

Problématique : Beaucoup de logements, Commerces et bureaux, Pompier et police, Gare

Introduction

a) Démarche

- Comment faire venir les gens dans un endroit ?
 - Comment justifier la vue à travers une telle rue/passage ?
- => Travail sur la **situation** et le **contexte**
- Création d'une thématique autour de la **gare** pour la démarche du projet
- => Contraintes techniques structurelles + cohérence du quartier

b) Evolution du projet

- Beaucoup de détails modifiés (*montrer les diapos jusqu'à la «Version finale - Perspective»*)
 - Nous avons précisé des axes de parcours
 - Déplacement de bâtiments
- => Gros problème : masse du **centre commercial** car immense. Solution : faire respirer et aérer sur le côté.

I/ Zone bien quadrillée à la new-yorkaise (vision à la 3ème personne) (Diapo perspective)

- Chaque zone à des bâtiments qui lui est propre et est défini par un **espace carré/rectangulaire** dû à des bases de bâtiments très cubiques
- On place des éléments dans un **espace vide** (donc on ne creuse pas dans un espace plein)
- Appartement cubique/rectangulaire pour permettre à de nombreuses personnes de se loger à l'inverse des maisons souvent chères (surtout à côté d'un point d'eau)
- On peut se servir du dessus du bâtiment pour créer un espace vert ce qui est déjà le cas pour le logement à côté de la gare en créant un jardin privé à proximité

II/ Sentiment d'espace (vision à la 1er personne) (Diapo pyramide + gare + vue 1er personne)

a) Sur l'emplacement

- Justifier les bâtiments entre eux dans un endroit particulier et les vues
 - Grand **axe dégagé** de façon générale
 - Grand axe dégagé dès la sortie de la gare avec une **jolie vue** en face (avec des palmiers) et à droite
 - Bâtiment surélevé pour dégager la vue avec une coupe sur le "prolongement du centre commercial" triangulaire
 - Grand espace vide pour plus de place s'il y a du monde dans les zones d'affluences et peut servir de lieux de repos avec les bancs
- => Découverte de la ville + soleil couchant

a) Sur les matériaux (Diapo perspective)

- Matériaux blancs pour **accentuer la lumière** = surexposer l'ambiance et avoir un sentiment de légèreté
 - **Vitre** pour donner encore ce sentiment de vue à travers le bâtiment
 - Utile pour les bureaux qui bénéficieront de **la vue sur le lac/fleuve** ainsi que le centre commercial avec une très jolie vue sur la gare désignée
- => Il faut que le bâtiment empêche le moins possible d'être un obstacle pour le champ de vision, mouvement de la personne. Une ville moins angoissante et avoir le moins besoin possible d'une carte

III/ Symbolique de la forme (Diapo perspective + gare + pyramide)

- Forme géométrique **simple** pour mieux appréhender la ville (sphère et cube)
 - Système d'**onde** qui vient déformer les bâtiments publics (centre commercial, bureau demi-privé, gare)
 - Bâtiment important surélevé avec une couleur nacrée et un système de noeuds/grillage avec capot
- => Domination et appropriation automatique du lieu. Ville "ergonomique", compréhensible et propre.

Bleu : Guillaume

Marron : Jérémie

Rouge : Aurélien

Vert : Nicolas

Noir : Arnaud