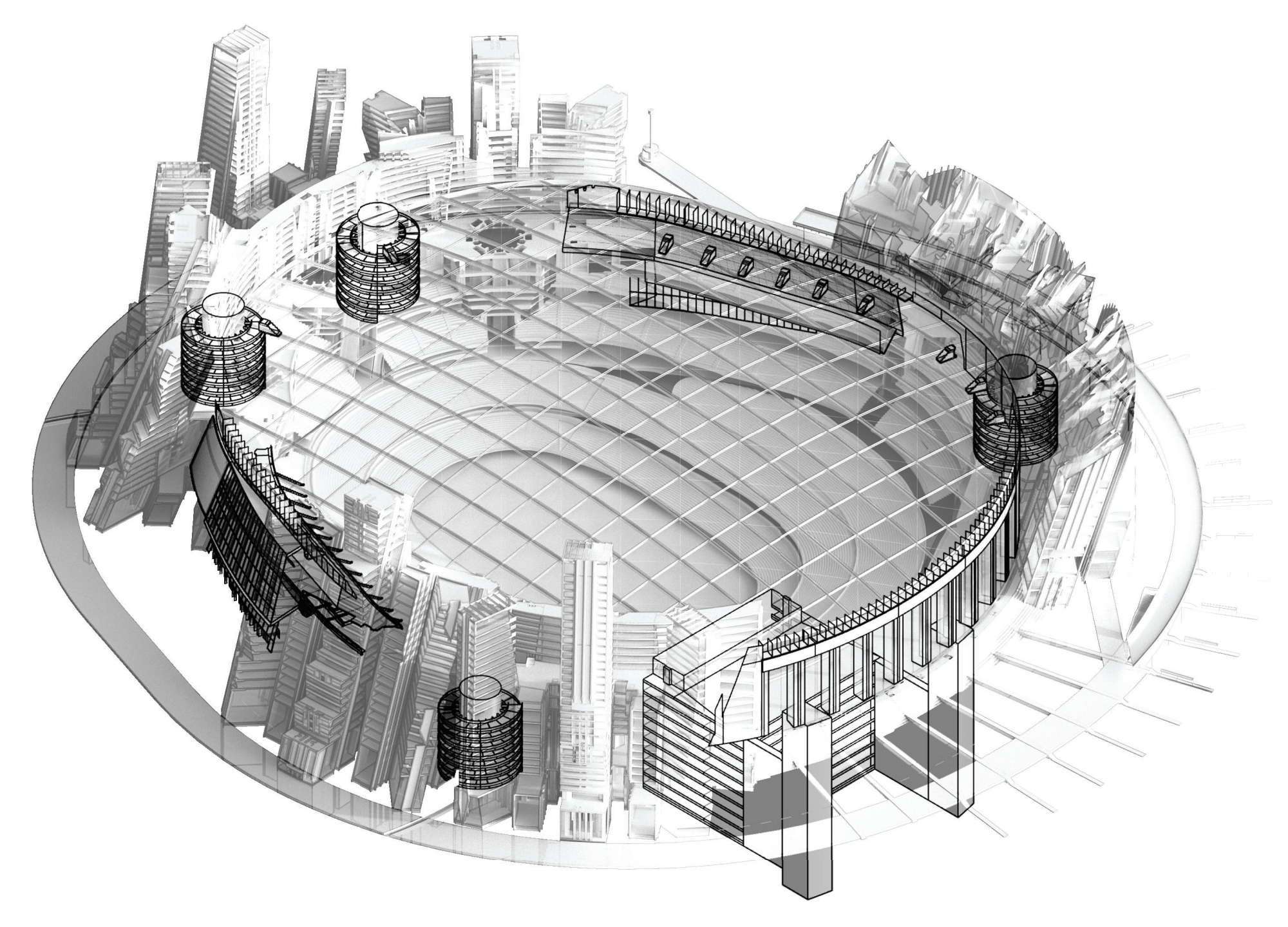
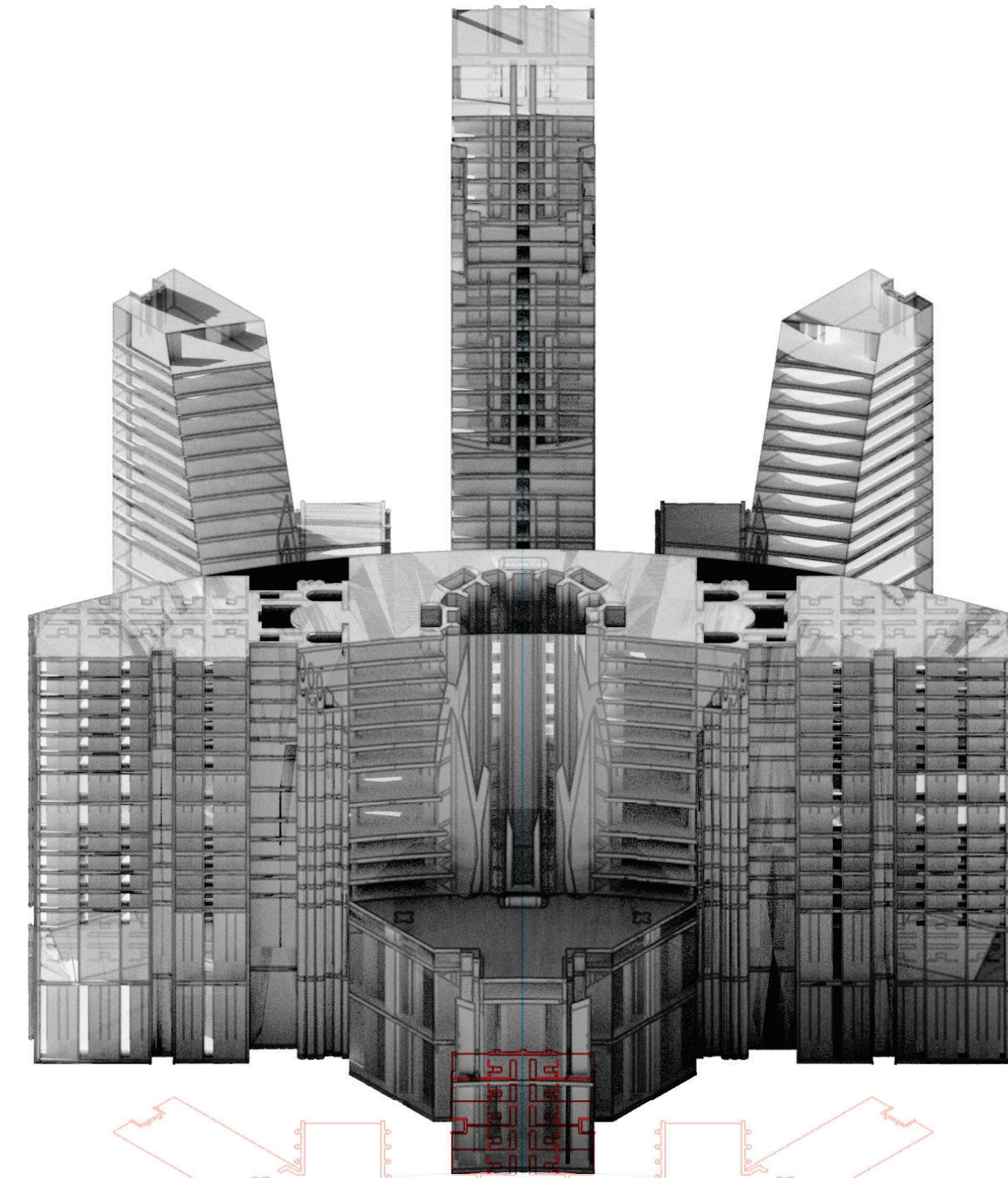
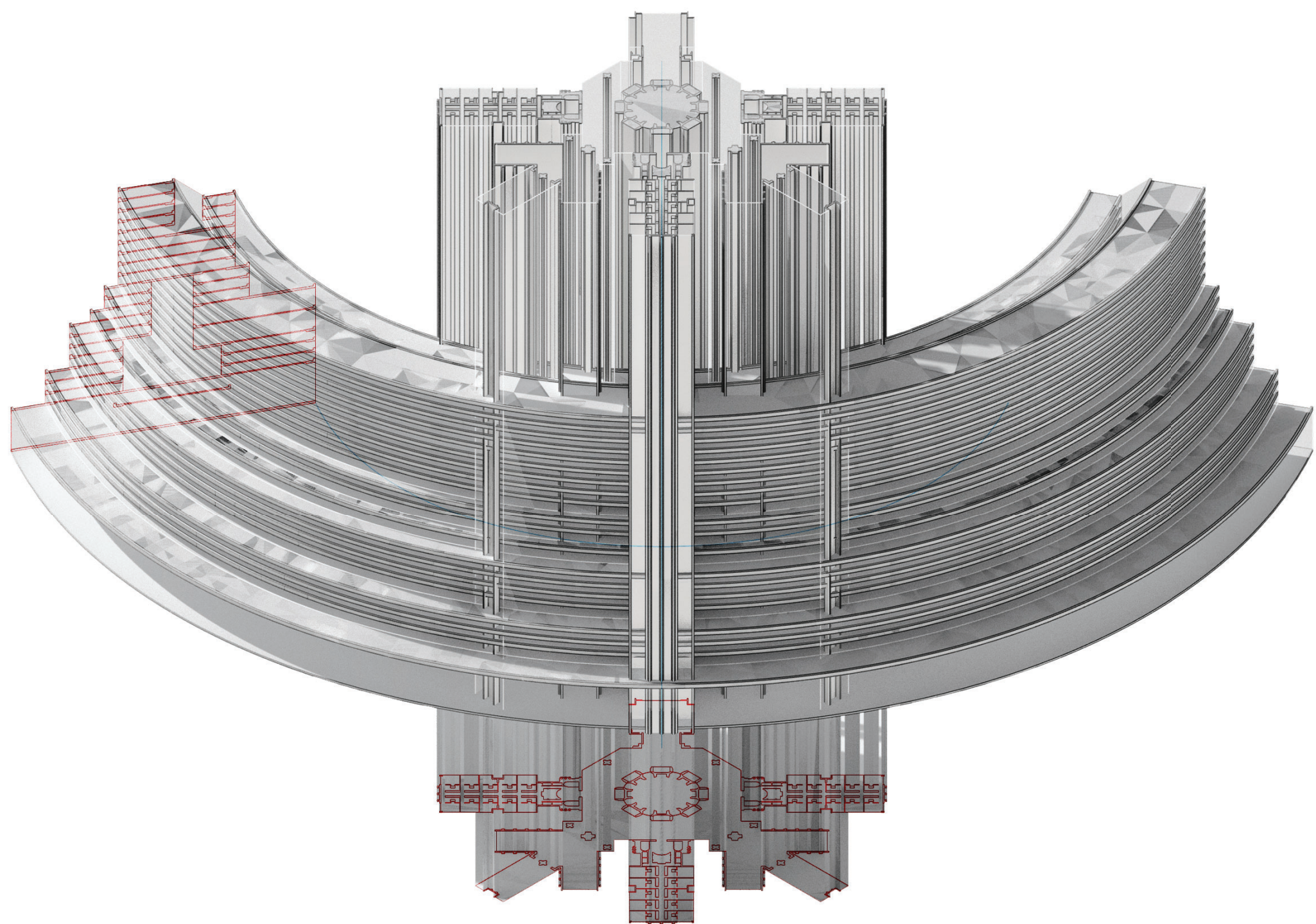
(plan) LA GÉNÉRATION DES GRADINS HAUTS SE FAIT PAR LA PROJECTION D'UNE COUPE LE LONG D'UNE COURBE PÉRIPHÉRIQUE AU STADE. NE MANQUERA PLUS QU'À LES DÉCOUPER PAR L'INTERFÉRENCE AVEC LES BLOCS DES ÉTAPES SUIVANTES.



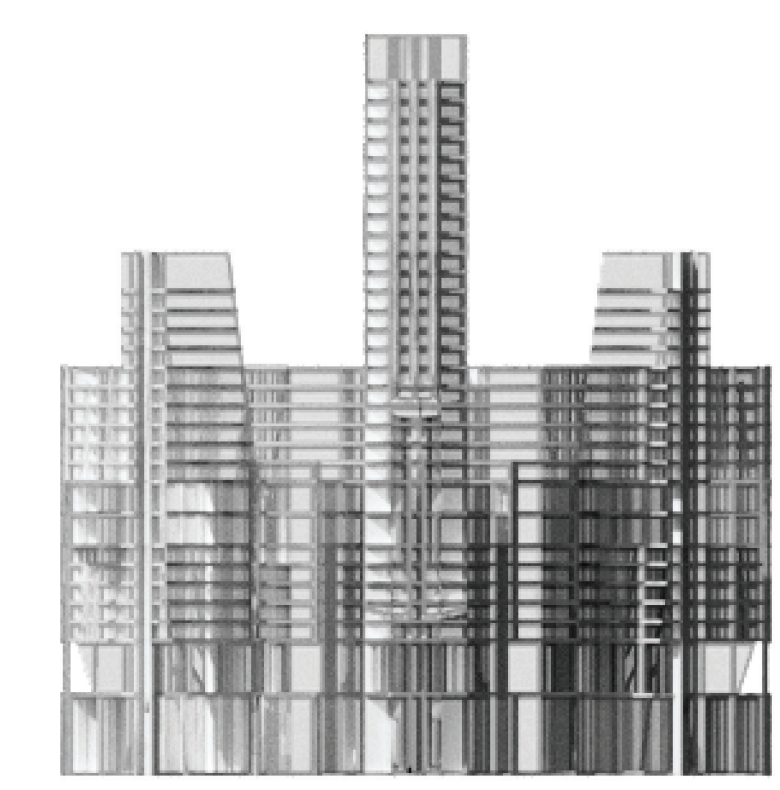
(plan) TROIS BLOCS PROGRAMMATIQUES ONT ÉTÉ DÉVELOPPÉS À PARTIR DU MÊME PLAN, MAIS CHACUN CROISE À UNE COUPE DIFFÉRENTE. L'INTENTION EST QUE LE PROJET TÉMOIGNE DE SON PROCESSUS DE GÉNÉRATION.



(plan) GÉNÉRATION DES BLOCS. LES COUPES SUIVENT UNE COURBE PÉRIPHÉRIQUE, TANDIS QUE LE PLAN SE PROJETTE SELON UNE DROITE ANGULÉE DONT L'INCLINAISON MODULE LE DÉTAIL ET L'EXPRESSION. LE PROJET ÉMERGE AINSI DU JEU DE LA PROJECTION.



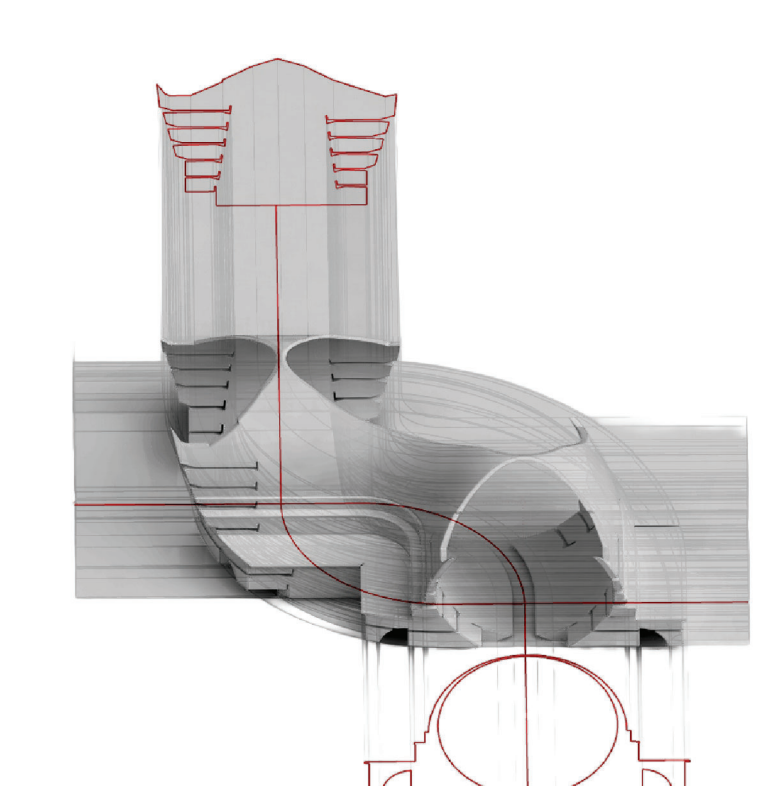
(plan) RDC + 9E, EC 1:900.



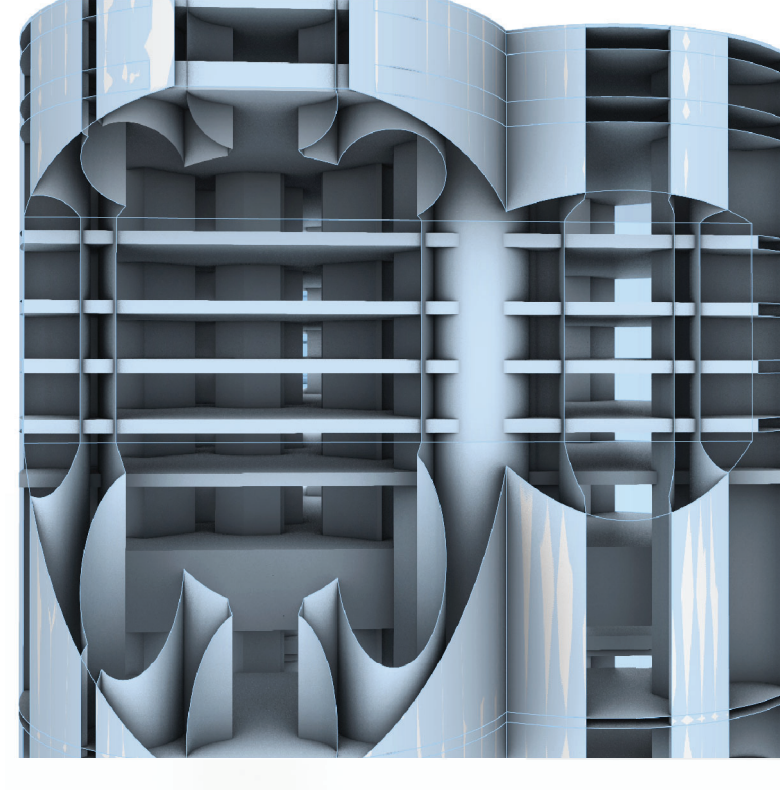
(plan) PROJETÉ DANS LA GÉNÉRATION DES BLOCS PROGRAMMATIQUES, TRAVAIL CONJOINT CONCEPTEUR-IA.



(élévation) BLOC PROGRAMMATIQUE GÉNÉRÉ PAR LA MÉTHODE EMPLOYÉE.



(élévation) RÉSIDUS DE LA MÉTHODE DE GÉNÉRATION DES BLOCS PROGRAMMATIQUES.



(axonométrie) ÉTUDE EXPÉRIMENTALE VISANT À REINTERPRÉTER LA PROJECTION ORTHOGONALE.

CROISEMENT ENTRE LA COUPE DU MUSÉE GUGGENHEIM À N-Y DE FRANK LLOYD WRIGHT ET LA COUPE DU CÉNOTAPHE DE NEWTON DE ÉTIENNE-LOUIS BOULLÉE.



(élévation-perspective) ÉTUDE EXPÉRIMENTALE VISANT À REINTERPRÉTER LA PROJECTION ORTHOGONALE.

CROISEMENT ENTRE LE PLAN DE FJORDENHUS DE OLAFUR ELIASSON ET LA COUPE DE LA BIBLIOTHÈQUE DE SEATTLE PAR OMA.



(détail) GÉNÈRE SYSTÈME D'ACCROCHE DE LA TOITURE ETC.

(coupe) LONGITUDINALE, EC 1:900.

