Eine Spielstadt in Bordeaux = Une cité-jeu à Bordeaux

Autor(en): **Fauve, Charlotte**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Anthos : Zeitschrift für Landschaftsarchitektur = Une revue pour le paysage**

Band (Jahr): **52 (2013)**

Heft 1: **Frankreich = France**

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-391160

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Eine Spielstadt in Bordeaux

Im Norden von Bordeaux wird eine Grosswohnsiedlung zum Ökoquartier. Das Landschaftsarchitekturbüro BASE schafft mit Fussgängerbereich und Spielplatz einen öffentlichen Raum und einen kinderfreundlichen Ort inmitten von Hochhäusern.

Une cité-jeu à Bordeaux

Au nord de Bordeaux, un grand ensemble se transforme en «écoquartier»: imaginés par l'agence BASE, un espace public piétonnier et son aire de jeu créent un monde à hauteur d'enfant au milieu des tours.

Charlotte Fauve

In Lormont, auf der rechten Flussseite der Garonne, ragen die Hochhäuser des Stadtviertels Génicart empor. In dieser Grosswohnsiedlung mit ihren aneinandergereihten Wohnblöcken und Hochhäusern befand sich seit Ende der 1960er-Jahre auch ein leerer und zerstückelter öffentlicher Raum, kalt und unpersönlich. Mittlerweile ist dort Fläche für Fussgänger entstanden, eine Tiefgarage wurde gebaut, der zentrale Platz komplett neu gestaltet und die Grünflächen sind so angelegt, dass sie dem Stadtviertel heute die Atmosphäre eines Stadtparks verleihen.

Eine Insel für Kinder

Früher dem Wind ausgesetzt und von den Bewohnern gemieden, wurden die Freiflächen vor den Gebäuden nun in ein windgeschütztes grünes Paradies

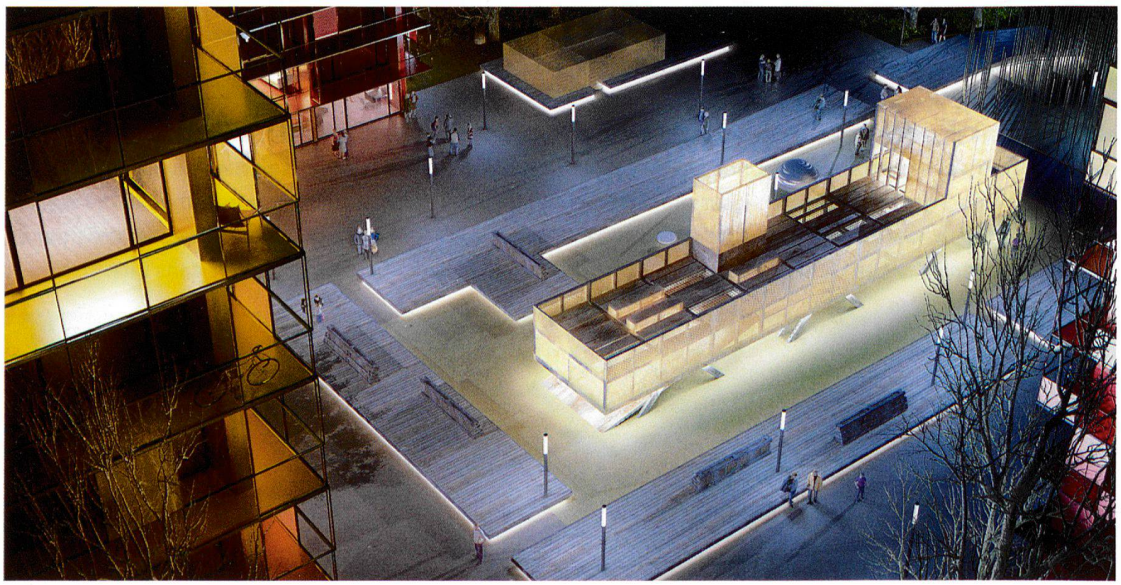
Lormont, sur la rive droite de la Garonne: émergeant de la géographie bordelaise, les bâtiments du quartier Génicart accrochent le regard. Cet ensemble d'habitations, aux barres et aux tours répétitives, hérite, au sortir des années 1960, d'un espace public vide et fragmenté. Froid et impersonnel, l'endroit retrouve aujourd'hui une dimension piétonne, avec de nouveaux parkings enterrés, une place centrale entièrement reconfigurée et des espaces verts revisités qui redonnent au quartier des allures de parc urbain.

Ile aux enfants

Ventés et désertés par les passants, les pieds d'immeuble ont été traités de façon à ce que la végétation les transforme en écrins à l'abri des bourrasques. En bordure de la nouvelle place, une trame basse d'arbres

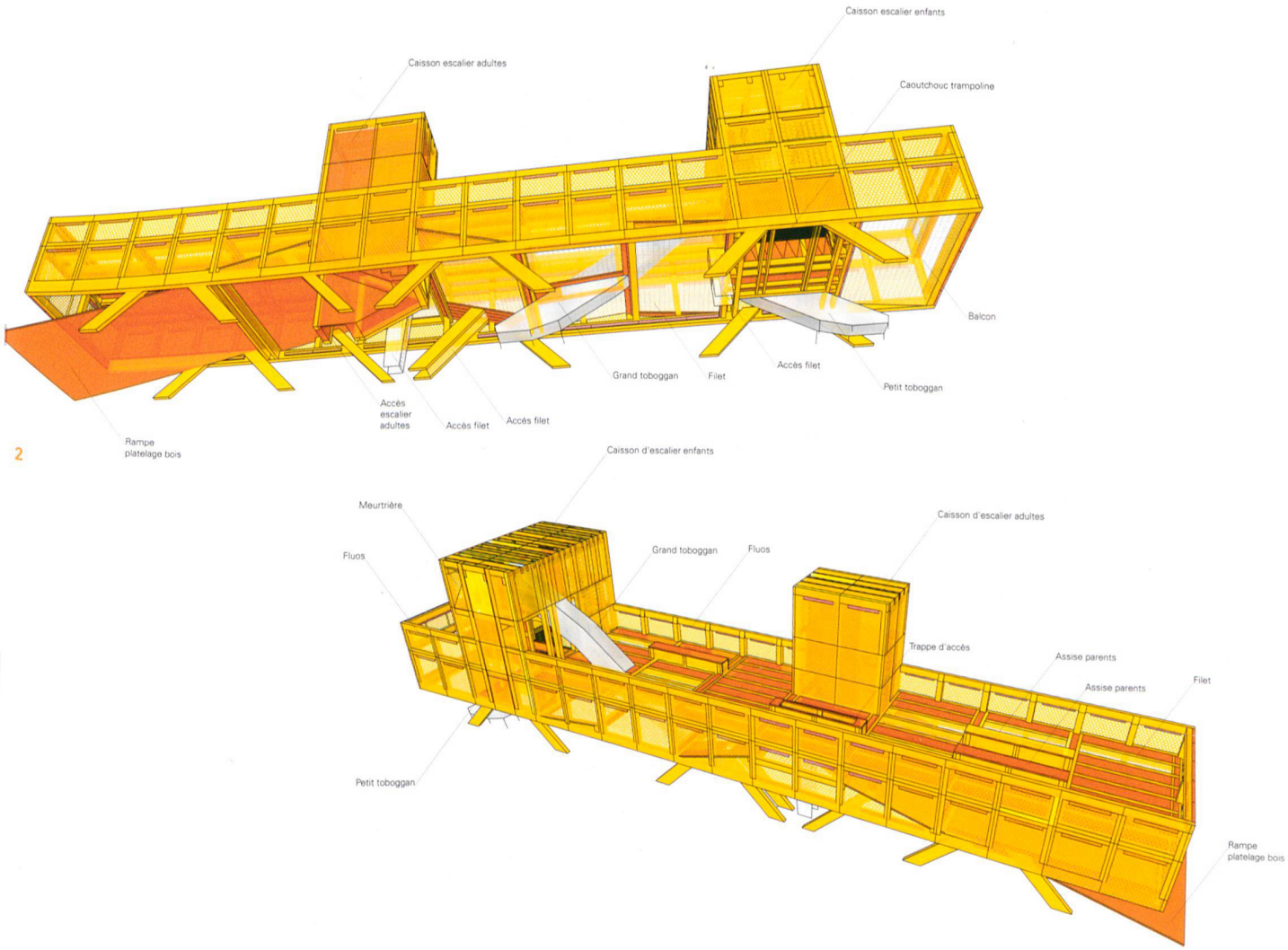
1 Nachts wird das Volumen des Spielgeländes unter freiem Himme durch 280 Meter lange LED-Bänder erleuchtet. La nuit, le volume du terrain de jeu à ciel ouver est éclairé par 280 mètre linéaire de LED.

2 Ein Gerüst aus Eiche oder Kastanie (27 auf 5 Meter) mit goldlackierten Metallschindeln. Charpente chêne ou châtaigner (27 par 5 mètres) et bardage en tôle perforée thermolaquée or.



1

BASE (2)



2

verwandelt. Am Rande des neuen Platzes wurde eine niedrige Baumreihe gepflanzt, um den Wind zu brechen und auch die umliegenden grösseren und offenen Rasenflächen zu schützen. Bestehende Grünflächen wurden erweitert. So hat man die Treffpunkte vor der Wohnanlage im Erdgeschossbereich dicht bepflanzt, um die Wohnungen besser vom Verkehr abzugrenzen. Auch Wohnungszugänge wurden neu gestaltet. Sie sind jetzt direkter und barrierefrei erreichbar, schmale Rasenstücke kennzeichnen nunmehr den Eingang zu den Hochhäusern. Mitten in diesem neuen Freiraum wurde ein in goldgelber Farbe gehaltenes Spielparadies geschaffen. Von Pfählen getragen, erscheint dieser imposante, dreistöckige und 150 Kubikmeter fassende Holzbau wie eine Schatzinsel. Der Bau, durch den zwei Rutschbahnen führen und in den ein Trampolin sowie eine Kletterwand mit Griffen und Tauen integriert sind, verwandelt sich immer dann in ein Piratenschiff für alle Generationen, wenn er von den Kindern «geentert» wird: Auf der einen Seite befindet sich ein Klettergerüst für die ganz Kleinen, gegenüber ein Sitzplatz und Treffpunkt für die Jugendlichen – und am Kopfende haben die Erwachsenen alles gut im Blick. Ob die Bewohner des Quartiers diesen komplett verwandelten Ort wohl wiedererkennen?

Données de projet
Maître d'ouvrage: DOMOFRANCE, cheffe de projet Shanda François
Maître d'œuvre: BASE paysagistes DPLG, espaces publics; LAN architecture; BETEREM ingénierie
Etudes et réalisation: 2009–2013
Coûts paysage: € 4 500 000
Surface: 7 ha

casse les couloirs de vent et protège quelques larges pelouses bien exposées. Les espaces verts existants ont été renforcés: les îlots au contact des bâtiments du rez-de-chaussée ont vu leur végétation densifiée pour mettre à distance les logements des circulations. Les accès aux appartements ont également été modifiés, et se font de façon plus directe et de plain-pied, tandis que des noues marquent désormais l'entrée d'immeubles. Enfin, un volume doré de cent cinquante mètres cubes, étagé sur trois niveaux, transforme l'espace au cœur des tours d'habitation en terrain de jeu à ciel ouvert: posée sur pilotis, cette imposante structure en bois donne au vide central des allures d'île au trésor. Parcouru par deux toboggans, un trampoline, équipé de prises d'escalade et de cordages, l'ensemble se mue aux heures de jeu en vaisseau pirate, que toutes les générations peuvent aborder: d'un côté, un jeu de grimpe pour les tout-petits, de l'autre un promontoire de rencontre pour les ados, et enfin, au bout du dispositif, un belvédère où les adultes peuvent patienter avec vue sur le quartier. Le reconnaîtront-ils, tant il a été transformé?