

SUPERPOSER LES MOUVEMENTS

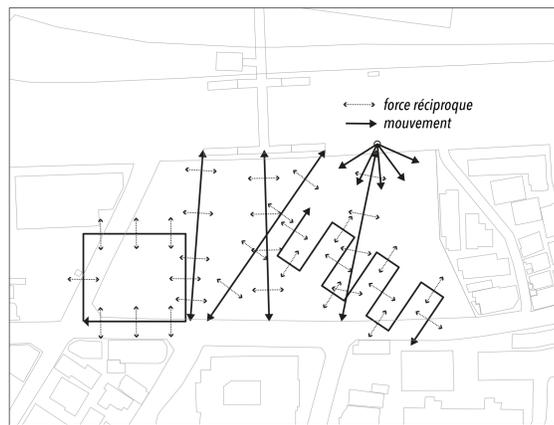
APPROCHE CONCEPTUEL



RÉCIPROCITÉ DES MOUVEMENTS

Les différents mouvements n'existent pas en état indépendants mais plutôt ils se mettent en relation. Par exemple, lorsque un homme rentre chez lui depuis la sortie de métro, il peut être attiré par la scène des enfants jouants dans l'aire des jeux. Il est possible aussi qu'il ait envie de se promener avant de rentrer chez lui.

Afin de réaliser cette réciprocité des mouvements, j'ai utilisé Grasshopper en donnant la force magnétique à chaque trace du mouvement. En conséquence, les traces se séparent en articulation.



| | | |
|---|---------------|-----------------|
| PROMENER | FLÂNER | ATTENDRE |
| MONTER <i>le long de la pente de la terre</i> | JOUER | RENTRE |

SUPERPOSITION DES MOUVEMENTS

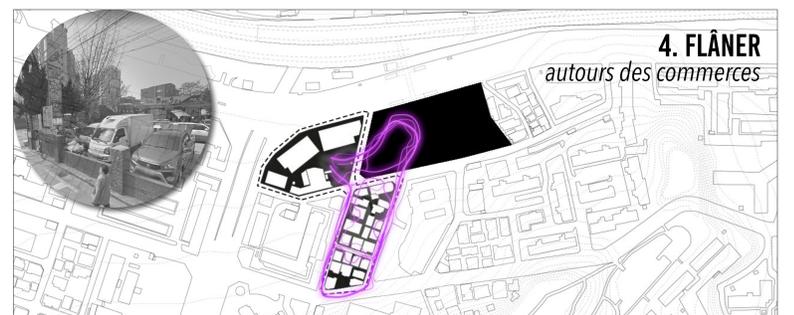
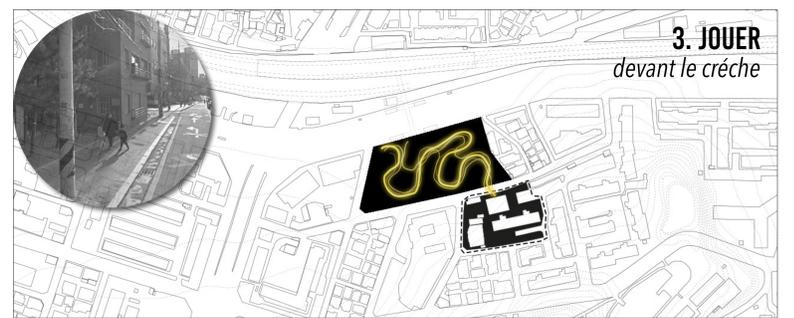
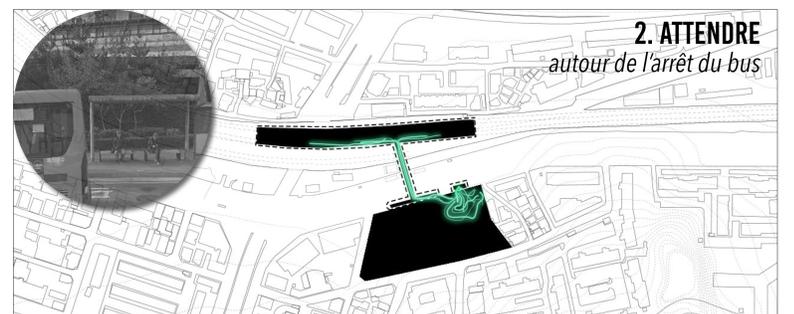
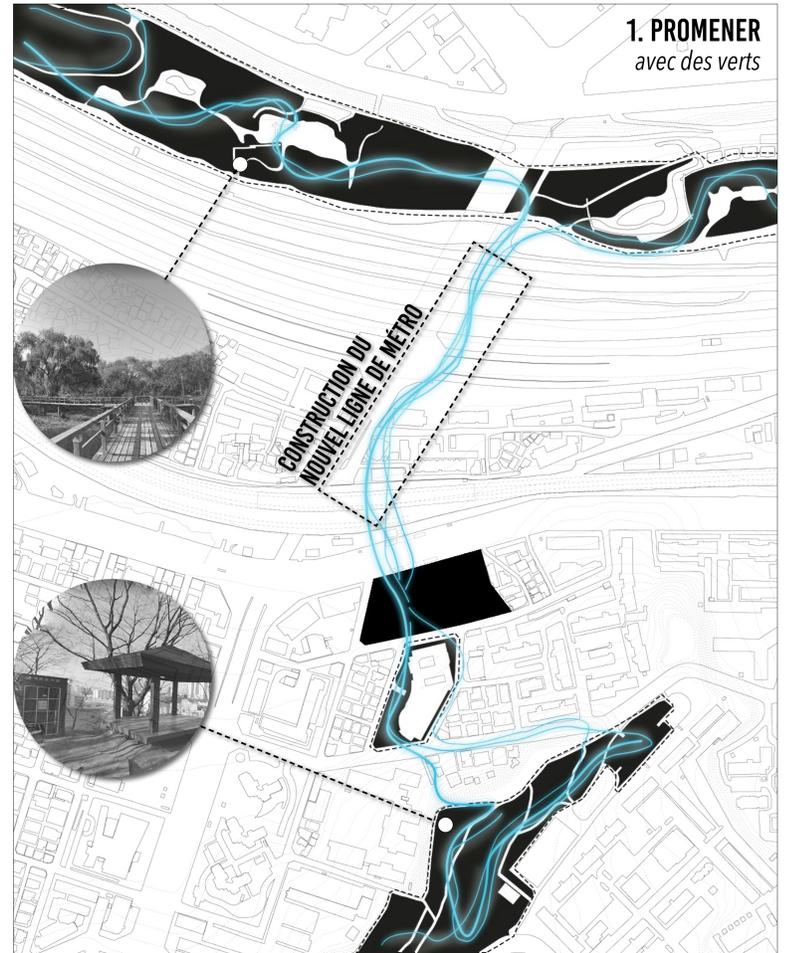
Avec ce résultat de la superposition des traces séparées, nous allons développer à la forme trois-dimensionnelle. Autrement dit, c'est le mouvement qui crée un espace.

Comme les mouvements et leur séparations des traces ne sont pas irréguliers, la phase volumétrique est un processus de l'arrangement pour transférer du mouvement au langage architectural.



En vivant dans la ville métropole, nous doutons que la liberté de nos mouvements. La ville est remplie densément des équipements et des bâtiments. Comme il y a une porte, nous entrons, comme il y a des escalier, nous montons et comme il y a un couloir, nous marchons tout droit. C'est-à-dire que la planification urbain nous enlève quelques fois la liberté et la volonté de notre propre mouvement.

Le site se situe à Daebang-dong à Séoul. Il avait servi à la base militaire américaine pourtant il a été abandonné. De plusieurs bases abandonnés dans Séoul nous pourrions être des seuls places vides qui nous pourrions libérer le mouvement. J'ai analysé les types de mouvements qui pourrions être créés par rapport aux situations des endroits environnants. Dans l'espace libre, le mouvement n'est plus défini par la ville, mais c'est le mouvement qui définit l'espace.



SUPERPOSER LES MOUVEMENTS

PROCESSUS VOLUMÉTRIQUE

Les différences définissent une volumétrie de ce lieu en le perçant. Admettant que le site est rempli en plein masse, les barres conçues par les traces de mouvement la percent.

Comme la volumétrie n'est pas contrôlée par mon intention, le résultat volumétrique n'est pas imprévisible mais neutre. Tel que cette forme emmêlée, les différents activités vont s'influencer.

JOUER

aire des jeux
scène
médiathèque pour enfants
auditorium
gymnase
salle de lecture
co-working

FLÂNER

galerie
art shop
restaurants
supérette
bibliothèque
boutique
café

MONTER

escaliers
pente
ascenseur

PROMENER

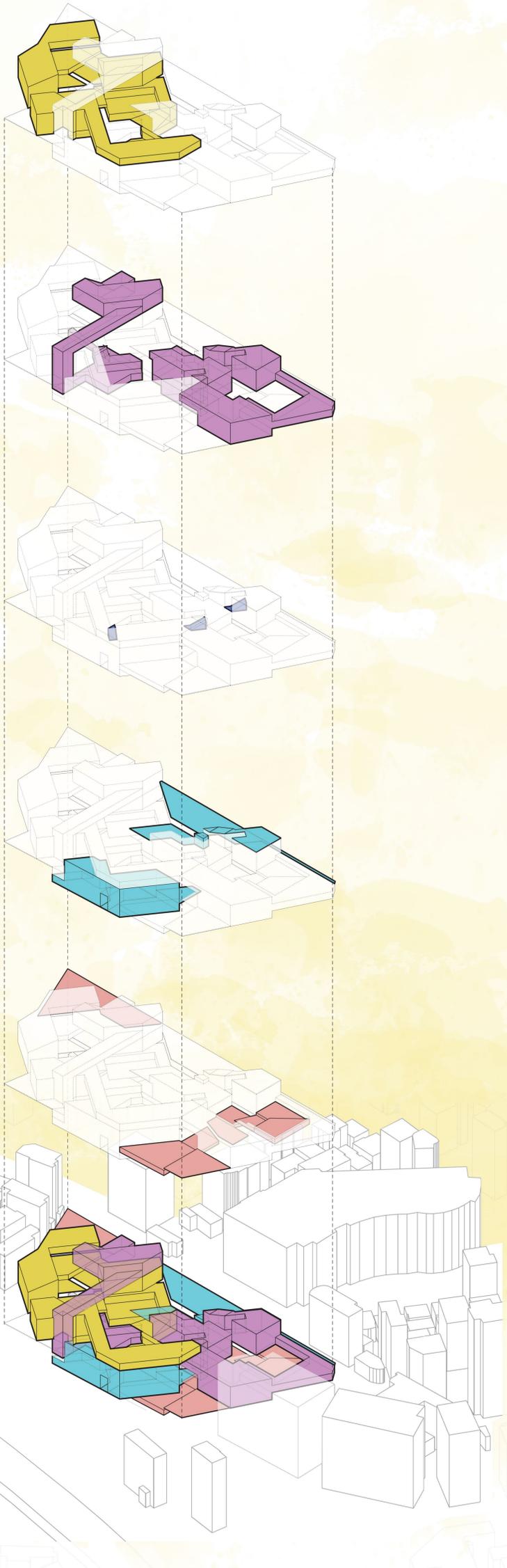
serre
jardin
terrace

RENTRE

chemin
banc

ATTENDRE

banc
arrêt de bus



RENTRE

PROMENER

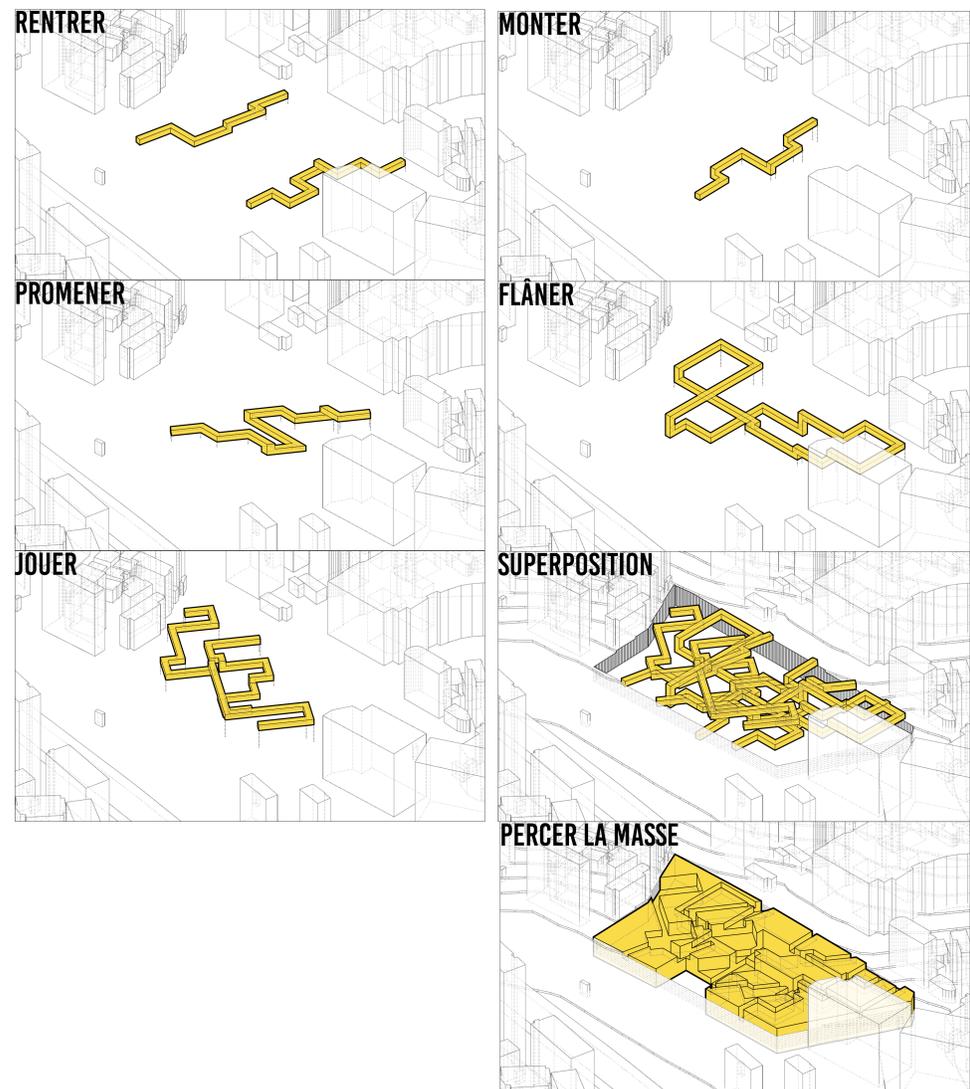
JOUER

MONTER

FLÂNER

SUPERPOSITION

PERCER LA MASSE

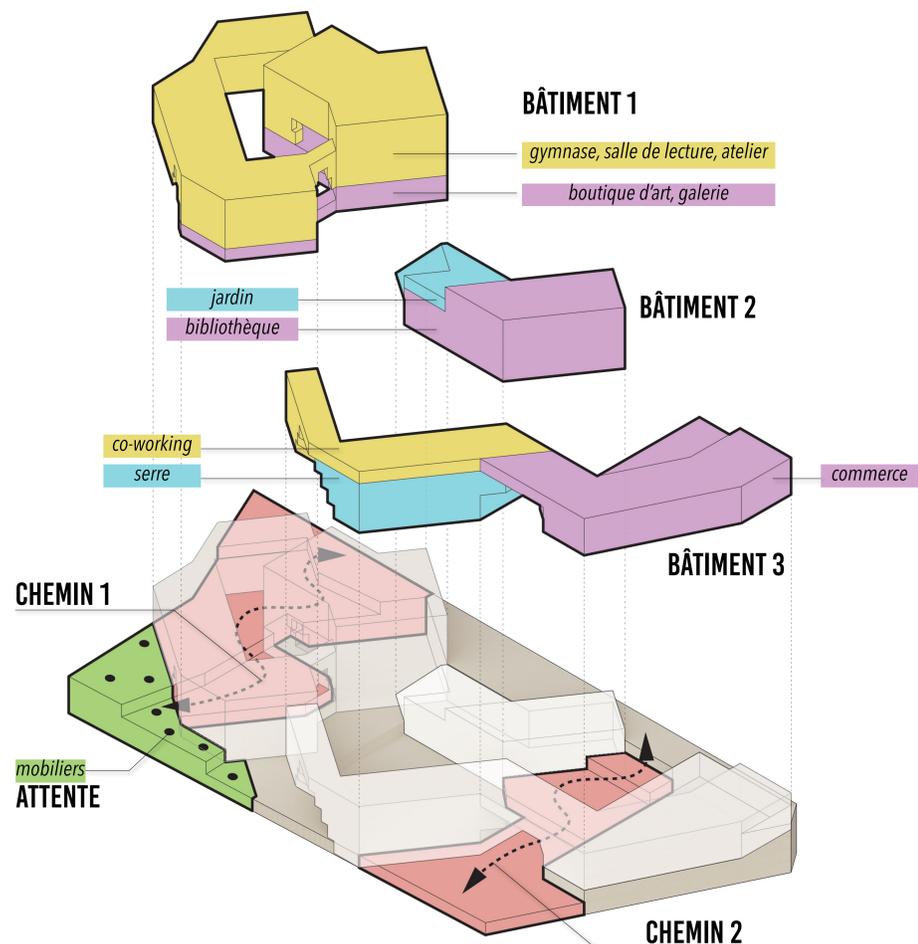


COMPACTITÉ ET LISIBILITÉ DE L'IMPLANTATION

Pour obtenir le minimum du compactité et lisibilité depuis cette forme assez compliqué et imprévisible. Les implantation est raffinées et catégorisé en trois bâtiments et deux chemin dont chacun a différent ambiance et matériaux.

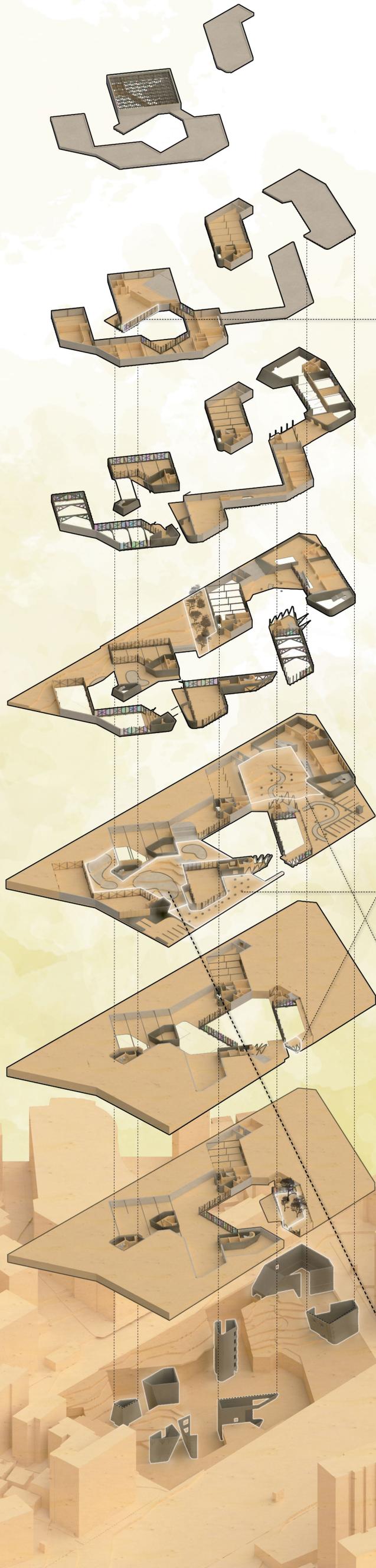
Malgré tout, chaque bâtiment est toujours une combinaison de différents mouvements. Et les chemins serviront à la connexion entre les deux côté de chemin du sud et nord.

De plus, les différents mouvements qui se déroulent à l'extérieur peuvent être renforcés par l'installation des mobiliers servant à faire se reposer dans la zone d'attente pendant attendre un bus et dans les chemins.



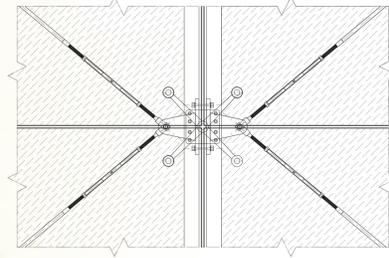
SUPERPOSER LES MOUVEMENTS

AXONOMÉTRIE



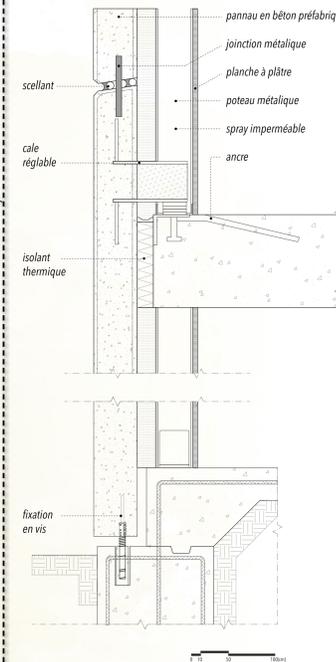
MATÉRIAUX

cable

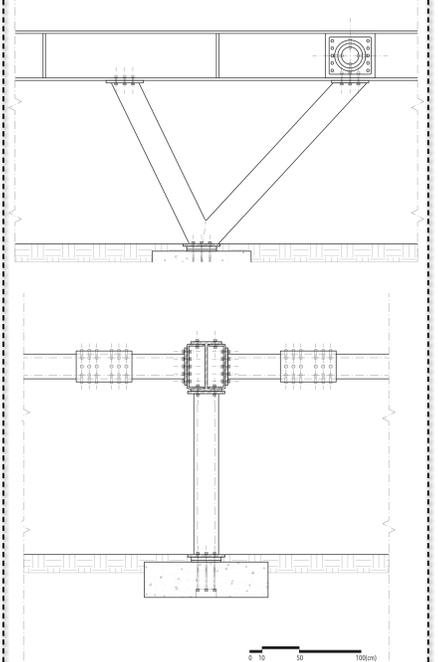


0 10 50 100(cm)

béton préfabriqué

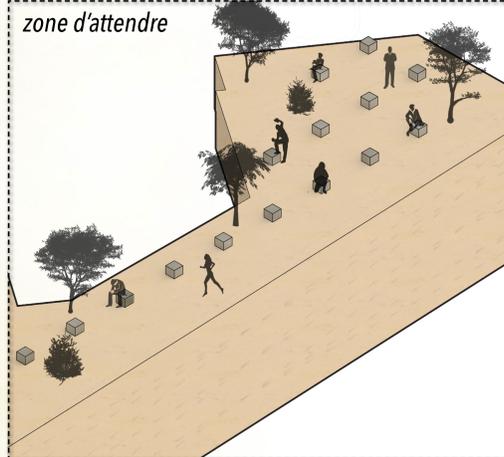


structure tubulaire

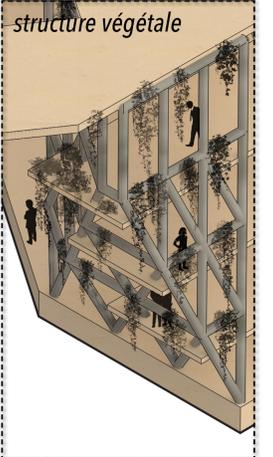


PORTIONS DE ZONE

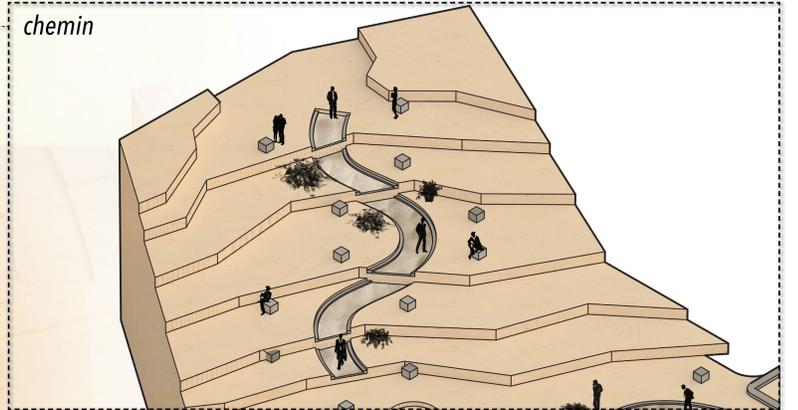
zone d'attendre



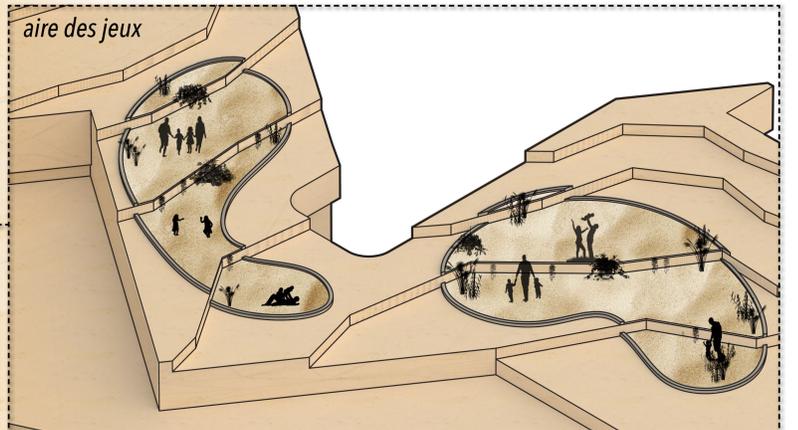
structure végétale



chemin



aire des jeux



SUPERPOSER LES MOUVEMENTS

CHEMIN 1 : ACTIVITÉ DES ENFANTS



CHEMIN 2 : PARCOURS VÉGÉTAL



COUR



ZONE D'ATTENTE



SUPERPOSER LES MOUVEMENTS

PLANS

NIVEAU +2



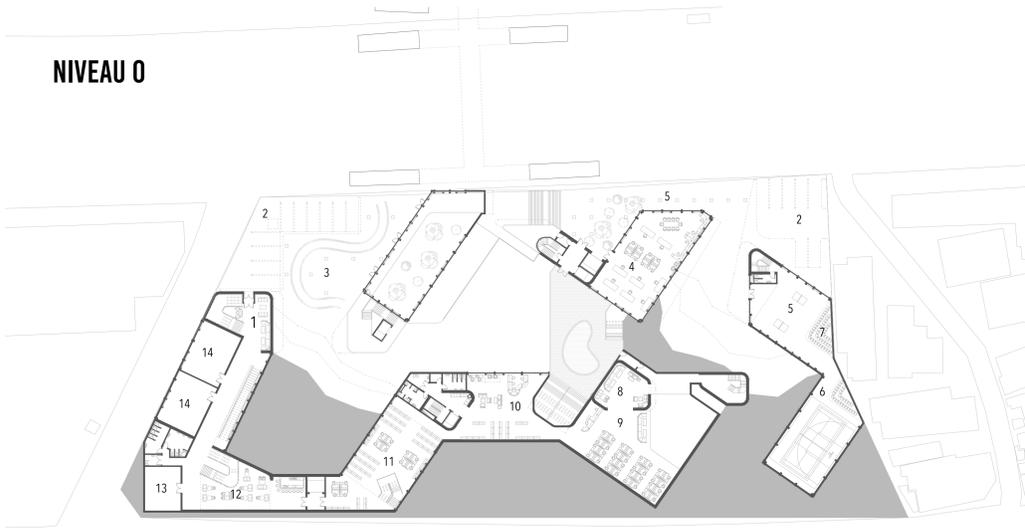
NIVEAU +3



- 1 café
- 2 terrasse
- 3 co-working
- 4 salle de conférence
- 5 médiathèque pour enfants
- 6 bibliothèque
- 7 tribune

- 1 co-working
- 2 salon
- 3 hall
- 4 auditorium
- 5 bibliothèque

NIVEAU 0



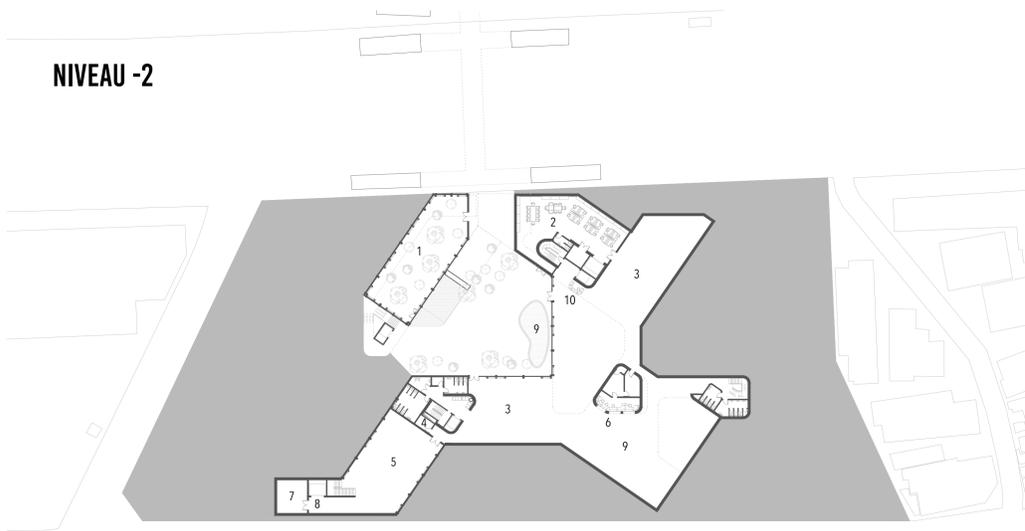
NIVEAU +1



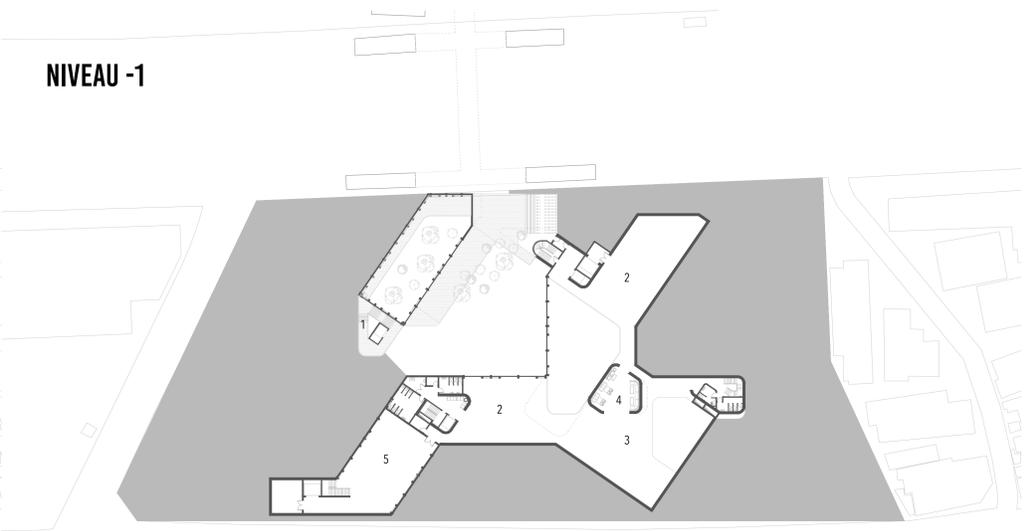
- 1 accueil
- 2 parking
- 3 chemin et bancs
- 4 atelier
- 5 table de ping-pong
- 6 terrain de badminton et basketball
- 7 jardin
- 8 salon
- 9 salle de lecture
- 10 section de recherche
- 11 bibliothèque
- 12 restaurant
- 13 entrepôt
- 14 boutique

- 1 atelier
- 2 aire des jeux
- 3 médiathèque pour enfant
- 4 accueil
- 5 jardin
- 6 chemin

NIVEAU -2



NIVEAU -1

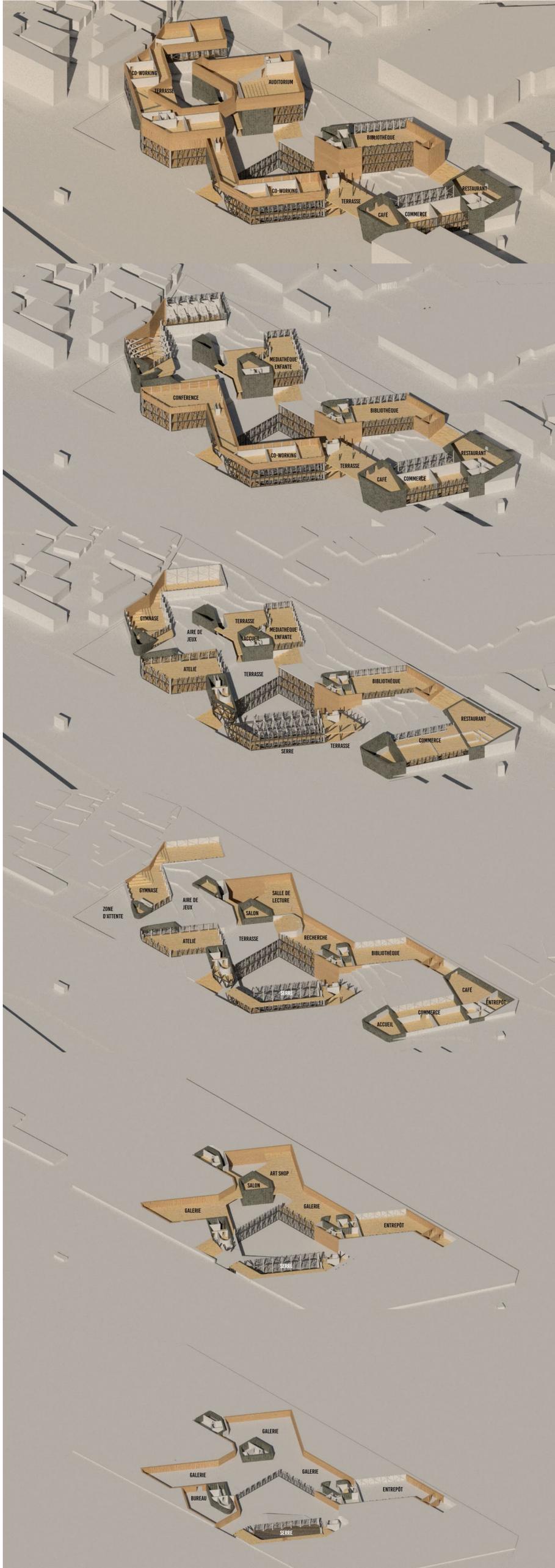


- 1 serre
- 2 bureau
- 3 galerie
- 4 locaux
- 5 entrepôt
- 6 caisse
- 7 salle de reservation
- 8 ascenseur pour produits
- 9 boutique d'art
- 10 accueil

- 1 belvédère
- 2 galerie
- 3 boutique d'art
- 4 salon
- 5 entrepôt
- 6 chemin

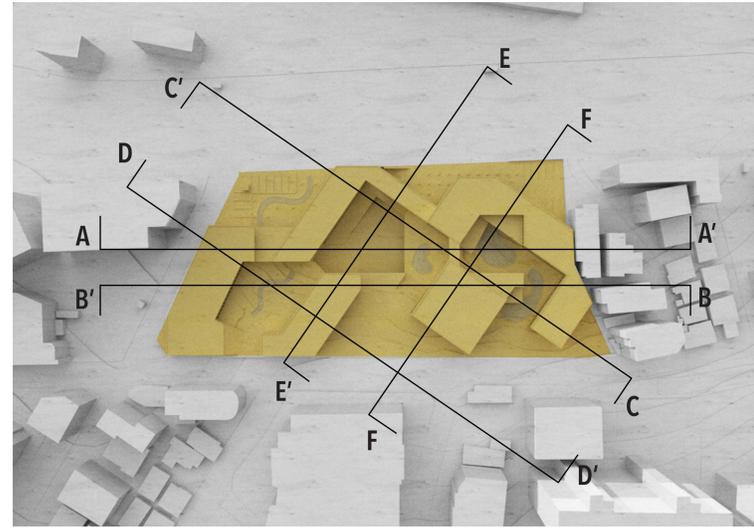
SUPERPOSER LES MOUVEMENTS

AXONOMÉTRIE D'ÉTAGE

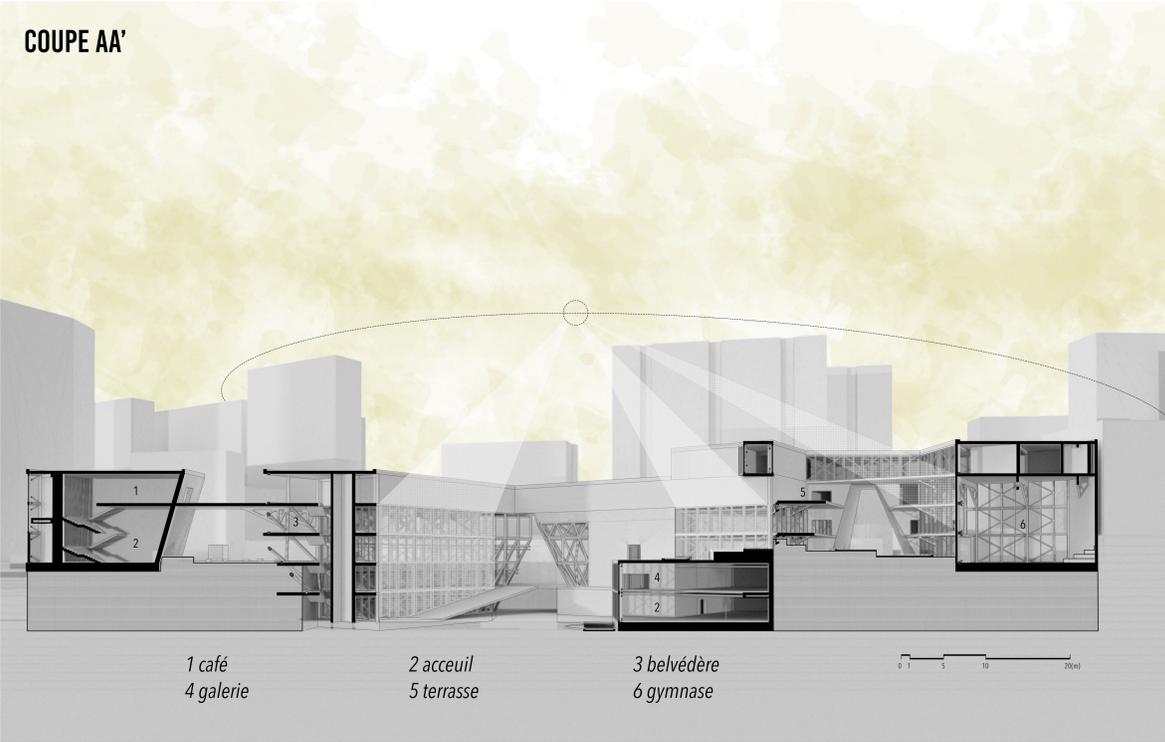


SUPERPOSER LES MOUVEMENTS

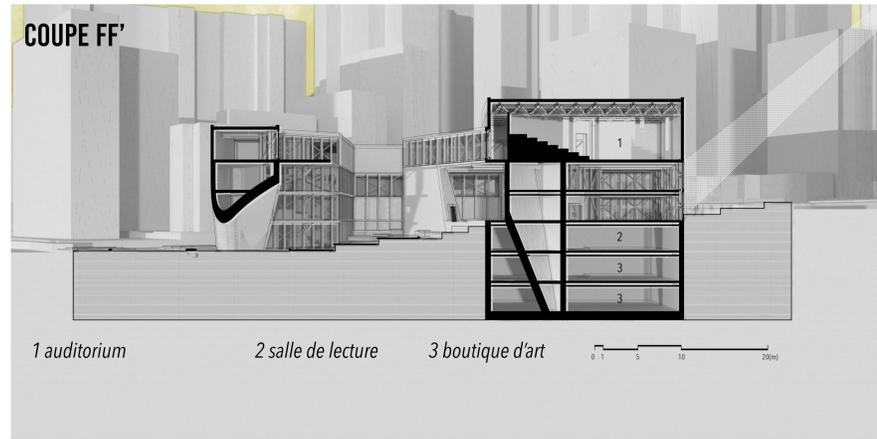
COUPES ET ENSOLEILLEMENT



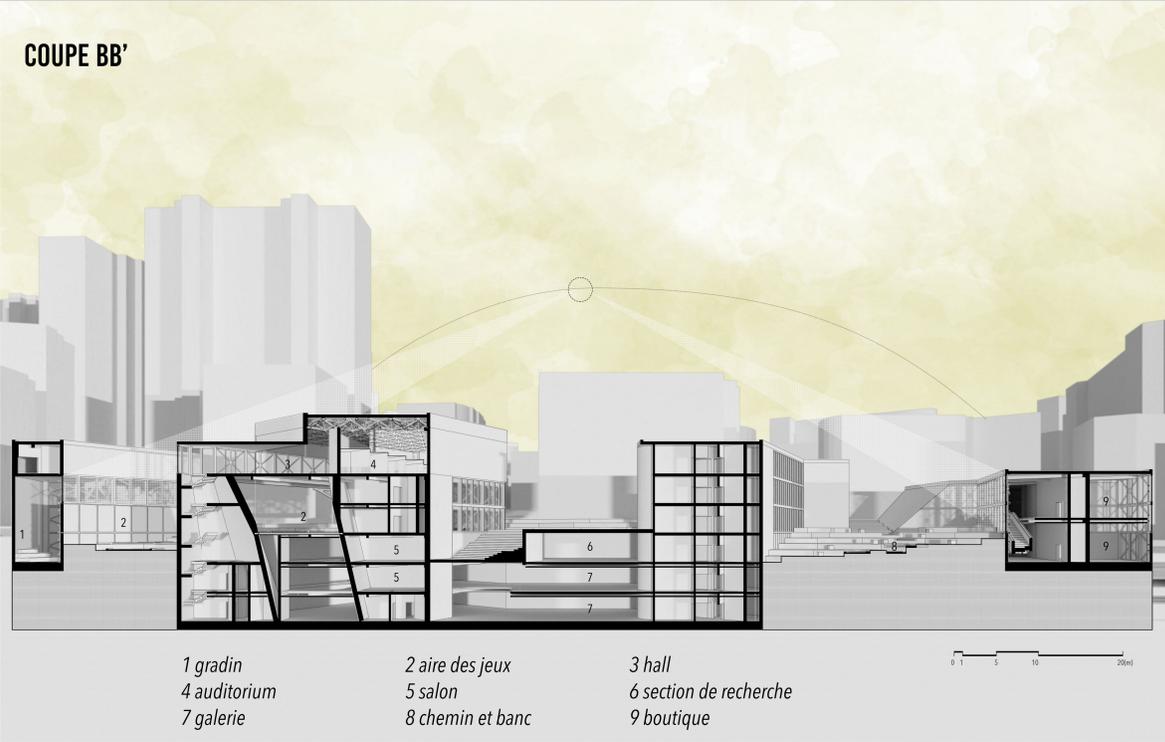
COUPE AA'



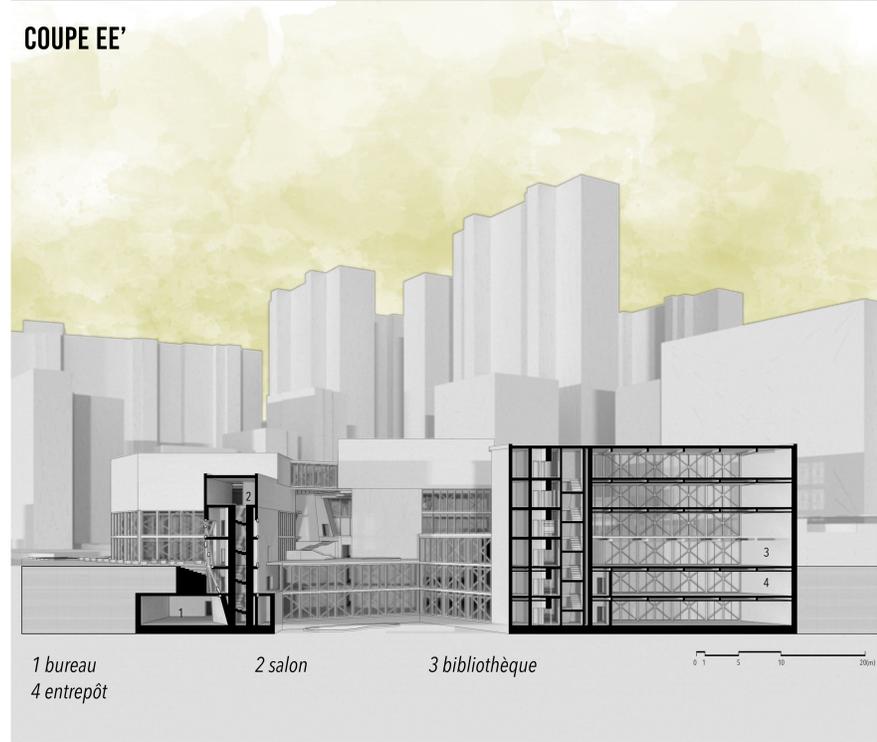
COUPE FF'



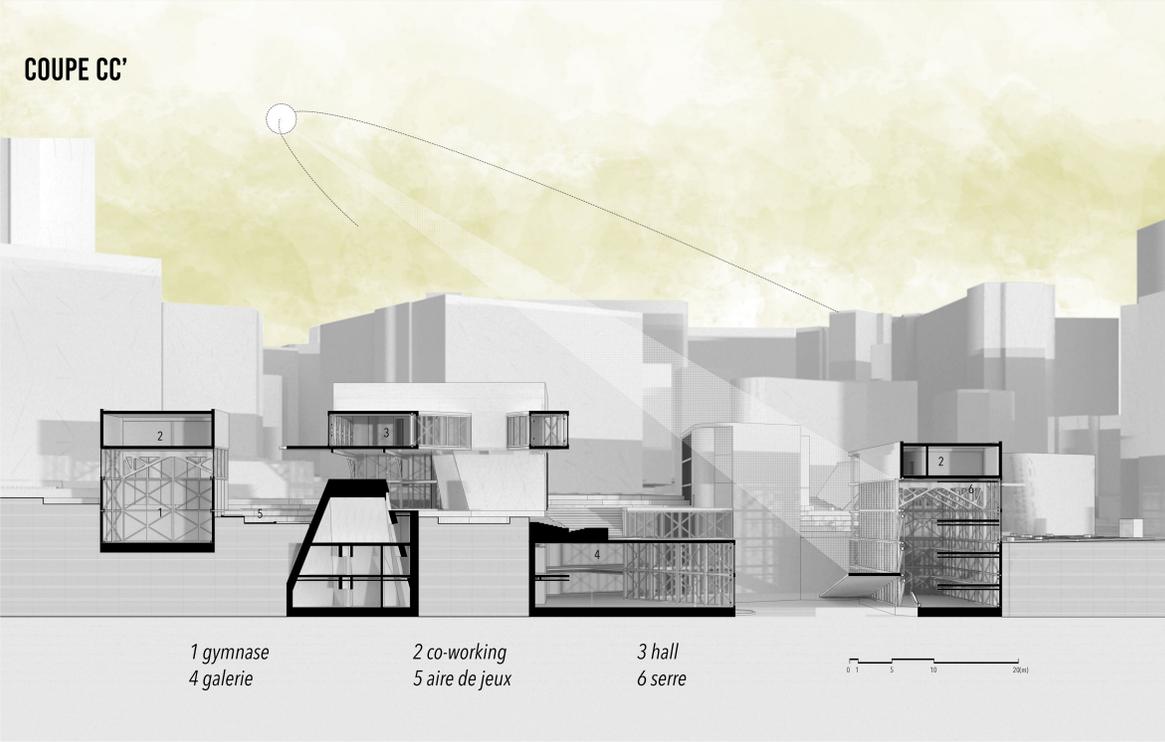
COUPE BB'



COUPE EE'



COUPE CC'



COUPE DD'

