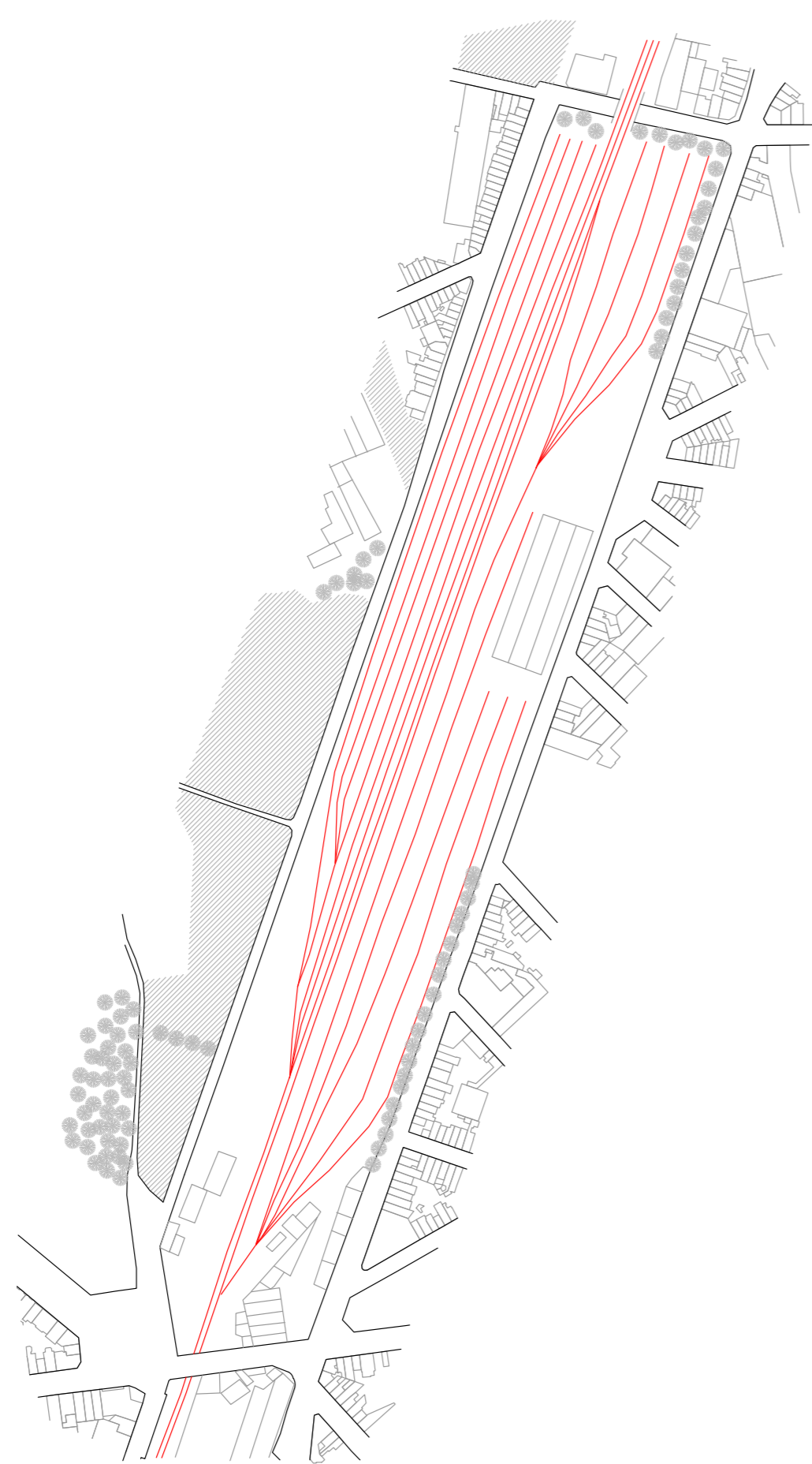


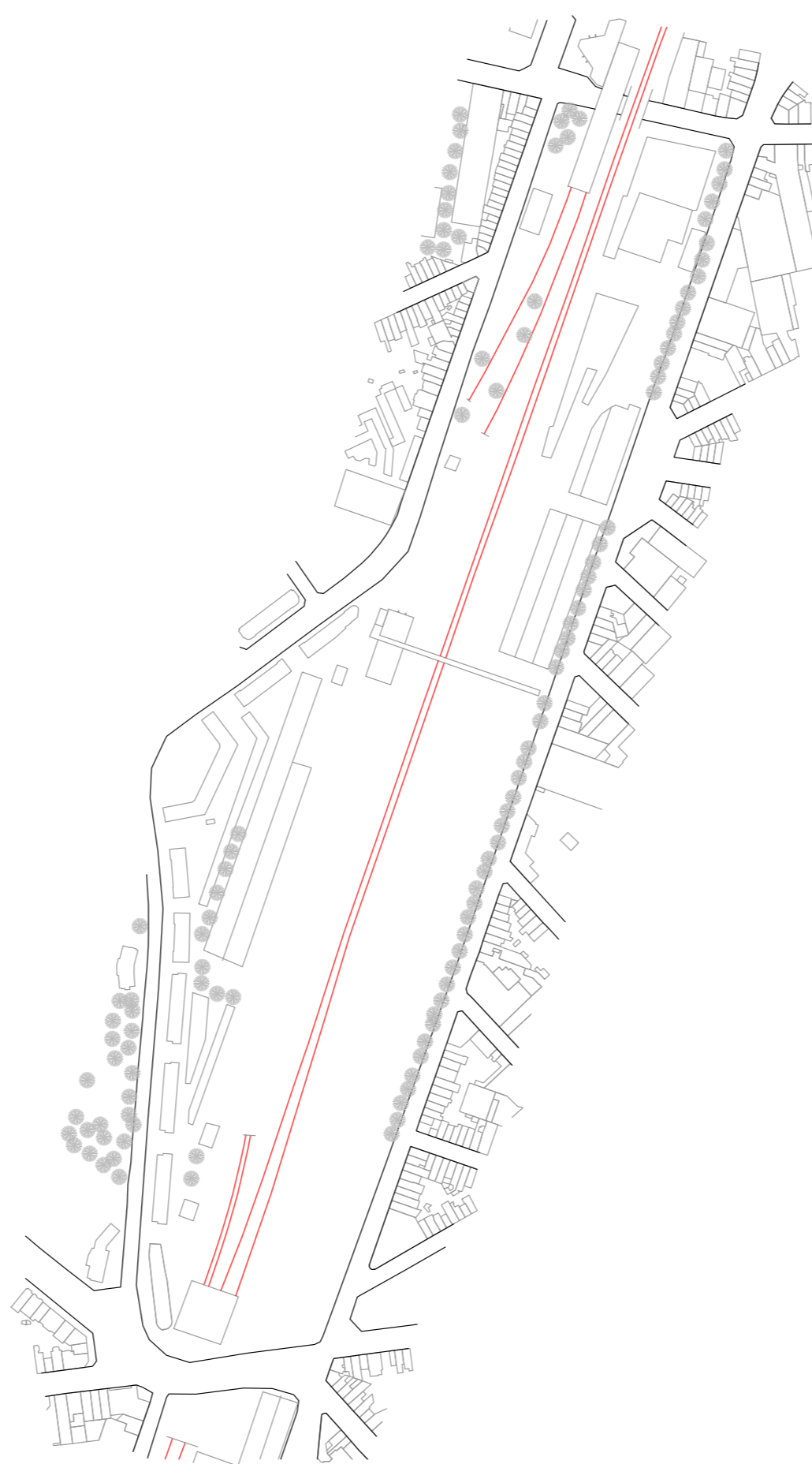
Potentialités du site de la gare de l'Ouest

Un vaste espace urbain inutilisé aujourd'hui



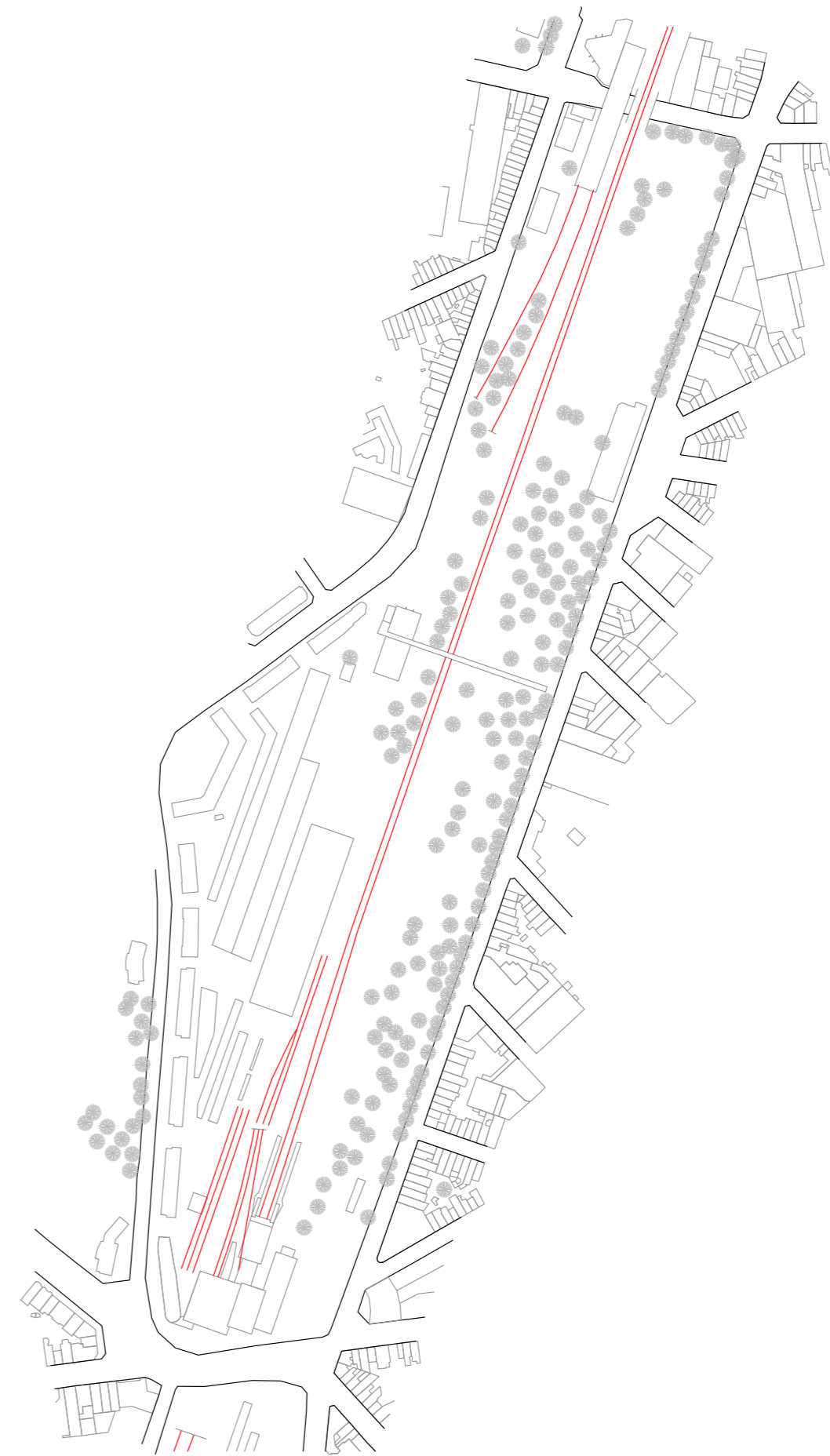
1935

La station de Bruxelles-Ouest est mise en service le 25 décembre 1872



1987

La gare est fermée au trafic des voyageurs le 3 juin 1984

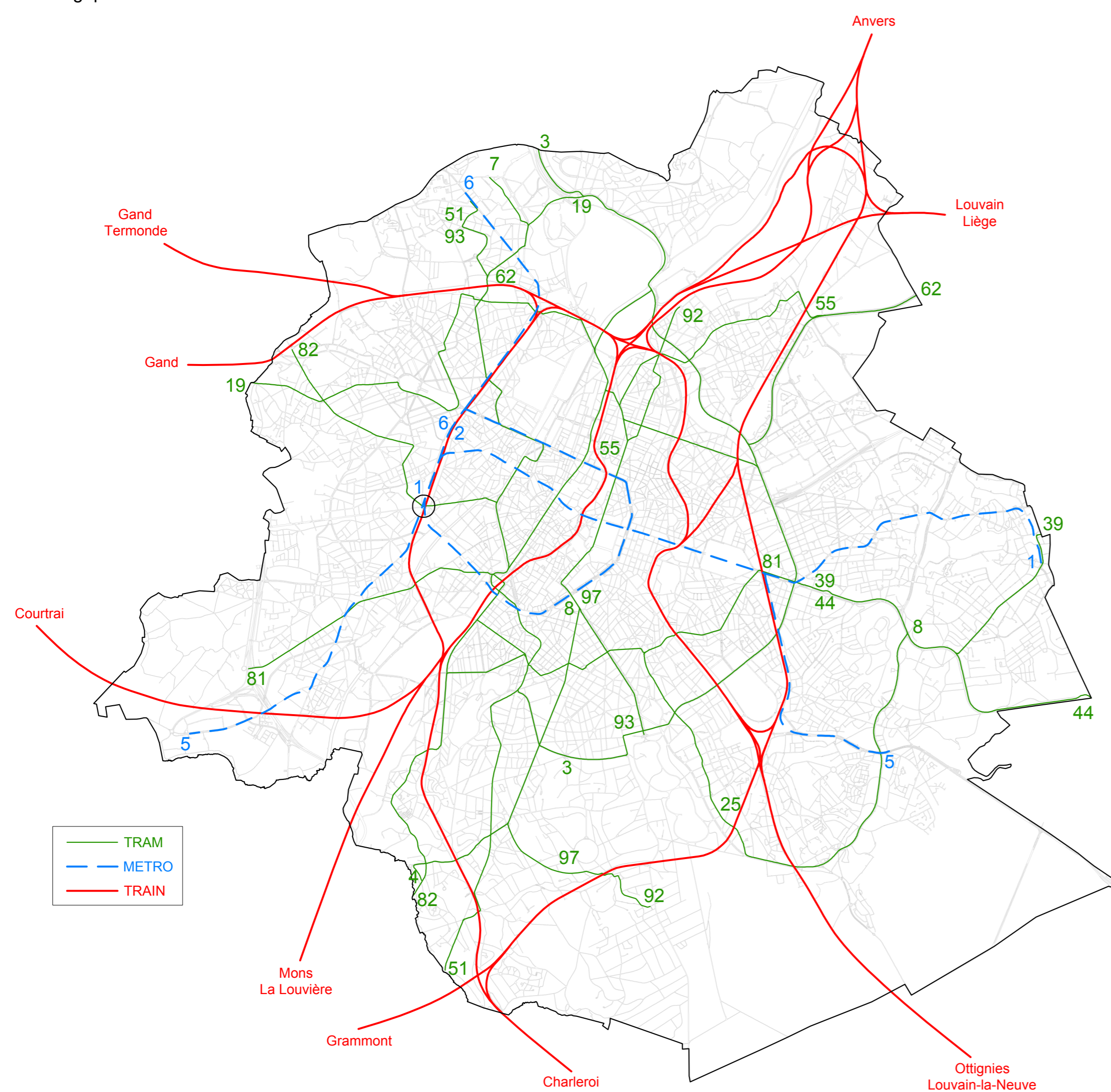


2020

Le dimanche 13 décembre 2009, la SNCB réactive la desserte de la gare en mettant en service un point d'arrêt dans le cadre du Réseau express régional bruxellois.

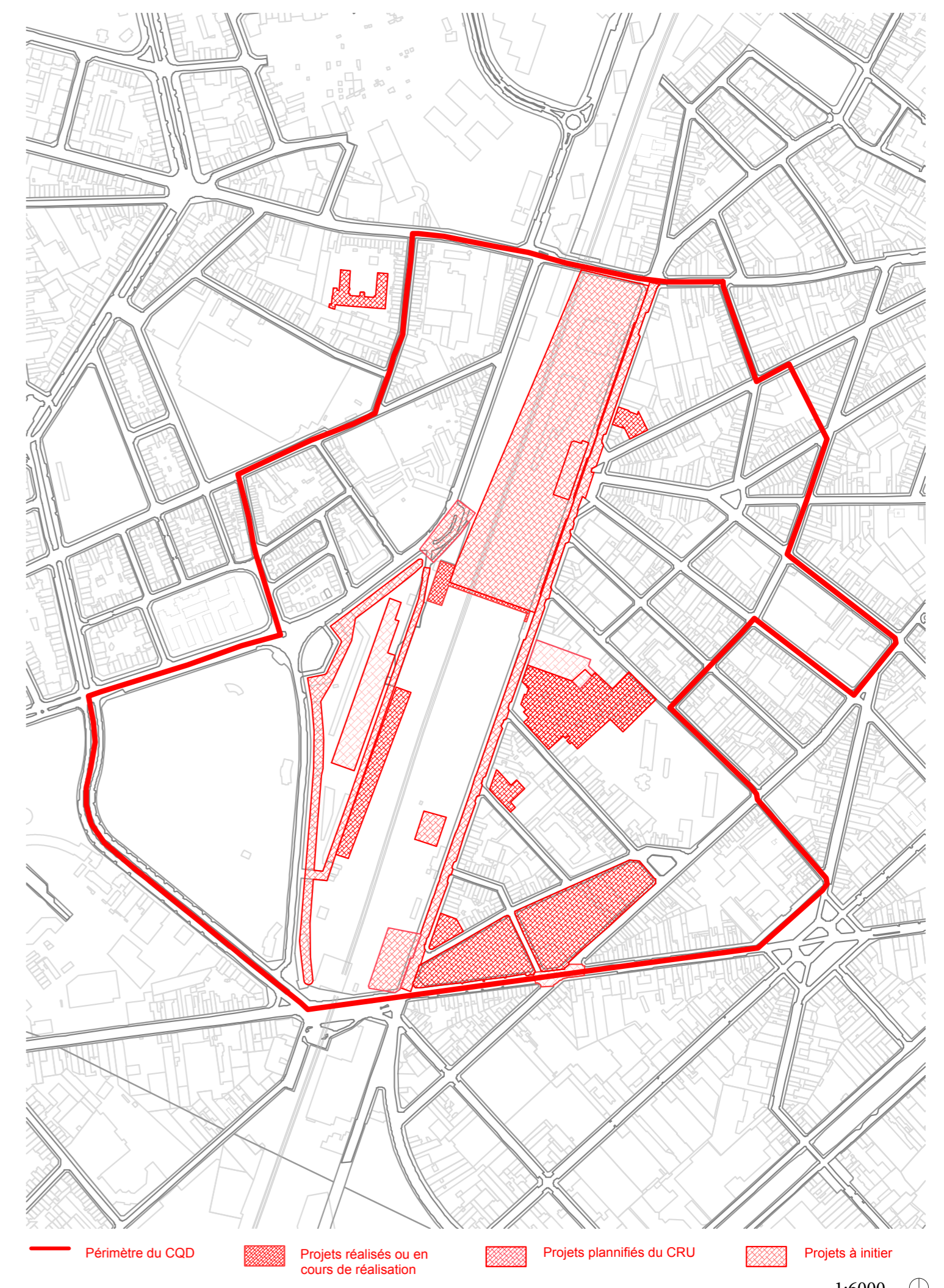
zone agricole

Un noeud stratégique de mobilité



S'inscrire dans les initiatives existantes ou prévues

Projets de contrat de quartier durable



Monitoring



Densité de population 2019

- < 20 hab/km²
- < 5 000 hab/km²
- 5 000 - 8 000 hab/km²
- 8 000 - 14 000 hab/km²
- 14 000 - 18 000 hab/km²
- > 18 000 hab/km²



Taux de croissance annuel moyen de la population 2014 - 2019

- non disponible
- < 0,5 %
- 0,5 - 1 %
- 1 - 1,5 %
- > 1,5 %



Taille moyenne des ménages privés 2019

- non disponible
- < 1,8
- 1,8 - 2
- 2 - 2,2
- 2,2 - 2,4
- > 2,4



Age moyen 2019

- non disponible
- < 34 ans
- 34 - 37 ans
- 37 - 39 ans
- 39 - 42 ans
- > 42 ans



Revenu imposable médian des déclarations 2016

- non disponible
- < 17 000 €
- 17 000 - 18 500 €
- 18 500 - 21 000 €
- 21 000 - 23 000 €
- > 23 000 €



Taux de chômage 2015

- non disponible
- < 13 %
- 13 - 18 %
- 18 - 21 %
- 21 - 28 %
- > 28 %

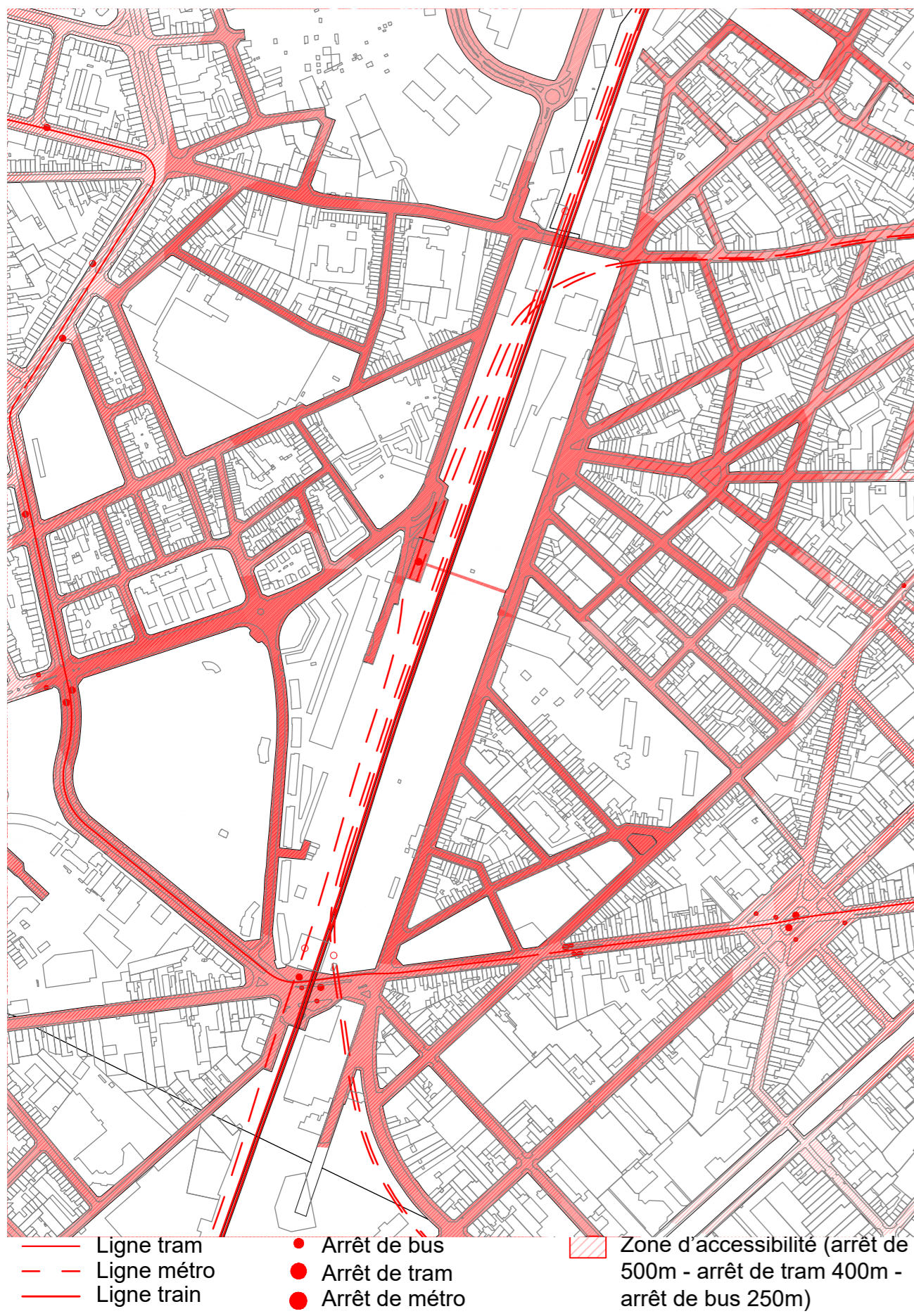


Perception du cadre de vie

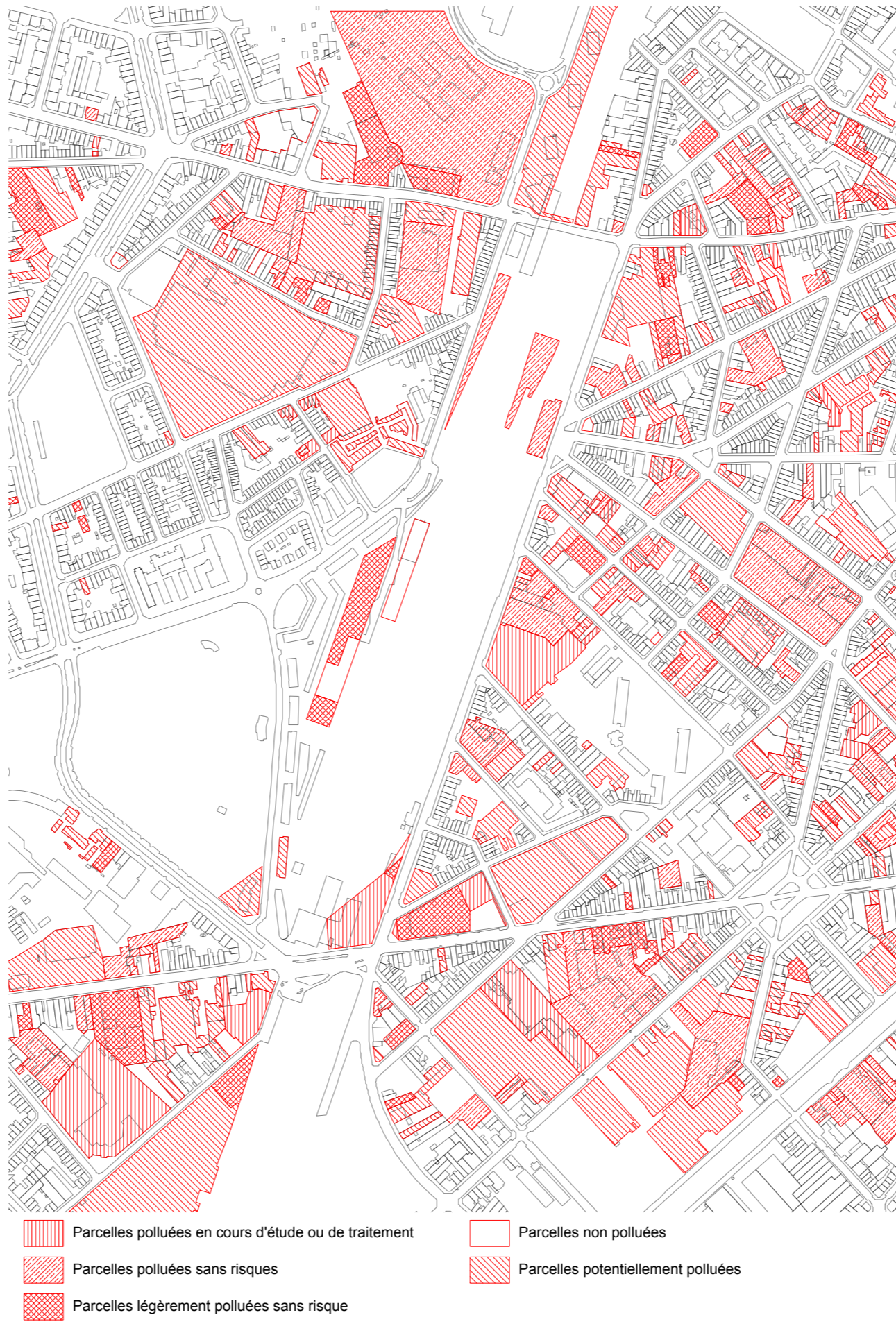
- non disponible
- Cadre vie moyen et bons services
- Cadre vie moyen et mauvais services
- Mauvais cadre et bons services
- Mauvais cadre et services moyens
- Mauvais cadre et mauvais services

Analyse du site

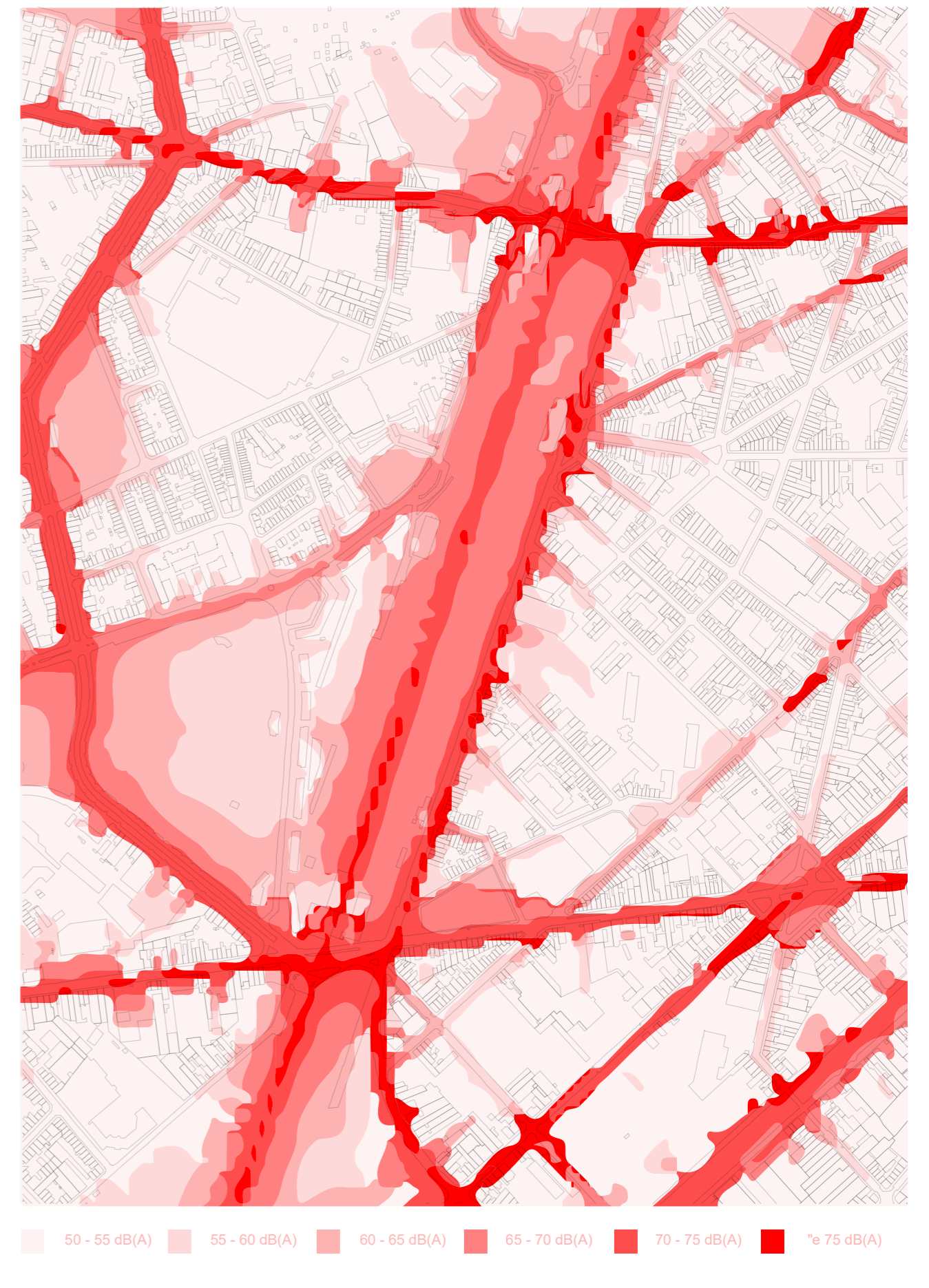
Proximité des transports



Pollution des sols

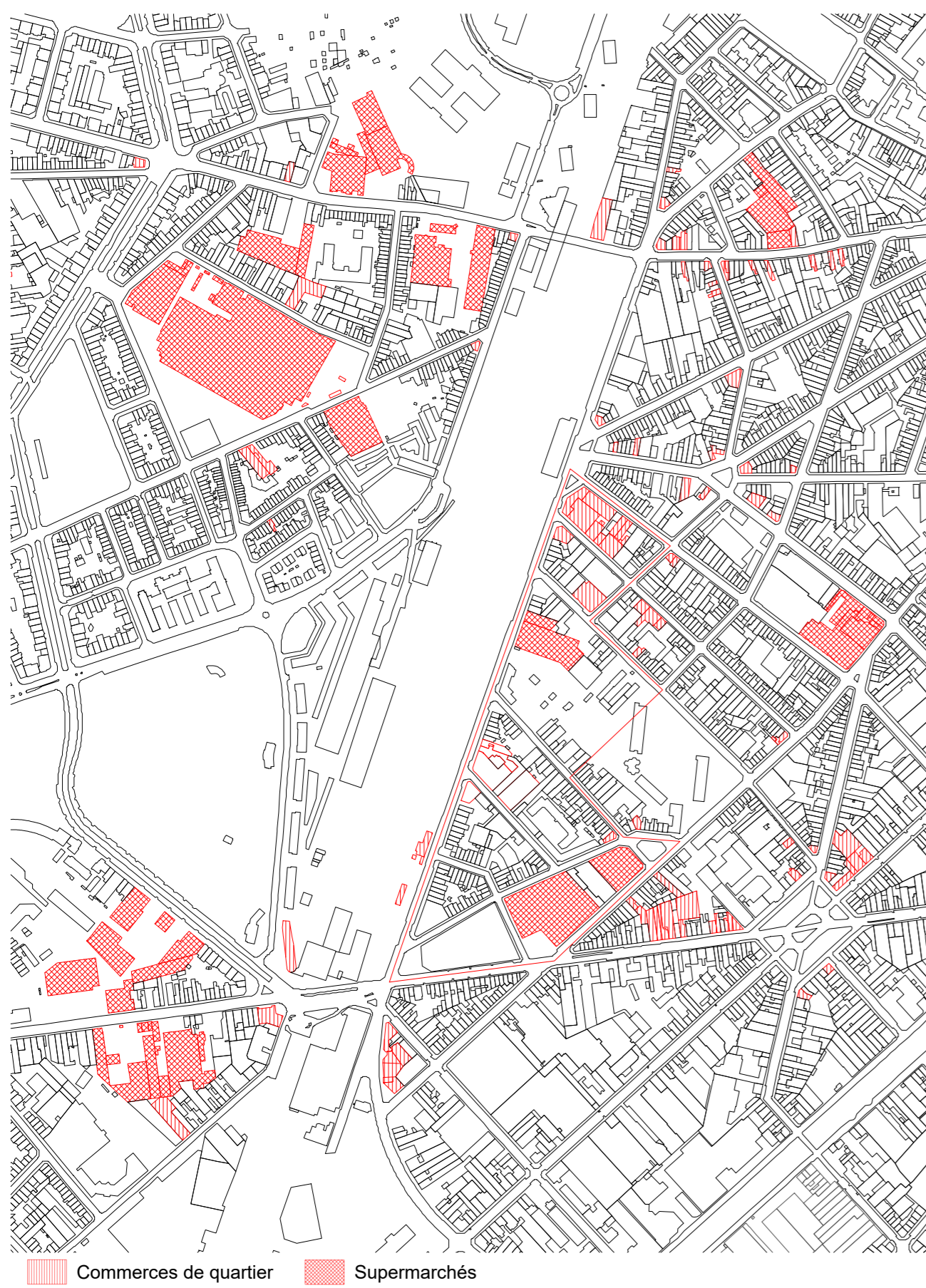


Niveau de bruit multi-exposition

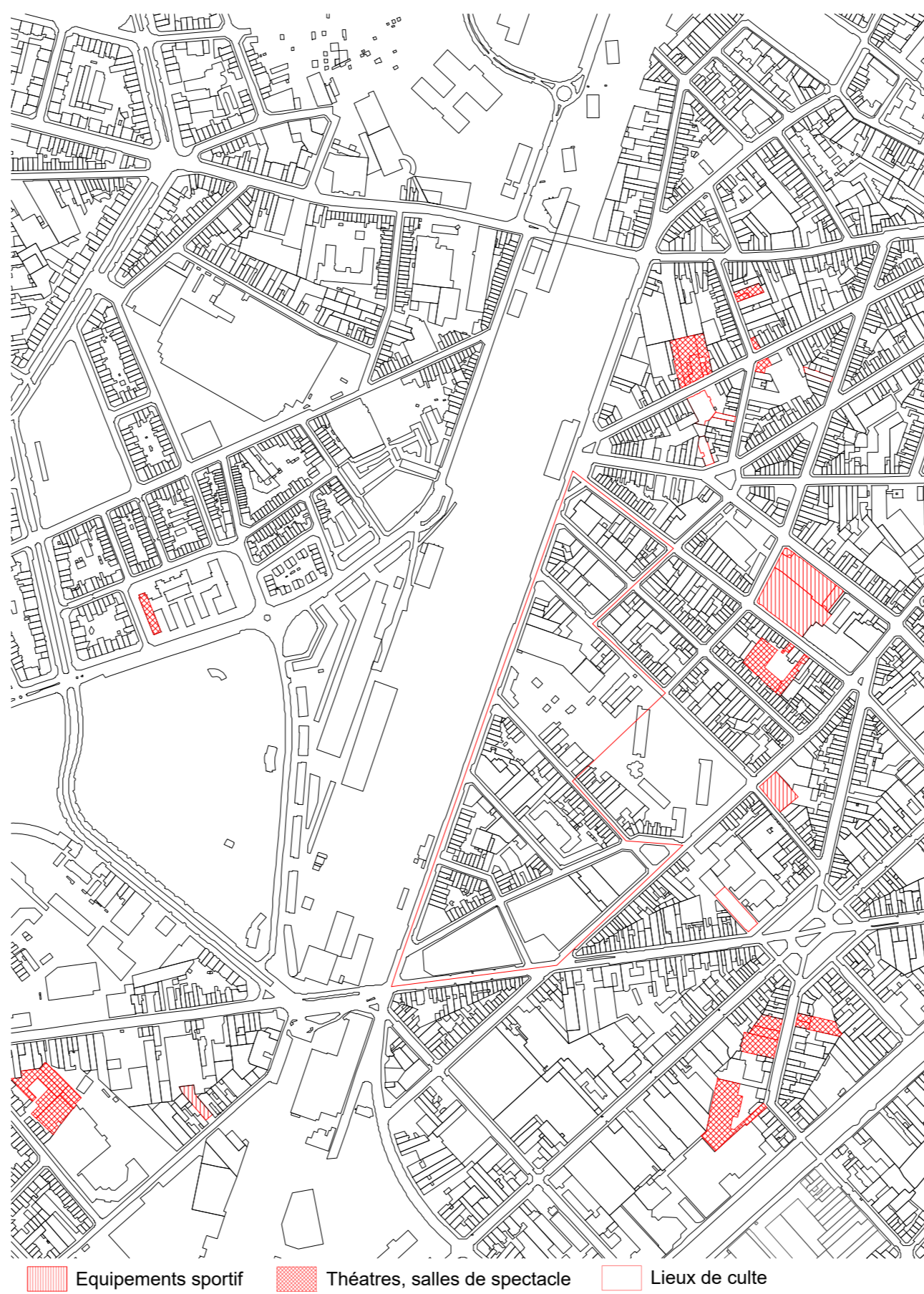


Analyse des fonctions

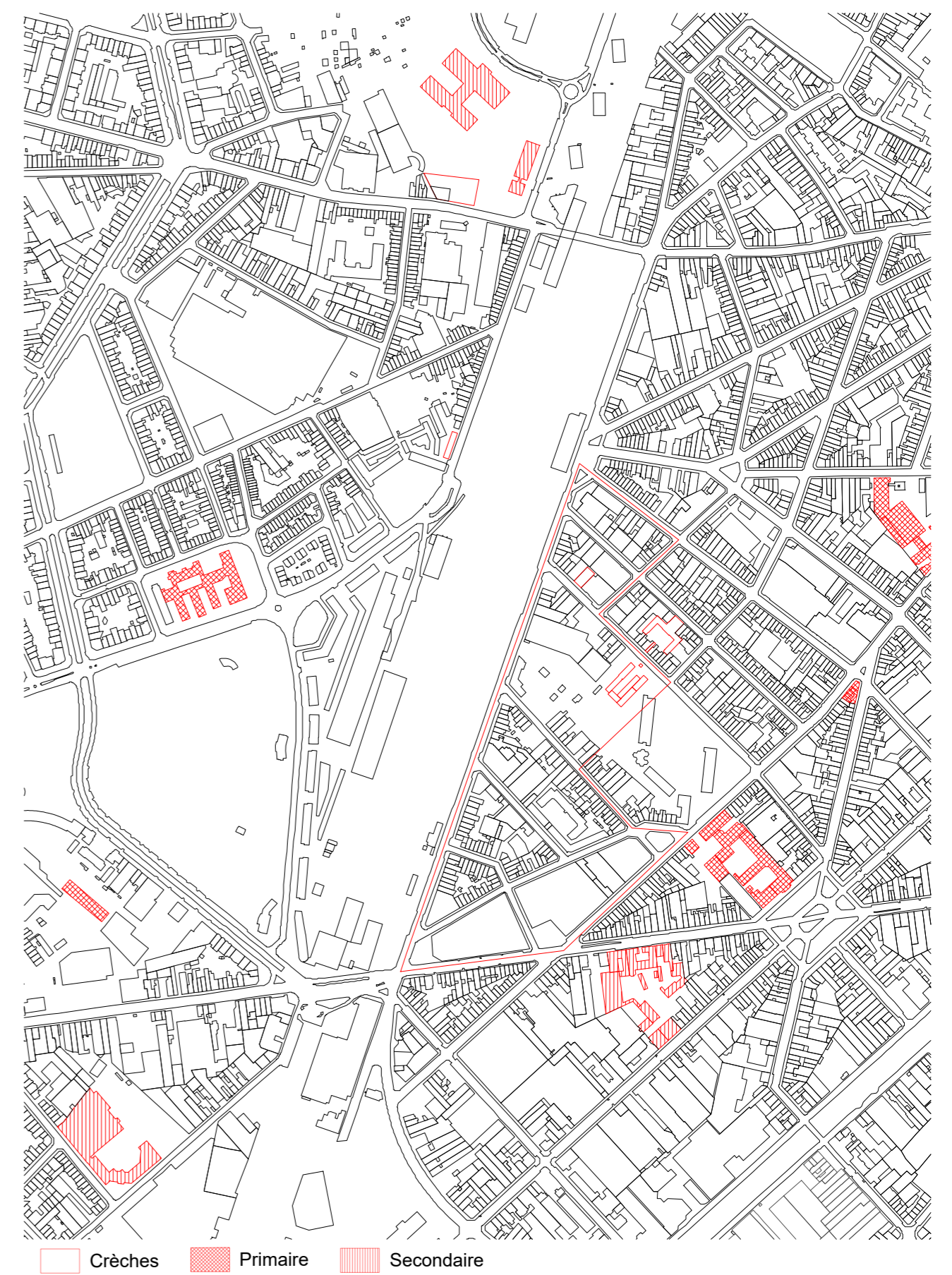
Commerces



Culture



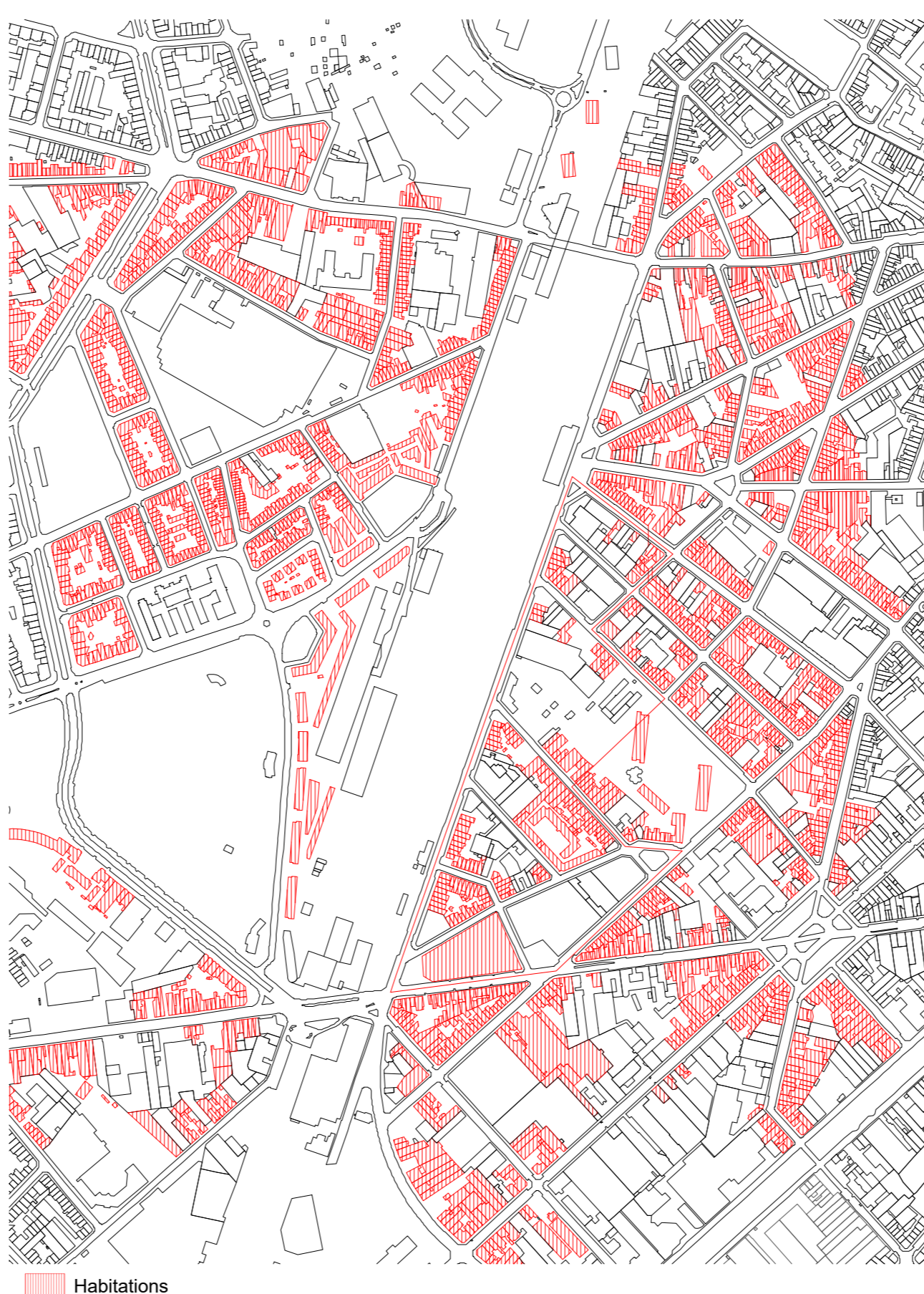
Education



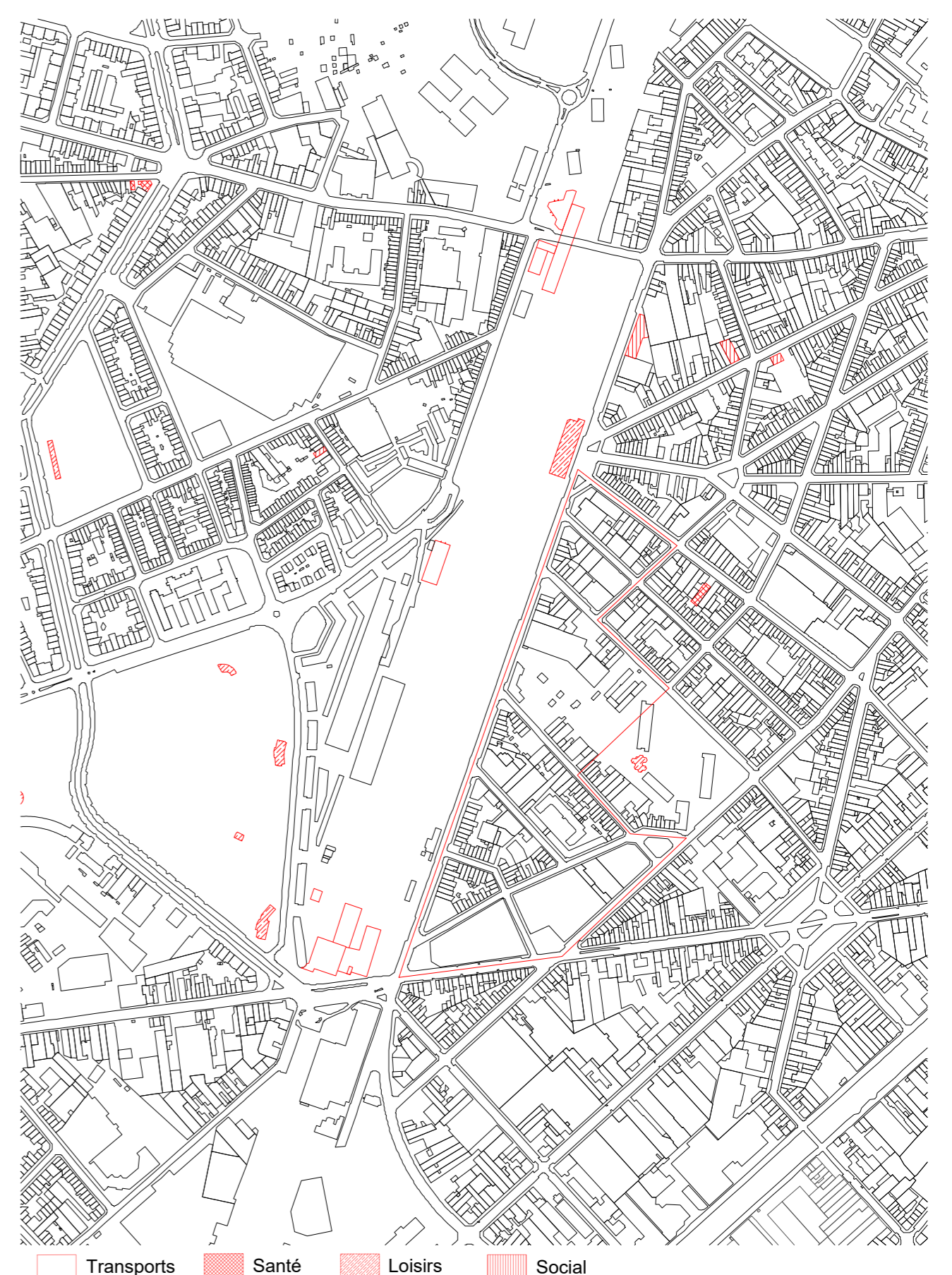
Industries



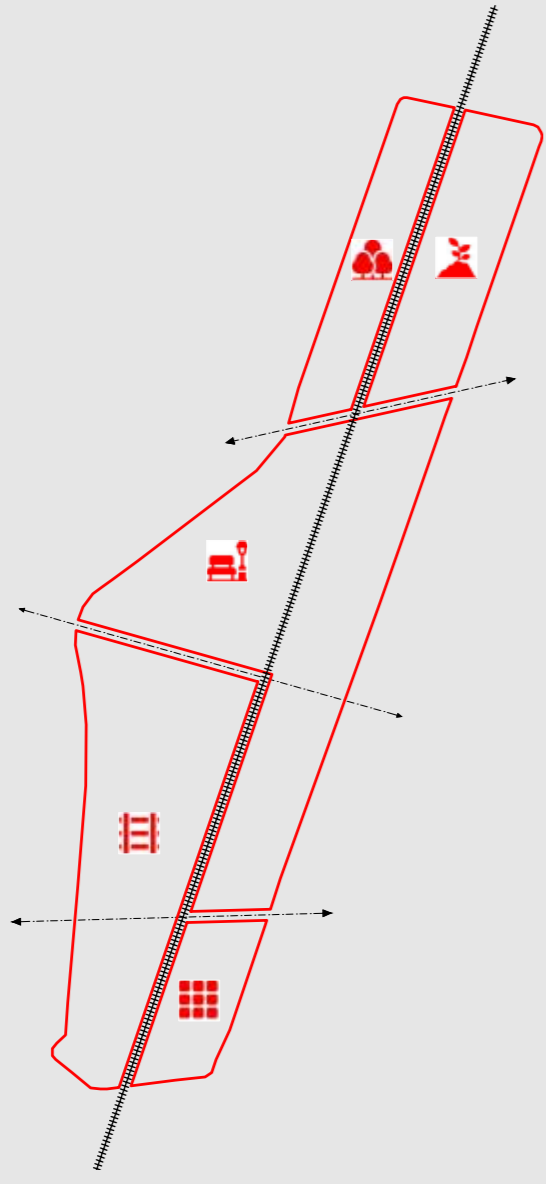
Habitations



Equipements publics



Chemin de vert
Séquences

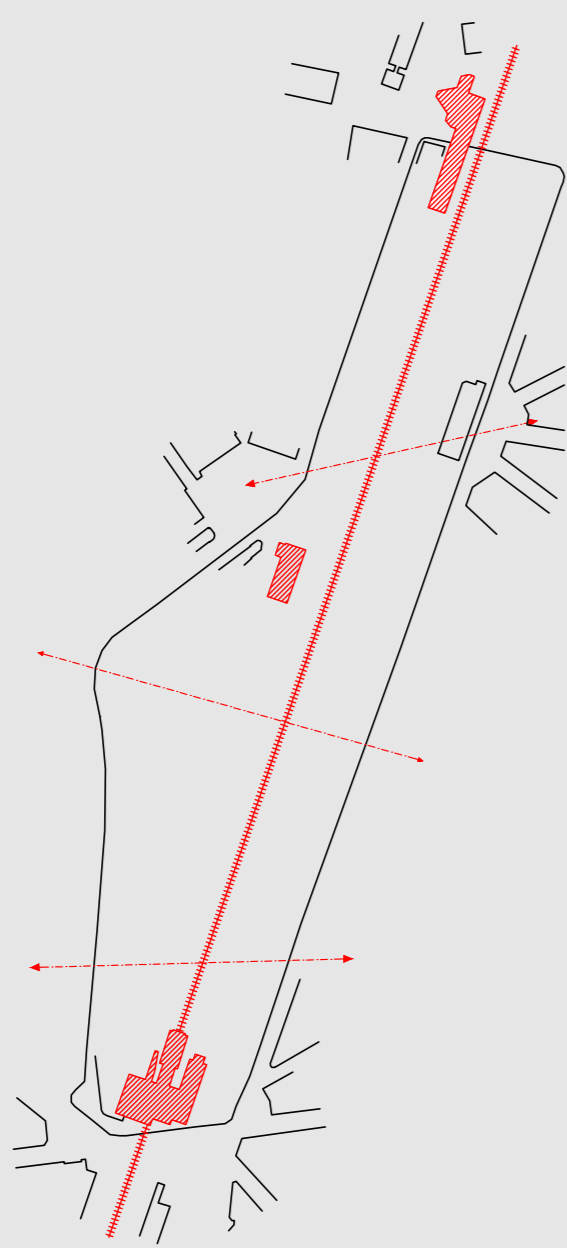


- Végétal
- Agriculture Urbaine
- Parc Actif (plaine de jeux, musculature, bac à sable, fontaine, surface enherbée...)
- Campus Infrabel
- Minéral

Continuité espaces verts



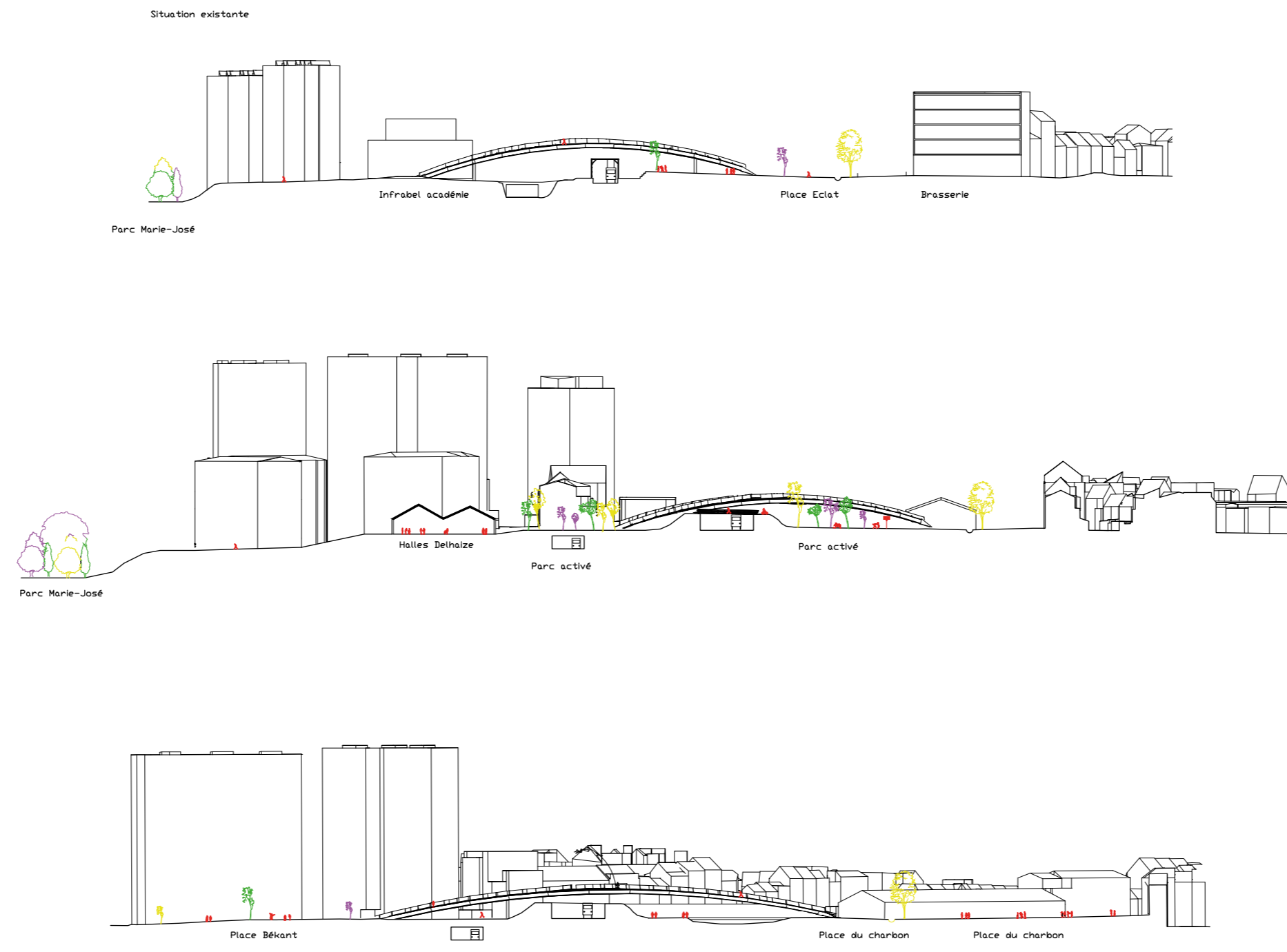
Liens et connexions



CONNEXIONS

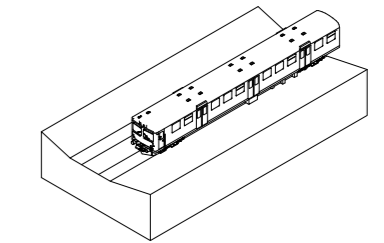
- Gares
- Places

Nouveau pôle attractif

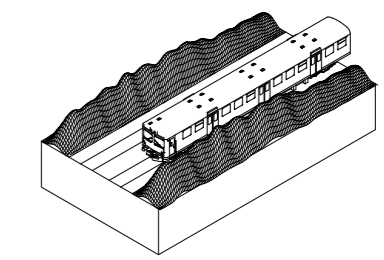


Dispositif contre le bruit

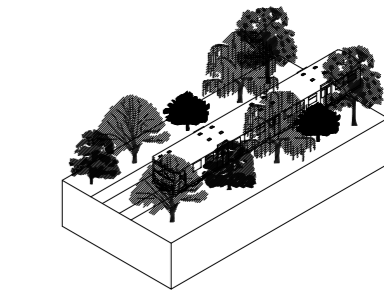
Enterrement de la ligne - Gain : 4 dB



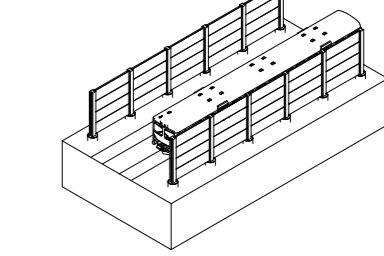
Merlon anti-bruit - Gain : 6 à 8 dB



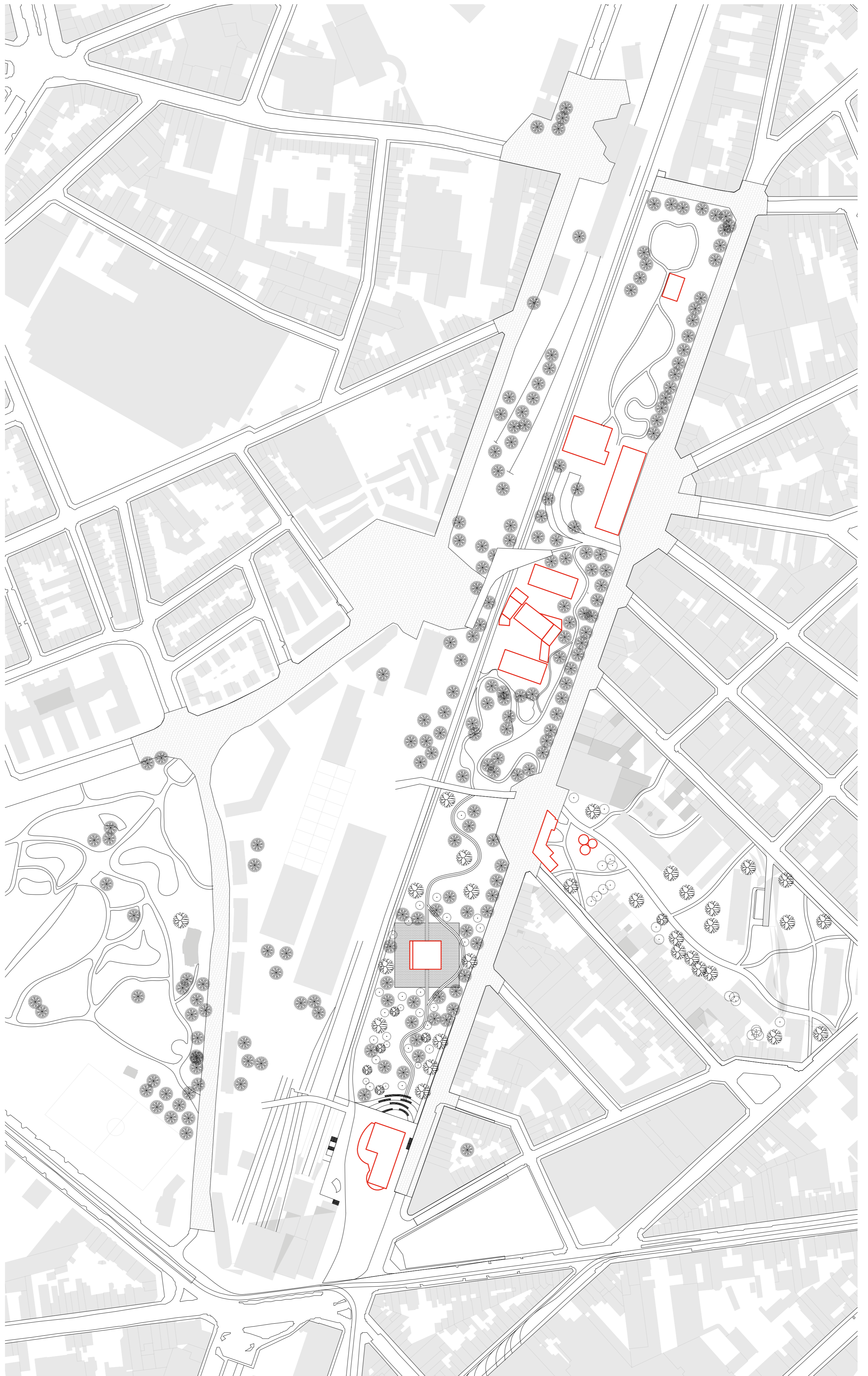
Végétation



Ecran anti-bruit - Gain : 8 à 10 dB



Plan masse



Définition

DESSIN

Capacité à retranscrire une idée par une production graphique

CORPOREL

Introduit le corps dans la conception par le mouvement, le déplacement, les gestes

IMMERSIF

Possédant un caractère de présence corporelle dans un environnement virtuel

Le dessin corporel immersif (DCI) est une méthode virtuelle du dessin et de création de formes en 3 dimensions, offrant une possibilité nouvelle du dessin avec le corps. Les formes et les traits sont retranscrits à l'aide de capteurs de mouvement sur les mains par le biais de manettes sans fil. Le caractère immersif est donné par le casque de réalité virtuelle qui plonge le concepteur dans un environnement neutre ou construit.

Utilisations actuelles

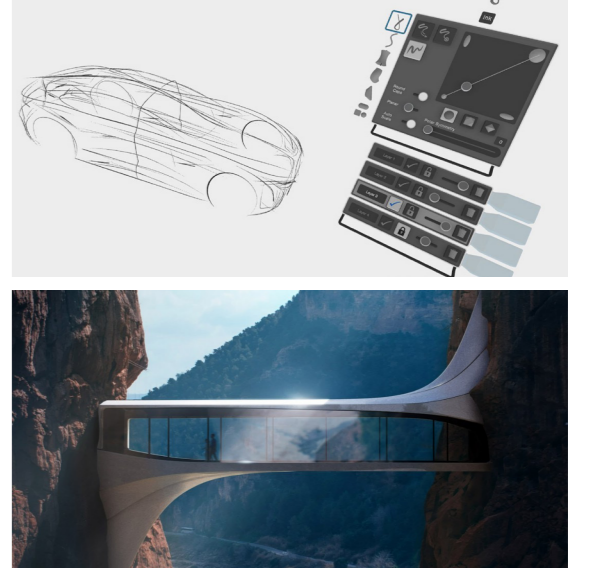


- Visites virtuelles
- Prévisualisation
- Collaboration
- Communication
- Promotion
- Jeux

Réalité virtuelle : Le dessin corporel immersif se sert de la technologie de la réalité virtuelle, ses applications sont multiplies

Dessin virtuel immersif : Pour l'instant, il est principalement utilisé dans le domaine de l'automobile et de l'art.

- Concept cars
- Art
- Sculpture
- Design

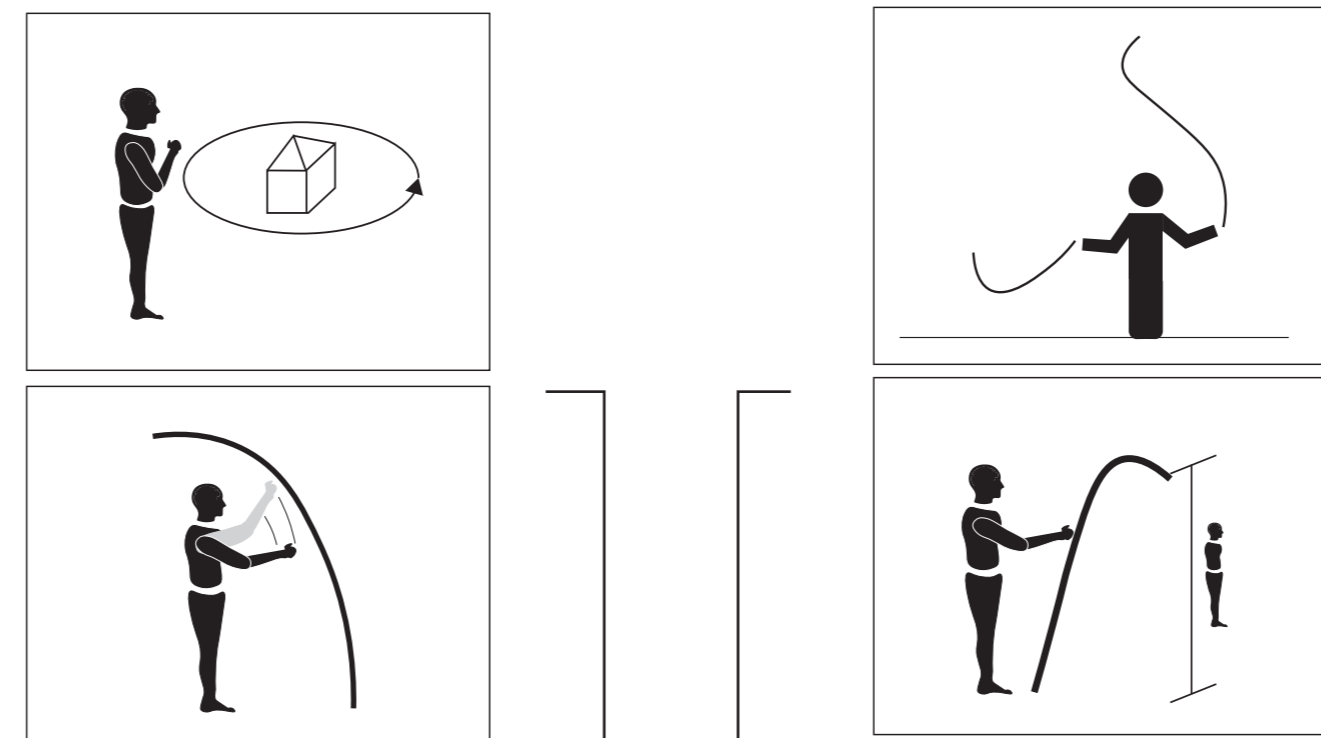


Caractéristiques

Mouvements - Gestes

Le corps entre dans le processus de conception puisqu'il permet à la fois d'observer, d'interagir avec l'objet, d'en créer à l'aide de mouvements et de changer le point de vue de l'utilisateur à l'aide du saut d'échelle.

Rapport au corps



Dessin intuitif

Tout comme le dessin à la main, il devient très rapide de transcrire une idée en tête à travers ce medium. Toutes les formes et tracés sont disponibles pour libérer sa créativité.

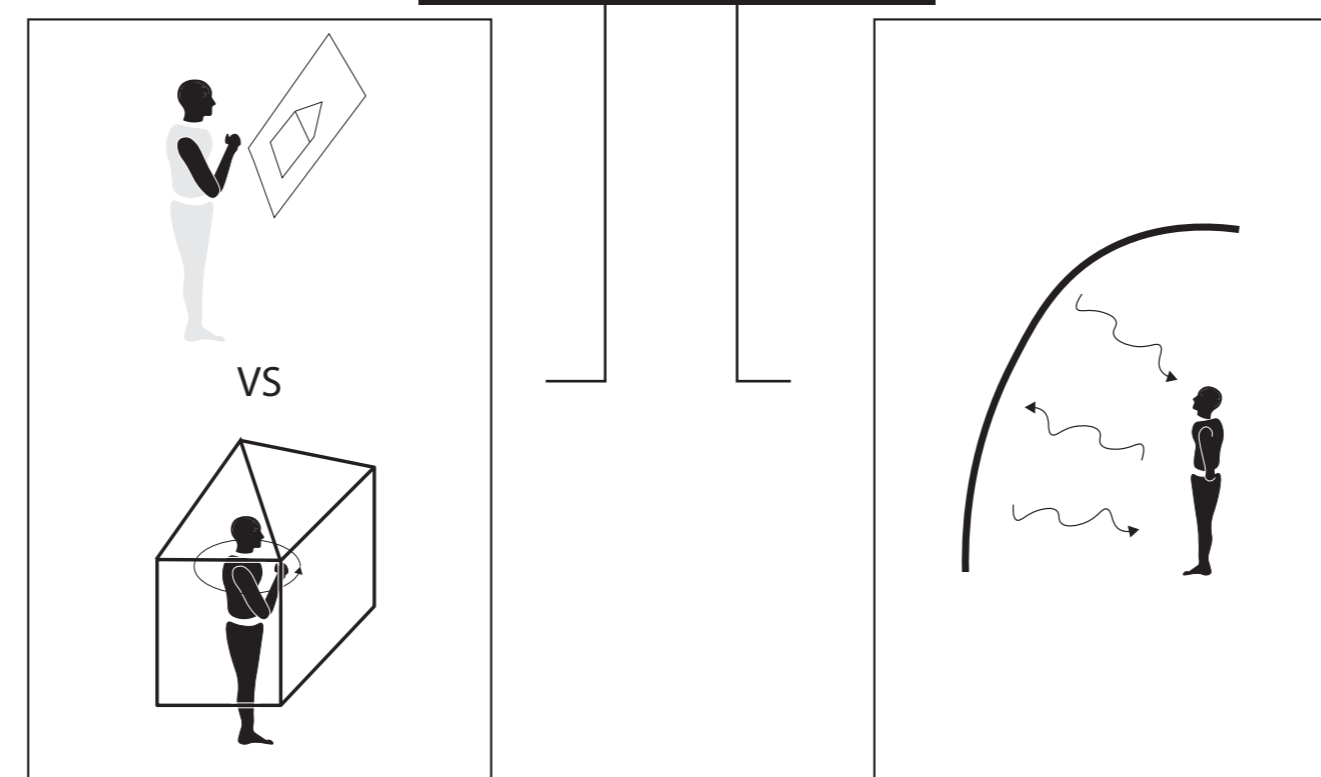
Le dessin suit le mouvement de la main. Le trait n'est ainsi plus dépendant de systèmes de mesurage, le corps devient l'unique référence de mesure

Anthropométrie

Profondeur

Ainsi dans le cadre d'un croquis virtuel (l'équivalent d'un dessin à la main traditionnel), une contrainte semble disparaître : celle de la capacité de notre cerveau à devoir imaginer une projection en trois dimensions à partir d'une projection plane. Dès lors, ce medium peut se voir avantageux dans une phase de préconception.

Projection 3D



Immersion

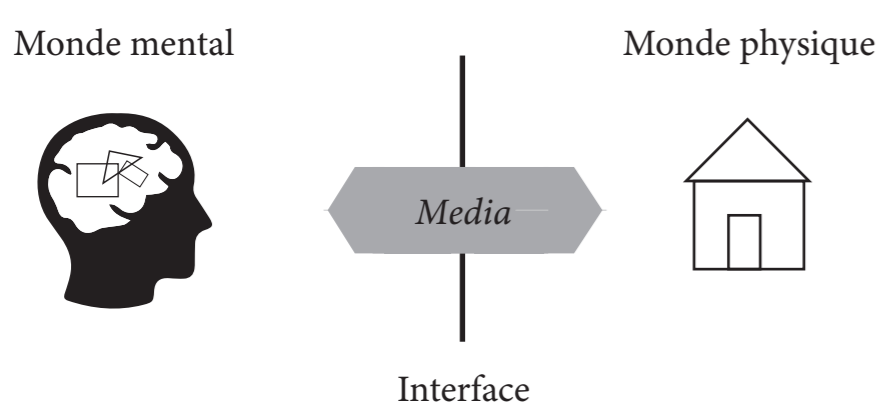
Le caractère immersif aide à mieux projeter une idée dans un contexte réel.

Le dessin corporel étant immersif, il permet de percevoir en partie les sensations que peut provoquer une architecture, et donc d'aider à les concevoir.

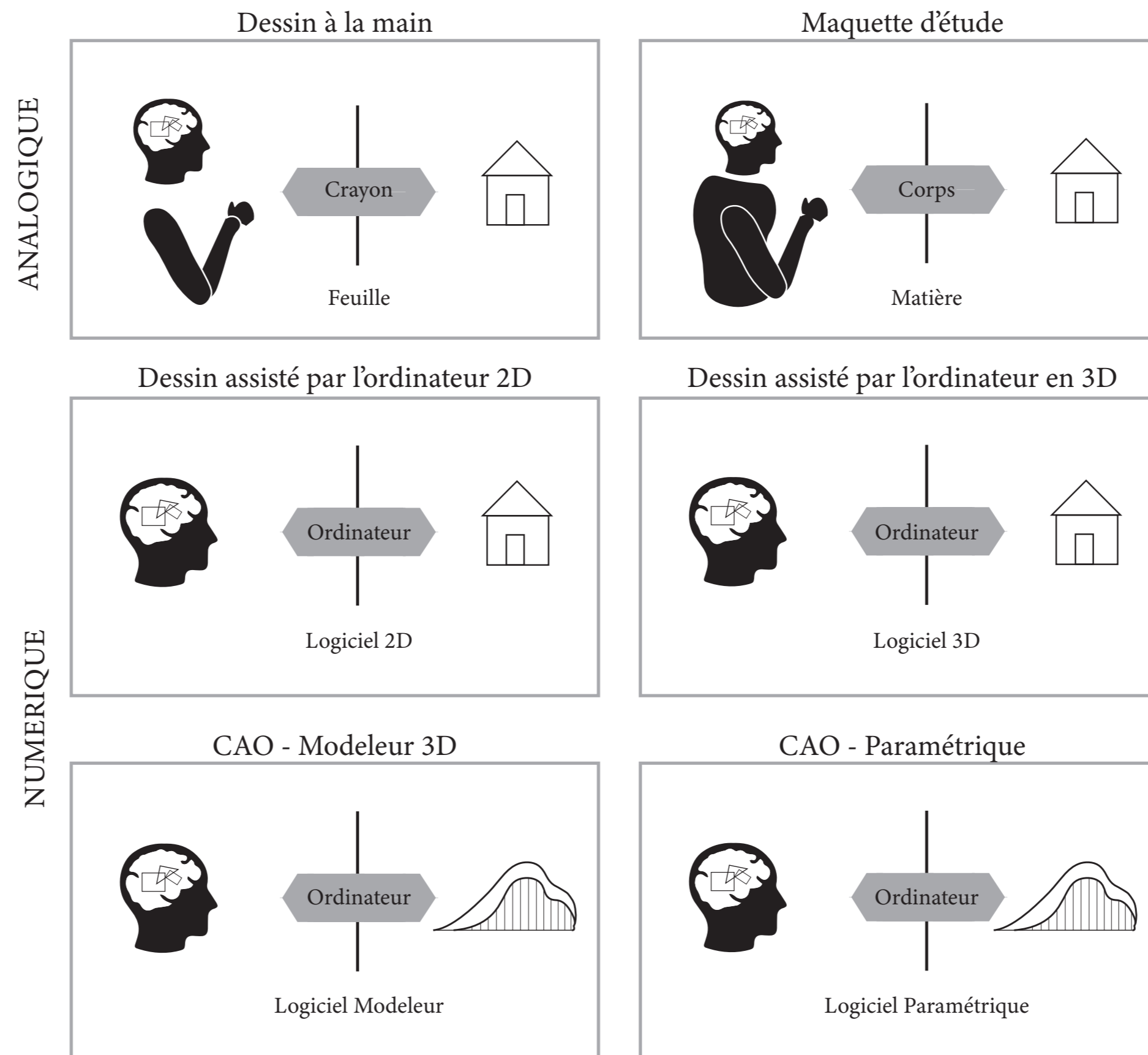
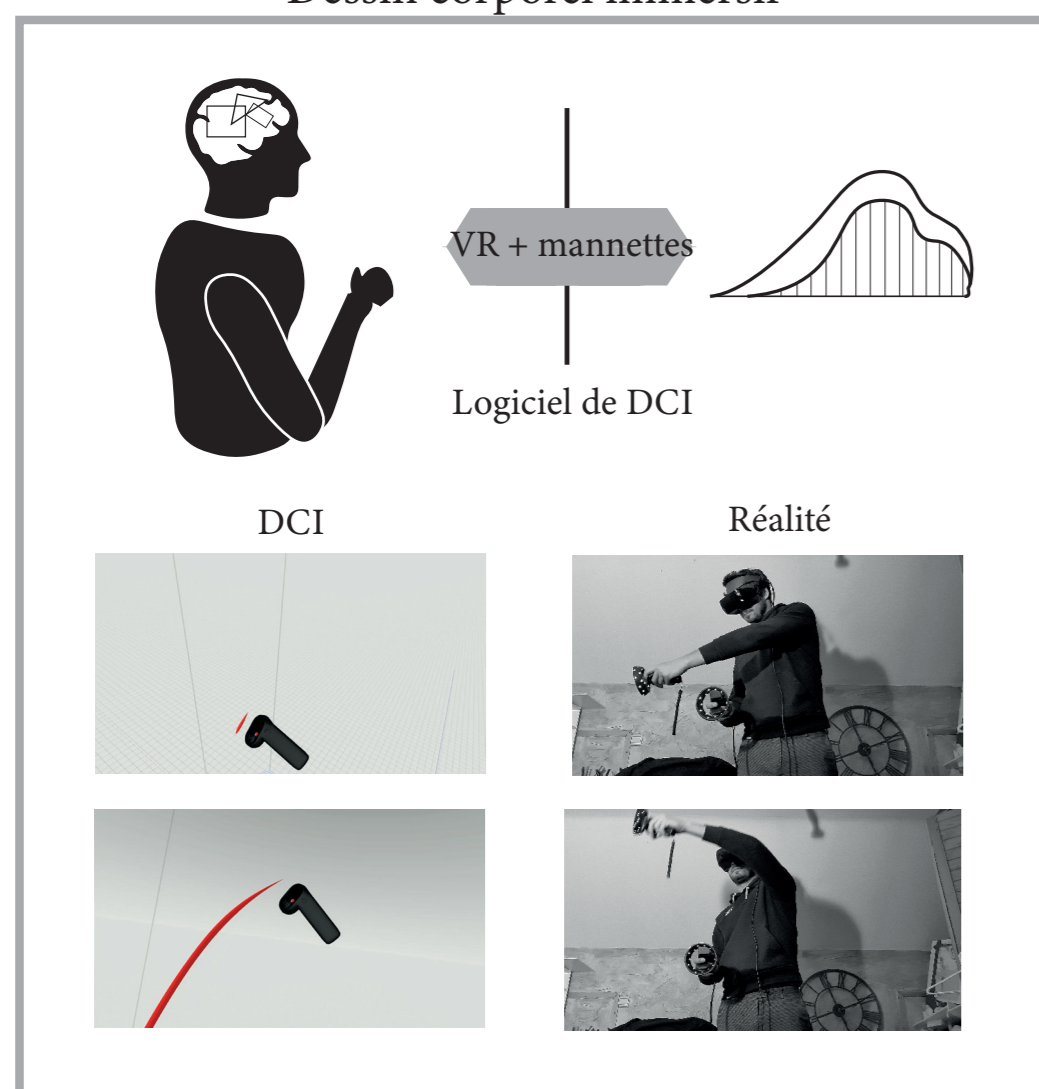
Ressenti

Les médias en conception

Structure de base



Dessin corporel immersif



Avantages

- Flexibilité
- Soutient à la créativité, recherche d'idée
- intuitif et rapide

Inconvénients

- Conversion numérique
- Aperçu global en temps réel
- Adaptabilité

- Zoom et dézoom
- Productivité
- Point de vue variable
- Aperçu global

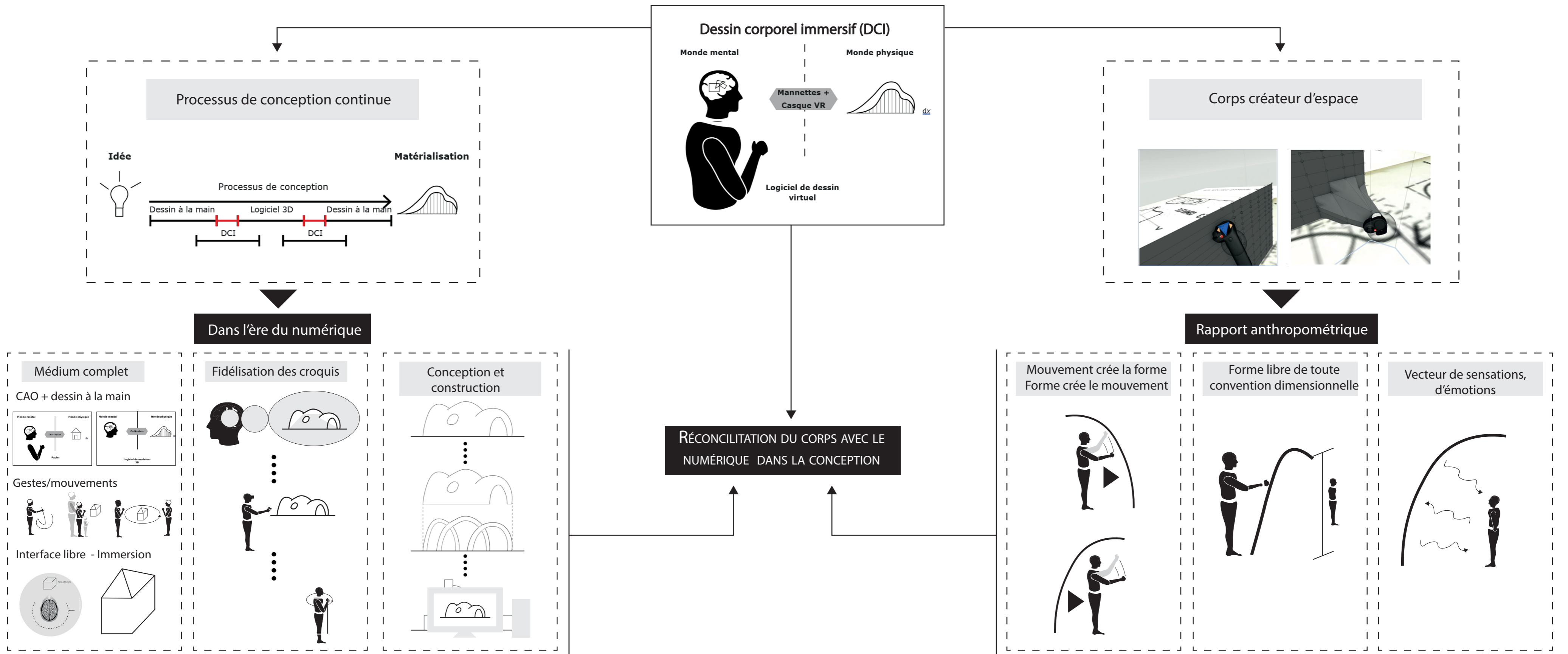
- Formes complexes difficilement accessibles

- Formes complexes
- Formes et constructions

- Inventaire des formes prédéfinies
- Conversion d'une idée par une formule mathématique ou des algorithmes de dessin

INTÉGRATION DES MOUVEMENTS DU CORPS PAR LE NUMÉRIQUE

Enjeux

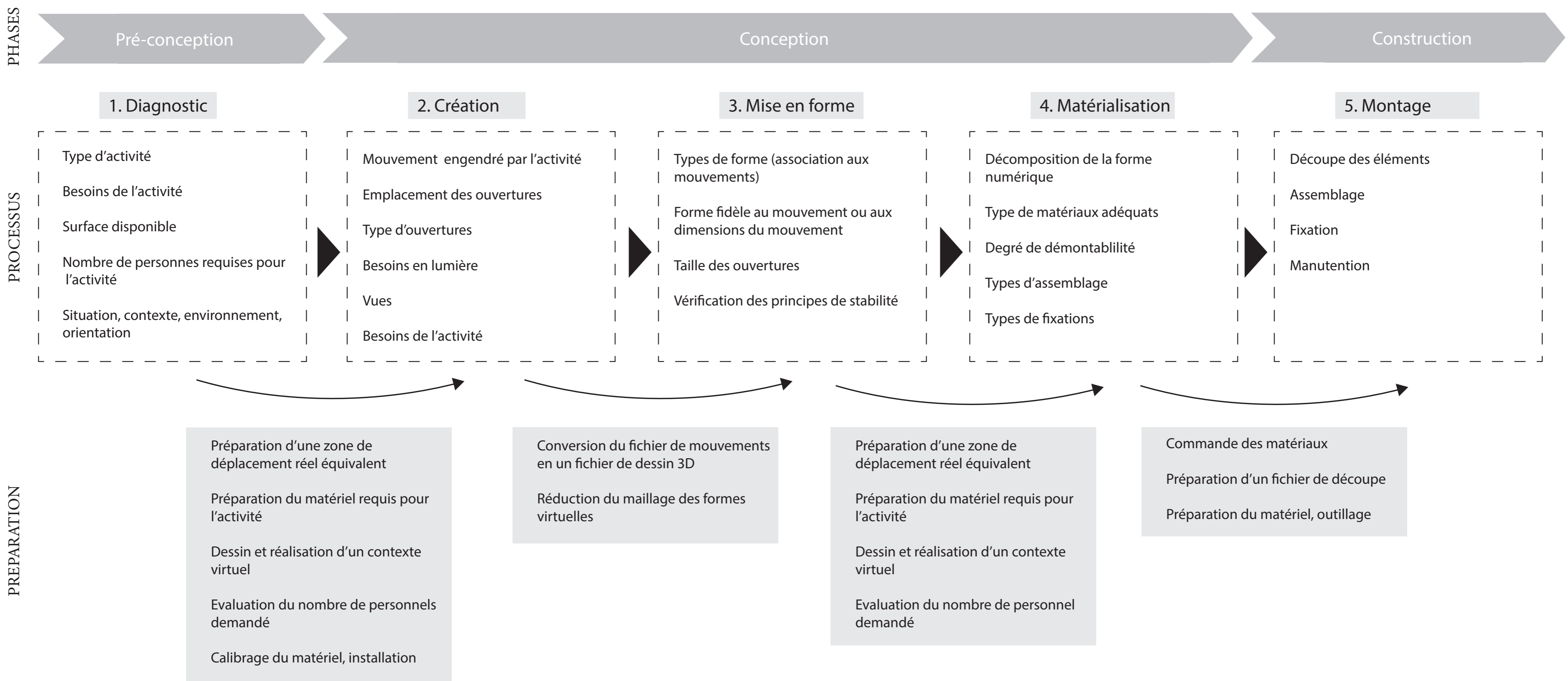


APPLICATION ARCHITECTURALE DU DCI

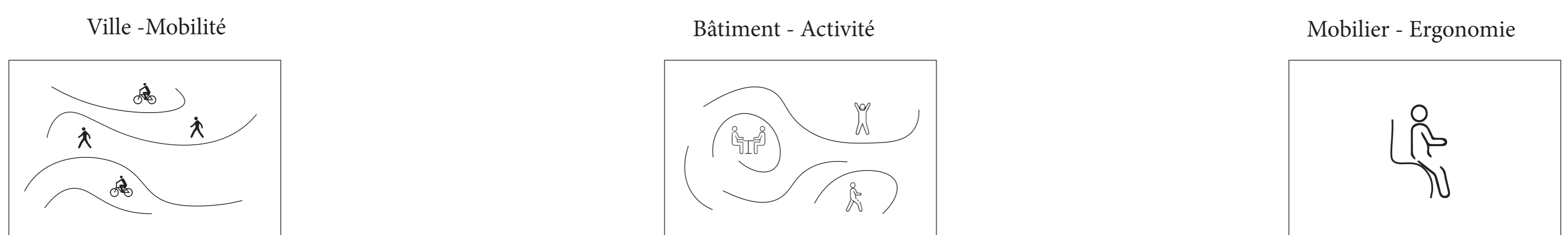
Deux volets



1. Programme - Protocole



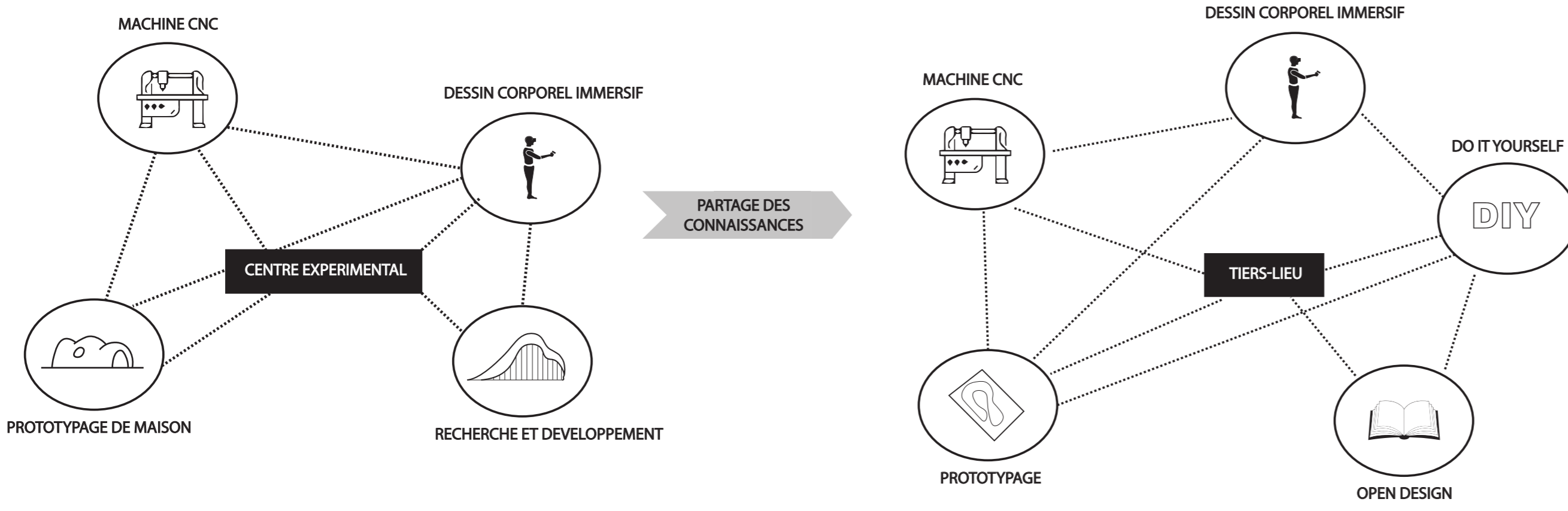
2. Formes liées au corps - Trois échelles - Trois applications



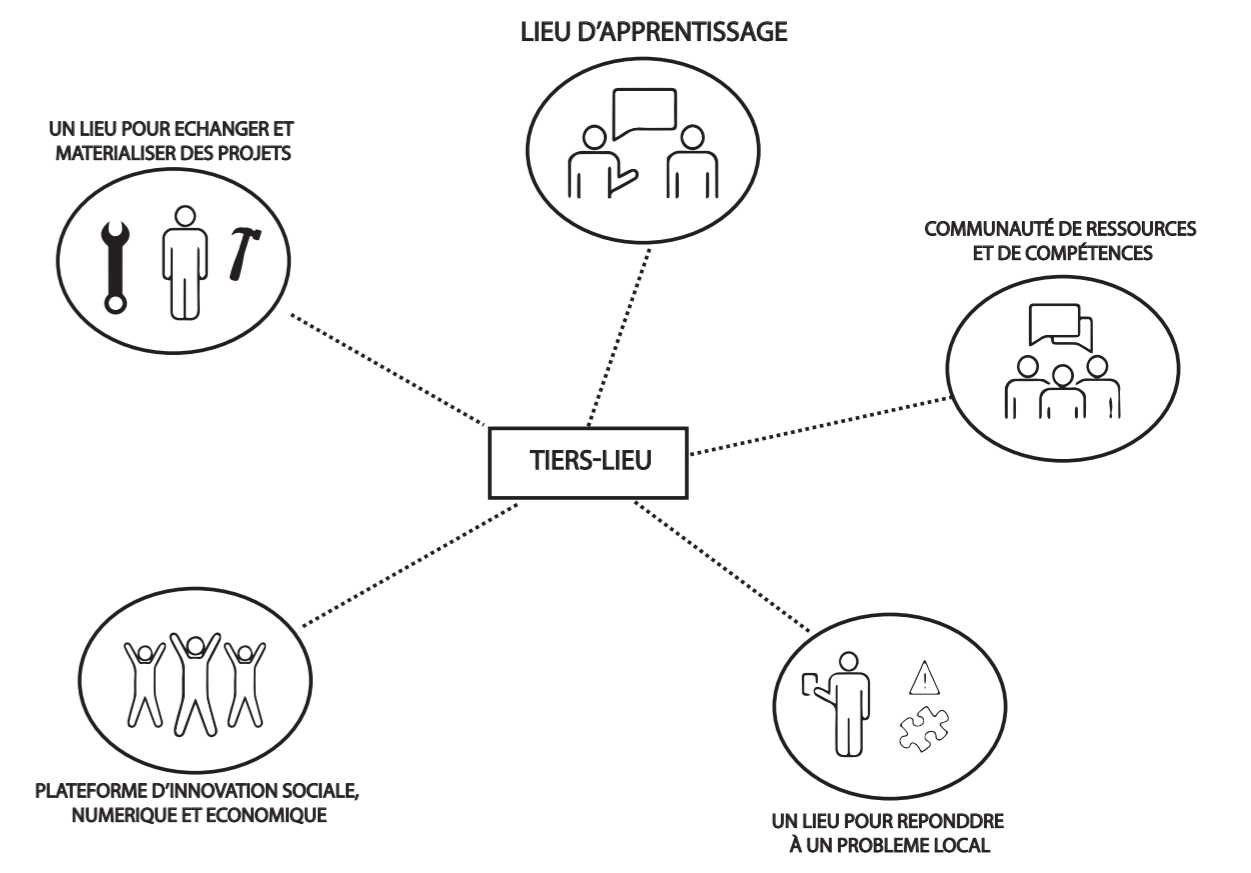
TIERS-LIEU : DESSIN CORPOREL IMMERSIF

Programme

Complémentarité

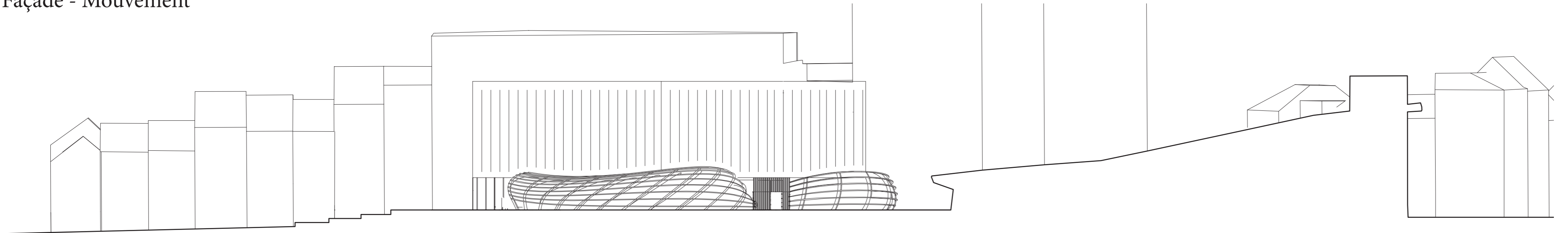


Apports



Implantation

Façade - Mouvement



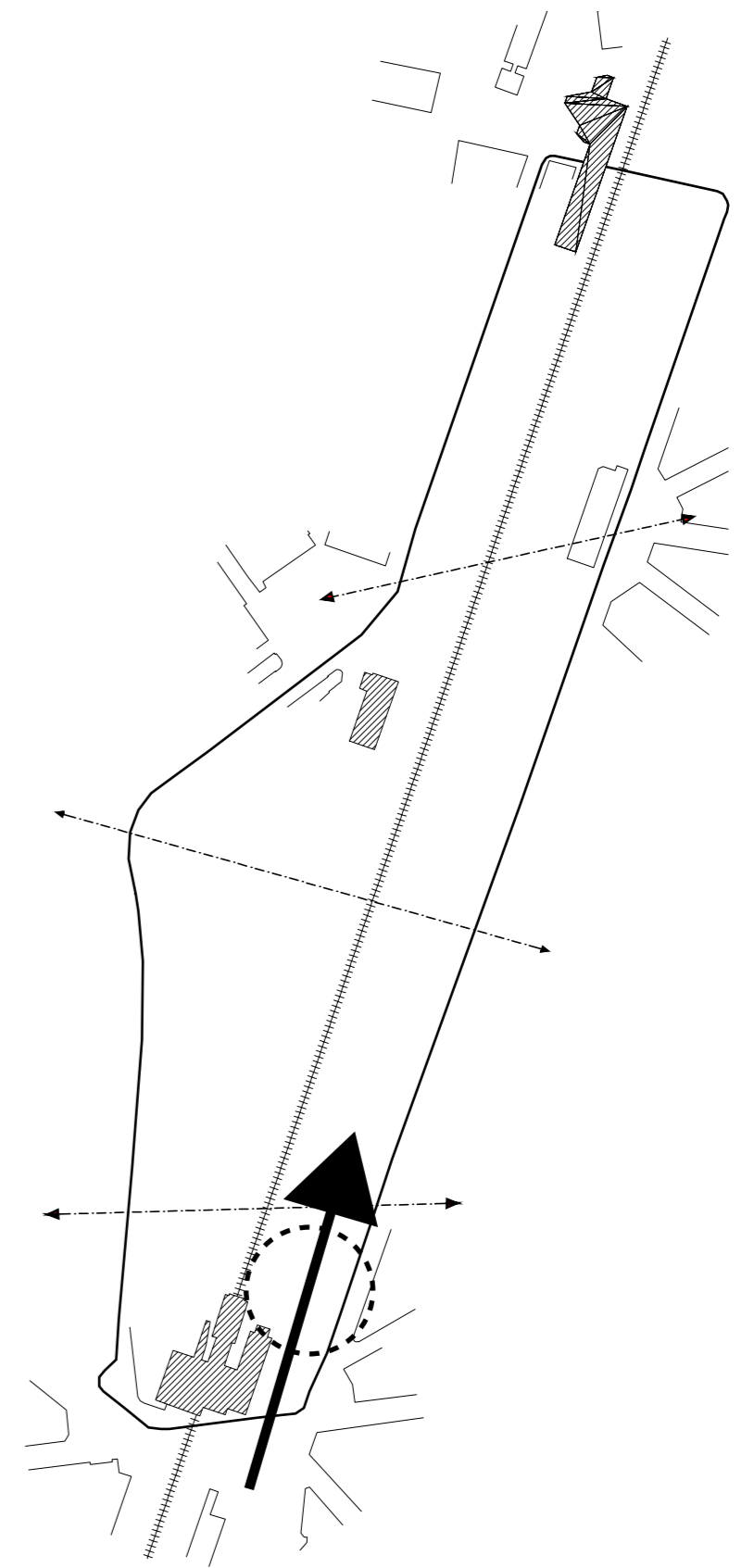
1:1000

Abords - flux

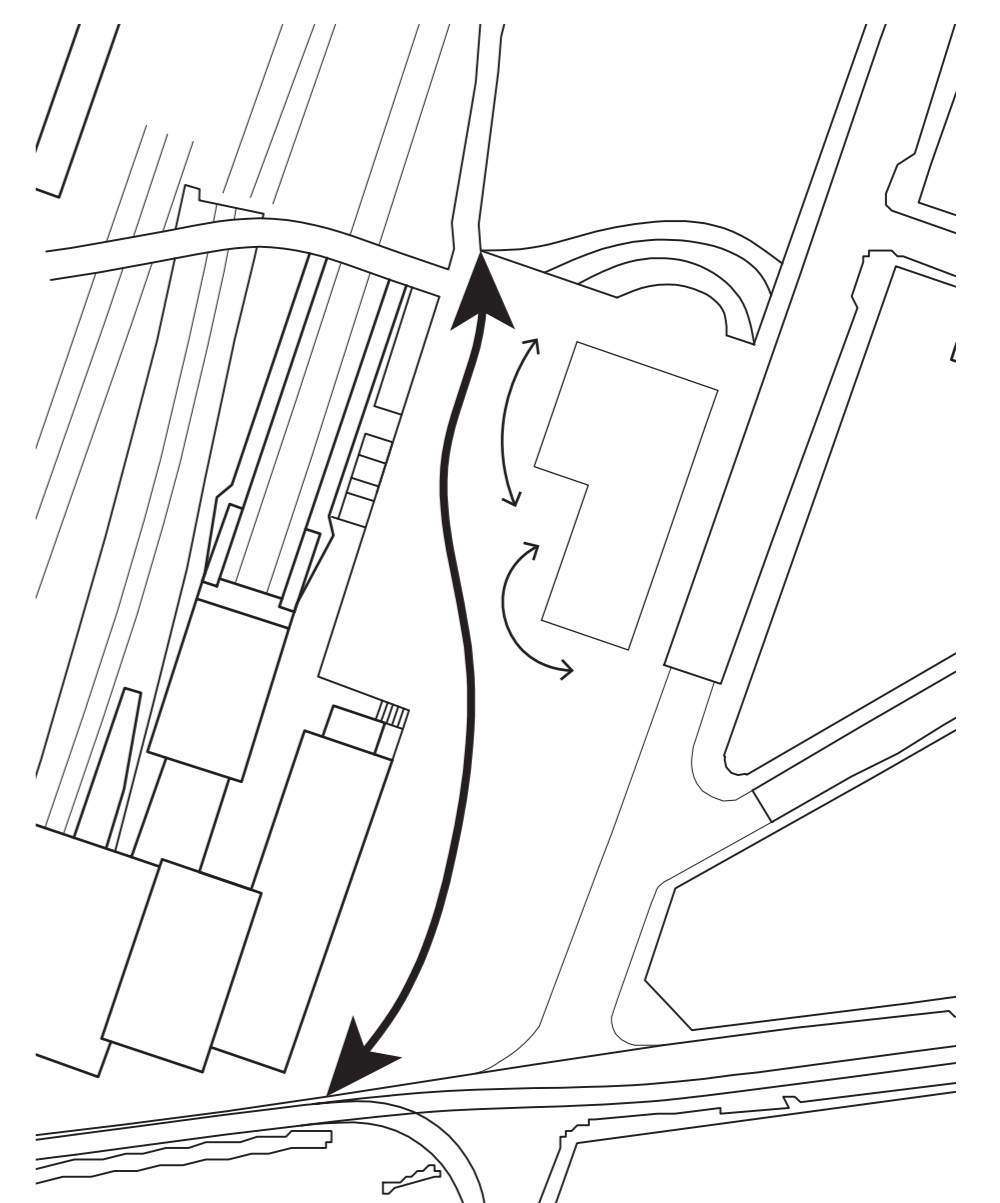


1:1000

Entrée de la zone aménagée

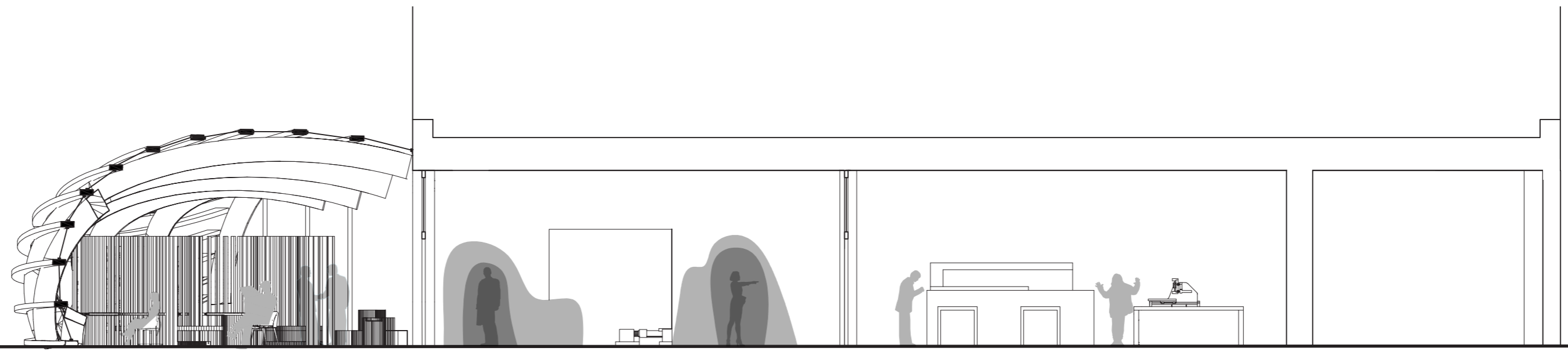


Mobilité vs enveloppe



ALLIANCE ENTRE L'HUMAIN (DCI) ET LA MACHINE NUMERIQUE

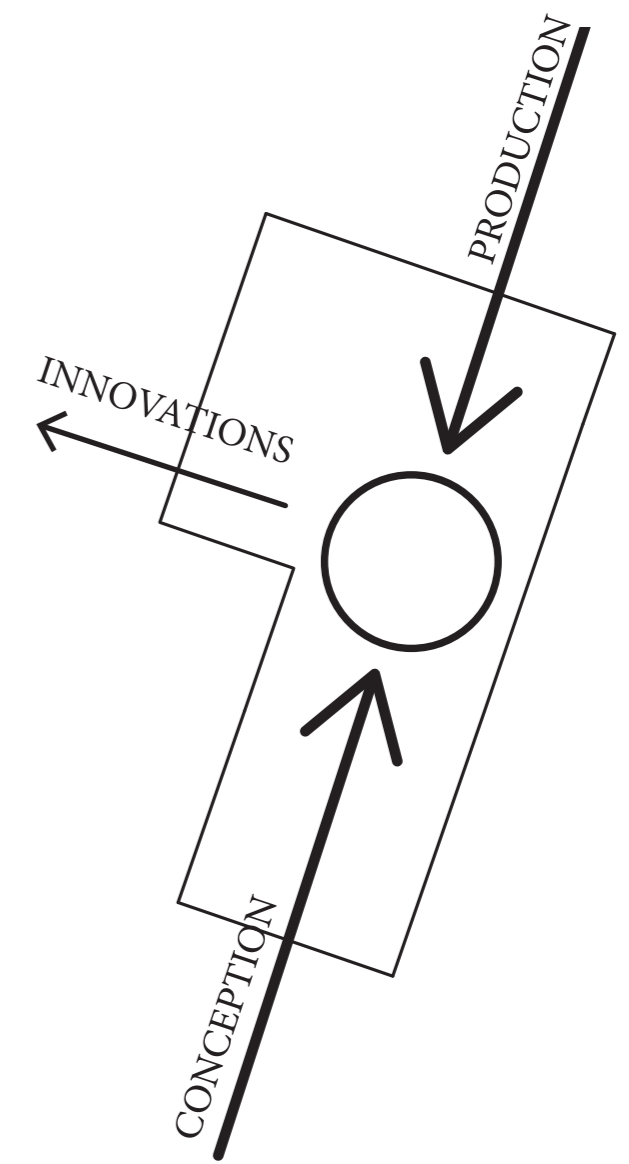
D'un processus de conception à la production



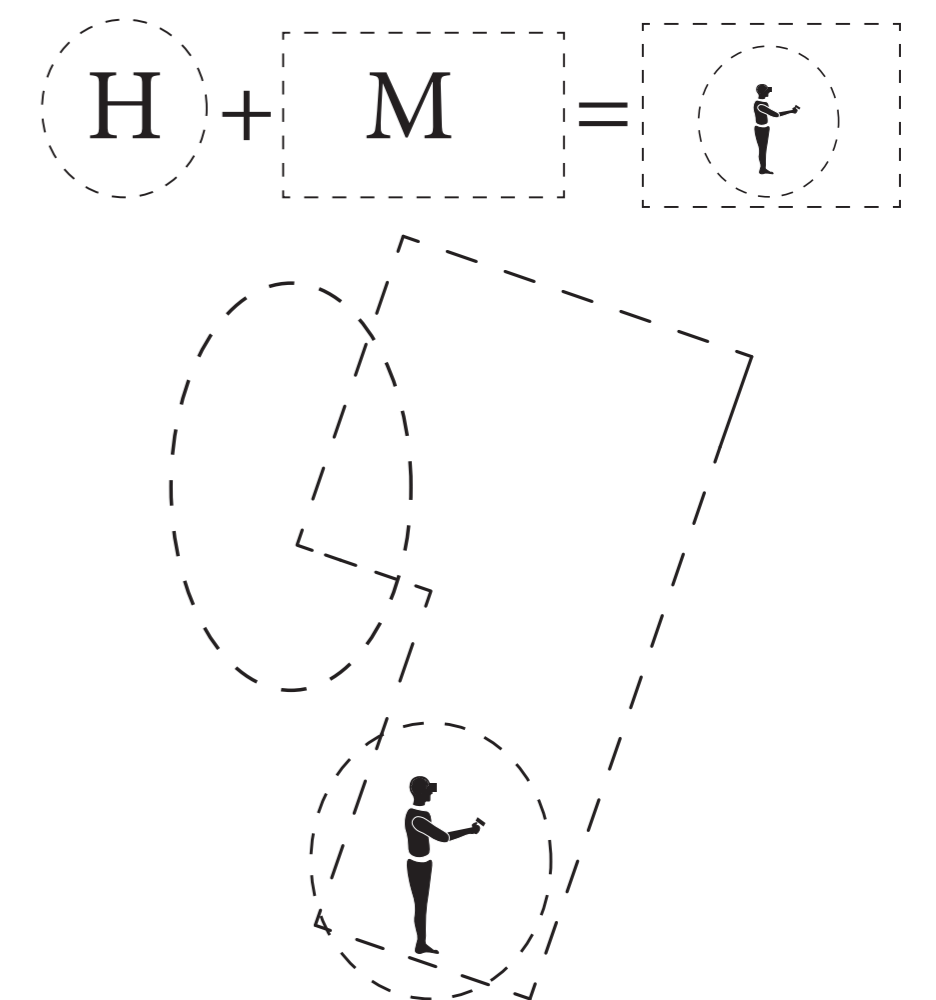
1:100



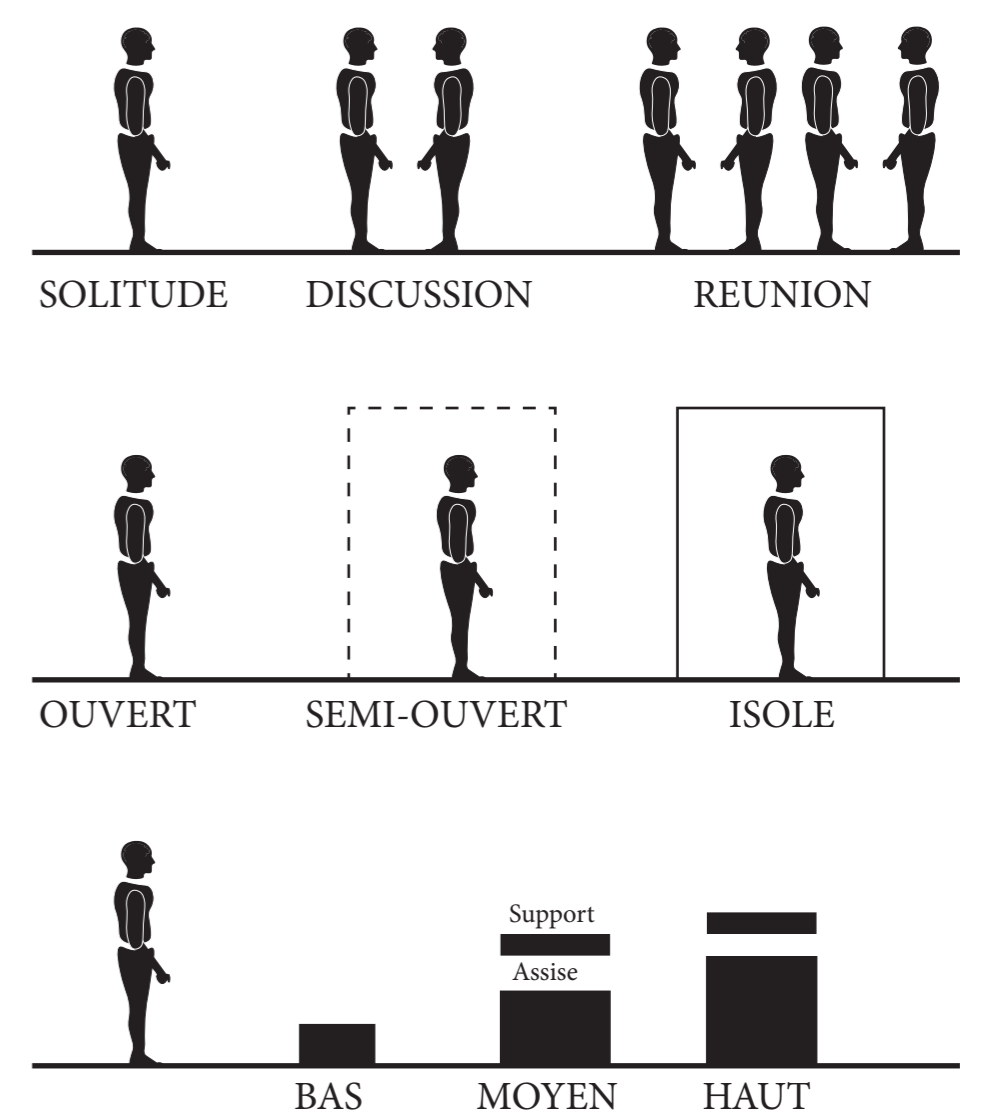
Principe du tiers-lieu



Humain + Machine



New Way Of Working (NWOW)

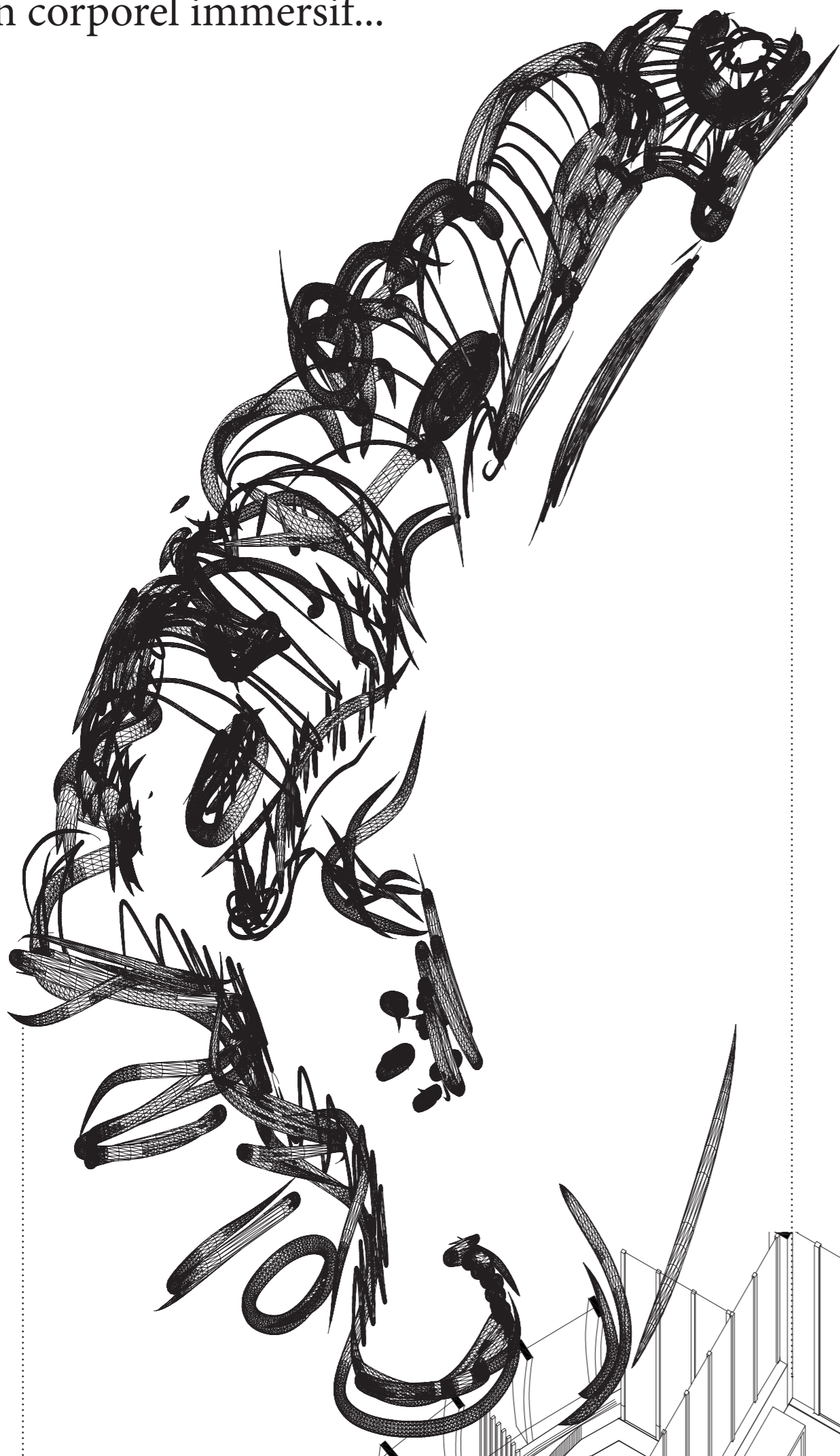


1:100

LE DCI AU COEUR D'UN PROCESSUS DE CONCEPTION ARCHITECTURALE

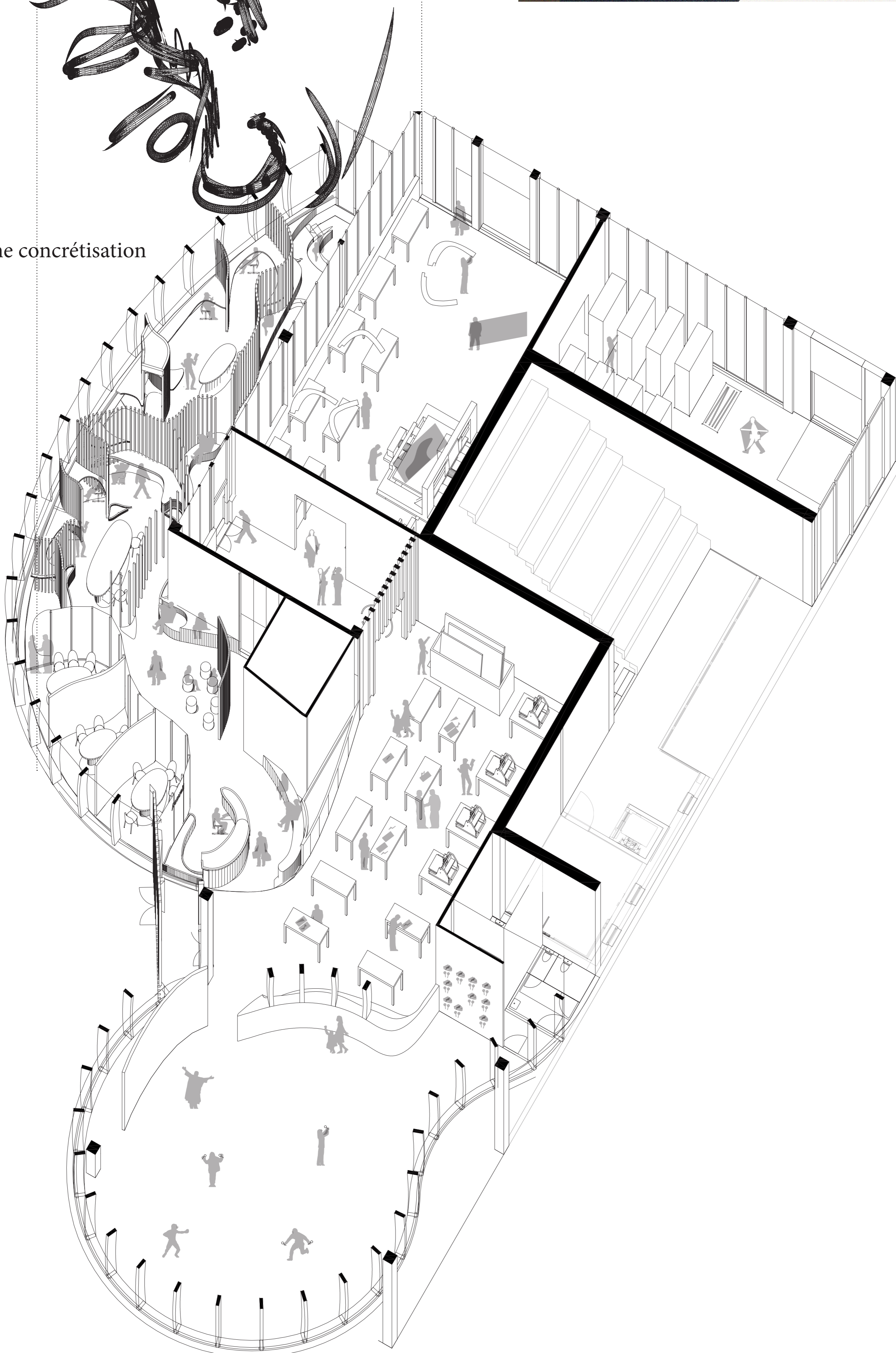
Du dessin corporel immersif...

Ambiances et sensations produites par le caractère anthropométrique du DCI

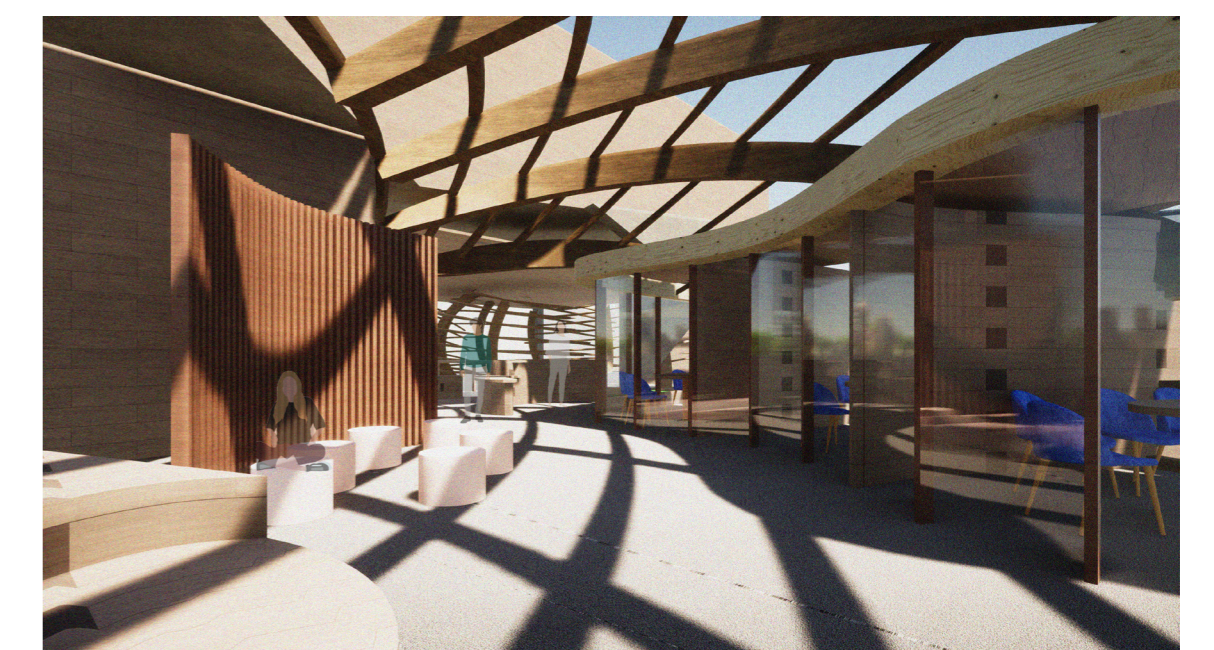


... à une concrétisation

Une conception proche du corps



Résultat d'une conception par le mouvement (DCI)



Vision architecturale plus proche de la nature

