

# Option AIM – module I :

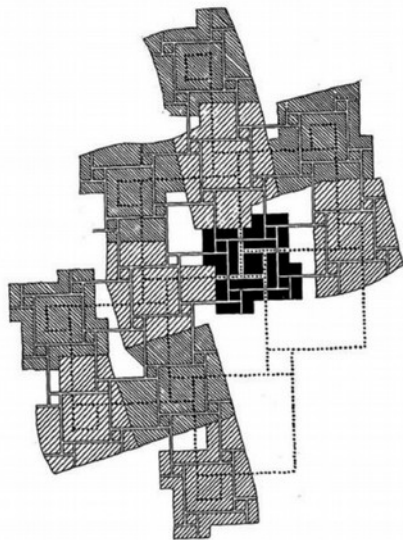
## Analyse formelle et processus informatique

ARCH-P7123

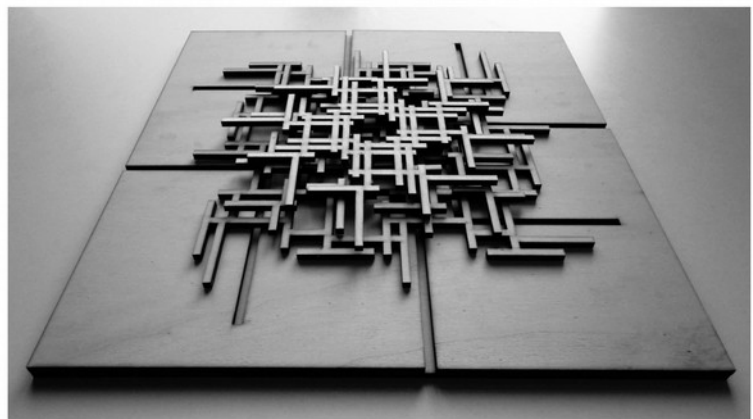
### Thématique 2016-2017

Depuis deux ans, le module s'intéresse à analyser des projets structuralistes des années 1960 et 1970 en Europe (Hertzberger, Van Eyck, Candilis,...), au Japon (Kurokawa, Fujii,...) et aux Etats-Unis (New York Five,...). Le module donné au premier semestre 2016-2017 continuera à explorer cette même thématique de manière à enrichir le corpus de cas d'étude. Ci-dessous quelques exemples de travaux des années précédentes comprenant :

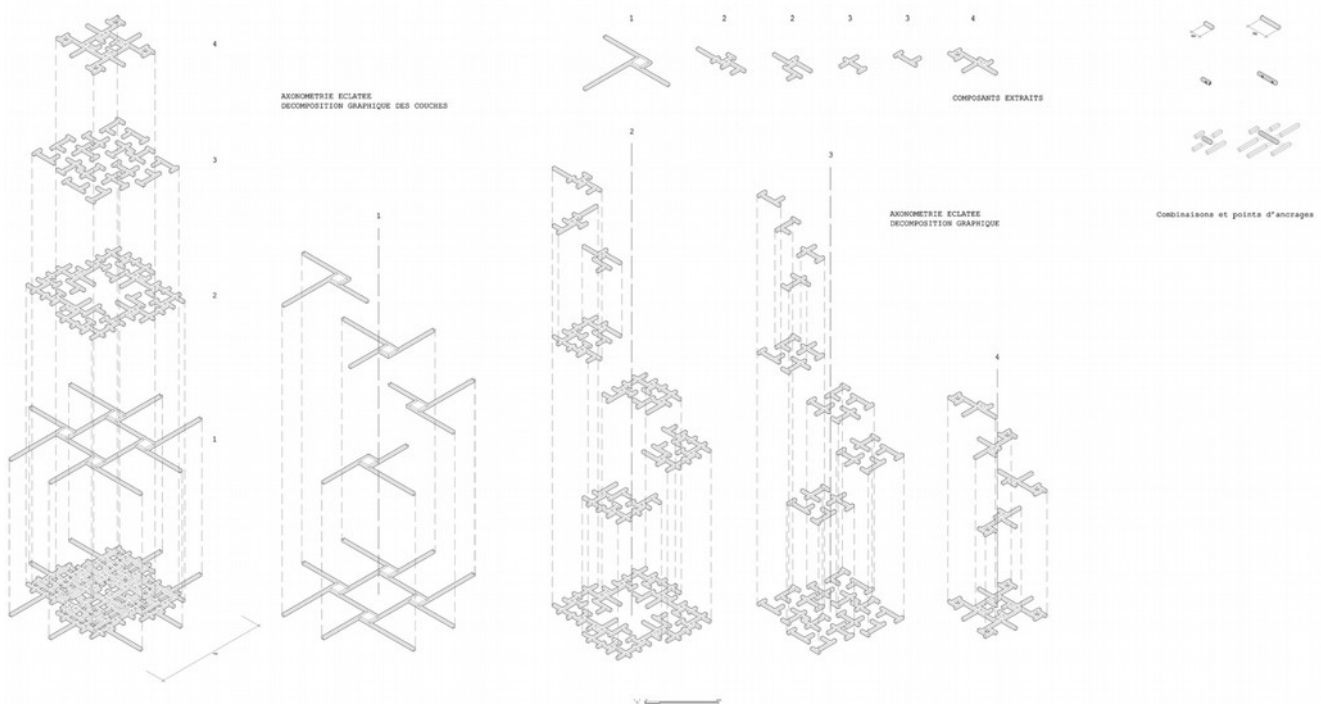
- la décomposition formelle du projet en éléments de base et la mise en évidence de règles de composition récurrentes
- des objets architecturaux issus du vocabulaire et des règles observés précédemment, recomposés par algorithme numérique (script Python sous Blender).
- des « instances tactiles » des nouveaux objets issus des algorithmes, en découpe laser ou en impression 3D.



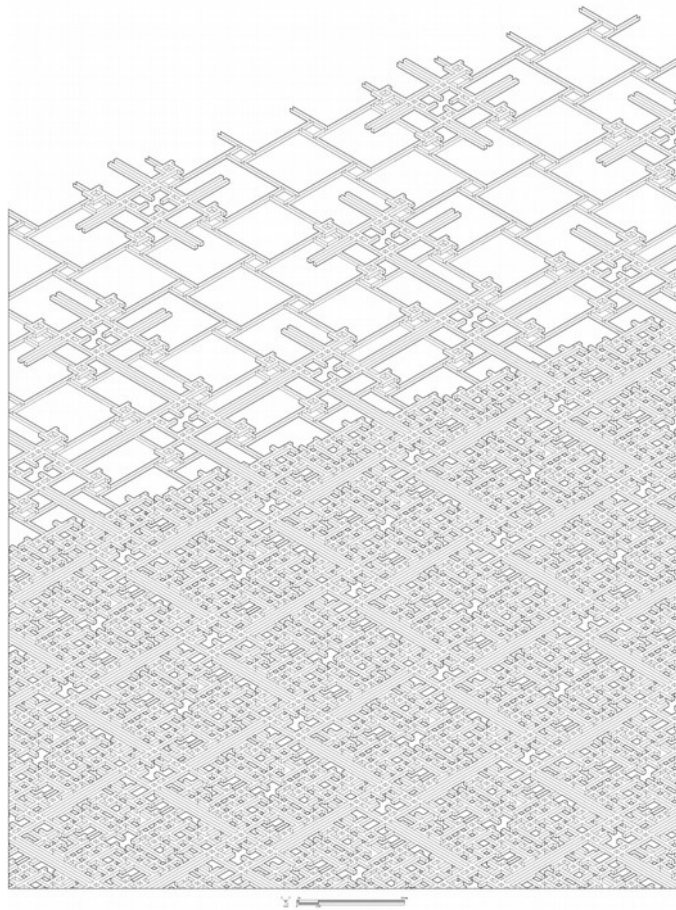
Piet Blom – Noah's Ark. 1962 : plan de développement global



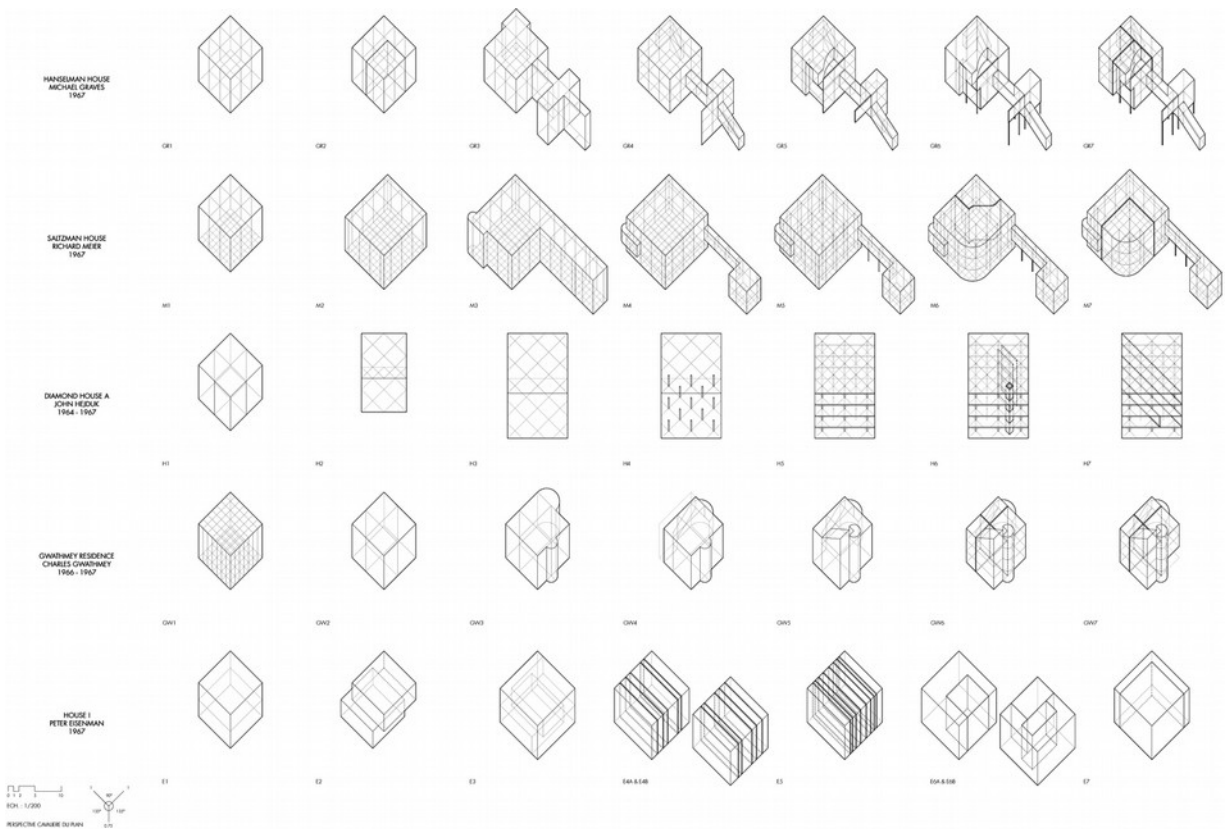
Noah's Ark : maquette en contreplaqué découpé au laser et issue d'un modèle procédural.  
Tom Pariente, 2015.



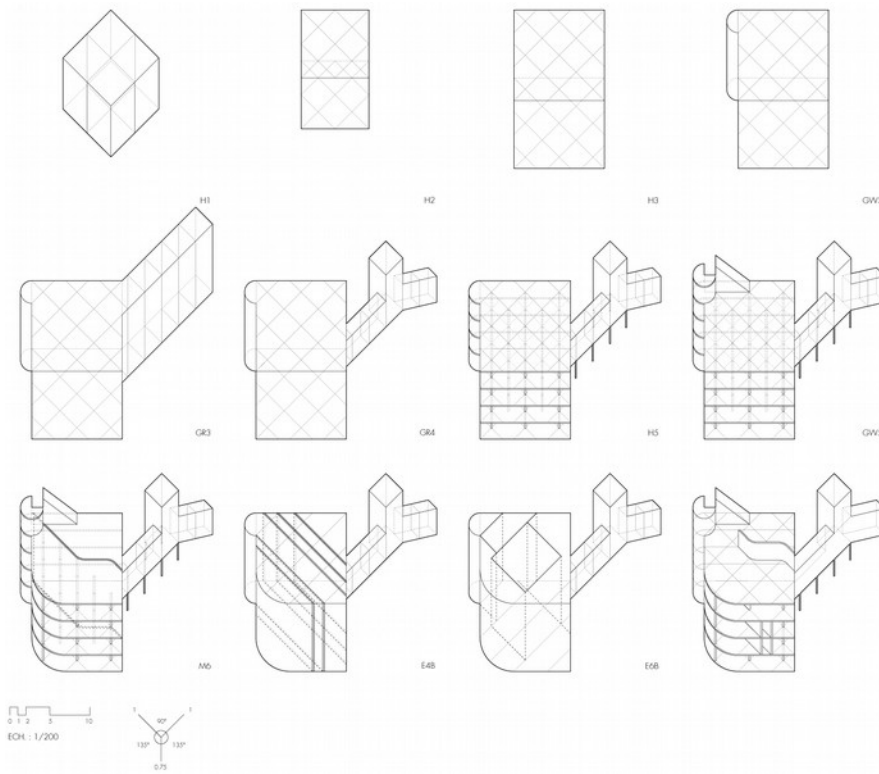
Noah's Ark : axonométries successives de décomposition en entités de base  
Tom Pariente, 2015



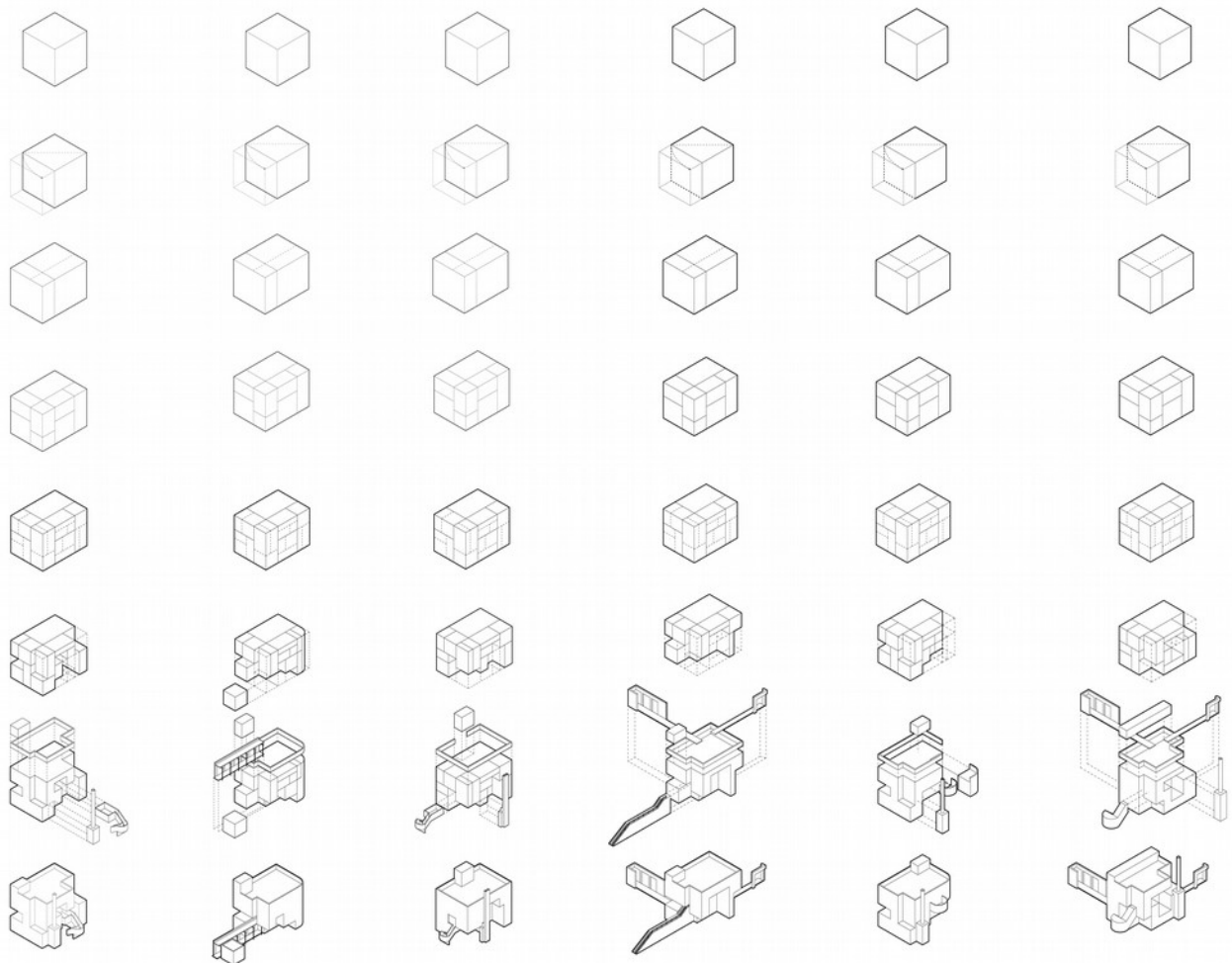
Noah's Ark : axonomie d'une hypothèse de développement de densité maximum  
Tom Pariente, 2015.



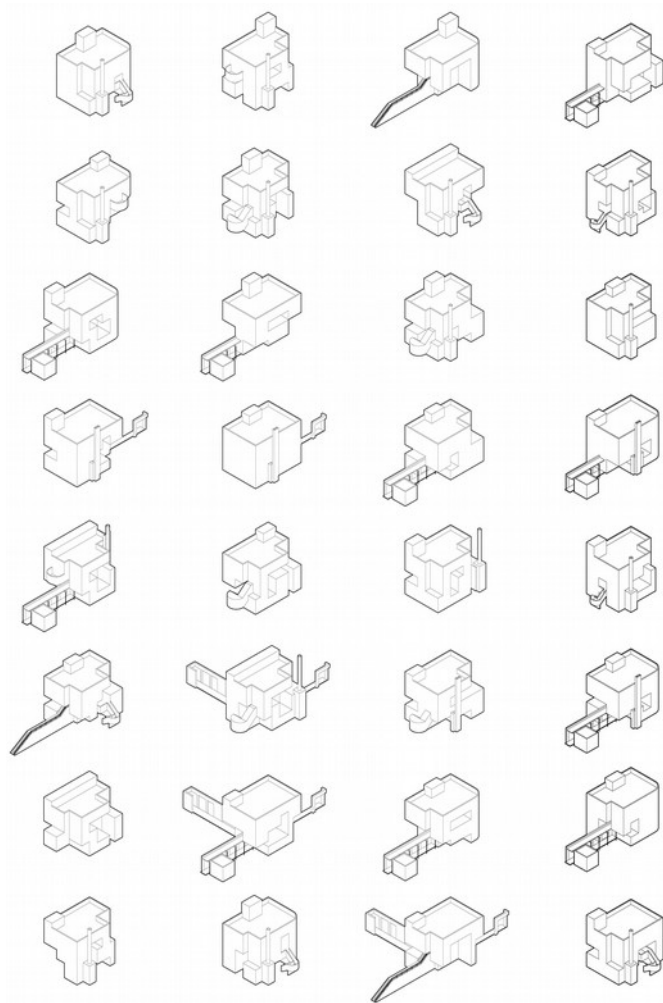
New York 5 en 1967 – Décomposition formelle de 5 maisons.  
Nikita Itenberg, 2015.



New York 5 en 1967 – Recomposition hybride issue d'un modèle procédural.  
 Nikita Itenberg, 2015.



6 maisons de Richard Meier – Décomposition formelle sur base du cube. Jean Trottet, 2016.



6 maisons de Richard Meier – Recompositions alternatives par algorithme. Jean Trottet, 2016.



6 maisons de Richard Meier – Recompositions alternatives par algorithme, « instances tactiles » en impression 3D. Jean Trottet, 2016.