

# Memory Palace

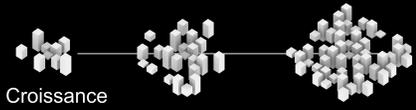
Studio d'architecture réinterprété et adapté en réalité virtuelle

Gabrielle Nadeau

E(p) supervisé par Sébastien Bourbonnais

La prémisse de ce projet est de procurer un lieu virtuel propice à la création architecturale, permettant la rencontre figurée entre différents acteurs situés aux quatre coins du monde. Il s'agit d'un espace en constante croissance permettant aux visiteurs du monde de se projeter dans une représentation tridimensionnelle du processus créatif des architectes. Les différents espaces de travail s'organisent selon une grille interactive informée par le foyer central, laissant aux concepteurs la possibilité de réorganiser leur environnement en temps réel.

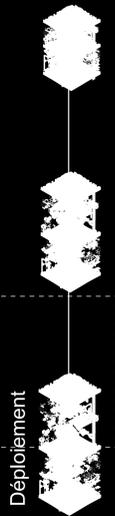
Les projets s'élèvent comme des tours qui retracent la mémoire de ceux-ci et de ses phases de création. Dénudé d'enveloppe, le système favorise le transfert d'information entre ceux-ci. Les caractéristiques technologiques de la réalité virtuelle permettent d'implémenter différents gestes créatifs tels que la hiérarchie et l'organisation des idées (échelles variées et calques) ou encore même le déploiement des archives autour de soi.



Croissance



Cybernétique



Déploiement



Multi-échelle



Fragmentation et tectonique



Structure



Détails et ambiance



Documents techniques



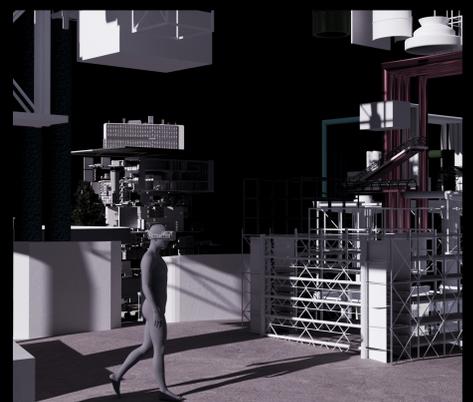
Forme et concept



Précédents



> Réinterprétation du processus créatif du *Fallingwater* de Frank Lloyd Wright et des différentes phases de sa conception



> Immersion dans le processus conceptuel, partage des idées par la collaboration et variété d'échelles

