DIGITAL PROCESS DIAGRAM

GENETIC DIAGRAM

Generation 0 — Préliminaire

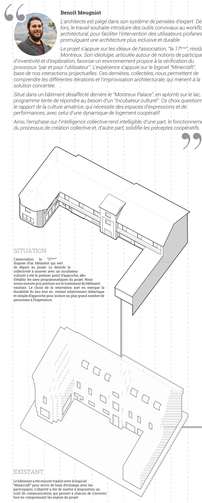
Benoit Méseguiot

L'architecte est piégé dans son système de pensées d'incert. Où il cherche à comprendre et introduire des outils conviviaux au workflow architectural, pour faciliter l'intervention 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 participativité, d'inventivité et d'implication, 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.



ARCHITECTURE OF COLLECTIVE INTELLIGENCE :EXPLICATIONS

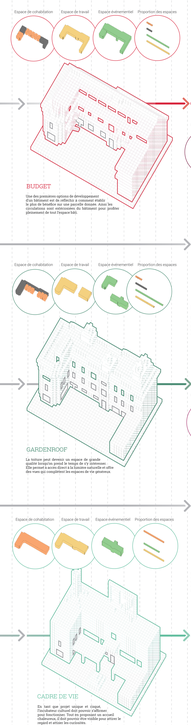
Ce projet est un journal de bord méthodologique. L'objectif est la compréhension du processus participatif et de la richesse des solutions amenées par les différents protagonistes du collectif. A la fois, tantôt récit d'analyse, tantôt journal de bord, ce projet se joue, de projet composé et décomposé les moments majeurs qui ont conduits à la solution finale.

- La première partie est une compréhension du projet par génération, où on tente de comprendre tous les gènes primordiaux qui se mélangent et forment ensemble un génome projectuel.
- La deuxième partie s'ancre sur chacunes des réflexions architectuales établis par les différents participants du projet.
- La troisième partie expose plus concrètement les aspects techniques du projet, ce qui permettrait une reproduction et une amélioration de la méthode.

Les trois parties sont indépendantes et peuvent se comprendre l'une sans l'autre, mais c'est l'assemblage des trois qui permet de révéler la richesse qu'amène l'intelligence collective à l'architecte. Elle aide à résoudre la complexité croissante du projet et encouragemne innovation hors du boulot architectural.

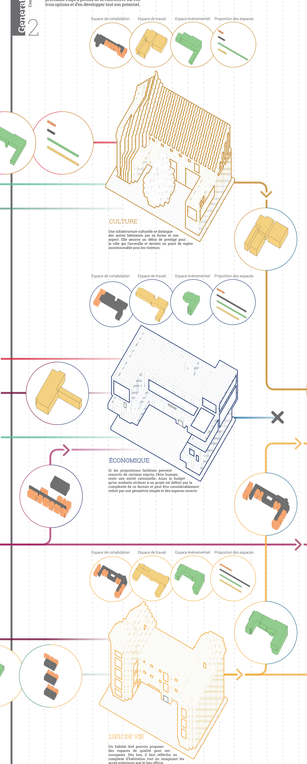
Generation 1 — Initiation

La première étape consiste en un "brainstorming" sur la thématique de l'incubateur culturel. Chaque participant propose des réflexions à ajouter à comprendre les besoins d'un tel programme orienté la vision de chaque personne sur son partie-pris de position.



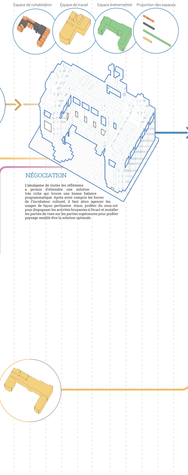
Generation 2 — Cosmogonie

Un cahier des charges a pu être déterminé à la suite des différentes réminiscences. Trois différentes orientations ont pu être prises pour la prochaine étape a permis de se concentrer sur ces trois options et d'en développer tout son potentiel.



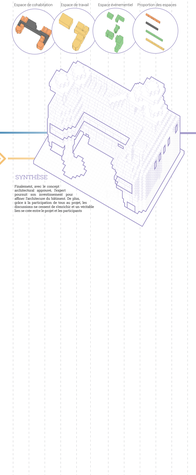
Generation 3 — Négociation

Fort des acquis et compétences propres à chaque participants, la mise en commun c'est transformée en une phase de négociation, d'abord stratégique et thématique économique, et en réunion comme elle ne correspondait plus aux aspirations du groupe. Ainsi, la phase de négociation s'est vu se mêler, en seulle entre les deux thématiques auxiliaires.



Generation 4 — Synthèse

Toutes ces étapes ont permis d'établir un processus fluide où les personnes composaient ensemble, à la fois, dans un environnement Minecraft. Ainsi, la possibilité de vérifier et de comprendre les solutions sur "Minecraft", nous a permis d'approfondir le projet. Cette dernière étape est la preuve manifeste que le projet peut être par la suite affiner à l'infini tout en conservant les idées initiales acquissent



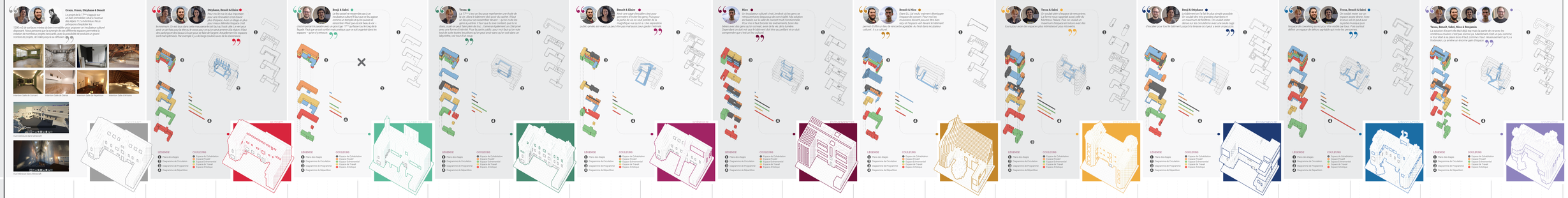
Generation 5 — Réalisation

MONTREUX CULTURAL CO-OPERATIVE

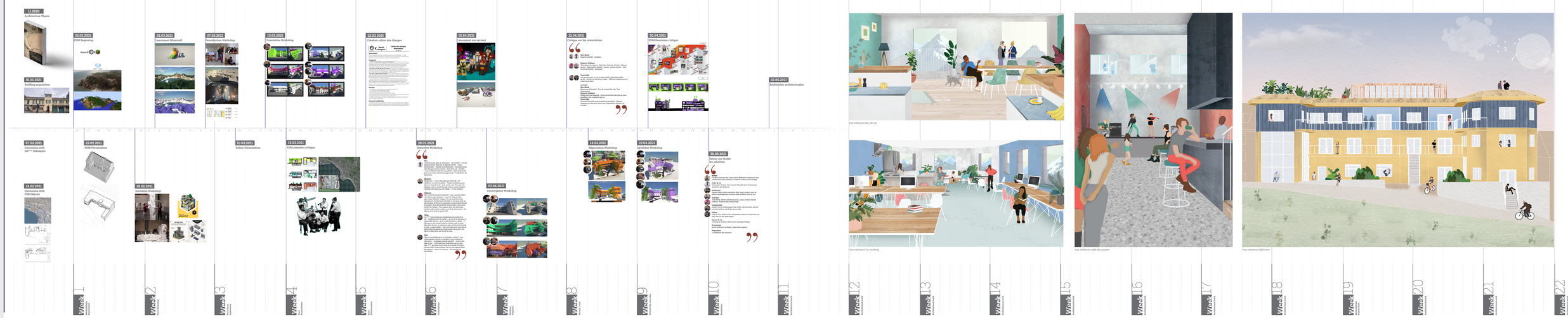
La dernière itération propose une surélévation de la toiture et une extension sur l'aile droite du bâtiment. Ces deux actions permettent de densifier l'usage du lieu, en toute cohérence avec l'idée de l'incubateur culturel qui encourage la connection entre la ville et la culture amatrice. Il s'agit d'un lieu de vie, de travail et de rencontre, qui vise à rendre la culture plus accessible, tant aux locataires et familiaires. Ces espaces sont rarement mélangés et la co-operative culturelle ouvre pour imaginer une vulgarisation de l'art pour qu'elle devienne à la porte de tous.

ID CARDS

Compréhension	Orientation 1	Orientation 2	Orientation 3	Orientation 4	Orientation 5	Convergence 1	Convergence 2	Convergence 3	Négociation	Synthèse
AVENUE DES ALPES 112, 1820 MONTREUX	ORIENTATION BUDGET	ORIENTATION CADRE DE VIE	ORIENTATION GARDENROOF	ORIENTATION SCÉNIQUE	ORIENTATION ÉVÉNEMENTIELLE	CONVERGENCE CULTURELLE	CONVERGENCE ESPACES DE VIE	CONVERGENCE ÉCONOMIQUE	NÉGOCIATION	SYNTHÈSE
- Compréhension du programme - Mise en place de la méthodologie - Espace de vie supérieure	- Rentabilité - Circulations extérieures - Espace de vie supérieure	- Agréable à vivre - Visibilité du bâtiment - Espace de vie en extérieur	- Développement d'une toiture terasse - Cuisiniere intérieure - Vie dans les étages supérieures	- Mise en scène du bâtiment - Circulations piétonnes - Espace de vie densifié	- La ferme qui montre la destination culturel - Travail sur les jeux de hauteurs - Espace de vie à l'ancienne	- Toiture comme un signal - Demonstration des lieux culturels - Espace de jardin	- Circulation à aspecter - Développement de deux tours - Rester traditionnel	- Espace cotonnel - Grandes baies vitrées - Noyau de circulation	- Equilibre des différentes qualités - Garder les activités bruyantes en bas - Espace extérieur accueillant	- Rationalisation pour un développement architectural - Grand balcon filant - Espaces privées et publics séparés



TIMELINE



Vue intérieure bleu de vie

Vue intérieure Co-working

Vue intérieure salle de concert

Vue extérieure bâtiment