# TOPSCAPE

## IL PROGETTO DEL PAESAGGIO CONTEMPORANEO

*CONTEMPORARY LANDSCAPE PROJECT*

Speciale EXPO 2015

It's possible to download contents of Dvd Overview from WWW.PAYSAGE.IT

• ESSAY Stewardship di Richard Weller •
SPECIALE EXPO 2015 Angelo Paris • Benedetto Selleri •
Pan Associati • Franco Zagari • Jordi Bellmunt • CITY
LANDSCAPE Red Folding Paper • Naturcity • RESIDENTIAL PARK •
Funen Park • WATER 'SCAPE Learning from Blackpool • Il Parco delle Erbe
Danzanti • BRAND LANDSCAPE Business Park • VERDE HI-TECH VanDusen
Botanical Garden • Il Portello 2.0 • VERTICAL GREEN By Patrick Blanc •
SLOW LANDSCAPE Il Mincio di Virgilio • Hill town's landscape • SPORT
LANDSCAPE Box Hill Gardens • CITY PLAY • Il Parco di Vecchiano •
Merida Factory • Parc de Belleville • TOP GARDEN • Modellato
dalla pietra • Modena daily garden •

TOPSCAPE PAYSAGE n° 14 - Rivista Internazionale di Architettura del Paesaggio - Periodico Trimestrale - Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale D.L. 335/2003 - conv. L.46/2004, art. 1 c. 1, DCB - Milano
Euro 16 per Italia - Numero arretrato 18 euro - Spagna, euro 18 - Portogallo euro 18, 36 - Austria, Francia, Germania, Lussemburgo, Olanda, Principato di Monaco euro 20 - Svizzera Canton Ticino chf. 25 - Svizzera chf. 28 - Danimarca dkk 160 - Gran Bretagna gbp 18 - Norvegia nok 180 - Svezia sek 230

ISSN 2279-7610

€ 16,00
Italy only

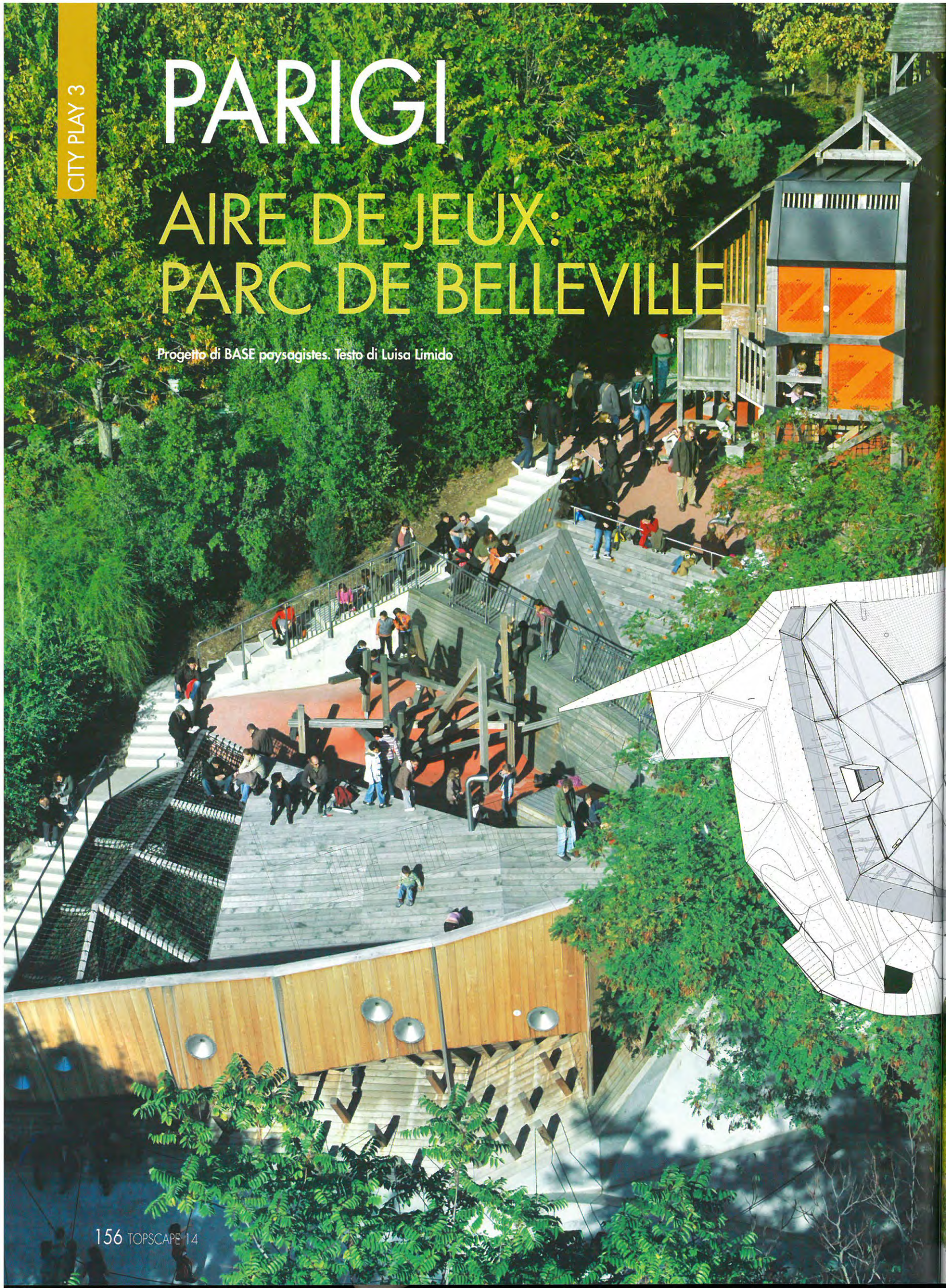
resi mittente

PAYSAGE
EDITORE

# PARIGI

# AIRE DE JEUX: PARC DE BELLEVILLE

Progetto di BASE paysagistes. Testo di Luisa Limido

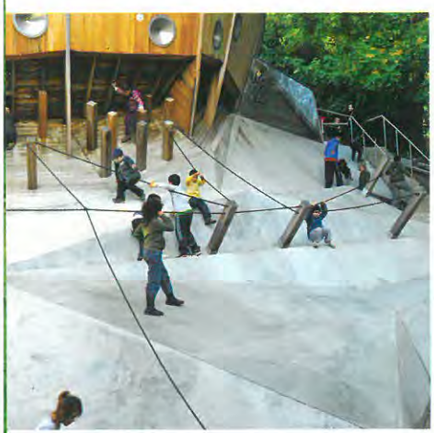


"L'immaginario del bambino, libero e potente, non ha bisogno di decori espliciti per svilupparsi, basta ispirarsi a forme più spontanee di gioco"; *è da questo assunto, che interpreta le tendenze più contemporanee, e da un'articolata fase di concertazione che trae origine la nuova idea per l'area gioco del Parc de Belleville, dove, tra percorsi terrazzati e una fitta vegetazione, si scopre l'opera spettacolare che il gruppo parigino BASE paysagistes propone con successo nel ventesimo* arrondissement *parigino.*

"A child's imagination, free-flowing and strong, doesn't need fancy playground equipment to develop; stimulation and inspiration by spontaneous forms of play are enough". *This hypothesis, an interpretation of a current trend, and a detailed planning phase are the key elements behind the new playground in the Parc de Belleville. Winding paths down terraces thick with planting lead visitors to this spectacularly successful work created by the Paris-based BASE studio for the city's 20th arrondissement.*

*Nella pagina precedente:* vista panoramica dell'area gioco nel Parco di Belleville.
*Al centro:* planimetria generale.

*In questa pagina, in alto:* la nave dei pirati con il passaggio segreto e le corde per l'arrampicata.
*Qui, a lato:* vista dal basso della torre dei giochi posta sulla sommità e del *mikado*.
*In basso:* vista laterale della torre alla nave dei pirati.



*In questa pagina, in alto da sinistra:* vista dall'alto dell'interno della nave con le aperture dei passaggi segreti; l'articolazione di piani inclinati con le prese dell'arrampicata e gli altoparlanti; la nave dei pirati e le corde per l'arrampicata.
*Sotto:* sezione di progetto.

*Nella pagina accanto, in alto: render* di progetto.
*Al centro:* la torre dei giochi e la nave dei pirati.

Passeggiando nel parco di Belleville appoggiato sul morbido profilo della collina, tra una fitta vegetazione e lungo percorsi terrazzati, si raggiungono cascate d'acqua, punti panoramici e, inaspettatamente, si scopre lo spazio destinato al gioco dei bambini, un'opera originale e spettacolare che sostituisce l'area gioco tradizionale, chiusa nel 2002 per motivi di sicurezza. Il progetto, opera dell'*équipe* francese BASE (*Bien Aménager Son Environnement*), parte da una lunga e ampia concertazione diretta dal *Comité pour le Developpement d'Espaces pour le Jeu* (CODEJ) che, insieme con gli abitanti e le associazioni di quartiere, ha lavorato per definire le peculiarità di questo nuovo spazio ludico all'avanguardia, partendo dal presupposto che il gioco costituisce un bisogno profondo del bambino, una funzione vitale per il suo sviluppo fisico, affettivo, mentale e sociale. Numerosi *atelier* per bambini e adulti hanno permesso di conoscere nel dettaglio i desideri, i bisogni e le aspettative degli abitanti, individuando quindi più precisamente gli obiettivi del progetto. A seguito di questo lavoro, i progettisti hanno sintetizzato e interpretato le aspettative del pubblico apportando una risposta spaziale che fosse fedele e nello stesso tempo originale. *"L'immaginario del bambino, libero e potente, non ha assolutamente bisogno di decori espliciti per svilupparsi* – spiegano i progettisti – *noi ci siamo ispirati, per esempio, a un gioco spontaneo e senza tempo, praticato dai bambini di ogni età: la cabane."* La *cabane* è un rifugio, quel microcosmo infantile dove tutti noi ci riconosciamo, dove la fantasia ha libero sfogo; un luogo magico che può essere realizzato nei modi più diversi e facendo ricorso ai materiali più disparati. *"La cabane si declina in molteplici versioni: arborea, primitiva, forestale ecc. C'è anche un'altra versione urbana, intima e minimale che funziona ugualmente bene: è la cabane della domenica pomeriggio, costruita in un angolo della camera, fatta di materassi in equilibrio tra la rete e la poltrona, di manici di scopa e asciugamani tesi. Una struttura che nell'immaginario di un bambino diventa una barca o un castello medievale, che si presta cioè a seguire e soddisfare tutte le interpretazioni e le astrazioni: è intelligente."*
In questa prospettiva, l'*aire de jeux de Belleville*, utilizzando diversi materiali, cerca di evocare vari possibili paesaggi: dalla montagna alla fortificazione medievale, dal veliero dei pirati al tappeto volante, e molti altri.
Lo spazio, prevalentemente di legno e cemento, posto su un forte declivio, costituisce un percorso di scalata con pendenze differenti che corrispondono a diversi livelli di difficoltà nonché fasce di età.
*"Quando abbiamo capito che bisognava mantenere il sito (un terreno instabile di un'antica cava) con delle parti rocciose e molto cemento, abbiamo trasformato questi elementi di sostegno in elementi di gioco"* spiega Clément Willemin, paesaggista dell'*équipe* BASE.
La salita avviene per gradi, mentre la discesa può avvalersi degli scivoli; alcune scale laterali consentono gli spostamenti per i meno arditi. Inizialmente e istintivamente si adatta il proprio passo al rilievo delle assi di legno, avanzando prudentemente sulle pendenze e restando in prossimità delle prese, delle corde o delle barre di sostegno, successivamente e gradualmente si affrontano i diversi livelli di difficoltà. Durante la fase di concertazione gli *atelier* di studio e riflessione si sono particolarmente focalizzati sull'importanza dell'esplorazione, della ricerca di autonomia e sul concetto di rischio nelle aree gioco per bambini; la Ville de Paris ha poi accettato le decisioni prese dai comitati, modificando necessariamente il suo approccio alla gestione del rischio nei parchi pubblici. Lungo il percorso di arrampicata sono possibili deviazioni e variazioni che, a volte inaspettate, consentono di arricchire il gioco in modo spontaneo e creativo. In particolare, dei passaggi segreti, non controllabili dallo sguardo vigile dei genitori, rendono entusiasmante l'avventura. Qui il vero protagonista è il bambino, libero da imposizioni e costrizioni. Questa apertura all'immaginazione costituisce un importante punto di forza del progetto, molto apprezzato dai giovani frequentatori che, qui, affluiscono numerosi. Dalla sua inaugurazione nel 2008 a oggi non si registra nessun incidente e la frequentazione ha superato ogni *record*. Belleville costituisce, dunque, un esempio importante, una sorta di pietra miliare in un ambito di grande attualità, che vede le amministrazioni comunali sempre più attente e sensibili a considerare fondamentale il ruolo del gioco nello sviluppo del bambino, e dunque la necessità di diversificare le aree gioco superando gli schemi rigidi e condizionanti a cui siamo abituati.

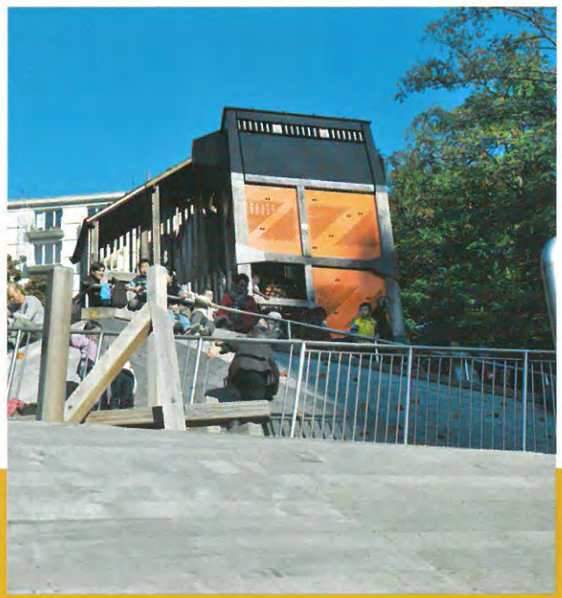
***Progettisti* BASE paysagistes** Studio di Architettura del Paesaggio fondato da Clément Willelmin , Franck Poirier e Bertrand Vignal. Con sede a Parigi, Lione e Bordeaux e con più di trentacinque tra paesaggisti, architetti e ingegneri, rappresenta una delle realtà più interessanti e dinamiche del panorama francese contemporaneo.

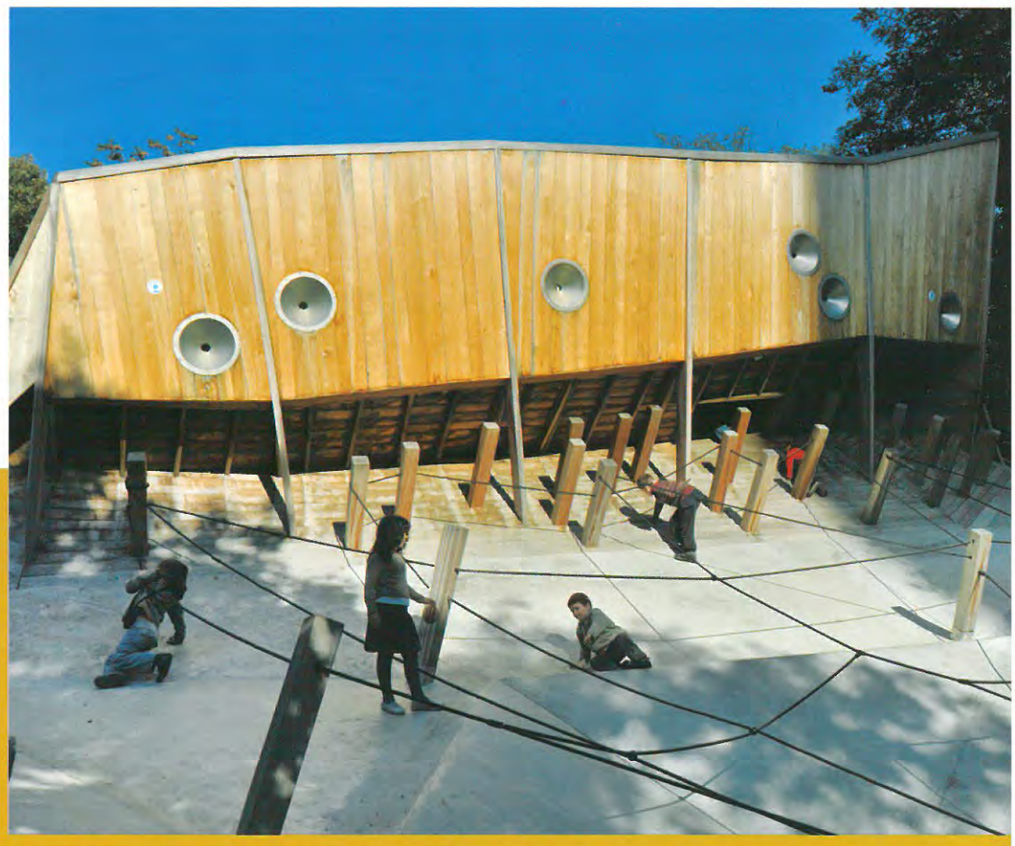
**NOTA**
Progetto presentato nell'ambito di EcoTechGreen Forum Internazionale dedicato al Verde Tecnologico – Padova -13 settembre 2013 – Organizzato da PAYSAGE nell'ambito del Flormart

## SCHEDA TECNICA

**Progetto** area gioco di Belleville
**Luogo** Parigi, 20° *arrondissement*
**Progettisti del paesaggio** BASE paysagistes
**Committente** Comune du Mairie de Paris, DEVE (Direction des Espaces Verts et de l'Environnement)
**Collaboratori** Terrasol Bet (geotecnico), Luc Mas (consulente per i giochi)
**Cronologia** apertura nel 2008
**Dati dimensionali** 1000 m²
**Costo dell'opera** 1,1 milioni di euro
**Materiali**
GIOCO *decking* di rovere non trattato e cemento

*Autore* **Luisa Limido** Architetto, dopo il DEA "Jardins, Paysages, Territoires" all'École d'Architecture Paris-La-Villette, ha ottenuto il PhD alla Sorbona a Parigi (1999). È autore di numerose pubblicazioni riguardanti la storia e la progettazione del paesaggio e del giardino e del libro *L'art des jardins sous le Second Empire*. Ha insegnato al Politecnico di Milano e all'École d'Architecture Paris-La-Villette. Collabora con alcuni centri di studio e di ricerca e si occupa di progettazione di mini-architetture per il giardino.





# PARIS Belleville Park

The design project follows a consultation process carried out by CODEJ (Comité pour le Développement de l'Espace pour le Jeu / Committee for the development of recreation areas) in 2003. Children and adult workshops (oral, written and graphic expressions) made it possible to fine-tune the wishes of the populations concerned and identify the project's design objectives. Our work then consisted in synthetising and interpreting the public's expectations to provide a spatial response both truthful and original. Free-flowing and powerful, the children's imaginary does not need explicit decors to strive. We will take our inspiration from a game as spontaneous as interminable, played in groups by children of all ages: the playhouse. The playhouse can be designed in several versions: tree-dwelling, troglodyte, forest, etc. There is also an urban, interior and minimal version which works just as well: it is the Sunday afternoon playhouse, built from scratch in the bedroom with a mattress and its support, a chair, broom sticks and stretched bath towels. Successively a boat, a hanging or a medieval castle, it suits all interpretations and abstractions: it is intelli- gent. In this perspective, we tried to confuse matters by overlaying various possible evocations: mountain landscape, building site, flying carpet, machicolation, medieval fortifications, pirate ship rails, etc.