





**NOTE
D'OBJECTIF**



02.1 Présentation et justification de la programmation

Préambule:

« Repousser les limites pour un quartier emblématique »

Notre conviction est que le projet des Minimes doit être appréhendé dans son ensemble au-delà des parcelles propriétés de la Ville.
En ce sens, nous avons obtenu l'accord de la fondation LUMA d'intégrer ses parcelles au projet conformément à l'Orientation d'Aménagement Programmée en vigueur.



Le projet MixCité s'appuie sur 5 fonctions complémentaires

01 

Inventer, incuber et collaborer : Un lieu pour inventer "le monde devant nous"

- > Incubateur Station A(f)ries, lieu d'émulation collective hybride autour de l'image et du numérique responsable
- > Le Working lab, recherche et co-production de savoirs pour faire monde avec le numérique

02 

Se former : Arles Campus de l'image et du vivant

- > Campus de l'image 6 500 m² qui pourrait comprendre 4 500 m² à destination du groupe EDH ainsi qu'une offre universitaire ou privée restant à définir
- > Aire de jeux. L'école-plateforme des savoirs numériques durables pour favoriser la bifurcation professionnelle de chaque arlésien.n.e

03 

Produire et se nourrir : Les Minimes Ville productive de biens et de services

- > Bâtiment de production Luma Factory de la Fondation LUMA
- > Exploitation agricole
- > Des espaces de bureaux à destination d'entreprises dont la MACIF
- > 3,5 ha d'espace de pleine terre dont 2,6 ha d'exploitation agricole

04 

Animer / Divertir / tisser des liens : Une nouvelle centralité

- > Multiplexe de 10 salles, complété d'une salle de réalité virtuelle
- > Commerces et services comprenant :
 - > Halle gourmande
 - > Restaurants & café,
 - > Salle de sport,
- > Une offre de services à implémenter avec les futurs usagers
- > Un hub de mobilité
- > Environ 850 places foisonnées entre les différentes fonction du programme
- > Un pôle de mobilités douces

05 

Habiter : Une nouvelle manière d'habiter la Ville inclusive

- > Logements en accession libre
- > Logement étudiant privé
- > Résidence pour jeunes actifs
- > Résidence hébergement sociale (à destination d'étudiants et de saisonniers)
- > Résidence intergénérationnelle sociale
- > Possibilité d'hôtel à l'étude



MixCité, campus de l'image et du vivant, s'appuie sur 2 grands fondements souvent opposés : l'Image et l'Agriculture



02.2 La place du numérique :

Arles, cité de l'image du XXI^{ème} siècle et nouveaux métiers pour lesquels se former

Le monde devant nous :

« Nous vivons dans un roman de science-fiction, que nous écrivons ensemble »

Kim Stanley Robinson,
"The Realism of Our Times"

Le XXI^e siècle est marqué par des défis sans précédent. Pour produire un impact, une cité des « nouvelles images » doit accompagner la transition numérique, écologique et sociale de notre ère.

Fabien Siouffi

FABBULA



Transition numérique

La 3D temps réel issue des jeux vidéo ("Spatial Computing"), l'IA générative, le blockchain, sont quelques-unes des technologies qui affectent durablement notre rapport au monde. Ailleurs dans la "Stack" de notre époque, les réseaux 5G, le Cloud, les écosystèmes de données, l'Internet des objets, façonnent notre époque.

Dans cette nouvelle ère digitale, où les écrans laissent progressivement la place à des « réalités étendues », où les interfaces gestuelles ou vocales remplacent les claviers, les relations entre virtuel et réel se font toujours plus denses.

Le rôle d'une Cité de l'Image devient celui d'un laboratoire de production de mondes possibles, associant de nombreuses disciplines autour de nouveaux métiers : designer spatial, urbaniste participatif, storyteller immersif, simulateur d'impact environnemental, concepteur de jeu vidéo digital en temps réel, etc.

Transition sociale

Si les gains de productivité des technologies ne sont plus à démontrer, ils mettent également en évidence la fragilité toujours grandissante des compétences, la disparition rapide de champs entiers d'expertises et une recomposition rapide des géographies, outils et modèles de création de valeur. Naviguer sur ces courants devient indispensable pour participer pleinement au jeu collectif d'une démocratie en mouvement.

Transition écologique

Les Industries Créatives et Culturelles font face à un immense chantier : l'éco-responsabilité de leurs pratiques. Habitues à incarner le changement culturel face à la transition climatique par des histoires, documentaires, images, jeux, les ICC ont retardé leur entrée dans une activité responsable. Consommation de métaux rares, empreinte calorifique des data centers, obsolescence programmée, etc. Les points chauds de la production d'images se multiplient. Pour assurer une trajectoire en phase avec les accords climatiques, la Cité de l'Image et du Vivant contribue en préparant aux méthodes, métiers qui prennent en compte une approche responsable des images, tant comme producteur de culture que comme industrie à forte empreinte carbone.

MixCité, la Cité de l'Image et du Vivant : S'équiper pour les transitions numériques et climatiques

Lieu d'apprentissage tourné vers le futur, d'inventions d'idées et formes nouvelles, d'incubation de produits et services véritablement innovants, la Cité de l'Image et du Vivant propose à tous ses habitant.e.s, temporaires ou permanents, juniors et seniors, un « parcours multi-générationnel » leur permettant de participer le plus activement possible à la transition numérique, sociale et écologique en cours.

La Cité de l'Image et du Vivant s'appuie sur les investissements considérables déjà réalisés à Arles par les acteurs publics et privés de la culture, et servira d'amplificateur à des acteurs très en pointe sur les sujets clés de demain.

Des acteurs arlésiens en pointe

LA VALEUR DE L'ESPRIT

Actes Sud

Agir pour le vivant

Les Rencontres d'Arles

LUMA Arles

PENSER PAR LE REGARD ET L'EXPERIENCE SENSIBLE

DIVERSITÉ ET INCLUSION

Croisière

Le Printemps

Une réseau de maisons de quartiers dynamiques

TERRAFORMATION ET BIORÉGION

Les ateliers LUMA

CIRCULARITÉ ET COMMUNAUTÉ

Pop Arles

Parade

600 associations à Arles

LOCALITÉ ET DURABILITÉ

Le Magasin Électrique

EXPERIENCES IMMERSIVES

Arles Créative

Octobre Numérique

IMAGES NUMÉRIQUES / RESPONSABLES

ENSP

MoPA



L'enjeu est la complémentarité :

Pour compléter l'écosystème local, la Cité de l'Image et du Vivant doit renforcer ses capacités selon 3 dimensions :

- 1/ Le numérique responsable
- 2/ Le jeu comme mode d'existence : Interaction, Immersion, Collaboration
- 3/ L'attractivité économique du territoire



Découvrez MixCité en réalité virtuelle :



SCANNEZ LE QR CODE !

- Résurgences
- Octobre Numérique
- MoPA
- Université du Domaine du Possible
- Futura Gaia (Tarascon)

En Arles

Ce sont des acteurs émergents et dynamiques, dont l'expertise de niveau international est à amplifier par un accueil privilégié sur la Cité de l'Image et du Vivant.

et d'Ailleurs

Ce sont des acteurs nationaux ou internationaux qui deviennent rapidement les références mondiales dans le domaine du numérique responsable.

<p>Ctrl S Paris</p> <p>#Agence des pratiques numériques responsables</p> <p>Parce qu'il est dangereux d'ignorer la mutation écologique que nous vivons, Ctrl S réoriente les méthodes d'innovation et de design afin que chaque projet s'adapte aux limites planétaires d'une part et aux seuls sociaux d'autre part. Que ces limites soient physiques ou culturelles, il est indispensable de s'y astreindre afin de ne pas proposer de solutions hors-sol qui représentent des risques futurs.</p>	<p>H Farm Vénétie, Italie</p> <p>#Incubateur inspirant + Parcours générationnel</p> <p>Campus Italien dédié à l'innovation numérique, H Farm est devenu la référence européenne d'un parcours générationnel réussi. Ecole secondaire, université, incubateurs et accélérateurs se côtoient au sein d'un campus intégré en pleine campagne vénétienne. H Farm a vu éclore 130 startups dont Deppo, plus grosse licorne italienne, vendue pour €1,6Bn en 2019.</p>
<p>Albyon Lyon</p> <p>#La référence mondiale de la création immersive</p> <p>Dirigée par des vétérans des industries du jeu vidéo et de l'animation 3D, Albyon rassemble une équipe de passionnés, repoussant chaque jour les limites de la technologie pour la narration immersive.</p> <p>Albyon est l'un des studios les plus primés de son domaine, avec des distinctions provenant de Tribeca, de la Mostra de Venise, de Numix, de la Biennale de Venise, du GIFF...</p> <p>Il a été choisi pour la première production immersive de la franchise Wallace et Gromit.</p>	<p>UCLA GameLab Los Angeles</p> <p>#Recherche ludique #école</p> <p>Le UCLA Game Lab est un centre de recherche dédié au gaming. Il met l'accent sur la prise de risques conceptuels et le développement de nouveaux modes d'expression et de forme à travers le jeu. Parmi ses anciens élèves on compte certain.e.s des artistes les plus célébrés de notre temps comme Angela Wastko, Pinar Yoldas, Refik Anadol et Theo Triantafyllidis.</p>
<p>Antikythera Los Angeles</p> <p>#Le think tank planétaire</p> <p>Antikythera est un programme réorientant le calcul planétaire en tant que force philosophique, technologique et géopolitique. Initié par le philosophe Benjamin Bratton, les travaux d'Antikythera en philosophie spéculative et en design se concentrent sur plusieurs thèmes de recherche principaux : l'intelligence synthétique, la simulation récurrente, les "stacks" hémisphériques, la catalaxie synthétique et la sagesse planétaire. Popularisées par les publications comme The Stack et Terraformation, ce programme de recherche autour d'enjeux critiques du XXI^e siècle est soutenu par le Berggruen Institute et la fondation One Project.</p>	<p>Wonda Paris</p> <p>#Le métavers no-code pour l'éducation et la culture</p> <p>Créateur de plateformes numériques à succès, Wonda est un outil simple et accessible pour créer des mondes virtuels et expériences immersives. Apprécié par le monde universitaire et la culture, Wonda rend l'apprentissage de haute qualité plus accessible au-delà des frontières géographiques, sociales et générationnelles et vise à renforcer notre intelligence collective pour surmonter les défis les plus pressants d'aujourd'hui.</p> <p>Basé à Paris, Wonda est utilisé par plus de 10000 personnes, dont les universités Harvard et NYU aux Etats Unis</p>



Vous découvrirez dans les prochaines pages la programmation projetée et le mode de co-conception innovant mise en place.

→ Page 74

02.3 La place de l'agriculture urbaine et des jardins potagers

Au début du XIX^e siècle, les Minimes se présentent comme une grande surface cultivée à proximité des portes de la ville d'Arles. Aujourd'hui déprise agricole, des marqueurs historiques subsistent, telles que la gestion hydraulique, la topographie, ou encore la végétation.

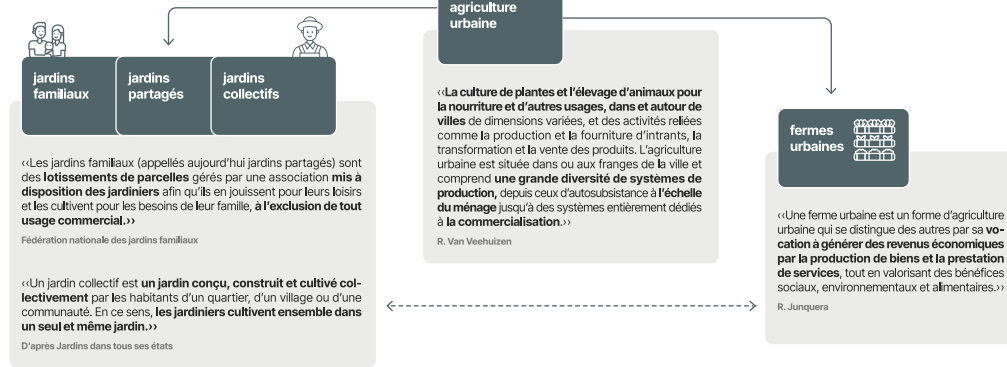
Le projet que nous proposons redonne vie à cette histoire en aménageant un « parc agricole », vecteur de dynamiques sociales, environnementales, alimentaires et économiques. Se développant sur environ trois hectares, le parc accueille les habitants, les travailleurs, les étudiants, les visiteurs, mais également les fermiers urbains qui gèrent, organisent et entretiennent l'ensemble du parc. En effet, une telle surface de production implique une dimension professionnelle à travers une « ferme urbaine ». Ainsi, le parc propose des jardins partagés dédiés aux familles, des abris de jardins, des bancs, des bacs de compost collectifs, des serres, des parcelles agricoles professionnelles cultivées par des agriculteurs expérimentés et une halle de marché.

Le parc agricole des Minimes est à la fois un espace de détente, de convivialité, d'apprentissage, de solidarité et un lieu de production alimentaire respectueux de la biodiversité, générateur d'emploi et d'économie locale et circulaire. C'est un démonstrateur de la ville agricole de demain.

Rémi Junquera



Qu'est ce que
l'agriculture urbaine ?



Comment sera réalisé le Parc Agricole des Minimes.



1. FONDEMENT DU PROJET



2. VISIBILITÉ ET ACCESSIBILITÉ



3. RESSOURCES EN EAU (CANAUX)



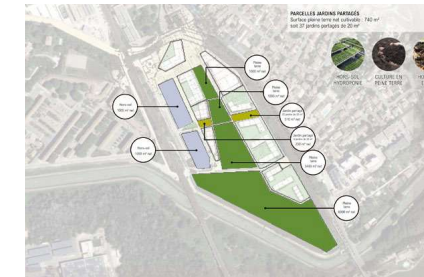
4. RESSOURCES EN EAU (EP/EG)



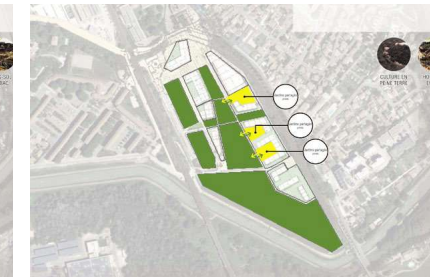
5. DÉSIMPERMÉABILISER LES SOLS



6. PARCELLES FERME URBAINE



7. PARCELLES JARDINS PARTAGÉS PRIVÉS

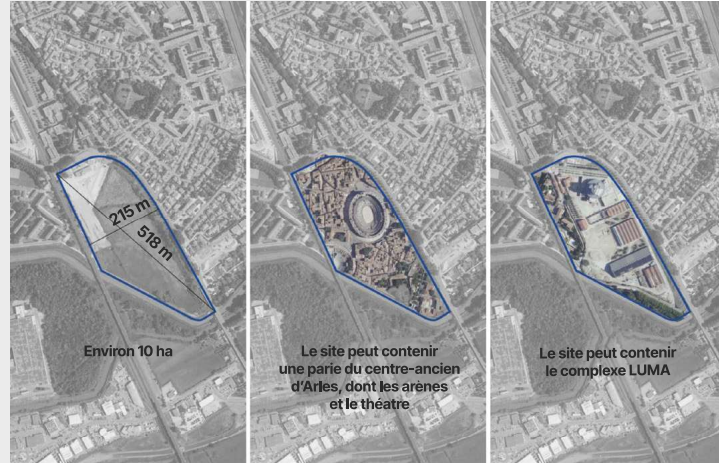


02.4 Le projet

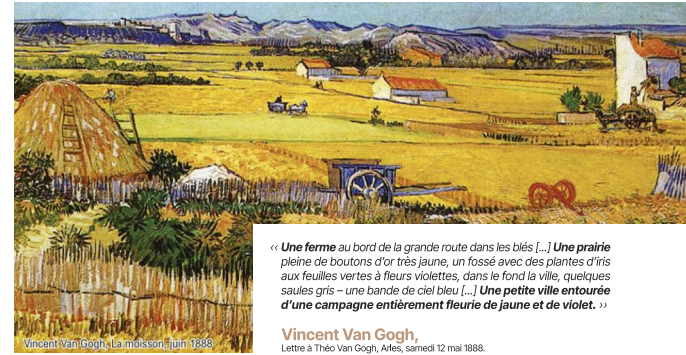
Urbanisme: Notre approche

Ce qui est rare est précieux selon un vieil adage. Les Minimes représentent les derniers terrains non urbanisés de la tache urbaine arlésienne. L'échelle de cet îlot est considérable, on pourrait y bâtir une ville antique ou développer l'ensemble du parc des ateliers. Notre responsabilité est immense.

Cet espace entre ville et campagne est la dernière pièce précieuse du puzzle urbain qui peut assurer un lien. Le lien physique de quartiers qui se tournent le dos, le lien social de populations qui ne se croisent pas. Notre proposition se fonde dans la longue histoire communale et territoriale arlésienne et se projette avec ambition et innovation dans un futur immédiat pour proposer des réponses opérationnelles aux défis de nos villes et sociétés en transition.



Le site : Ce que peignait Vincent Van Gogh et ce qu'il décrivait à son frère est toujours d'actualité. Ces quelques mots nous inspirent et se gravent dans les fondamentaux de notre projet.



Votre ambition communale est notre ambition :

Notre proposition est comme un sillon. Un sillon porteur de vie, de lien et de commun, support d'innovations et d'usages. Nous développons ces sillons dans toutes ses acceptions envisageables.

Tracer son sillon, accomplir avec courage et persévérance une tâche. C'est notre responsabilité commune, les temps de l'urbanisme sont longs. Le phasage est clé et le projet doit pouvoir s'adapter, modularité et réversibilité. C'est une longue aventure que nous démarrons ensemble.

Le sillon c'est également la rigole ouverte à la binette pour semer en ligne. Les prémices de la vie dans son acception agronomique. Ré-ensemencons ce territoire : vers un paysage remédiant, productif, agricole, professionnel, solidaire, tisseur de liens.

L'eau qui creuse son sillon, composante majeure du paysage arlésien comme en témoigne le site des Minimes et son environnement, marais, canaux et sillons d'irrigation ensauvagés qui structurent le paysage et conservent la mémoire d'une terre cultivée depuis des siècles.

Le sillon de l'histoire, l'identité est empreinte sur le territoire. Le sillon comme influence profonde et durable, qui unit en synergie patrimoine, forces vives, initiatives et cultures locales dans un large rayonnement culturel. Du physique au numérique, la Cité de l'Image et du Vivant embrasse les défis des transitions écologique, numérique sociale et économique.

Le projet

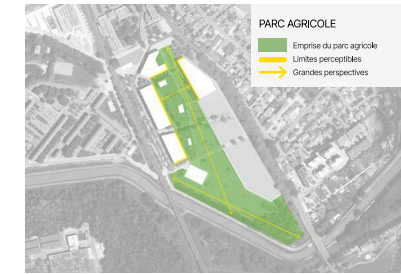
Un geste juste et une exemplarité de penser et d'agir.

Notre projet s'appuie sur ces fondamentaux puissants qui composent le territoire pour développer un projet qui appartient autant à la ville qu'à la campagne. L'homme et la nature se côtoient au fil de l'eau, sur les chemins de promenade qui longent les canaux. Les Minimes sont les dernières traces du monde agricole et les derniers sols perméables de la périphérie proche de la ville d'Arles. Toutes ces qualités remarquables doivent être préservées et valorisées et servir de support à un projet ambitieux.

Habiter, travailler, étudier, cultiver et se cultiver

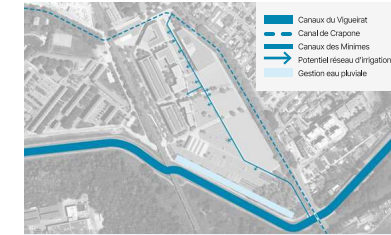
ACTIVITÉ AGRICOLE

Développer une activité agricole économique, une ferme urbaine et des jardins dédiés aux habitants, c'est un parc agricole de 3 hectares qui compose le cœur de quartier. Créer des boucles économiques et sociales vertueuses et locales. Donner une identité forte au projet. Favoriser les vues vers le grand paysage et les jardins maraichers. C'est un paysage.



L'EAU

L'eau au cœur du quartier, une gestion pluviale lisible. C'est le sillon qui borde les cheminements, les chemins de l'eau s'exposent. La gestion du risque hydraulique offre l'opportunité de développer des rdc libres sur pilotis pour les logements et bureaux. Le regard se prolonge toujours largement sur l'ensemble du quartier. Le luxe c'est l'espace.



Une démarche de résilience face à une crue du Rhône

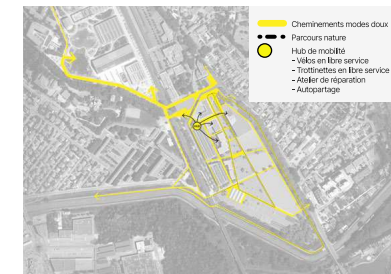
Situé dans le lit majeur du Rhône le projet se verra résilient pour répondre au PPRi et à son esprit en limitant les impacts sur les biens et les personnes en cas de crue. Le site est donc soumis sur sa partie sud, à des hauteurs d'eau de plus de 3m et au nord de plus 1m, par ailleurs les 3ha d'espaces agricoles assureront le stockage des eaux de crue éventuelles.

Valoriser les eaux grises et pluviales

la récupération des eaux grises et pluviales favorise un circuit plus fermé de l'eau au sein du quartier, permettant de réduire la quantité d'eau (potable) nécessaire et de diminuer le flux évacué vers les infrastructures d'assainissement et d'épuration.

MODES DOUX

Tisser des continuités en modes doux pour relier la ville d'est en ouest. Conserver les chemins de promenade au fil de l'eau, aller à la gare, au marché, c'est un quartier actif au réseau efficace qui se développe. Le plaisir de la promenade.



PROGRAMME

Une mixité programmatique forte pour activer les liens et une intensification urbaine des usages. Étudiants, travailleurs habitants et touristes d'un jour se croisent aux Minimes. Les logements se développent à l'écart des nuisances ferroviaires entre le parc agricole et le canal de Craponne.



STRATÉGIE VIAIRE

Accueillir, desservir et tisser des liens : un nouveau schéma circulaire pour assurer le lien avec une desserte efficace et économe. Le quartier des Minimes se traverse. Ainsi des liaisons piétonnes et cycles efficaces et confortables se développent pour assurer un lien efficace vers le parc des ateliers et centre-ville par le chemin des Minimes. L'aménagement de ces équipements pourra être réalisé en c-aménagement avec un acteur public.



OUVERTURE

S'ouvrir à la ville, c'est une grande place qui articule le projet au quartier. Le prolongement du siphon existant du canal de Craponne nous offre la possibilité de prolonger des espaces piétons, intégrant la reproserie dans notre dispositif global. L'ensemble du dispositif urbain s'offre au regard dans une longue perspective de part et d'autre du parc agricole.

La place paysanne des Minimes est le support des éléments programmatiques phares du quartier. Le campus de l'image s'offre en premier plan, accompagné du cinéma, de la Station Arles) et du hub de mobilité. Commerces, services, Halle gourmande, jalonnent l'ensemble. La place est le lieu de rencontre pour tous.



02.6 La MixCité de programmes

W&A WILMOTTE & ASSOCIÉS ARCHITECTES

Le Campus de l'image

5500 m²

Le Campus de l'image est situé au cœur du projet MixCité. Il est destiné à accueillir des établissements de formations autour de métiers de l'image, comme le groupe EDH, qui ambitionnerait de regrouper ses écoles autour du MoPA, de BRASSART et de L'ESEC sur environ 5 000 m².

Le rez-de-chaussée accueillera les Halles gourmandes. D'autres prospects de l'enseignement viendront compléter le campus en phase de définition du projet.



Ce bâtiment, dessiné par Wilmotte & Associés, répond à l'objectif de marqueur fort souhaité dans le cadre de l'AMI et permettra l'identification du quartier au premier coup d'œil.



“

Le Campus de l'Image est le totem de l'excellence d'Arles dans les métiers de l'image.

Il se positionne à l'entrée du site et fonctionne comme une articulation urbaine entre le tissu environnant, l'axe pénétrant dans le projet et l'axe commercial transversal.

Le projet est conçu comme un Campus vertical, lieu d'activité riche favorisant la fertilisation croisée des savoirs.

La volumétrie sculptée du bâtiment génère une image dynamique en relation avec sa destination et crée des espaces ombragés à l'échelle humaine propices aux échanges.

Le rez-de-chaussée rayonne sur la place et la rue commerçante. En continuité avec la place paysanne, la porosité forte du bâtiment permet une visibilité des activités qui s'y déroulent, et propose la possibilité d'une ouverture ponctuelle du bâtiment sur l'espace public dans le cadre d'événements.

La Halle Gourmande complète l'ensemble en proposant un « apple store » qui commercialisera les produits issus du parc agricole.

Le projet ménage une perspective orientée vers le centre historique au travers d'un belvédère à son dernier niveau.

L'expression des façades est résolument ancrée dans le territoire arlésien en déclinant les teintes locales et la minéralité dominante de l'architecture de la ville. L'enveloppe agit comme un filtre qui confère aux espaces intérieurs un grand confort thermique et une qualité de lumière idéale aux occupants.

JEAN-MICHEL WILMOTTE

Station A(rles) : lieu de convergence, de recherche et d'émulation

4 500 m²

Cadre de travail idéal conçu par et pour les jeunes générations, il est un aimant pour les entreprises qui peuvent capter de nouveaux talents et profiter des filières de talents développées sur le lieu.

“clin d'œil” La réalisation de Station A(rles) sera réalisée, entre autres, par les concepteurs de Station F à Paris - REDMAN & Wilmotte architects.



Espace collaboratif «Station A(rles)»

Station A(rles) associe la convivialité du sud avec une approche pratique de l'innovation sociale, technologique et environnementale. On y trouve des entreprises de technologie et création numérique innovante, comme Ctrf S, Albyon et Wonda et un incubateur de Spatial Computing soutenu par Epic. Ici les générations se mélangent autour d'une offre de restauration alimentée par un maraîchage sur site, d'une programmation culturelle continue qui fait référence sur la technologie responsable.

Parcours multi-générationnel

Incubation

Accès aux talents

Une programmation tournée vers les nouveaux savoirs

Le Working Lab

Recherche et co-production de savoirs pour faire monde avec le numérique.

Sous l'égide de l'association Faire Monde et des autres membres de Arles Créative, ses activités sont la recherche-action autour du numérique durable et la production et transmission de savoirs numériques prospectifs. Il propose des études stratégiques, des ethnographies et ateliers et rend des services de design, de UX/UI et de Product design pour les organisations publiques et privées de la région, comme le futur pôle patrimoine et culture d'Arles.

Axé sur la recherche en design spatial et environnemental, il s'appuie sur les ressources techniques du Hub Créatif (Photogrammétrie, Lidar, stations XR et cloud, production virtuelle) pour rechercher et prototyper des solutions. Le lab partage ses savoirs numériques prospectifs sous la forme de Demo Days, de conférences et d'articles.

Ses partenaires sont les membres d'Arles Créative - Luma, Rencontres de la Photo, Actes Sud, Mopa, Faire Monde, les studios de création technologiques régionaux comme Artisans d'idées, Dark Euphoria et les acteurs numériques du patrimoine comme Art Graphique Patrimoine et Iconem.

Financement

Viabilisation

Croissance

Maraîchages sur site

L'aire de jeux

L'école-plateforme des savoirs numériques durables pour favoriser la bifurcation professionnelle de chaque arlésien.n.e

Aire de jeux est un concept d'école des métiers de demain: urbaniste participatif, storyteller immersif, créateur de mondes virtuels, créateur d'avatars, simulateur environnemental, concepteur de jumeau digital en temps réel, etc

Elle associe l'apprentissage technologique, pour comprendre les enjeux de la stack technologique planétaire et se doter de compétences techniques liées au

“Environmental sensing” - Jumeau Digital/Simulation, Internet des Objets (IoT) et BigData - au “Spatial computing” - AR, VR, Réalité Étendue (XR) Expériences immersives - la Blockchain - Web3, NFT et Intelligence Artificielle - Generative AI, Machine Learning / Computer Vision et Large Language Models (LLM)

Aire de jeux développe une approche holistique de l'éducation et permet à ses étudiants d'affûter son design thinking, “d'apprendre à apprendre”. Ici on s'exerce au game design et au Workbuilding, aux méthodes de développement Agile/Scrum,

Enfin Aire de Jeux, enseigne la technologie à l'intersection avec les métiers des Industries Culturelles et Créatives comme l'architecture, le cinéma, et la littérature, en partenariat avec les acteurs arlésiens comme Actes Sud, les Ateliers LUMA et le futur cinéma.

Une grande Game Jam est organisée tous les ans pendant le festival Octobre Numérique, associant tous les étudiants arlésiens pour créer des jeux innovants.



Partenaires pressentis

Epic Games
Société de jeux et de technologie leader de la 3D temps réel avec Unreal Engine

La Plateforme
Plate forme d'apprentissage sur les briques technologiques

Ecole de la Transition
Projet de plate forme des savoirs porté par Actes Sud

MoPA
Ecole de référence de l'animation 3D en France

TNZPV
Studio d'animation et de production de courts et longs métrages et séries



L'expression architecturale de la Station A(rles) est une variation en réponse au vocabulaire du campus de l'image, affirmant ainsi une synergie entre les deux bâtiments, et créant une homogénéité de la rue commerçante au RDC.

JEAN-MICHEL WILMOTTE

02.6 — La MixCité de programmes

Le Cinéma


3 000 m²

Multiplex, lieu de loisir et outil au service de l'image, de la médiation culturelle et numérique qui combine les plaisirs du cinéma, de la réalité virtuelle et de l'esport.

Il s'agit d'un espace de divertissement technologique qui offre une expérience immersive unique aux visiteurs.

Le cinéma des Minimes comprend 4 espaces :



Cinéma Immersif : Le cinéma propose des projections cinématographiques dans des salles équipées de technologies de pointe. Les spectateurs peuvent profiter de films et de documentaires en réalité virtuelle, où ils se retrouvent plongés au cœur de l'action. Grâce à des casques VR de haute qualité et à un son surround immersif, chaque film devient une expérience inoubliable.



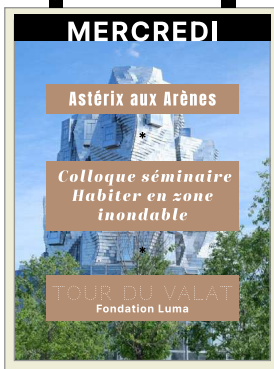
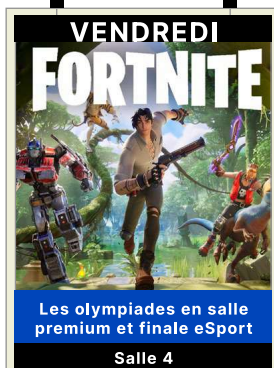
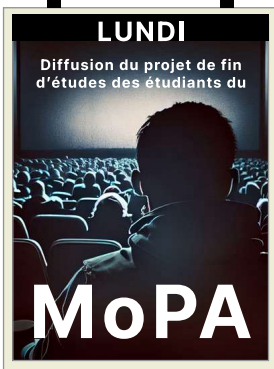
Expérience de Réalité Virtuelle : Le cinéma dispose également d'une zone dédiée à la réalité virtuelle. Les visiteurs peuvent explorer différents mondes virtuels, jouer à des jeux en VR ou participer à des expériences interactives.



Espace Esport : Pour les passionnés de jeux vidéo compétitifs, le cinéma propose un espace dédié à l'esport. Des compétitions régulières sont organisées dans différentes disciplines, telles que les jeux de tir à la première personne, les jeux de combat ou les jeux de stratégie en temps réel. Les spectateurs peuvent assister aux compétitions sur de grands écrans et soutenir leurs équipes favorites.



Roof Top - Détente et restauration : un lieu unique t sur le toit du cinéma propose une sélection de plats et de boissons pour satisfaire les envies de chacun.



Au delà de ses activités, le Cinéma des Minimes est un lieu d'accueil de nombreuses initiatives dans une Cité de l'Image et du Vivant, séminaires, colloques, conférences, festivals, etc...



Les commerces & services

2 500 m²

L'objectif est d'accompagner la création de cette nouvelle polarité avec une offre de commodités, services nécessaires aux usagers.

Cette offre sera localisée sur la voie commerçante de l'espace public et comprendra entre autres :

- > Halles gourmandes en lien avec le maraîchage local
- > Salle de sport
- > Petite surface alimentaire
- > AMAP
- > Boulangerie
- > Restauration en lien avec le cinéma
- > Un bar restaurant sur le Rooftop du cinéma



Notre applé store dans Station A(ries)



La résidence étudiante

4 000 m²

La résidence étudiante, gérée par Vestia Gestion, vise à accueillir les étudiants et universitaires, en lien avec les écoles du projet MixCité. On y trouvera environ 160 chambres individuelles meublées.

En plus de l'hébergement, des services supplémentaires seront proposés tels que le nettoyage des espaces communs, la sécurité 24h/24, l'accès à Internet haut débit.



Les bureaux

7 500 m²

MixCité ambitionne de répondre aux besoins ariésiens, actuels et futurs d'espaces de travail nouvelle génération. Parmi ces locaux 4 400 m² seront à destination d'un grand groupe d'assurances qui nous a sélectionné dans le cadre de sa recherche


Habiter les Minimes


Les logements libres

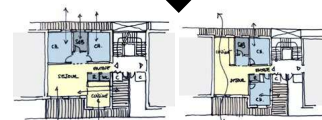
Habiter les Minimes, c'est profiter à la fois d'une vie urbaine intense, mais aussi des qualités d'un logement habitant le paysage. Cet équilibre nous le trouverons avec la recherche d'un plan de masse positionnant les masses bâties en fonction des vents, des vues et des ensoleillements, mais aussi en apportant une réflexion engagée sur les qualités attendues des logements.

L'année 2020 a bouleversé notre façon d'habiter, nous ne pouvons plus aborder le logement d'un point de vue uniquement rationnel. Il faut redonner des qualités sociales et spatiales qui se sont perdues dans le temps. Mais, aussi, parce que nous vivons à Arles, les logements doivent s'appuyer sur une approche bioclimatique raisonnée, garants d'une grande qualité de vie pour ses résidents.

Nous imaginons des logements avec :

- > Vues sur parc et sur le grand paysage,
- > Double orientation et traversant pour favoriser la ventilation naturelle,
- > Des espaces d'activités partagées polyvalents pour retrouver un lien spontané avec la nature et les activités agricoles, bricolage, jardins communautaires,
- > Des espaces extérieurs permettant la vie familiale et sociale :
 - dimensionnement des terrasses/balcons/ loggias avec une profondeur de 2.50 m minimum,
 - balcons filants pour faire le tour de son logement et trouver différentes zones d'intimité.
- > Une géométrie et un positionnement des pièces permettant l'aménagement de manière évolutive :
 - Espaces séjour/lecture/cinéma/jeu/ cuisine/repas en famille/Home-Office...
 - Pièces modulables à usage multiple : chambre parentale/chambre double pour enfants de différents âges/bureau de travail...
 - Entrée permettant le rangement, libérant les autres pièces,
 - Une cuisine & pièces humides en 1^{er} jour.

Schémas de principes logements



Accès



Toutes les pièces ont un accès à l'extérieur. Les logements sont traversants / voir en angles / l'organisation permet une multitude d'organisation offrant une extrême liberté d'appropriation pour les résidents



Exploiter les RDC sous pilotis :

Espace de stationnement : utilisés comme un un abri pour stationner des motos, trottinettes ou vélos.

Espace de stockage : zone de rangement pratique pour des objets tels que des outils, des équipements de jardinage, des meubles saisonniers ou des fournitures diverses

Espace de loisirs extérieur : terrasse ou espace de détente extérieur, endroit agréable où profiter du plein air.

Espace polyvalent : joue le rôle d'une pièce supplémentaire polyvalente (bureau ou de salle de sport en plein air, de salle de jeux pour les enfants).

Les paliers seront des lieux de vie et de rencontre. Ouvert de part et d'autre, ils permettront un rafraîchissement naturel.

France, Marseille (13)





Logements en accession

24 500 m² - 360 logements

Convaincus que le logement est un lieu et non un produit financier, notre proposition vise à promouvoir des surfaces généreuses et de qualité à des acquéreurs occupants en "résidence principale" majoritairement.

Environ 230 logements en accession libre et sociale et locatifs intermédiaires seront répartis en plusieurs tranches de réalisation et s'inscrire dans les différents AMI lancés par Action Logement et CDC Habitat.



Logements sociaux intergénérationnels

9 000 m²

Nous souhaitons répondre à la volonté de mixité sociale en proposant, en concertation avec notre partenaire bailleur, une offre de logements complémentaire du parc existant (composée de grands logements familiaux majoritairement). MixCité comprendra :

Résidence seniors sociale - 80 logements

Résidence Jeunes Actifs - 80 logements

Résidence étudiante sociale - 80 logements

"Un équipement commun réversible et protecteur des nuisances acoustiques"

Le Hub de Mobilité

850 places

Nous avons fait le choix de pousser le principe de l'OAP encore plus loin en proposant un éco-quartier sans voitures, plus vert et apaisé.

Cela imposait une solution de stationnement regroupée dans un équipement commun : le hub de mobilité, potentiellement réalisé et exploité par Méridiam, composé de :

- > Places de parking en silo,
- > Bornes de recharge électrique,
- > Café des écomobilités sur la place commerçante
- > Installation photovoltaïque en toiture

850 PLACES SEULEMENT ?

La MixCité des usages, et donc des besoins en stationnement, nous permet un judicieux foisonnement des places.

Notre première étude indique que 850 places sont suffisantes pour répondre à l'ensemble des besoins du projet, de la Fondation LUMA, du futur projet de la Léproserie ainsi que des futurs visiteurs !

Nous projetons la conception de deux parkings silos, afin de s'adapter au phasage de l'opération, avec l'ambition d'étendre leur simple fonction de stationnement pour devenir des « bâtiments relationnels » qui interagissent avec leur environnement.



ÉVOLUTIVITÉ ET RÉVERSIBILITÉ

"MixCité" prévoit la possibilité d'évolution et de mutabilité des bâtiments, avec des hauteurs de plafond adaptées à d'autres usages, une structure poteau-poutre modulable, des rampes détachables et des façades modifiables. Le dernier niveau du parking sera également modulable, avec une toiture équipée d'une ombrière photovoltaïque déjà présents sur site.

Les façades des parkings sont conçues avec une ventilation naturelle et seront traitées différemment en fonction de leur orientation. La façade côté nord, en contact avec l'espace public, sera active, tandis que la façade côté sud, en contact avec l'espace paysager, sera plus naturelle. Du côté de la voie ferrée, un jeu cinématique est nécessaire pour créer un signal depuis le train, tandis que échelle du parking sera atténuée du côté des Minimes.

Solveig Orth, Architecte associée, Imagine



Surfaces du projet

Phases	Programmes	Surface de plancher	Surface habitable	Stationnements
PHASE 1	Campus de l'image (EDH, ou autre)	5500 m ²	5225 m ²	Convention Parking Luma (+ Parking provisoire à besoin)
	Station A(ries) & Bureaux	4500 m ²	4275 m ²	
	Cinéma	3000 m ²	2700 m ²	
	Commerces / services	2500 m ²	2425 m ²	
	Dont :			
	Halles gourmandes	600 m ²		
	Salle de sport	500 m ²		
Restauration	500 m ²			
Petite surface alimentaire	550 m ²			
AMAP	150 m ²			
Café des Mobilités	100 m ²			
Services	100 m ²			
Résidence étudiante		4000 m ²	3520 m ²	
TOTAL PHASE		19500 m²	18145 m²	
PHASE 2 et +	Logements libres	24000 m ²	22560 m ²	A terme parking silo Parkings provisoires durant les travaux
	Logements sociaux / résidences sociales	9000 m ²	8280 m ²	
	Dont :			
	Résidence étudiante sociale	2000 m ²	1840 m ²	
	Résidence jeunes actifs	2000 m ²	1840 m ²	
Résidence seniors sociale	2000 m ²	1840 m ²		
Bureaux	7500 m ²	7125 m ²		
Parkings silo			21250 m ²	
TOTAL PHASES		40500 m²	37965 m²	
TOTAL		60000 m²	56110 m²	





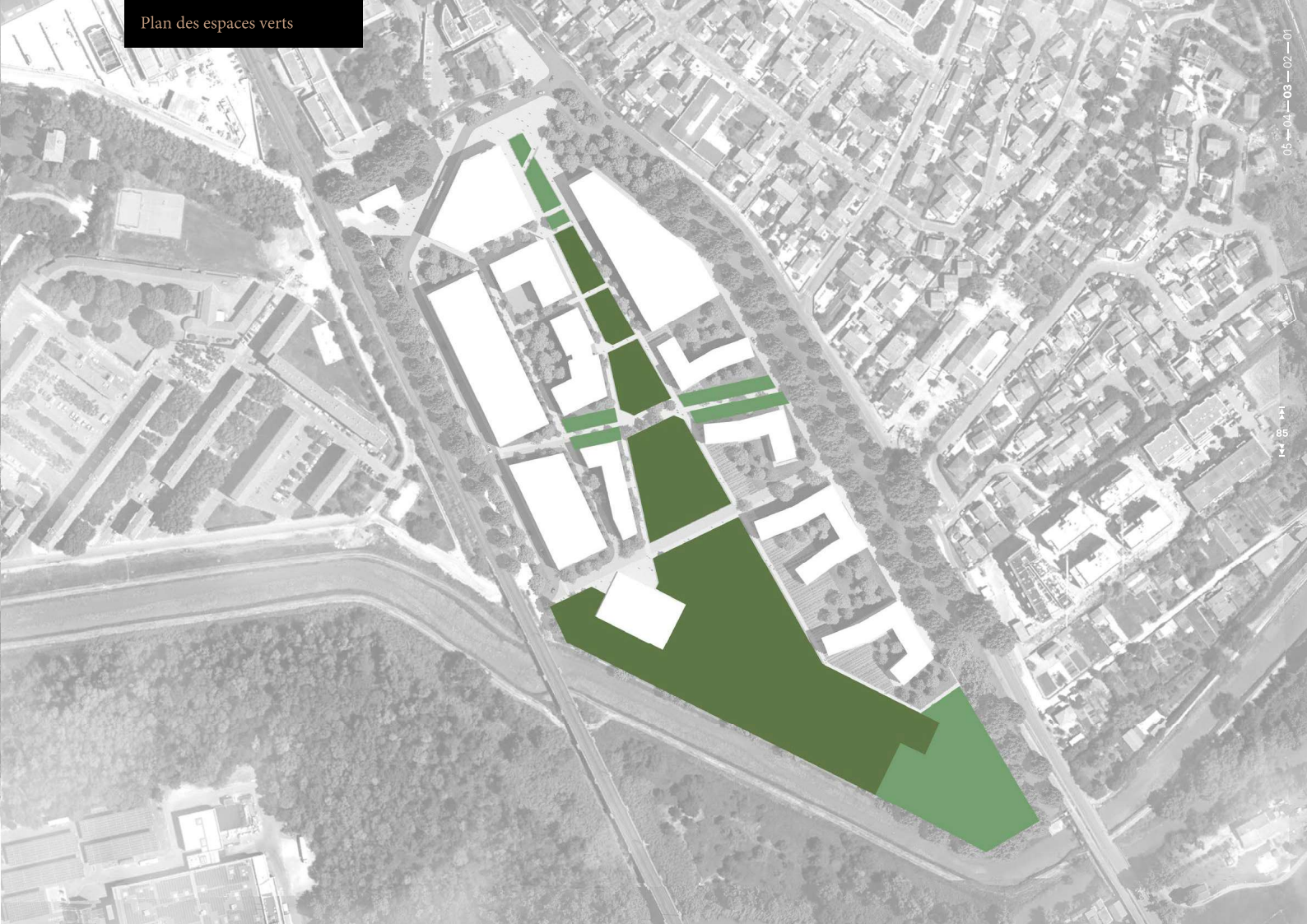
**CARNET
GRAPHIQUE**

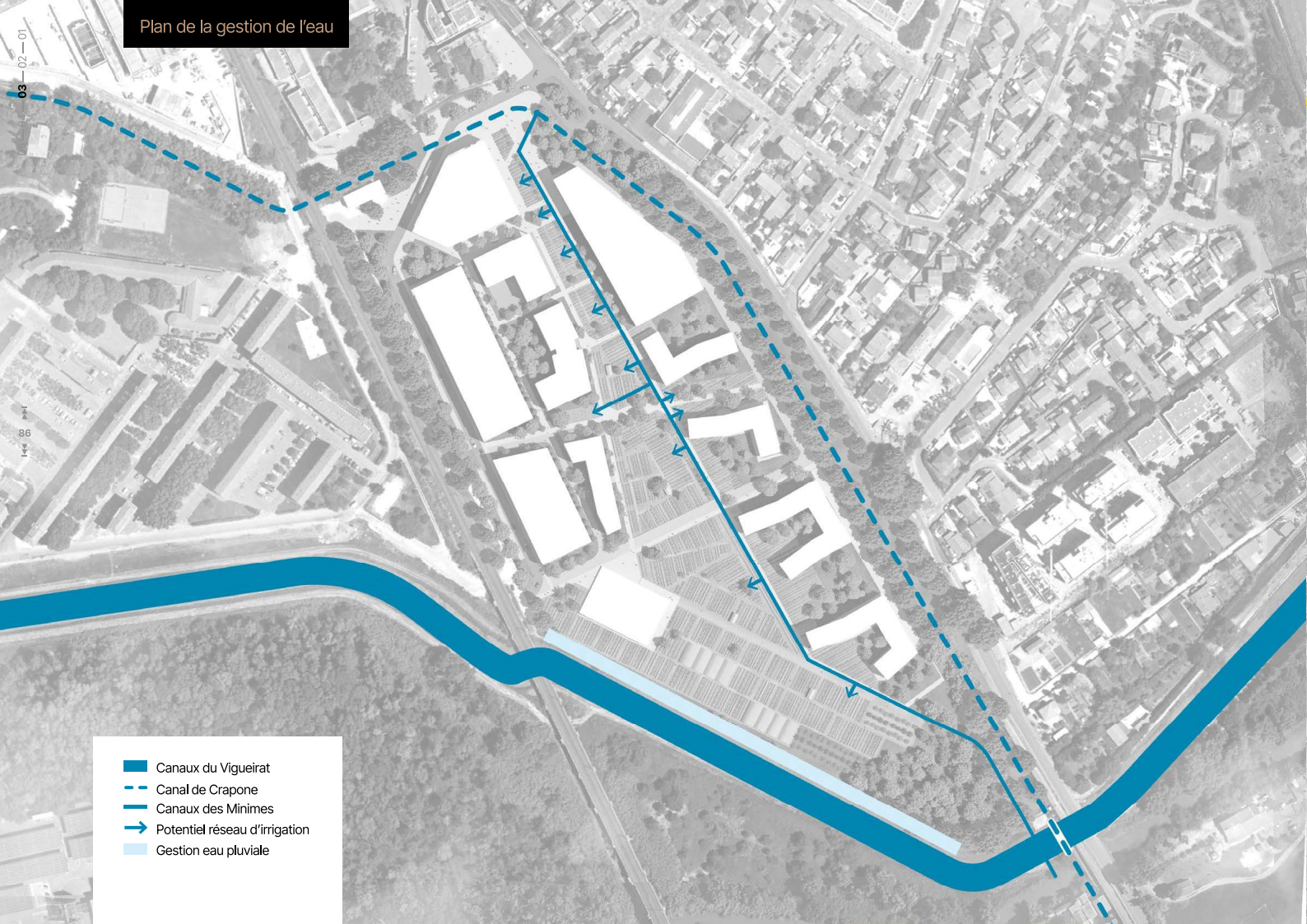
03.1
Plans
Axonométrie
Perspectives



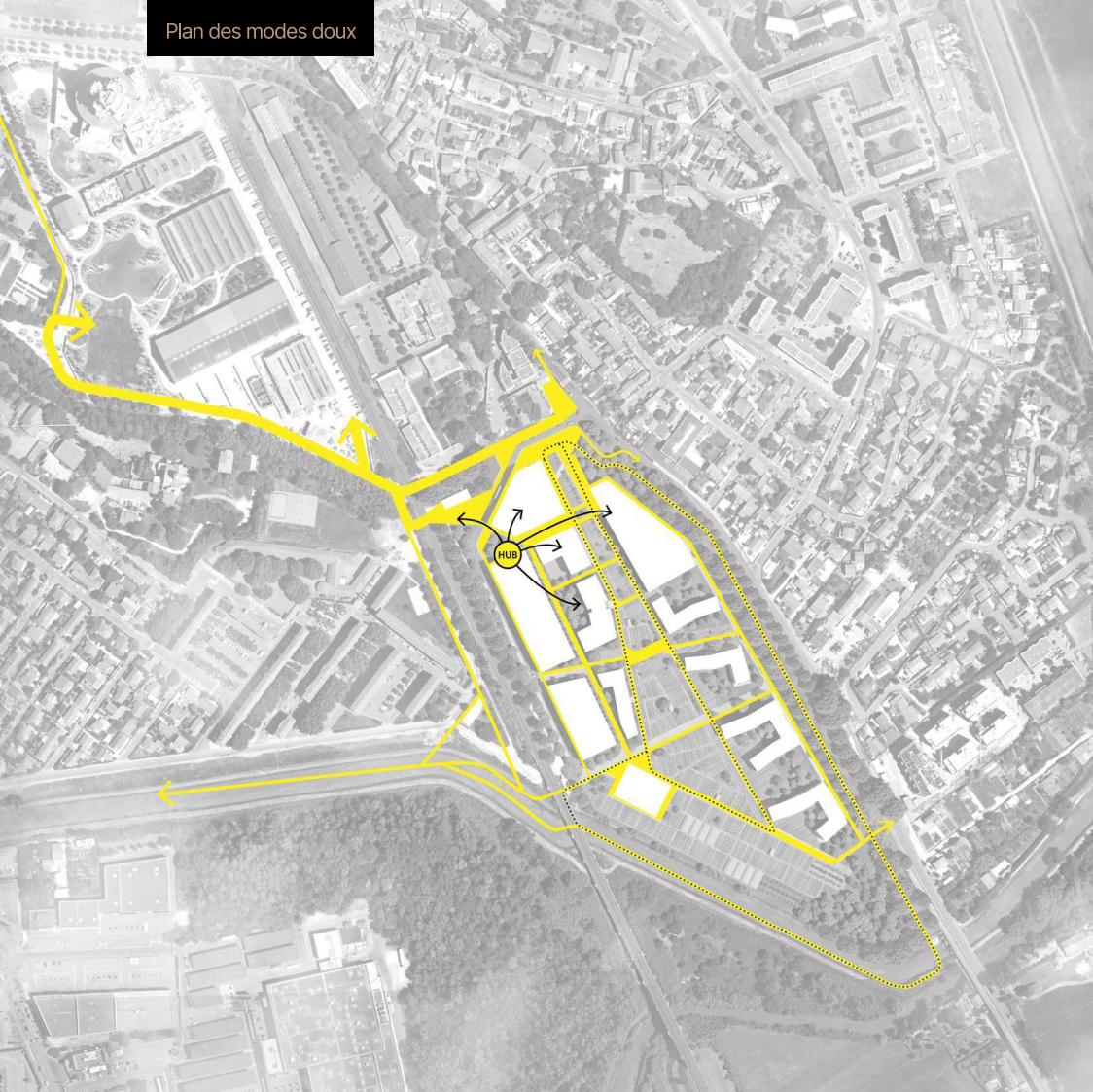


- Campus de l'image
- Cinéma
- Bureaux
- Parking silo
- Logements
- Espace capable
- Services





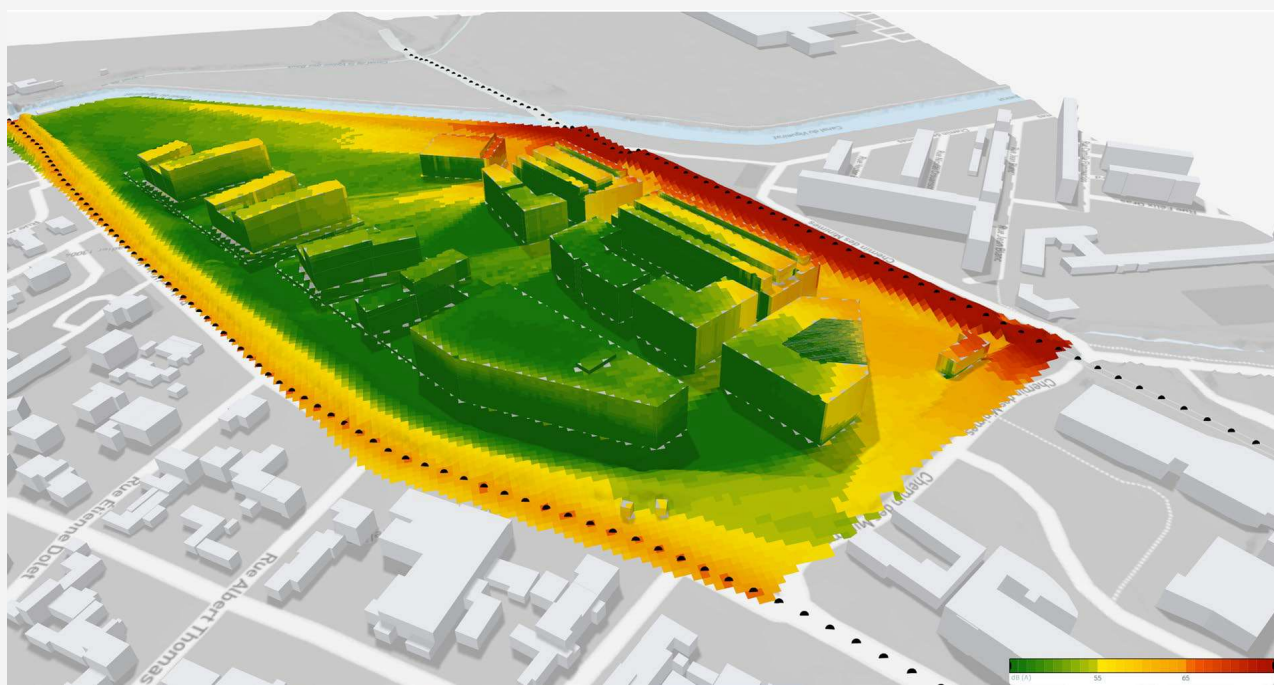
- Canaux du Vigueirat
- - Canal de Crapone
- Canaux des Minimes
- ➔ Potentiel réseau d'irrigation
- Gestion eau pluviale



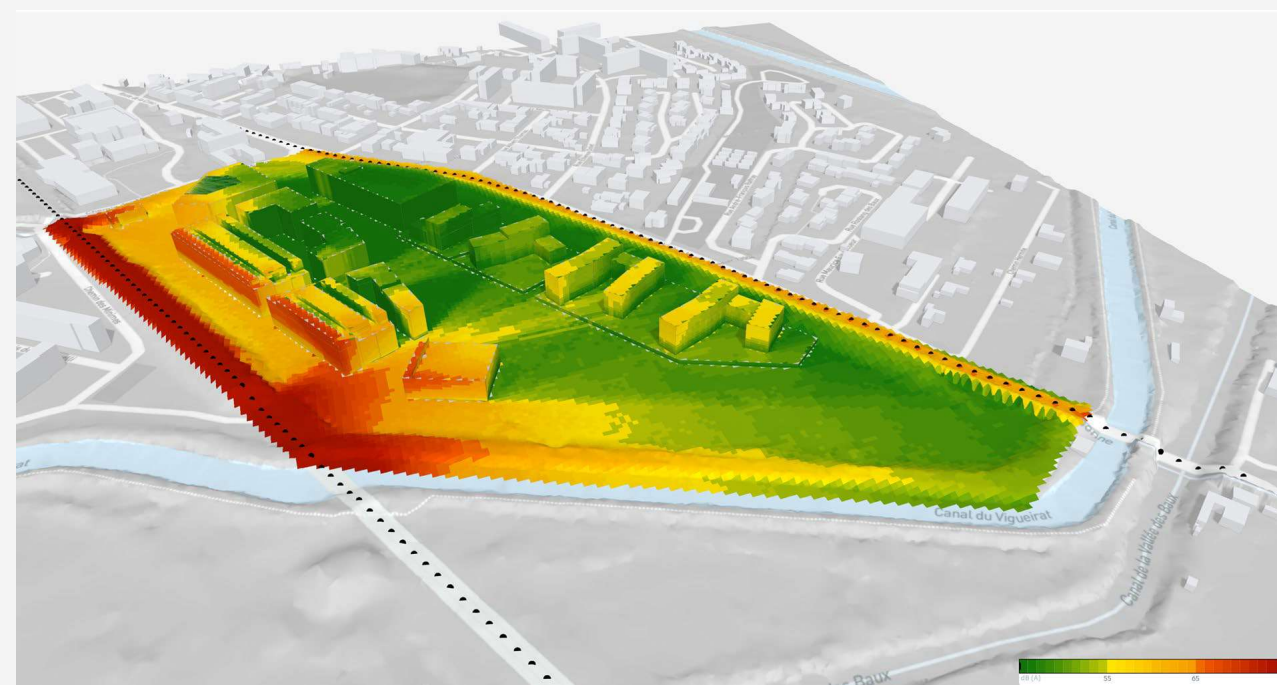
- Cheminements modes doux
- - Parcours nature
- Hub de mobilité
 - Vélos en libre service
 - Trottinettes en libre service
 - Atelier de réparation
 - Autopartage



Exposition au bruit (vue nord)



Exposition au bruit (vue sud)



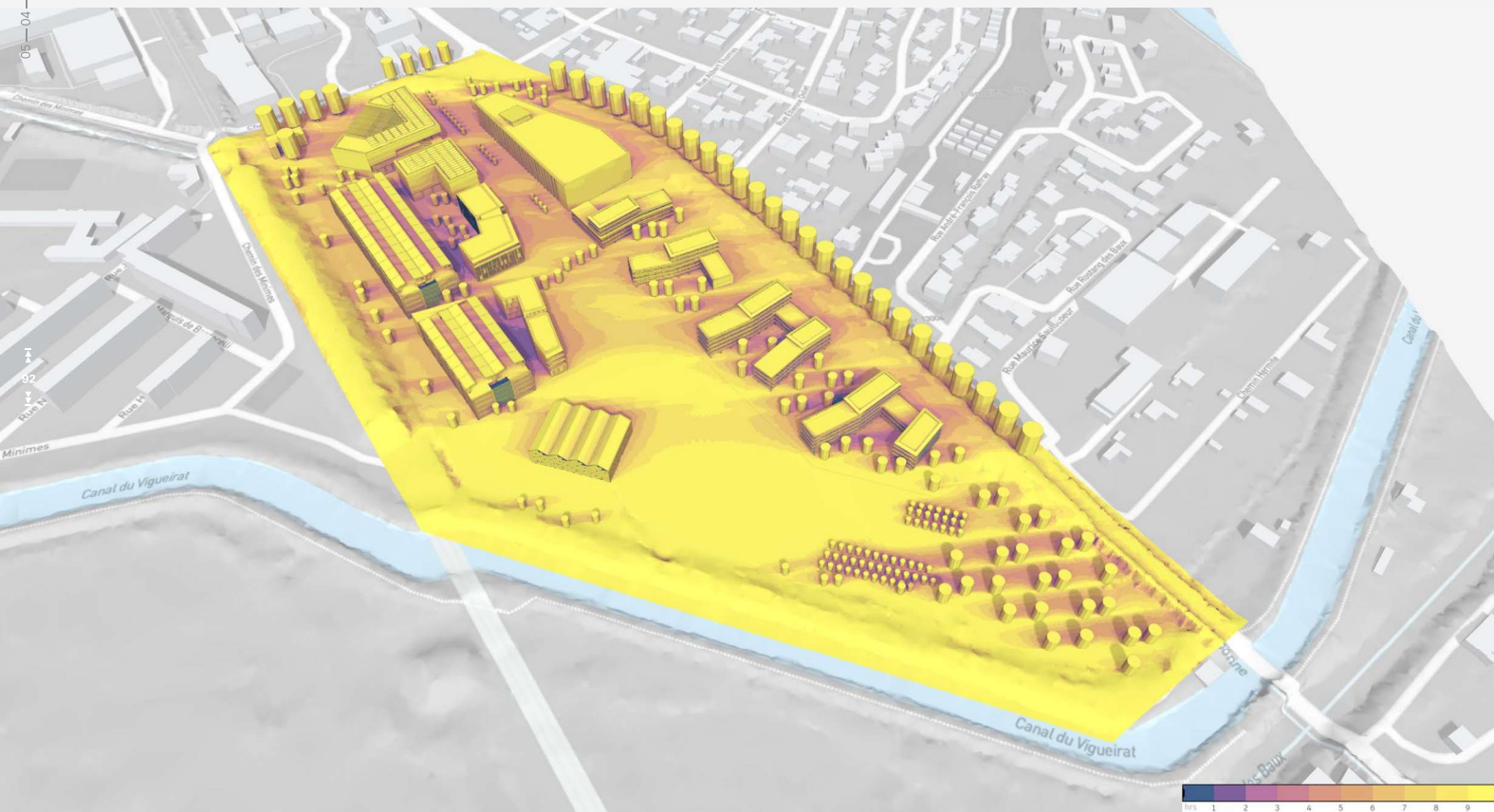
05-04-03-02-01

144 90

05-04-03-02-01

144 90

Exposition solaire (équinoxe printemps-automne)

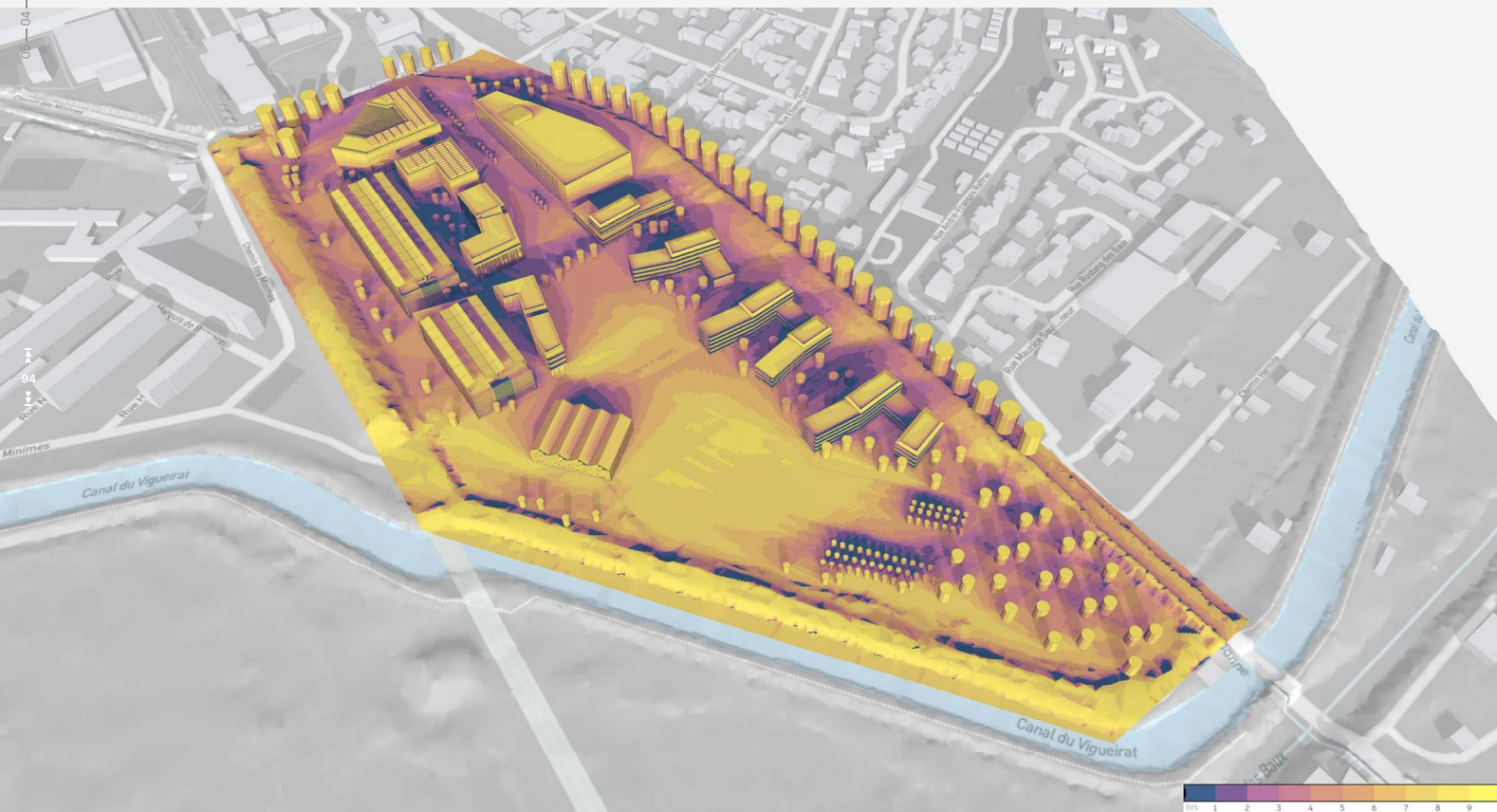


Exposition solaire (solstice été)



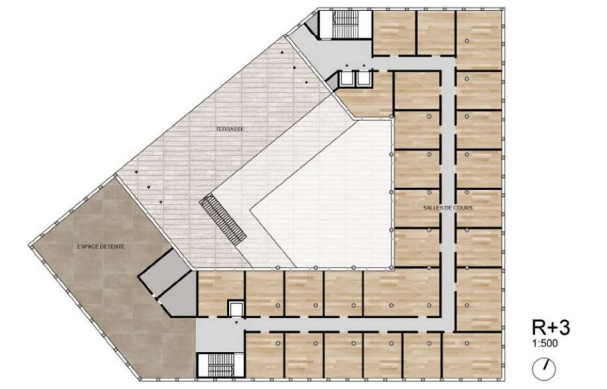
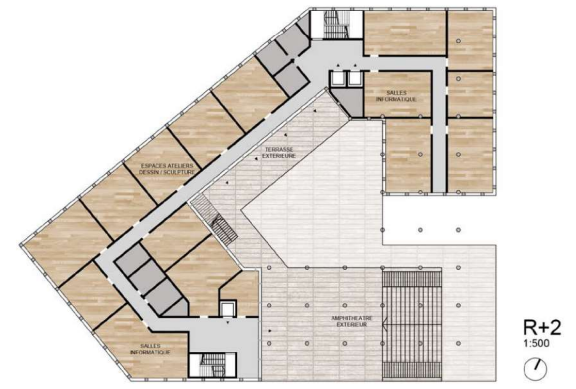
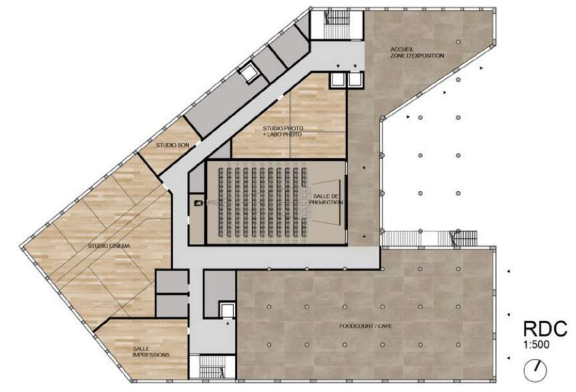
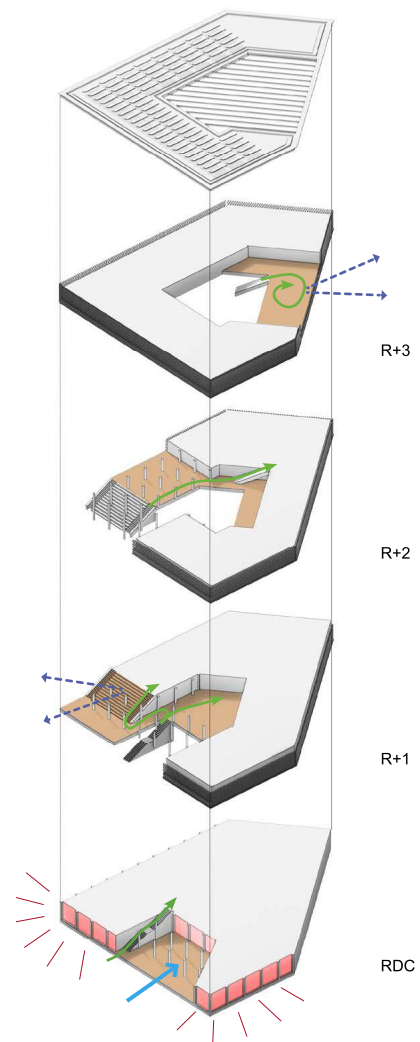
06-04-03-02-01
05-04-03-02-01

06-04-03-02-01
05-04-03-02-01

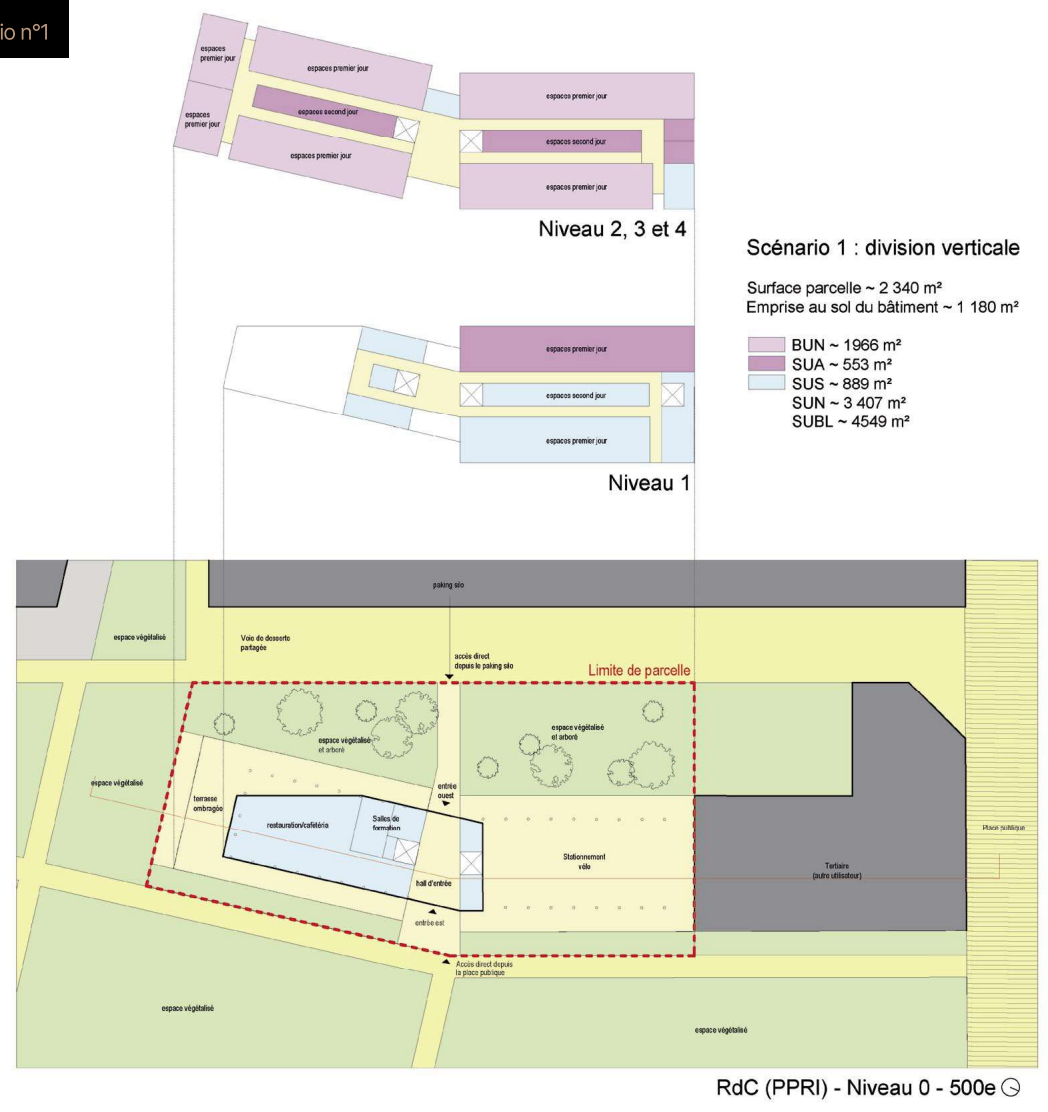


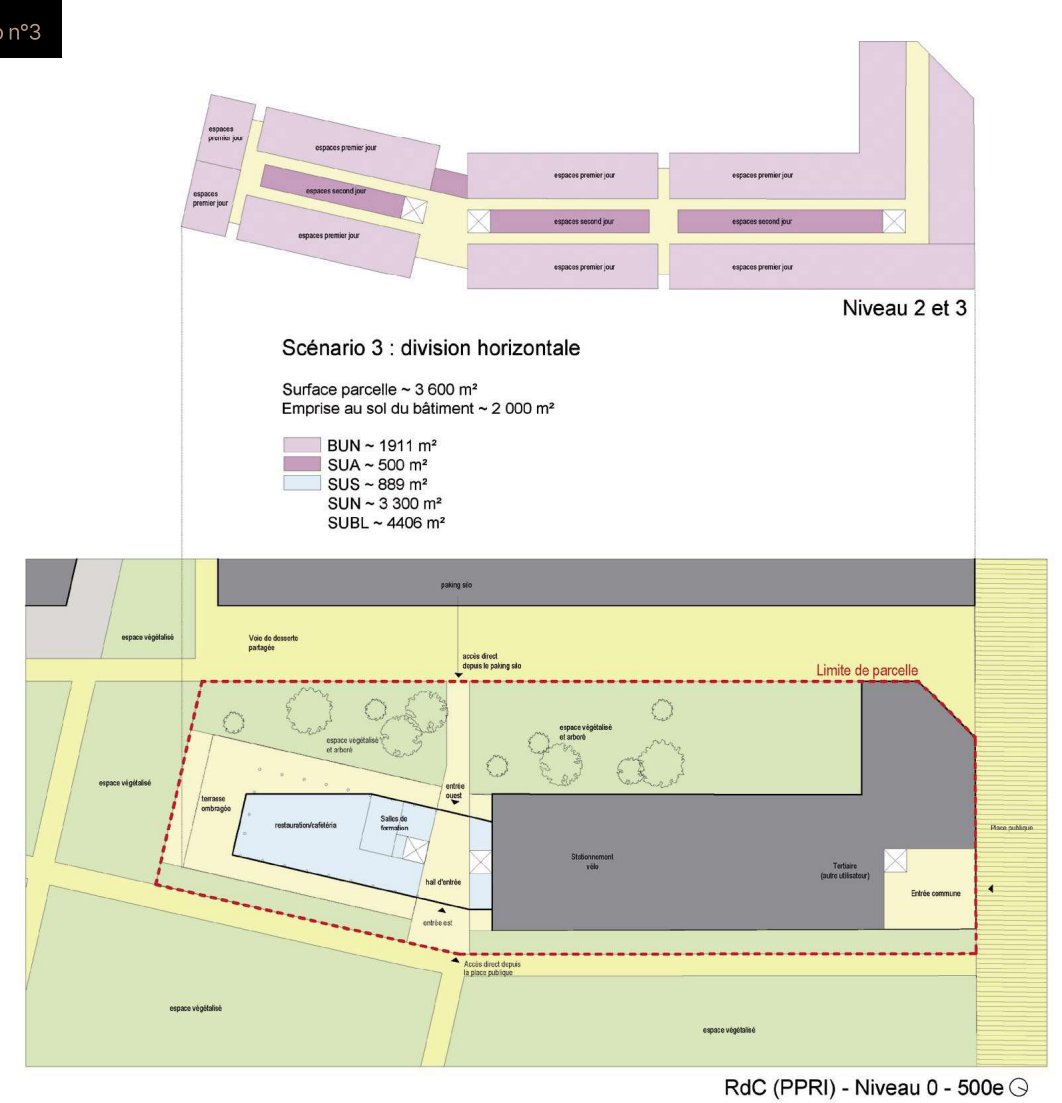
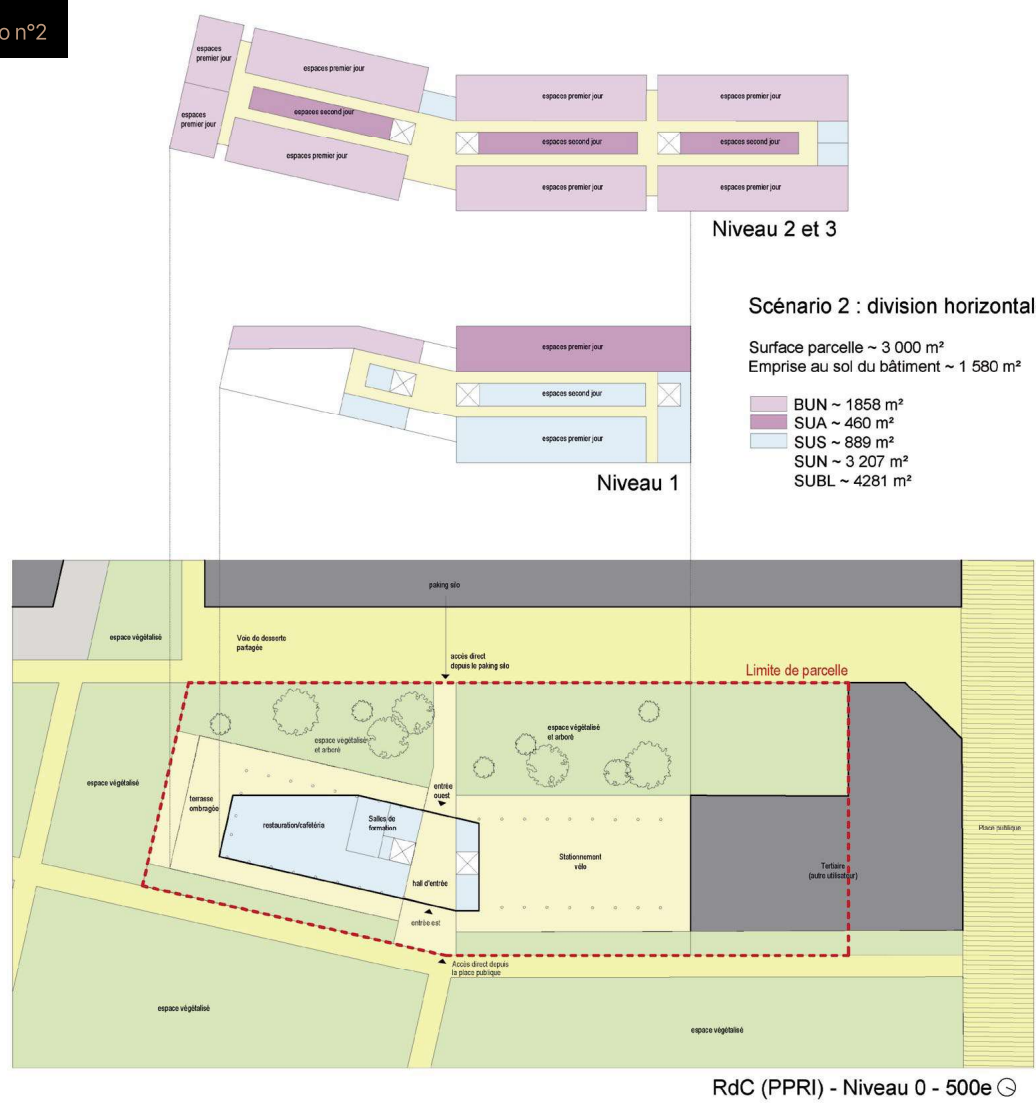






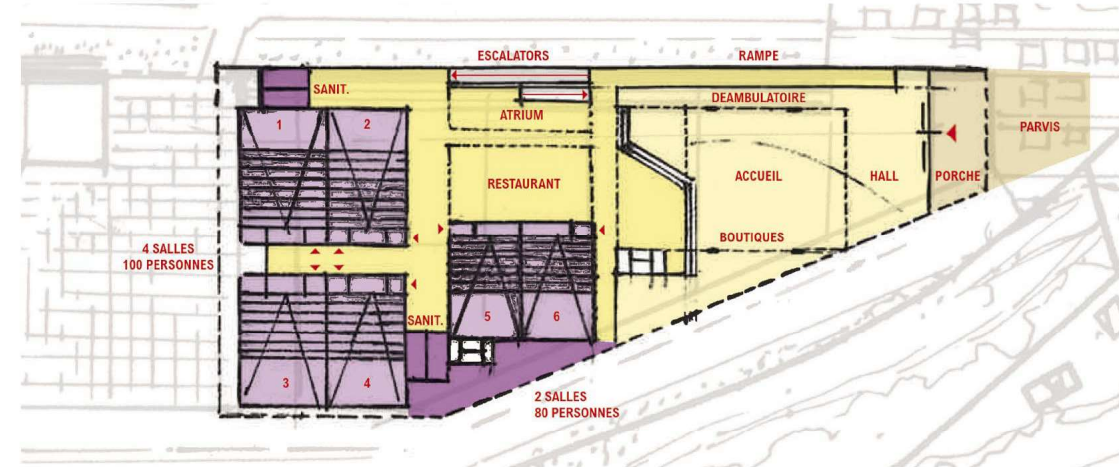
Les bureaux



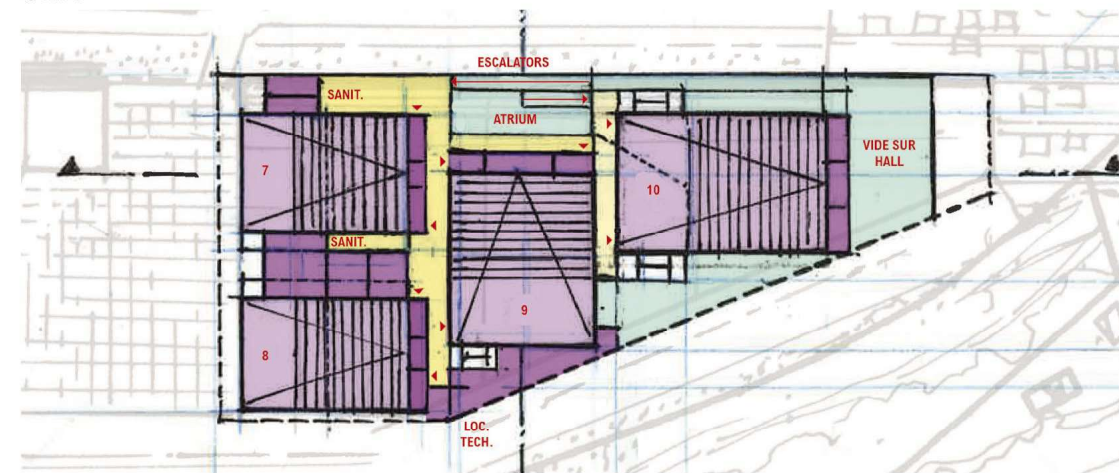


05-04-03-02-01

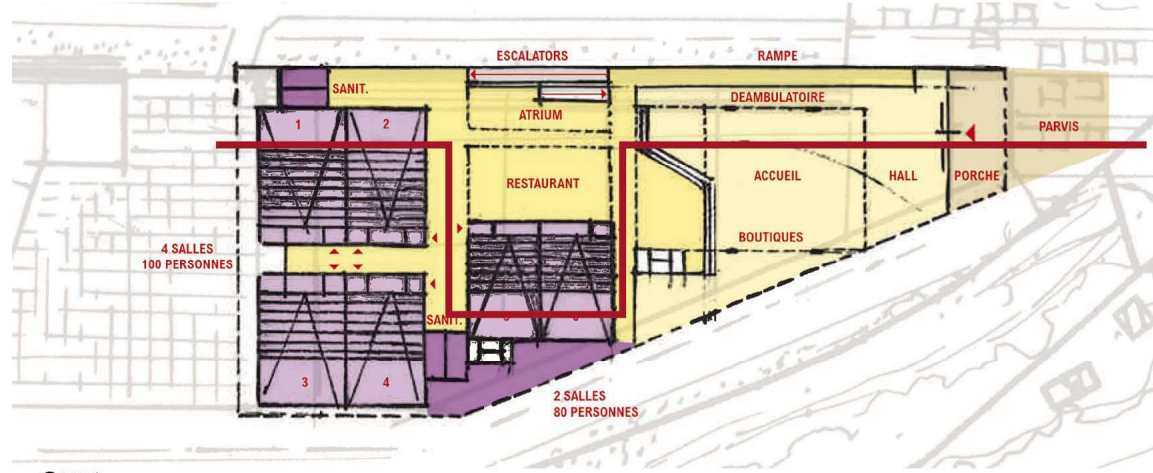
05-04-03-02-01



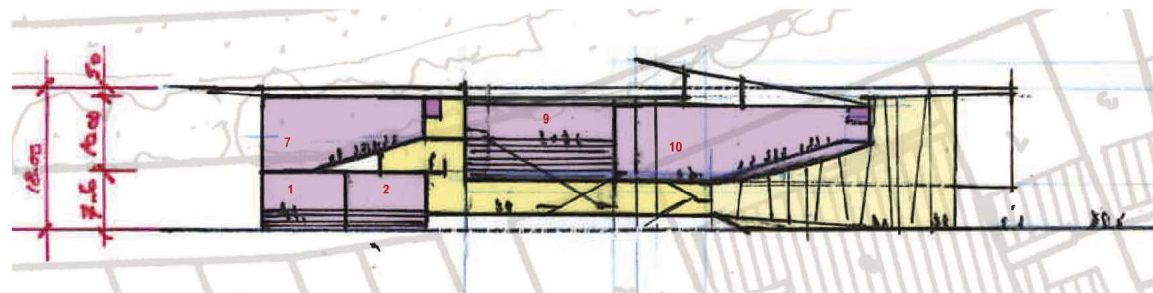
⊙ RDC



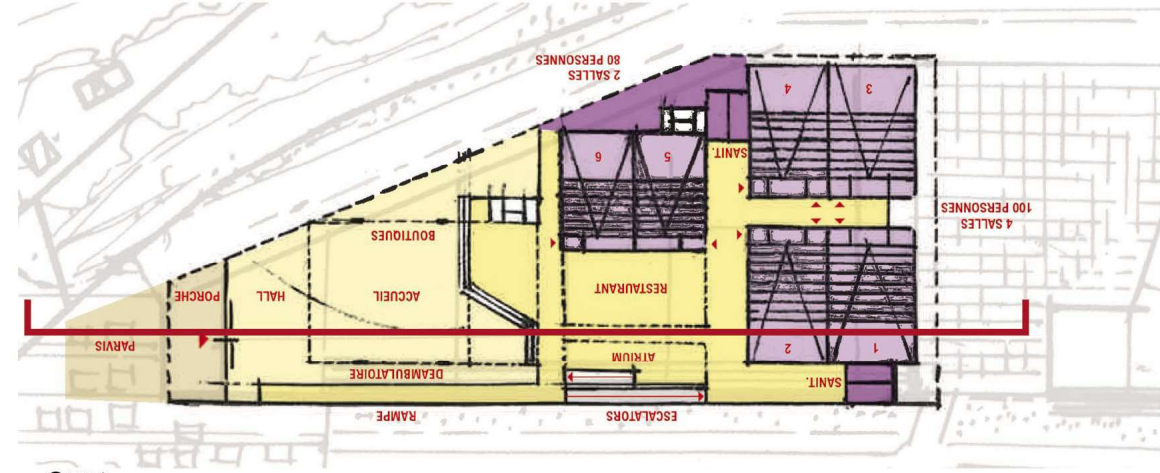
⊙ NIVEAUX SUPÉRIEURS



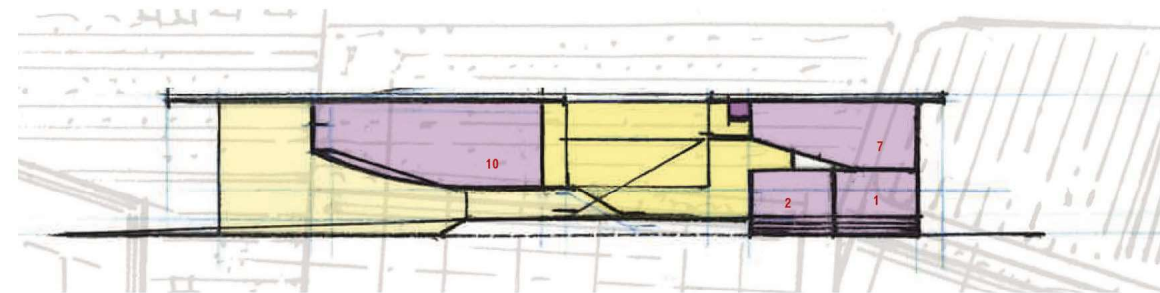
ØRDC



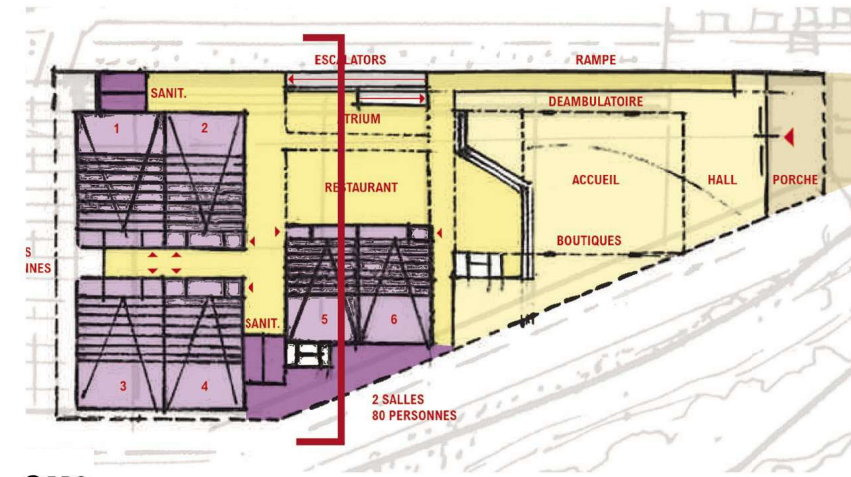
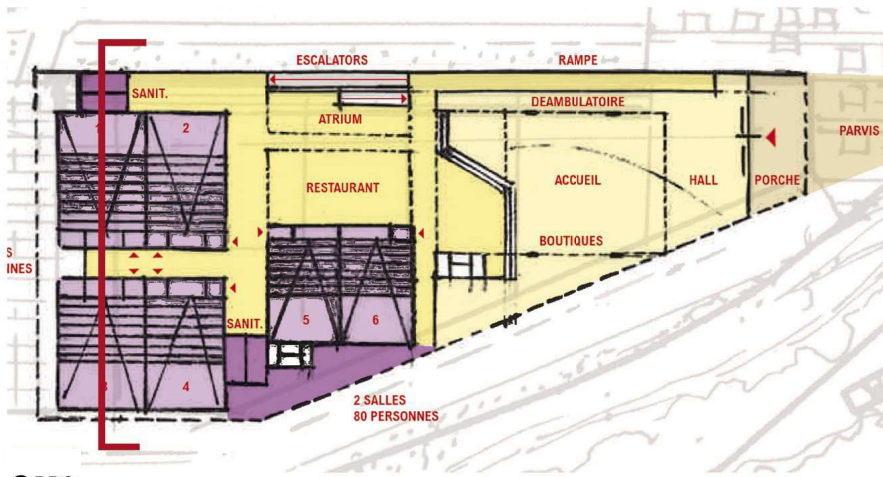
COUPE



ØRDC

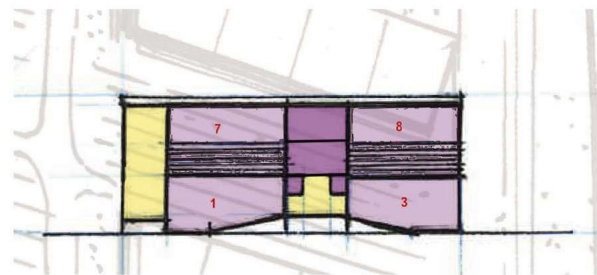


COUPE

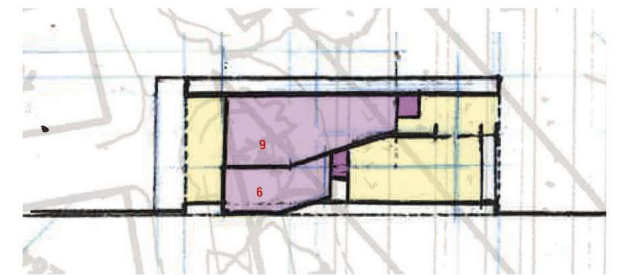


⊙ RDC

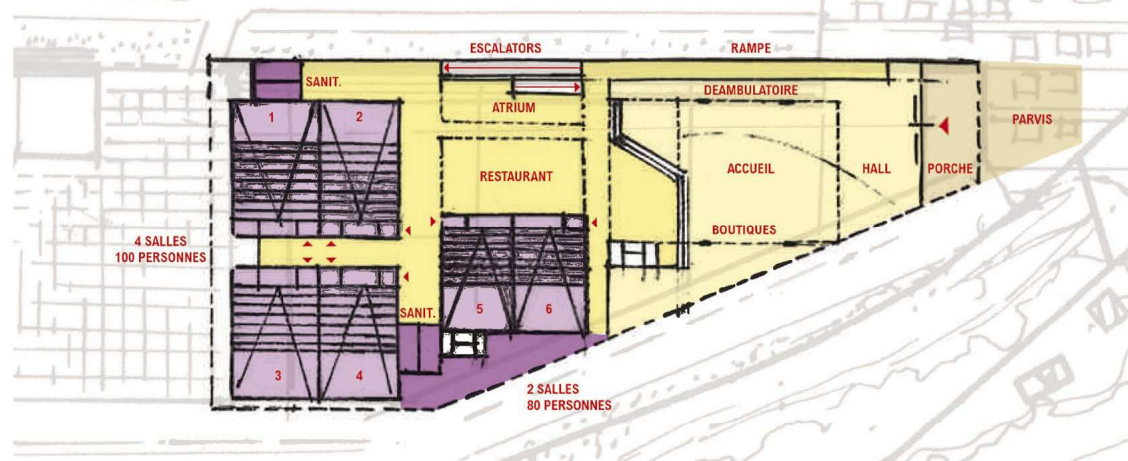
⊙ RDC



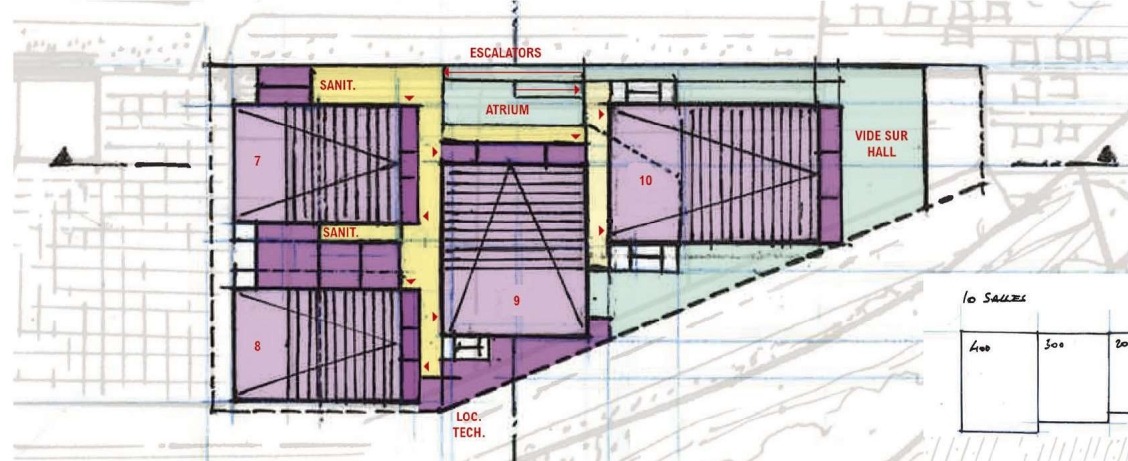
COUPE



COUPE



Ø RDC



○ NIVEAUX SUPÉRIEURS

RÉCAPITULATIF DES SALLES

- 2 salles de 80 places de 110 m²
- 4 salles de 100 places de 145 m²
- 2 salles de 200 places de 270 m²
- 1 salles de 300 places de 420 m²
- 1 salles de 400 places de 500 m²

TOTAL

- 10 salles
- 1660 places
- 2260 m² cumulés de salle de cinéma

10 SALLES

400	300	200	200	100	100	100	100	70	90
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	----	----

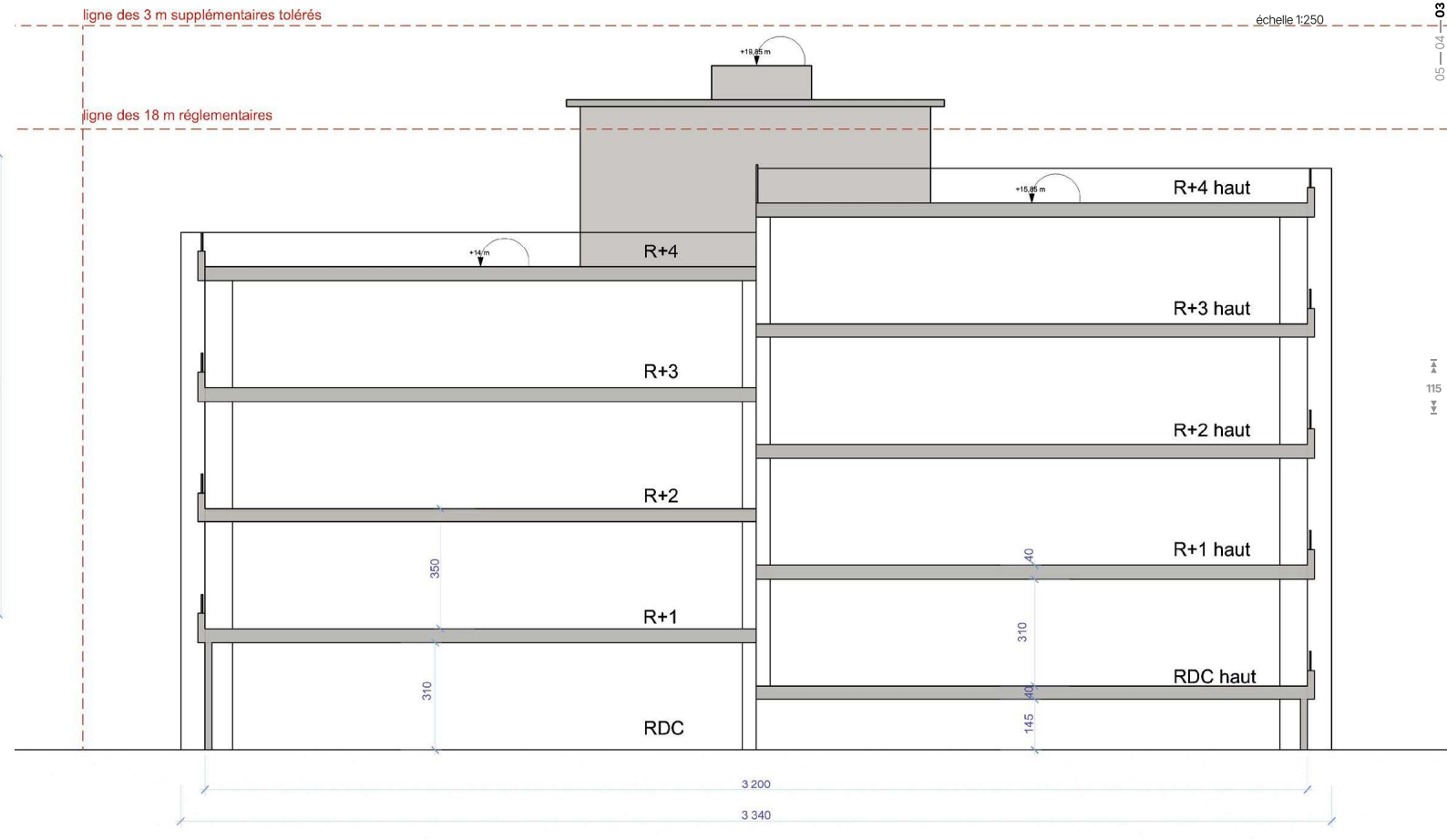
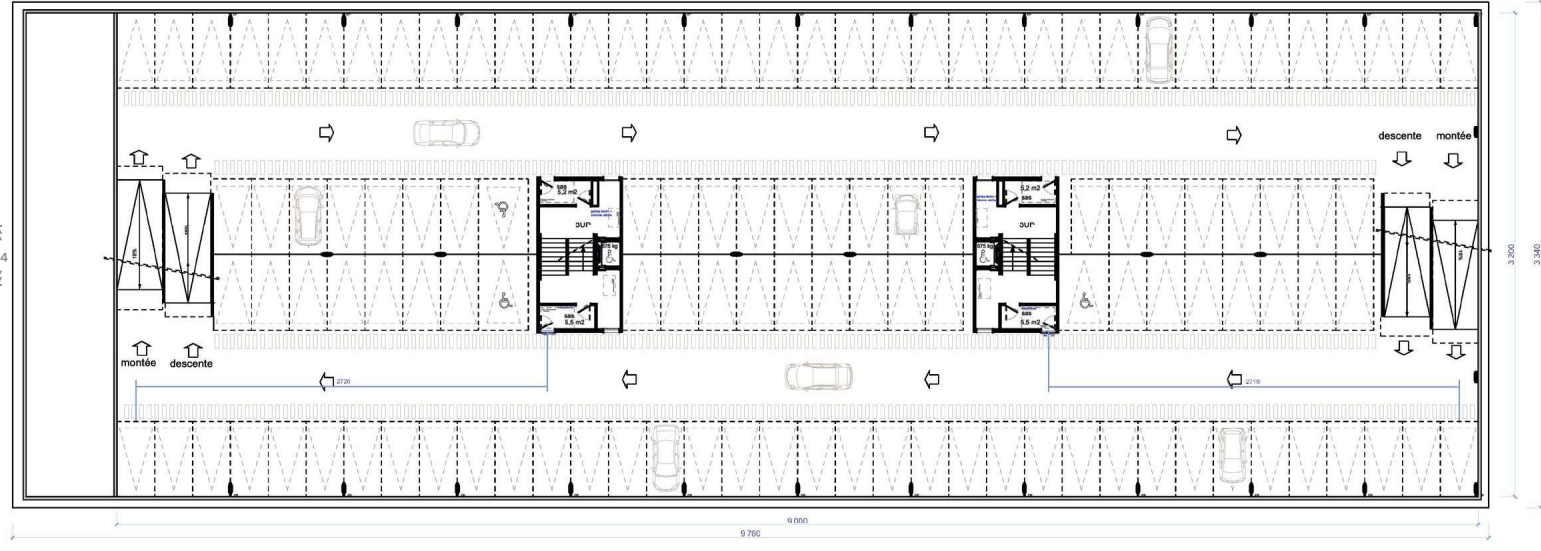
Le parking silo



échelle 1:250

échelle 1:250

Nombre de places: 122 dont 3 PMR

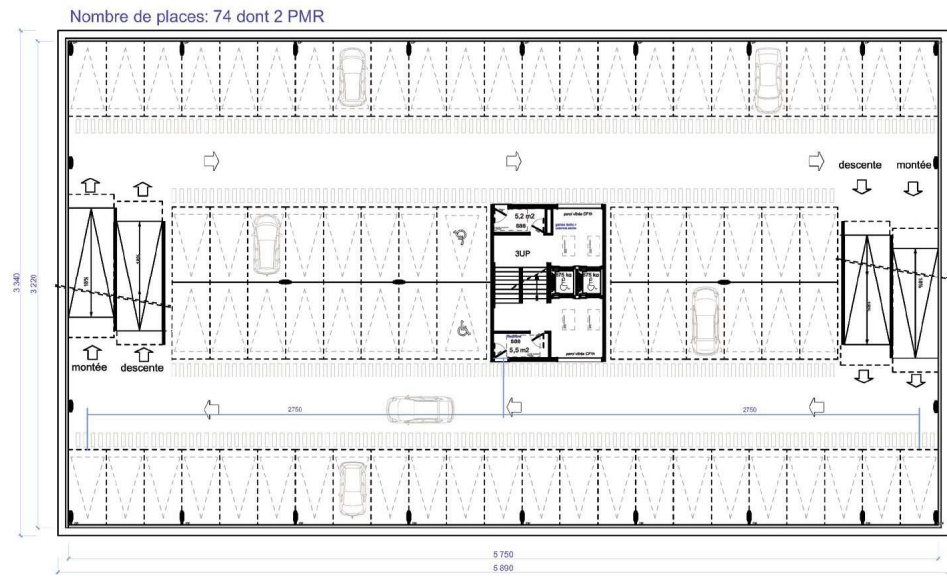


05-04-03-02-01

05-04-03-02-01

114

115



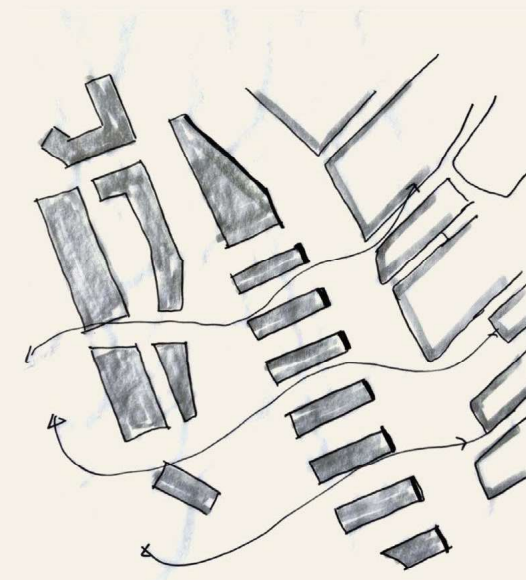
Les logements



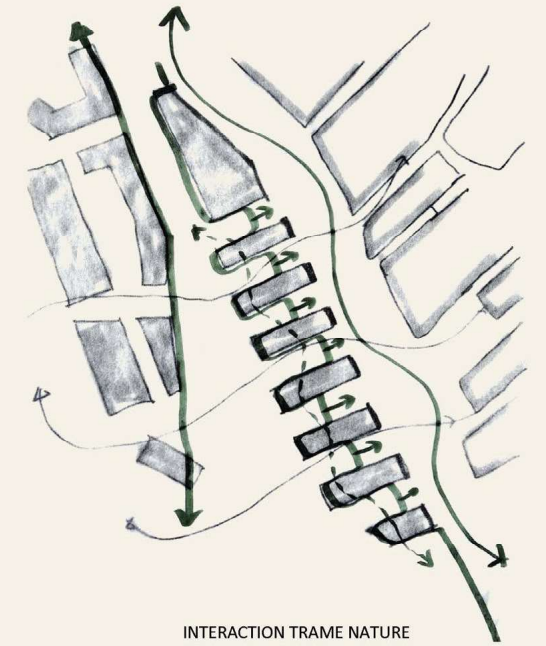
03.2
Un nouvel art
d'habiter
les Minimes



INTÉGRATION DE LA TRAME PAYSAGÈRE

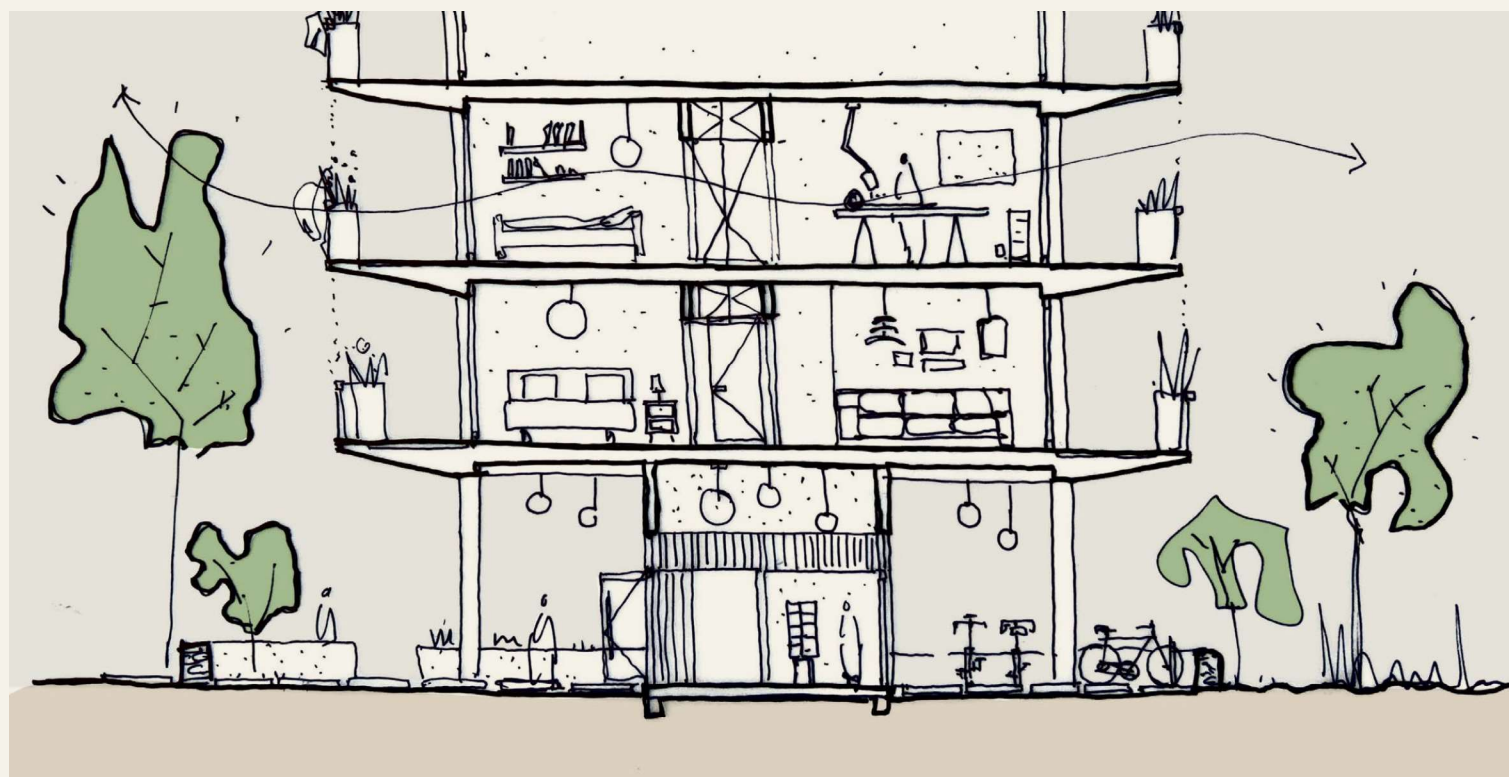


TRAME SIMPLIFIÉE



INTERACTION TRAME NATURE

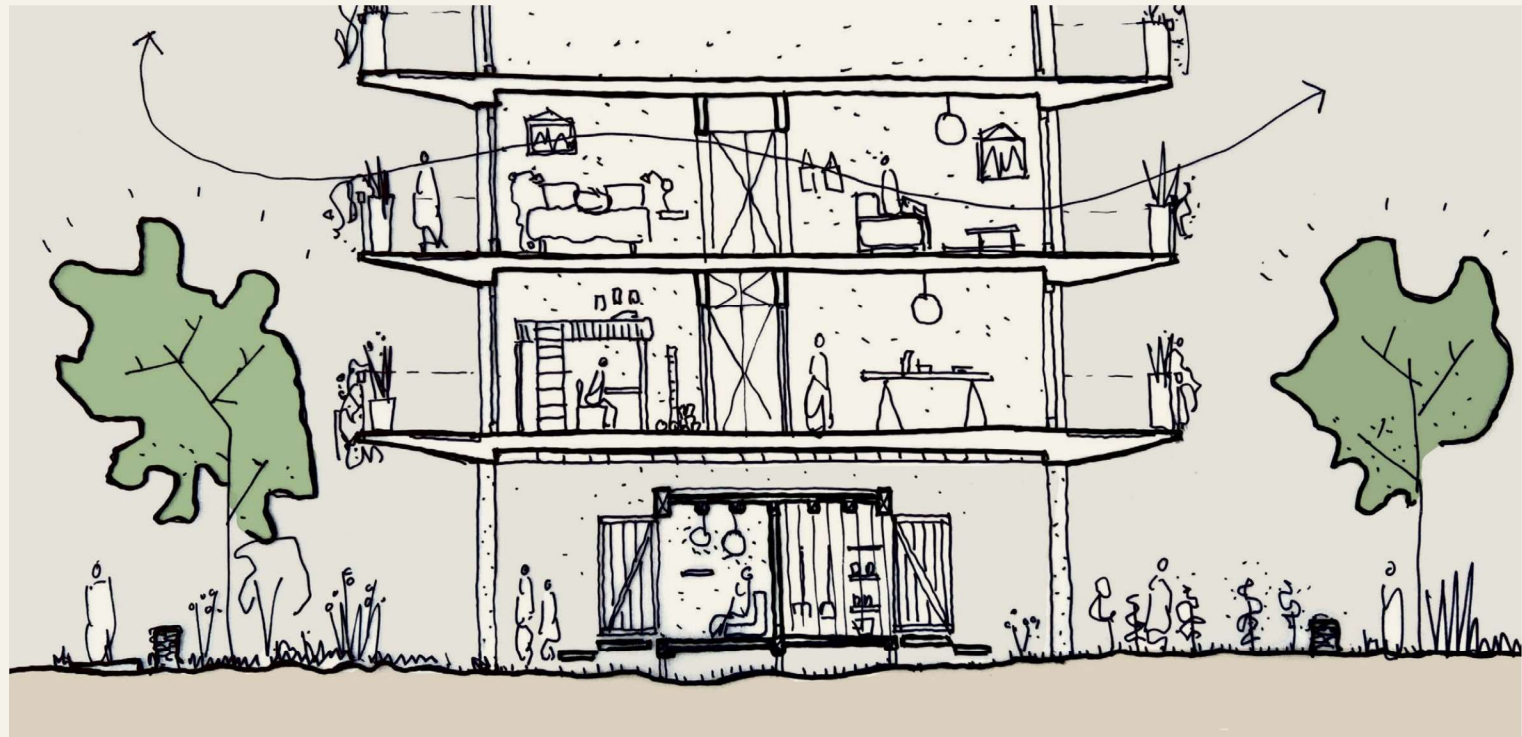
L'entrée



Local vélo



Les cabanes



Les jardins

