

PROTO-STRUCTURE "O"

Nathalie Stachnik

Dieter Dietz
Elena Cogato Lanza
Aurélié Dupuis

EXISTANT:

0. La nouvelle proto-structure circulaire vient s'intégrer au centre du rond point de la Maladière, dont le diamètre interne est de 112 mètres. Son contexte environnant est extrêmement mixte et témoigne d'une évolution historique conséquente. En effet, ce dernier se définit par la présence de ruines romaines (Sud-Ouest), d'une chapelle médiévale (Ouest), de deux cimetières (Nord-Ouest et Nord-Est) et d'une série d'éléments préservés de l'Expo Suisse de 1964 comme la Vallée de la Jeunesse et le giratoire lui-même. Ce lieu devenu symbolique est à présent très fréquenté aussi bien par les automobilistes que par le piétons, il est un élément d'articulation urbaine important. Pourtant, l'espace central, délaissé, est ressenti par le piéton comme une friche, un "non-lieu". Malgré un emplacement stratégique opportun, il n'existe actuellement qu'un passage qui le traverse par le dessous, reliant la Vallée de la Jeunesse au Nord avec les pyramides de Vidy et le lac au Sud. Rares sont ceux qui s'attardent à l'intérieur de ce giratoire. Le projet proposé vient ainsi enrichir les qualités urbaines et souligner les potentialités atmosphériques existantes du contexte. L'objectif de cette intervention est d'activer et de revitaliser non seulement le centre du giratoire mais aussi les alentours, en permettant une appropriation de ce site par les utilisateurs individuels ou collectifs au quotidien et ainsi de garantir un usage flexible capable de s'adapter aux transformations futures.

TOPOGRAPHIE / ACCÈS:

1. La topographie du lieu étant irrégulière et incontrôlée, la première intervention consisterait à replacer la terre aux endroits stratégiques pour redéfinir les circulations et les accès. Ces accès répondent à une problématique existante ; les passages piétons se font à travers un réseau de chemins souterrains en périphérie qui ne traversent jamais le giratoire à l'exception du passage existant Nord-Sud. En d'autres mots, on sculpte le sol existant afin d'améliorer la porosité du lieu. Deux chemins minéraux sous le niveau de la route sont ajoutés au passage principal existant, permettant d'accéder à la chapelle d'un côté et à l'avenue de Rhodanie de l'autre. Une colline proéminente au Nord-Est est formée afin de rejoindre le niveau du terminal de bus de la Maladière, 5,5 mètres au dessus de la route afin de ne pas déranger le trafic. Une passerelle piétonne permet alors d'arriver directement sur le haut de cette colline, offrant une vue paysagère sur laquelle des gradins et marches en béton sont ancrés, invitant le passager à rejoindre le niveau 0.

STRUCTURE:

2. La proto-structure «O» vient s'inscrire dans le giratoire et délimite un «enlos». Le système de construction est 7 mètres de large, 5,5 mètres de haut et s'accôle à la série de poteaux et de câbles des transports en commun existants. De par sa taille et son envergure, la structure devient un nouveau repère dans la ville et souligne la forme du giratoire qui n'est presque pas perceptible à hauteur de l'oeil humain dû à sa grande échelle. Cela permet au site d'offrir un moment d'introspection aux piétons. L'île sera à présent un havre de paix séparé du trafic dense et bruyant. A cause d'une topographie irrégulière, trois niveaux de hauteur sont choisis à différents horizons et sont utilisés comme outils de conception. Les plans horizontaux créent des espaces abrités reliés par le terrain ou par les rampes pédestres. L'épaisseur de cette structure primaire propose principalement un nouveau circuit public. Une promenade panoramique vient se relier aux différents programmes culturels, touristiques et sportifs environnants. L'idée étant d'offrir une scénographie spectaculaire possible uniquement dans cet endroit.

PROGRAMME:

3. L'île pédestre est le sujet du projet architectural qui a pour but de redynamiser ce lieu délaissé. C'est pour-quoi le vide de la proto-structure offre la possibilité de définir une utilisation flexible de l'espace, que l'usager peut facilement s'approprier... Ainsi plusieurs programmes fixes sont proposés pour réactiver le lieu et sont placés dans l'épaisseur de la structure. Une buvette, un espace de stockage, des vestiaires et toilettes publics, des boxes flexibles avec des panneaux de bois coulissants sur rails... D'autres éléments secondaires viennent compléter ces activités : des filets suspendus, étagères à livres, tables de ping-pong... Les gens viendront librement dans cet espace pour s'asseoir, regarder le paysage, manger, boire, se rencontrer, jouer, faire du sport ou simplement se détendre en plein air et se sentir comme dans son jardin. En conclusion, ce projet cherche à se donner la capacité de suggérer la complexité et la richesse de son environnement sans pour autant l'épuiser et le réduire à une icône trop populaire. Il souligne simplement le caractère des objets qui l'entourent. Par son aspect à la fois monumental depuis son intérieur mais discret et intrigant d'un point de vue extérieur, le bâtiment met en scène les qualités urbaines de la ville environnante. En encerclant un fragment de paysage, il déplace et concentre la vie urbaine au milieu de la nature. De plus, par son côté primaire et flexible, cette structure incarne le rôle de déclencheur de sa propre transformation aussi bien en tant que support qu'en tant qu'objet du processus. De ce fait, elle est destinée à évoluer, changer d'apparence et de fonction. L'intérêt étant d'offrir des situations banales et une expérience perceptive et analytique mouvante.

ÉTAPES DU PROJET:

Friche
Non-lieu
Île

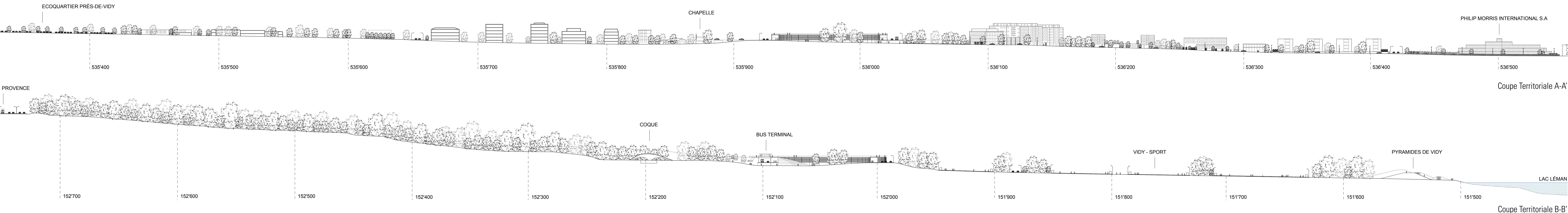
"Earthworks"
Collines
Porosité

Enlos
Portique infinie
Introspection

Appropriation
Redynamisation
Catalyseur social



Plan de Situation
1:2500



Coupe Territoriale B-B'