

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE  
MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR  
ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE

UNIVERSITE CONSTANTINE 3



FACULTE D'ARCHITECTURE ET D'URBANISME  
DEPARTEMENT D'ARCHITECTURE

N° d'ordre :... ..

Série :... ..

Mémoire en vue de l'obtention du diplôme de Master en Architecture

Filière : Architecture

Spécialité : Conception  
Architecturale  
Et Environnement urbain

**THEME :**

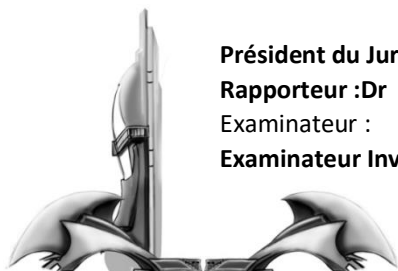
L'impact de l'infographie sur la création architecturale

SUJET : pôle de la création Infographique



Dirigé par:  
Dr. DARRADJI MOUHAMED  
NASSIMA

Présenté par :  
DEBBECHE



Président du Jury :Mr  
Rapporteur :Dr  
Examineur :  
Examineur Invité : Pr

BELLIL Med  
DERRADJIMed  
Dr.LAKEHAL A.  
ALKAMA Dj.

Professeur  
Professeur  
Maître de Conférences (A)  
Maître de Conférences (A)

Univ. Constantine 3  
Univ. Constantine 3  
Univ. Constantine 3  
Univ. Batna

Année Universitaire 2015/2016  
Session : juin

## Table des matières

### **Chapitre introductif : problématique et méthodologie de recherche**

I.	Introduction	général	11
II.	Problématique		13
III.	Hypothèse		14
IV.	Objectif	de recherche	14
V.	Méthodologie	de recherche	15
VI.	Structuration	du mémoire	15

### Première partie : partie théorique

#### **Chapitre I : Approche thématique**

Introduction	18
I. Définition des concepts liés au thème :	
I.1 Définition de la culture	18
I.3 Définition du numérique	18
I.4 Définition de la culture numérique	19
I.5 Définition des nouvelles technologies	20
I.6 Définition de l'infographie	20
Conclusion	20

#### **Chapitre II : Approche conceptuelle**

Introduction	20
I. Définition des concepts liés au projet :	
I.1 Définition pole de la création infographique	20

I.2.	Définition	de		l'art
numérique.....				21
I.2.1				L'art
algorithmique .....				21
I.2.2				L'art
génératif .....				21
I.2.3L'art				
artificiel .....				22
I.2.4L'art				
numérique .....				22
I.3.	Définition	de		l'infographie
.....				23
I.4.	Définition	de	la	réalité
virtuelle.....				23
I.5.	Définition	de	l'interactivité/programmation/web	designer
.....				23
I.6.	Définition	de		l'animation
3D.....				24
I.7.	Définition	du	jeu	de
.....				de
				vidéo
				24
I.8.	Définition	des	effets	spéciaux
.....				numérique
				24
Conclusion.....				.....
...24				

## **Chapitre III : Axe de Recherche**

Introduction

### **I- L'impact de l'infographie sur la création architecturale :**

I.1. l'impact des technologies numérique sur le monde de la culture	.....25
I.2. L'impact de la technologie numérique sur l'architecture	.....26
I.3. L'impact des outils numérique sur l'espace architectural	.....28

### **II. Les œuvres du mouvement déconstructiviste :**

II.1. Définition du mouvement	.....30
II.2. la relation entre la déconstruction et l'architecture	.....30
II.3. Les principes du déconstructivisme	.....30
II.4. Les œuvre de Daniel Libeskind et ses principes	.....31

Conclusion

.....	.....31
-------	---------

## **Deuxième partie : Approche Analytique**

### **Chapitre IV : Approche Comparative**

Introduction

Analyse des modèles :

#### **I. Les écoles de l'infographie :**

I.1. Groupe ARIES école supérieure privée

I.1. 1.présentation des projets	.....34	I.1.2. Situation	.....34
I.1.3. Ambition	.....34		

I.2 la Haute école ALBERT JACQUARD

I.2. 1.présentation des projets	.....35	I.2.2. Situation	.....35
---------------------------------	---------	------------------	---------

I.2.3.	Ambition	35
.....		
I.3	3Axes pole Numérique(école supérieure d'infographie 3d art et technologie numérique)	
I.3.	1.présentation des projets	36
.....		
	I.3.2. Situation	36
.....		
I.4.3.	Ambition	36
.....		

**II.Le laboratoire d'informatique le I3i laboratoire informatique, image et interaction**

II.1.	Présentation du projet	37
.....		
II.2.	Axes de recherche	37
.....		

**III. Le parc du Futuroscope :**

III.1.	Présentation du projet	38
.....		
III.2.	Situation du parc Futuroscope	38
.....		
III.3.	L'aspect formel structurel et technologique	38
.....		
III.3.1.	CINEMA 360° : la citadelle du vertige	39
.....		
III.3.2.	LE SOLIDO	39
.....		
III.3.3.	LE TAPIS MAGIQUE	40
.....		
III.3.4.	I MAX 3D	41
.....		
III.3.5.	KINEMAX	41.

**VI. Musée Numérique en Roumanie.**

VI.1	Présentation du projet	42
.....		
VI.2.	Forme volumétrie et structure	42
.....		
VI.3.	L'espace d'exposition interactif du musée	42
.....		
Conclusion		43
.....		

## **Chapitre V : Approche Programmatique**

Introduction .....	
...44	
I.1 Programme retenu des modèles analysés.....	45
Conclusion.....	
...48	

### **Troisième partie : de l'idée au projet**

## **Chapitre VI : Analyse contextuelle**

Introduction .....	50
I.1 présentation de la ville de Constantine .....	50
I.2.Présentation de la Nouvelle ville Ali Mendjeli .....	50
I.3. Présentation du site d'intervention .....	51.
I.4. Motivation du choix .....	51
I.4.1 Motivation du choix de Constantine .....	51
I.4.2. Motivation du choix du site .....	52
I.5. Situation de la zone d'intervention .....	52
I.6. La Morphologie du site .....	53
I.6.1 Forme et surface du terrain .....	53
I.6.2 la Topographie du terrain .....	53
I.7. Accessibilité du terrain .....	54
I.8. La climatologie du terrain .....	54
I.8.1.Les vents dominant .....	54.
I.8.2 L'enseillement .....	55
I.9. les potentialités du site d'intervention .....	55

Conclusion	55
------------	----

## **Chapitre VII : philosophie du projet**

Introduction	56
I. L'idée Montale et la métaphore utilisée	56
I.1. Le Raisonnement métaphorique	56.
I.1.1. Aspect physiologique	56
I.1.2. Aspect biologique	56
I.1.3. L'esprit créatif	56
I.2. L'explication des processus	57
I.3. le circuit de l'image dans l'ordinateur par analogie au mécanisme de la perception visuelle dans le cerveau humain	59
I.4. le circuit du son dans l'ordinateur par analogie au mécanisme de la perception auditive dans le cerveau humain)	60
I.5. Définition des concepts retenus	60
I.6. Le catalogue d'idée	61
I.7 approche écologique Dispositif écologique utilisé dans le projet	
I.7.1 Les panneaux solaire photovoltaïque	63
I.7.2 L'espace vert et l'eau	64
Conclusion	66

## **Chapitre VIII : La mise en forme du projet**

Introduction	66
--------------	----

VIII.1. Le schéma de principe du projet	66
VIII.2. Le plan de masse	68
VIII.3. Les différents plans du projet	69
VIII.4. Les vues en 3D	71
Conclusion générale	74
Références bibliographiques	75
Résumé (Français, anglais)	