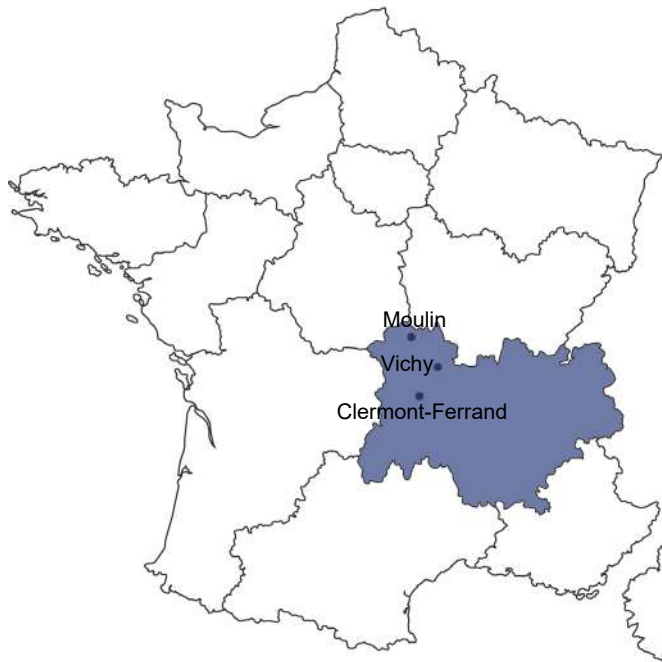


Projet de fin d'études

Carnet de recherche

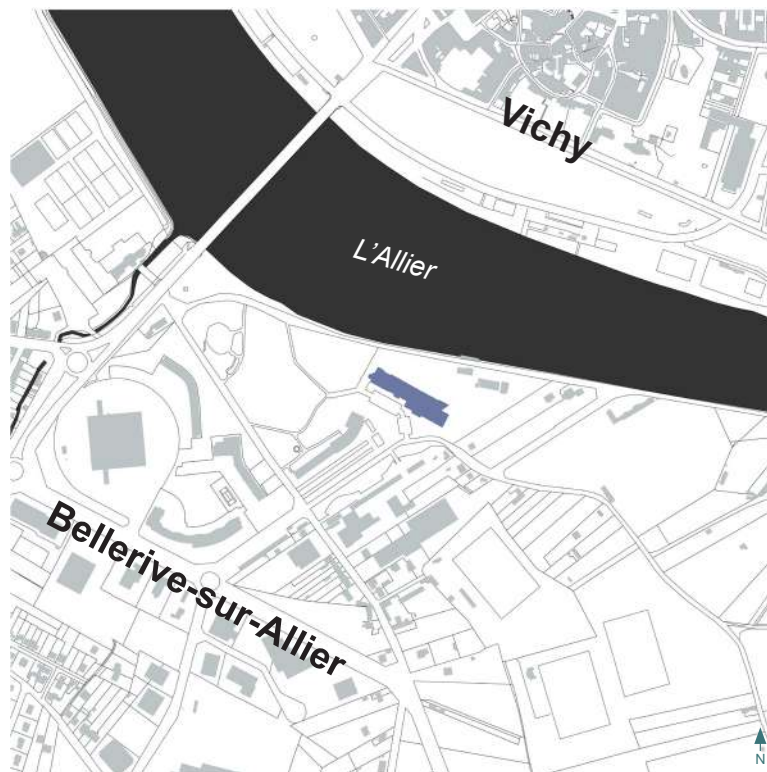
Localisation du Bâtiment

Mon projet est situé à Bellerive-sur-allier aux portes de vichy.



Vichy → Clermont-Ferrand (60 km)

Vichy → Moulin (60 km)



■ Bâtiment Ancien
Stade Nautique

Plan de situation
Echelle 1/5000

Historique

Construction :

Les travaux débuteront en 1935 et finiront en 1947 dû à la guerre (durée de 12 ans).

En 2003 il subit une crue qui a fragilisé le bassin extérieur.

Suite à ça le bâtiment est resté à l'abandon.

Architectes :

Le stade nautique de Bellerive-sur-allier a été conçu par les architectes Charles Delmas et Jean Henri Mazon.

Style :

Le bâtiment retransmet les allures d'un paquebot amarré au bord de l'Allier.

Une déclinaison du style architectural Art Déco, en l'occurrence, celle que l'on nomme le style «Paquebot».

Ce mouvement émerge au milieu des années 30 en empruntant aux grands navires transatlantiques de très nombreuses références.

Ainsi, le stade nautique est caractérisé par de longues lignes horizontales, disparition des modénatures en façade (ornements façade) et adoption des formes lisses ainsi que l'intégration de grandes baies, les 55 garde-corps rappelant des bastingages, (Le bastingage désigne le parapet autour du pont d'un bateau) les angles traités en proue de navire, ou bien de manière quasi systématique, l'intégration en façade de hublots en guise de fenêtres.



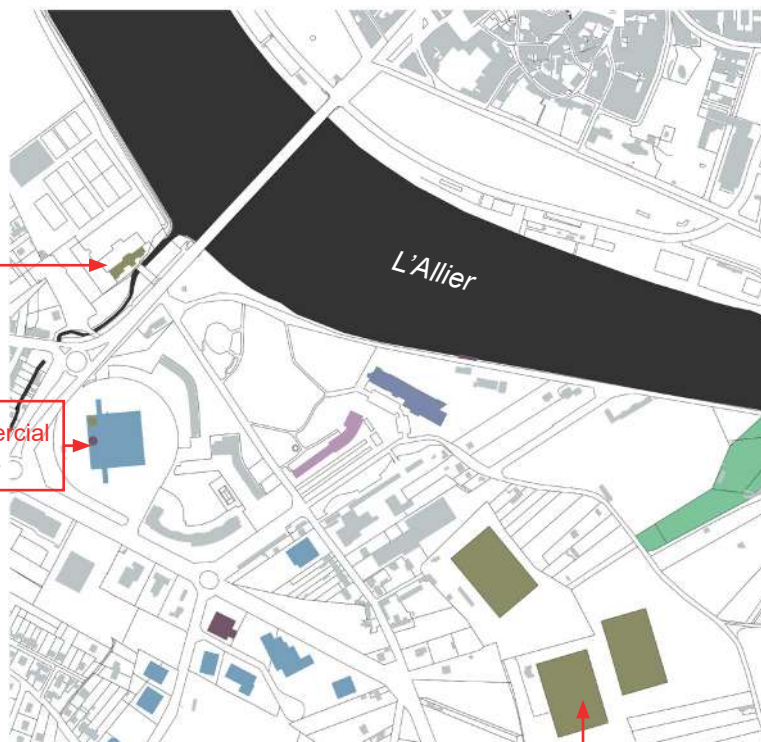
Analyse du site & Bâtiment

Végétalisation et Accès



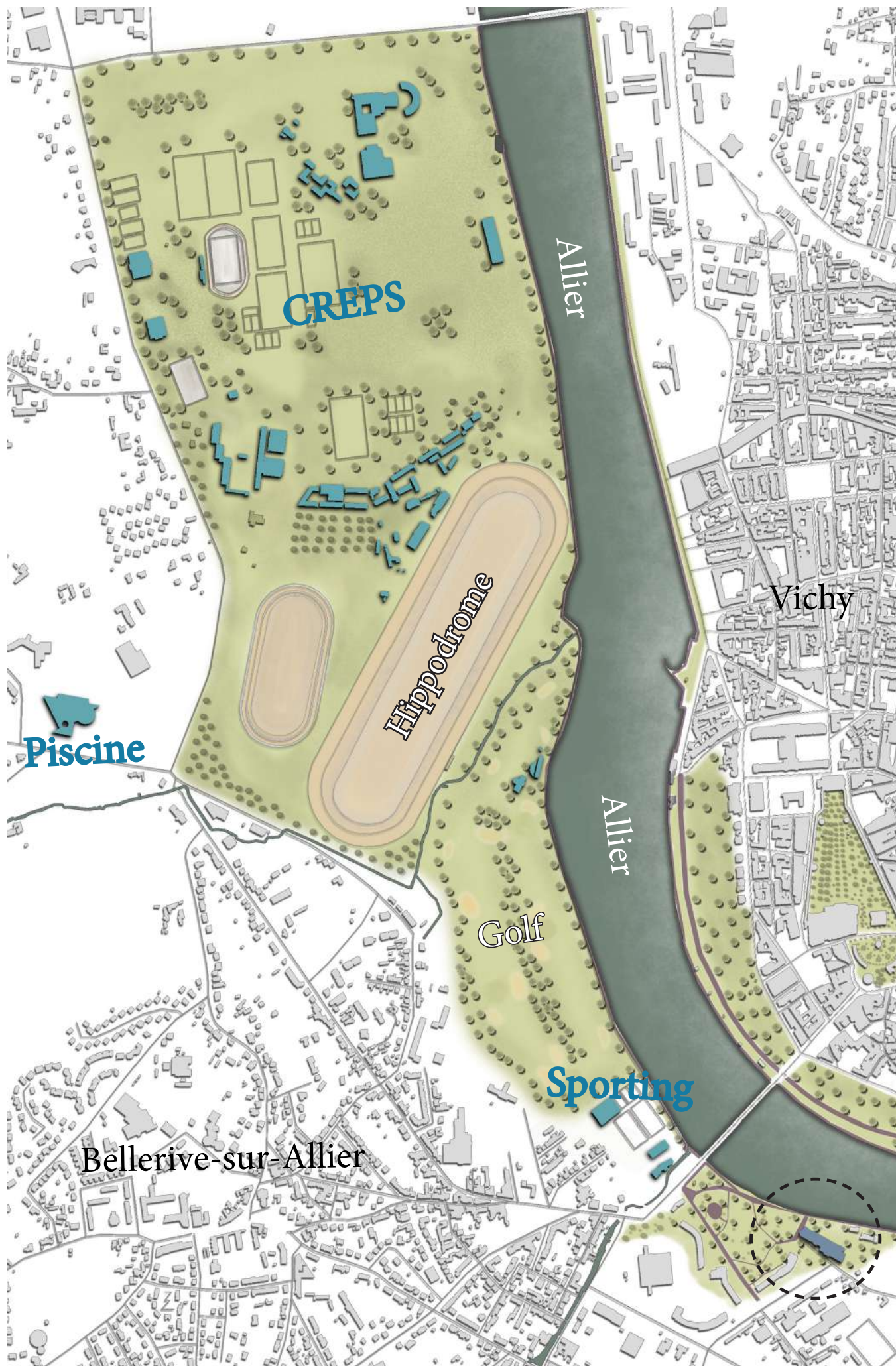
- Bâtiment Ancien
Stade Nautique
- Parcs
Espace végétalisé
- Chemins
- Accès Stade Nautique

Centres d'intérêt



- Citadins
- Hôtel
- Centre sportif
- Commerces
- Restaurants

Stade de football



CREPS : Les centres de ressources, d'expertise et de performance sportive (CREPS) sont une école de sport de haut niveau.



Le Sporting : Le Sporting Vichy est adossé à un complexe sportif tennis et proche du Golf. Il est composé d'un restaurant, d'un bar, food truck et d'une piscine.



Piscine : Nouveau stade aquatique de Bellerive-sur-allier.



Les Accès



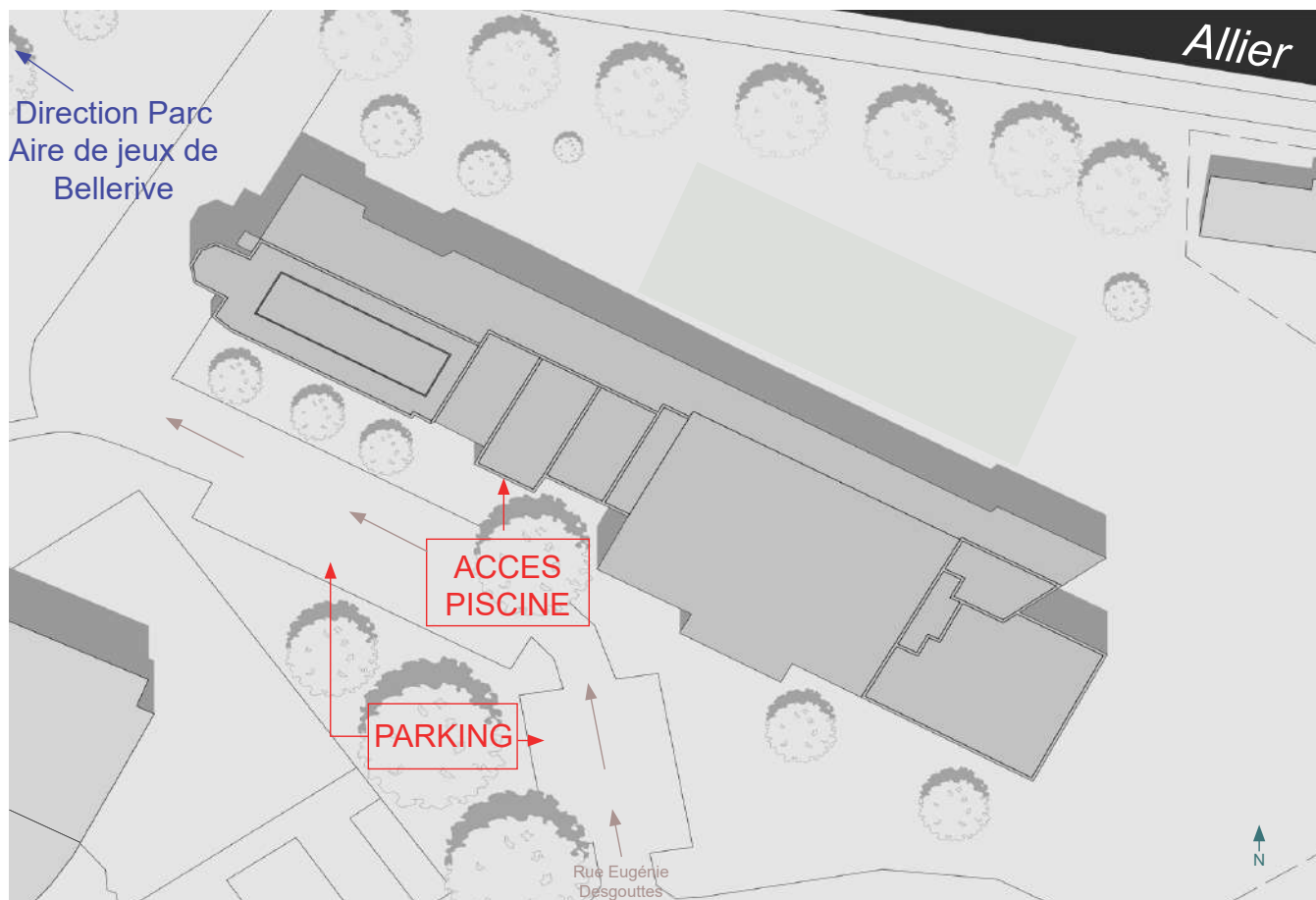
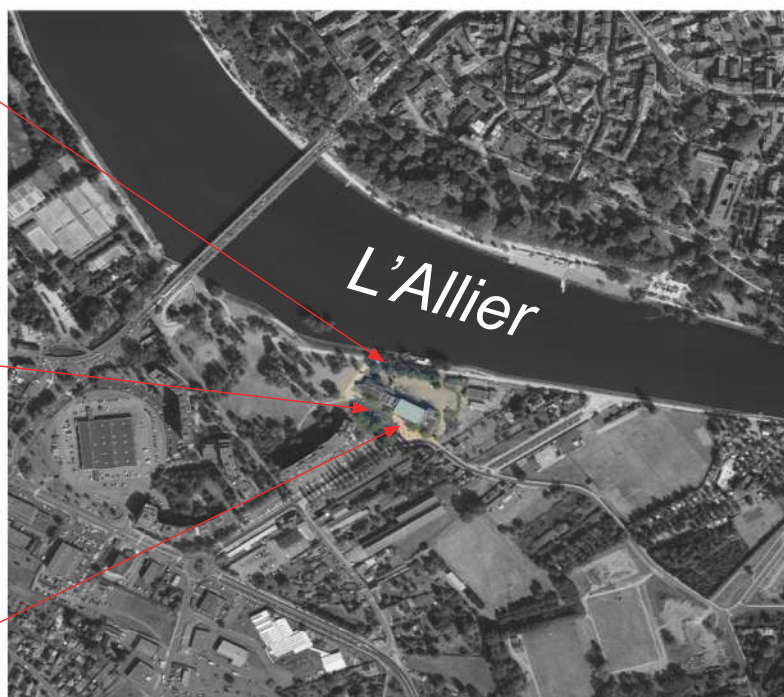
Vue nord coté Allier



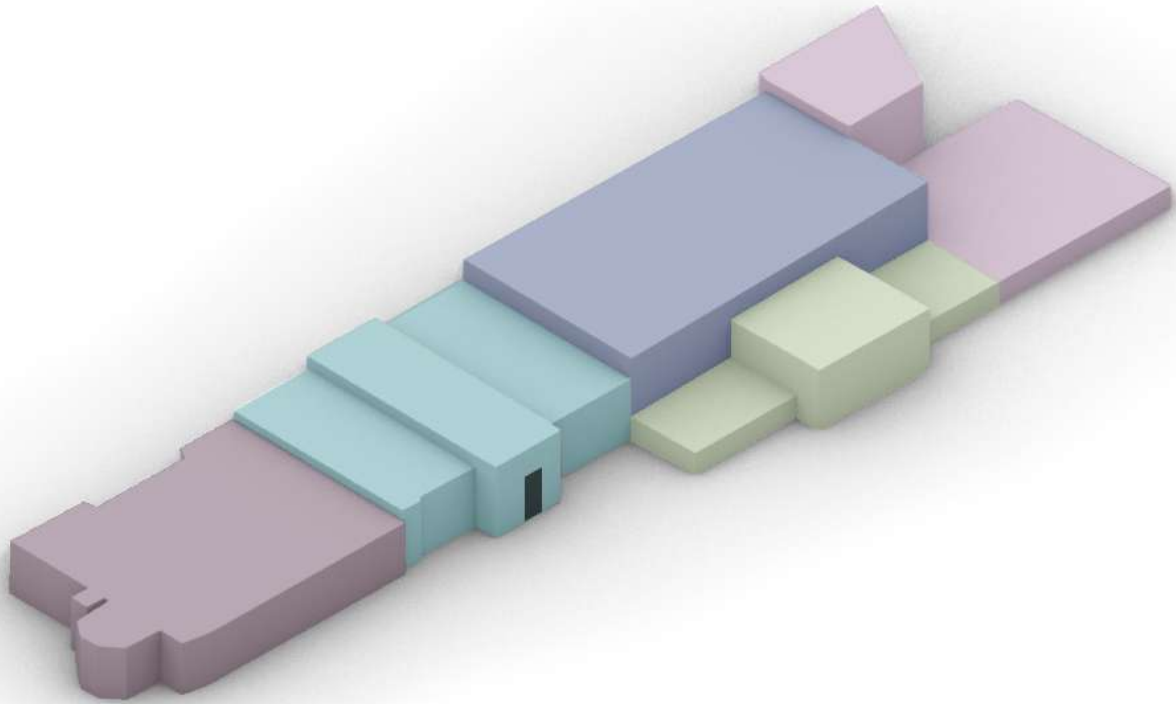
Vue sud halle d'entrée



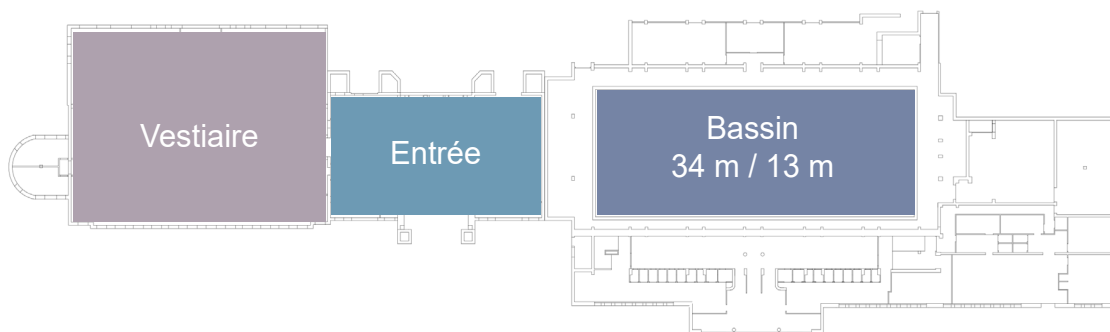
Vue sud coté bassin intérieur



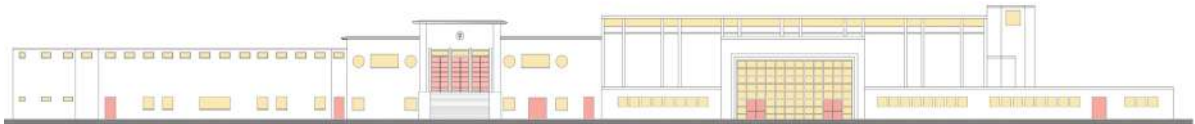
Répartition des espaces



- | | | |
|-----------------------------|------------------------|--------|
| Accueil - Entrée principale | Grande salle (Piscine) | Locaux |
| Entrée secondaire | Vestiaires | |



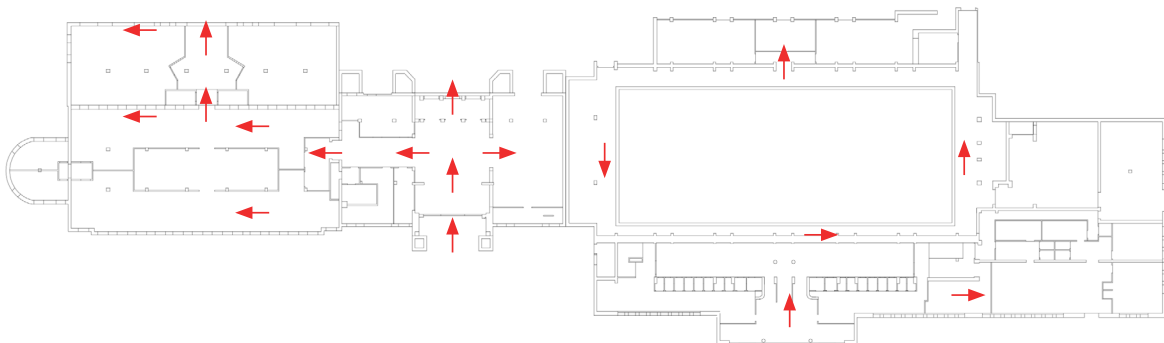
Les accès et la lumière



Les Hauteurs



Déambulation



Recherche & Développement

Références/Notions/Usages

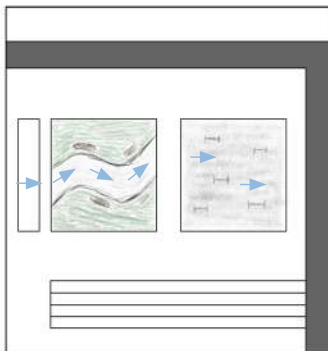
Réhabilitation



Ancienne piscine de Caudry, 1951 à 2014



Parc de jeux à Caudry, 2019



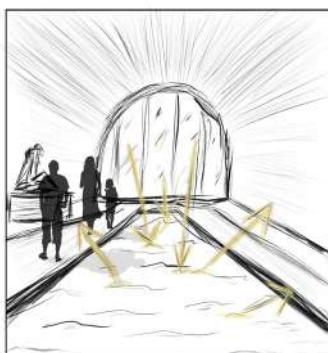
Déambulation



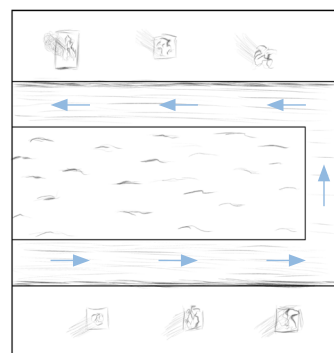
Cadrage



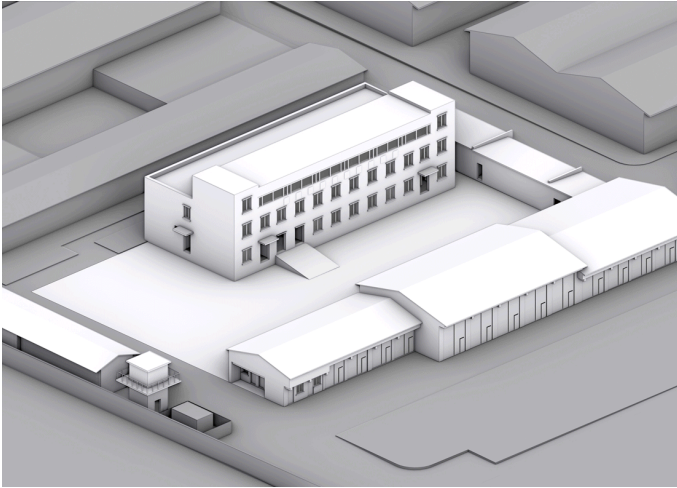
La Piscine, musée d'art et d'industrie, Roubaix Albert Baert, 2001



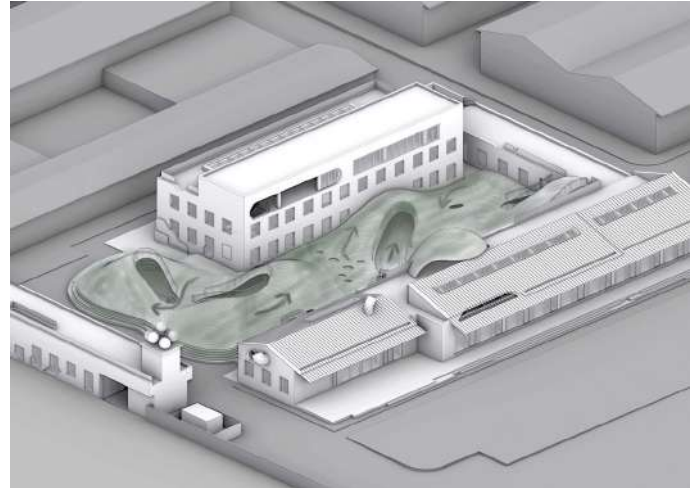
Lumière et Reflet



Déambulation



Place de jeux pour enfants, Chine, architecte WAA
2021



Installation organique, déambulation différente
Changement d'usage :
Locaux industriels -> Place de jeux pour enfant



Skatepark, Lyon, Agence constructo 2015



Répartition des espaces / Parcours
Le bâtiment et l'installation du skatepark forment
une unité.



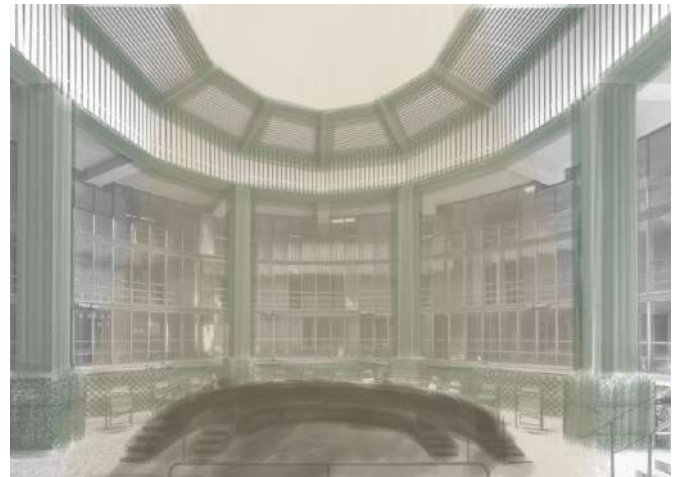
Louvre Abu Dhabi, Ateliers Jean Nouvel,
Agence constructo 2015



Jeux de lumière, reflet, fusion entre l'eau et la matière



Piscine ancien thermes nationaux, Aix-les-Bains



Adaptation de la piscine, ligne de force qui centre le regard



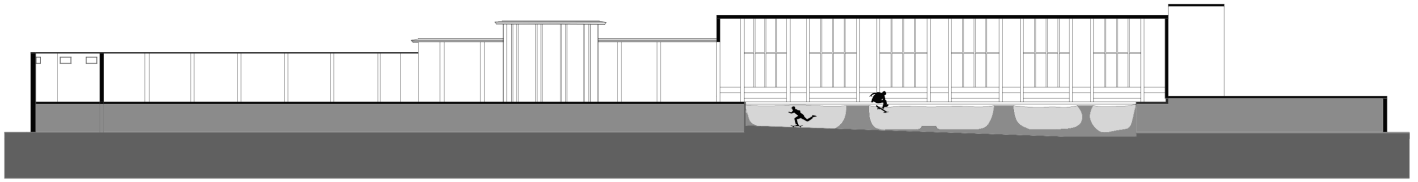
Piscine Foch, Brest



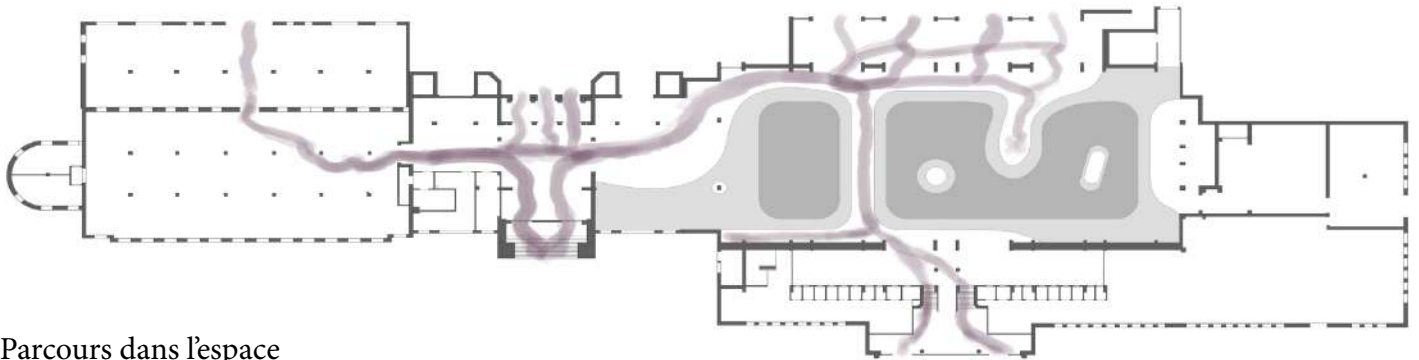
Adaptation dans l'espace

Phase d'hypothèses & Intention de projet

Le parcours du skatepark



Adaptation skatepark dans l'espace



Parcours dans l'espace

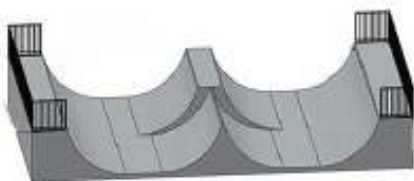
Les modules



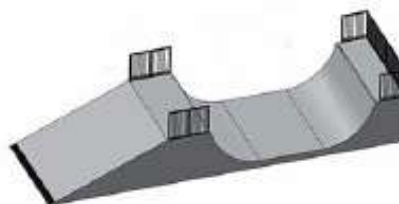
Le quarter

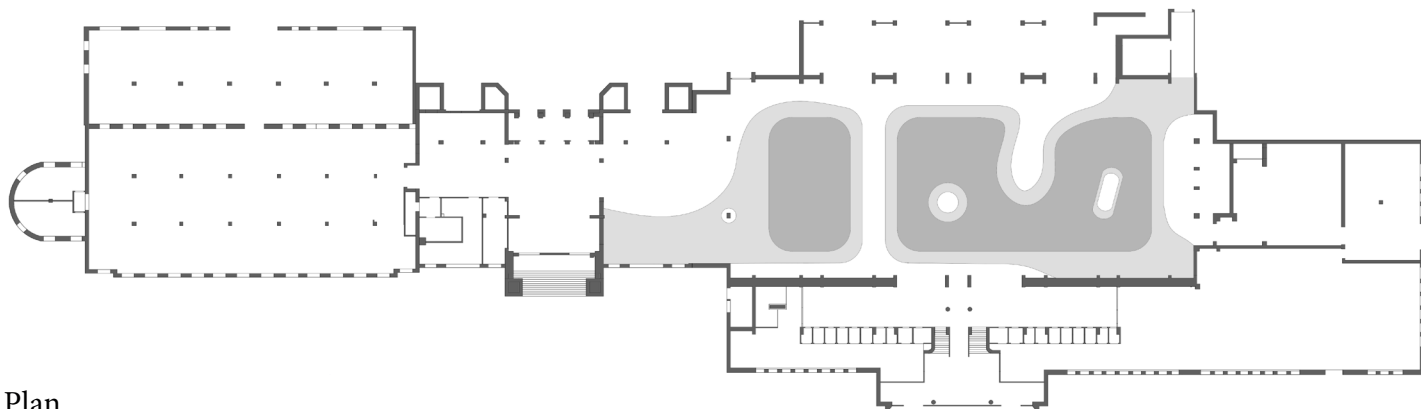


Le rail



La rampe

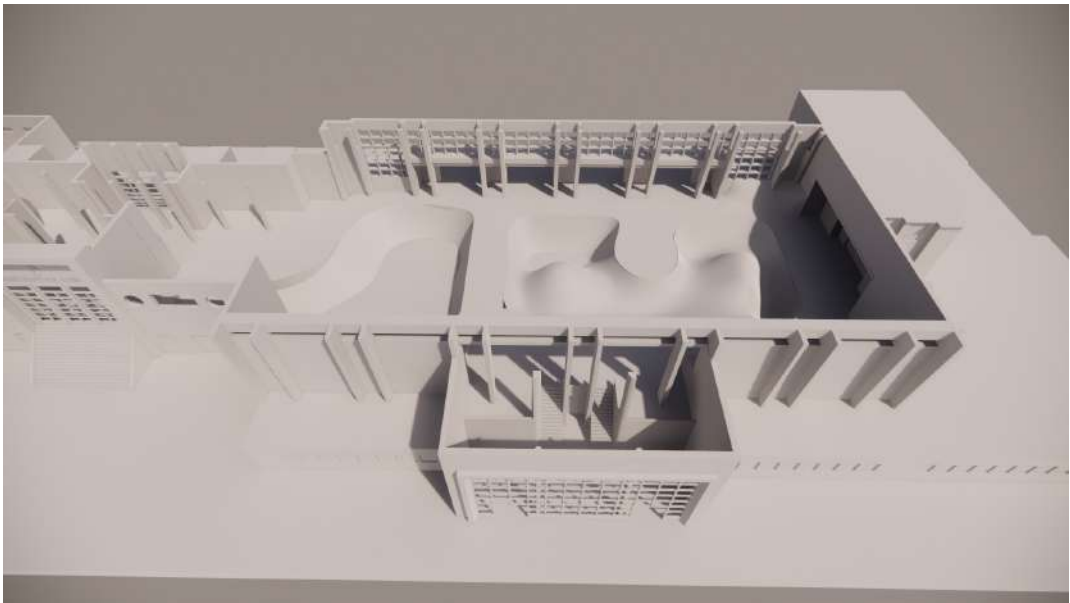




Plan



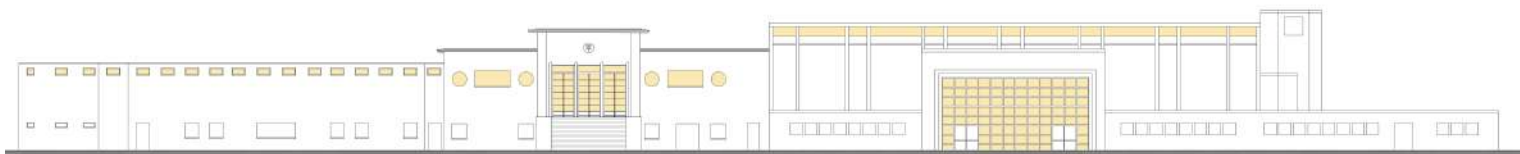
Maquette d'intention en 3D



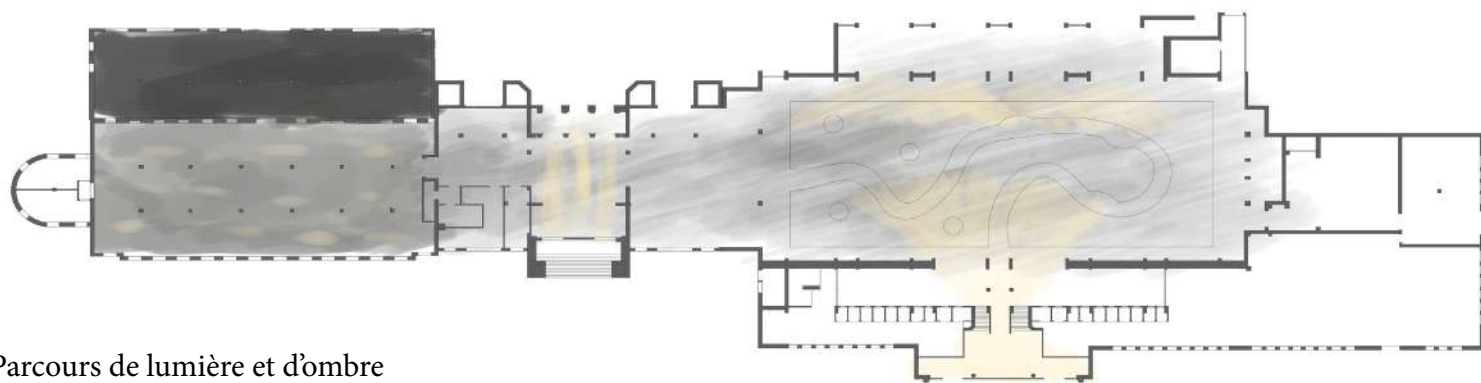
Maquette d'intention en 3D

Musée

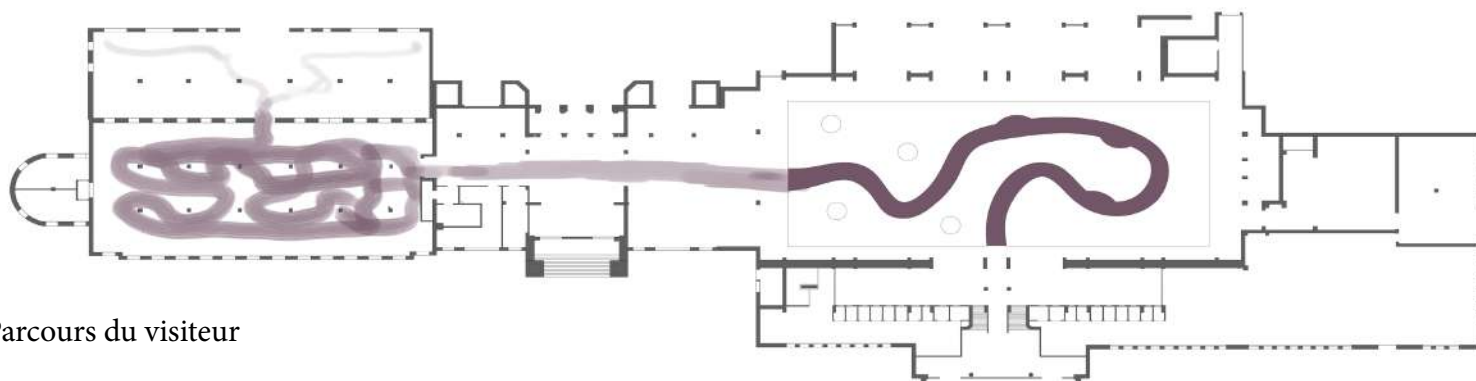
La lumière nous guide



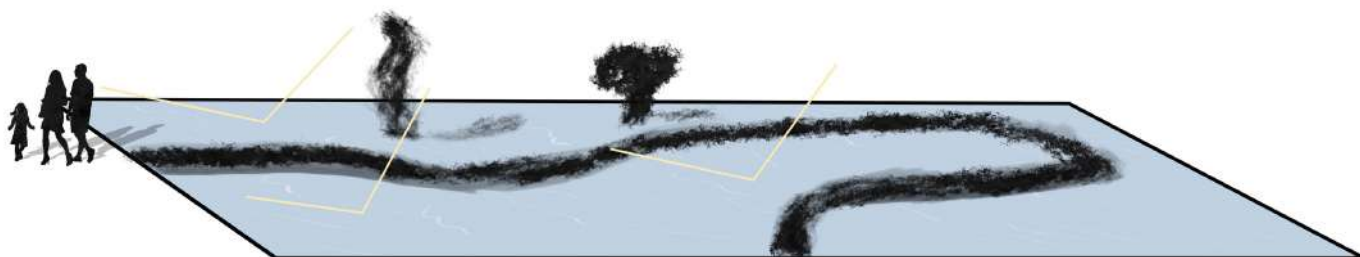
Lumière naturelle entrante



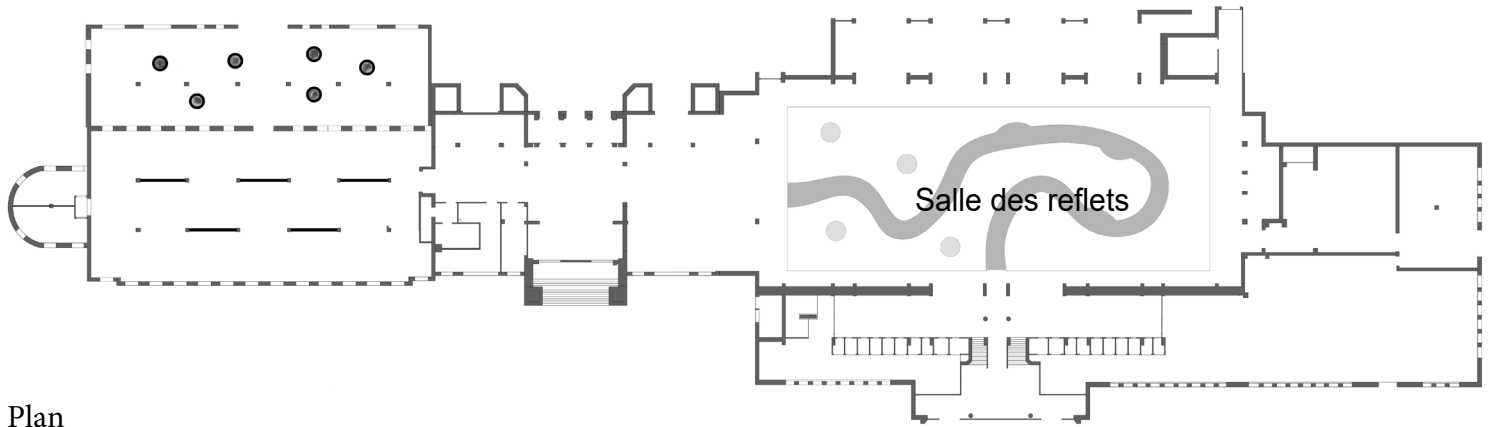
Parcours de lumière et d'ombre



Parcours du visiteur



Reflet de la lumière



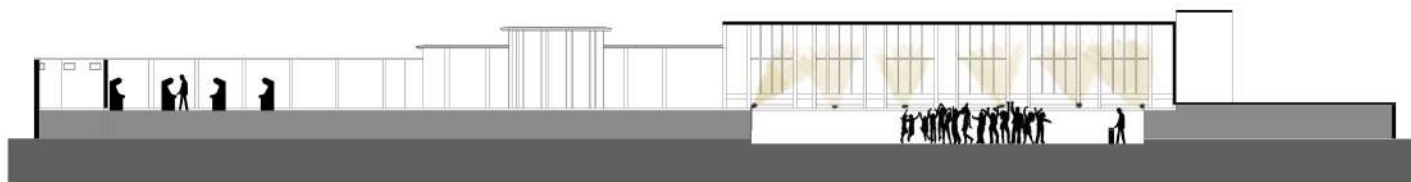
Maquette d'intention en 3D



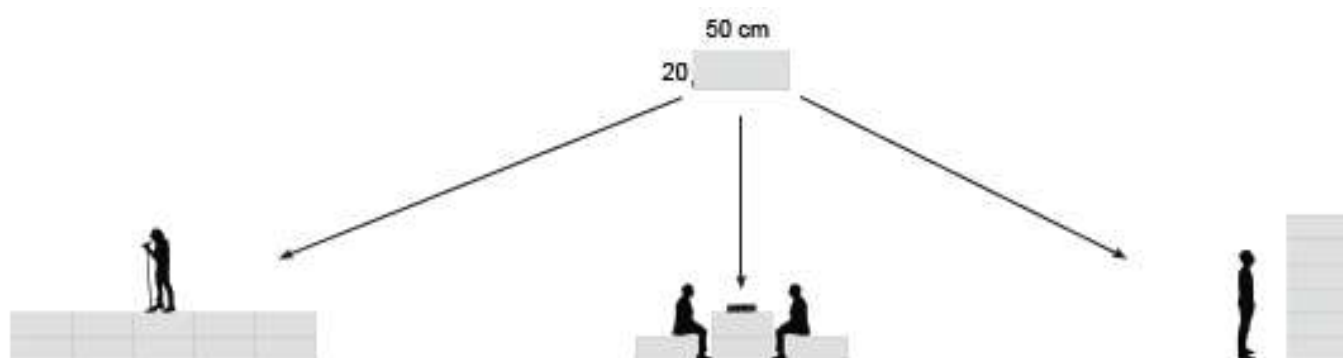
Maquette d'intention en 3D

La Scène

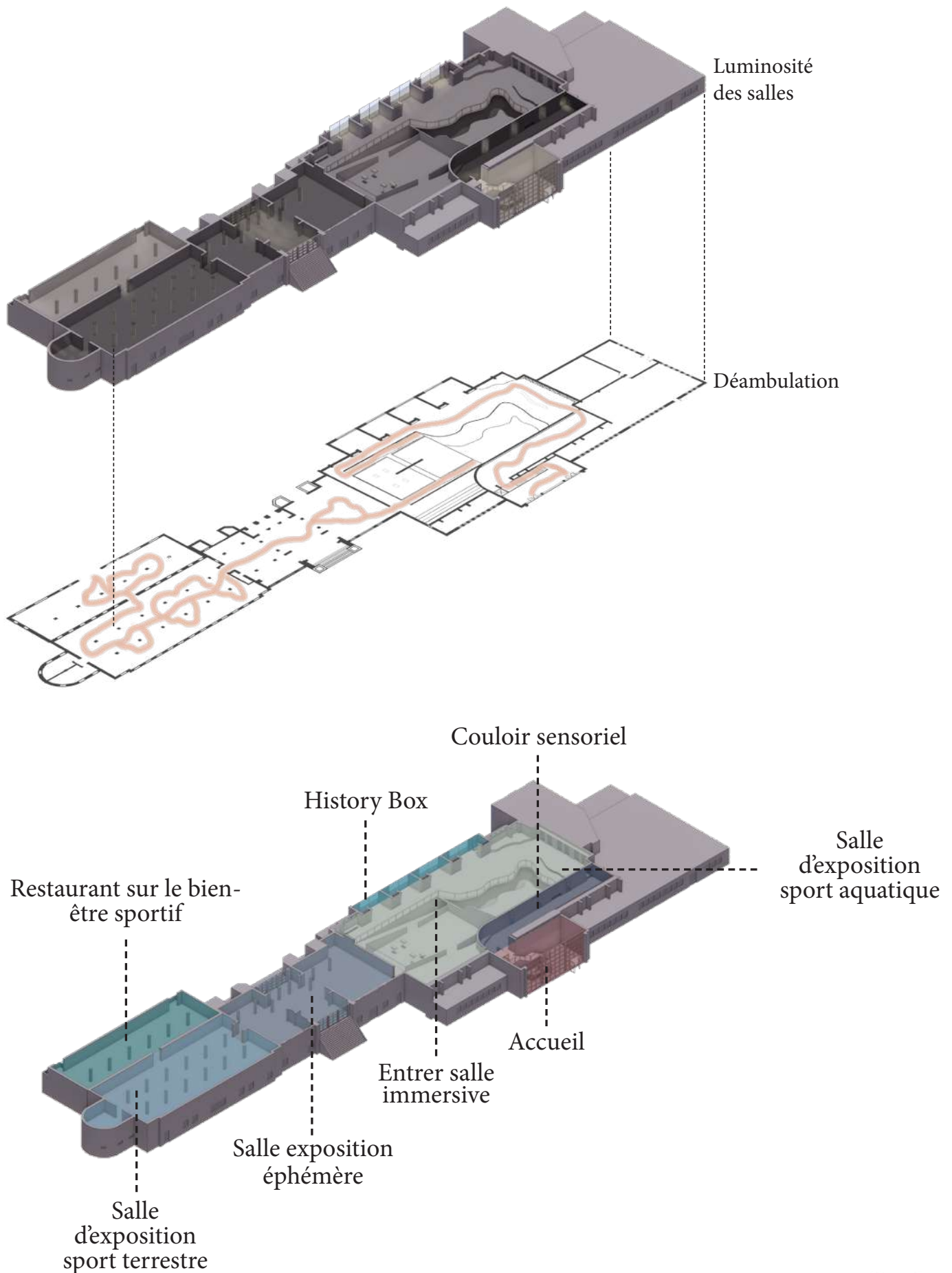
Terrain d'arcade modularité



Configurations



Le concept



Déroulement du musée

Le parcours est matérialisé par la **lumière** et la **rivière** texturée à l'intérieur. Elle a pour objectif de guider le visiteur.



Accueil : Salle qui permet de réceptionner les visiteurs.



Couloir sensoriel : Panneaux affichant une date marquante d'un sport.

Chaque panneau retransmet par différents sens un sport.



Les casiers : Coin qui met en évidence les équipements sportifs suivant les sports pratiqués (Natation, Aviron, Canoë, etc.)



Scène éphémère : Permet de mettre en avant une compétition par l'art.



History-Box : Un coin intime qui raconte l'histoire d'Athlètes de la région par le biais de supports graphiques et audio.



Salle immersive : Salle qui retransmet les émotions d'une compétition par la lumière et l'audio.



Voilier déconstruit : Les pièces du voilier sont exposées dans cet espace pour permettre au public de connaître son bon fonctionnement.



Espace de repos : un espace qui permet de regarder la salle de la partie aquatique du musée avant de passer aux sports terrestres. Certaines assises permettent de jouer sur différentes postures (Jet cross, aviron, canoë etc.)

Rendu 3D









