ecologiK

architecture, ville, société, énergie

L'enfant dans la ville

Éditions Architectures à vivre

À Paris, une aire de jeux expérimentale !
Matériaux : l'éveil sensoriel des petits
École maternelle au cœur de Tel Aviv

Lyon Confluence de la friche à l'éco-quartier

Société : *Hartmut Rosa, éloge de la lenteur*
Produits et innovations : *Revêtements de sol*
Pionnier : *Kinya Maruyama, l'énergie du workshop*

M 08581 - 22 - F: 12,50 € - RD

août/septembre 2011

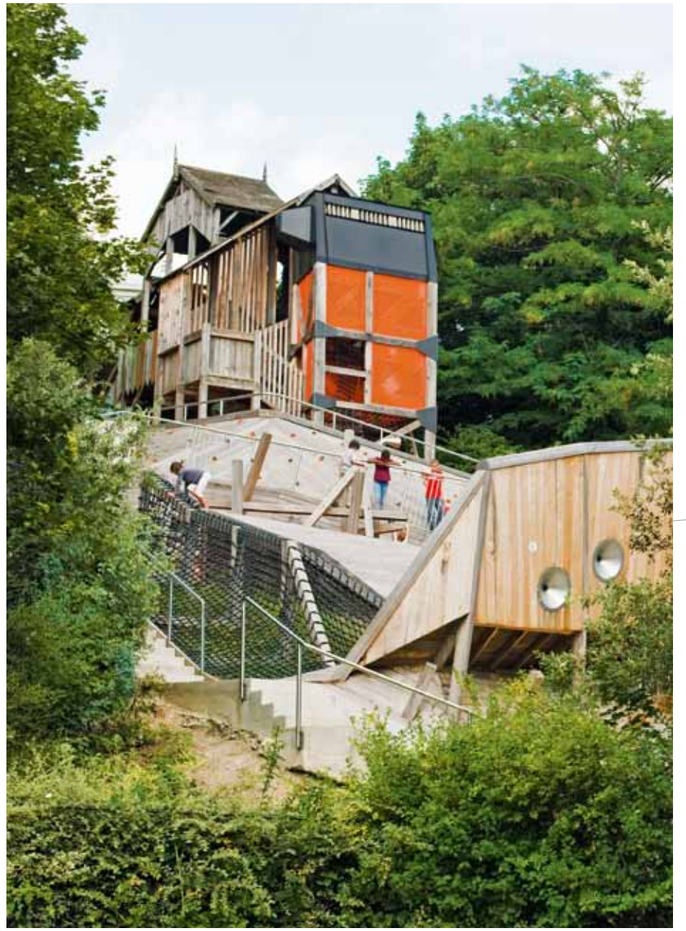
22

Même pas peur

Aire de jeux expérimentale, Paris XXe

Elle est la star du parc de Belleville : depuis plus de trois ans, cette création atypique de l'agence BASE paysagiste, échappée du carcan trop strict des aires de jeux classiques, redonne l'équilibre aux petits parisiens.

À la différence d'un « objet d'architecte », l'aire de jeux est un travail de paysagistes, inséré en plein cœur du poumon vert du parc de Belleville : « Nous n'avons pas voulu exagérer son impact sur le milieu naturel environnant : la végétation alentour a été conservée telle quelle. »

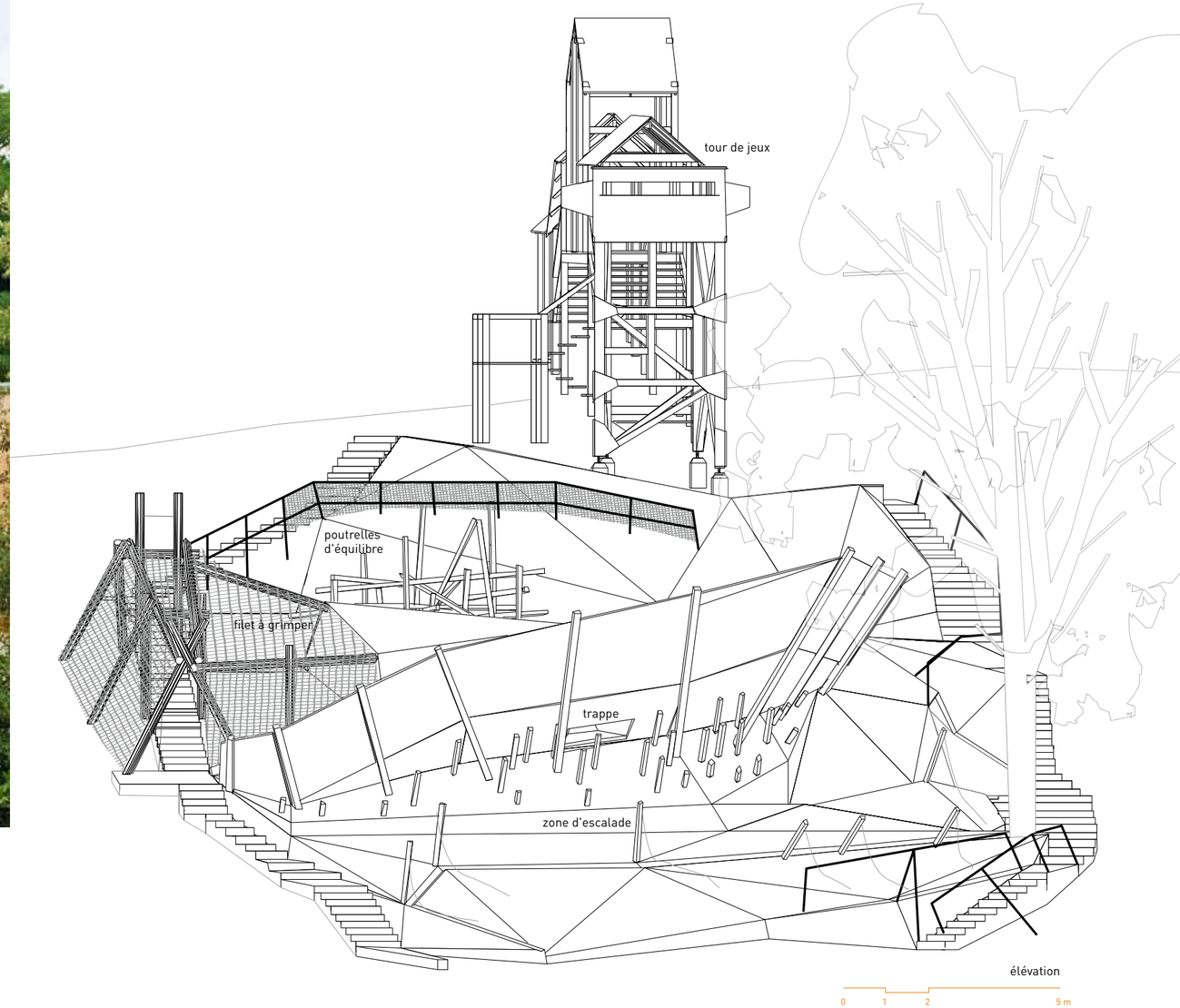


Mi-falaise, mi-tour, le lieu couvre une surface de 1 000 mètres carrés pour un dénivelé de 12 mètres. En raison d'importantes contraintes géo-techniques, les soubassements sont intégralement bétonnés.

En cette fin d'après-midi, ciel et enfants tirent grise mine dans le parc de Belleville. Un fait rare pour l'endroit, habitué aux records d'affluence. L'explication surgit au détour d'une allée : « aire de jeux fermée pour risque d'orage », explique-t-on aux parents désorientés, qui s'impatientent devant le portail et son cadenas. Agrippés au portillon vert anglais, des ados boudeurs, le nez froncé, lorgnent avec envie le jeu et son impressionnante structure en bois. Imposante. Abrupte. Incertaine. Une fantastique combinaison d'aplats et de surplombs, aux enjambements complexes de cordes de rappel et de poutrelles d'équilibre, hérissée d'un mikado de mâts, de prises d'escalade et de tuyaux. Le tout surmonté d'une tourelle pointée vers les hauteurs, comme pour rivaliser avec les HLM environnantes.

Rondins « old school »

Pour comprendre la popularité de cette création qui flanque désormais les coteaux de la butte Piat, en plein cœur du XXe arrondissement de Paris, il faut remonter à la fin des années 1980. Les ruelles délabrées de ce morceau d'est parisien, alors connu des services de la Ville comme « le quartier insalubre n° 7 », se voient enfin remplacées par une large poche de verdure. Le nouveau jardin comporte une aire de jeux, un mini-ranch en bois qui prend possession des pentes raides de la colline grâce à un système de terrasses. Les années passent, les enfants se succèdent dans les maisonnettes en rondins qui vieillissent au milieu des massifs de roses « old school » du parc. Jusqu'à ce qu'en 2002 le durcissement des normes européennes entraîne la fermeture des jeux, déclarés non conformes par la Direction des parcs et des jardins. « Dans le quartier, plus personne ne savait



À Belleville, les enfants ont toujours été nombreux, à la fois symbole et trait d'union d'un quartier au maillage dense et multiculturel.

Charpente et platelage ont été réalisés en chêne, à l'exception de certaines pièces de structure, taillées dans du bois exotique – mais toujours labélisé FSC – pour des questions de disponibilité de section.

quoi faire des gamins », explique Jean Rozental, alors conseiller à la gestion municipale. Il faut dire qu'à Belleville, les enfants ont toujours été nombreux, à la fois symbole et trait d'union d'un quartier au maillage dense et multiculturel. Les associations s'insurgent : cette génération de petits Bellevillois sera-t-elle la première à grandir sans aire de jeux ?

Le goût du risque

La Mairie de Paris se lance alors dans une vaste opération de concertation, qui réunit parents et enfants sous la houlette du CODEJ, Comité de développement du jeu. Des ateliers de réflexion, qui vont durer un an, émergent des demandes surprenantes. Au lieu de jeux garantissant la sécurité, les riverains souhaitent encourager la prise de risque et favoriser l'apprentissage du danger. On est loin des traditionnelles balancelles et trampolines, mais la maîtrise d'ouvrage décide de soutenir la dynamique. Lors de la sélection, qui comporte notamment un QCM, les paysagistes de l'agence BASE cochent les valeurs que les habitants ont prônées. La suite leur appartient ! Franck Poirier, Bertrand Vignal et Clément Willemin récupèrent une pile de dessins d'enfant et un tableau de synthèse. Commencent d'incessants allers-retours entre maquette 3D et dessin avant d'arriver, un an plus tard, à la mise au point de cette charpente, au plan quasiment incompréhensible pour qui souhaiterait y trouver des repères classiques.

Esprit ouvert

Résolument originale, leur création semble échapper à la chape réglementaire. Pour mieux s'affranchir de la norme, les paysagistes ont en effet joué sur ses ambiguïtés : « Nous avons imbriqué plusieurs éléments dans un espace très particulier alors que la norme vaut pour des jeux séparés, sur un terrain standard. » Hauteur de chute, distance sécuritaire, écartement, tout est donc conforme, même si le résultat ne ressemble en

Dans la partie supérieure de l'aire, l'eau circule sous le bois. Dans la partie inférieure, elle s'écoule en surface, sur les pans de béton. Elle est ensuite raccordée au réseau d'eau pluviale du parc.

{1}

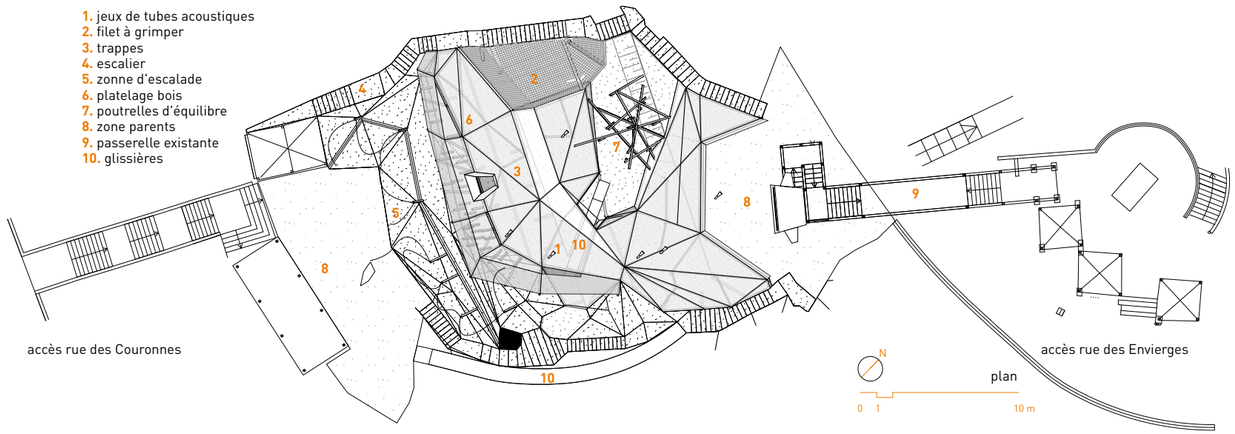
{2}

{3}

{1}

En l'absence d'horizontales et de verticales, cordes et parois permettent aux enfants de se raccrocher et d'évoluer au sein de la structure.

1. jeux de tubes acoustiques
2. filet à grimper
3. trappes
4. escalier
5. zonne d'escalade
6. platelage bois
7. poutrelles d'équilibre
8. zone parents
9. passerelle existante
10. glissières



rien à une aire de jeux de catalogue. Posée au sein d'un parc d'inspiration romantique, la plate-forme suit de très près le modelé du terrain et le transforme en une infinité de terrains d'aventure. Toboggans pour les glissades, cordages et prises pour la grimpe et l'escalade. Montagne, bateau ou château fort, les références sont multiples. En touches subtiles, cordelettes d'alpinisme se mêlent aux hublots de navire, la proposition de BASE brouillant volontairement les pistes, comme l'explique Clément Willemin : « Les jeux préconçus correspondent à un schéma d'adulte. Ils n'utilisent pas les possibilités de l'imaginaire enfantin, beaucoup plus puissant. C'est cette faculté qui permet aux enfants de se raconter des histoires différentes à partir d'un même objet. À condition, évidemment, que le jeu qu'on leur propose ne soit pas figé. » En réunissant différents langages à l'intérieur d'un même ensemble, les paysagistes se sont donc extraits des scénarios trop aboutis, tout en valorisant un site atypique, celui des anciennes carrières de schiste de Belleville.

Jeu de pistes

Ici, c'est d'abord la pente qui fait loi. Les paysagistes ont détruit les terrasses de l'ancienne aire pour rétablir les pans du terrain d'origine. Avec une inclinaison de 30 degrés en moyenne, se dessine un sol à géométrie variable où l'horizontale est bannie, comme la possibilité de tenir debout. À l'image des pistes de ski, la pente sélectionne son public. Alors que les grands s'essayent sur les secteurs les plus abrupts, les petits peuvent observer

De façon à assurer la conformité de l'aire aux normes européennes, BASE a travaillé avec le bureau de contrôle Prélud. Malgré ses formes indéfinissables et ses pentes raides, le risque du jeu est donc parfaitement calculé et réglementaire.

{4}

{5}

{6}

{7}

Largement fréquentée, l'aire de jeux de Belleville peut accueillir environ 250 enfants… en même temps !

leurs aînés depuis les descentes les plus douces. Ces multiples variations entraînent une infinité de possibilités de jeux, répondant au goût pour l'extrême de la tranche d'âge des 8-12 ans, trop souvent oubliée par les fabricants d'aires de jeux classiques. Pour les préadolescents, il est en effet important d'avoir un espace à soi, éloigné des parents. Passages étroits, niches et autres failles délimitent des endroits plus secrets, à l'abri des regards. Quant aux parents, les paysagistes leur ont assuré le service minimum : deux bancs à l'entrée basse et, au niveau intermédiaire, une coursive où quelques adultes peuvent s'asseoir pour surveiller les bambins placés sous leur responsabilité.
Qu'ils se rassurent : si l'aire de jeux de Belleville a l'air dangereuse, c'est justement pour cela qu'elle ne l'est pas. « Le risque est clairement identifiable, confirme Clément Willemin, les enfants le voient et adaptent leur comportement : au final, il s'agit plus d'un jeu de déséquilibre et de mouvement, une plate-forme de posture qui apprend à maîtriser son corps. La plupart des petits y jouent à quatre pattes et ne tombent jamais plus haut que de leur propre hauteur. »

Lieu extrêmement fréquenté, soumis à de fortes contraintes, une aire de jeux est un aménagement qui ne confirme sa réussite que dans la durée et le vécu. D'où l'importance de revenir à Belleville, projet fort mais expérimental : après trois ans d'utilisation assidue, rien à signaler, hormis quelques genoux râpés. Quasiment aucun tag non plus, dans une zone très densément peuplée, ce qui montre à quel point l'aire a été adoptée par petits et grands. Inaugurée en juillet 2008, elle ne désemplit pas. « On évite de trop l'ébruiter dans les autres quartiers, ajoute Jean Rozental. Sinon, il y aurait trop de monde ! ». Croisement de plusieurs univers dans le métissage du XXe, le lieu parle à tous. À Belleville, c'est dans le vert, et avec des rires d'enfants, que s'effacent les frontières. ☒

charlotte fauve
photo : bertrand renaudin

Fiche technique

Lieux : Parc de Belleville, Paris XXe.
Programme : aire de jeux pour enfants (8 – 12 ans).
Maître d'ouvrage : Mairie de Paris, Direction des espaces verts et de l'environnement.
Maître d'œuvre : BASE paysagiste mandataire, Terrasol BET géotechnique, Luc Mas consultant jeux.
Entreprises : Eiffage (Béton VRD), Pyrrhus (charpente, serrurerie, jeux)
Surfaces : 1000 m² (dont 450 m² de platelage bois et 250 m² de sol béton).
Calendrier : 2005 (démarrage des études). Juillet 2008 (ouverture de l'aire de jeux au public).
Coût total : 1,1 M euros HT.
Structure et matériaux : fondations géotechniques spéciales, sol en béton projeté, charpente et platelage en chêne, cordages et prises d'escalade, bardage en tôle preforée thermolaquée.
Mesures environnementales : ouvrages réalisés en bois certifié FSC.

SYSTÈME + AMÉNAGEMENT

SYSTÈME: 3 diamètres de colonnes + hauteurs variables = flexibilité d'utilisation des éléments d'éclairage et d'alimentation en eau ou électricité

AMÉNAGEMENT: Grâce à son design épuré CITY ELEMENTS s´intègre sans problème aussi bien dans un environnement architectural moderne qu´ historique. Vous jouissez d´une liberté totale d´aménagement.

Pour de plus amples informations et pour accéder au configurateur CITY ELEMENTS, consulter le site : www.hess.fr

.hess by THORN

LED

.hess