

Plan de travail :

Phase analytique

- 1-Présentation de la ville
- 2-évolution historique de la ville de Jijel
- 3-Etat des lieux
- 4-Constat
- 5-Problématique
- 6-Le tableau AFOM

Phase opérationnelle:

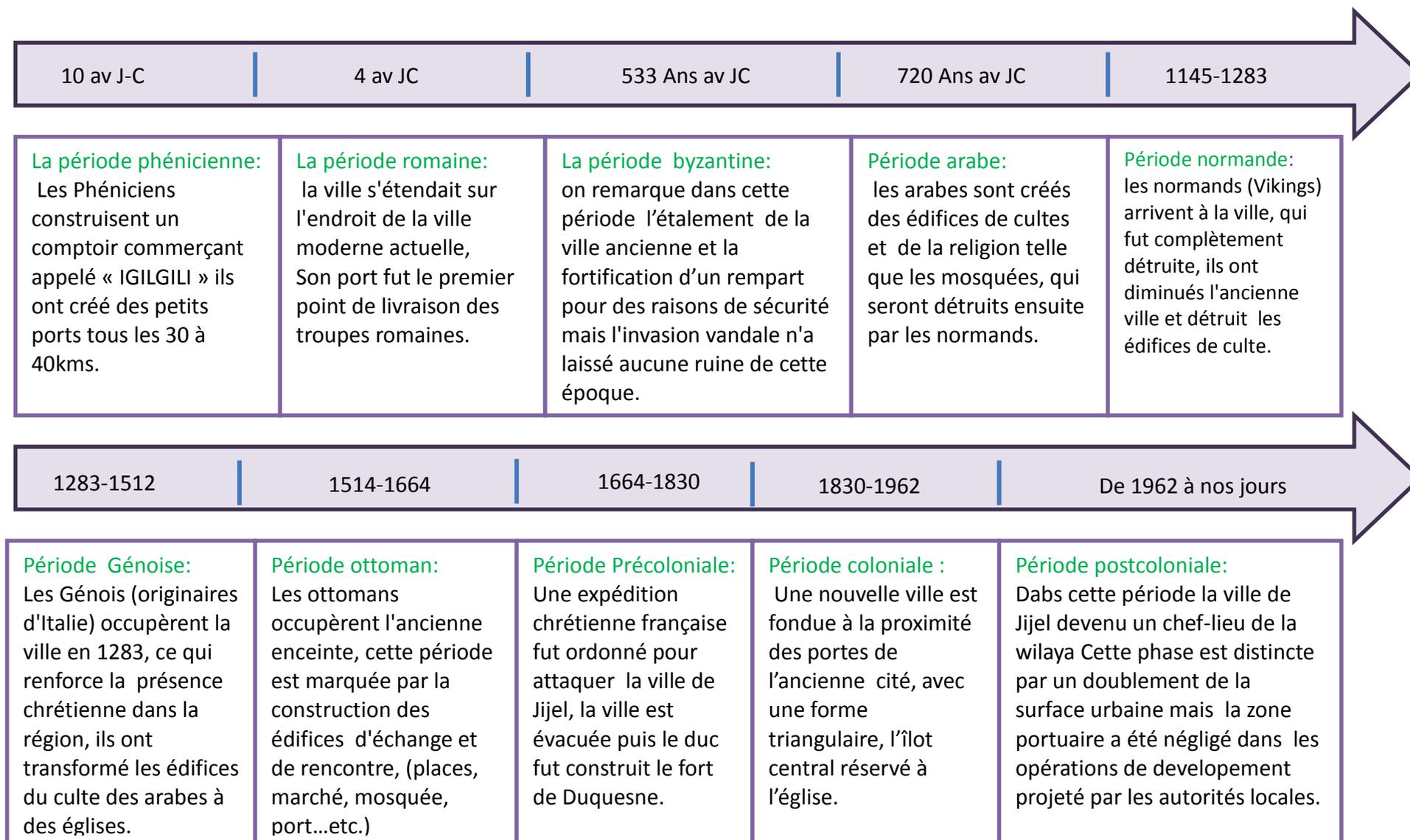
Plan d'action

- 1-Schéma d'aménagement
- 2-plan d'aménagement
 - *présentation du site d'intervention
 - *choix du projet
 - *nécessité du projet

Simulation du projet

- *les concepts du bade du projet
- *genèse du forme de projet
- *esquisse du projet
- *Dossier graphique

2-évolution historique de la ville de Jijel



Présentation de l'aire d'intervention

Motivation de choix d'entité d'intervention :

On a choisi d'intervenir sur cette zone pour les raisons suivantes :

- son emplacement stratégique urbain
- Son relief (une plaine avec une douce pente)
- La présence d'un axe structurant la RN 43
- Sont rôle de carrefour entre les différentes entités de la ville
- la qualité des paysages
- La présence du port militaire qui casse la relation entre la ville et la mer
- manque des équipements touristiques malgré les grandes potentialités touristique de cette zone

Délimitation de l'aire d'intervention:

Situation: l'aire d'intervention située au nord de noyau historique de la ville d Jijel
limites:

Au nord: par la citadelle et la mer méditerranée

Au sud : par le fort Duquesne et le port de pêche

À l'est : par la mer méditerranée

À l'Ouest: par le noyau historique

Notre site d'intervention a une superficie de 36 hectares



Fig,5. Photo représente les limites de notre aire d intervention
Source: Google earth traité par l auteur

la citadelle	
le fort de Duksen	
le noyau historique	
le port de pêche	
les limites de l'aire d'intervention	

3-Etat de lieu

La ville de Jijel possède une rupture et une désarticulation entre la ville et la mer ce qui exprime par le manque des équipements touristiques pour le front mer et la présence des obstacles qui cassent la relation entre la ville et la mer.



Fig. 6



Fig. 7

Obstacle occulte la vue vers la mer



Fig. 8

Fig. 6,7 et 8 sont des photos qui représentent la désarticulation entre la ville et la mer et les obstacles qui cassent la relation ville /mer

Source:

Fig6: www.googleimage.com

Fig. 7 et 8 : mémoire de fin d'étude intitulé Réaménagement de la bande littorale de la ville de Jijel le vieux port (traité par l'auteur)



- La citadelle
- Lancien port
- Le port de pêche
- Zone délaissée
- Façade maritime dévalorisée
- Trafic lourd et nuisible
- Espace central en perte d'importance
- Barriere physique ville/port
- Le fort de duksen

Fig. 9 schéma représente l'état des lieux (fait par l'auteur)

6-Le tableau AFOM



Atouts

- *Position géographique front d'eau importante (la présence de la mer).
- *Histoire riche et marquée (la présence des monuments historique telle que la citadelle , le fort du duksen)



Faiblesses

- *Un environnement naturel riche mais ils sont pris en charge d'une façon banal
- y'a pas une politique d'organisation des espace touristiques malgré la présence de la mer et la qualité des paysage
- *Manque d'espace de loisir et d'espace de parking pour les visiteurs
- *Manque des équipements touristiques



Opportunités

- * Présence de la base militaire possible à reconvertir et à délocaliser
- *Potentialités touristiques importantes



Menaces

- * les risques majeurs, la région de Jijel est en zone de sismicité « Niveau 3 » zone d'aléa sismique le plus élevé.
- *Le risque d'inondations dans le site est lié à l'importance de la pluviométrie.

Facteurs internes

AFOM

Facteurs externes

4-Constata

- La dégradation et la non valorisation des capacités paysagères qu'offre le front de mer
- la production architecturale récente sans référence culturelle c'est à dire un mélange de forme et de style dans un désordre visuel total (des styles coloniale, arabe, poste coloniale, moderne).
- la discontinuité urbaine avec les entités qui composent le front de mer et la dégradation de l'interface ville /mer.
- la négligence des terrains importants au niveau du front de mer et le manque des équipements culturels , touristiques et de loisir propre à son caractère maritime.
- Une rupture entre la ville et le port, surtout après l'appropriation du port par le secteur militaire.
- La négligence des éléments historiques tels que la citadelle et le fort Duquesne.
- phénomène de délaissement (absence de liaison entre la ville et la mer).

5-Problématique

-comment renforcer la relation ville/mer et promouvoir la ville de Jijel par la reconversion portuaire ?

Proposition des instruments d'urbanisme

Pdau :

Le secteur SU 1 : Le noyau colonial

Type d'actions :

- Inciter et encourager les opérations ponctuelles de rénovation et de densification qualitative et l'intégration d'équipements optionnels tertiaires et de services (hôtel, clinique, espaces commerciaux...).
- Prévoir des équipements publics (sportifs et de loisirs et de détente) dans les espaces résiduels.
- Prendre en charge les espaces publics et espaces verts.
- Entretien et améliorer l'état de la voirie.

Objectif :

Conforter le caractère de centralité et d'attractivité touristique pour la ville.

Pos 01

1ere alternative : Elle a pour objectif la reconquête du centre-ville à travers des opérations, de requalification et de revalorisation, menées dans le cadre d'un programme global.

2eme alternative : Cette alternative plus ambitieuse que la première projette le centre-ville dans une vision "métropolitaine" avec comme objectifs de faire aboutir un pôle méditerranéen des affaires et du tourisme. Cette variante était justifiée par la décision de création en 1997 de la première zone franche en Algérie

Il est à noter que l'aire portuaire et les fronts de mer aussi la zone militaire ne sont couverts par aucun POS selon les orientations du PDAU (carte des périmètres d'intervention des POS).

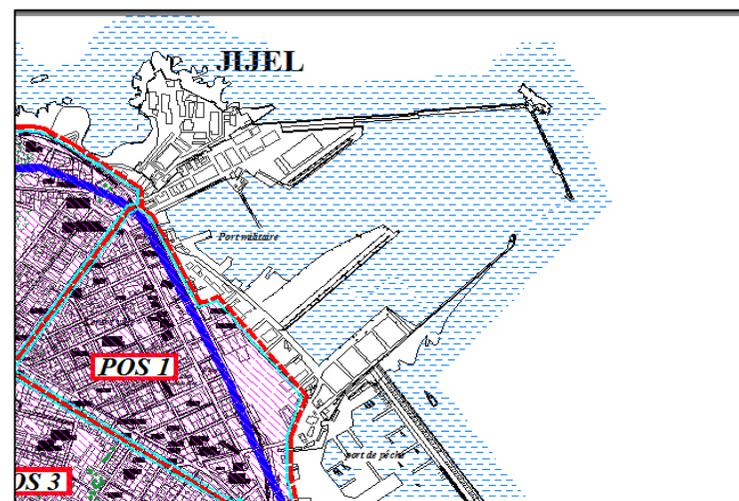


Fig12. Photo représente les périmètre du pos n 01 ou on remarque que la zone portuaire n'inclut pas dans le pos
Source: pdau de Jijel

Programmation

D'après l'analyse de pdau et de pos de la ville de Jijel on constat que la ville de Jijel est besoin d'un projet a l'échelle métropolitaine pour:

- *affirmer et promouvoir le positionnement « Jijel ville touristique » autour de sa vocation balnéaire et de son caractère estival
- *mener des efforts de densification qualitative de requalification et de mise en valeur des espaces urbains, des entrée de la ville , la façade maritime ,,etc.
- *donner une valeur à la ville de Jijel autant q un chef-lieu et Conforter le caractère de centralité et d'attractivité touristique pour la ville

Programme	surface		
Habitat collectif haut standing	20 bâtiments	Centre commercial	1500
Des esplanades	/	Parking	1000
Promenade	/	Musé marin	1700
Restaurants	1200	Parc aquatique	2500
Cafeteria	640	Kiosque	265
Aires de jeux	700	zoo	950
Hôtel	7000	Centre aquatique	350
		Marché de pêche	12000

Plan d'action



Action de réaménagement



Action de réhabilitation



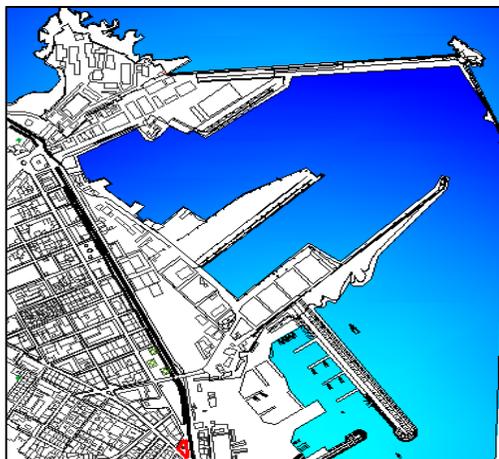
Action de requalification



Fig13. Photo représente les actions
Source: Google earth traité par l'auteur

1-Schéma d'aménagement

Genèse de projet



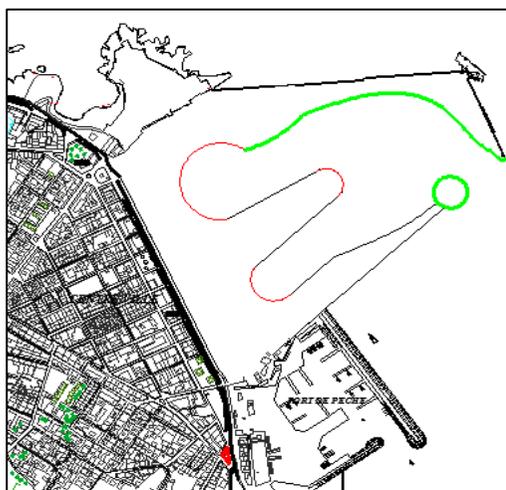
État de fait



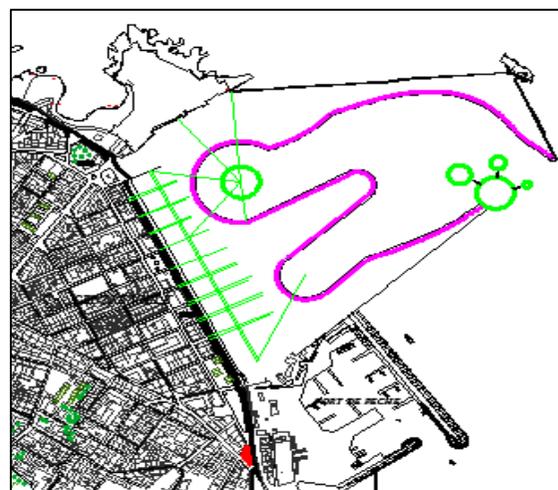
Etape n 01



Etape n 02



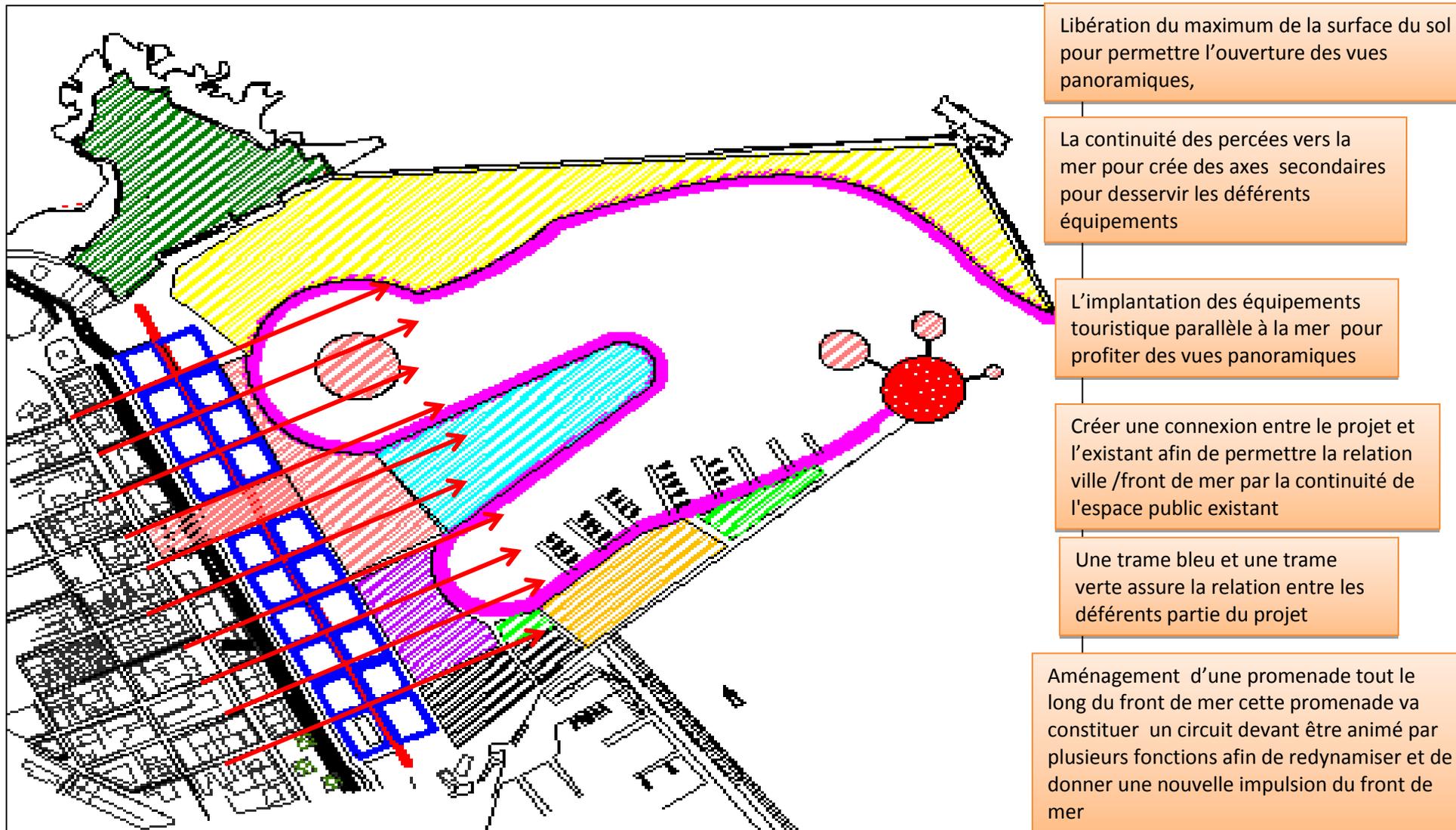
Etape n 03



Etape n 04

Nous avons fait une régularisation de la forme du site à cause de changement de fonction d'une fonction militaire a une fonction urbaine Pour obtenir une forme accueillante et fluide et aussi pour gagner plus d'espace pour notre aménagement

Schéma et Principes d'aménagement



Avantage du projet(le plan d'aménagement)

Faire de la zone un pôle à forte dominance touristique et culturelle et articuler la ville avec son front de mer

Projeter le centre-ville dans une vision "métropolitaine" avec comme objectifs de faire aboutir un pôle méditerranéen du tourisme et de loisir.

Offrir des espaces publics de qualité et un réseau de parcours piéton traités pour une meilleure prise en charge de flux.

Améliorer l'activité économique de la ville

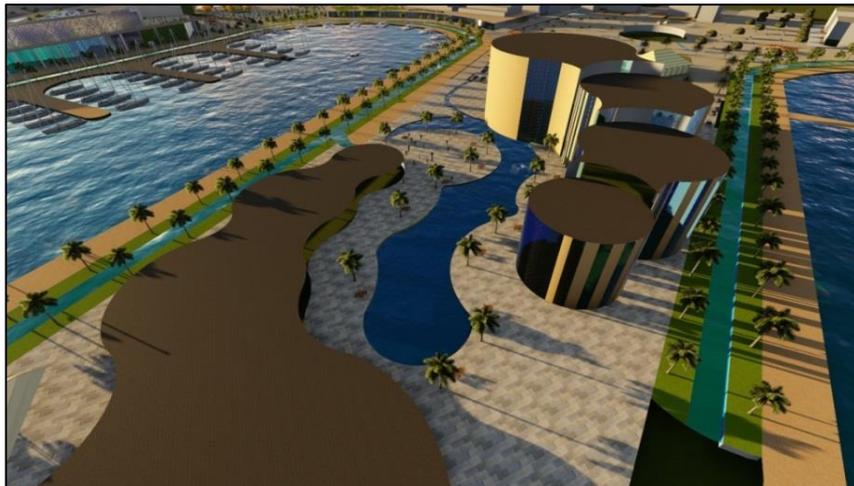
Assure la mixité fonctionnelle et la mixité sociale

Des vues 3 d sur le plan d'aménagement



Des Vues générales sur le plan d'aménagement

Des vues 3 d sur le plan d'aménagement



Vue sur l'hôtel et le restaurant



Vue sur le parc d'attraction



Vue sur la promenade



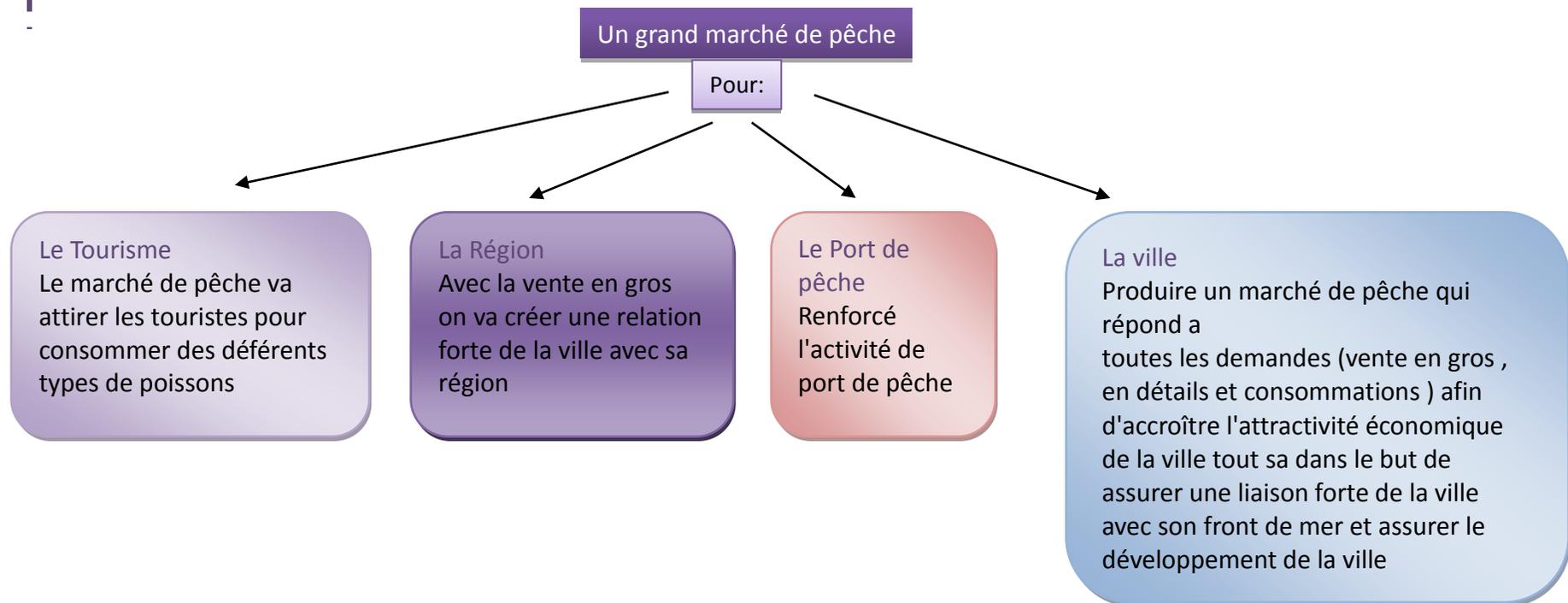
Vue sur l'espace de pique-nique

Choix du projet

Nous avons choisis comme projet à développer « le grand marché de pêche » dans le but de relier notre plan d'aménagement avec le port de pêche donc assurer la relation ville/port, aussi pour renforcer l'activité de port de pêche et améliorer l'économie de la ville parce que l'activité économique c'est le moteur de tout développement.

Nécessité du projet

Quelle sont les points forts du projet ?



Le site du projet



Fig. photo représente le plan d'aménagement fait par l'auteur

Le site du projet

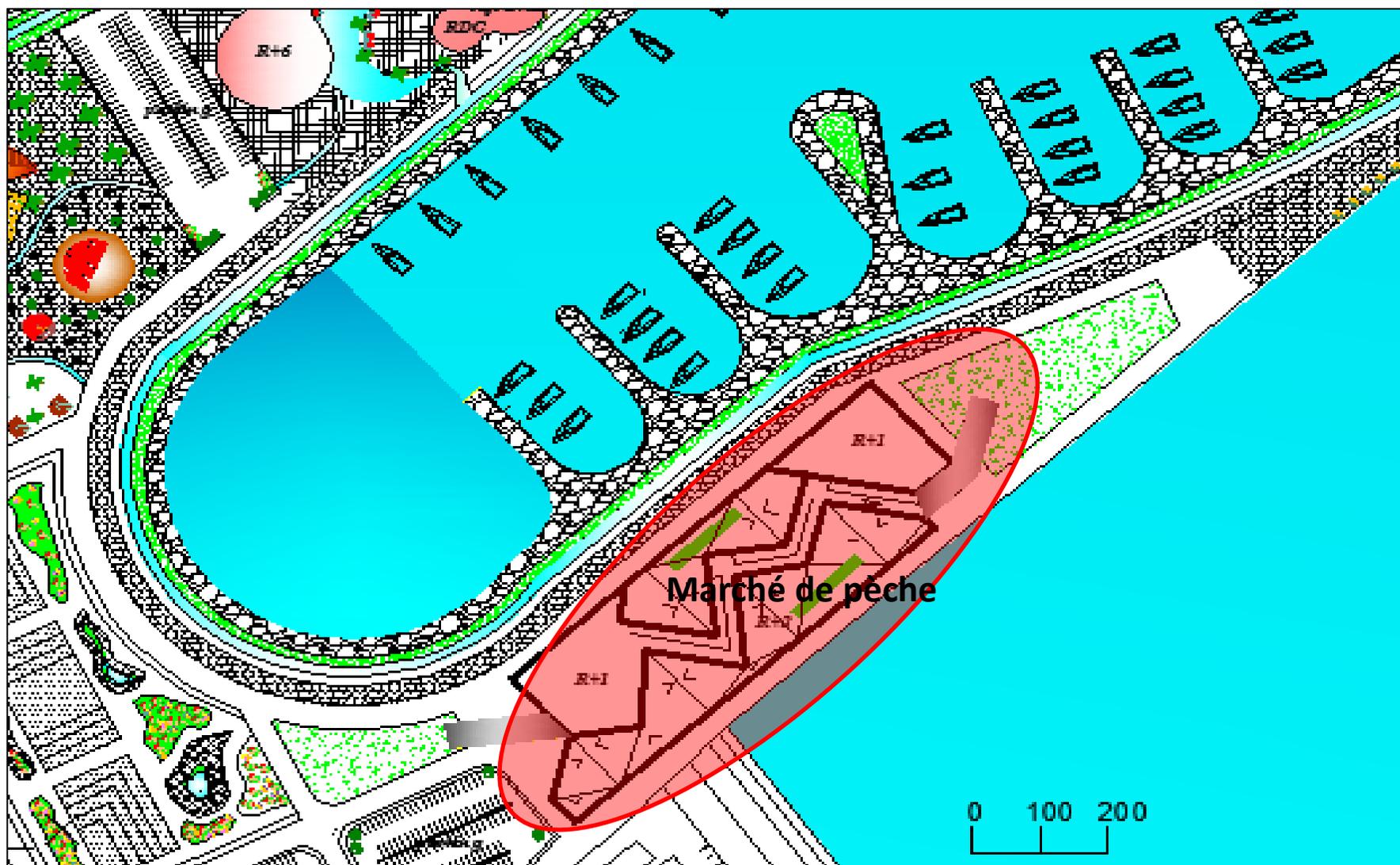


Fig., photo représente le site du projet (fait par l'auteur)

Concepts fondamentaux du projet

Notre projet basé sur les trois principes fondamentaux suivants :

1) rétablir le rapport ville/ port

Notre projet de marché de pêche va assurer la relation entre la ville de Jijel et son port de pêche par la juxtaposition de ces deux dernier aussi par le système des rampes qui renforcé le lien ville/mer
Un projet transvasant qui va relier la ville avec la mer

2) La protection de l'environnement marin

Cela est représenté par l'exposition de l'environnement marin avec l'aquarium qui va inciter les gens a respecté ce milieu fragile et ils vont découvrir la beauté de cette environnement

3) La nouveauté et la modernisation

Un nouveau projet qui va projeté la ville dans une vision métropolitaine grâce a la richesse et la diversité de ces espace qui n'existe pas dans notre payée telle que l'aquarium

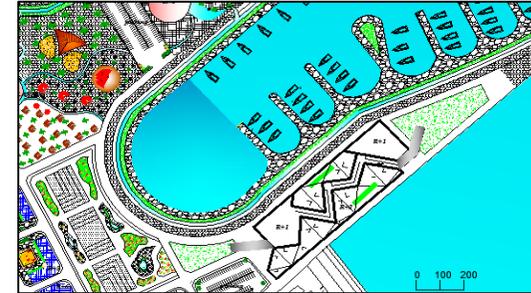


Fig., photo représente la situation du projet



Fig., photo représente un aquarium a Antalya

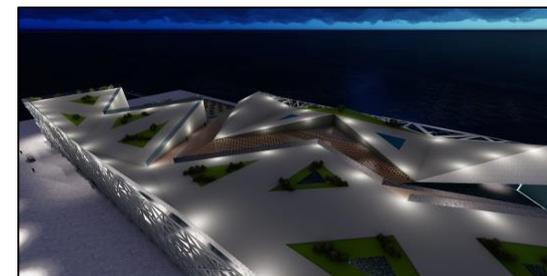


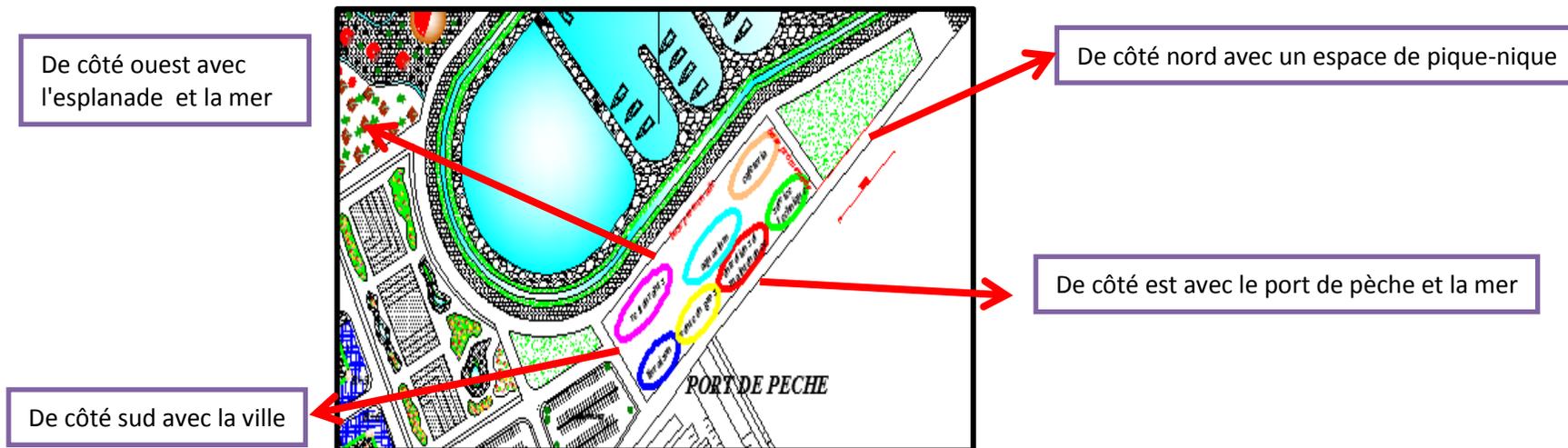
Fig., photo représente notre projet

Principe d'implantation

Notre implantation de projet basée sur les principes suivants

1- L'horizontalité

Délimitation du gabarit à R+1 et aller en horizontalité afin d'avoir une cohésion avec l'existant et éviter l'effet de monumentalité qui pourrait chahuter la façade maritime, un projet qui ne créera pas d'obstacle.



Donc pour le bon fonctionnement du projet on va prendre ces conditions en considération et on va définir et orienter les espaces dans le projet selon la fonction par exemple *orienter l'espace technique vers le port de pêche (est) les espaces de détente vers l'esplanade et l'espace de pique-nique ...etc.

Programme

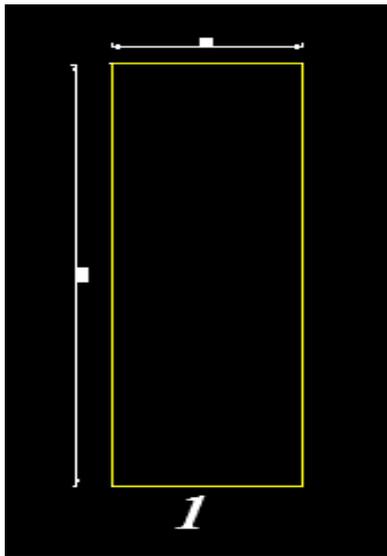
Niveau	entité	Espace	fonction
RDC	Entité de la Circulation	Les parcours base promenade	Circuler
	Entité de détente	Restaurant et cafeteria	Se détente
	Entité de commerce Entité technique	'espace de Vente en gros Entretien et maintenance des bateaux Entretien et maintenance de l'aquarium Stockage Nourrissage Pompage et évacuation Filtration d'eau Laboratoire des analyses d'eau	Vente en gros Réparer les bateaux Maintenance de l'aquarium Stoker Nourrir les poissons Evacuer Analyser l'eau
	Entité d'assemblage	L'aquarium	Séparation Regroupements Signification
1 ^{er} étage	Entité de la Circulation Entité de détente Entité de commerce	Les parcours haut promenade Restaurant et cafeteria Les magasins de la vente en détails	Circuler Se détente Vente en détails
	Entité administrative	Les bureaux d'administration	Gestion et finance
Terrasse accessible	Entité de détente	Des jardins ouverts couverts	Soulager Amuser

Tableau fait par l'auteur représente les espaces qui existent dans notre projet

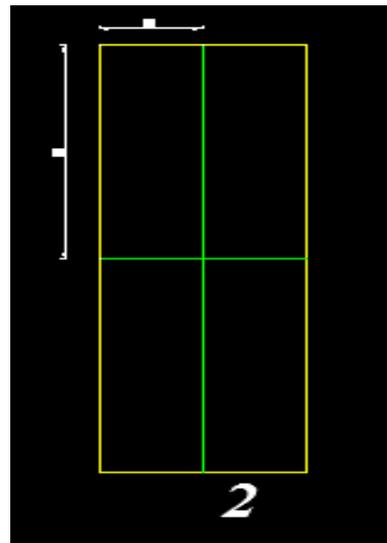
Principes de formes

Pour arriver à la forme finale de projet on va utiliser :

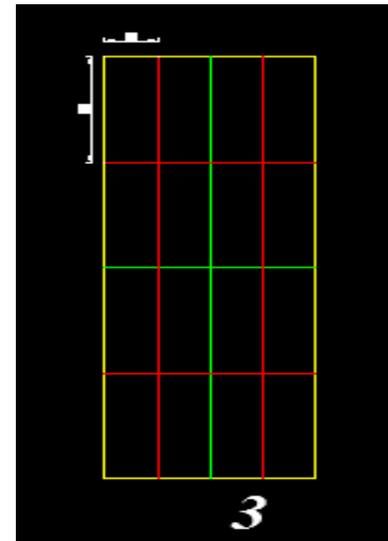
- la géométrie
 - le jeu de gabarit
 - un jeu entre le plein et le vide
 - l'architecture de pliage -dépliage : Elle fait appel à la manipulation, à la transformation manuelle d'une surface par le pliage et dépliage, comme opération projectuelle capable de répondre aux préoccupations actuelles, c'est une nouvelle manière d'aborder le projet et d'envisager le processus architectural comme une action globale et continue face à son milieu.
 - l'architecture diagrammatique
- *on va travailler avec le pliage en volumétrie et le diagramme en plan.



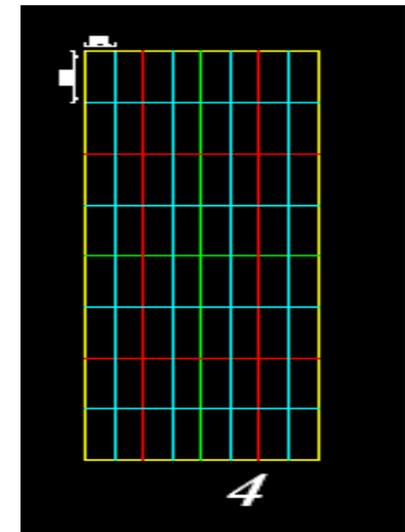
Notre forme de base est un rectangle de 60 sur 190 m



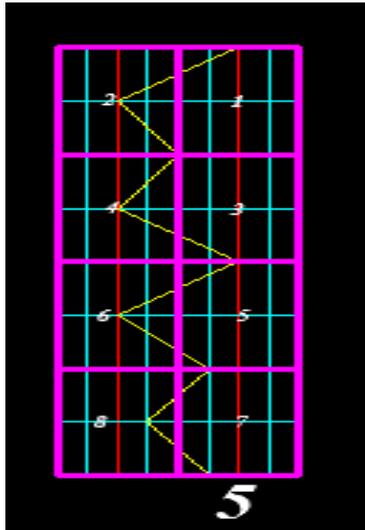
On a divisé le rectangle sur 4 rectangles égaux



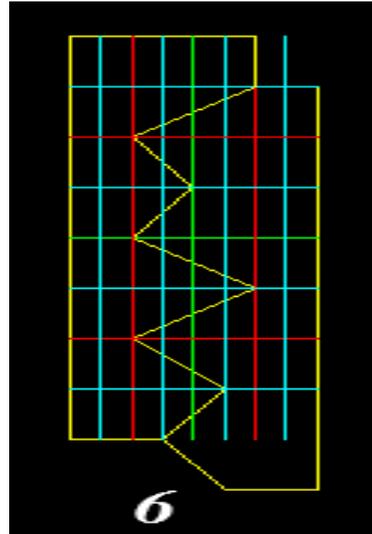
On a divisé chaque rectangle de l'étape 2 sur 4 on a obtenu 16 rectangles égaux



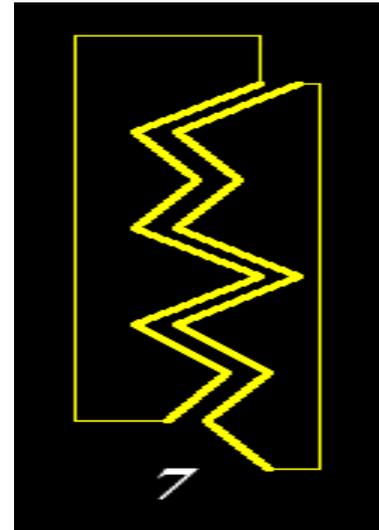
On a divisé chaque rectangle de l'étape 3 sur 4 on a obtenu 64 rectangles égaux de dimension 7,5/22,5 m qui va être le module de base



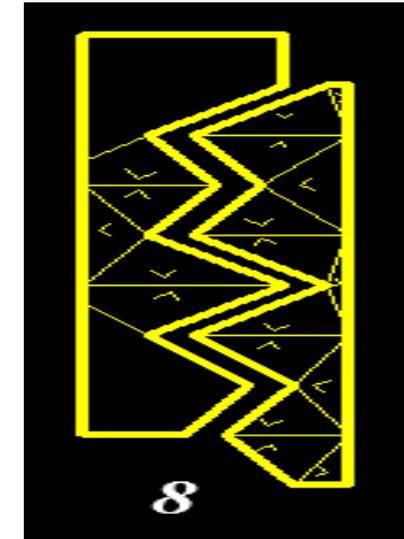
On a tracé un diagramme commence à partir de milieu de l'arrête de rectangle 1 et se termine par l'arrête du rectangle 7 il passe les milieux des autres rectangles



On a fait une translation du partie est vers l'espace de pique-nique



Pour crée l'aquarium qui contient le passage on a décalé le trace de diagramme par 10 m



Pour crée le pliage et le dépliage au niveau de la toiture on a tracé des lignes perpendiculaires sur les côtés est et ouest

La forme de l'aquarium

L'aquarium prendre la forme de zigzag pour pousser le visiteur de continuer son parcours pour découvrir les parties cachées derrière les mouvements de l'aquarium.

Principes de la structure

Dans le projet d'un grand marché de pêche on a opté pour une structure métallique arborescente car le volume de marché nécessite un système structurelle rigide qui assure la stabilité de ce volume .

Le marché de pêche va se compose d'une ossature en charpente métallique qui permet :

- *d'avoir des grandes portées
- *assurer une maniabilité et une liberté de point de vue forme
- *la réalisation facile de pliage et de la forme zigzag
- *la grande résistance au feu



Fig., photo représente une structure arborescente

Traitement de la façade

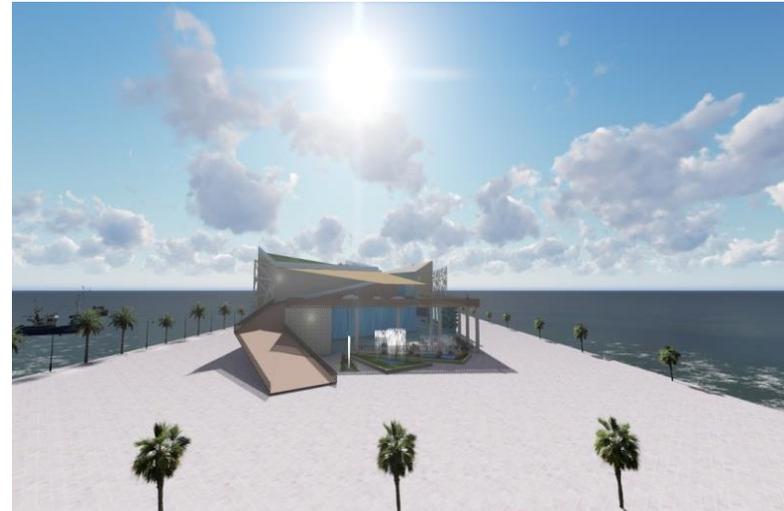
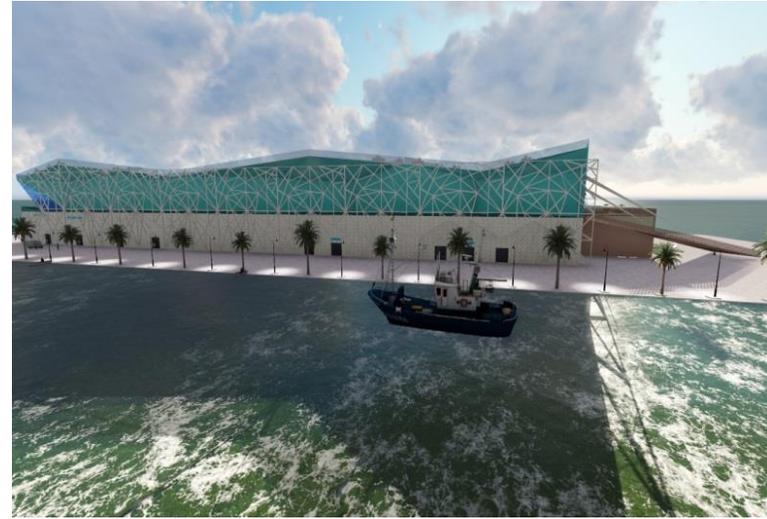
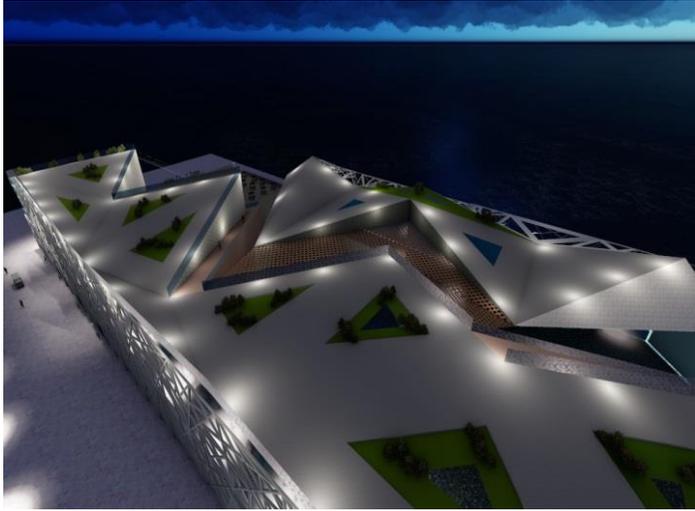
Utilisation de verre et des couleurs claires pour avoir le maximum de l'éclairage et la distribution de la lumière

Utilisation du moucharabieh pour avoir une légèreté, un contraste et un jeu de lumière dans l'ambiance intérieure

Utilisation des murs végétaux pour continuer le principe des espaces verts dans l'environnement du projet.

u

Vues 3d du projet



Vues 3d du projet



