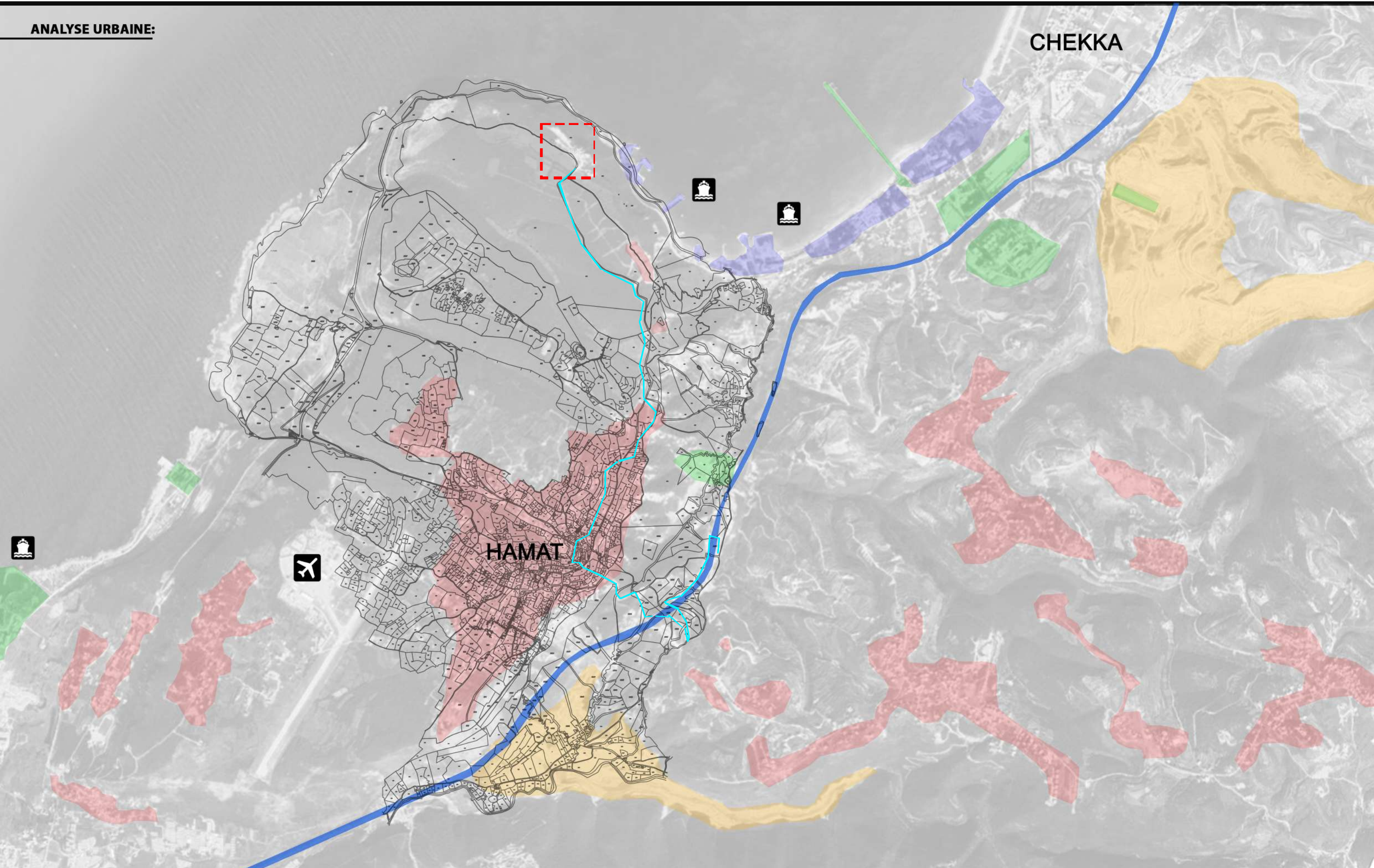


# UN PARCOURS CULTUREL A HAMAT

ANALYSE URBAINE:



--- SITE  
--- ZONE RÉSIDENTIELLE

--- HOTEL / RESORT ET PLAGE  
--- ZONE INDUSTRIELLE

--- ROUTE VERS LE SITE  
--- AUTOROUTE VERS TRIPOLI

--- PORT  
--- AÉROPORT DE HAMAT

--- CARRIÈRES

# UN PARCOURS CULTUREL A HAMAT

## ANALYSE DU SITE :



■ GROTTTE 4EME SIÈCLE

■ COUVANT 19 EME SIÈCLE

■ PARCOURS ESCALIERS

■ wc

■ PARKING

■ ROUTE D'ACCÈS

■ MONASTÈRE 17EME SIÈCLE

■ OBSERVATOIRE

■ ZONE AMÉNAGÉE

■ BUREAUX

■ HOTELS EXISTANT

■ ZONE AGRICOLE

# UN PARCOURS CULTUREL A HAMAT

## CONCEPT:

UNE FOIS SUR LE SITE, VOUS RESSENTEZ LA SÉRÉNITÉ DE CE LIEU SAINT SANS VRAIMENT COMPRENDRE L'HISTOIRE DU LIEU, VOUS VOUS SENTEZ VRAIMENT A L'ÉCART DE L'HISTOIRE. ON DÉPLORE AUSSI LA DÉGRADATION DU PAYSAGE DE L'ENTOURAGE.

APRÈS AVOIR FAIT UNE ENQUÊTE SUR LES BESOINS PROGRAMMATIQUES DU LIEU ET AFIN DE CRÉER UN POLE D'ATTRACTION CULTUREL, UNE RESTRUCTURATION AUSSI BIEN ARCHITECTURALE DE L'ENSEMBLE BÂTI QUE VÉGÉTALE DE L'ENTOURAGE AMÉNAGÉ EST NECESSAIRE: DÉFINIR UN CIRCUIT SPÉCULATIF OÙ LES VACANCIERS/VISITEURS EN QUÊTE DE MÉDITATION ET DE DÉTENTE SONT PROPULSÉS DANS UNE FLÂNERIE PRÉDÉTERMINÉE.

LA VALLÉE DE HAMAT SERA DESTINÉE À ÊTRE EXPÉRIMENTÉE PAR DES REPRÉSENTATIONS DE CETTE HISTOIRE QUI NOUS ÉCHAPPE, À TRAVERS UNE PROMENADE CINÉMATIQUE QUI SE BASE SUR UN PARCOURS HISTORIQUE REGROUPANT :

### 1- L'HISTOIRE DU MYTHE:

- UN PARCOURS RELIÉ À LA PROMENADE EXISTANTE QUI EXPRIME DIFFÉRENTES SENSATIONS PAR LE BIAIS DE L'ESPACE , DE LA LUMIÈRE ET DE LA MATIÈRE AFIN DE PROJETER LE VISITEUR DANS L'HISTOIRE VÉCUE DES MARINS:
- PARCOURS , STATIQUE >> "NUIT CALME".
- L'OBSCURITÉ >> "NUIT"
- VENT >> "VENT VIOLENT".
- LUMIÈRE QUI GUIDE >> "ÉCLATS DE LUMIÈRE".
- LA PEUR >> "PANIQUE".
- LA PRIÈRE >> "SE MIT À PRIER".
- LA SOUFFRANCE >> "ILS ESCALADENT LA FALAISE".

### 2- L'HISTOIRE DE L'ÉVOLUTION ARCHITECTURALE :

(LA GROTTE 4ÈME SIÈCLE /LE MONASTÈRE 17ÈME SIÈCLE ET LE COUVANT 19ÈME SIÈCLE)

## PROGRAMME:

LE PROGRAMME REPOSDRA AUX BESOINS DE LA VILLE ET DU SANCTUAIRE :

- UN PARVIS DE PRÉPARATION QUI JOUE LE RÔLE DE PORTE D'ENTRÉE À CE SITE
- UNE SALLE PAROISSIALE (DIRECTION DU COUVANT)
- UN CIMETIÈRE (DIRECTION DU COUVANT)
- UN PARCOURS THÉMATIQUE AMÉNAGÉ
- UNE SALLE D'EXPOSITION PERMANENTE
- UNE MÉDIATHÈQUE
- UN AMPHITHÉÂTRE
- UN HOTEL
- LOGEMENTS POUR AGRICULTEURS
- UN CAFÉ/RESTAURANT

## ECHELLE / IMPACT :

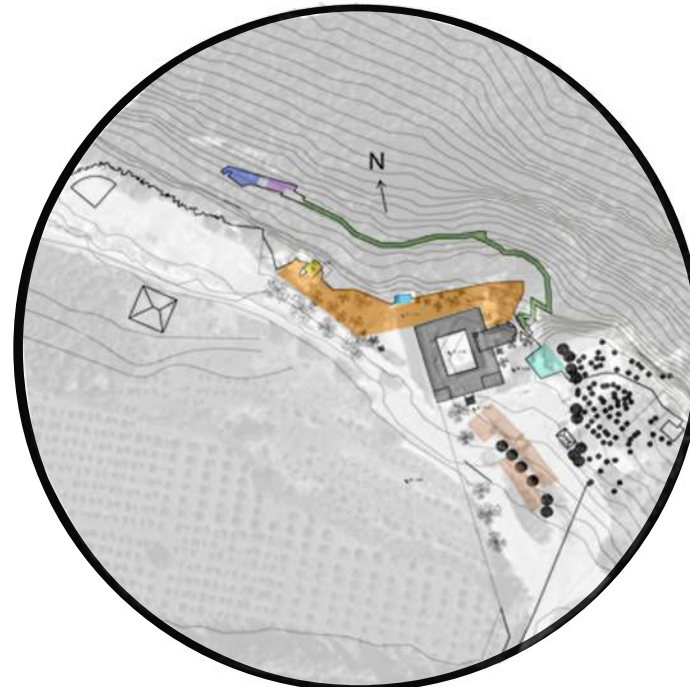
- L'ÉCHELLE DU PROJET EST RELATIVE AU SANCTUAIRE ET MON INTERVENTION EST DEDIEE AUX VISITEURS.
- LE TERRAIN EST ISOLÉ DE LA VILLE ET PRESQUE VIÈRGE.
- MON INTERVENTION SE FERA DANS UN CERCLE AYANT COMME RAYON 250 M.

## STRATÉGIES:

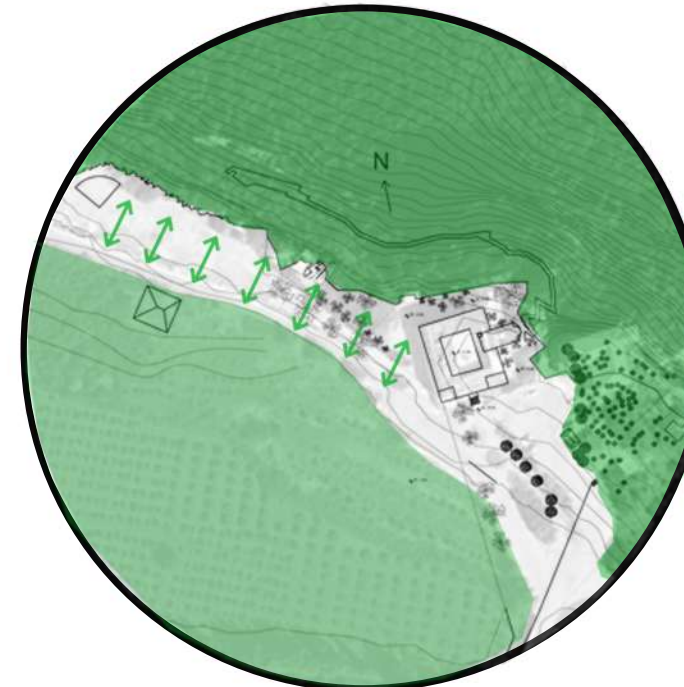


HOTELS EXISTANT APPARTENANT AU COUVANT:  
-PROPOSER UNE DÉMOLITION DE CES BATIMENTS AYANT AUCUNE VALEUR ARCHITECTURALE ET LES INTÉGRER DANS LE SITE NATUREL AFIN DE PRÉSERVER L'ARCHITECTURE HISTORIQUE DU SITE (LE COUVANT).

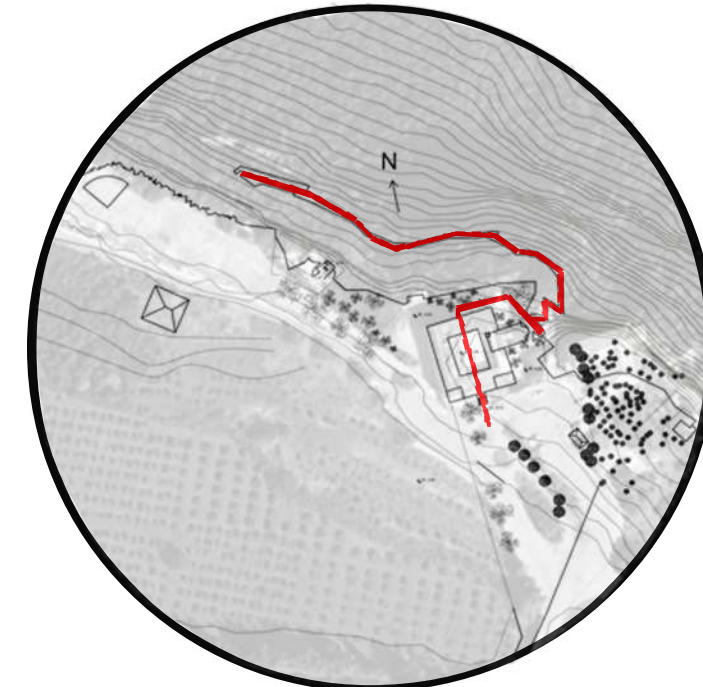
-PROPOSER UN HOTEL POUR VISITEUR ET UNE SÉRIE DE PETITS LOGEMENTS POUR LES AGRICULTEURS QUI S'OCCUPENT DE LA PLAINE SUD.



PRÉSERVER L'ARCHITECTURE ET L'AMÉNAGEMENT EXISTANTE.



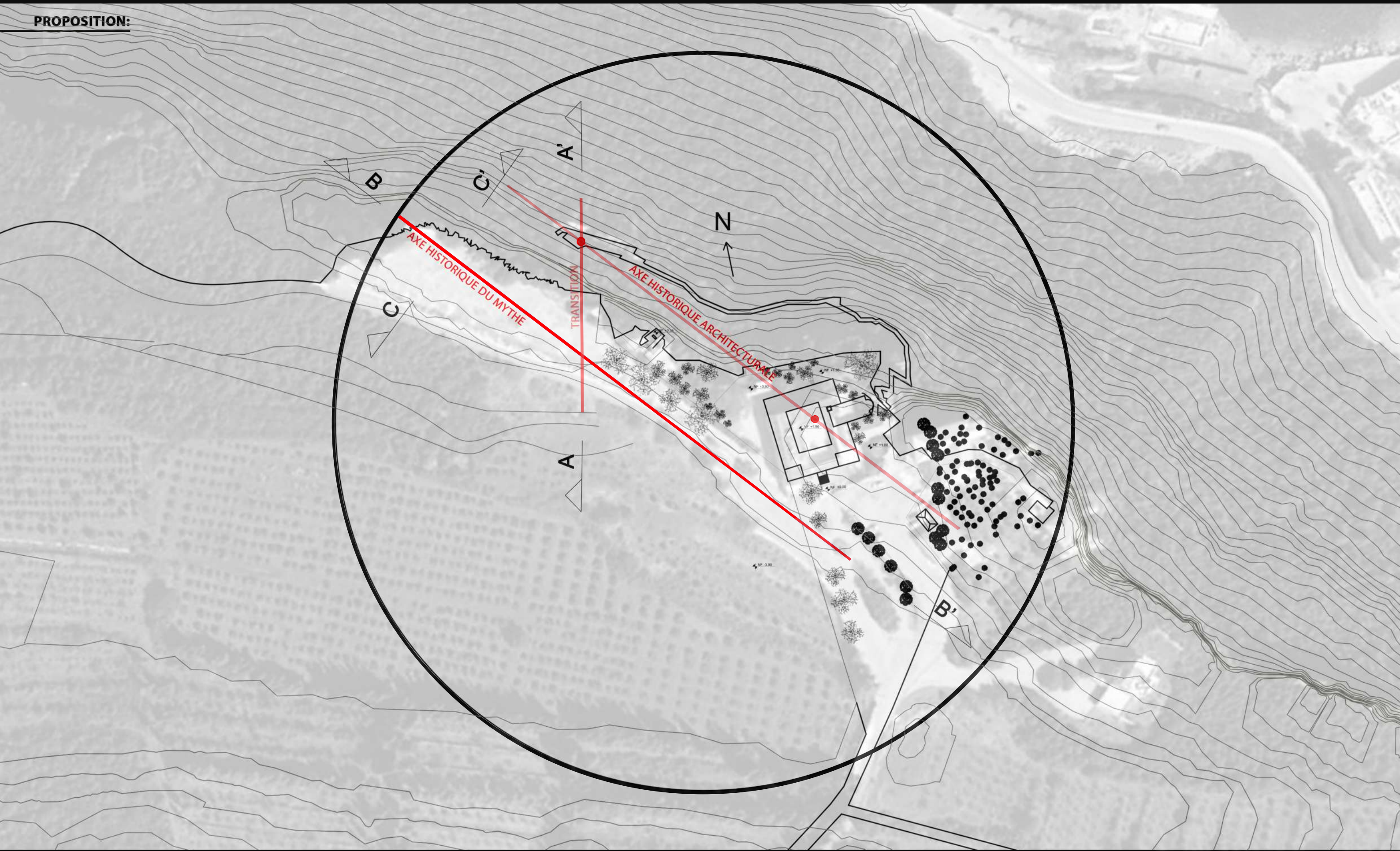
CRÉER UNE COUTURE VERTE ENTRE LA VÉGÉTATION ABONDANTE DE LA FALAISE ET LA PLAINE SUD.



PROPOSER UN PARCOURS CULTUREL QUI EST RELIÉ AU PARCOURS EXISTANT.

# UN PARCOURS CULTUREL A HAMAT

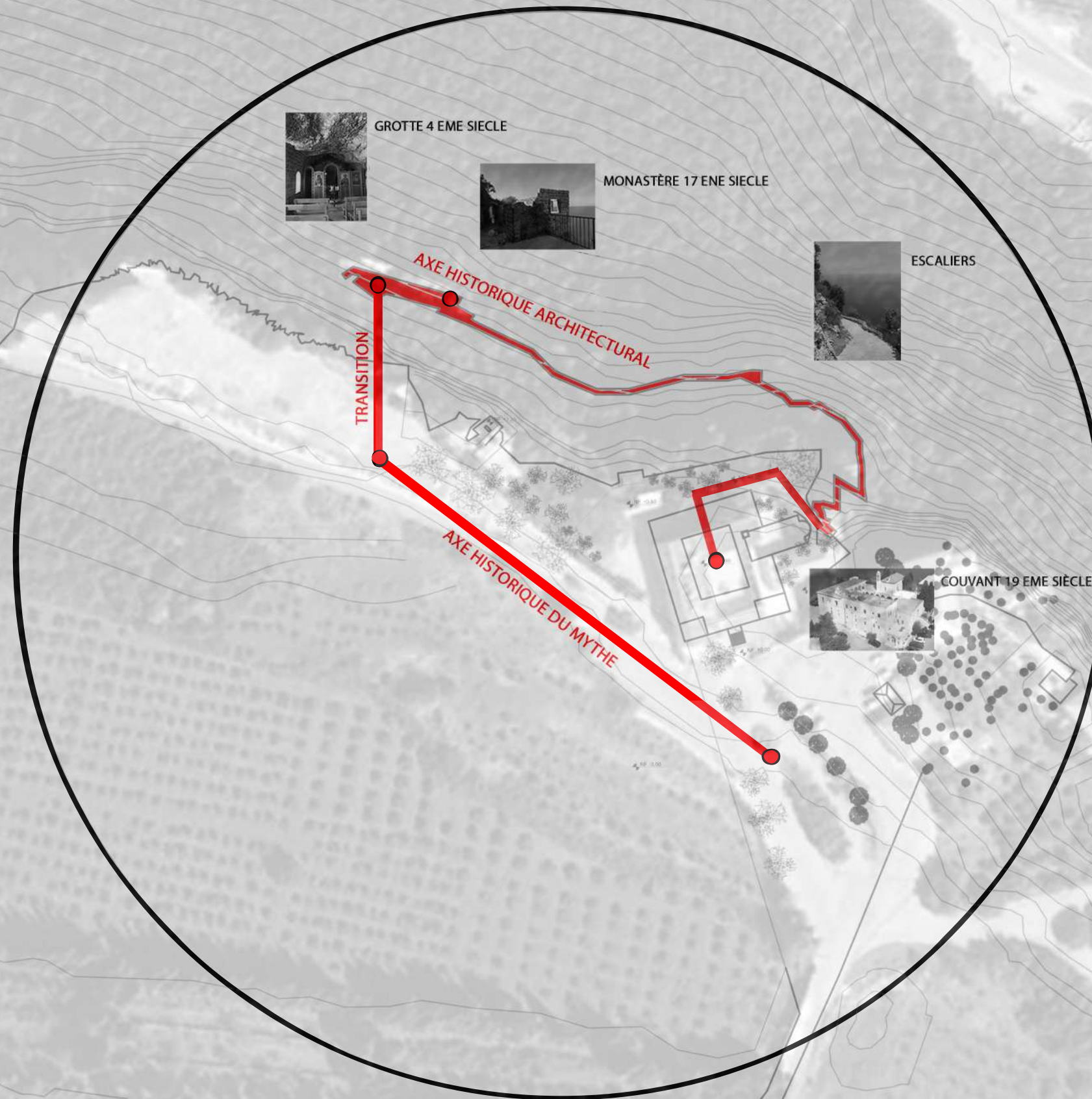
**PROPOSITION:**



- AXE HISTORIQUE ARCHITECTURALE :** LES TROIS ÉDIFICES HISTORIQUES DU SITE FORMENT 2 POLES D'ATTRACTIONS RELIÉS PAR UN ESCALIER .
- AXE HISTORIQUE DU MYTHE :** CET AXE A ÉTÉ DÉCIDÉ DU POINT DE VUE DE LA TOPOGRAPHIE DU TERRAIN ET DE L'ALIGNEMENT DES ARBRES EXISTANTS FORMANT UN AXE PARALLÈLE A L'AXE HISTORIQUE ARCHITECTURALE.
- TRANSITION :** CET AXE SE DIRIGE VERS LA MER , VERS LA GROTTÉ OU TOUT A COMMENCÉ QUE CE SOIT DE L'HISTOIRE DU MYTHE OU DE L'HISTOIRE ARCHITECTURALE. C'EST UN AXE DE TRANSITION ENTRE L'HISTOIRE DU MYTHE ET L'HISTOIRE ARCHITECTURALE DU LIEU.

# UN PARCOURS CULTUREL A HAMAT

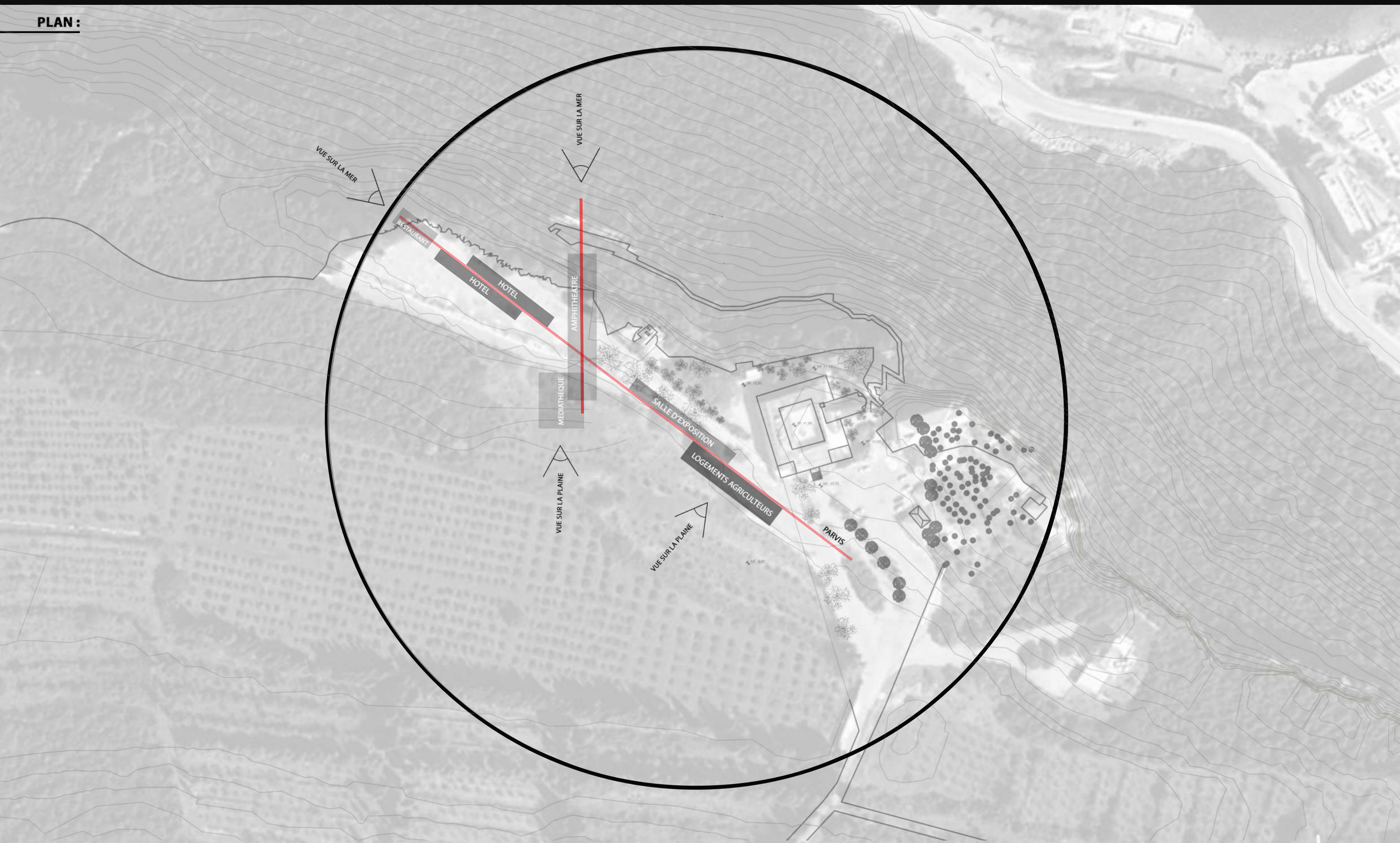
## PARCOURS:



DÉFINIR UN CIRCUIT SPÉCULATIF OÙ LES VACANCIERS/VISITEURS EN QUÊTE DE MÉDITATION ET DE DÉTENTE SONT PROPULSÉS DANS UNE FLÂNERIE PRÉDÉTERMINÉE. LA VALLÉE DE HAMAT SERA DESTINÉE À ÊTRE EXPÉRIMENTÉE PAR DES REPRÉSENTATIONS DE CETTE HISTOIRE QUI NOUS ÉCHAPPE, À TRAVERS UNE PROMENADE CINÉMATIQUE QUI SE BASE SUR UN PARCOURS HISTORIQUE REGROUPANT : **L'HISTOIRE DU MYTHE** ET **L'HISTOIRE DE L'ÉVOLUTION ARCHITECTURALE**.

# UN PARCOURS CULTUREL A HAMAT

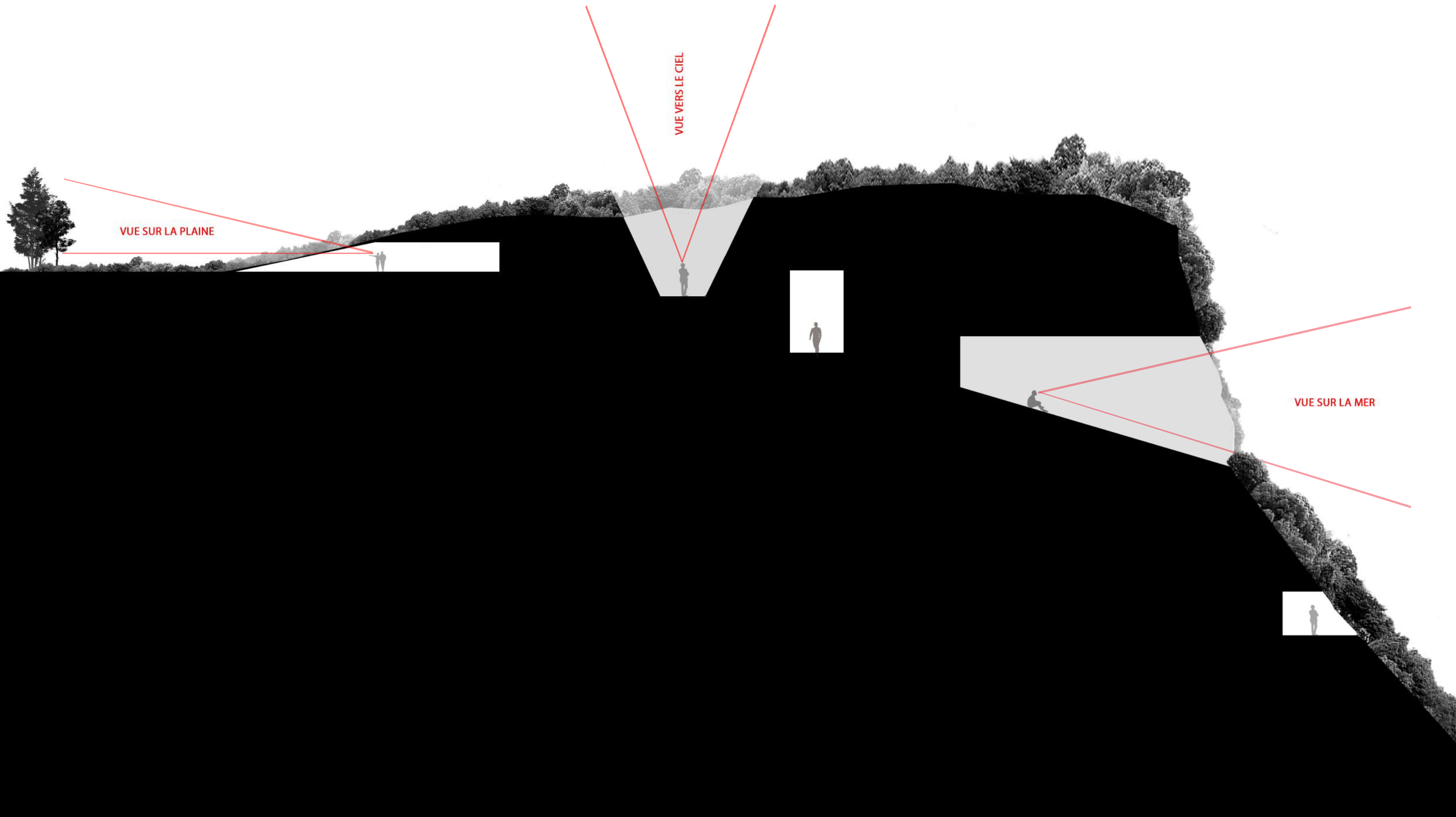
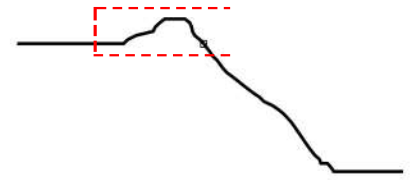
PLAN :



- LE PROJET PROPOSÉ SERA UN PROJET QUI SE FOND DANS LA NATURE , ENTERRÉ QUI RESPECTE L'ARCHITECTURE EXISTANTE (COUVANT, MONASTÈRE ET GROTTES) DU SITE ET LA TOPOGRAPHIE DE MEME TOUT EN PROFITANT DES DIFFERENTES VUES VERS LA MER ET VERS LES PAYSAGES.
- LE PARCOURS SERA CONSTITUE D'UN PROGRAMME QUI SE BASE SUR LES BESOINS DE LA VILLE DE HAMAT ET SUR LES BESOINS DU LIEU.
- RESPECTER LA TOPOGRAPHIE DU TERRAIN TOUT EN INCRUSTANT DES FONCTIONS AFIN DE PROFITER DES DIFFERENTS PANORAMAS.

# UN PARCOURS CULTUREL A HAMAT

COUPE AA':



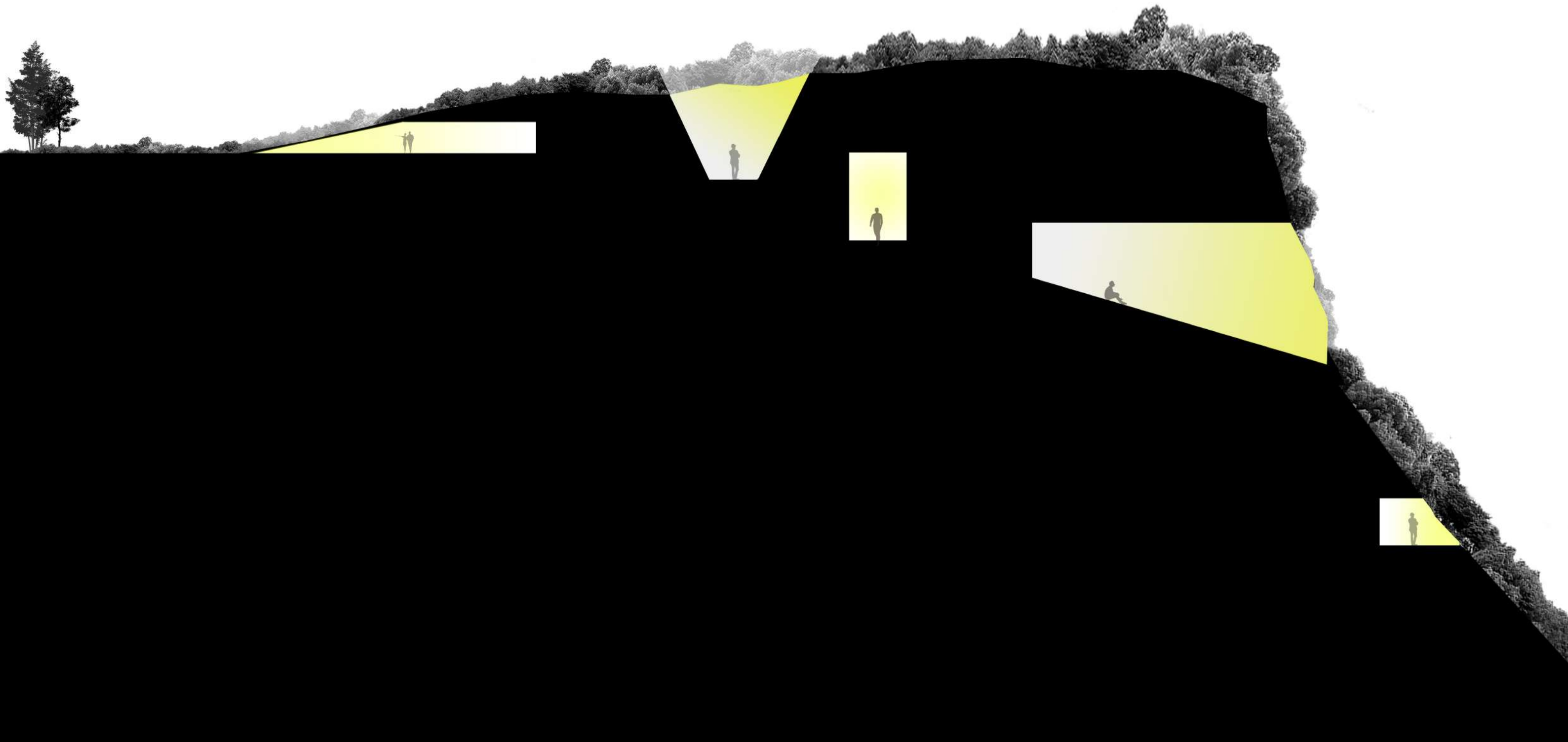
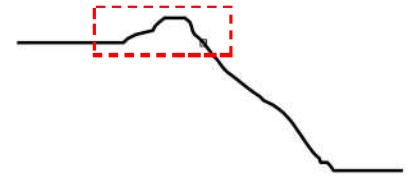
VUE SUR LA PLAINE

VUE VERS LE CIEL

VUE SUR LA MER

# UN PARCOURS CULTUREL A HAMAT

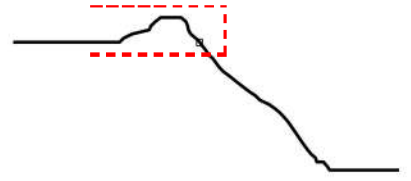
COUPE AA':





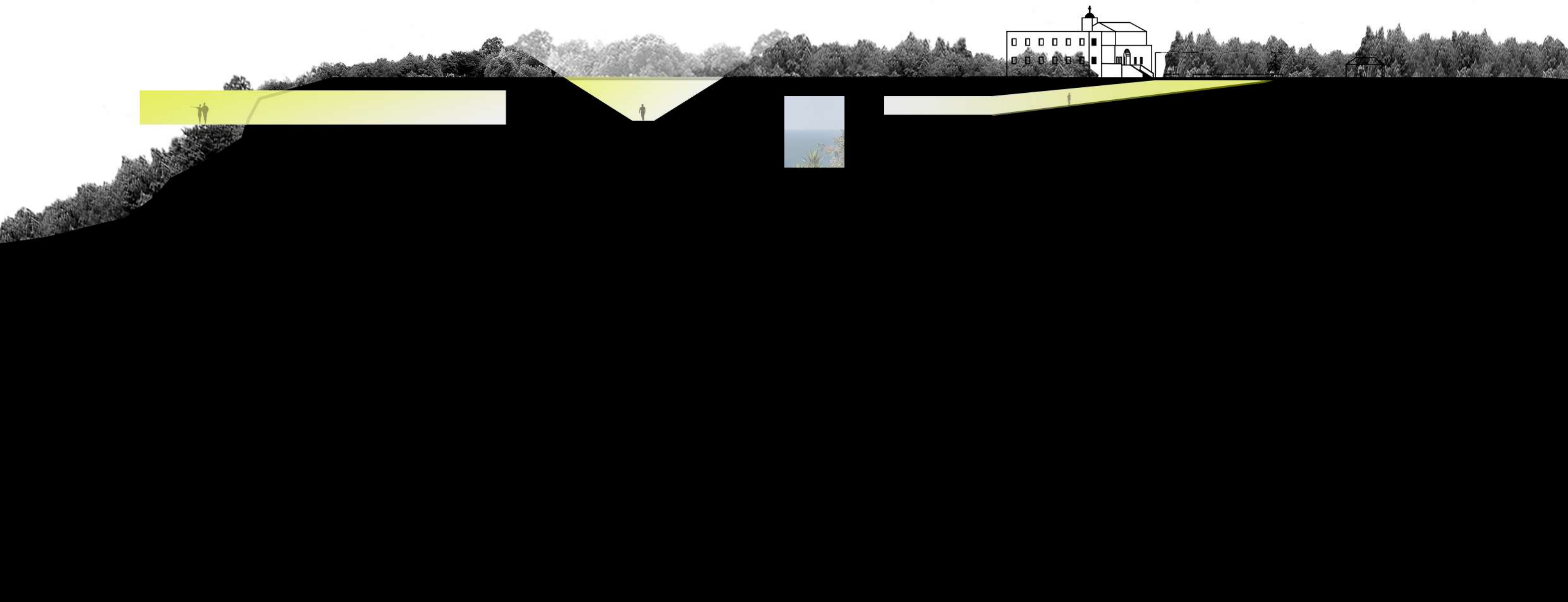
# UN PARCOURS CULTUREL A HAMAT

COUPE CC':



# UN PARCOURS CULTUREL A HAMAT

COUPE BB':



# UN PARCOURS CULTUREL A HAMAT

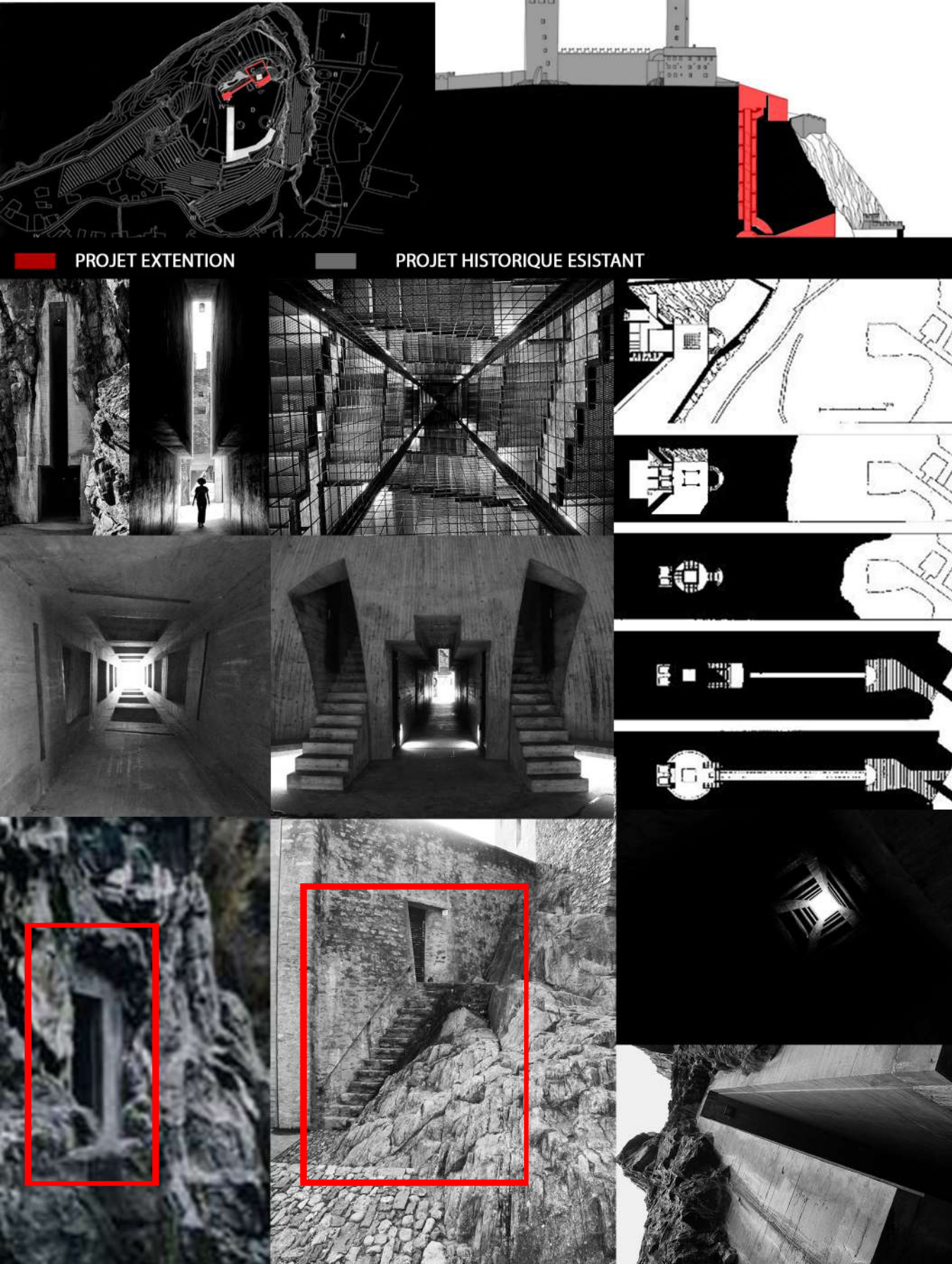
LUMIÈRES ET COULEURS COMME SOURCE D'INSPIRATION :



# UN PARCOURS CULTUREL A HAMAT

## BIBLIOGRAPHIE :

CASTELGRANDE, SWITZERLAND 1981-AURELIO GALFETTI :



## CONCEPT :

-LE PROJET CONSISTE À CRÉER UNE RELATION ENTRE L'ANCIEN ET LE CONTEMPORAIN, LE PASSÉ ET LE PRÉSENT. ON SE SITUE SUR UN SITE ASSEZ PARTICULIER QUI EST COMPOSÉ DE PLUSIEURS ÉDIFICES APPARTENANT À DIFFÉRENTES ÉPOQUES.

-L'ARCHITECTE A VOULU DONNER À LA RESTAURATION UNE DIMENSION URBAINE EN PROPOSANT UN PROJET QUI DÉVELOPPE DES ESPACES SECONDAIRES COMME UN PARC PUBLIC DANS LA VILLE DE BELLINZONA UNIQUEMENT COMPOSÉ DE ROCHES, DE MURS EN PIERRE, D'ARBRES, UN PARCOURS PUBLIC DANS LE VIDE QUI RELIE LES VISITEURS AU PAYSAGE ET AU LAC DES ALPES. L'ARCHITECTE PROPOSE UN PROJET QUI SE FOND DANS LA NATURE, ENTÉRRÉ ET QUI REPOND AU LIEU EXISTANT.

-LA PRINCIPALE MODIFICATION APPORTÉE AU CASTELGRANDE PORTE SUR LA CONSTRUCTION D'UN ASCENSEUR RELIANT LA VILLE AU CHÂTEAU QUI SE TROUVE À 80 M AU-DESSUS DU NIVEAU DE LA RUE. CET ASCENSEUR EST L'ÉLÉMENT DÉCISIF DE LA TRANSFORMATION, CAR C'EST GRÂCE À LUI QUE LE LIEU PEUT ÊTRE INVESTI AU QUOTIDIEN PAR LES HABITANTS. LES CORPS DU CHÂTEAU SONT AMÉNAGÉS EN BAR, RESTAURANT, MUSÉE, SALLES DE CONFÉRENCES ET DE SÉMINAIRES. LES TOURS, AINSI QUE LES REMPARTS ET LES JARDINS (ESPACES LIBRES), SONT TRANSFORMÉS EN PARC PUBLIC DOMINANT LA VILLE ET LA VALLÉE. EN POSITIONNANT UN ASCENSEUR ET EN CRÉANT UNE GRANDE PLACE BASSE AUX PIEDS DU CHÂTEAU, UN LIEN FORT ET ÉVIDENT EST INSTAURÉ ENTRE LA VILLE ET SON CHÂTEAU. L'ANCIEN EST TRAITÉ COMME UN SUPPORT À LA CRÉATION D'UN ESPACE CONTEMPORAIN, À L'ÉCHELLE DU CHÂTEAU, TANDIS QUE LE NEUF VIENT RELIER LE CHÂTEAU À LA VILLE PAR LE BIAIS D'UN NOUVEL ÉLÉMENT ENTIÈREMENT AUTONOME, L'ASCENSEUR.

## ANALYSE DU PROGRAMME:

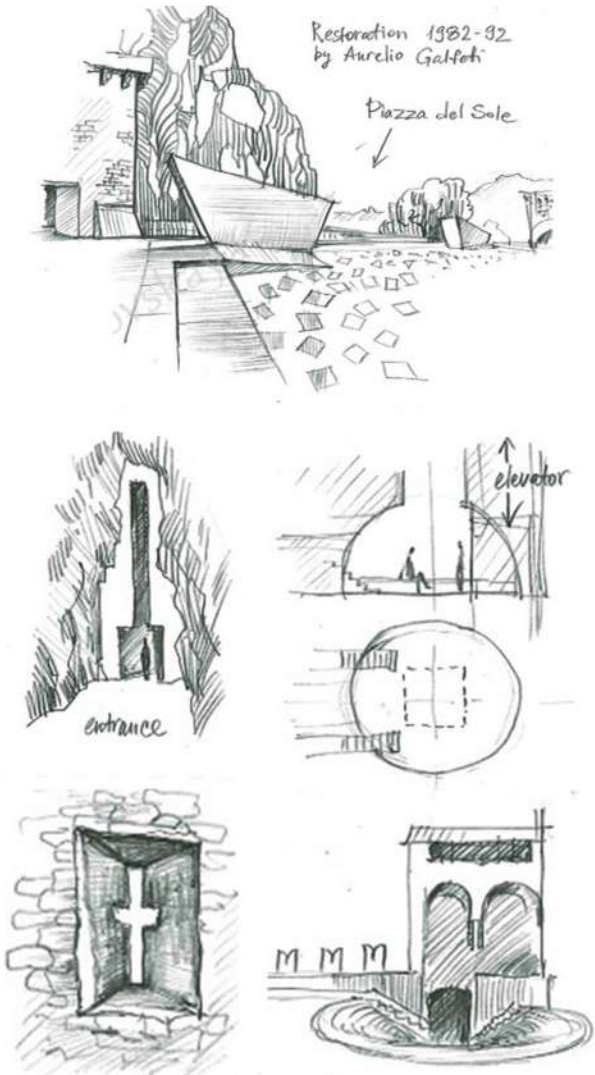
UN AMÉNAGEMENT, CONSTITUÉ D'ESPACES, D'UN ASCENSEUR ET DE LA LUMIÈRE. L'ASCENSEUR, UN ÉLÉMENT QUI PARTICIPE À LA RELATION ENTRE LES HABITANTS ET LES CORPS DU CHÂTEAU QUI EUX SONT AMÉNAGÉS EN BAR, RESTAURANT, MUSÉE, SALLES DE CONFÉRENCES ET DE SÉMINAIRES

## STRUCTURE:

LE TRAVAIL DE TRANSFORMATION À L'ÉCHELLE DE L'ÉDIFICE SE VEUT DISCRET, VOIRE IMPERCEPTIBLE DEPUIS L'EXTÉRIEUR ET MARQUÉ À L'INTÉRIEUR PAR DES AJOUTS CLAIEMENT CONTEMPORAINS EN BÉTON ET MÉTAL. LES MATÉRIAUX EMPLOYÉS SONT MIXTES, PARFOIS LA PIERRE, PARFOIS LE BÉTON, LE BOIS, LE MÉTAL. LES ÉLÉMENTS AJOUTÉS SE LIENT AUX ÉLÉMENTS EXISTANT DE TELLE MANIÈRE QU'ON A DES DIFFICULTÉS À COMPRENDRE CE QUI EST NEUF DE CE QUI NE L'EST PAS. LE BÉTON VIENT EN PIEDS DE MURS ET DANS LES ENCADREMENTS DE PORTES, LES RÉSEAUX PASSENT TOUS PAR CES NOUVEAUX AJOUTS. LA MATIÈRE NEUVE ET LA MATIÈRE EXISTANTE SE FONDENT L'UNE DANS L'AUTRE EN DEVENANT UNE NOUVELLE ENTITÉ.

## ENVELOPE:

LE TRAVAIL DE TRANSFORMATION À L'ÉCHELLE DE L'ÉDIFICE SE VEUT DISCRET, VOIRE IMPERCEPTIBLE DEPUIS L'EXTÉRIEUR ET MARQUÉ À L'INTÉRIEUR PAR DES AJOUTS CLAIEMENT CONTEMPORAINS EN BÉTON ET MÉTAL. LE PROJET SE FOND DANS LA NATURE AYANT COMME ENVELOPPE LE TERRAIN NATUREL, LA FALAISE.



IL ÉXISTE UNE RELATION FORTE ENTRE CE PROJET ET LE PROJET QUE J'AIMERAIS DÉVELOPPER POUR MON PROJET DE PFE:

-LE CONTEXTE, LE LIEU HISTORIQUE, LA TOPOGRAPHIE : LE FAIT DE SE FONDRE, DE SE CACHER POUR PRÉSERVER LES ÉDIFICES EXISTANT.

-LA LUMIÈRE COMME SOURCE D'ÉCLAIRAGE ET DE SENSATION, L'AMÉNAGEMENT ET SURTOUT LA SENSIBILITÉ DES DÉTAILS ET DE LEURS INTÉGRATION DANS LA NATURE.

-LA MATIÈRE: LE BÉTON QUI REPRÉSENTE LA ROCHE ARTIFICIELLE QUI RÉPOND AU CONTEXTE.