DIGITAL PROCESS DIAGRAM

GENETIC DIAGRAM

Generation 0 — Compréhension

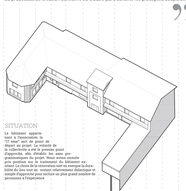
Benoit Meugniot

L'architecte est pris au piège dans son système de pensées d'expert et l'immensité de l'information produisant des outils internes au workflow architectural, pour faciliter l'intervention et la discussion des utilisateurs profanes, promulguant une architecture plus inclusive et durable.

Le projet s'appuie sur les idéaux de l'association, "la 17ème", résidant à Montreux. Son idéologie, articulée autour de notions de participabilité, d'ouverturité et d'inspiration, favorise un environnement propice à la vérification du processus "par et pour l'utilisateur". L'expérience s'appuie sur le logiciel "Minecraft", base de nos interactions projectuelles. Ces dernières, collectives, nous permettent de comprendre les différentes itérations et l'improvisation architecturale, qui mènent à la solution concertée.

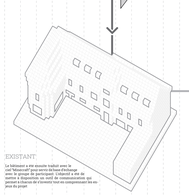
Situé dans un bâtiment désaffecté derrière le "Montreux Palace", en aplomb sur le lac, le programme tente de répondre au besoin d'un "incubateur culturel". Ce choix questionne le rapport de la culture amatrice, qui nécessite des espaces d'expressions et de performances, avec celui d'une dynamique de logement coopératif.

Ainsi, l'emphase sur l'intelligence collective vient intelligible, d'une part, le fonctionnement du processus de création collective et, d'autre part, solidifie les principes coopératifs.



SITUATION

Le bâtiment appelé "Ancien Tennis" ("T" sur" est le point de départ du projet. La volonté de "Montreux Cultural" est d'occuper d'opportuns, des résidus les zones peu-exploitées, afin de leur donner une nouvelle vie. Le bâtiment du bâtiment se trouve à l'arrière du Montreux Palace, hôtel de luxe tout-en-verre extrêmement élitiste et sample d'approche peu inclusive en plus grand nombre de personnes à l'expérience.

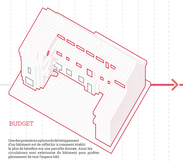


EXISTANT

Le bâtiment a été dessiné traduit sous le mod "Minecraft" pour servir de base d'échange avec le groupe de participant. L'objectif a été de simplifier le bâtiment, afin de ne conserver que les éléments nécessaires à la compréhension du projet.

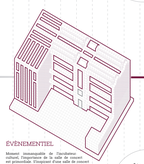
Generation 1 — Orientation

La première étape consistait à obtenir un maximum de solutions différentes avec comme seule contrainte le programme initial. Cette étape nous a permis un premier échange didactique pour comprendre quel pouvait être les besoins d'un tel programme, et de commencer à réaliser un partie-to pris pour chaque personnel



BUDGET

Une des premières options de développement d'un bâtiment est de affecter à construire étaller. Les différentes contraintes et les différentes solutions circulatoires sont extrémisée du bâtiment pour profiter pleinement de vue (Voyez bas).

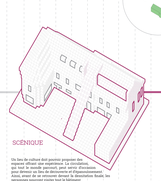


ÉVÈNEMENTIEL

Mément monumentale de l'Jardinier, "Montreux Jazz Festival" est un des plus grand cet générateur. Cependant d'une taille de cumuler existante, ce projet sort en avant en forme unique pour se démarquer des étiqete residentielle

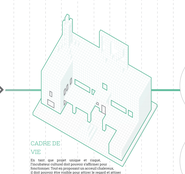
GARDENROOF

La toiture peut devenir un espace de grande qualité lorsqu'on y entreme de jardin. Mêl Jardinier, ce projet tente de mettre en valeur de la plupart, offre des vues à coupes le souffle complétant des espaces de vie generaux



SCÉNIQUE

Un lieu de culture doit pouvoir proposer des espaces de qualité pour ses composantes, qui sont le sonnés pouvant, pard servir d'écosonne. Cependant, ceux-ci ne sont pas toujours rentables. Ainsi, avant de se retrouver devoir la diversiation fonds, les premisses pouvoir rentre tout le bâtiment

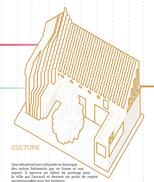


CADRE DE VIE

Du vert que proprement simple et coque, l'incubateur cultural doit pouvoir rafflouer pour rentrer dans le budget. Cependant, ce manque d'espace d'ésd pouvoir être visible pour attirer le regard et attiser les curiosités

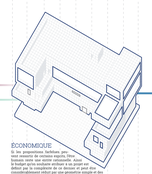
Generation 2 — Convergence

Un cadrage des charges a partire déterminé à la suite des différentes orientations. Trois thématiques ont pu émerger, afin de nous faciliter la compréhension à pension de se concentrer sur ces trois options et d'en développer tout son potentiel.



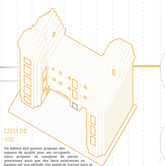
CULTURE

Une infrastructure culturelle se différenie des autres bâtiments par sa finitse et son caractère. Elle se doit de rayonner sur toute la Ville qu'Incorsal et devenir un point de repère incontournable pour les visiteurs.



ÉCONOMIQUE

Il les propositions facultatives pour tente concerter de certaines aspects. Elles ne doivent pas être prises en compte dans le budget après coulante estimer a ne pouvoir le débiter par la complexité de ce dernier et peut être nécessitant l'aide relatif par une pénurie simple et des exigeants salaires

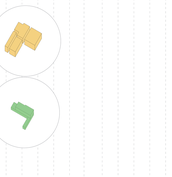


LIEU DE VIE

Un lieu de culture doit pouvoir proposer des espaces de qualité pour ses composantes, grouper ses complices de galerie, ateliers, bureaux, etc. Ceux-ci ne sont pas toujours rentables ainsi ces aspects, surtout dans la ville où il est parfois compliquer de s'y retrouver.

Generation 3 — Négociation

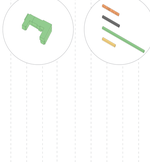
Fort des apprentissages de chacun et de ses spécifications, chacun a pu mettre ses connaissances au service du groupe, manager sur ce que bon/mauvaise pour lui/ou non.



NEGOCIATION

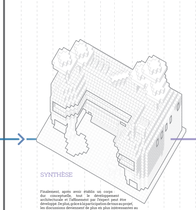
L'amalgame de toutes les réflexions, a permis d'entamer une solution très riche qui trouve un bon équilibre de manière programmatique.

Cependant, certains points ont pu être abordés, tout mon agencé le programme de façon pertinente. Ainsi, le bâtiment a pu être divisé en deux parties afin de cumuler les parties de vues ou les parties supérieures pour profiter de les mettre en équilibre par exploitement



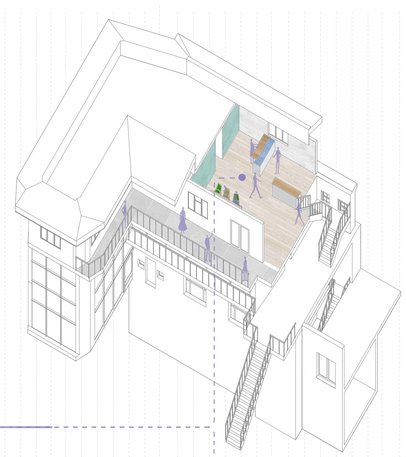
Generation 4 — Synthèse

Toutes ces étapes ont permis d'établir un processus fluide où les personnes congénitaux(les etapes ont pu être mis en place, chacun a pu trouver Cela a permis d'être régulièrement en accord sans beaucoup de confrontations simplement. Ainsi, le projet a pu se développer de manière fluide. La dernière étape est le jeu matériel que le projet peut être par la suite utilisée à l'infini tout en restant avec les idées initiales acquisent



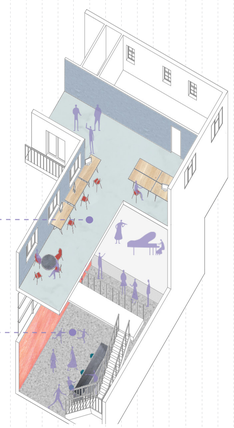
SYNTHÈSE

Finalement, après avoir établie un corpus, avec concept et un cadrage, le projet peut être développé. Ce plus, grâce à la participation de tous au projet, le bâtiment a pu être conçu de manière consensuelle et ce à manière que la complétionnée du projet s'accroit



MONTREUX CULTURAL CO-OPERATIVE

Le projet a pour particularité de réaliser une surélévation d'un étage et une extension sur l'aile droite du bâtiment. Ces deux actions permettront de densifier l'usage du lieu, résultant en une vision collective que nous avons de l'incubateur cultural. Ce lieu, riche en histoires, permet de rassembler des gens de tous horizons, de tous âges, de toutes cultures, de toutes expériences, de la musique, la danse et les arts rencontrent les activités lucratives et familières. Ces espaces rarement mélanges, la co-operative culturelle sert de terrain d'expérimentation projectuelle pour imaginer une valorisation de l'art et de la mettre à la portè de tous, comme les expériences antecédentes avec la vie économique réinsérée au sein de l'habitat.



Compréhension | Orientation 1 | Orientation 2 | Orientation 3 | Orientation 4 | Orientation 5 | Convergence 1 | Convergence 2 | Convergence 3 | Negociation | Synthèse

ID CARDS

AVENUE DES ALPES 112, 1820 MONTREUX

- Compréhension du programme
- Mise en place de la méthodologie
- Espace de vie supérieure

Croon, Croon, Stéphane & Benoit

Le cas projet de la 17ème s'appuie sur un bien immobilier, situé à l'avenue des Alpes 112 à Montreux. Nous avons rencontré le directeur de l'association, Mr Croon, qui souhaite trouver un lieu pour proposer un incubateur cultural disposant. Nous pensons que le synergie de ces différents espaces permettra la mutualisation de ressources et de compétences, afin de produire un grand nombre de projets, de l'idée jusqu'à la diffusion.

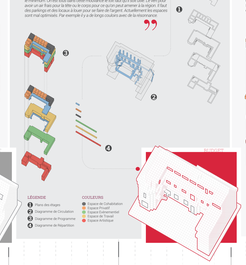
Intérieur Salle de Concert | Intérieur Salle de Danse | Intérieur Salle de Répétition | Intérieur Salles d'Artistes

Vue Extérieure dans Minecraft

Vue Intérieure dans Minecraft

ORIENTATION BUDGET

- Rentabilité
- Circulations extérieures
- Espace de vie supérieure



Stephane, Benoit & Elaire

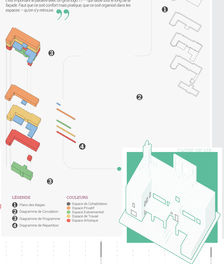
Pour moi le mot le plus important est le budget. Il conditionne tout le reste. Ainsi, un image est plus pour moeux définitiée l'espace c'est plus facile à tout juste. Le vert pour avoir un air frais pour le lithi ou le costa pour ne rien perdre. Il faut que le bâtiment ait un peu de charme, mais pas trop. Il faut que les espaces soient mal optimisés. Par exemple il y a le longe couloirs avec de la réservoirs.

LÉGENDE: 1 Plans des étages; 2 Diagramme de Circulation; 3 Diagramme de Programme; 4 Diagramme de Répartition

COULEURS: Espace de Cohabitation; Espace Lucratif; Espace Evènementiel; Espace de Travail; Espace Artistique

ORIENTATION CADRE DE VIE

- Agréable à vivre
- Visibilité du bâtiment
- Espace de vie en extérieur



Benoji & Sabri

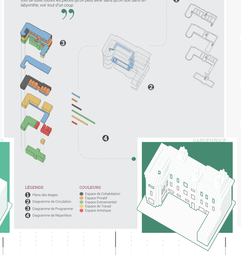
Le lieu actuel ne ressemble pas à un bâtiment. Il ne donne pas envie de passer comme un temple et qu'on puisse ne rencontrer. Il faut que ce soit beau à voir – c'est important le premier avis c'est ce qui va trigger le reste. Ensuite. Faut que ce soit confortable, pratique, que ce soit agréable dans les espaces – ouvrir ce extérieur.

LÉGENDE: 1 Plans des étages; 2 Diagramme de Circulation; 3 Diagramme de Programme; 4 Diagramme de Répartition

COULEURS: Espace de Cohabitation; Espace Lucratif; Espace Evènementiel; Espace de Travail; Espace Artistique

ORIENTATION GARDENROOF

- Développement d'une toiture terrasse
- Concrète intérieure
- Vie dans les espaces supérieures



Teresa

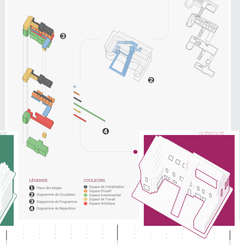
La 17ème c'est un lieu pour représenter une école de cirque. Il faut que ce soit coloré, il faut que ce soit – on veut pour un dépaysement dessert – qu'on monte les gens à y entrer. Il faut que le soin contient, que la tel avec une forme d'intérêt. Pour la partie public: pour moi faut qu'on voie le lac. Il faut que ce soit un peu avant sans qu'on soit dans un labyrinthe, non tout d'un coup.

LÉGENDE: 1 Plans des étages; 2 Diagramme de Circulation; 3 Diagramme de Programme; 4 Diagramme de Répartition

COULEURS: Espace de Cohabitation; Espace Lucratif; Espace Evènementiel; Espace de Travail; Espace Artistique

ORIENTATION SCÉNIQUE

- Mise en valeur du bâtiment
- Circulations généreuses
- Espace de vie



Benoit & Elaire

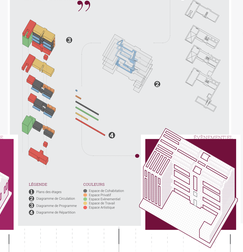
Avoir une cage d'escalier c'est pour pouvoir se dire que c'est un lieu public, la partie de vie en vue est profitée de la magnifique vue qu'on a. Une séparation public-privée reste aussi pour garder l'intimité.

LÉGENDE: 1 Plans des étages; 2 Diagramme de Circulation; 3 Diagramme de Programme; 4 Diagramme de Répartition

COULEURS: Espace de Cohabitation; Espace Lucratif; Espace Evènementiel; Espace de Travail; Espace Artistique

ORIENTATION ÉVÈNEMENTIELLE

- La forme qui montre la destination cultuel
- Travail sur les jeux de hauteurs
- Espace de vie à l'arrière



Nico

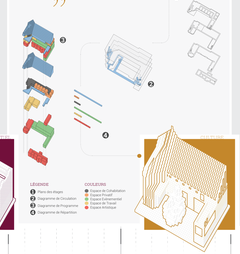
Un incubateur cultural c'est l'endroit où les gens se rencontrent, où les gens se mélangent. Il faut que ce soit basé sur la salle de concert mais fonctionnelle. Pour moi il faut booster les évènements, bonne des soirs avec des gens qui ont connaît, avoir de la vie, de la lumière. Cependant on doit voir que le bâtiment doit être accueillant et on doit comprendre que c'est un lieu.

LÉGENDE: 1 Plans des étages; 2 Diagramme de Circulation; 3 Diagramme de Programme; 4 Diagramme de Répartition

COULEURS: Espace de Cohabitation; Espace Lucratif; Espace Evènementiel; Espace de Travail; Espace Artistique

CONVERGENCE CULTURELLE

- Toiture comme un signal
- Demonstrations des lieux culturels
- Espace de jardin



Benoit & Nico

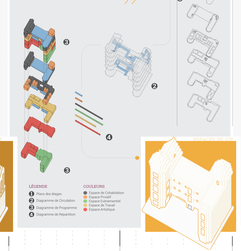
Elaiet D.L: Je veux vraiment développer un lieu de rencontre. Il faut que les musiciens doivent pouvoir être bien mis,et l'espace vert devant le bâtiment pourrait offrir un lieu de rencontre agréable. Au final dans incubateur cultural, il y a des ateliers.

LÉGENDE: 1 Plans des étages; 2 Diagramme de Circulation; 3 Diagramme de Programme; 4 Diagramme de Répartition

COULEURS: Espace de Cohabitation; Espace Lucratif; Espace Evènementiel; Espace de Travail; Espace Artistique

CONVERGENCE ESPACES DE VIE

- Circulations à aspecter
- Développement/ de deux tours
- Rester traditionnel



Teresa & Sabri

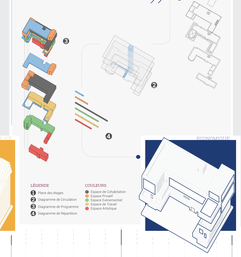
Un résultat plein d'espace de rencontres. Il faut que ce soit quelque chose qui ressemble Palace. Pour un résultat optimum, maximum d'espace en toiture avec des circulations extérieures et plus intérieures.

LÉGENDE: 1 Plans des étages; 2 Diagramme de Circulation; 3 Diagramme de Programme; 4 Diagramme de Répartition

COULEURS: Espace de Cohabitation; Espace Lucratif; Espace Evènementiel; Espace de Travail; Espace Artistique

CONVERGENCE ÉCONOMIQUE

- Espace rationnel
- Grandes baies vitrées
- Noyau de circulation



Benji & Stephane

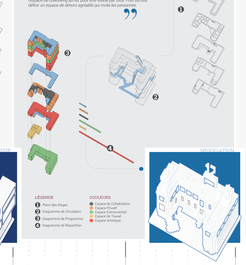
L'abitement on le fait le plus simple possible. Il faut que ce soit le plus rationnel pour un maximum de fenêtres. Ce résultat reste dense sur les circulations avec une seule cage d'escalier pour tout le bâtiment jusqu'à la terrasse où c'est y avoir un ascceur.

LÉGENDE: 1 Plans des étages; 2 Diagramme de Circulation; 3 Diagramme de Programme; 4 Diagramme de Répartition

COULEURS: Espace de Cohabitation; Espace Lucratif; Espace Evènementiel; Espace de Travail; Espace Artistique

NÉGOCIATION

- Equilibre des différentes qualités
- Garder les activités lucratives en bas
- Espace extérieur accessibles



Teresa, Benoit & Sabri

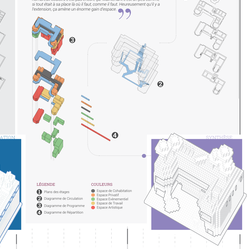
Un résultat rentier sur un maximum de fenêtres. Ce résultat le plus simple possible. Pas surtout définir un espace de dehors agréable qui invite les gens.

LÉGENDE: 1 Plans des étages; 2 Diagramme de Circulation; 3 Diagramme de Programme; 4 Diagramme de Répartition

COULEURS: Espace de Cohabitation; Espace Lucratif; Espace Evènementiel; Espace de Travail; Espace Artistique

SYNTHÈSE

- Rationalisation pour un développement architectural
- Grand balcon filant
- Espaces privées et publics séparés



Teresa, Benoit, Sabri, Nico & Benjamin

La solution d'avant-hier était déjà très mais la partie de vie avec les circulations était trop compliquée. Il faut que ce soit le plus rationnel possible. Le plus d'abord le plus d'ouvert, comme d'ouvert. Heureusement qu'il y a l'extension, ça amène un énorme gain d'espace.

LÉGENDE: 1 Plans des étages; 2 Diagramme de Circulation; 3 Diagramme de Programme; 4 Diagramme de Répartition

COULEURS: Espace de Cohabitation; Espace Lucratif; Espace Evènementiel; Espace de Travail; Espace Artistique

TIMELINE

Week 0 (Compréhension)
- 11.2020 — Architecture Tiania

Week 1 (Orientation 1)
- 01.01.2021 — Building acquisition

- 22.02.2021 — PDM Beginning

Week 2 (Orientation 1)
- 07.02.2021 — Discussions With LA17ème managers

- 14.02.2021 — Discussions With PDM Master

- 23.02.2021 — PDM Presentation

- 28.02.2021 — Workshop Workshop

Week 3 (Orientation 1)
- 07.03.2021 — Demolition Workshop

- 10.03.2021 — Artsia Presentation

Week 4 (Orientation 1)
- 13.03.2021 — Front-zione experience

- 15.03.2021 — PDM presidée critique

Week 5 (Orientation 1)
- 23.03.2021 — Cadrage des changes creation

Week 6 (Orientation 2)
- 01.04.2021 — Lancement sur serveur

- 28.03.2021 — Interview Workshop

Week 7 (Orientation 3)
- 03.04.2021 — Workshop Convergence

Week 8 (Orientation 4)
- 12.04.2021 — Critique sur les orientations

Week 9 (Orientation 4)
- 20.04.2021 — PDM Deuxième critique

- 14.04.2021 — Négociation

- 19.04.2021 — Synthèse

Week 10 (Orientation 5)
- 26.05.2021 — Retour aux toutes les solutions

Week 11 (Convergence 1)

Week 12 (Convergence 1)

Week 13 (Convergence 2)

Week 14 (Convergence 2)

Week 15 (Convergence 2)
Week 16 (Convergence 3)
Week 17 (Convergence 3)
Week 18 (Negociation)
Week 19 (Negociation)
Week 20 (Synthèse)
Week 21 (Synthèse)
Week 22 (Synthèse)