

École Normale Supérieure Paris-Saclay

Concours d'admission en 1^{re} année DESIGN
Session 2018

Epreuve pratique : Projet de Design : ESPACE

Durée : 16 heures

MATÉRIELS INTERDITS :

- colle et peinture en bombe aérosol.
- calculatrice et téléphone mobile
- Utilisation de l'internet

« Tout autre support que ceux fournis à l'épreuve est interdit »

MATÉRIEL AUTORISÉ :

- tout instrument de dessin industriel et de dessin d'expression.

SUPPORTS FOURNIS AU CANDIDAT :

- *15 feuilles A3 esquisses
- *15 feuilles A3 layout - 75gr
- *5 feuilles A3 calque - 90gr
- *5 feuilles A4 esquisses

EN ANNEXE

- 2 pages A4

PLAYGROUND

Objet

Les premiers « playgrounds » ou aires de jeux apparaissent à la fin du XIX^{ème} siècle en Allemagne et aux Etats-Unis. A cette époque, ils sont mis à la disposition des enfants afin qu'ils se fortifient et qu'ils s'aèrent. Ces espaces essentiellement urbains correspondent à des politiques de ville qui tentent de limiter la paupérisation de quartiers entiers. Si aux Etats-Unis les playgrounds ont été rapidement intégrés au circuit industriel pour en faire des objets conçus en série, en Europe des expériences révolutionnaires voient le jour après la Seconde Guerre Mondiale. A Amsterdam, l'architecte Aldo Van Eyck conçoit entre 1947 et 1978 plus de 700 aires de jeux sur les ruines de la guerre. Tubes métalliques, plots en béton, lignes peintes au sol, les aires de jeux sont minimales et pourtant elles sollicitent l'imaginaire des enfants. Lui-même ne cache pas avoir tiré son inspiration du paysagiste danois Carl Theodor Sorensen qui en 1940 transforme un terrain vague de Copenhague en un vaste champ de construction dédié aux enfants. Briques, bois et autres matériaux sont mis à la disposition des plus petits ainsi qu'un ensemble d'outils afin qu'ils fabriquent un monde à leur échelle. Aujourd'hui, un tel projet ne pourrait plus exister, l'augmentation des normes de sécurité et d'hygiène limitant la conception dans le choix des matériaux et des formes. Néanmoins certains architectes, paysagistes, ou encore artistes réinventent le modèle récréatif qui occupe les squares français.

Demande

En questionnant la brève histoire des aires de jeux présentée en annexe, vous devez proposer votre conception d'un espace de loisirs, de jeux et/ou de détente en déterminant le ou les contexte(s) que vous estimerez les plus adaptés. En effet, l'aire de jeux doit être réfléchie en fonction de son environnement, celui-ci pouvant largement influencer la réflexion même de cette structure spatiale si particulière. De plus, l'aire de jeux dans le cadre de cette épreuve ne devra pas se contenter de répondre à un seul et unique programme, la récréation, mais elle deviendra une expérience innovante par la combinaison de programmes additionnels, numériques, paysagers ou même environnementaux aidant la ville à se développer de manière responsable.

Votre réflexion devra s'appuyer sur :

- La définition de ce qu'est, selon vous, une aire de jeux
- Le choix d'une échelle qui vous semble pertinente pour développer votre scénario : une rue, un quartier, une dent creuse, un parc, un toit...
- La sélection de matériaux pouvant susciter la curiosité d'enfants en bas âge
- Un ensemble de références faisant écho au sujet
- Vos connaissances liées à l'aménagement d'espaces « ludiques »
- Vos préoccupations et intérêts pour les démarches innovantes servant votre proposition

Rendu

Votre dossier de recherches sur format A3 aboutira à une proposition spatiale concrète. Elle mettra en évidence le parti-pris développé et s'accompagnera des représentations nécessaires à la parfaite compréhension du scénario retenu et de sa mise en forme la plus sensée et innovante.

HISTORIQUE

1880-1890 : Jardin de sable Etats-Unis



1900 - 1920 : Giant Stride Etats-Unis



1940 : Junk ou Adventure playground
Carl Theodor Sorensen Copenhague



1947 - 1978 : Aldo Van Eyck Amsterdam



1950 : Novelty Playgrounds Etats-Unis



1970 - 1980 : Etats - Unis

Free Playground Planning Service

Your Playground of the Future Starts Today

You can start a safety designed playground today and gain use for a complete, comprehensive project with the layout and pricing package from Miracle.

Color layouts showing clusters of equipment by age group, needed equipment by theme design and positioning, and fun and safety gear available from Miracle direct mail.

Park and playground directors find that our layouts are very effective in "visually" showing a complete playground plan to purchase and how it looks.

It encourages service and civic groups to combine into a "master" plan for community playground equipment. All governmental requests with pictures and prices, contact "topw@miracle.com"

1 Pad design by age groups
2 Centerpiece apparatus that dominates
3 Costs per unit and per package

Use a well-planned, safety designed Miracle playground. If you do provide a sketch of your site and indicate when you want a tot set, a kindergarten to 10 years or a full playground and we'll show you what you can have. We'll tell the location and how much it will cost by the piece.

Children throughout the nation use starting playgrounds. Imagine areas with a "master" layout and equipping the site for use or creation become available.

For your full playground of the future with a free Miracle layout, before you know it, your community's children are swinging, climbing, sliding and whirling on America's best safety-designed equipment that you can buy at a price of \$0.

Call for more information
Miracle Recreation Equipment Company
P.O. Box 2028
Bismarck, ND 58102
Ph: 701/224-7272
FAX: 701/224-7272

JAMISON, INC.
P.O. Box 100
Bismarck, ND 58102
Ph: 701/224-7272
FAX: 701/224-7272

Made in the USA
Miracle Recreation Equipment Company
Bismarck, ND 58102
Ph: 701/224-7272
FAX: 701/224-7272

© Copyright 1998
Miracle Recreation Equipment Company
P.O. Box 2028
Bismarck, ND 58102
Ph: 701/224-7272
FAX: 701/224-7272

PARKS & RECREATION ACCOUNT 1

AIRE DE JEUX AU PARC DE BELLEVILLE

Une aire de jeux pensée en adéquation avec son contexte

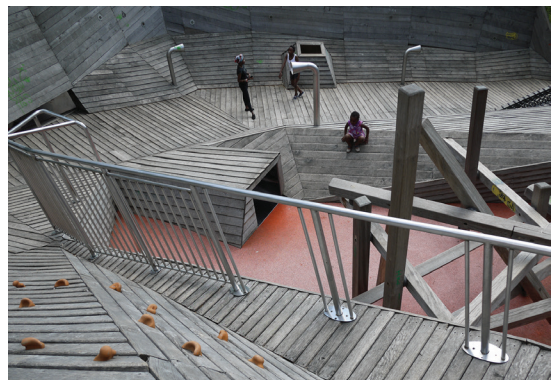
Extrait d'un entretien avec Clément Willemin, concepteur, de l'agence BASE

"L'aire est conçue pour les enfants de 8 à 12 ans, un âge où l'on n'a pas forcément envie d'avoir les parents dans les baskets. Puis nous avons tenté de relater la posture de la 'génération affalée' qui rampe, qui se vautre sur le canapé, en imaginant un territoire qui corresponde à leur taille, leur gestuelle, leur physionomie avec des endroits (il y en a trois) où on échappe au regard".

"Nous avons travaillé en volume car il était impossible de le faire en plan et difficile même en 3D. Nous avons donc construit une première maquette, que nous avons modélisée en infographie et qui nous a permis de faire une autre maquette, trois en tout, pour vérifier les hauteurs de chute, les distances de sécurité et ainsi coller à la pente que les enfants ne tombent jamais de plus haut que leur propre hauteur".



Parc de Belleville Paris 20ème



ILOT AMARANTHE LYON

Une aire de jeux conçue en relation avec le contexte social du quartier

Chronologie du projet

L'îlot en 2003 - La serre sur le parking - Emmanuel Louisgrand - Artiste

"La Galerie Tator, dans le cadre des "politiques de la ville", invite l'artiste Emmanuel Louisgrand à créer un jardin éphémère à l'angle des rues Sébastien Gryphe et Montesquieu, à l'emplacement même d'un parking sauvage. 2003 sera donc l'année de la création d'une serre, telle un havre végétal abritant plusieurs variétés d'une même plante, l'amarante, et arborant une armature métallique orange, signature artistique de son concepteur."

L'îlot en 2004 - Les parcelles / L'îlot en 2005 - Les douze acacias

"Un jardin partagé vient se joindre à la serre. La zone d'intervention est étendue : des lopins de terre sont délimités par des passerelles et attribués à quelques riverains qui se retrouvent pour jardiner ensemble.

Une nouvelle extension végétale prend forme au travers d'une plantation de 12 acacias robiniers sur la partie goudronnée. Des plots oranges viennent délimiter le nouvel espace investi et reprennent le même vocabulaire formel et artistique."

L'îlot en 2006 - 2007 - La prairie et les saules

"La démolition du dernier immeuble de la parcelle permet à l'îlot de s'étendre une dernière fois. Le jardin cultivable prend ses aises, il s'agrandit et donne lieu à un partenariat avec une association d'habitants qui s'associe à l'action pour jardiner et co-gérer l'espace. Un travail graphique est porté sur la clôture et des saules pleureurs sont plantés."

l'lot en 2016 - Aire de jeux réalisée par l'agence ProUrba

"La dernière phase du projet est réalisée par les architectes ProUrba. L'aire de jeux est intégrée aux jardins et rappellent les serres créées par l'artiste"



RECHERCHE GOOGLE PLAYGROUND

Les contre-exemples - Aire de jeux non-contextualisées

