

Synthèse de l'atelier

Quelle identité pour Bief-à-Dance ?

- Un espace de nature dans la ville en connexion avec l'eau.
- La villa : un futur centre de quartier à destination des enfants, des associations.
- Un espace intergénérationnel à créer (lien EMS, écoles...)
- Identification d'un besoin : un espace dédié aux enfants (une place de jeux...)
- Écarter les activités nuisibles qui ne seraient pas à l'échelle du quartier.

Quel paysage pour Bief-à-Dance ?

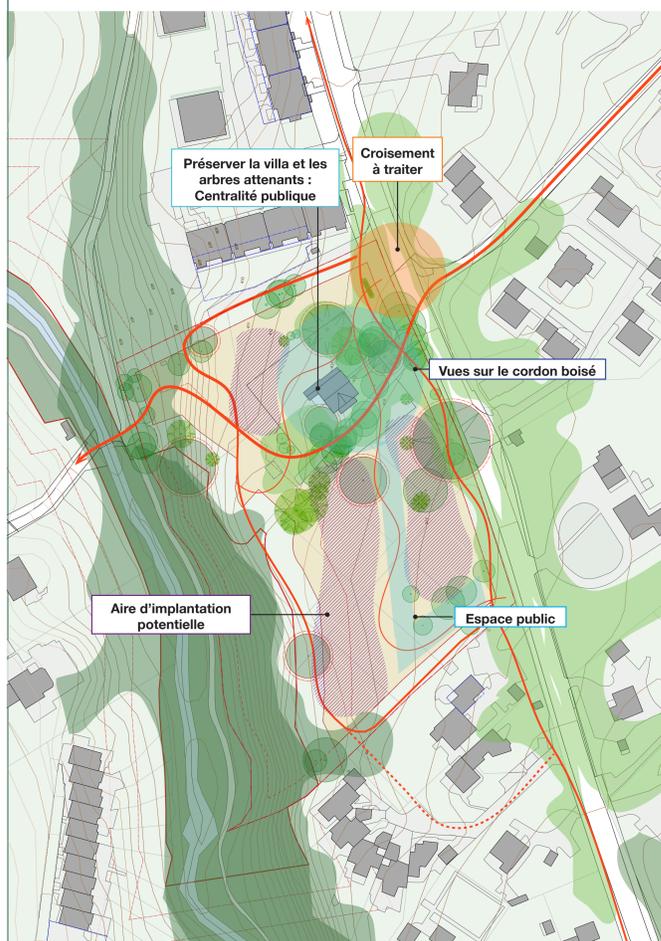
- Une zone de nature et de délassement
- «Laisser de la place» au végétal.
- Un lien fort à la Drize et à l'eau en général : donner de l'importance à la Drize, à sa présence, lui donner de la visibilité et la rendre plus accessible.
- Créer un espace de rencontre inter-quartiers, par exemple avec la mise à disposition de salles associatives ou d'espaces à louer.
- Préserver la biodiversité du site : re-naturaliser la lisière forestière du cordon boisé, véritable corridor biologique entre la Drize et la route de Drize.
- Importance des cheminements de mobilité douce.
- Préserver les arbres de haut-jet qui caractérisent le patrimoine végétal du quartier.

Quelles formes bâties pour Bief-à-Dance ?

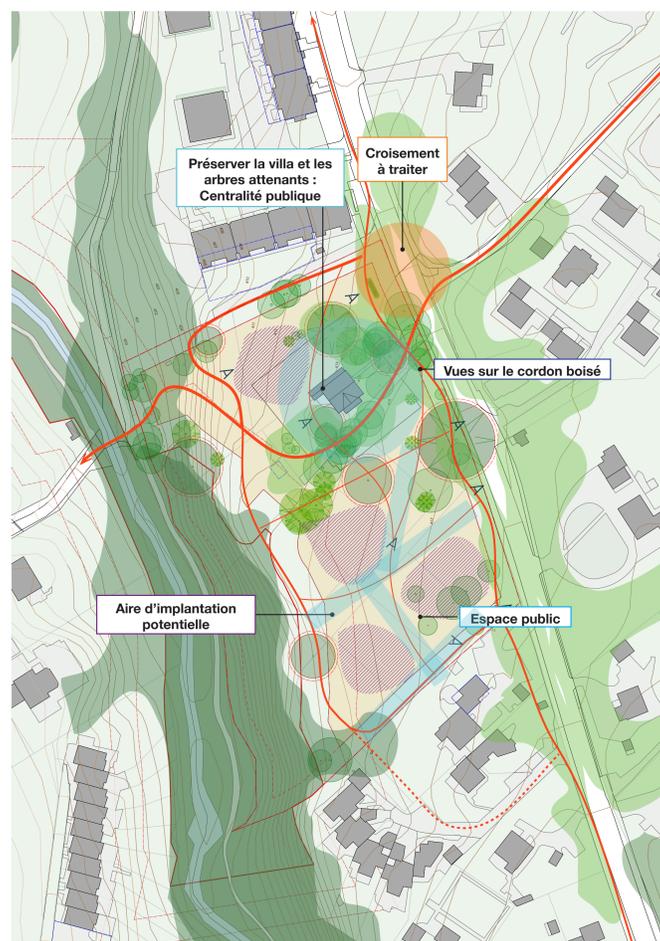
- Typologies : veiller à créer une symbiose entre nature et architecture. Homogénéiser l'architecture pour éviter de trop grandes différences entre les bâtiments.
- Limiter l'emprise au sol des bâtiments afin d'assurer un maximum d'espaces libres.
- Préserver un écosystème naturel dans les 20m à la lisière forestière en priorité.
- Créer des espaces extérieurs de qualité.
- Renforcer l'alignement des arbres le long de la route de Drize pour créer un filtre végétal et qualifier les abords du périmètre.
- Préserver les vues et l'ensoleillement autant que possible.
- Pacifier le stationnement en limitant notamment le nombre de places en surface.
- Privilégier la mobilité douce et les cheminements piétons au sein du site.

Trois stratégies pour la définition des aires d'implantation

1. Habiter la lisière



2. Habiter le parc



3. Habiter le passage

