

Montréal à volonté

Nous vivons actuellement une montée en puissance de la digitalisation des productions humaines; un transfert de leur existence tangible vers l'état d'information pure, indéfiniment préservable et reproductible. Nous l'observons particulièrement avec la numérisation et le catalogage massif des ouvrages imprimés, la reconnaissance visuelle des grands centres urbains par des voitures caméras et par la conception assistée par ordinateur omniprésente dans la production industrielle et l'architecture.

Cette tendance révolutionnera la production et l'expérience des lieux avec la poursuite des avancées technologiques dans ces trois domaines :

Numériseurs 3D

Aujourd'hui utilisés en archéologie pour modéliser les terrains mis à jour, leur perfectionnement et leur déploiement à grande échelle permettra de composer une somme des lieux connus;

Matériaux composites

Les développements dans ce domaine amèneront une grande disponibilité d'un matériau structural unique, économique, complètement recyclable et extrêmement performant pour l'usage;

Prototypeurs 3D

Toujours plus agiles, ils seront maintenant spécialisés pour la découpe et le façonnage du matériau unique. Installés dans des usines à espace, d'une échelle nettement plus grande que ceux que nous connaissons, ils seront munis d'outils capables de polir comme la pierre, graver des textures de brique ou encore d'imprimer des copies conformes de grains de bois, le tout, à une vitesse phénoménale.

Ainsi, nous deviendrons consommateurs d'espaces instantanés. Les blocs produits seront empilés pêle mèle et vécu individuellement de l'intérieur, sans pour autant évacuer les lieux extérieurs, qui pourront être faits à partir d'un assemblage de blocs. C'est toutefois la fin de la ville pensée comme un ensemble, nous jouirons plutôt d'espaces circonscrits, disponibles rapidement. Après quoi, les blocs seront recyclés.

La ville telle que nous la connaissons est maintenant du ressort des archéologues.

Montréal est à volonté



Equipe 110

CAZEAUX Alexis
PAYANT Gabriel
TALL Mame



01.Scan

02.Bloc brut

03.Usinage

04.Produit finit

01.Scan

02.Bloc brut

03.Usinage

04.Produit finit

01.Idee

02.Bloc brut

03.Usinage

04.Produit finit