

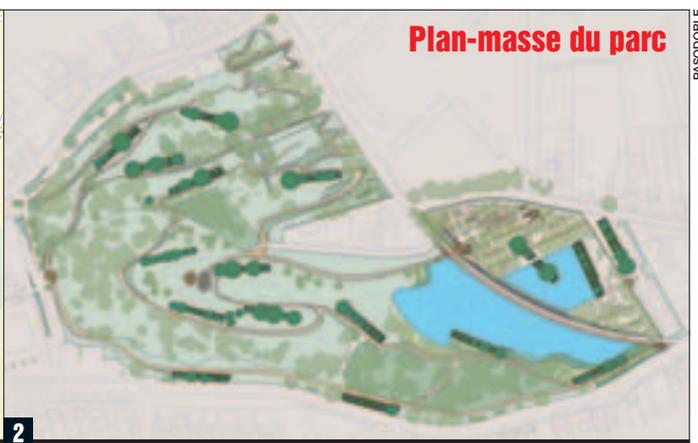
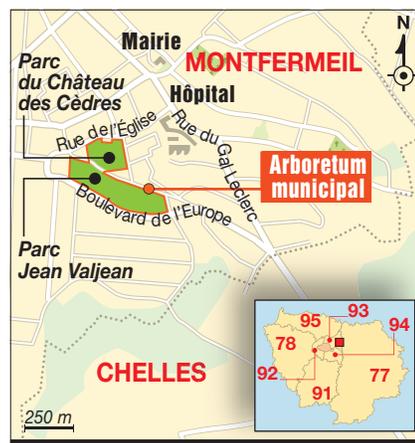
ESPACES VERTS

# Scénographie végétale pour un parc arboretum



DUREUILPHOTO

Le parc arboretum de Montfermeil propose un parcours à ciel ouvert sur le thème d'une «galerie de l'évolution» du monde végétal. Son aménagement a permis, par ailleurs, de réaliser de nouvelles liaisons entre des quartiers autrefois désolidarisés.



PASODOBLE

Séparés jusqu'alors par une route, le parc Jean-Valjean et celui du château des Cèdres, à Montfermeil (Seine-Saint-Denis), viennent d'être réunis en un seul pour constituer un arboretum municipal de 11 hectares. C'est donc sur un fond de décor déjà bien arboré que la paysagiste Ursula Kurz a défini un parcours scénographique, chronologique et pédagogique qui décrit la genèse et l'évolution des différentes espèces végétales : le Ginkgo Biloba, doyen mondial (300 millions d'années), puis les premiers conifères, les

plantes à fleurs, à fruits, etc... Ce parcours généalogique, dont l'idée a été insufflée par Pierre Grillet, ingénieur en arboriculture, nous conduit jusqu'au monde végétal domestiqué par l'homme. L'une des questions principales qui s'est posée était de différencier le paysage naturel existant des 97 arbres rapportés du parcours botanique. «Pour faire jaillir l'arboretum parmi la végétation existante, nous avons choisi d'essaimer un deuxième parc à l'intérieur du périmètre», dit Ursula Kurz. La paysagiste et son équipe de l'agence

Pasodoble ont mis au point un dispositif muséographique inspiré du «Land Art» utilisant le site, son relief, sa topographie, ses ressources aquatiques, mais aussi son rapport à la ville par points de contact avec les différents quartiers qui l'entoure.

**Galerie de l'évolution des espèces végétales.** La «galerie de l'évolution» des espèces végétales est scénographiée sous forme de 17 monticules de terre tout en longueur (45 mètres), répartis sur l'ensemble du parc, et sur

lesquels sont plantés, par famille, les 97 arbres du parcours muséal. Appelés «cairns» (du nom de ces amas de pierres servant de repères en montagne), ces monticules sont des sortes de plateaux d'exposition engazonnés, surélevés de 80 centimètres à 3 mètres du sol naturel et qui transforment le paysage. Outre leur relief, les cairns sont facilement repérables par des panneaux signalétiques en totems, réalisés par le graphiste Régis Biecher. Et, pour que chaque espèce puisse pousser dans les conditions qui lui sont favorables, l'entreprise



DUREUIL PHOTO

3



DUREUIL PHOTO

4



EMMANUEL GAFFARD / URBAINE DE TRAVAUX

5



EMMANUEL GAFFARD / URBAINE DE TRAVAUX

6

► **Maîtrise d'ouvrage** : Mairie de Montfermeil. ► **Maîtrise d'œuvre** : Ursula Kurz, agence Pasodoble, mandataire (paysagiste) ; Aartill, (éclairage) ; OGI (BET VRD) ; Pierre Grillet (Ingénierie arboriculture), Sol Paysage (ingénierie sols), Isabelle Devin (Scénographe jeux). ► **Surface** : 11 hectares. ► **Calendrier** : Concours, avril 2003 ; études, juin 2003 à juin 2004 ; travaux, septembre 2004 à septembre 2007 ; livraison, septembre 2007. ► **Coût** : 7 354 600 euros HT. ► **Financement** : Ville de Montfermeil, 38,5 % ; Union européenne (PIC Urban II pour le développement urbain durable), 38 % ; conseil général de Seine-Saint-Denis (itinéraire cyclable), 14 % ; conseil régional d'Ile-de-France (contrats de réseau verts) & Agence de l'eau de Seine et Normandie, 12 % ; Etat (réserve parlementaire), 0,4 %. ► **Entreprises** : Scandella (plantations existantes) ; Lachaux Paysage, Agrigex (fourniture végétaux, sols fertiles et plantations) ; Urbaine de travaux, Segex, Entreprise Jean Lefebvre & Forclum (terrassements, voirie et réseaux divers) ; Multiclos (menuiserie, serrurerie) ; Mape production (jeux).

**1** Au creux du vallon, le kiosque à musique ouvre sur le paysage.

**2** Deux parcs existants ont été réunis pour créer le parc arboréum de Montfermeil, un poumon vert central qui récré le paysage.

**3** A l'une des extrémités du parc, une grande pièce d'eau a été créée. Au premier plan, un des 17 cairns de la scénographie végétale.

**4** La création de la digue a permis d'établir une liaison directe piétonnière entre les quartiers nord et sud de Montfermeil.

**5** Un des totems signalétiques du parcours végétal, le long du sentier de découverte du parc.

**6** L'une des deux portes « origamis » pour accéder à la passerelle. Celle-ci donne directement sur la digue.

Sol Paysage a apporté aux cairns le mélange de terre adapté.

Pour aller de cairn en cairn, un sentier sinueux en béton désactivé sillonne le terrain, décrivant de grandes boucles qui absorbent 35 m de dénivelé. Il offre aux promeneurs une déambulation de type sentier de randonnée, y compris aux handicapés en chaise roulante pour qui la pente est ainsi adaptée (à l'exception de paliers de repos). Les malvoyants peuvent lire en braille l'histoire généalogique et suivre les contours du sentier. Un grand travail de plan, par

courbes et contre-courbes, est bien visible sur le site. Pendant le chantier, la paysagiste et son assistante ont d'ailleurs elles-mêmes dessiné sur le sol le tracé du sentier. Descendant au creux du vallon, on découvre un panorama largement ouvert vers la vallée de la Marne.

**La ville réunifiée.** L'endroit a été déblayé, débarrassé d'un terrain de foot qui, tel un plateau artificiel, avait fait perdre au site son relief originel. Ursula Kurz a choisi ce point de vue pour y implanter le kiosque à musique, construction de

bois conçue sur le modèle de l'origami (art japonais du pliage de papier). Un principe qu'elle a ensuite décliné différemment selon les contextes : là, une scène musicale, ici une porte d'accès depuis la ville haute, ailleurs un sas au pliage plus complexe permet différents accès au bout d'une digue...

Car le geste fort du projet, et qui a retenu l'attention du jury de concours, est la création d'une digue de 216 mètres de longueur qui relie le nord et le sud de la ville. Celle-ci traverse le parc en un arc tendu qui retient, d'un côté, une

grande pièce d'eau et surplombe, de l'autre, la partie basse de l'aménagement paysager (jardins domestiques et jeux pour enfants). Cette longue digue est faite d'un mur de béton blanc soutenu par un enrochement en pierres calcaires (du fait d'un sous-sol marneux instable) qui contribuent à l'atmosphère portuaire totalement nouvelle du site. On peut s'y promener de jour comme de nuit, passant du nord au sud de la ville, l'étang retenu par la digue constituant pour le parc une clôture naturelle.

MARGOT GUISLAIN ■

# Espaces verts Scénographie végétale pour un parc arboretum

Margot Guislain

**Le parc arboretum de Montfermeil propose un parcours à ciel ouvert sur le thème d'une « galerie de l'évolution » du monde végétal. Son aménagement a permis, par ailleurs, de réaliser de nouvelles liaisons entre des quartiers autrefois désolidarisés. Plan-masse du parc**

Séparés jusqu'alors par une route, le parc Jean-Valjean et celui du château des Cèdres, à Montfermeil, viennent d'être réunis en un seul pour constituer un arboretum municipal de 11 hectares.

C'est donc sur un fond de décor déjà bien arboré que la paysagiste Ursula Kurz a défini un parcours scénographique, chronologique et pédagogique qui décrit la genèse et l'évolution des différentes espèces végétales : le Ginkgo Biloba, doyen mondial (300 millions d'années), puis les premiers conifères, les plantes à fleurs, à fruits, etc... Ce parcours généalogique, dont l'idée a été insufflée par Pierre Grillet, ingénieur en arboriculture, nous conduit jusqu'au monde végétal domestiqué par l'homme. L'une des questions principales qui s'est posée était de différencier le paysage naturel existant des 97 arbres rapportés du parcours botanique.

« Pour faire jaillir l'arboretum parmi la végétation existante, nous avons choisi d'essaimer un deuxième parc à l'intérieur du périmètre », dit Ursula Kurz. La paysagiste et son équipe de l'agence Pasodoble ont mis au point un dispositif muséographique inspiré du « Land Art » utilisant le site, son relief, sa topographie, ses ressources aquatiques, mais aussi son rapport à la ville par points de contact avec les différents quartiers qui l'entourent.

Galerie de l'évolution des espèces végétales. La « galerie de l'évolution » des espèces végétales est scénographiée sous forme de 17 monticules de terre tout en longueur (45 mètres), répartis sur l'ensemble du parc, et sur lesquels sont plantés, par famille, les 97 arbres du parcours muséal. Appelés « cairns » (du nom de ces amas de pierres servant de repères en montagne), ces monticules sont des sortes de plateaux d'exposition engazonnés, surélevés de 80 centimètres à 3 mètres du sol naturel et qui transforment le paysage.

Outre leur relief, les cairns sont facilement repérables par des panneaux signalétiques en totems, réalisés par le graphiste Régis Biecher. Et, pour que chaque espèce puisse pousser dans les conditions qui lui sont favorables, l'entreprise Sol Paysage a apporté aux cairns le mélange de terre adapté.

Pour aller de cairn en cairn, un sentier sinueux en béton désactivé sillonne le terrain, décrivant de grandes boucles qui absorbent 35 m de dénivelé. Il offre aux promeneurs une déambulation de type sentier de randonnée, y compris aux handicapés en chaise roulante pour qui la pente est ainsi adaptée (à l'exception de paliers de repos). Les malvoyants peuvent lire en braille l'histoire généalogique et suivre les contours du sentier. Un grand travail de plan, par courbes et contre-courbes, est bien visible sur le site. Pendant le chantier, la paysagiste et son assistante ont d'ailleurs elles-mêmes dessiné sur le sol le tracé du sentier. Descendant au creux du vallon, on découvre un panorama largement ouvert vers la vallée de la Marne.

La ville réunifiée. L'endroit a été déblayé, débarrassé d'un terrain de foot qui, tel un plateau artificiel, avait fait perdre au site son relief originel. Ursula Kurz a choisi ce point de vue pour y implanter le kiosque à musique, construction de bois conçue sur le modèle de l'origami (art japonais du pliage de papier). Un principe qu'elle a ensuite décliné différemment selon les contextes : là, une scène musicale, ici une porte d'accès depuis la ville haute, ailleurs un sas au pliage plus complexe permet différents accès au bout d'une digue...

Car le geste fort du projet, et qui a retenu l'attention du jury de concours, est la création d'une digue de 216 mètres de longueur qui relie le nord et le sud de la ville. Celle-ci traverse le parc en un arc tendu qui retient, d'un côté, une grande pièce d'eau et surplombe, de l'autre, la partie basse de l'aménagement paysager (jardins domestiques et jeux pour enfants).

Cette longue digue est faite d'un mur de béton blanc soutenu par un enrochement en pierres calcaires (du fait d'un sous-sol marneux instable) qui contribuent à l'atmosphère portuaire totalement nouvelle du site. On peut s'y promener de jour comme de nuit, passant du nord au sud de la ville, l'étang retenu par la digue constituant pour le parc une clôture naturelle.

Maîtrise d'ouvrage : Mairie de Montfermeil.

Maîtrise d'œuvre : Ursula Kurz, agence Pasodoble, mandataire (paysagiste) ; Aartill, (éclairage) ; OGI (BET VRD) ; Pierre Grillet (Ingénierie arboriculture), Sol Paysage (ingénierie sols), Isabelle Devin (Scénographe jeux).

Surface : 11 hectares.

Calendrier : Concours, avril 2003 ; études, juin 2003 à juin 2004 ; travaux, septembre 2004 à septembre 2007 ; livraison, septembre 2007.

Coût : 7 354 600 euros HT.

Financement : Ville de Montfermeil, 38,5 % ; Union européenne (PIC Urban II pour le développement urbain durable), 38 % ; conseil général de Seine-Saint-Denis (itinéraire cyclable), 14 % ; conseil régional d'Ile-de-France (contrats de réseau verts) & Agence de l'eau de Seine et Normandie, 12 % ; Etat (réserve parlementaire), 0,4 %.

Entreprises : Scandella (plantations existantes) ; Lachaux Paysage, Agrigex (fourniture végétaux, sols fertiles et plantations) ; Urbaine de travaux, Segex, Entreprise Jean Lefebvre & Fordum (terrassements, voirie et réseaux divers) ; Multiclos (menuiserie, serrurerie) ; Mape production (jeux).