



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Architecture Matters [mathblend]**

**Subject: Re: Architecture Matters [mathblend]**

Posté par: benoit

Contribution le : 4/4/2013 21:24:38

Salutation!

ton travail en archi est intéressant a appréhender avec blender

chose que je fais peu car je travaille encore en perspective main pour beaucoup de mes projet même si la 3d est présente

je me permet de revenir un peu sur ton travail qui visiblement (et si j'ai bien vu concerne du logement collectif) il me parrait important que pour que l'on puisse parler facades tu nous parles davantage du contexte bati alentour? matérialité présente sur site? type de logement? plu? zac?...

au vu de tes plans d'étage courant tu travaille du collectif traversant duplex, avec coursives (je suppose)

ta façade doit raconter quelque chose .

la pers de l'espace public central me laisse tres perplexe

comment en parles tu en terme d'ambiance d'usage ...

je lance quelque réflexions rapides à la mer si ça peut te servir

bonne continuation

ps: attention a ta manière de traiter les vis a vis par rapport aux coursives sur ta maquette 1/200

ps2:ta planche de réflexion pose un problème important de titre "entre ville et jardin" (renseigne toi sur den hage a Rotterdam et les architectures expérimentales) prend la mesure de ce qu'est un jardin! quel lien/vision de la ville!

tu ne présente pas un jardin la tu nous proposeles jardins de robin wood garden de smithson là (jsuis vache je sais

cf le parc) mais réfléchis tu ne veus pas d'un jardin" comme ça.

ps3: lazi , effectivement certains archis n'aiment pas les skate

ps4: les percements de tas façades sont très sages, pourquoi pas,toutefois des questions sur la position de ton cadre de fenetre a faire! et tu n'as pas vu la matérialité (ce qui m'étonne) tu as toutefois parlé de structure je pense et la tu nous offre le typique pignon de contreventement typique de la trame béton 6.40 tu parle donc en parement? ...

ps5: regarde square mozard, et les traveaux des freres perret au havre