

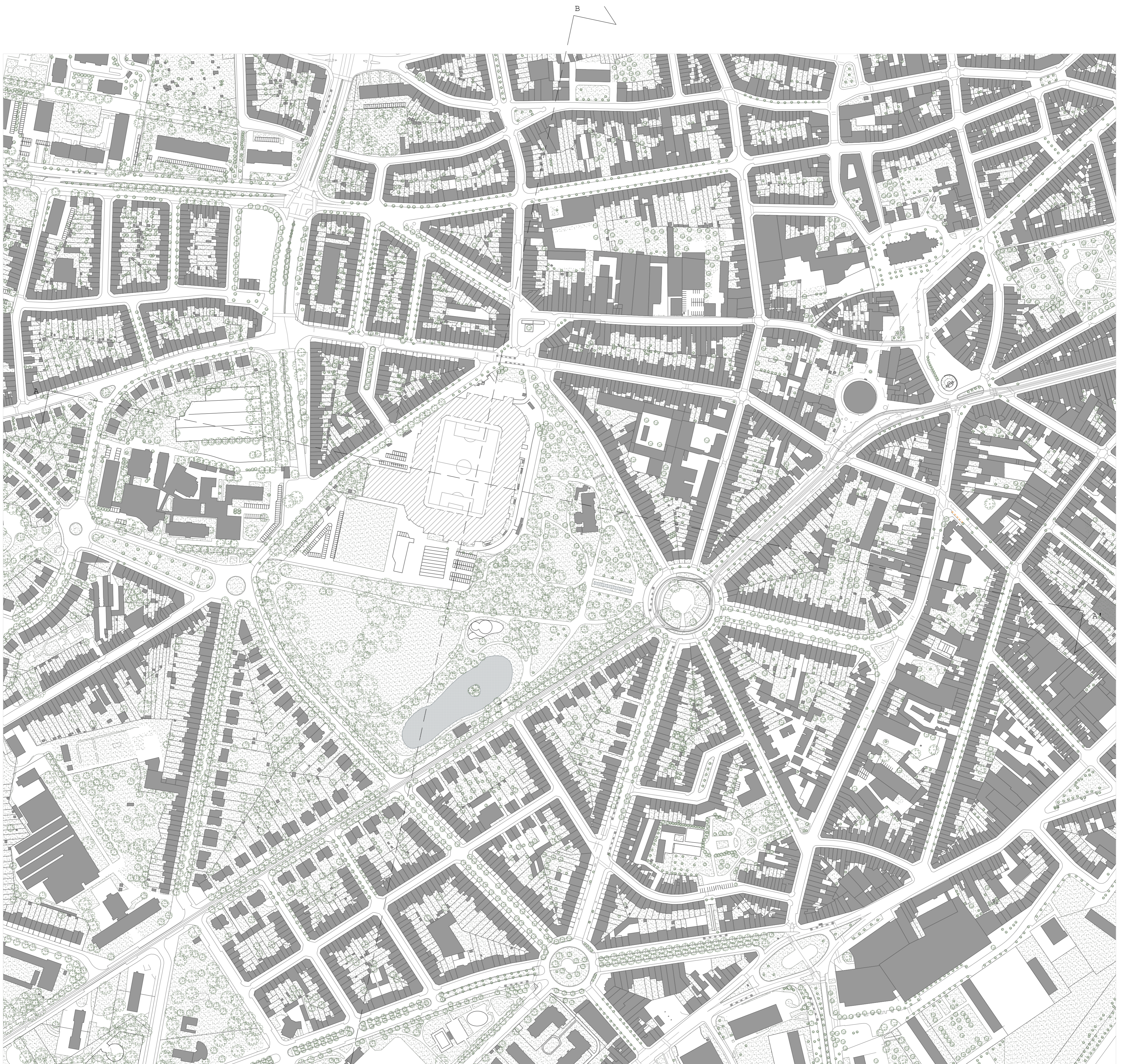
# HYPOTHESE INITIALE

Site du Parc Astrid à Anderlecht

Coupe AA'

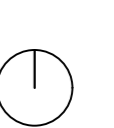


Coupe BB'



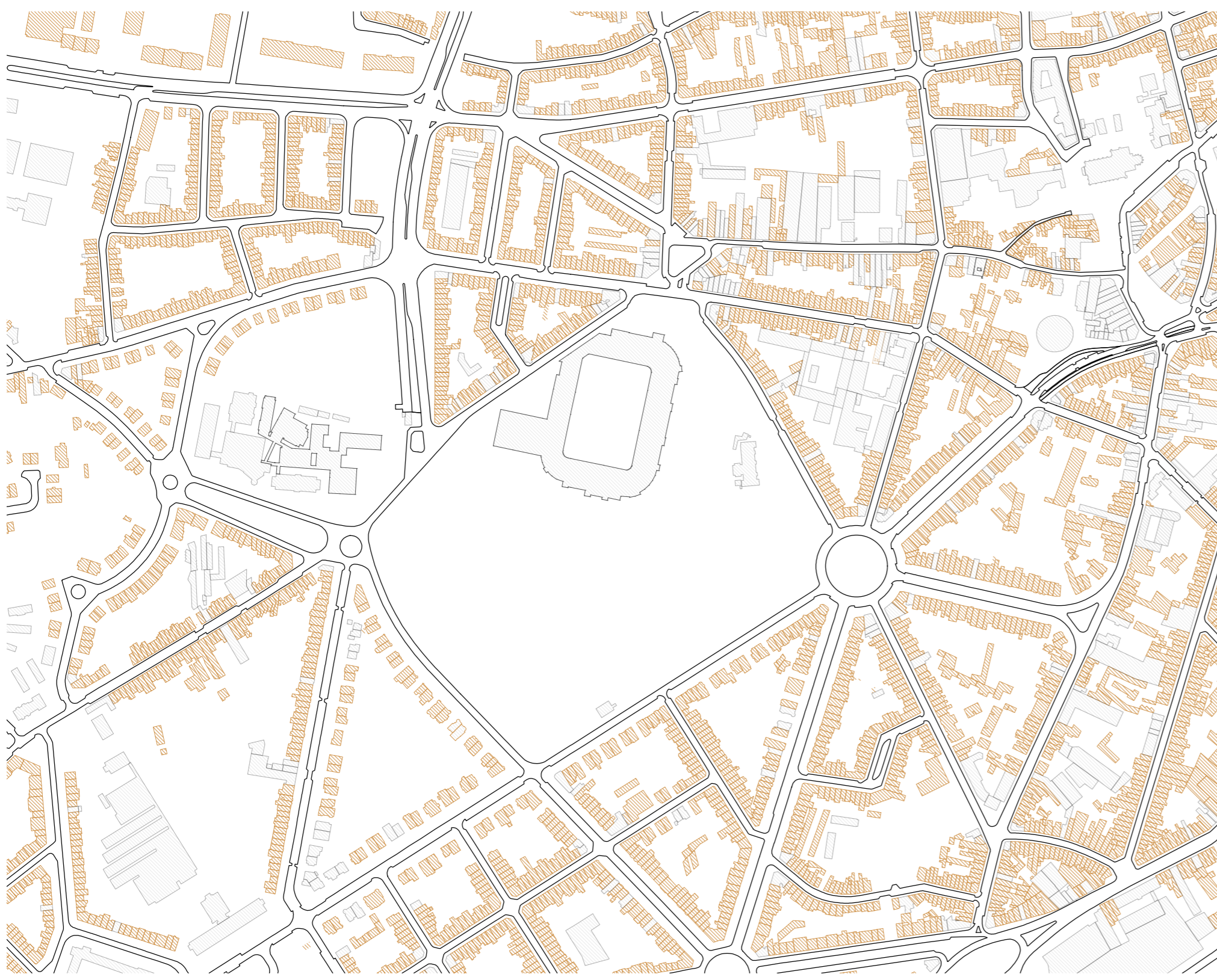
B'

0 50m  
10m

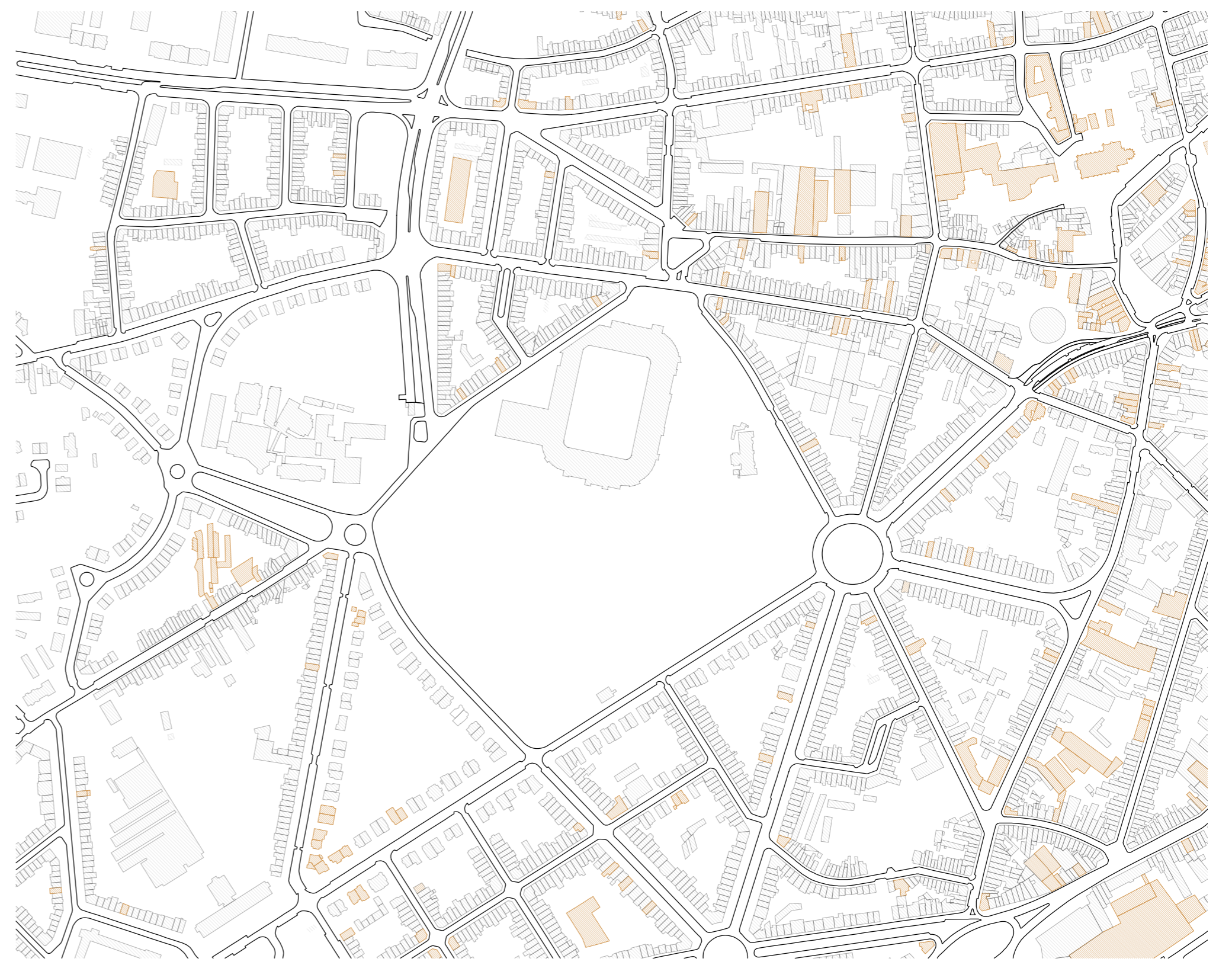


# LECTURE URBAINE

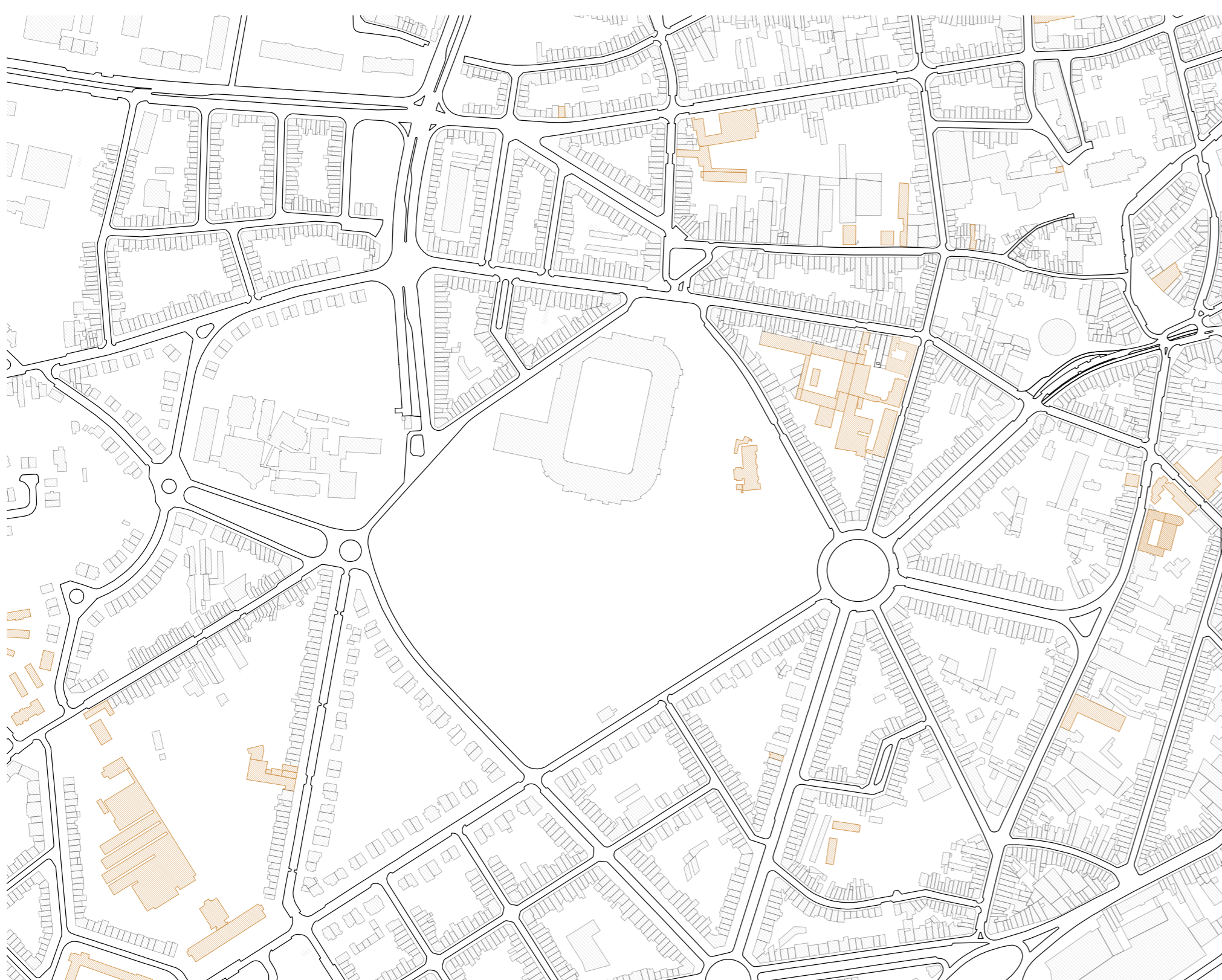
## Site du Parc Astrid à Anderlecht



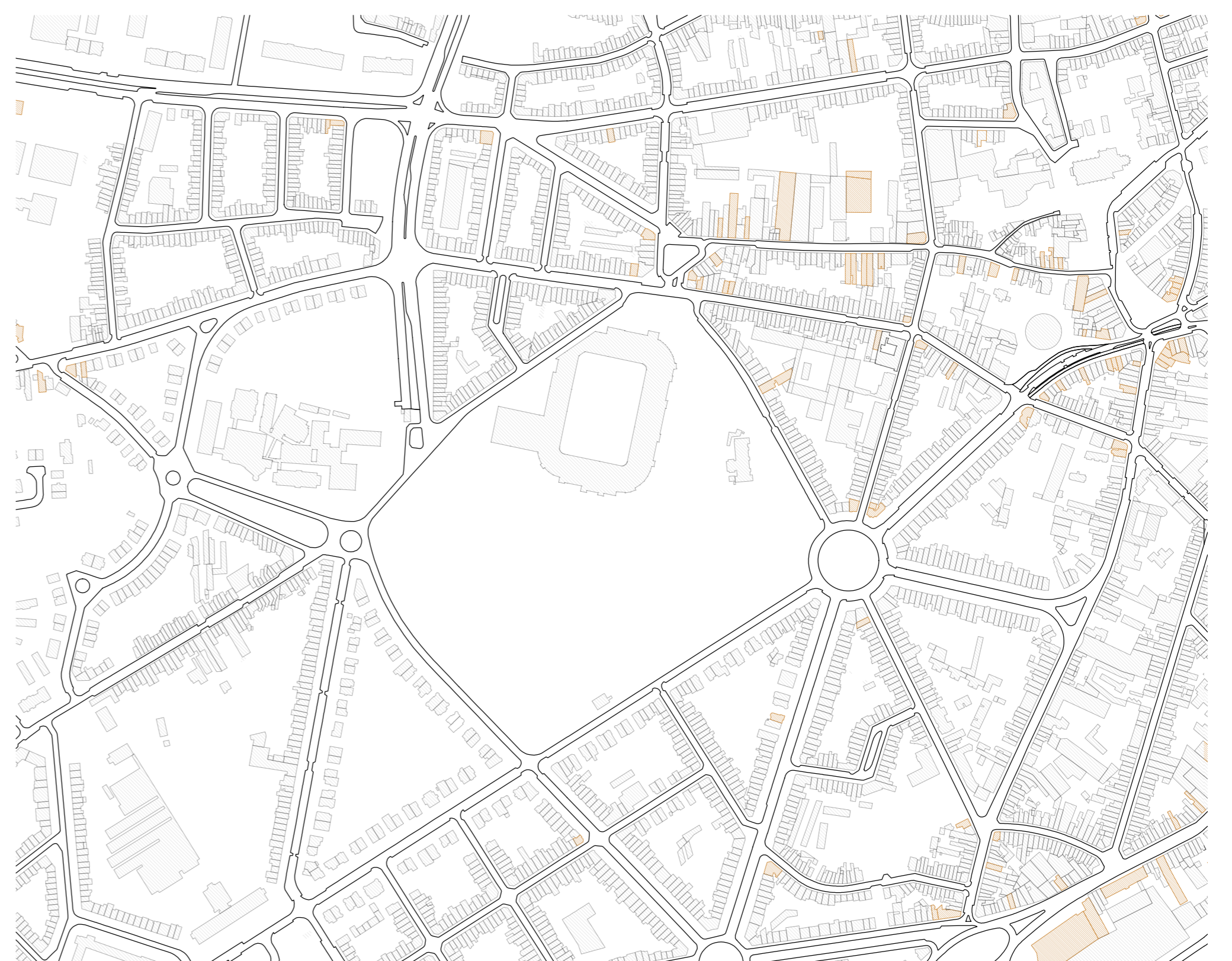
Logements



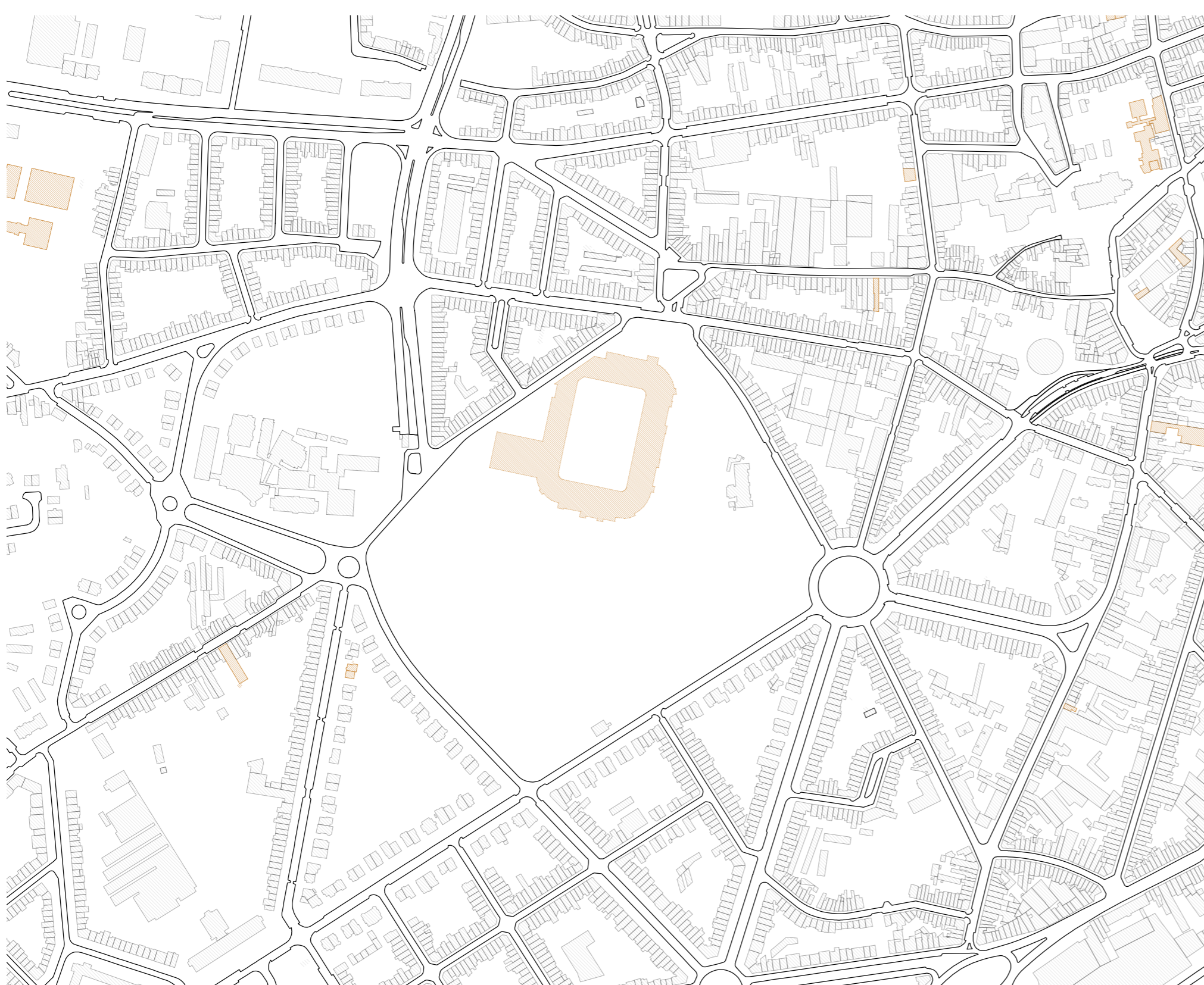
Services



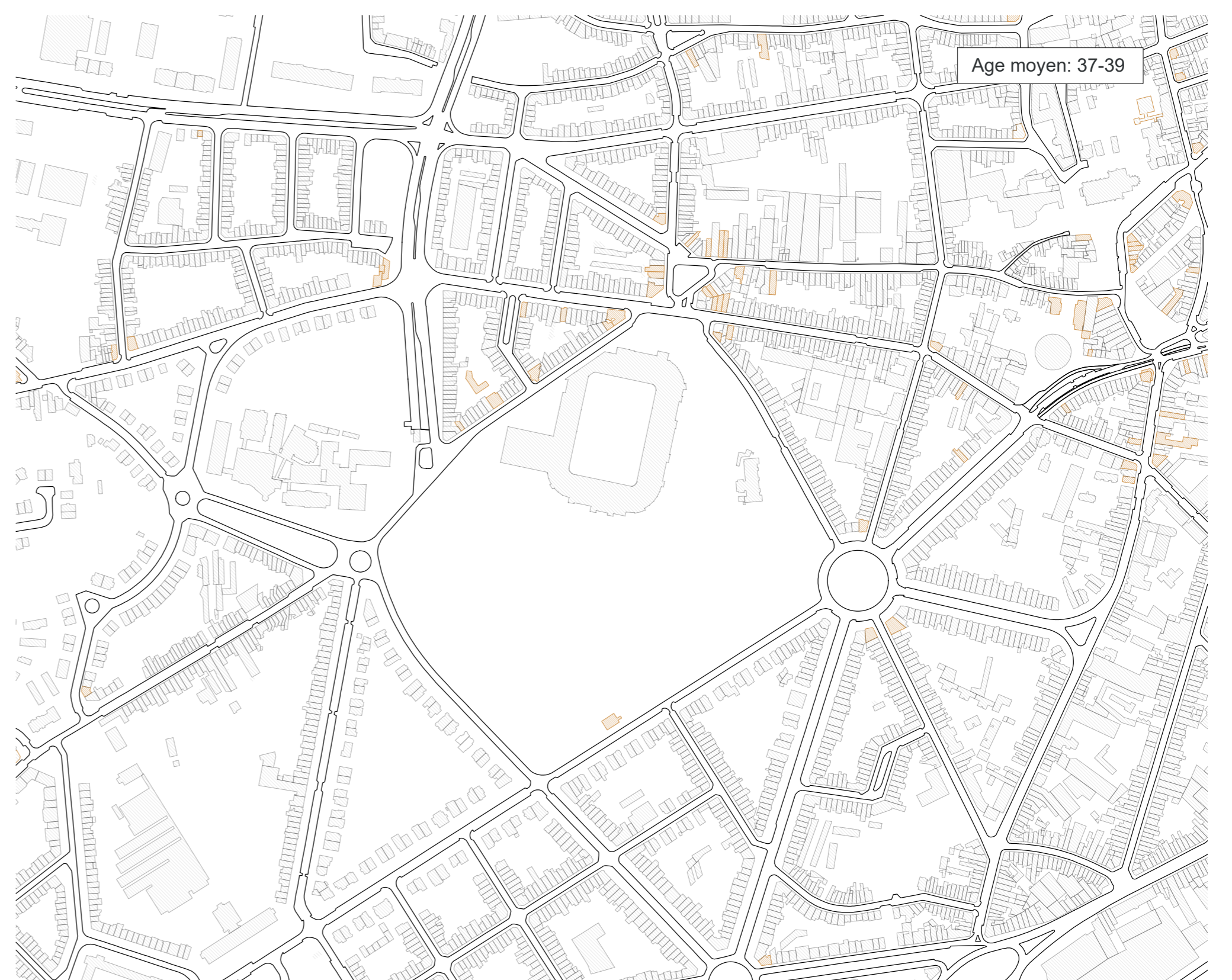
Education



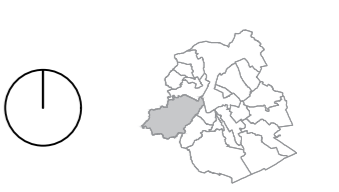
Commerces



Loisirs

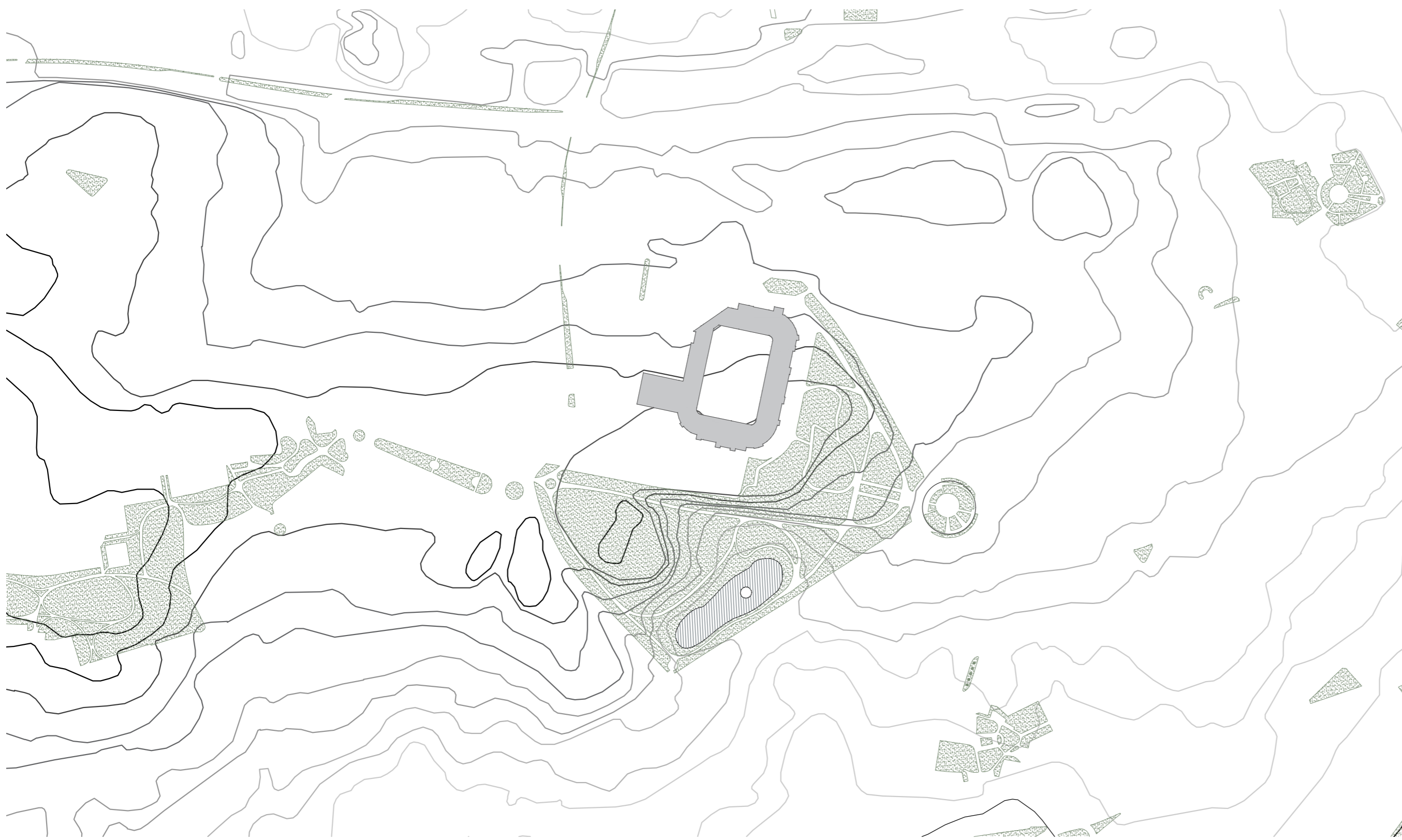


Restauration

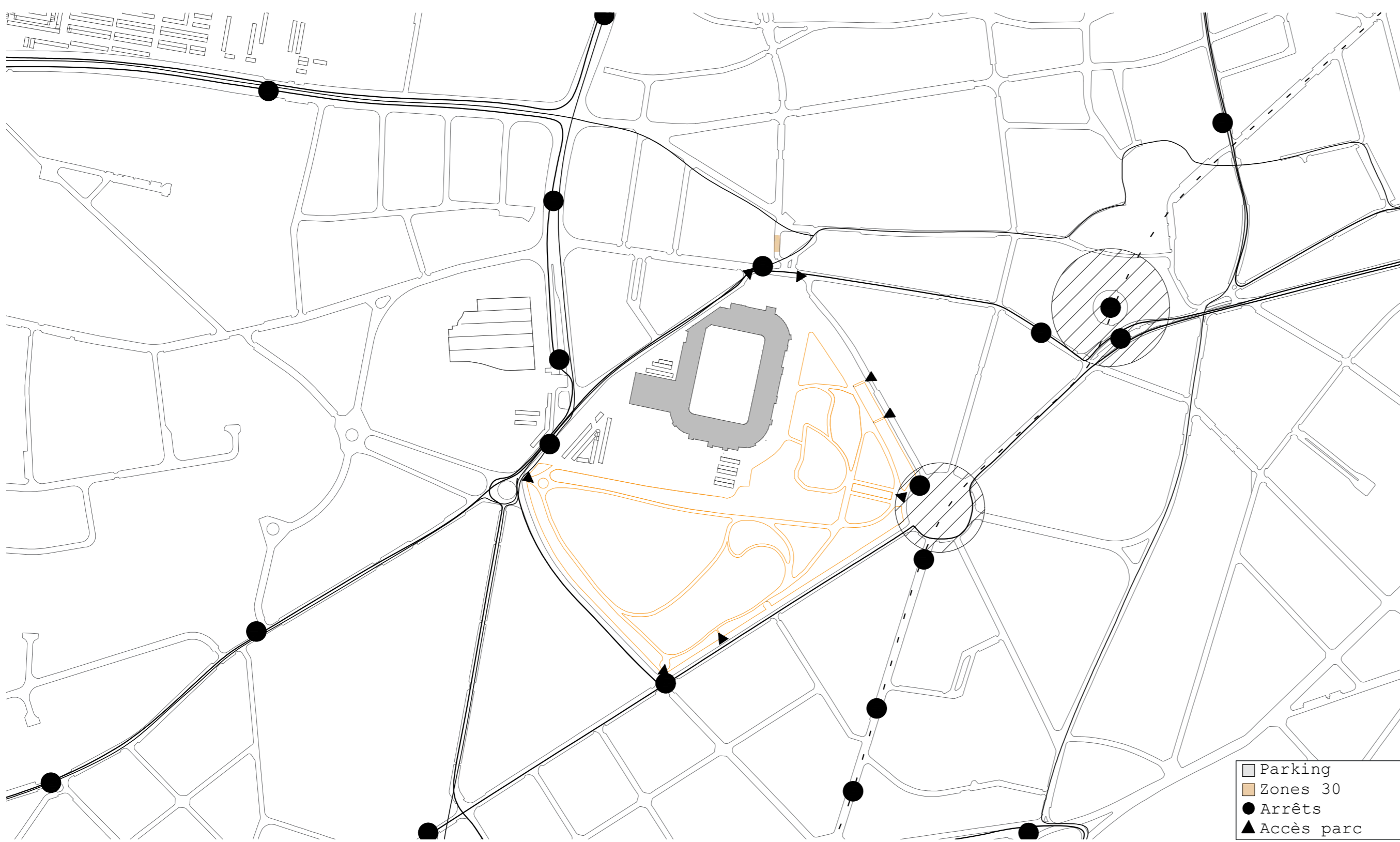


# LECTURE URBAINE

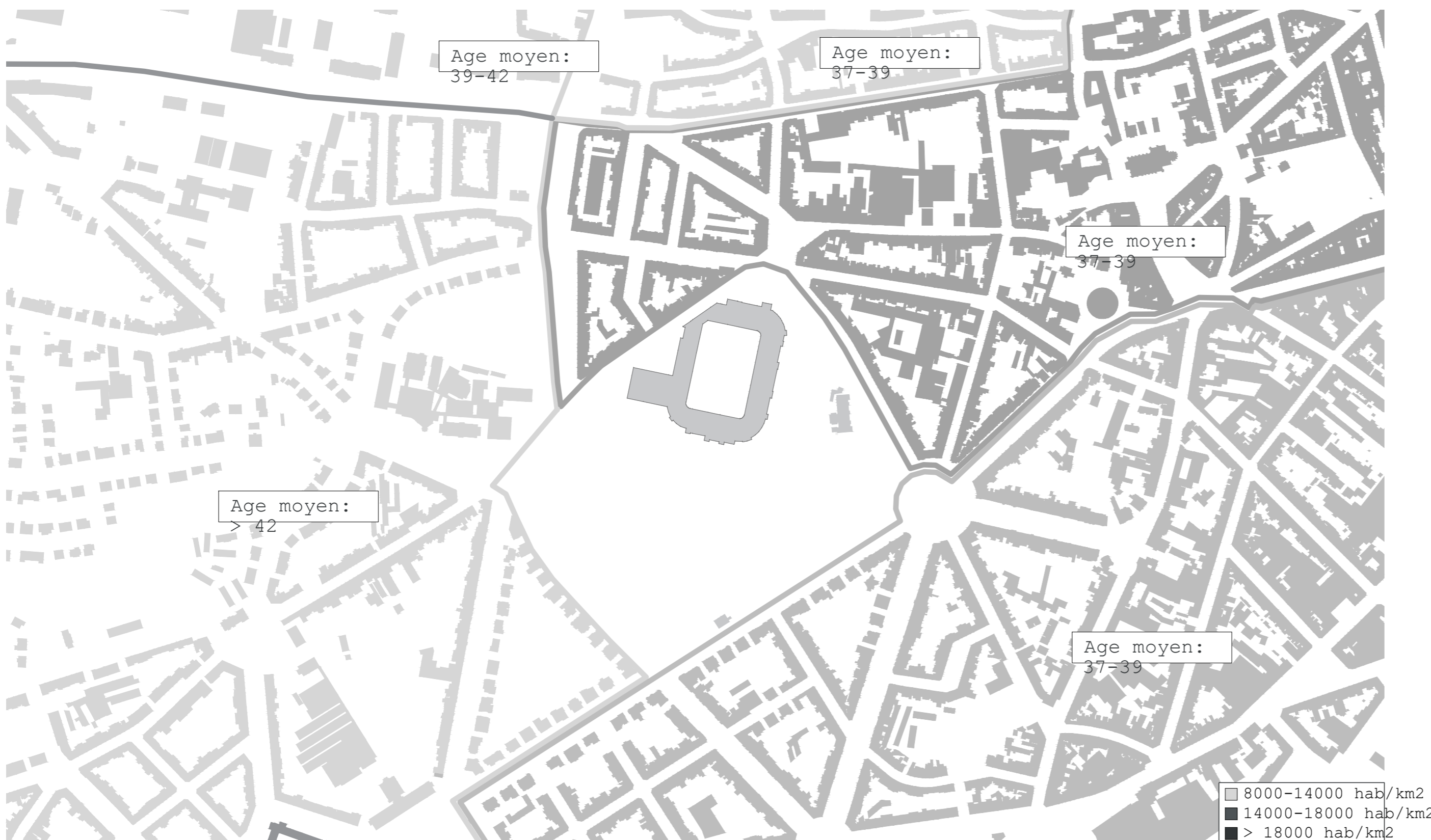
## Site du Parc Astrid à Anderlecht



Espaces verts + Topographie



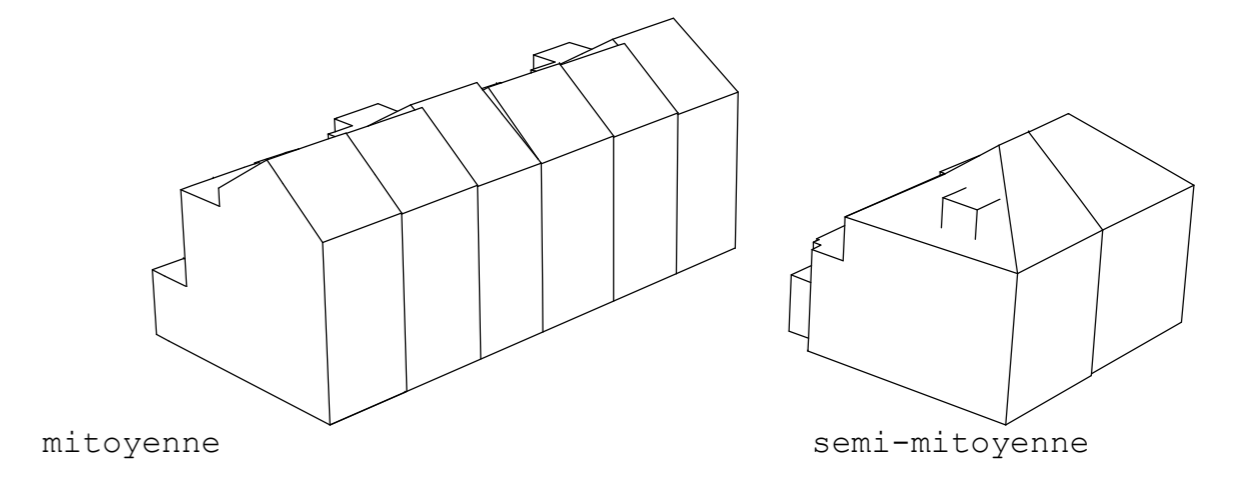
Mobilité, Accès et Parking



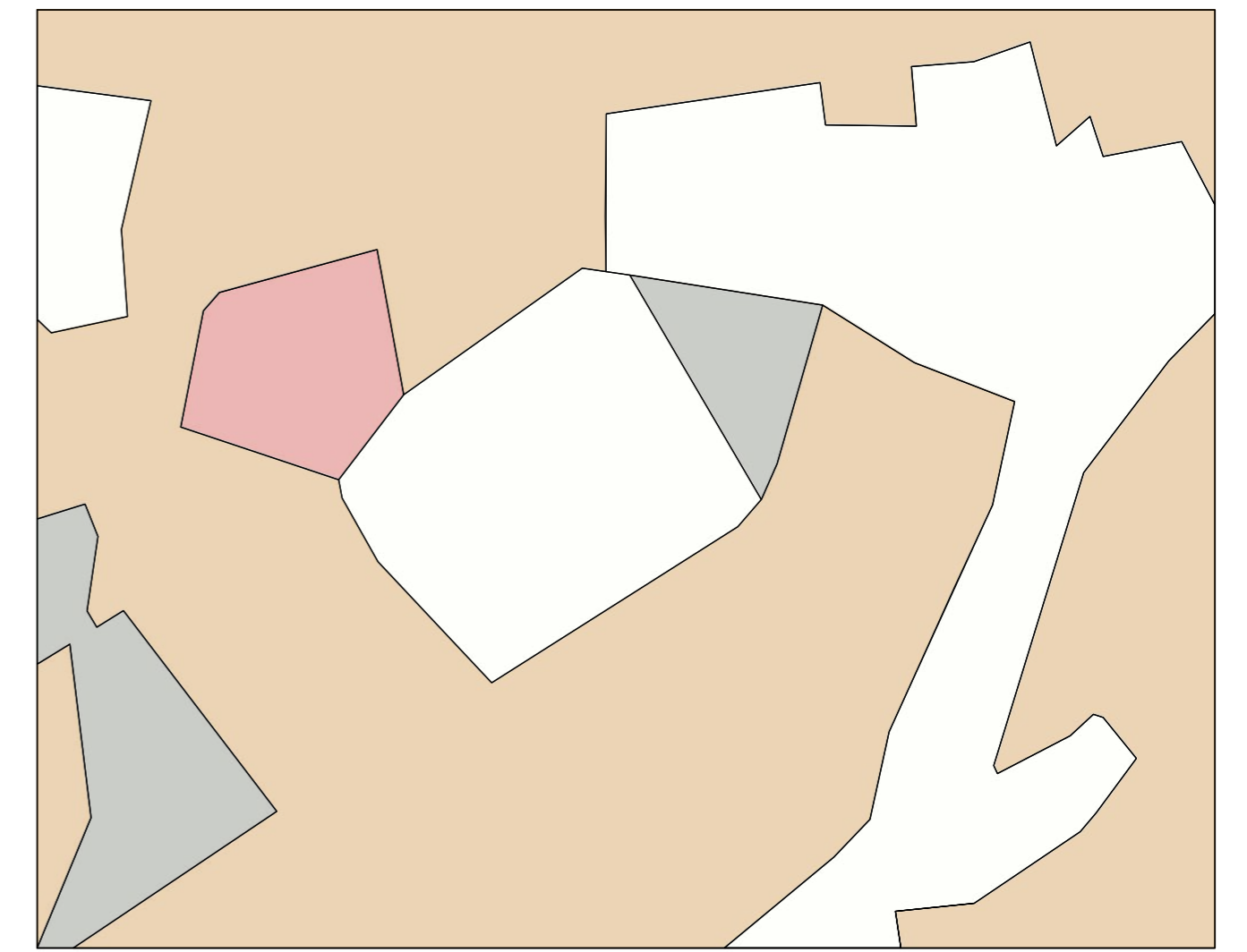
Densité de population et moyenne d'âge

### CONSTAT

#### Typologie du logement

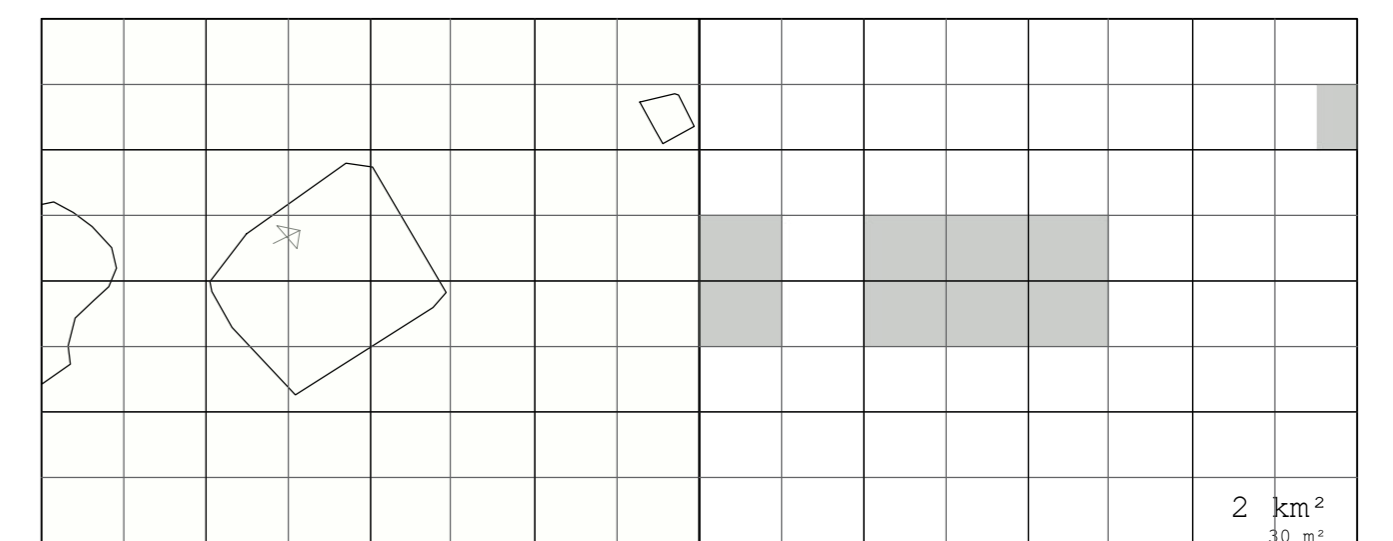


#### Organisation de quartier



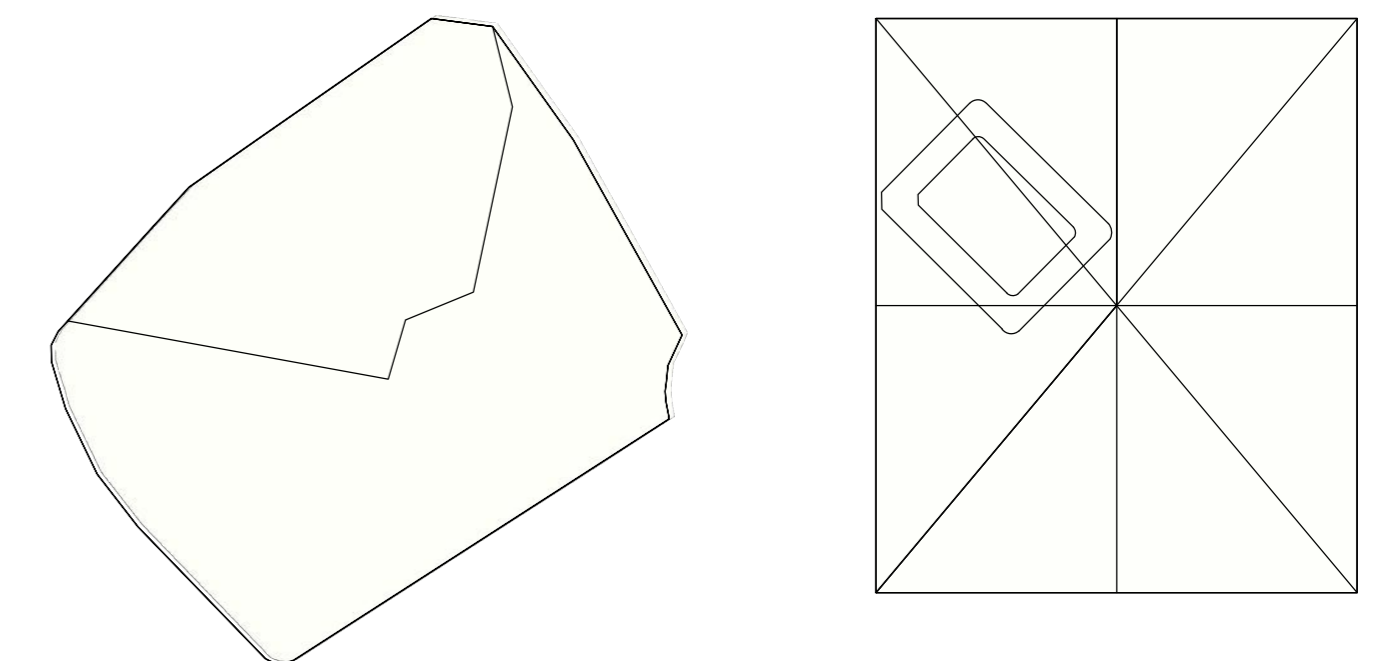
- logements
- éducation
- soins médicaux
- services/commerces
- loisir

#### Parcs



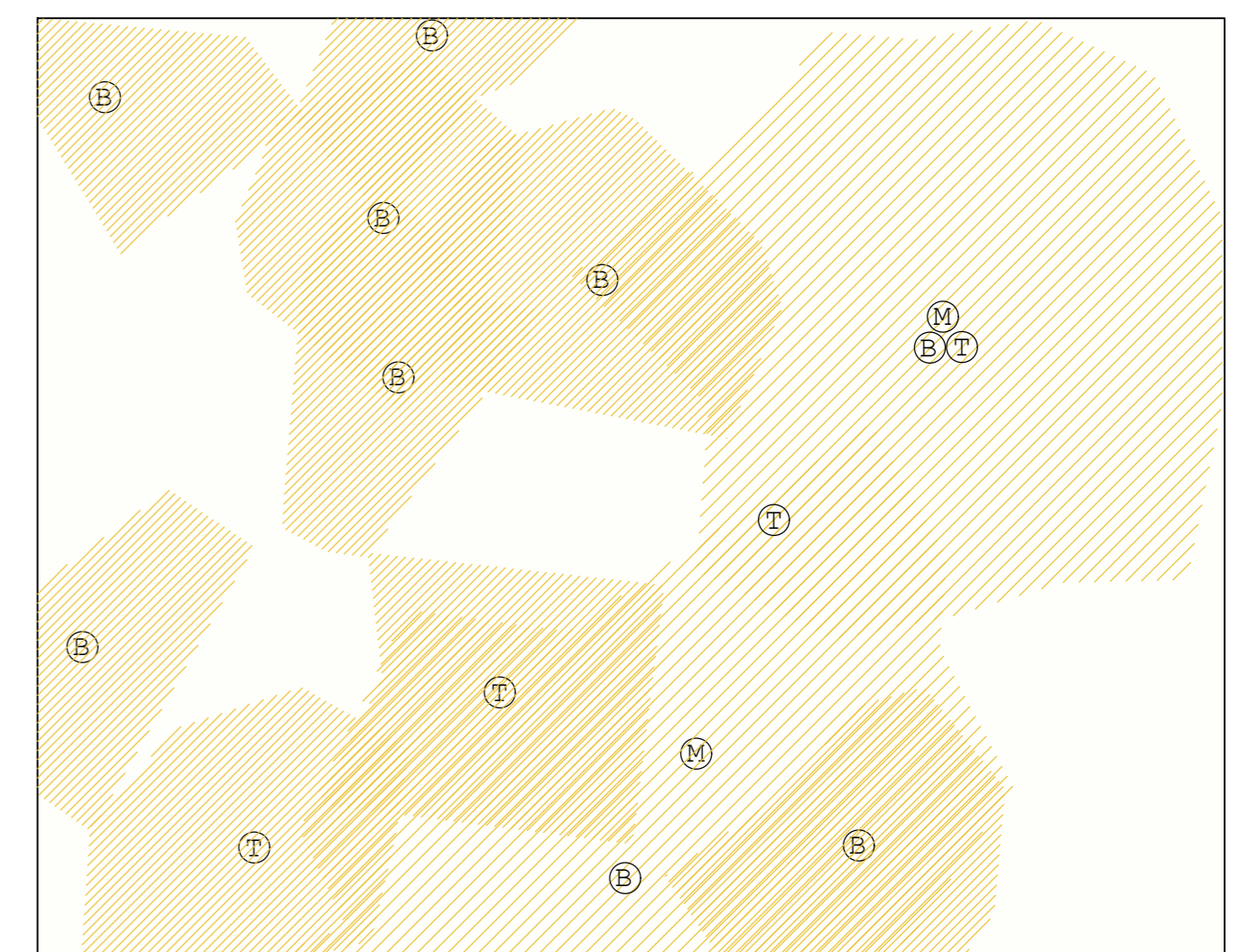
3 parcs  $\approx 0.158 \text{ km}^2 + 0.0067 \text{ km}^2 + 0.057 \text{ km}^2 \approx 11\%$  de  $2 \text{ km}^2$

#### Division du Parc Astrid



#### Zones d'influence:

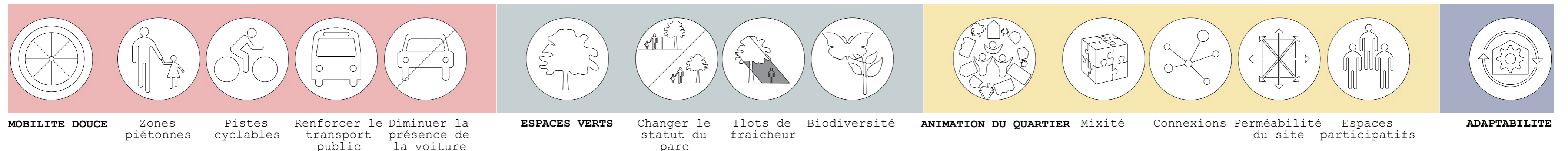
metro - 500 m  
bus/tram - 250 m



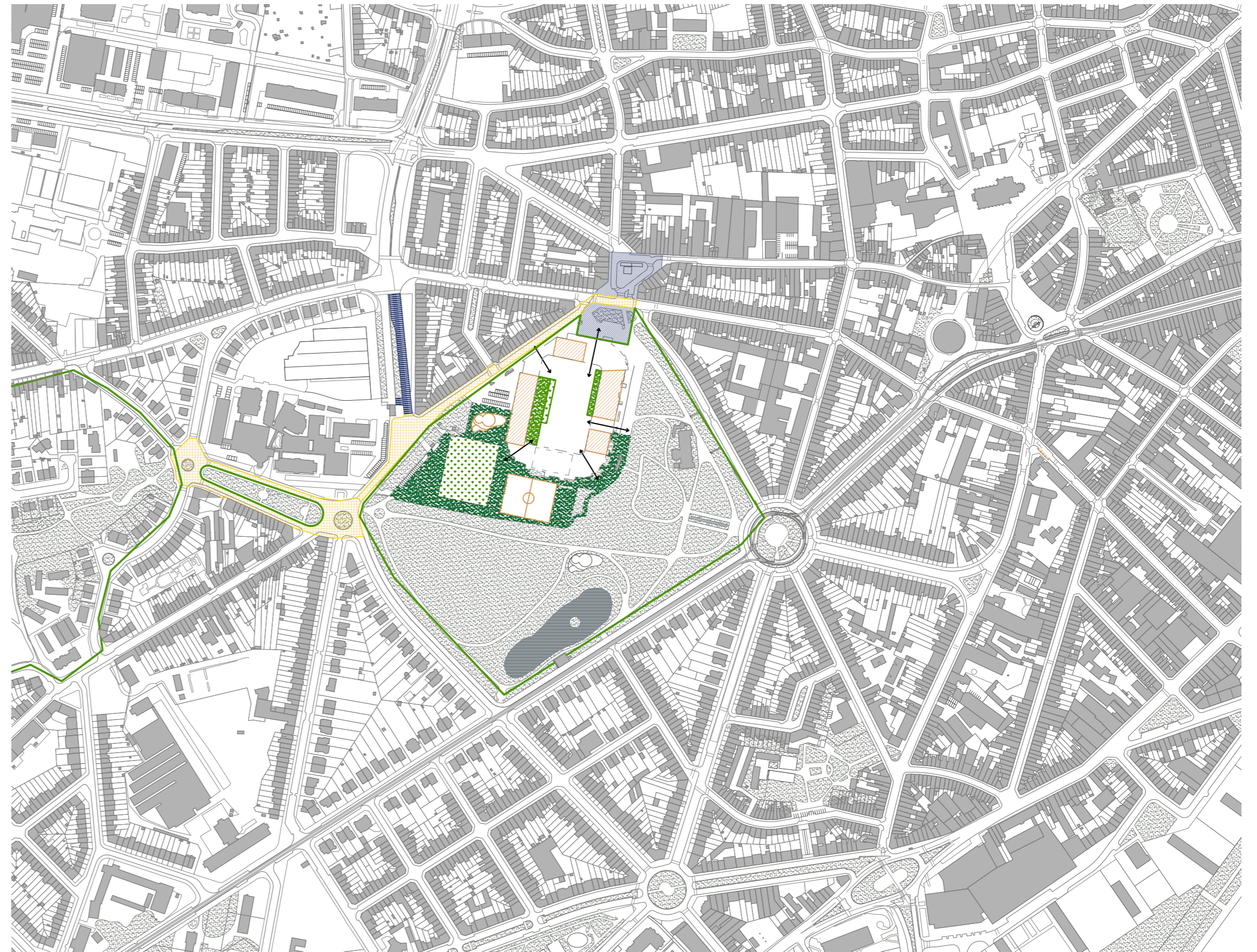
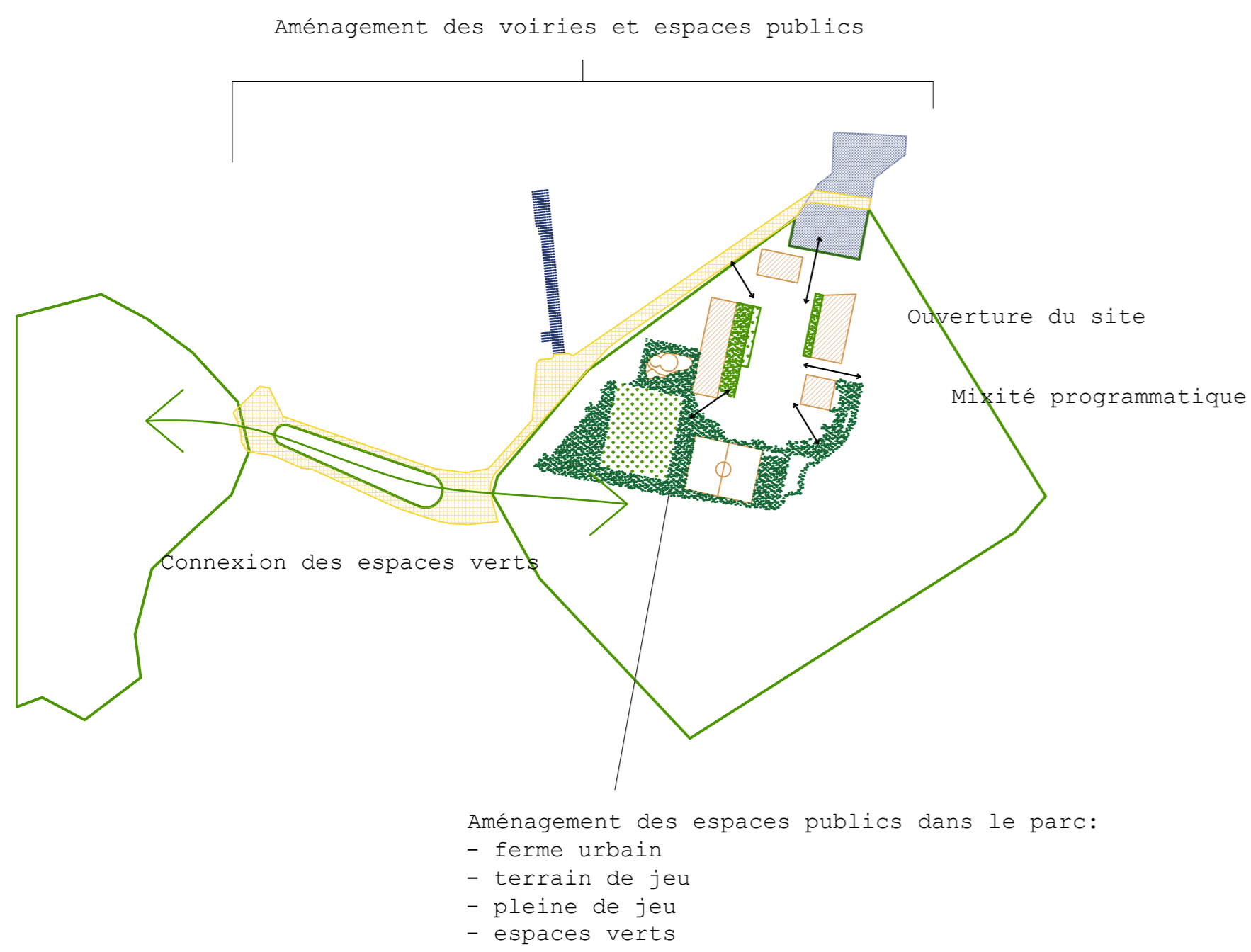
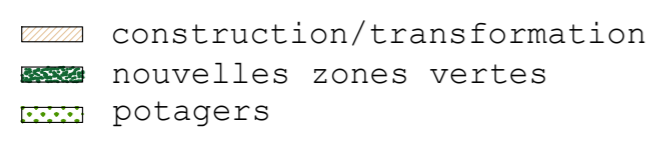
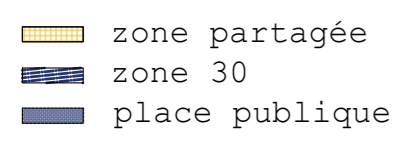
# VISION

## Site du Parc Astrid à Anderlecht

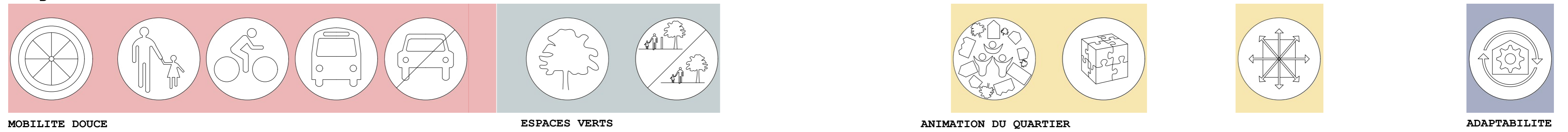
### OBJECTIFS



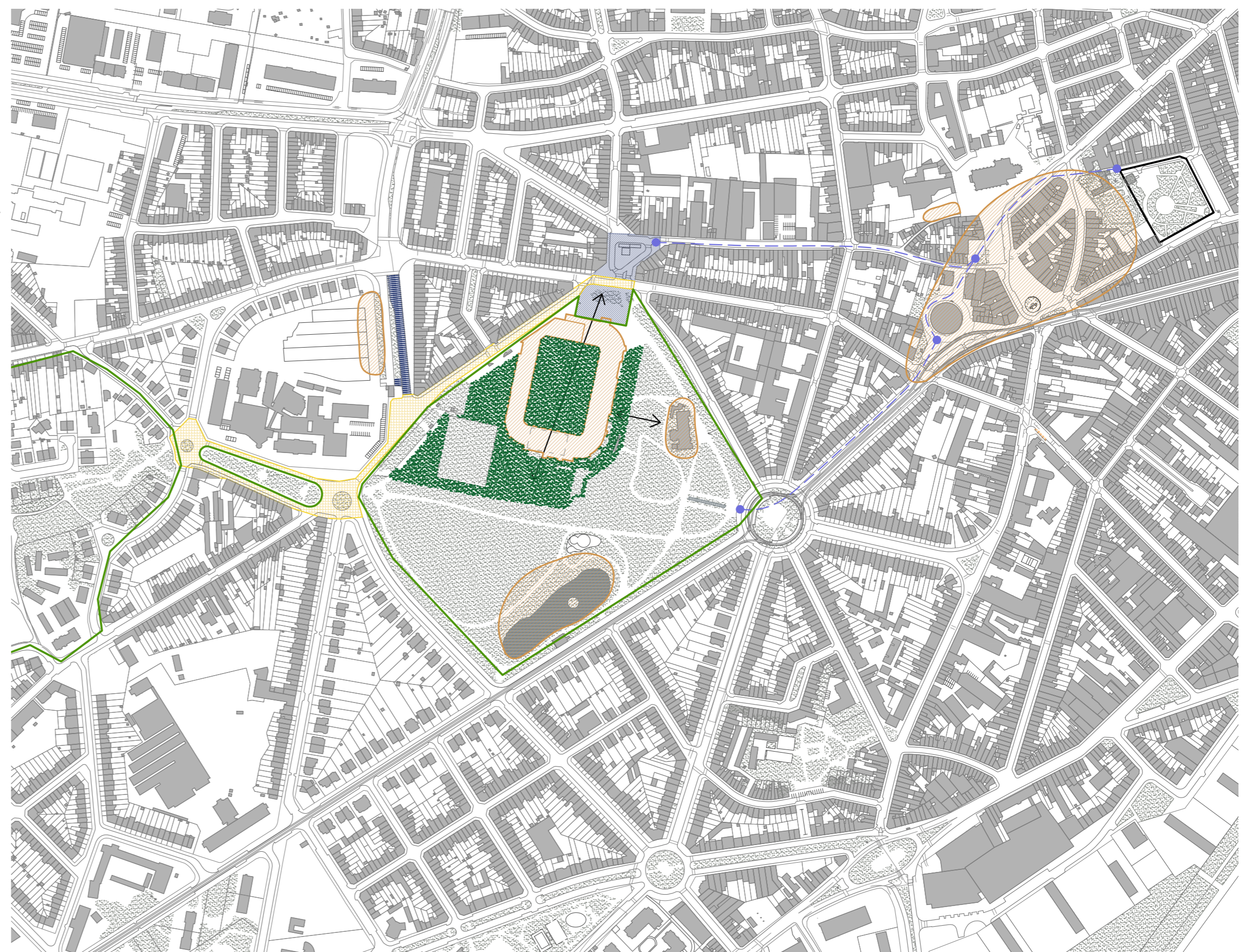
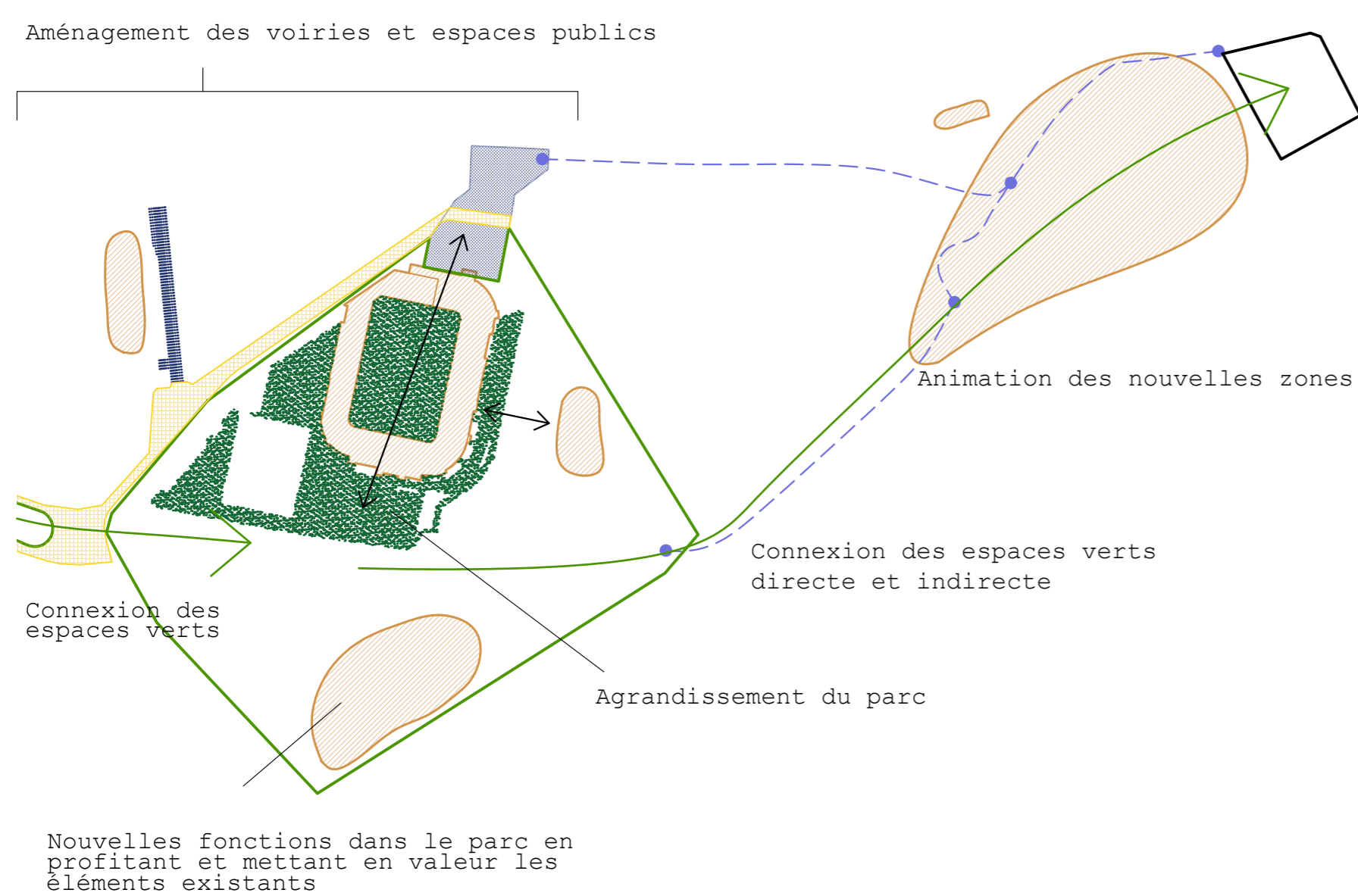
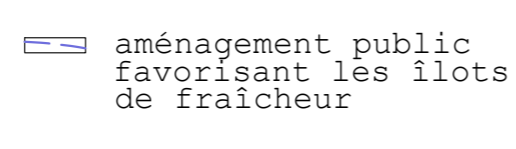
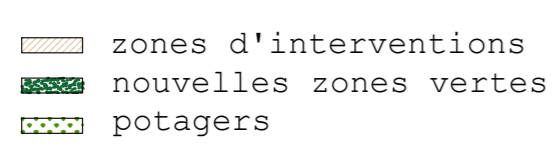
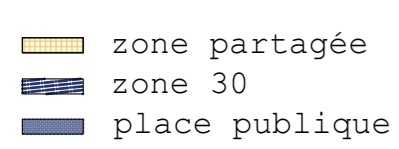
### VISION 1: centralisation



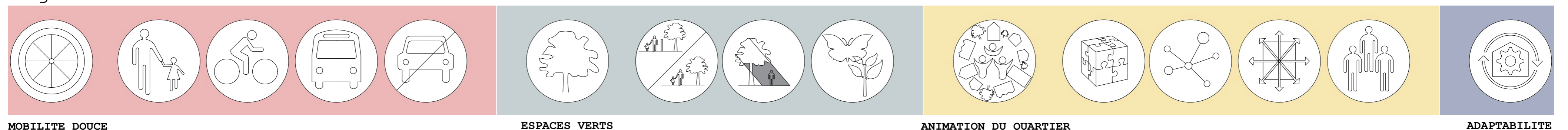
### Objectifs atteints



### VISION 2: dispersion



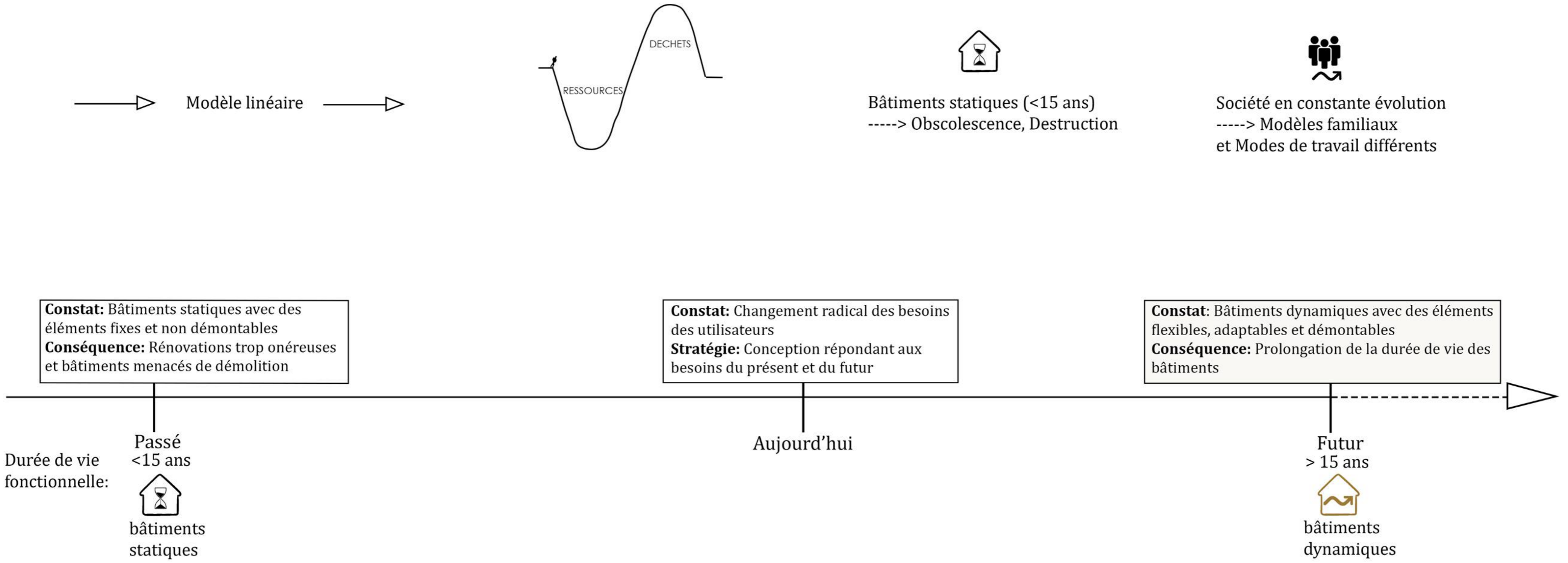
### Objectifs atteints



# ARCHITECTURE EVOLUTIVE

## Cadre théorique

### Constats



### Enjeux



#### Environnementaux

Réduire et gérer les **déchets** en :

- Réemployant des matériaux résistants et réversibles ;
- Triant les composants pour les intégrer à une économie circulaire ;
- Promouvoir la circularité des matériaux.

Valoriser les **ressources** en matières primaires en :

- Pensant le bâti dans son cycle de vie comme une ressource (puiser dans l'existant) ;
- Concevant les bâtiments comme une banque de matériaux (réemploi).



#### Economiques

Lutter contre la **destruction** et le caractère **statique** des bâtiments en :

- Prolongeant la durée de vie d'un bâtiment ;
- Favorisant l'adaptabilité et la flexibilité des espaces ;
- Anticipant la maintenance et la déconstruction des composants.

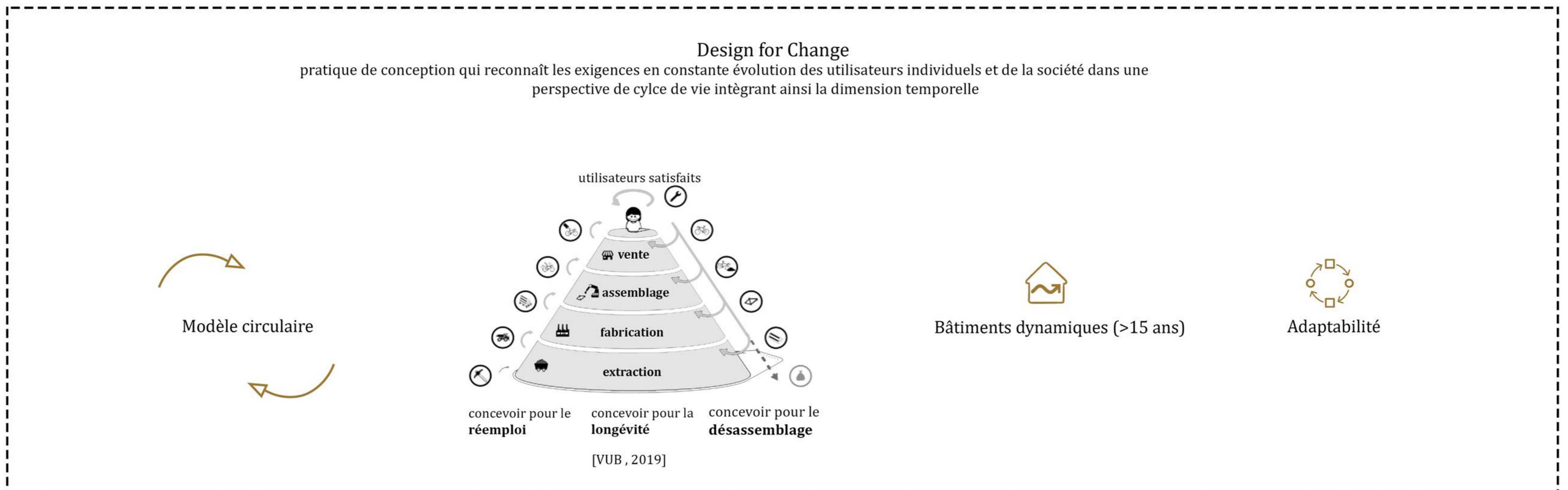


#### Sociaux

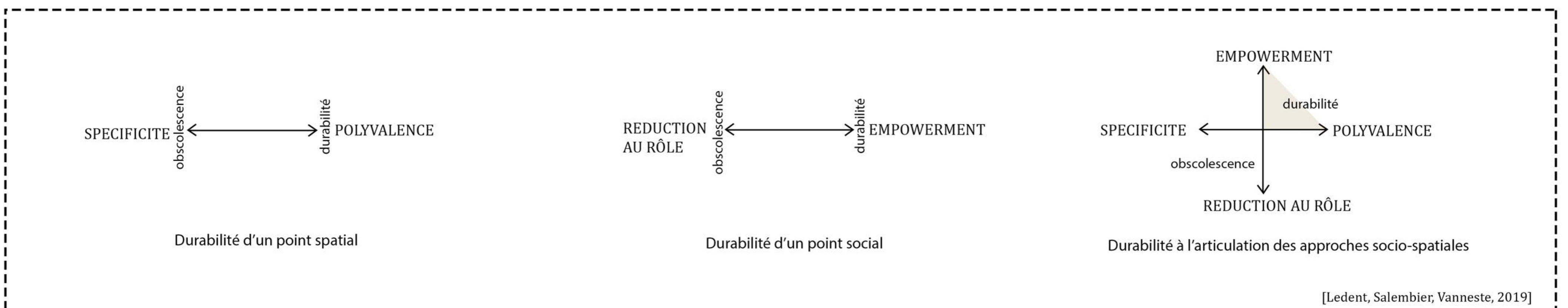
Lutter contre l'**obsolésence** et la **monofonction** des bâtiments en :

- Veillant au choix du site et de son contexte ;
- Tenant compte des changements de la société et des modes de vie en favorisant la mixité des usages.

### Etat de l'art



### Durabilité d'un point de vue spatial et social

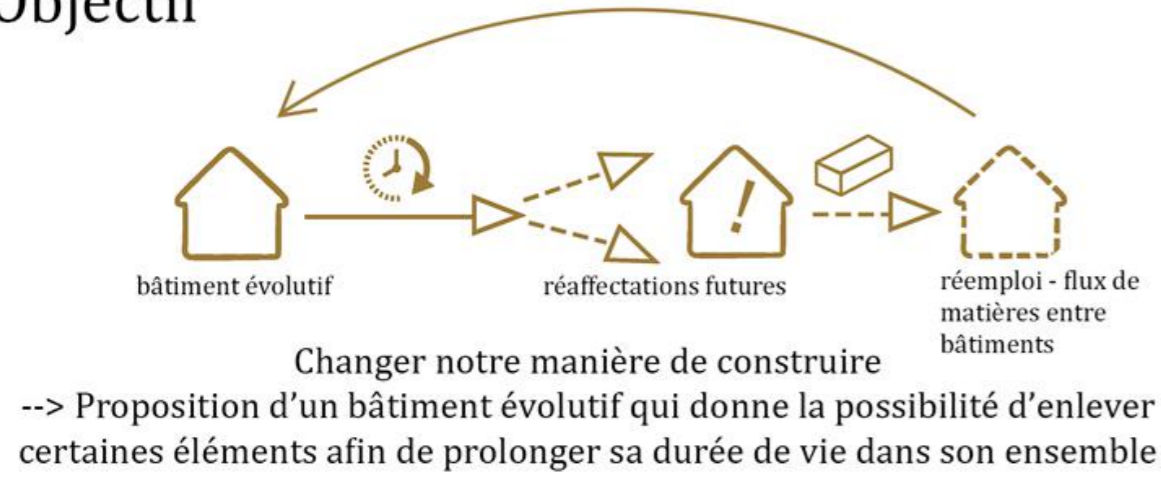


# ARCHITECTURE EVOLUTIVE

## Utopie réalisable

Utopie **Comment concevoir un bâtiment afin d'assurer son évolution durable tout en devenant une ressource d'usages et de matières au long de son cycle de vie ?**

### Objectif



### Définitions

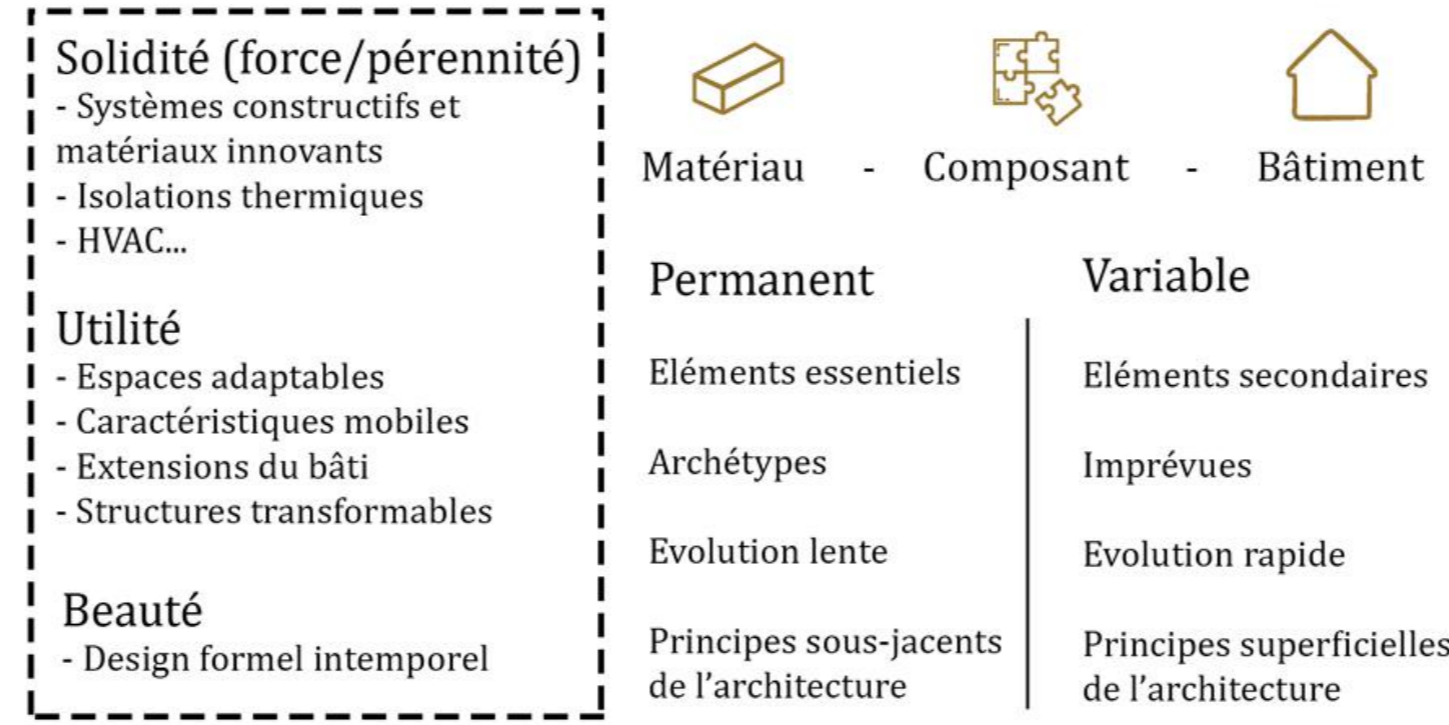
#### Bâtiment évolutif

Bâtiment capable d'évoluer avec les développements techniques, les demandes des utilisateurs et les besoins de la société.

#### Adaptabilité

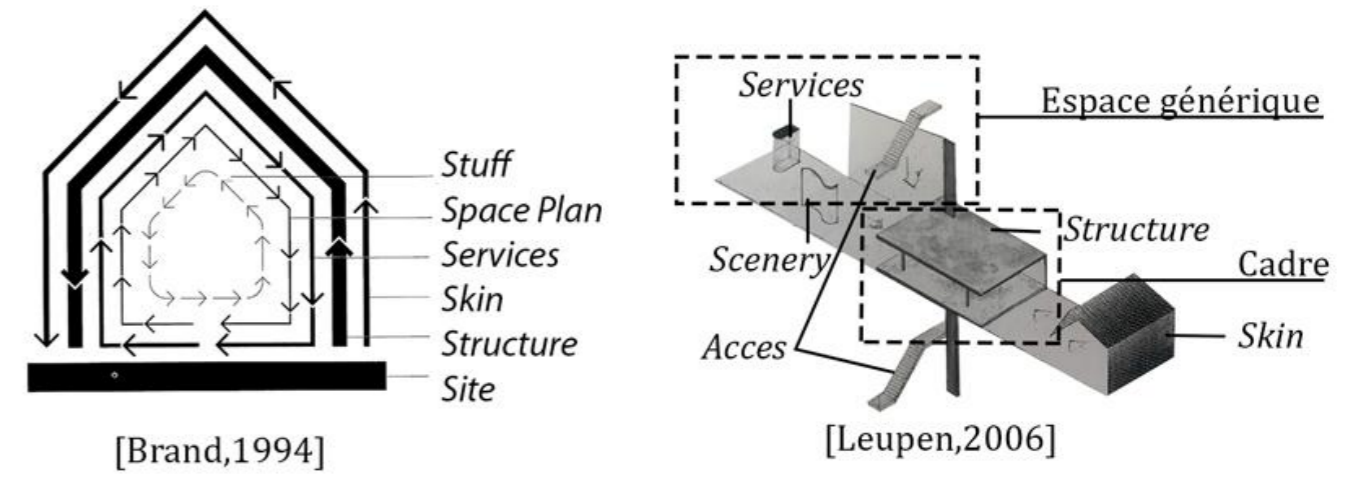
Bâtiment capable d'adapter ses espaces afin d'accueillir une multiplicité de fonctions et de permettre des modifications au sein d'une même fonction.  
 Termes associés: Flexibilité, Polyvalence, Modularité

### Stratégie: Les 3 qualités de Vitruve et le travail à 3 échelles



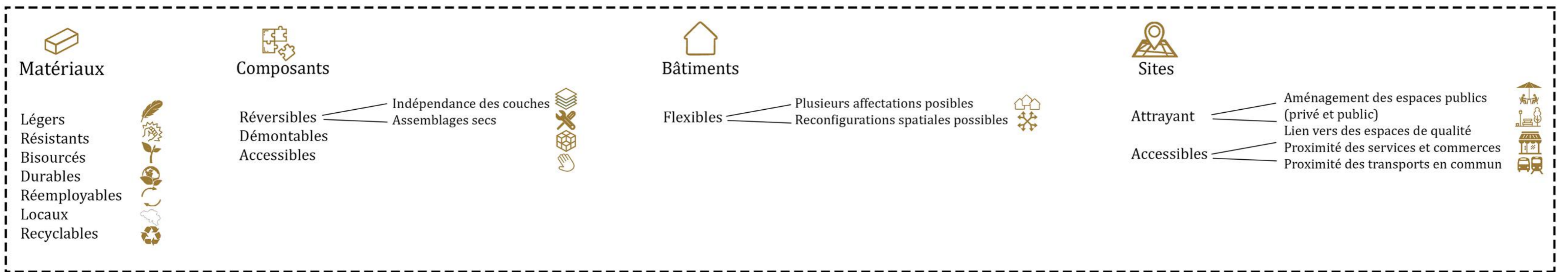
Ces 3 qualités forment la base de la conception d'architecture et doivent se trouver en équilibre afin de répondre de manière efficace à nos besoins. Chaque qualité demande une adaptabilité à des critères différents ce qui implique l'intervention à 3 échelles : le matériau, le composant et le bâtiment. Ensuite, il s'agit de définir lesquels de ces éléments sont permanents et lesquels varient dans le temps.

### Concept : Système de couches de Brand et Leupen

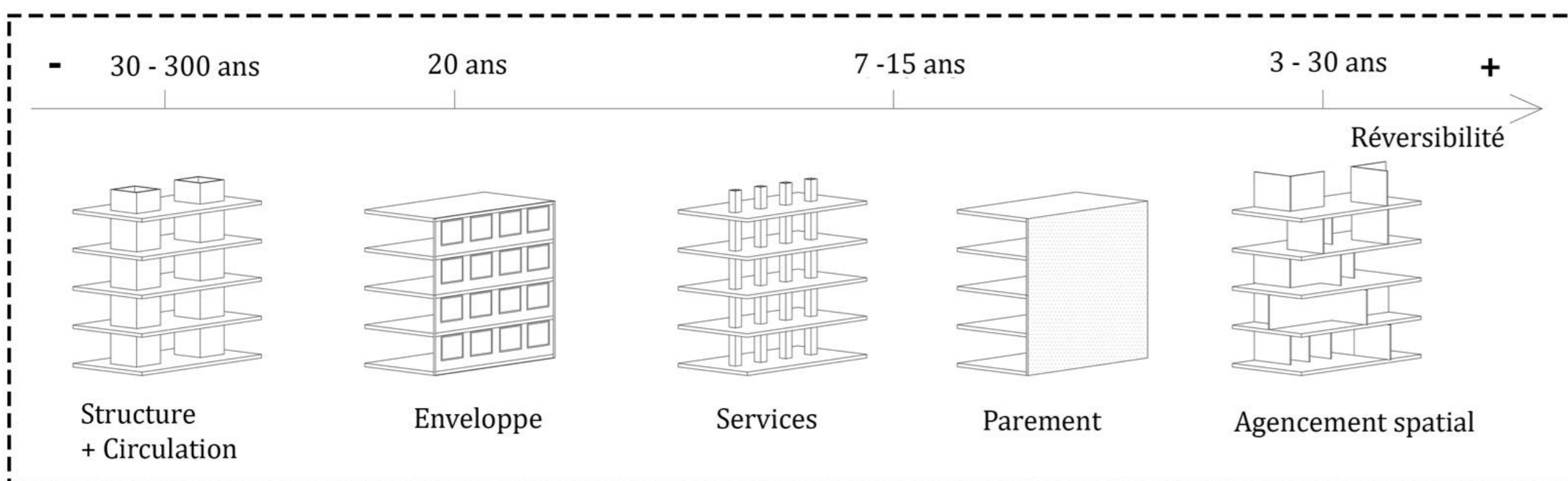


Idéalement, pour qu'un bâtiment puisse évoluer, il faudrait que certains de ses éléments soient pérennes, que d'autres soient adaptables et encore d'autres remplaçables. Sa structure doit durer et la position des noyaux de circulation doit permettre un maximum de possibilités d'agencement des espaces intérieurs. La façade doit pouvoir s'adapter facilement aux réaffectations et aux modes de vie évolutifs. Les équipements, quant à eux, doivent être accessibles et remplaçables. De plus, le site où le bâtiment s'implante doit être accessible et attrayant et ce dernier doit avoir un impact positif sur le quartier en favorisant les interactions avec son environnement et ses habitants.

### Critères qui permettent l'adaptabilité et l'évolution d'un bâtiment dans le temps



### Echelle de réversibilité - Quels éléments restent pérennes, quels éléments varient?

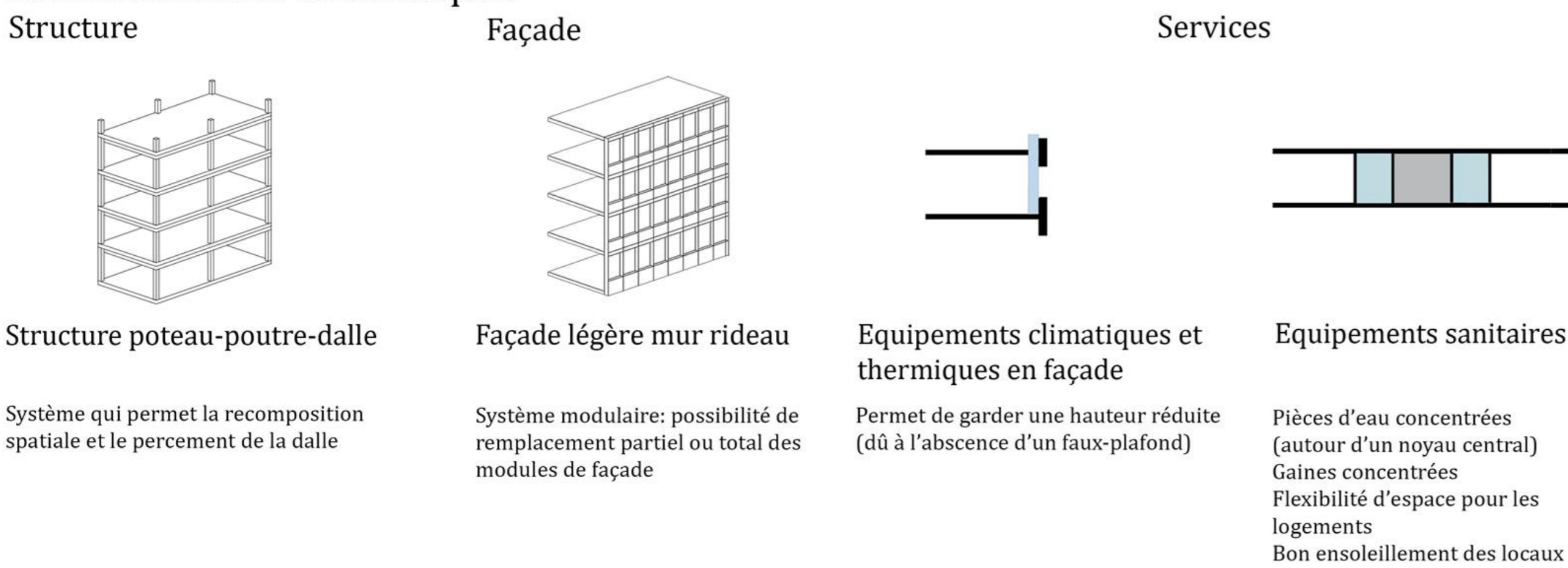


### Constat

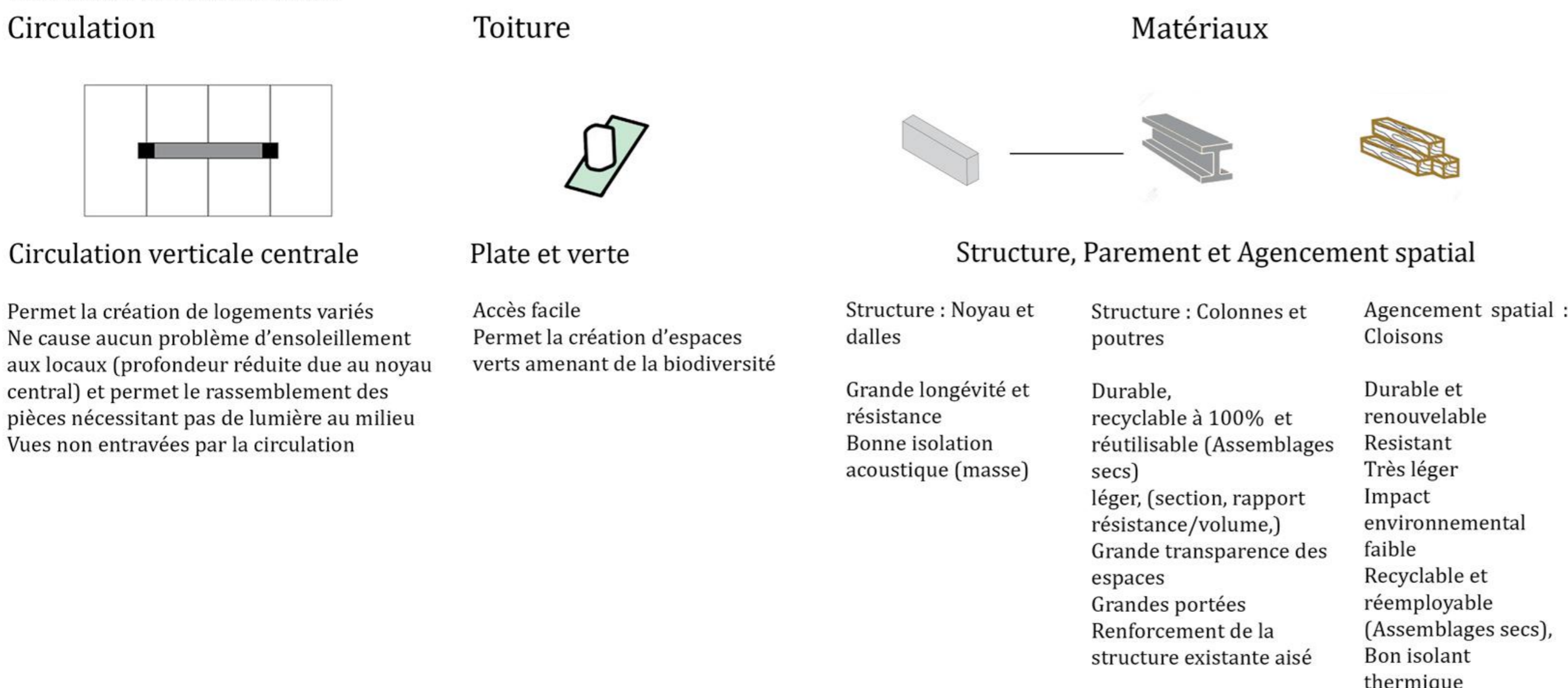
Si temps de vie d'un matériau/ composant long  
 -----> pas besoin d'être réversible jusqu'au bout

Structure: fixe  
 Enveloppe: concerne l'esthétique : subjectif, (composants nécessitant un remplacement dû aux développements techniques, normes etc.)  
 Parement: concerne l'esthétique subjectif (pas étudié dans le détail)  
 Services: semi-variable (emplacements prédéfinis mais doivent être échangés assez régulièrement)  
 Agencement spatial: variable (change assez souvent selon les envies mais surtout suite aux besoins des utilisateurs et du quartier)

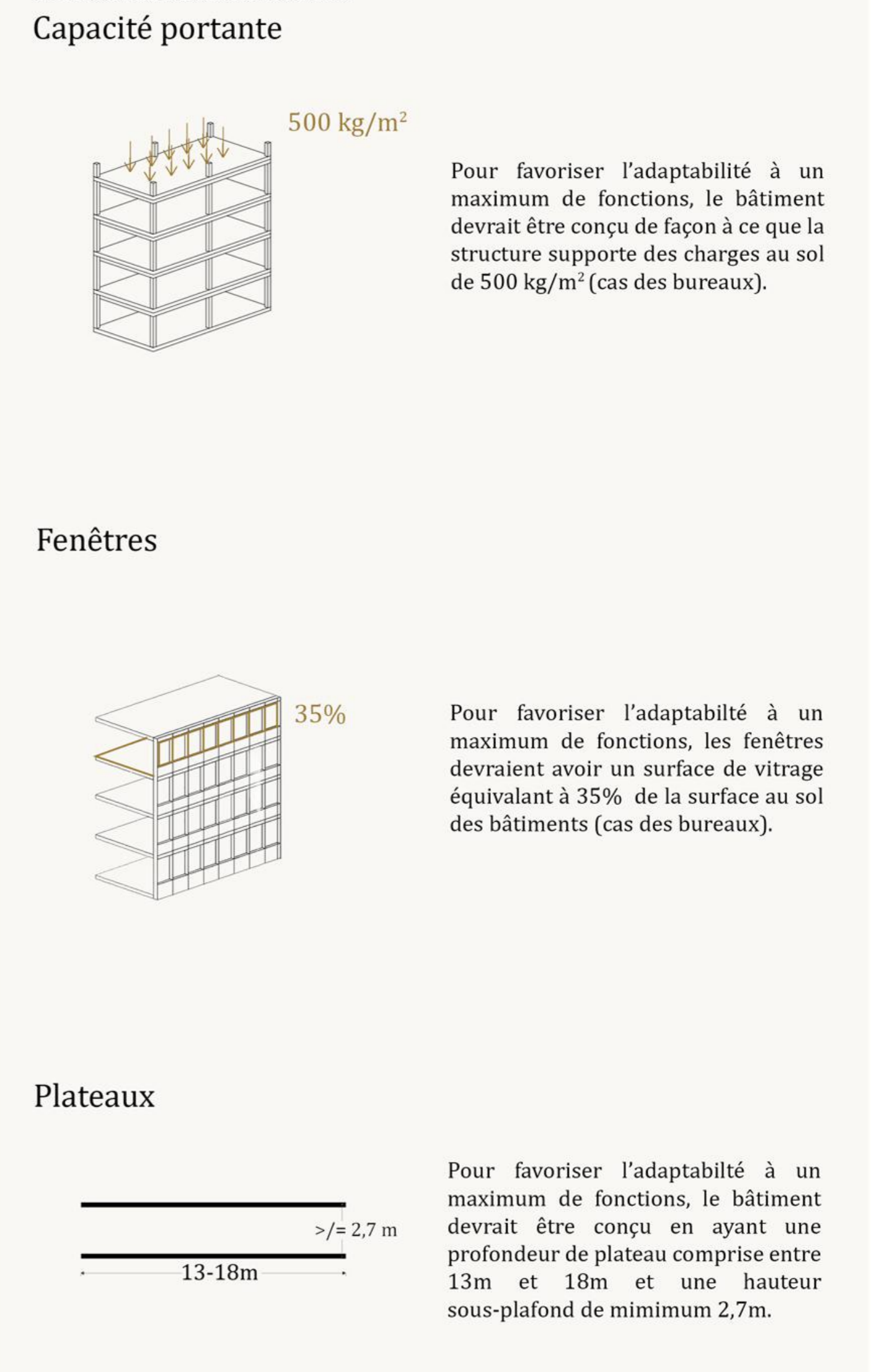
### Choix structurels et techniques



### Choix architecturaux



### Dimensionnement

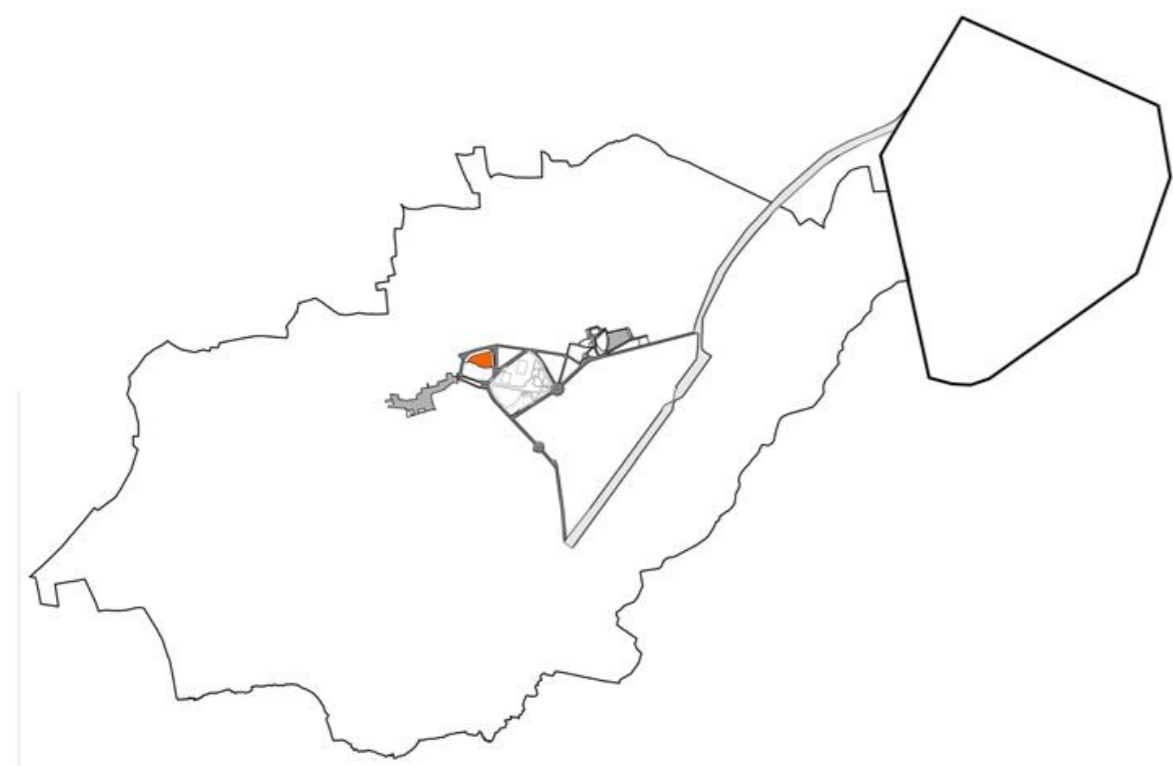


# ARCHITECTURE EVOLUTIVE

## Implantation

Contexte  
Quartier Meir

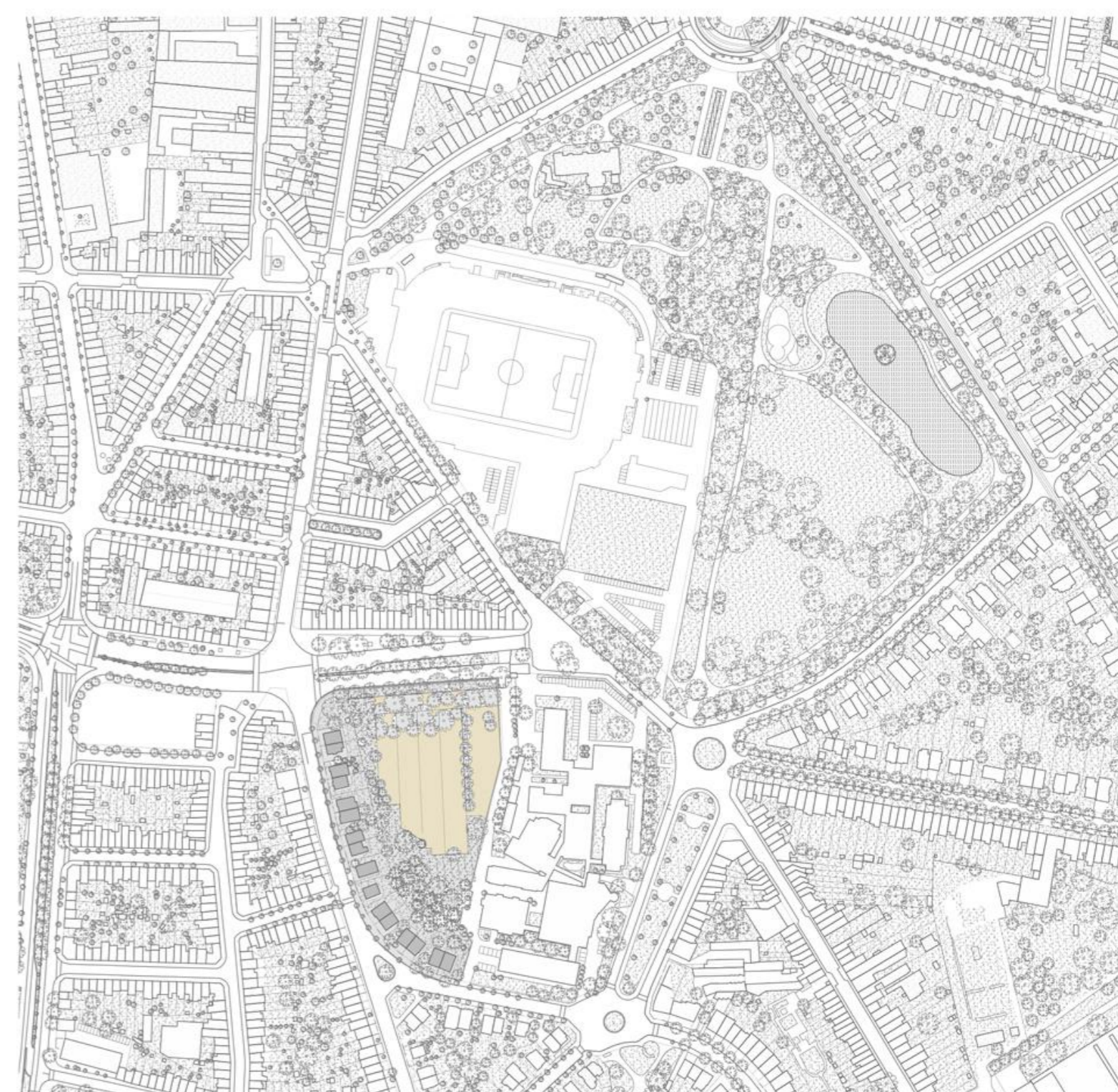
Situation existante



Le site choisi se situe dans le quartier du Meir en face de l'hôpital Joseph Bracops et du parc Astrid à Anderlecht.

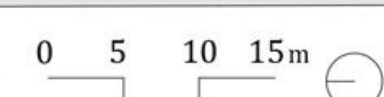
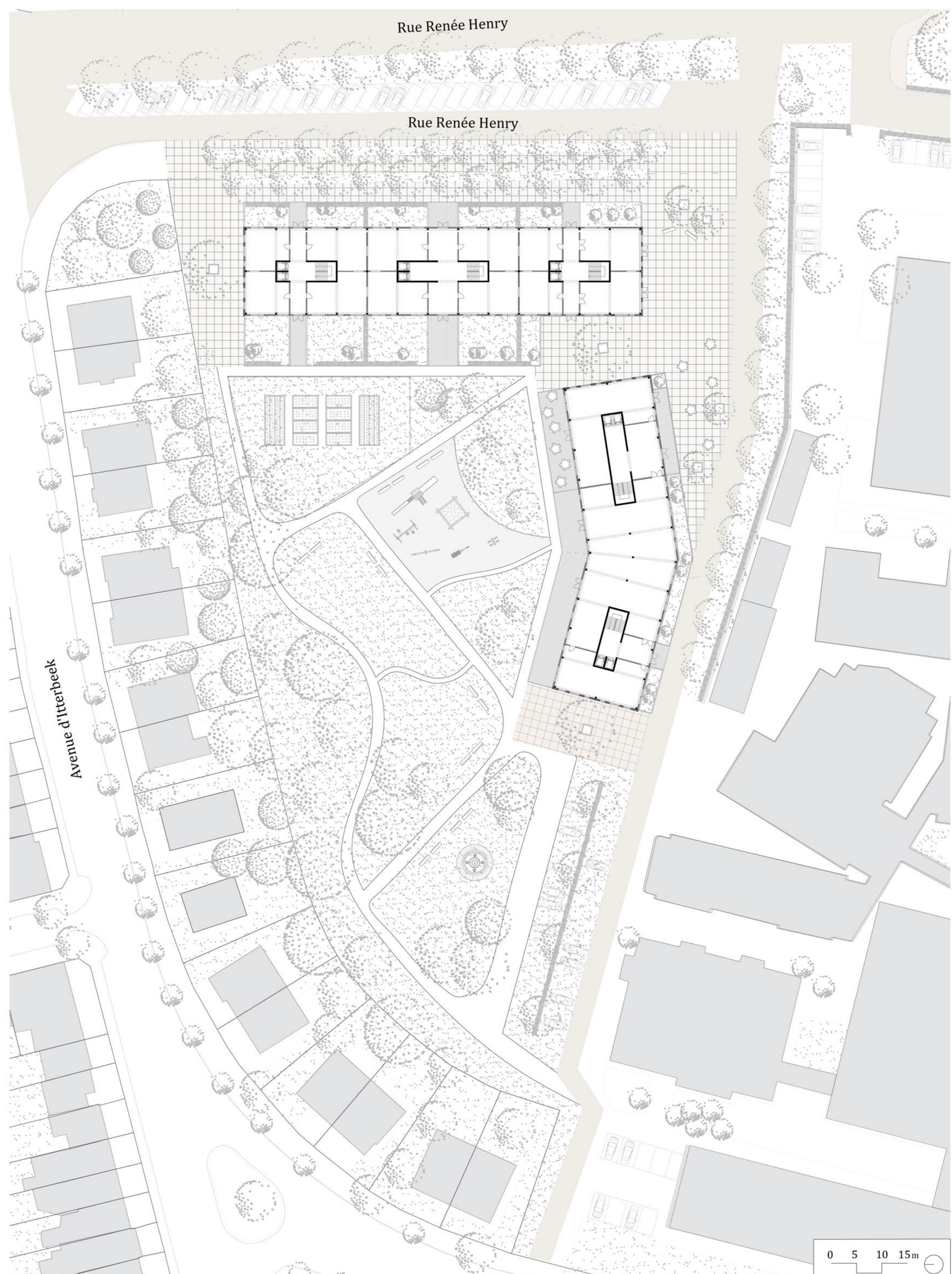
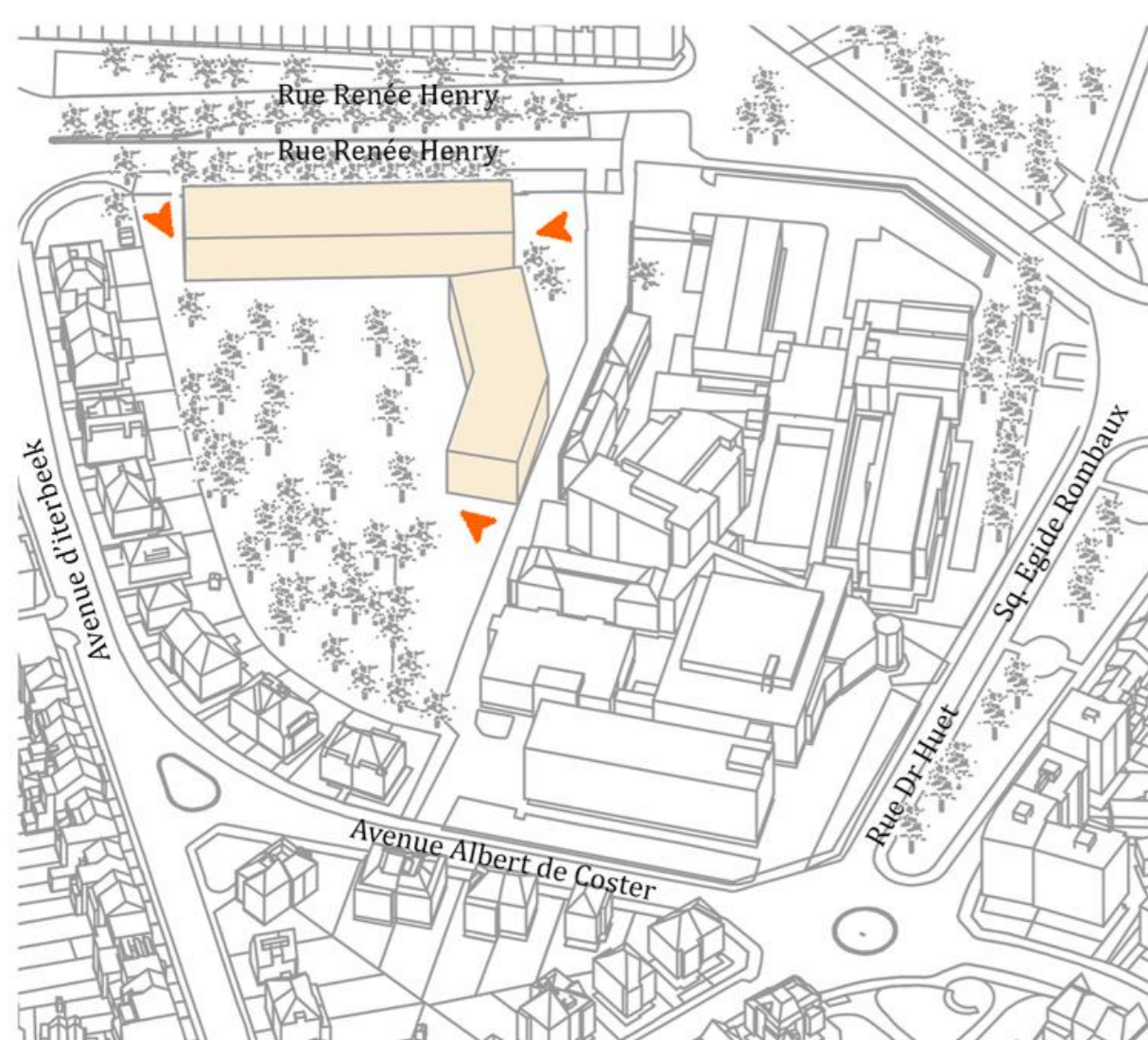
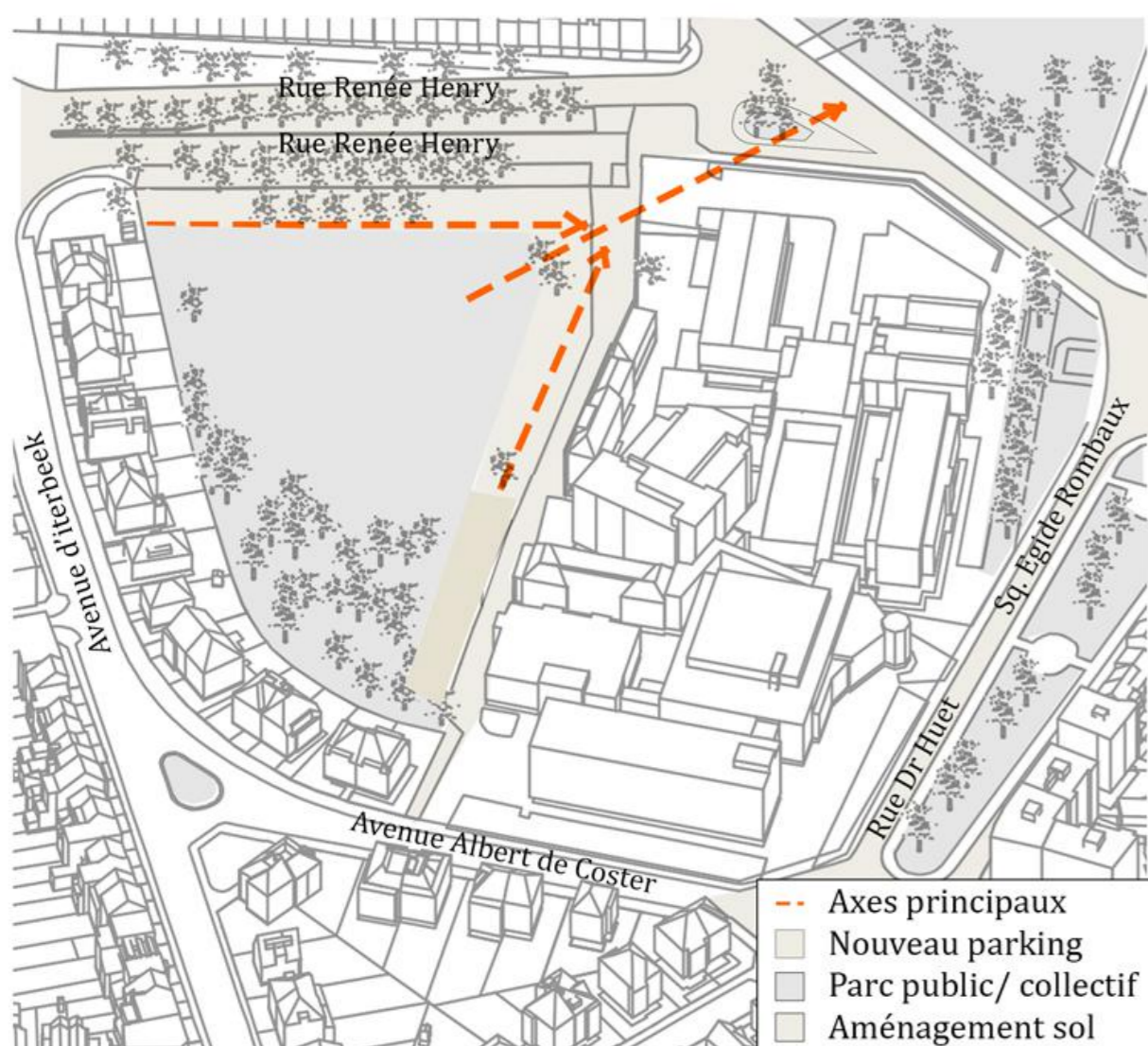
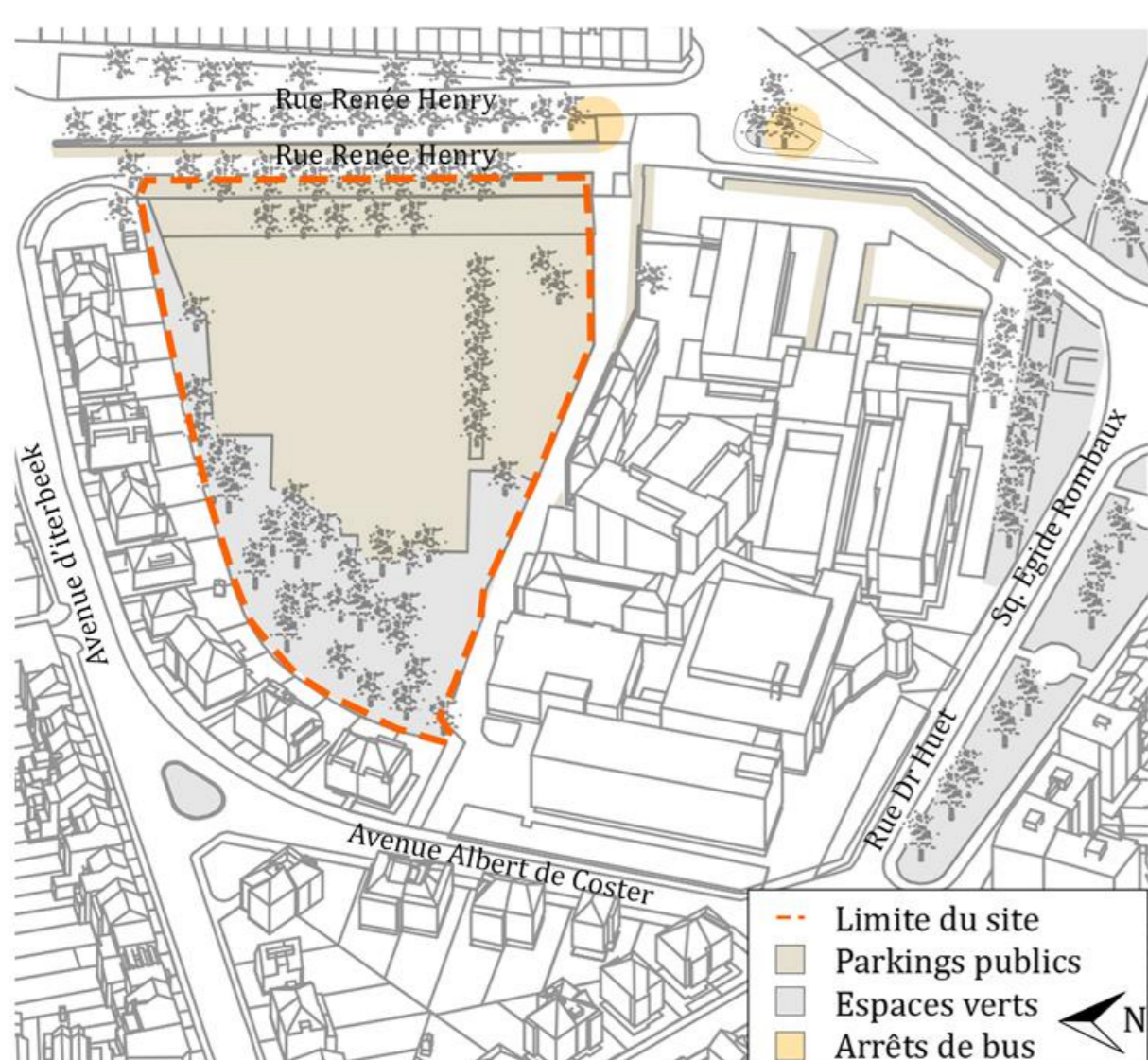
Il se trouve à proximité d'arrêts de bus et de la station de métro Meir ainsi que d'espaces verts sous forme de trois parc dont le parc Astrid qui constitue le parc central.

La plupart des services et commerces se trouvent à l'Est du quartier à une distance de 1 km.



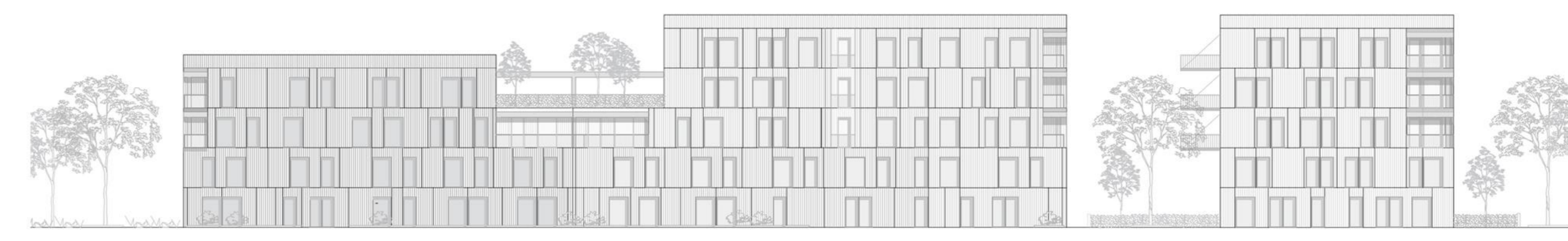
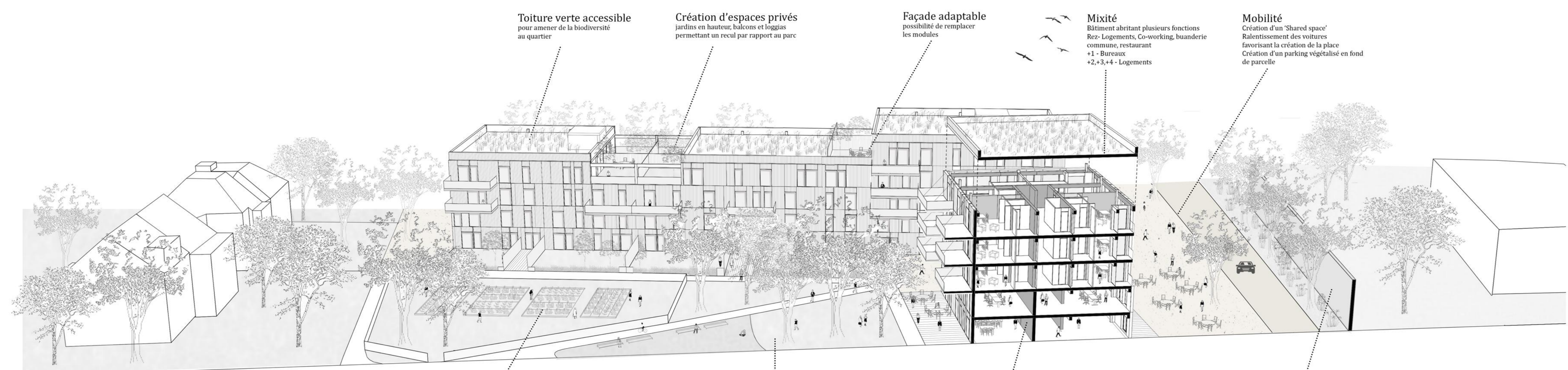
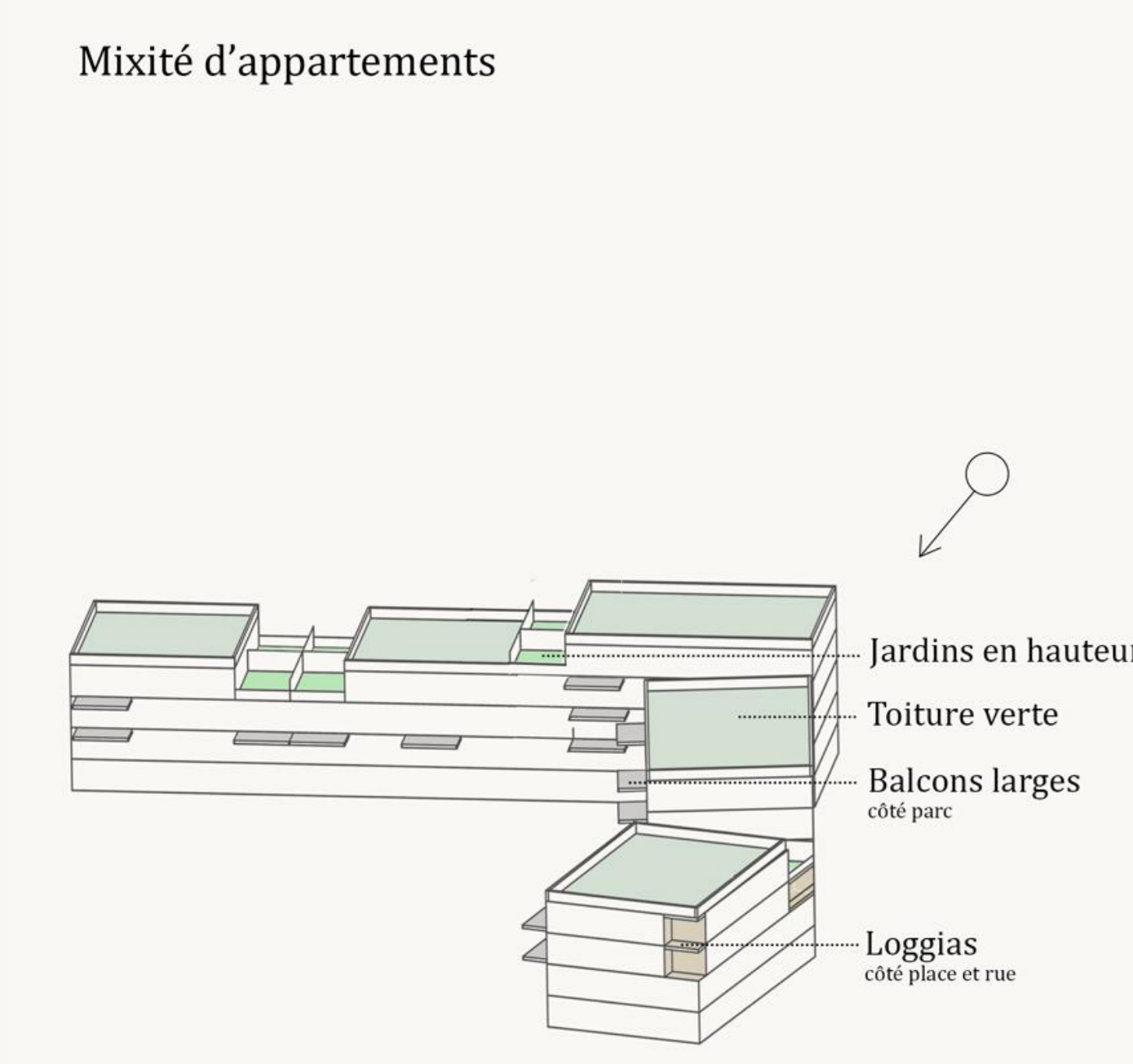
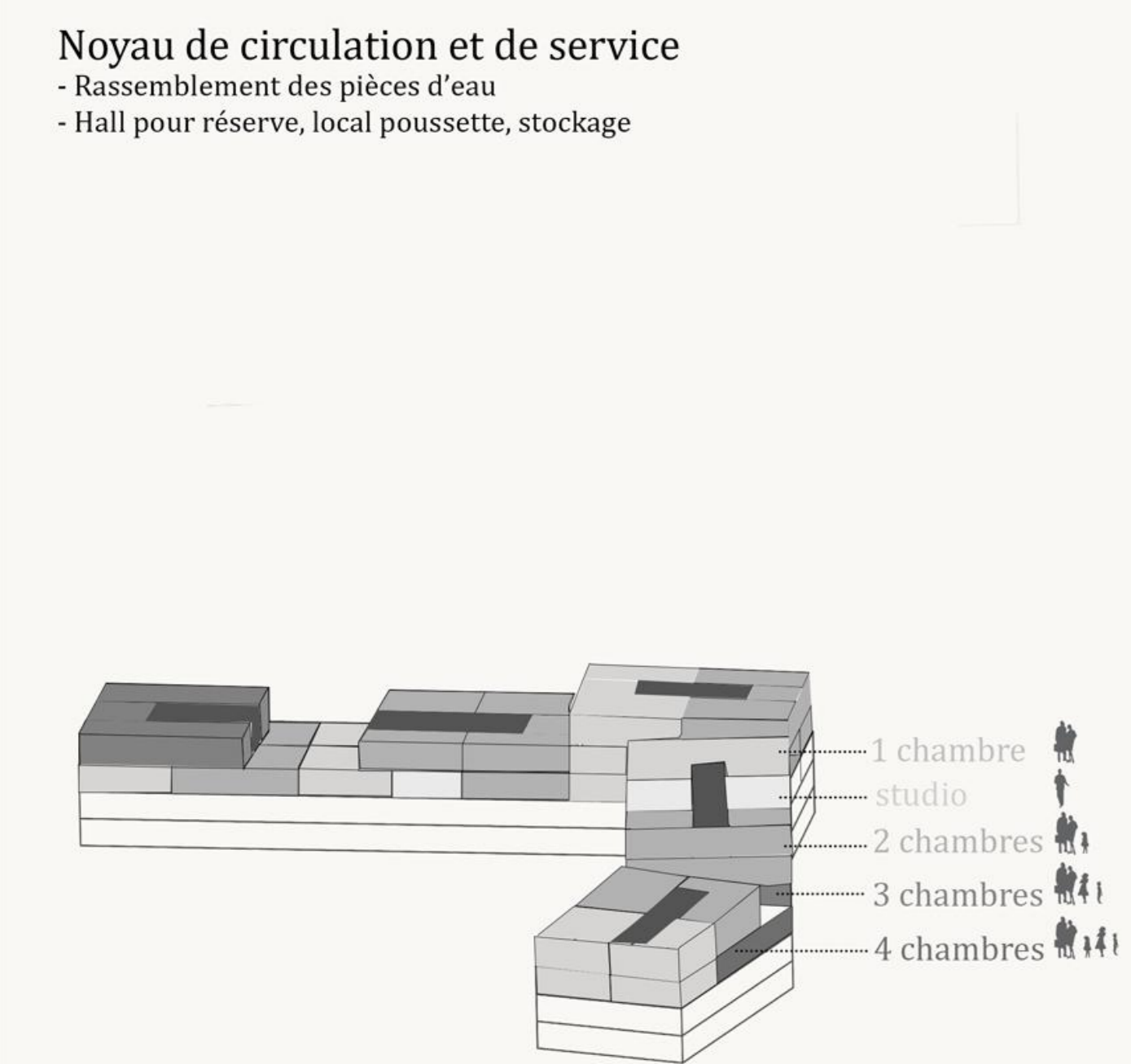
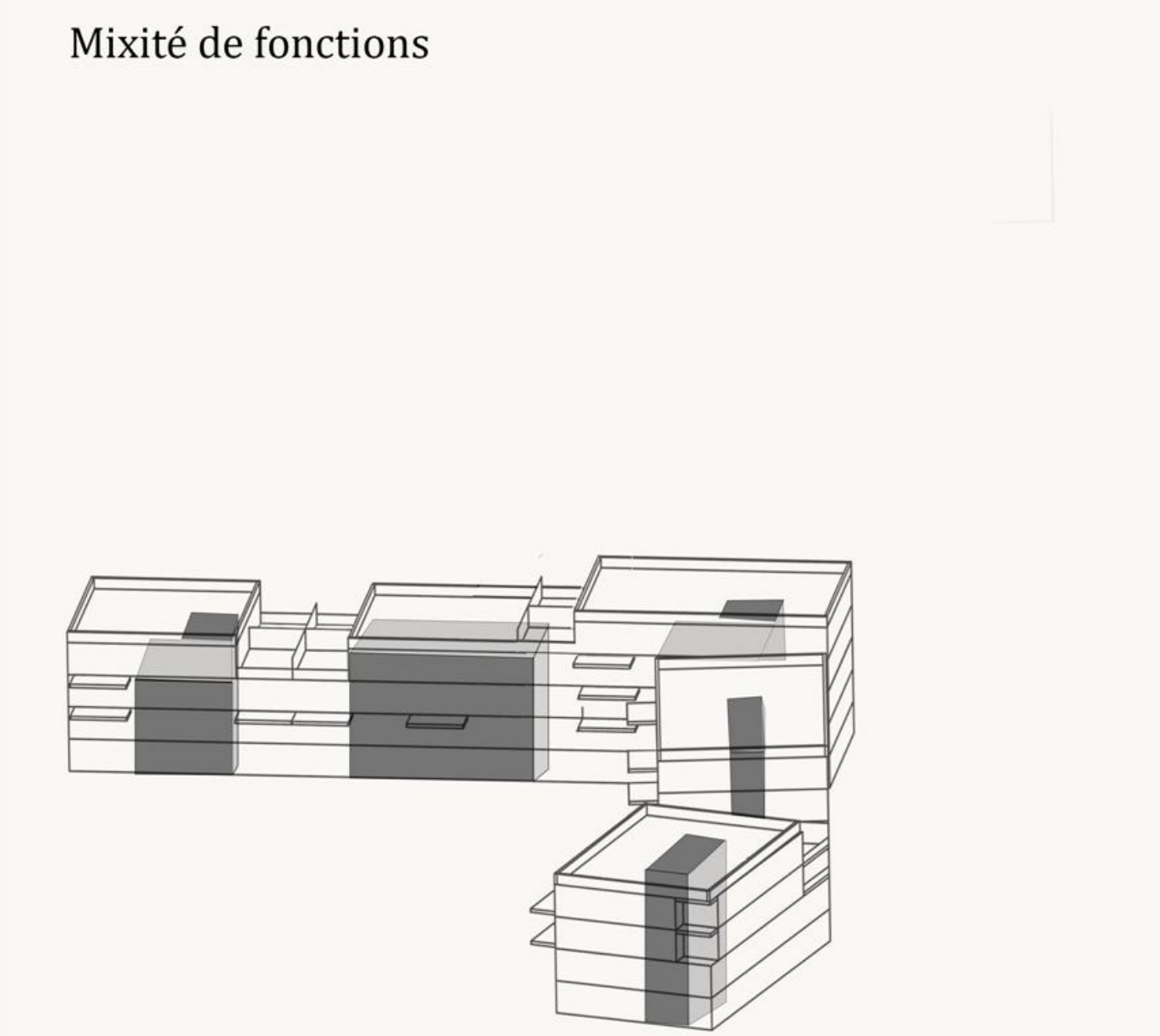
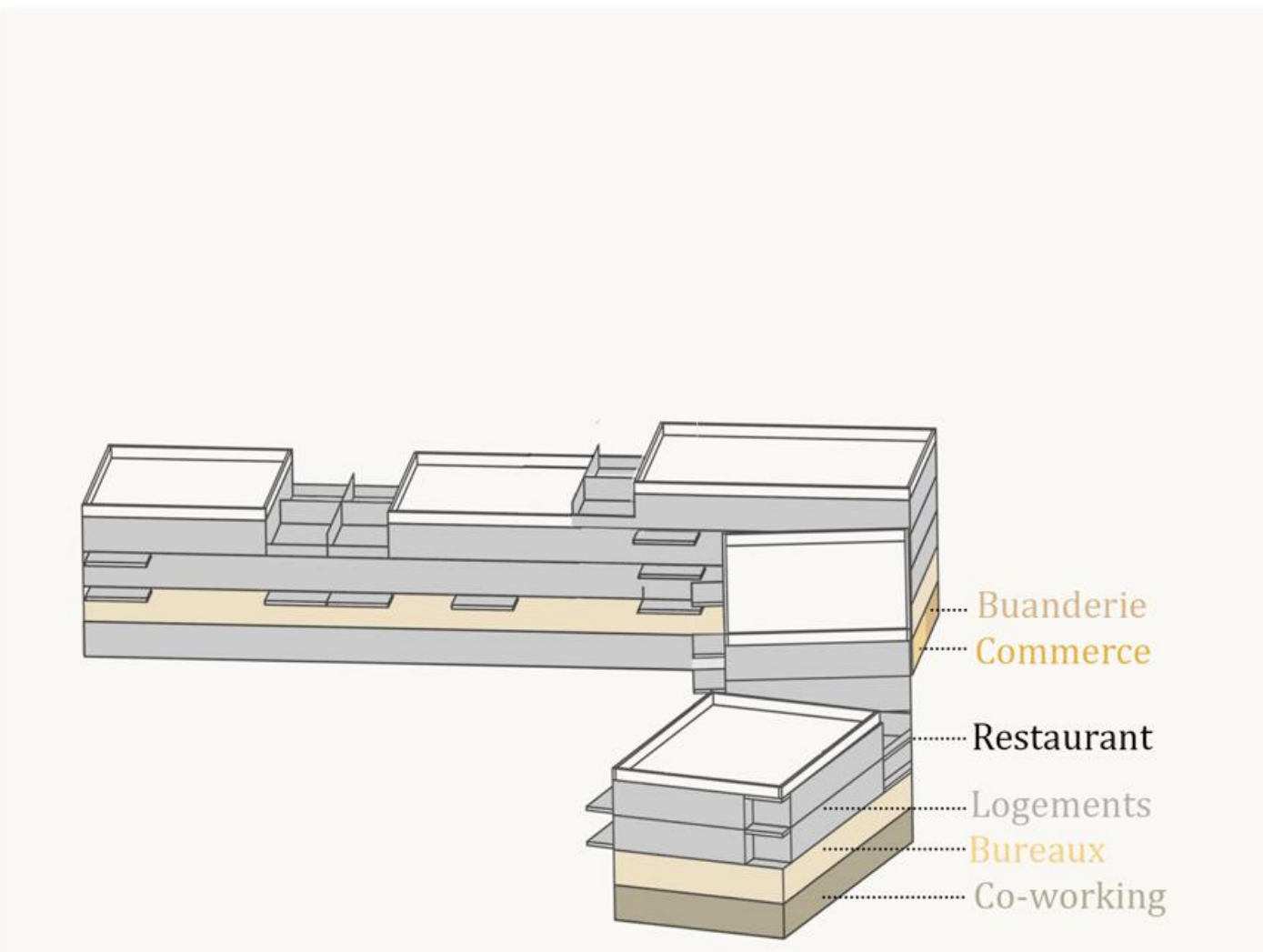
### Création du projet, rue Renée Henry, 1000 Bruxelles

Schémas d'intention - l'importance du site

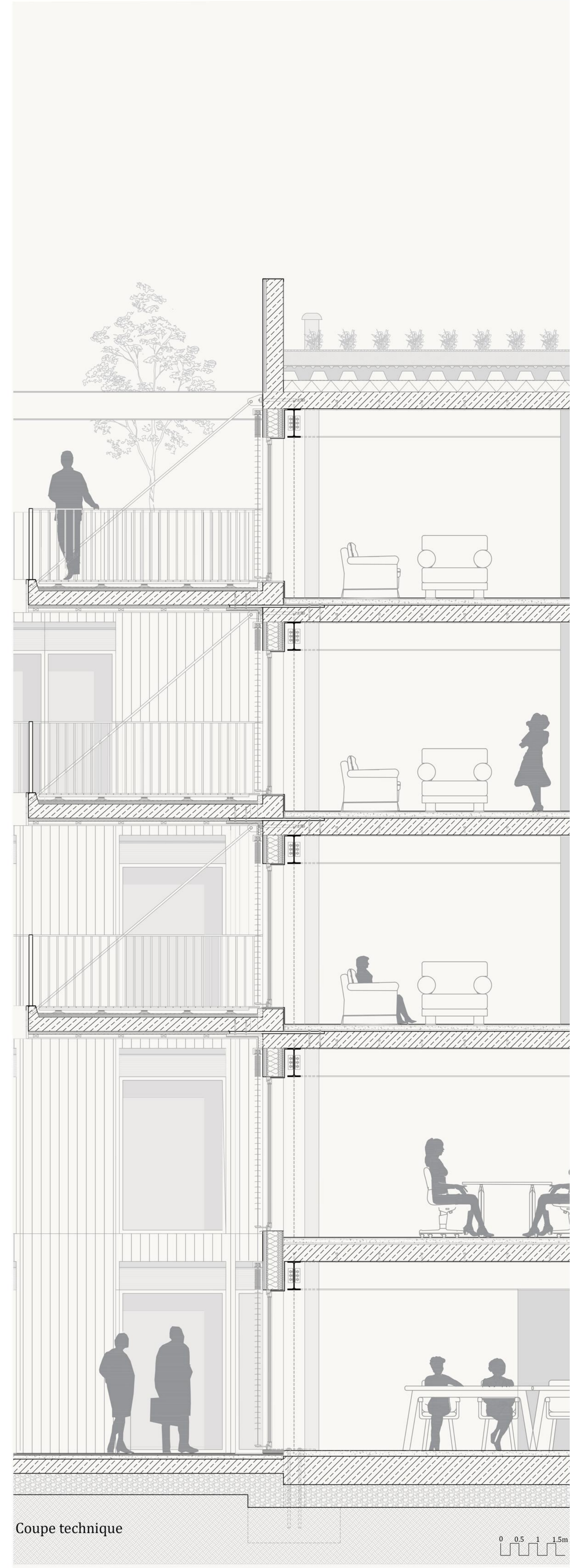
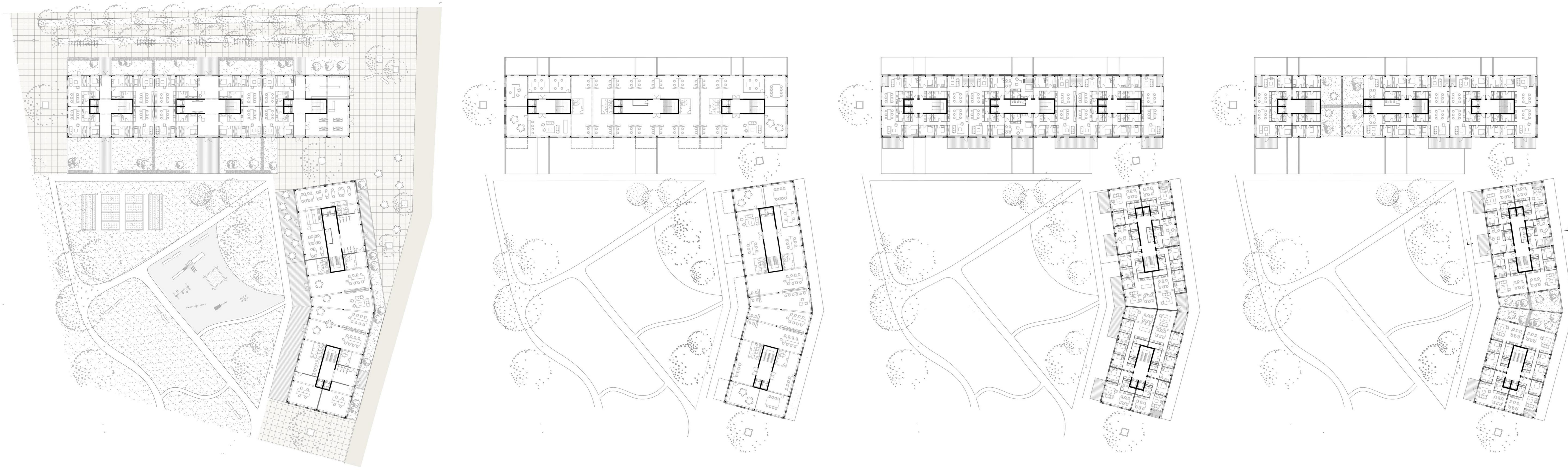


# ARCHITECTURE EVOLUTIVE

## Le bâtiment évolutif



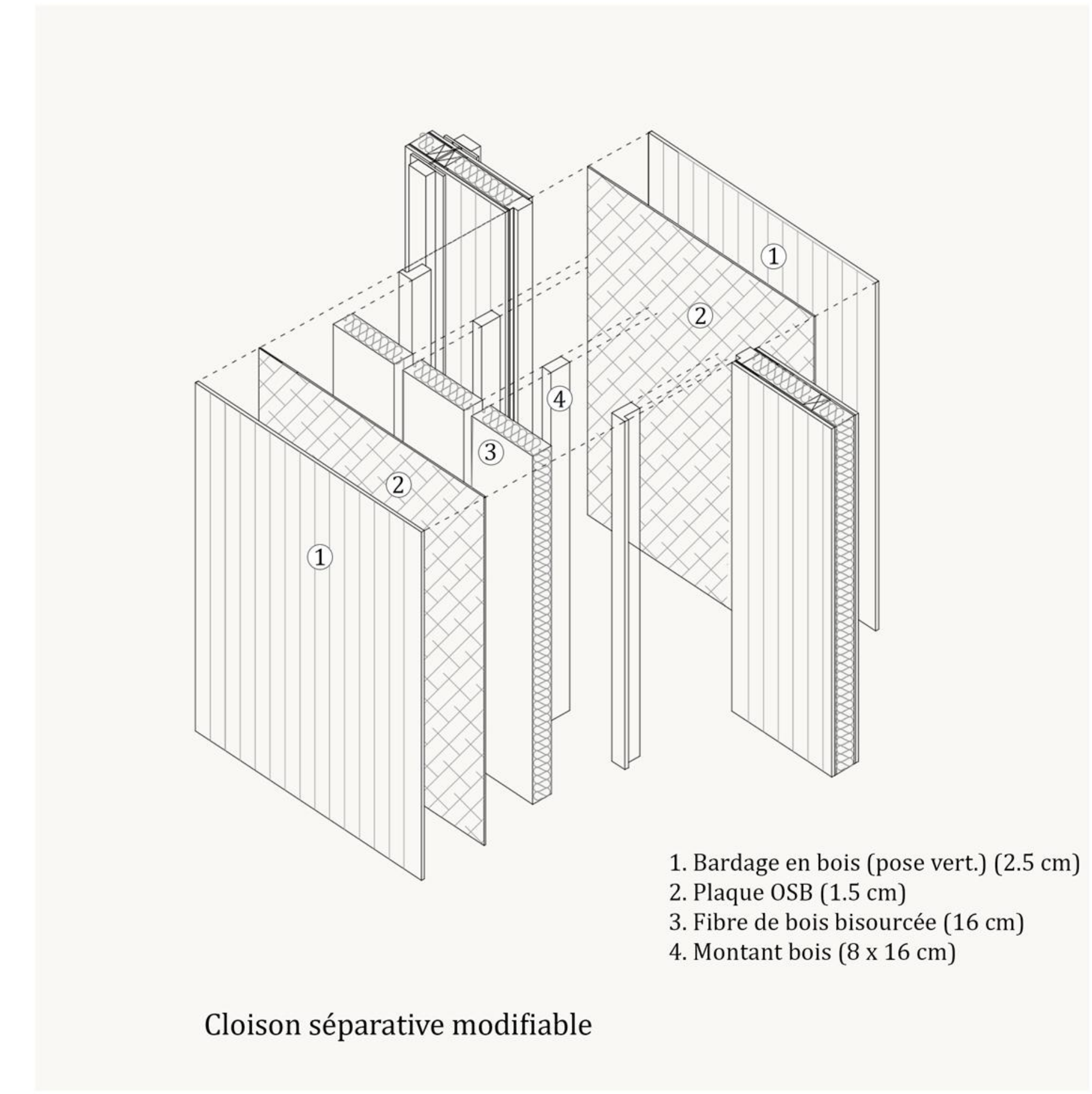
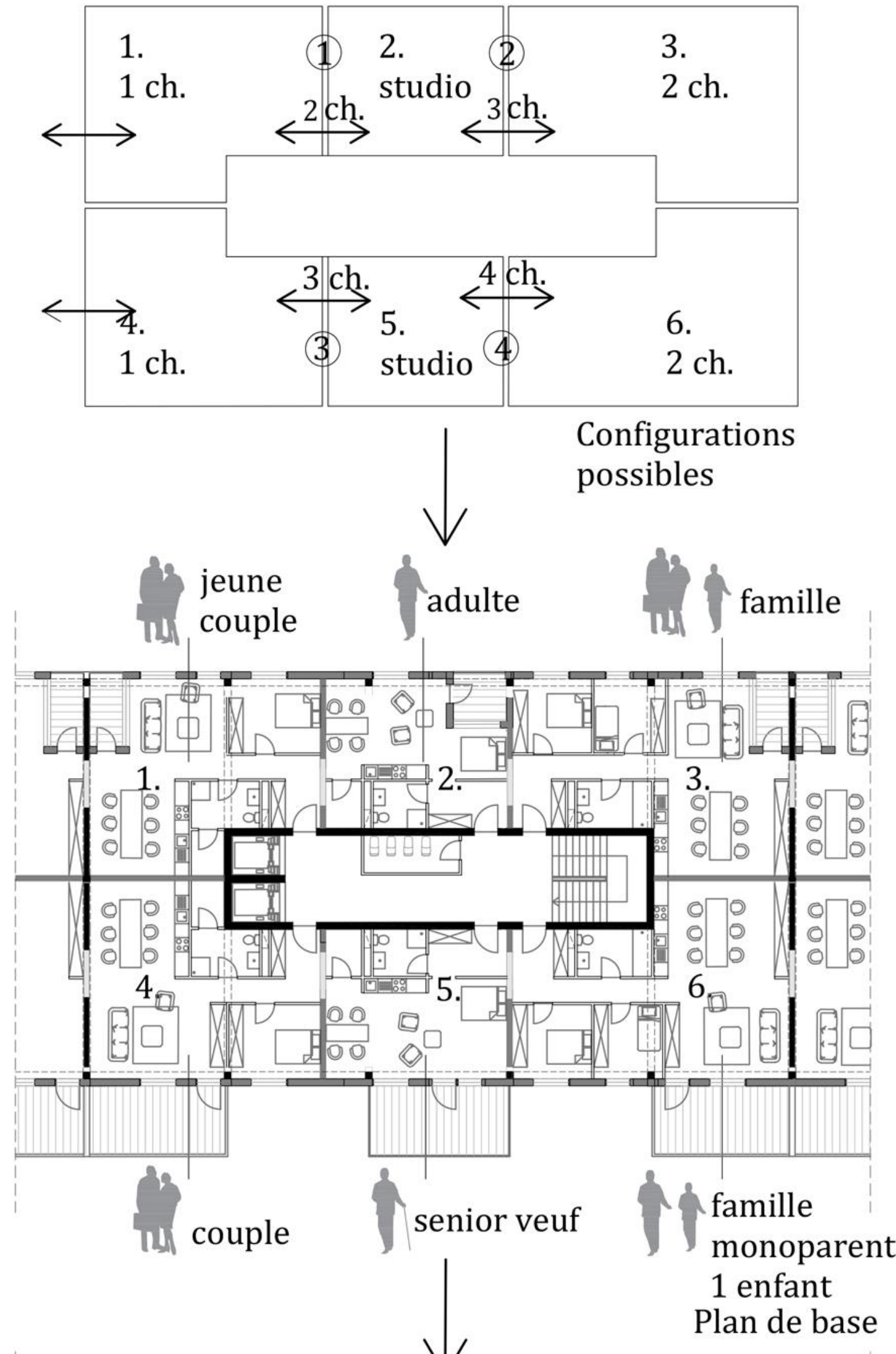
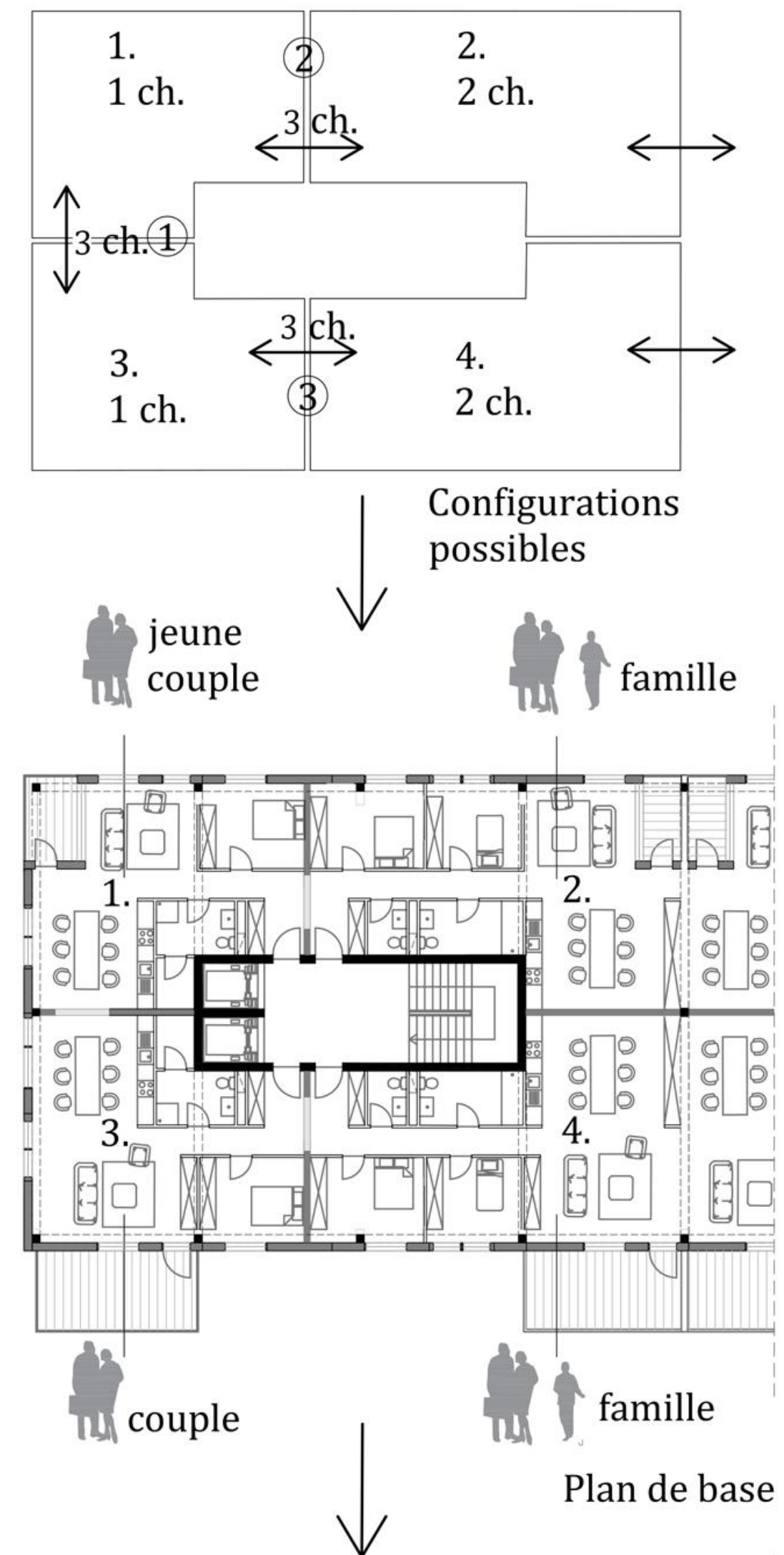
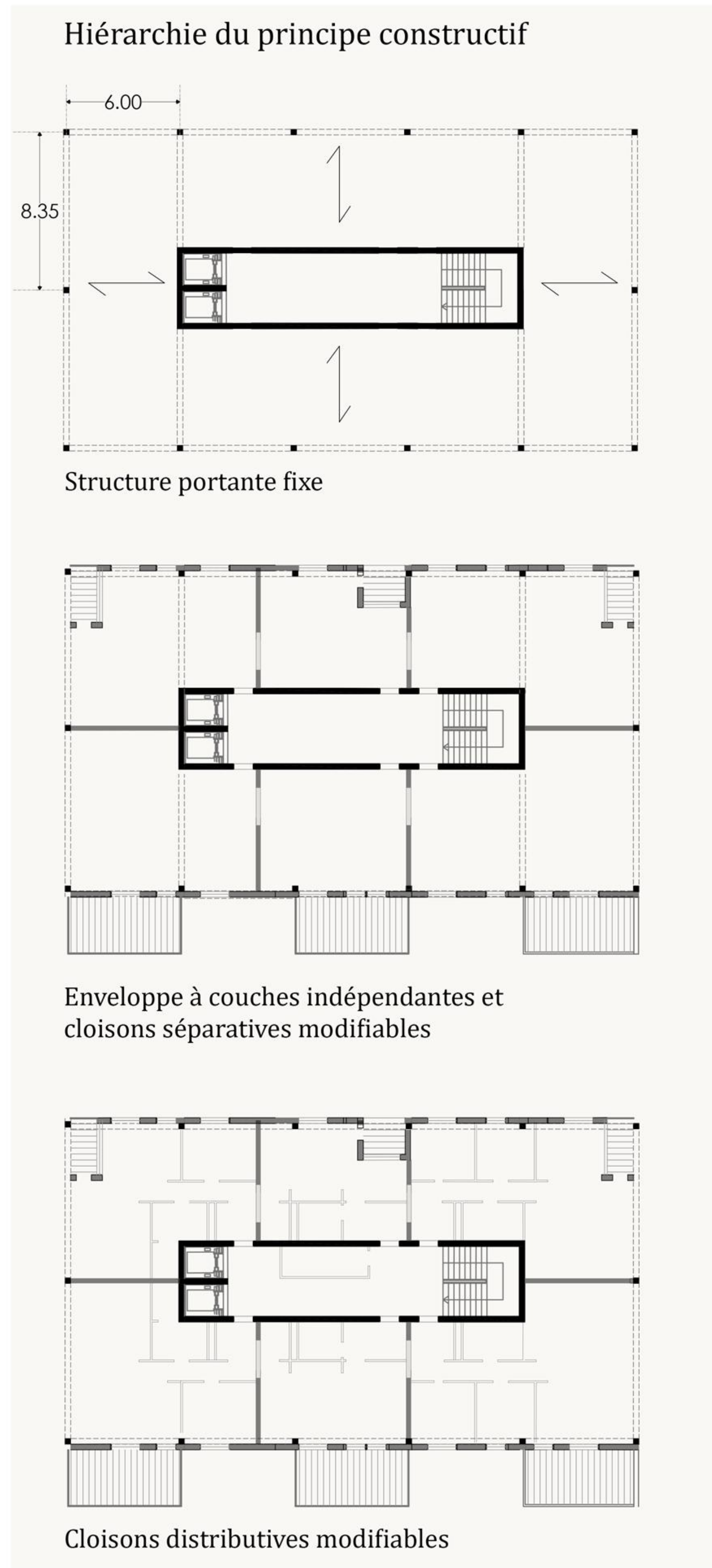
### Adaptabilité à d'autres fonctions



# ARCHITECTURE EVOLUTIVE

## Adaptabilité au sein d'une même fonction

### - le spatial et le technique



**Appart. 1 + 3**

- 2 enfants
- + nouveau travail (home-working)
- le couple de l'appart. 3 se divorce et change d'appartement

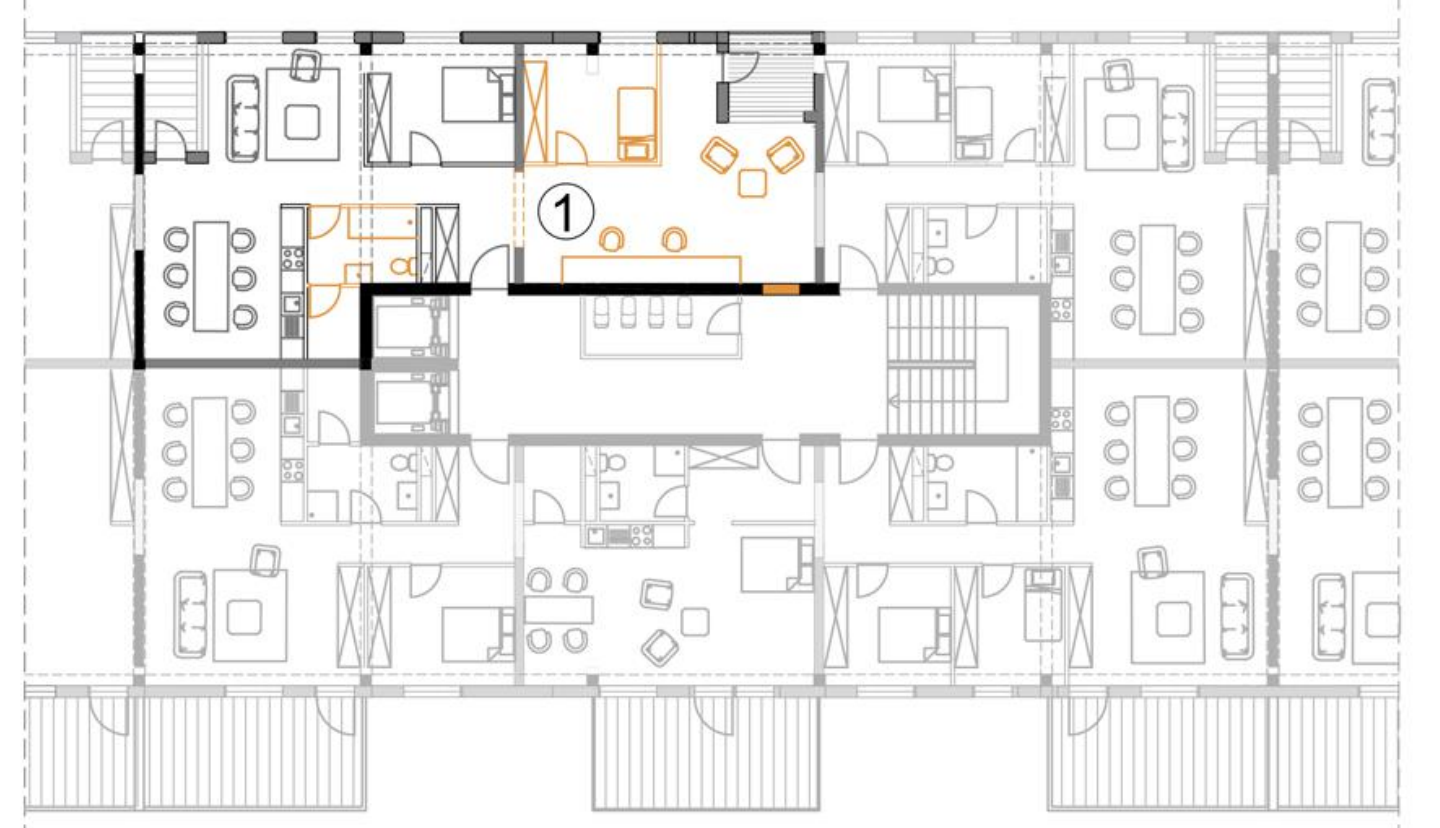
--> l'appart. 3 devient l'extension



**Appart. 1 + 2**

- 1 enfant
- père souhaite avoir un espace de travail
- la personne de l'appart. 2 cherche un appartement plus grand et déménage

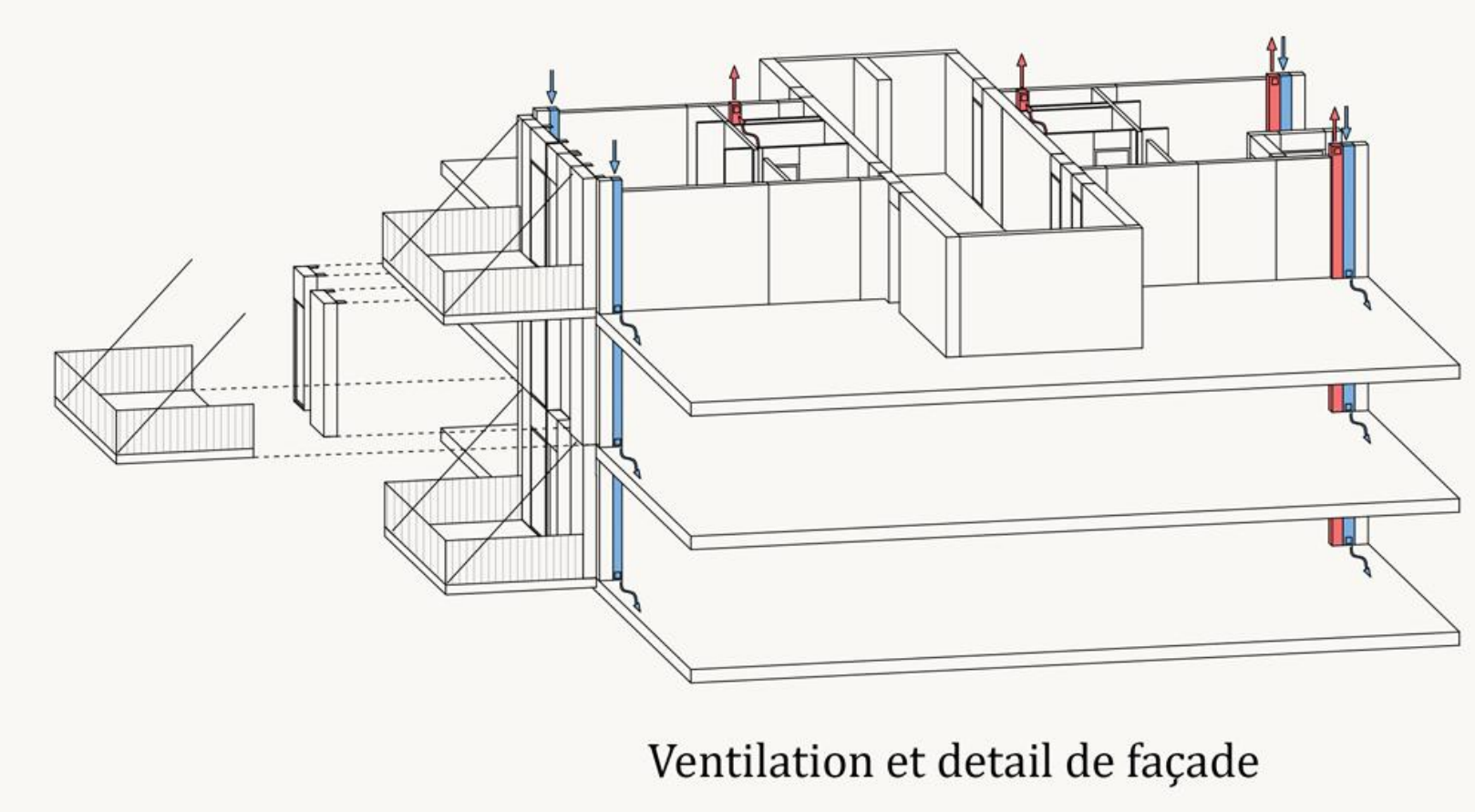
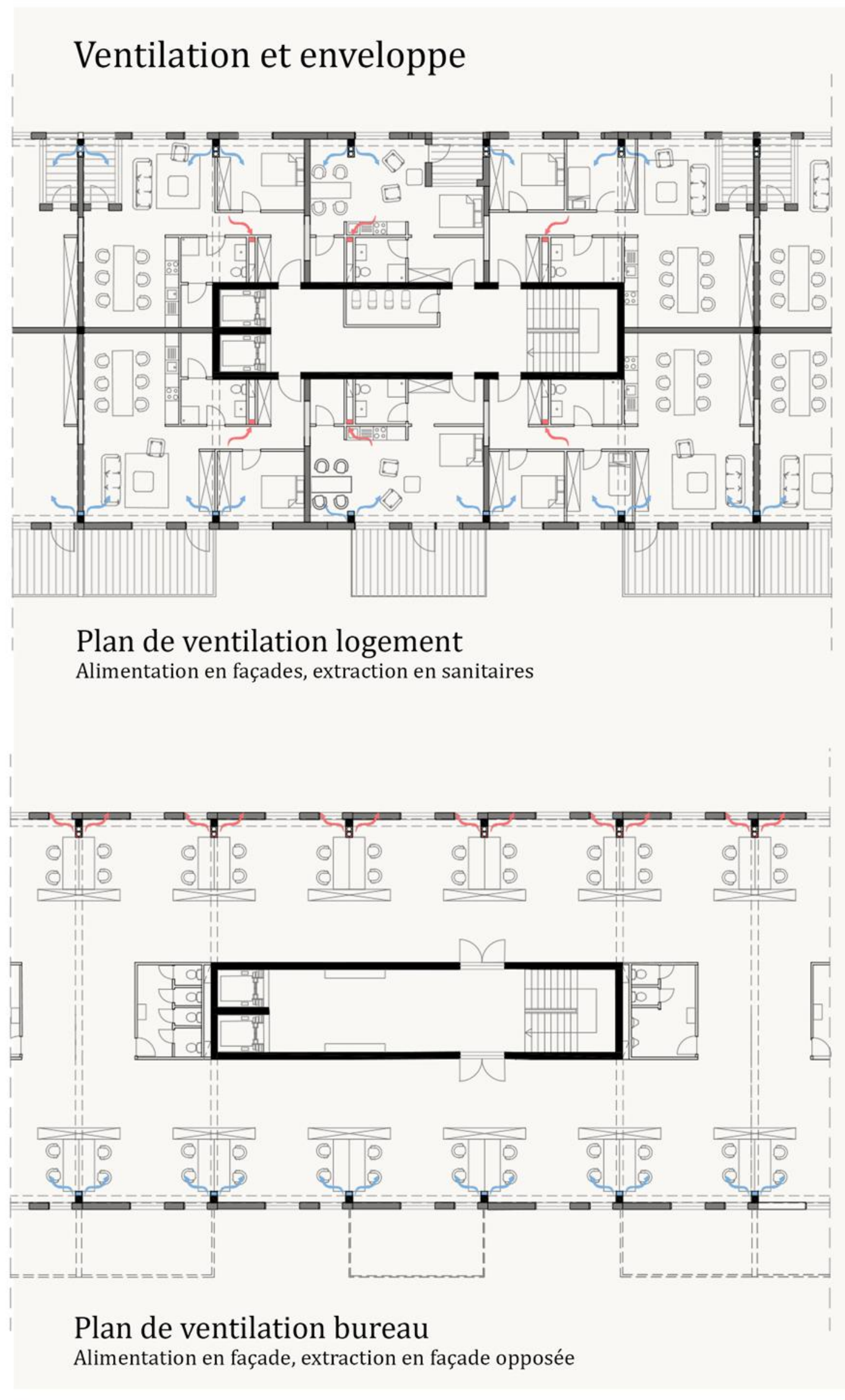
--> l'appart. 2 devient l'extension



**Appart. 1 + 2**

- enfant devenu adolescent et ayant fini ses études prend son indépendance mais veut habiter proche de ses parents
- père prend sa retraite

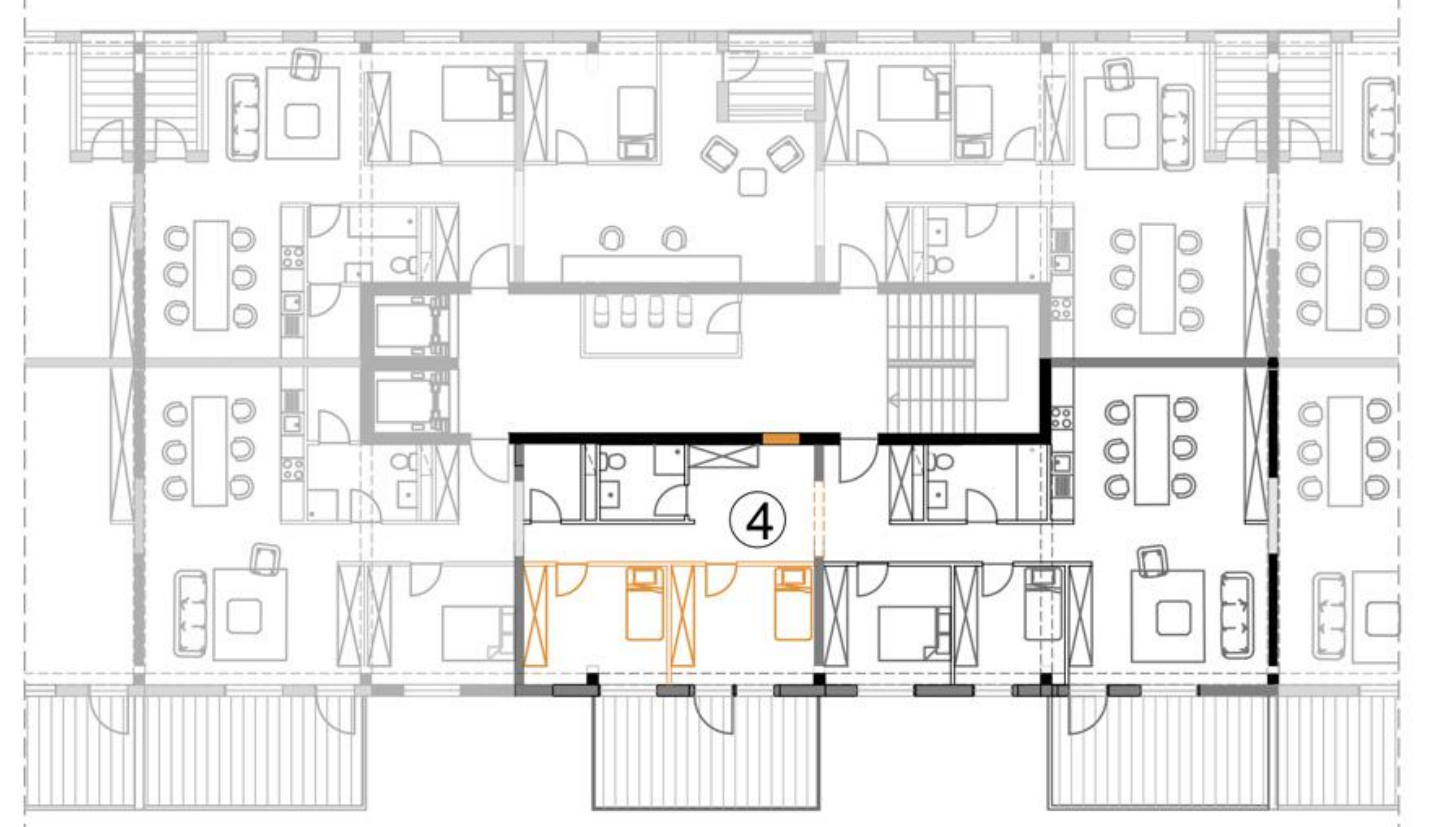
--> l'appart. 2 reprend sa configuration initiale



**Appart. 5 + 6**

- famille recomposée : la personne de l'appart. 6 se marie avec une femme divorcée qui emmène deux autres enfants dans la relation
- le senior veuf de l'appart. 5 change d'appartement (rez)

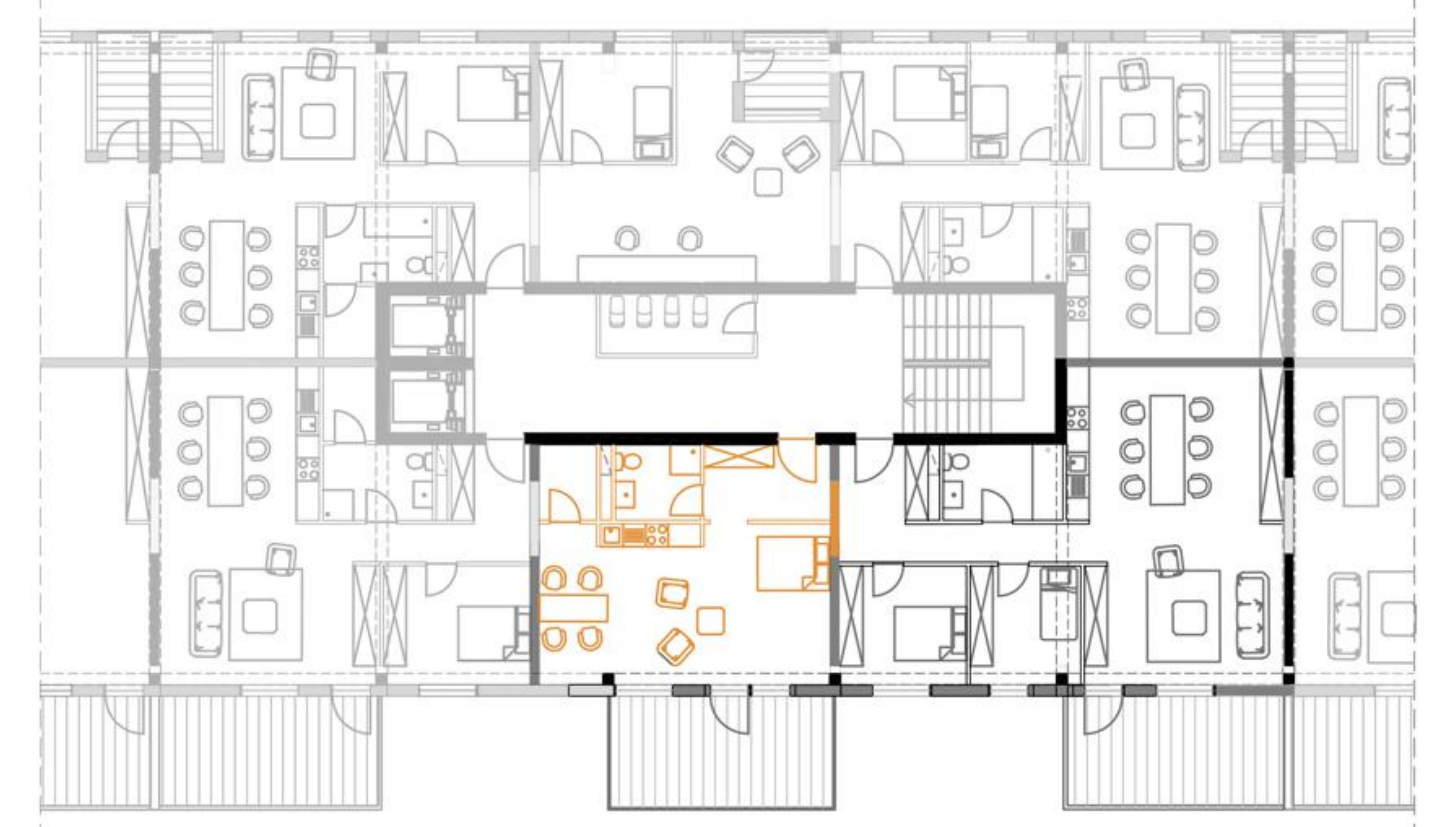
--> l'appart. 5 devient l'extension



**Appart. 5 + 6**

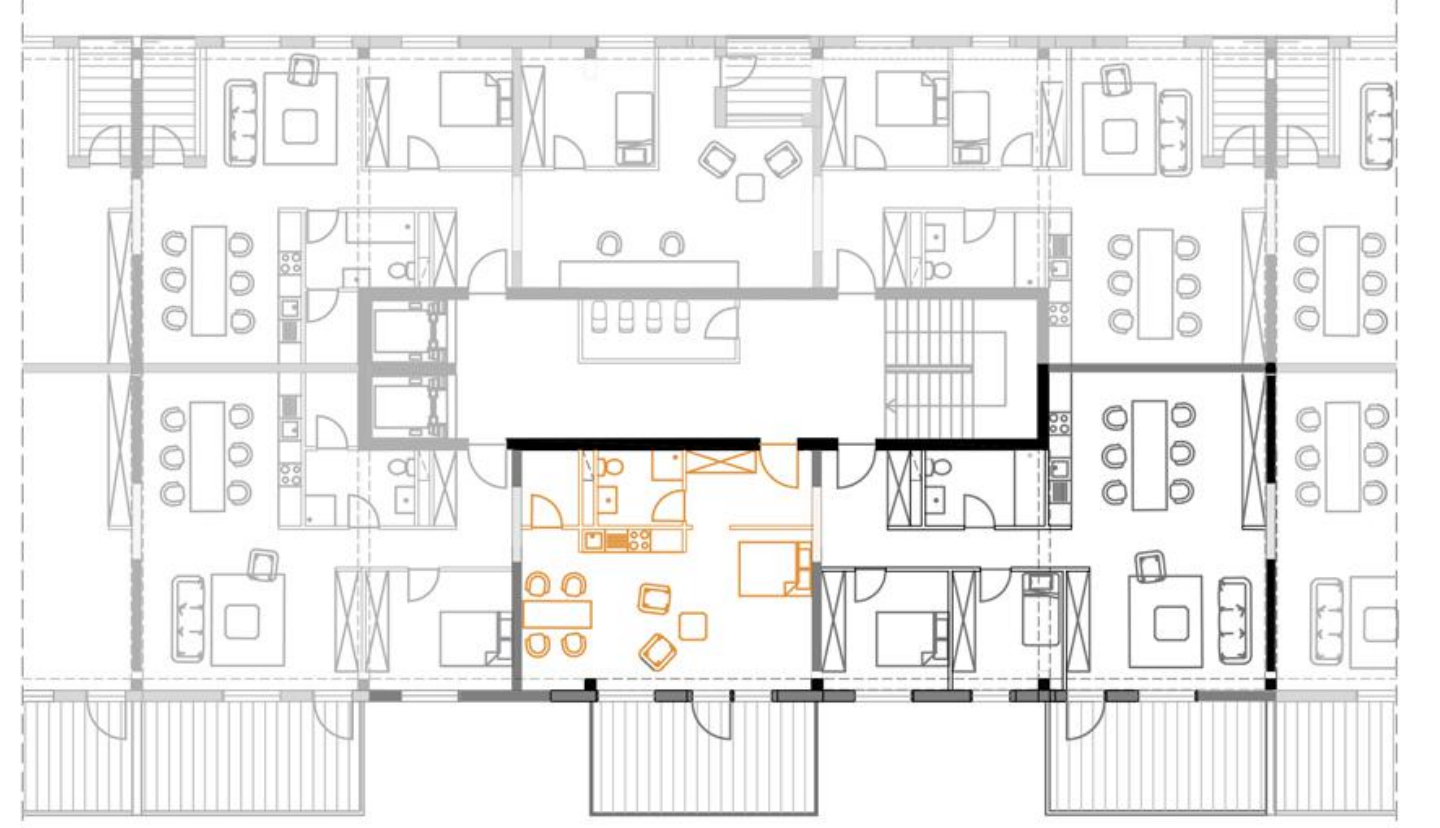
- les deux enfants les plus âgés prennent leur indépendance et déménagent
- les parents vendent l'extension de l'appart.

--> l'appart. 5 reprend sa configuration initiale



**Appart. 5 + 6**

- un étudiant emménage dans l'appart 5 qui s'est libéré



**Appart. 4 + 5**

- l'étudiant de l'appart 5. veut se mettre avec des deux autres étudiants qu'il a rencontré lors de ses études
- le couple de l'appart. 4 a eu un enfant et change d'appartement

