LE MONITEUR ARCHITECTURE

www.lemoniteur.fr

amc

ACTUALITE CENTRE D'ART A BOURBOURG

AIRE DE JEUX POUR ENFANTS A PARIS

MEDIATHEQUE A ARMENTIERES

CRECHE A GENEVE

CAMPUS UNIVERSITAIRE A SEOUL

CHANTIER CITE DE LA MUSIQUE A RIO

REFERENCE LES SMITHSON, ROBIN HOOD GARDENS

DETAILS SIGNALETIQUE

MATERIAUTHEQUE PANNEAUX SANDWICHS

SPECIAL INTERIEUR

ESPACES TERTIAIRES - MOBILIER DE BUREAUX

France Métro : 23 € - DOM : 26 € - Canada : 36 $ Can. - Nouvelle Calédonie : 2800 CPF - Maroc : 200 DH - Polynésie : 3350 CPF - ISSN 0998-4194 Imprimé en France / Printed in France

9 782281 193855

0 couv 182.indd 3 26/09/08 13:49:06

amc
LE MONITEUR ARCHITECTURE

17, rue d'Uzès, 75108 Paris Cedex 02
Tél. : **01 40 13** 30 30.
Télex : UPRESSE 680876 F
Télécopie : 01 40 13 32 02.
E-mail : amc@groupemoniteur.fr

Directeur Frédéric Lenne
Editeur délégué (commercial) Michaëlle Pesah

N° 182 OCTOBRE 2008

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-François Drevon, 50 06.
Rédaction
Catherine Séron-Pierre, 33 83.
Karine Dana, 32 90.
Secrétariat de rédaction
Alice Bialestowski, première secrétaire de rédaction, 34 66.
Iconographie
Arturo Bonhomme, 50 15.
Maquette
Loïg Retureau, premier maquettiste, 34 93.
Alexandre Maillet, rédacteur graphiste, 38 75.

Ce numéro a été réalisé avec la participation de
Luc Baboulet, Marc Benard, Jean-François Cabestan, Laure Carsalade, Anne Damouni, Emmanuel Derouen, Equateur, Hubert Lempereur, Manuel Orazi, Rémi Laporte, Sibylle Pöhler, Maryse Quinton, Florent Rimbert, Sophie Trelcat, Mélanie Viaene, Jean-Louis Violeau, Xiral.

La revue n'est pas responsable des envois non sollicités

GESTION-DÉVELOPPEMENT

Directeur commercial Tony Bonilla, 38 03.
Directrice de la publicité Michaëlle Pesah, 33 85.
Bâtiment Delphine Azoulay, 38 01 ;
Virginie Gourmann, 38 87 ; Philippe Just, 30 67 ;
Stéphanie Nadreau 32 67.
Services Isabelle Morille, 33 18 ;
Régions Patrick Traineau (directeur), 04 72 75 77 20 ;
Frédéric Bapst (Est), 03 83 18 24 21 ;
Géraud Glatard (Rhône-Alpes), 04 72 75 77 16 ;
Fabien Menut (Ouest), 02 40 29 67 16 ;
Patrick Traineau (Sud-Ouest), 04 72 75 77 20
International
ALLEMAGNE, AUTRICHE, SUISSE :
Dominique Schall, 00 49 78 44 47 001
BELGIQUE, PAYS-BAS, LUXEMBOURG :
Nele Brauers, 00 32 34 48 07 57
ESPAGNE : Tatiana Gana, 00 34 91 456 08 48
GRANDE-BRETAGNE Greg Corbett, 00 44 207 730 60 33
ITALIE : Jean-Pierre Bruel, 00 390 31 75 14 94
Exécution
Valérie Ternynck (chef de service), 33 78 ;
Clairette Sempé, 35 58.
Diffusion Vincent Lafont Rapnouil, 38 76 ;
Claire Belmahdi ; Jean-Philip Triolet (promotion) ;
Nadia Clément (directeur abonnements), 50 55.
Vente en kiosques : Destination Média 01 56 82 12 06
Service lecteur 30 72.
Rédacteur en chef technique
Jean-Patrick Zubaloff, 31 29.
Directeur administratif et fabrications
Didier Thomasset, 33 10.
Abonnements 17, rue d'Uzès
75108 Paris Cedex 02. Tél. : 01 40 13 50 55.
TARIFS : Abonnement 1 an : 164 €, étudiants : 93 €.
Abonnement 2 ans : 282 €.
Abonnement Etranger : nous consulter au 01 40 13 50 65.

amc Le Moniteur Architecture est édité par
GROUPE MONITEUR
Société éditrice
S.A.S. au capital de 333 900 €
Siège social : 17, rue d'Uzès, 75108 Paris Cedex 02.
R.C.S. PARIS B 403 080 823
CODE APE 221 E
N° Siret : 403.080.823.00012
N° TVA Intracommunautaire : FR 32 403.080.823
Principal actionnaire :
GROUPE MONITEUR HOLDING

Président-directeur général Jacques Guy
Directeur général délégué Philippe Demazel
Directeur général adjoint Olivier de la Chaise
Directeur général adjoint (marketing-développement)
Christian Bommelaer
Directeur des rédactions Bertrand Fabre

Directeur de la publication Jacques Guy

OJD PRESSE PAYANTE 2007

Composition : Groupe Moniteur
Impression : Vincent Imprimeries
32, avenue Charles-Bedaux
37000 Tours, France
Dépôt légal : 1er trimestre 2008
Commission paritaire : 0309 T 84754

Antoine Béal et Ludovic Blanckaert

Ils créent leur agence à Lille en 1991. Ils enseignent l'architecture, l'un à Lille, l'autre à Tournai. Leurs commandes sont liées à une intense activité de concours publics ou privés. Après avoir livré une série de projets à Euralille (Axe-Europe avec JL. Mateo, SuiteHotel avec Andrieux, 100 logements avec S.Beel), ils réalisent actuellement une crèche et un espace de glisse à Paris, la médiathèque de Corbie près d'Amiens, le tribunal de commerce de la métropole, une salle d'escalade et 40 logements sociaux à Lille. Ils ont livré la Médiathèque d'Armentières au début de cette année.
contact@beal-blancakert.com

page 91

Pierre-Alain Dupraz

Diplômé en 1991, Pierre-Alain Dupraz a créé son agence en 2002 à Genève après avoir été associé de 1994 à 2001 avec Christian Dupraz son frère, également architecte. Ensemble ils ont réalisé le groupe scolaire Peschier à Champel, réhabilité une ferme à Grandvillard. Il a ensuite livré des extensions de maisons au Petit-Lancy et à Aïre, et transformé un appartement à Rieu-Parc. Actuellement, parmi ses projets en cours, la passerelle à Sécheron-Nations, un immeuble de logements et un bâtiment EMS à Rolle. Il enseigne à l'école d'ingénieurs et architectes de Fribourg.
www.padupraz.ch

page 114

BASE

BASE (Bien Aménager Son Environnement) est une agence de paysage fondée en 2000 par Franck Poirier, Bertrand Vignal et Clément Willemin, tous trois paysagistes diplômés de l'ENSP Versailles. Leurs projets intègrent le plus souvent une approche programmatique des environnements qui leur sont confiés, qu'il s'agisse de parcs urbains (parc des Prés de Lyon à la Chapelle St-Luc, jardin à Uckange, livrés en 2007), de parcs touristiques (EANA Terre des possibles à l'Abbaye du Valasse, livré en 2008, jardin du familistère de Guise, Jardin scientifique et culturel de l'île du Montbart à Montbéliard) ou d'aires de jeux pour enfants (Aire de jeux du parc de Belleville à Paris, livrée en 2008).
www.baseland.fr

page 118

Patrick Ecoutin

Né en 1951, Patrick Ecoutin est architecte et urbaniste. Son travail porte sur des opérations d'aménagements urbains et paysagers. En 2000, il participe à la consultation pour le réaménagement d'un quartier de Colombes avec Nicolas Michelin ; à la consultation pour le marché de définition du quartier Malakoff à Nantes avec TGT en 2001 ; à une étude de définition du GPRU Plaisance-porte de Vanves avec Muriel Pagès, Pascal Cribier, OGI et Civilités en 2004 ; à la requalification pour l'implantation de nouvelles entreprises dans le port d'Evry (77) en 2006 ; ou encore sur une étude d'urbanisation à Périca avec Egis aménagement pour la communauté urbaine de Lyon.
patrick.ecoutin@wanadoo.fr>

page 157

Photos DR

Kimura Hiroaki

Né en 1952, formé à Osaka puis à l'université de Glasgow, professeur à l'Institut de technologie de Kyoto, Kimura Hiroaki débute son activité d'architecte en 1983 et exerce indépendamment à partir de 1986. Il poursuit depuis de nombreuses années une recherche sur l'architecture métallique. Il a livré dans ce cadre, depuis 1995, une dizaine de réalisations manifestes, principalement des maisons au nom évocateur : floating house, tower house.
www.BMcEA.com

page 154

0 trombi 182.indd 5 26/09/08 12:58:57

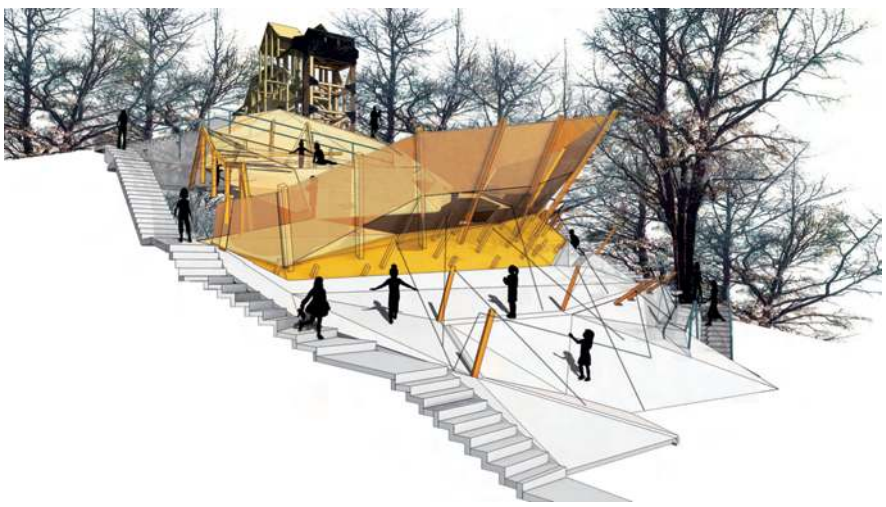
BASE
AIRE DE JEUX
PARIS 20E

Pour concevoir la nouvelle aire de jeux du parc de Belleville livrée cet été, les paysagistes de l'agence BASE ont posé la prise de risque comme fondement du dispositif spatial et pédagogique. Situé sur un terrain fortement pentu, ce projet renouvelle l'offre conventionnelle existante en proposant une autre lecture des normes de sécurité en vigueur.

En 2002, l'aire de jeux du parc de Belleville avait fermé ses portes au public pour des raisons de sécurité. En cause, l'état très dégradé des équipements ludiques et l'instabilité des sous-sols. Suite à cette fermeture, la Mairie de Paris a entrepris de définir au mieux les attentes des futurs utilisateurs à travers une opération de concertation inédite. Mené par le CODEJ (Comité pour le développement de l'espace pour le jeu), ce travail préalable s'est déroulé sous forme d'ateliers de réflexion – expression orale, écrite et graphique – réunissant à la fois les riverains et les enfants, la Direction des parcs, jardins et espaces verts de la Ville de Paris, le CODEJ, le Conseil du quartier et les agents de la Maison de l'Air.
A l'issue de cette concertation, trois éléments-clés – le risque, l'exploration et la recherche d'autonomie – ont été mis en évidence et intégrés au cahier des charges comme objectifs principaux de la mission de maîtrise d'œuvre. « Notre travail a ensuite consisté à synthétiser et interpréter les attentes du public pour apporter une réponse spatiale à la fois fidèle et originale », explique Clément Willemin, paysagiste de l'agence BASE, lauréate de la consultation.
Enclavé en limite sud du parc, le site présente une topographie qui invite à l'audace : une pente à 30°, un dénivelé de 12 m, des vues panoramiques sur tout Paris. On est ici bien loin des sages terrains plats habituellement dévolus aux aires de jeux. La géographie est violemment accidentée, la pente est vertigineuse. Une aubaine pour ces trois paysagistes qui revendiquent une relation immersive avec la nature comme moyen d'éprouver un paysage*. Pour coller à la topographie, le projet est donc envisagé, non pas comme un traditionnel assemblage de modules mais comme une structure globale littéralement accrochée à flanc de colline. L'idée : offrir des situations multiples et différents niveaux de difficulté auxquels l'enfant peut se confronter. « On s'est simplement attaqué à la pente qui représente la contrainte numéro un, et en cherchant à en tirer le maximum d'expériences possibles et de vertige, on est naturellement arrivé à une structure sur mesure qui s'intégrait dans le relief. En cela, c'est vraiment un travail de paysage, même si il n'y a pas énormément de végétaux plantés », résume Clément Willemin.

Eprouver la prise de risque

C'est donc un véritable terrain d'aventures qui a pris place dans le parc de Belleville. Au cœur du dispositif spatial et pédagogique, la prise de risque. Assumée, encouragée. A l'ère du tout sécuritaire, BASE fait au contraire le pari du risque contrôlé pour amener les enfants à éprouver leurs propres limites, leur donner la possibilité de jouer « à se faire peur », de se confronter à un danger possible.
Ainsi, les jeux de catalogue sont rapidement écartés. « On ne les pas exclus par principe. Mais ils sont souvent conçus comme des modules à disposer sur un terrain plat et abstrait. Et il est dommage que ces jeux préfabriqués cherchent trop souvent à décliner un décor explicite – les bateaux, le petit train, les dinosaures, etc. –, ce qui peut enfermer les aires ludiques dans un seul scénario. » Exit donc l'imagerie premier degré. « L'imaginaire enfantin, libre et puissant, n'a absolument pas besoin de décors explicites pour se développer » constate Clément Willemin. Partant donc du principe qu'un enfant peut se dispenser d'un château fort en polyéthylène moulé pour s'imaginer en chevalier du Moyen-Age, BASE convoque plutôt des univers référentiels physiques : la navigation, l'escalade, l'alpinisme, le ski… Avec en toile de fond, l'image indémodable de la cabane « qui se prête à toutes les interprétations et les abstractions. »
Essentiellement réalisée en bois, la structure, conçue en volume plutôt qu'en plan, se déploie en trois paliers successifs. En contrebas, une plage rocailleuse en béton projeté avec cordes de rappel, poutres d'équilibre et mini-hamac. Une plateforme spectaculaire en encorbellement occupe le niveau intermédiaire (mikado géant constitué d'un amas de poutres, prises d'escalades). Au sommet, une tour de jeux à plusieurs étages offre un belvédère sur la capitale.
« L'aire de jeux présente différentes pentes, qui sont autant de niveaux de difficultés, correspondant à plusieurs classes d'âges, permettant aux enfants d'apprécier progressivement leurs limites, précise le paysagiste. Comme une piste de ski, il est toujours possible de descendre sur les fesses. Instinctivement, on adapte son pas au relief



La nouvelle aire de jeux du parc de Belleville est conçue comme une structure globale accrochée à flanc de colline.

2 base®@.indd 118 26/09/08 10:23:01

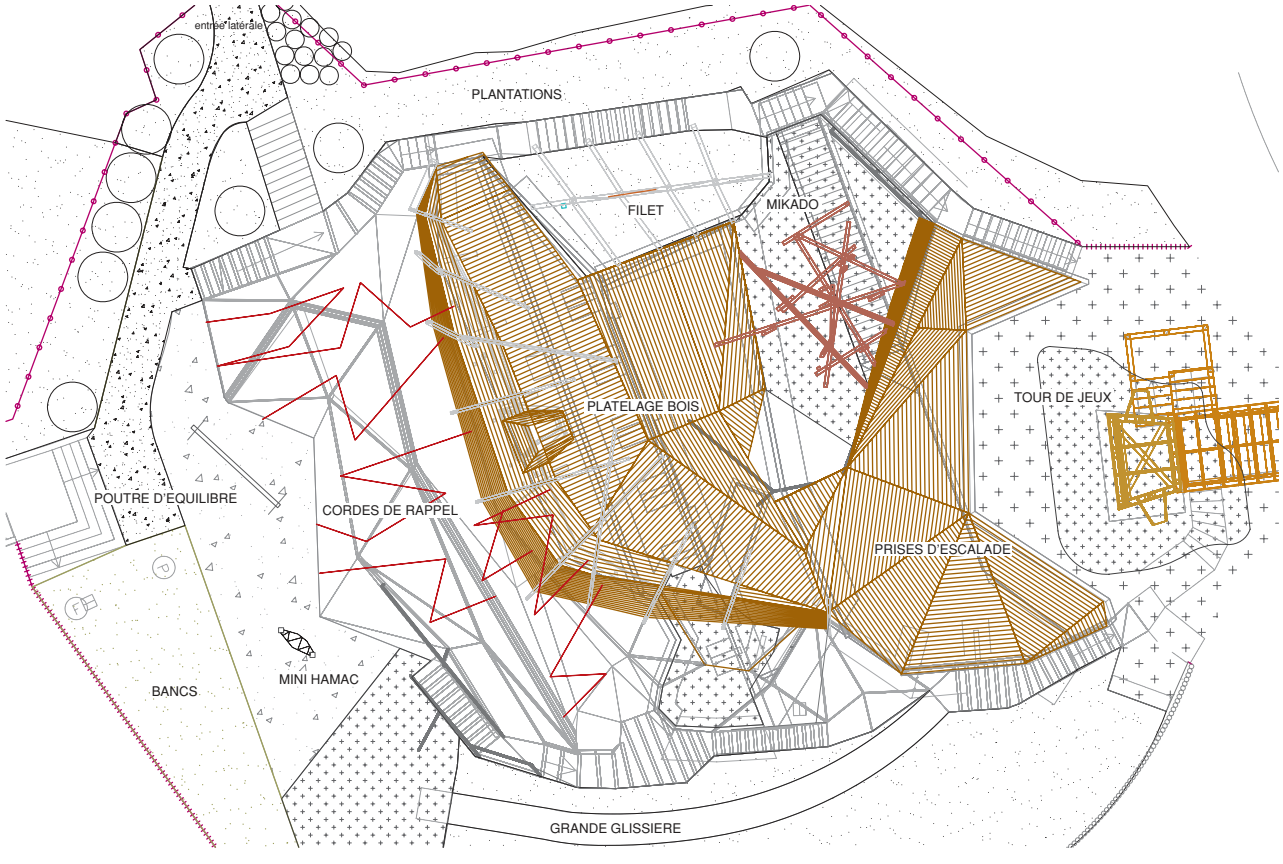
des lames de bois, on avance prudemment sur les pentes, en restant à proximité des prises, des cordes et des barres de retenue. On apprivoise peu à peu un environnement qui, de prime abord, n'est pas familier. Ainsi le risque reste présent, mais il est visible, prévisible, encadré. Comme l'ensemble de la pente colle au terrain, on ne peut pas tomber de plus haut que sa propre hauteur. » Ici la station debout est volontairement difficile. Différentes possibilités de pratiquer l'aire sont néanmoins proposées selon le degré de hardiesse de l'usager, des escaliers latéraux permettant aux moins téméraires de se hisser facilement en haut de la structure. Des toboggans assurent une descente rapide. Cordages, porte-voix, filets, jeux d'escalade, niches, passages et autres planques sont autant d'éléments librement appropriables par les enfants. Quant à l'aspect esthétique, la richesse des matériaux, la variété des sols – platelage bois (chêne), béton, écorces – mais aussi l'absence d'horizontales et de verticales, confèrent à ce paysage de pentes d'indéniables qualités plastiques.

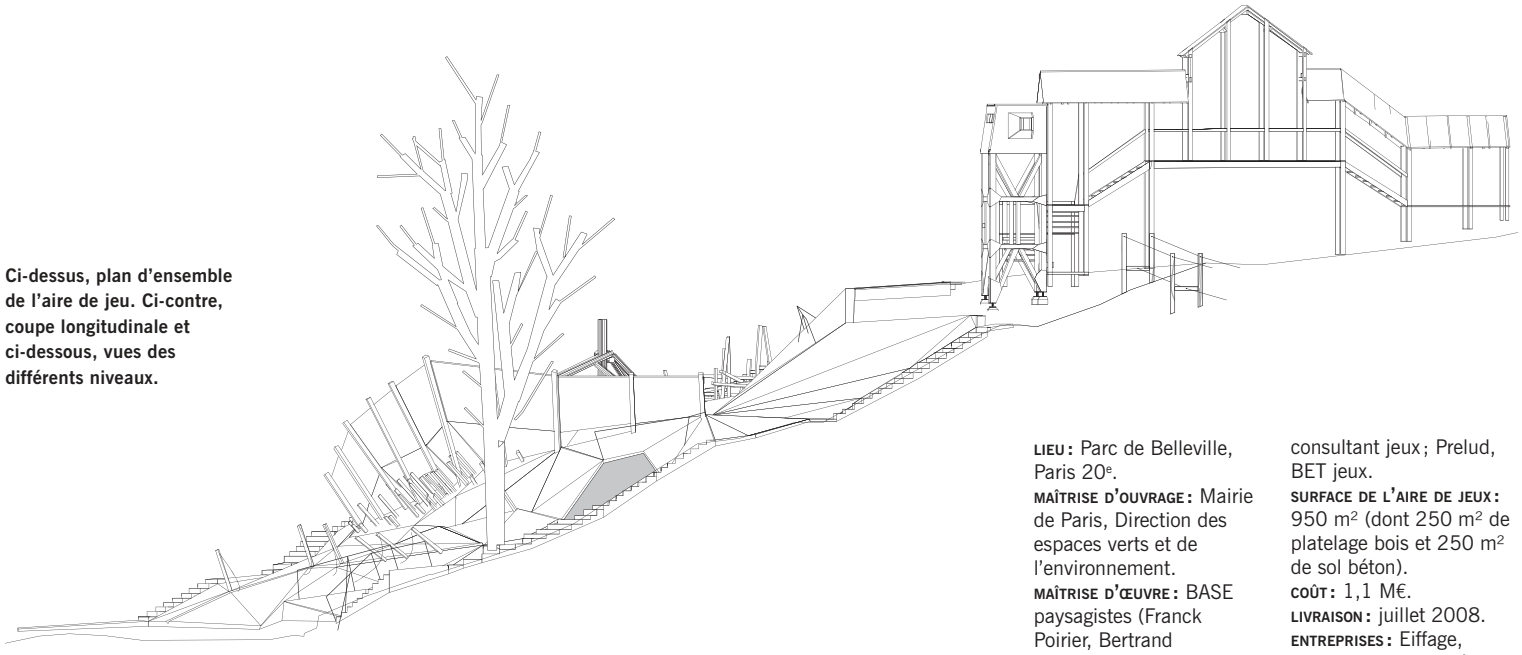
Pour réaliser un tel ouvrage, il a fallu jongler avec les normes de sécurité en vigueur. Car contrairement aux apparences, ces dernières ont évidemment été scrupuleusement respectées. Hauteurs acceptables de chute, inclinaisons maximales des pentes, distances de sécurité, tout est parfaitement contrôlé. « Les normes ont été réinterprétées dans le bon sens du terme, note Gérard Chopinet de la Direction des parcs, jardins et espaces verts à la Mairie de Paris (maître d'ouvrage). Il s'est agi de tirer l'esprit de chaque règle, de comprendre dans quel but elle avait été rédigée. Toutes les normes de sécurité ont ainsi été adaptées au cas par cas à ce projet atypique. » Car en France, note Clément Willemin, « les normes de sécurité sont établies pour des cas types, avec des aires plates et bien délimitées. Ici, tous les jeux sont agglomérés les uns contre les autres, et l'interprétation a consisté à considérer tantôt un ensemble – la réalité des pratiques –, tantôt des juxtapositions pour estimer les distances de sécurité ». Avec une capacité de 250 personnes, cette nouvelle aire de jeux destinée aux enfants de plus de 6 ans et aux préadolescents a rapidement rencontré le succès public. Une bonne nouvelle en somme. Car alors même que le risque zéro est de toute évidence une chimère, la crainte de l'accident avait fini par dangereusement aseptiser les aires de jeux. Usages ultra-prédéfinis, imagerie trop explicite, utilisation exagérément contrôlée ne laissant que peu de place à l'imaginaire enfantin… Renouveler l'offre de ces lieux extrêmement fréquentés en milieu urbain est aujourd'hui devenu une véritable volonté de la Mairie de Paris. « Belleville est en effet une réussite en termes de fréquentation mais on note également qu'enfants et parents y jouent ensemble, ce qui est plutôt rare dans les aires de jeux classiques, conclut Gérard Chopinet. Nous souhaiterions renouveler ce nouveau concept ailleurs dans la ville de Paris. Une étude dans ce sens va d'ailleurs débuter prochainement et de nouveaux projets devraient voir le jour. »

Maryse Quinton

*voir *amc* n°151, avril 2005, « Affronter le paysage », P80-85.

2 base®@.indd 120 26/09/08 10:23:18





Ci-dessus, plan d'ensemble de l'aire de jeu. Ci-contre, coupe longitudinale et ci-dessous, vues des différents niveaux.

LIEU : Parc de Belleville, Paris 20e.
MAÎTRISE D'OUVRAGE : Mairie de Paris, Direction des espaces verts et de l'environnement.
MAÎTRISE D'ŒUVRE : BASE paysagistes (Franck Poirier, Bertrand Vignal et Clément Willemin) ; Terrasol, BET géotechnique ; Luc Mas, consultant jeux ; Prelud, BET jeux.
SURFACE DE L'AIRE DE JEUX : 950 m² (dont 250 m² de platelage bois et 250 m² de sol béton).
COÛT : 1,1 M€.
LIVRAISON : juillet 2008.
ENTREPRISES : Eiffage, fondations et sols béton : Pyrrhus, bois et jeux.

Photos DR

2 base®@.indd 121 26/09/08 10:23:25