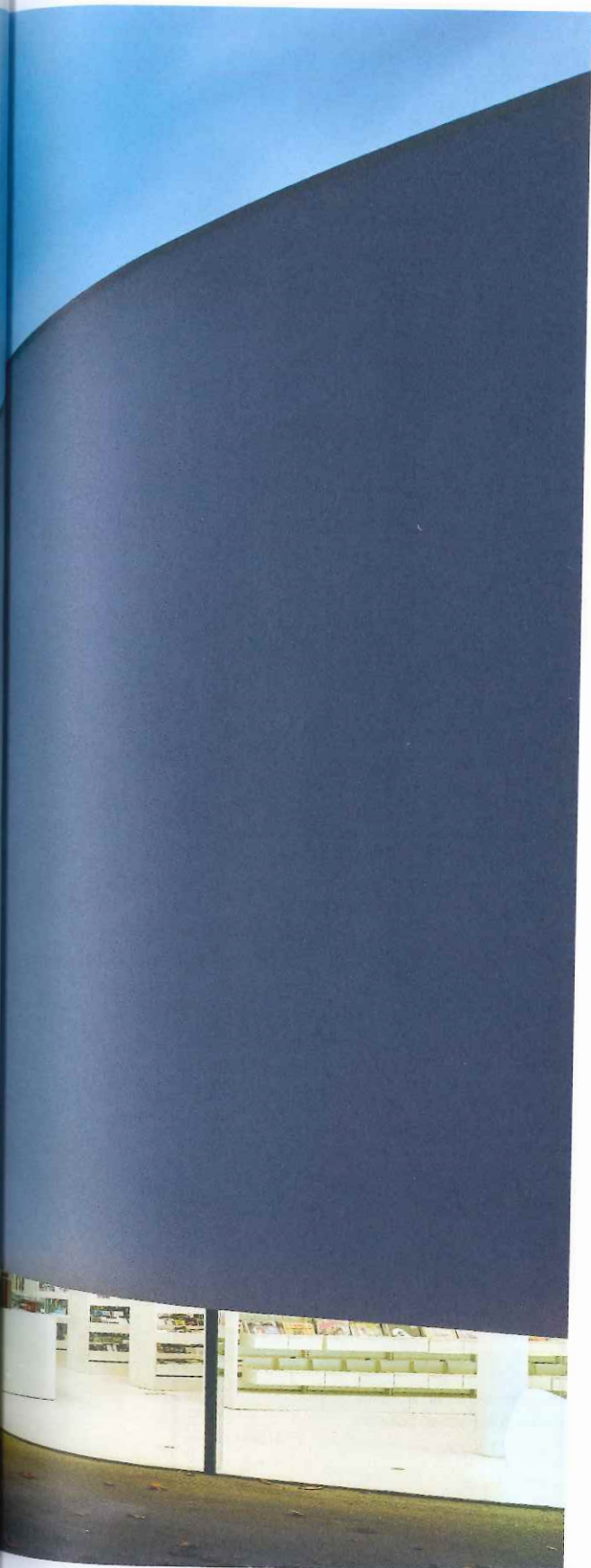


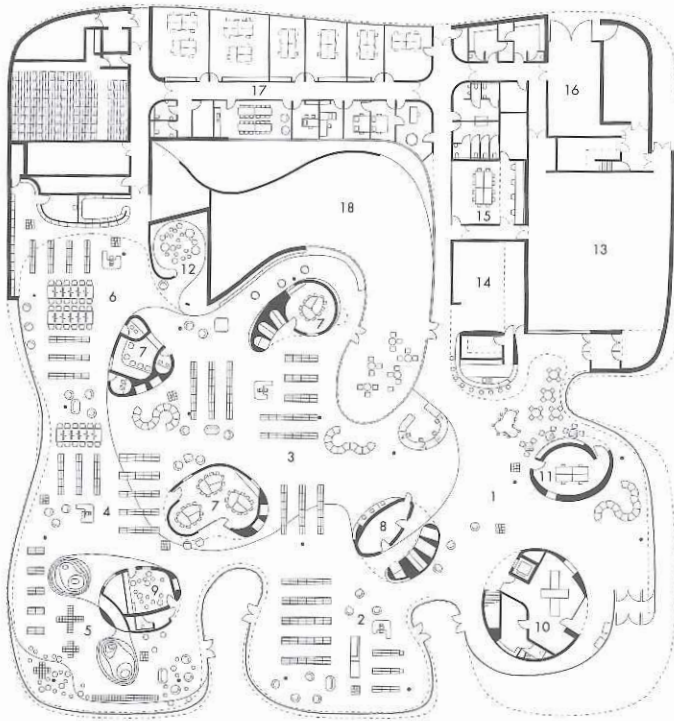
# Médiathèque « Le Puzzle » à Thionville

Texte : Carol Maillard  
Photos : Eugeni Pons

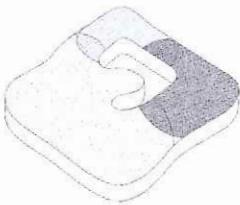
Dominique Coulon & associés architectes

À partir d'un concept innovant venu d'outre-Atlantique, l'architecte Dominique Coulon a imaginé un nouveau modèle de médiathèque qui, associant les fonctions de bibliothèque à celles d'un centre d'art au cœur d'un lieu unique, favorise les rencontres culturelles, les échanges entre les êtres humains et la vie sociale d'un quartier.

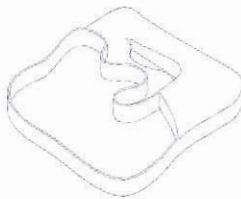




- univers 1 - forum 1
- univers 2 - multimédia 2
- univers 3 - littérature 3
- univers 4 - adolescents 4
- univers 5 - petite enfance 5
- univers 6 - documentaire 6
- studio collectif multifonction 7
- studio collectif / jeux vidéo 8
- studio collectif / heure du conte 9
- exposition permanente 10
- exposition temporaire 11
- caverne 12
- grande salle d'exposition 13
- salle polyvalente 14
- studio création - diffusion 15
- atelier art plastique 16
- administration 17
- patio / jardin rampe vers le toit terrasse 18



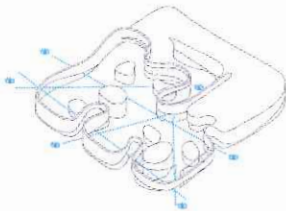
1. Interaction entre les trois programmes autour du patio



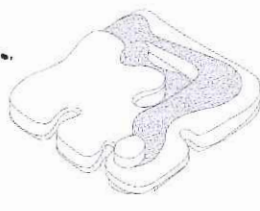
2. Masse compacte du programme / plan libre de la médiathèque et rampe vers le toit terrasse



3. Les 6 univers de la médiathèque + studio création



4. Transparences générées par la façade



5. Circulation verticale et bar d'été comme point culminant du jardin rampe



6. Couronne d'arbres existante comme dernière épaisseur du bâtiment

◀ Inscrit dans un carré de 72 m de côté, le plan s'organise autour d'un patio central le scindant en deux parties.

© Dominique Coulon & associés

#### Schémas

© Dominique Coulon & associés

▶ Sous l'angle (est) de la façade principale, se love l'entrée du bâtiment protégée par un auvent généreux.

▶ À l'image d'une cinquième façade, le toit-terrasse partiellement végétalisé offre un jardin en hauteur fort appréciable l'été.

#### Maitre d'ouvrage:

Ville de Thionville

#### Maitre d'œuvre:

Dominique Coulon & associés

#### Bureaux d'études:

Batiserf Ingénierie (structure); BET G. Jost (électricité); Solares Bauen (fluides); B3 Économie (économiste); Euro Sound Project (acousticien); Bruno Kubler (paysagiste)

#### Entreprises:

Costantini (terrassements, voiries et assainissement); Soletanche, Bachy (fondations spéciales); Cari (gros œuvre); ERTCM (charpente métallique) Soprema (étanchéité); MGE / Socomet (menuiseries métalliques extérieures, vitrerie); IMF (serrurerie); Isola (isolation et vêtue extérieures); Kapp (échafaudages); Kupeli (plâtrerie) Hunsinger (menuiseries intérieures bois); Batipro Carrelage (chape et carrelage); Debra (sols collés); Guinamic (sols coulés); Appel (peinture intérieure, nettoyage); Feller (ascenseur) ISS (espaces verts); Lorry (chauffage, ventilation, rafraîchissement et plomberie, sanitaire); Inéo (électricité et pré-câblage VDI); Europodium (équipement de levage scénique); Michelsonne (équipement audiovisuel, sonorisation)

#### Surface:

4 590 m<sup>2</sup> HON

#### Coût des travaux:

11 M€ HT

Inaugurée en octobre 2016, la nouvelle médiathèque « Le Puzzle » prend place à l'est du centre-ville de Thionville (Moselle), à proximité du théâtre éponyme et en face de la cité scolaire Hélène-Boucher. Dédié à la lecture, et aux arts et musiques actuelles, cet équipement culturel a été réalisé par l'agence d'architecture strasbourgeoise Dominique Coulon & associés. Ce projet atypique de par son architecture et son programme résulte de la volonté de la municipalité d'allier les activités complémentaires de bibliothèque et de centre d'art au sein d'un même bâtiment. Selon l'architecte Dominique Coulon: « Ce projet porte l'ambition de devenir un nouveau modèle de médiathèque. Le programme interroge ses fonctions pour lui donner le contenu d'un troisième lieu, un lieu où le public devient acteur de sa propre condition, un lieu où l'on conçoit autant que l'on reçoit. » Encore peu développé en France, ce concept innovant a en effet été forgé en 1983 par le sociologue américain Ray Oldenburg, professeur émérite de sociologie urbaine à l'université de Pensacola en Floride, dans son livre *The Third Place*. Le troisième lieu, qui se distingue du premier lieu propre à la sphère du foyer et du deuxième lieu inhérent au domaine du travail, représente un autre volet dédié à la vie sociale de la communauté. À l'image d'une place du village, d'un marché ou d'un café, cette entité prend la forme d'espaces conviviaux et évolutifs, où les individus peuvent se réunir et se rencontrer, sans barrière d'âge ni de niveau social et d'éducation, et sur la base du respect et de la liberté.

**« CE PROJET PORTE L'AMBITION DE DEVENIR UN NOUVEAU MODÈLE DE MÉDIATHÈQUE. LE PROGRAMME INTERROGE SES FONCTIONS POUR LUI DONNER LE CONTENU D'UN TROISIÈME LIEU, UN LIEU OÙ LE PUBLIC DEVIENT ACTEUR DE SA PROPRE CONDITION, UN LIEU OÙ L'ON CONÇOIT AUTANT QUE L'ON REÇOIT. »**



### Des espaces décloisonnés

Dans le cas du «Puzzle», ouvrage précurseur en la matière, il s'agit de rompre avec les espaces austères des bibliothèques traditionnelles où règnent le silence et l'austérité, et de créer, au contraire, des espaces ludiques de loisir et de culture aptes à tisser des liens sociaux.

Inscrit dans un carré de 72 m de côté, l'édifice compact, qui s'insère parfaitement dans la géométrie de la place André-Malraux sur laquelle il s'implante, est bordé de trois alignements de platanes dessinant un premier filtre végétal par rapport au réseau de rues le ceinturant.

Sur le plan de l'organisation fonctionnelle, «les différentes activités programmatiques se diluent les unes dans les autres et créent un dispositif dynamique. Le principe spatial s'appuie sur une superposition de différents systèmes sans hiérarchie», fait remarquer l'architecte. L'équipement se déploie de plain-pied sur un seul niveau et se divise en deux grandes parties s'articulant autour d'un patio-jardin éclairant le cœur de l'ouvrage. Au nord-ouest, la première partie, scindée en deux zones, abrite, d'un côté, l'administration constituée de bureaux, salles de réunion, locaux de stockage d'archives et blocs sanitaires, et, de l'autre côté, une aile axée sur la création et regroupant un studio création-diffusion, une salle polyvalente, un atelier d'arts plastiques et un espace d'exposition, ces deux derniers lieux étant accessibles de l'extérieur. La seconde partie (sud-est), qui insère l'accès à l'équipement, ouvre sur un espace global fluide offrant de multiples parcours de déambulation.



### QUESTIONS À DOMINIQUE COULON, ARCHITECTE

**En quoi la programmation atypique de cet équipement public a-t-elle stimulé votre imagination ?**

**Dominique Coulon :** Le programme du troisième lieu est atypique dans la mesure où il consiste à associer plusieurs programmes et à rendre l'utilisateur acteur du phénomène culturel.

Ces programmes associés étaient très stimulants, puisqu'il nous a fallu trouver une nouvelle forme de mise en œuvre spatiale et un moyen de jouer avec des échelles très différentes entre des lieux petits, où l'on peut se blottir, apprendre une nouvelle langue, faire de la musique, se mettre en petits groupes, et l'espace général plus vaste.

Le diagramme du bâtiment représente le dialogue, ou en tout cas le jeu qui existe entre des lieux condensés, comprimés, et des espaces qui sont, par opposition, très fluides et donnant une entière liberté à l'aménagement ainsi qu'un caractère évolutif à l'espace.

Les bulles, aux dimensions, formes, échelles, matérialités et atmosphères spécifiques, condensent ces programmes particuliers.

Mettre en œuvre ces contrastes et les accentuer à l'extrême a été très stimulant. Par exemple, une des bulles est bâtie en bois et en liège : l'espace créé par ces matières nous permet de nous extraire du bâtiment, comme si l'on était ailleurs. C'est une sorte de déplacement temporel qui s'exerce.

**Le chantier s'est-il déroulé selon vos attentes ?**

**D. C. :** Le chantier s'est bien déroulé du fait que les entreprises et les ouvriers ont pris la mesure de l'enjeu du projet. Il y avait une énergie très positive et chacun avait le sentiment de participer à une architecture singulière. Le caractère expérimental de la construction a été un moteur pour tout le monde.

Le budget du bâtiment reste un budget courant, il n'y a donc pas eu de financement exceptionnel et nous avons respecté l'enveloppe financière annoncée au concours.

◀ La façade principale sud-est se découpe en trois volumes sinueux distincts, le tout étant fédéré par un épais bandeau blanc continu.

©David Romero Uveas

◀ L'espace intérieur, décloisonné et collectif, offrant six types d'univers, est ponctué d'éléments de mobilier: étagères, sièges et banquettes.

▶ Entre les univers documentaire et littéraire, la bulle carrossée d'inox abrite un laboratoire de langues, et deux studios de montage vidéo et de musique assistés par ordinateur.

▼ Au centre, l'univers Littéraire se prolonge en façade, avec un espace livres dédié aux enfants et adolescents.



### Plusieurs « bulles » protectrices

Dominés par un blanc immaculé, les six « univers » créés dans cet espace décloisonné sont délimités par des éléments de mobilier design aux teintes fraîches, figurés par des étagères basses, des sièges aux matériaux variés (plastique, tissu, etc.) et des banquettes de natures et formes diverses. Les univers sont parsemés de « bulles qui contiennent des éléments de programme très spécifiques, comme l'heure du conte, des laboratoires de langues, des lieux pour jeux vidéo, une salle d'arts plastiques, etc. », comme l'explique l'architecte. Conçus comme des « cocons » protégés, ces lieux, volontairement plus petits et intimes, permettent aux usagers de venir s'y replier et s'y isoler à l'écart des univers les entourant, plus distendus et voués à une vie collective. Chacune des sept bulles, aux formes arrondies ou circulaires, propose une activité spécifique. Ainsi, les deux situées près de l'entrée, constituant l'univers 1, servent d'espaces d'exposition permanente et temporaire, assortis d'une banque d'accueil et d'un bar. En prolongement, l'univers 2 abrite une autre bulle logeant un studio collectif assigné aux jeux vidéo ainsi qu'un espace multimédia. Au cœur du dispositif et en bordure du patio, l'univers 3, dévolu à la littérature, abrite trois autres cocons utilisés comme des studios collectifs multifonctionnels. Au sud-ouest du bâtiment, l'univers 4, destiné aux adolescents, côtoie l'univers 5 qui, doté d'une bulle « heure du conte », est réservé à la petite enfance. En prolongement, l'univers 6 compose le lieu affilié au documentaire.

### Ruban sinueux à géométrie variable

Sur le plan structurel, l'ossature en béton mise en œuvre compte une série de poteaux qui, bien que semblant avoir été positionnés de manière aléatoire, sont en réalité répartis le long des façades et sur l'ensemble de la surface de l'ouvrage, en fonction d'exigences de stabilité calculées précisément. Pour l'architecte, « cette irrégularité fait disparaître le carcan visuel d'une structure orthonormée pour laisser place à un désordre apparent ». Ces points porteurs supportent une dalle qui couvre l'édifice et en épouse les contours arrondis.

Quant à l'enveloppe du bâtiment, traitée comme une membrane protectrice dessinant des pleins et des déliés, elle se formalise par un ruban blanc (en ossature de métal et bardage) qui se déploie et cerne les divers espaces internes, « l'effet d'enroulement donnant le sentiment d'une continuité spatiale ». Lorsque le ruban se soulève, il devient un épais bandeau faisant surgir un mur-rideau toute hauteur, alors que quand il s'abaisse, il se transforme en un mur surmonté d'une allège vitrée. Et l'architecte de constater que « les pleins et déliés, qui produisent une ambiguïté entre le dedans et le dehors, réinterrogent les limites de l'espace public ». Ce système complexe à géométrie variable génère plusieurs niveaux de lecture suivant l'endroit où le piéton se trouve. Les espaces concaves en creux pénètrent dans l'ouvrage et dégagent des espaces appropriables externes. Enfin, en position centrale, le patio planté est équipé d'une rampe permettant d'accéder à un toit-terrasse partiellement végétalisé qui symbolise la cinquième façade de l'édifice.

NUMÉRO 84

# ArchISTORM

ARCHITECTURE &amp; DESIGN

BNL/BNP ROMA,  
ENTRE RAILS ET CIEL

CAMPUS JOURDAN  
TVAA

IMMEUBLE INTOWN  
AGENCES ANTHONY BÉCHU  
& FRANÇOIS LECLERCQ

TRIBUNE LIBRE  
RUDY RICCIOTTI

BLOCKBUSTER  
« HOME, POOR HOME » MISÈRE,  
PRÉCARIAT, LOGEMENT

RETOUR D'EXPÉRIENCE  
A.26 ARCHITECTURES

MATÉRIAUX : FAÇADES

HORS-SÉRIE  
SOHO ATLAS

