



LANDSCAPES + PAYSAGES +

VOL. 27 NO. 4 2025
WINTER | HIVER

ONLINE EXCLUSIVES
EXCLUSIVITÉS EN LIGNE

TRANSLATIONS | FR > EN
TRADUCTIONS | EN > FR

play & pixie dust
jeu + poussière magique

play & pixie dust | jeu + poussiére magique

NEW | NOUVEAU

4 | 2025 FREDERICK GAGE TODD
NATIONAL SCHOLARSHIP |
LA BOURSE NATIONALE FREDERICK
GAGE TODD 2025

6 | 2025 ROBERT N. ALLSOPP
URBAN DESIGN FELLOWSHIP |
LA BOURSE EN DESIGN URBAIN
ROBERT-N.-ALLSOPP 2025

FOCUS | FOCUS

8 | FOREVER CAREFREE +
4-YEARS-OLD
>[FR_LP+](#) SANS SOUCI POUR TOUJOURS
INGRID VAIVADS

14 | REFLECTIONS ON DESIGN
APPROACHES FOR OUTDOOR PLAY
>[FR_LP+](#) RÉFLEXION SUR L'APPROCHE
CONCEPTUELLE DU JEU
LUCIA BLANCO

18 | A.R. McDIARMID PLAZA:
WHERE PLAY MEETS PURPOSE
>[FR_LP+](#) PLACE A.R. McDIARMID :
JOINDRE LE JEU À L'AGRÉABLE
BHAVANA BONDE

20 | PLAYFUL CITIES:
WHY PLAYGROUNDS IN PARKS
ALONE ARE NOT ENOUGH
>[FR_LP+](#) VILLES LUDIQUES :
POURQUOI LES AIRES DE JEUX
NE SUFFISENT-ELLES PAS
LESLIE MORTON

COVER | COUVERTURE GRANDE OUVERTURE, SIMCOE
WAVEDECK, SECTEUR RIVERAIN DE TORONTO. DTAH+WEST
8 EN COENTREPRISE. 1THE LOOP. 2PAIRDAEZA PRINT.
PHOTOS 1 LEA PAPILLON 2 KAREN ASHER

CONTENTS | SOMMAIRE



LP+

ONLINE EXCLUSIVES + TRANSLATIONS
EXCLUSIVITÉS EN LIGNE + TRADUCTIONS
› [EN_LP+](#) | ENGLISH VERSION
› [FR_LP+](#) | VERSION FRANÇAISE



LEA PAPILLON RECEIVES THE 2025 FREDERICK GAGE TODD NATIONAL SCHOLARSHIP

EN THIS \$15,000 SCHOLARSHIP recognizes a student who demonstrates exceptional knowledge, skill and commitment directed to the advancement of Canadian landscapes through the practice of landscape architecture.

Jury members Doug Carlisle (chair), Nastaran Moradinejad, Mathieu Casavant, Heidi Redman, Heather Braiden and Haig Seferian praised Lea Papillon's strong application of the Canadian Landscape Charter and her evident passion for the profession. She demonstrated excellent communication and technical skills, along with an impressive research background and solid design talents, as shown in her diverse portfolio. The jury also particularly appreciated Lea's community work, her efforts with the visually impaired, and her dedication to social justice and equity in her projects.

Lea Papillon is entering her final year of the dual Master of Architecture and Master of Landscape Architecture program at the University of British Columbia. Born in Quebec and raised in Ottawa on the traditional and unceded territory of the Anishinabe Algonquin Nation, she grew up with a love for visual arts, environmental care and social advocacy. This foundation led her to complete a BSc in Architecture at McGill University before moving to Vancouver to work in landscape architecture and pursue her graduate studies in both disciplines. She now resides on the unceded and unsurrendered territories of the xʷməθkʷyəm, Skwxwú7mesh, and Səl̓ílwətaʔ Nations, whose stewardship of these lands and waters continues to guide her work.

For Lea, advocacy has never been separate from her academic pursuits, they are symbiotic expressions of her core belief



The Loop

Plaza renovation
UBC | LARC 504 | 2024
Role: concept and design development, detailing
representation, with Garrett McGill & David McKenna

The Loop redesigns the Yaletown Roundhouse Community Centre as a fully inclusive, non-visual landscape. This proposal expands the community center's spatial potential by breaking its current reliance on visual and historical elements, and celebrating its inclusive programming goals. The plaza invites visually impaired individuals into a vibrant civic space, aiming for true integration and inclusiveness within the broader community.

The design prioritizes independence and clear thresholds for users with visual impairments, while dynamism and thermal comfort enhance the civic experience for all. A continuous loop, designed for independent navigation, is defined by raised earth walls innately built with urban soils. They create sensory thresholds and contain dynamic planters. The "nature island" offers thermal comfort, combining ecological cooling techniques in the urban site.

In a field that is traditionally visual, The Plaza embraces non-visual design, blending ecological resilience with tactile wayfinding. This approach not only serves an underserved community but enriches the public realm through deeper integration and inclusivity.

The project was shared on the SALA Website.



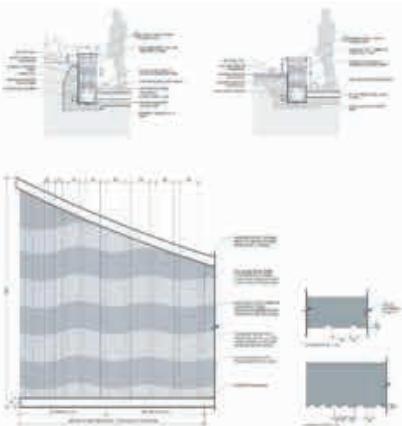
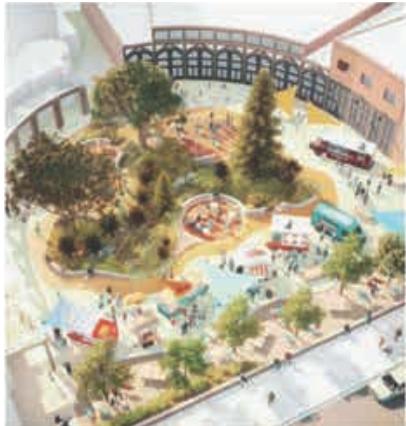
that the spaces we inhabit should serve everyone equitably. Her commitment to inclusive design manifests through multiple roles: Advocacy and Education Coordinator, For a Feminist Architecture at UBC, where she co-founded the *Notes* monthly newsletter amplifying feminist ideas in design education; a design media teaching assistant; and a research assistant for Architects Against Housing Alienation. The same ethos for social justice informs her directed studies, where she has undertaken feminist research in both disciplines to challenge dominant narratives.

Lea's values consistently guide her approach to landscape architecture. Through her research on accessibility in transit environments with UBC's Sustainability Scholars program and studio work exploring non-visual forms of design, she finds deep purpose in expanding who design serves. She believes the public realm and accessibility shape sustainable behaviors, enable equitable access to resources and support climate resilience; she hopes to carry these perspectives into practice as both moral and

technical challenges. With over six years working intermittently with architecture and landscape architecture firms across Canada, she is dedicated to growing her interdisciplinary skills and contributing them toward projects centered on community empowerment.

Driven by her unwavering belief in design as a tool for equity, Lea aspires to expand who the built environment serves and advocate for landscapes that embody justice, inclusivity, and shared belonging. **LP**

LEA PAPILLON REÇOIT LA BOURSE NATIONALE FREDERICK GAGE TODD 2025



FR_CETTE BOURSE DE 15 000 \$ récompense un étudiant qui fait preuve de connaissances, de compétences et d'un engagement exceptionnels envers l'avancement des paysages canadiens par la pratique de l'architecture de paysage.

Le jury du prix national Frederick Gage Todd 2025 (Doug Carlisle (président), Nastaran Moradinejad, Mathieu Casavant, Heidi Redman, Heather Braiden and Haig Seferian) a salué la solide application de la Charte du paysage canadien par Lea Papillon et sa passion évidente pour la profession. Elle a démontré d'excellentes compétences en communication et techniques, ainsi qu'une expérience impressionnante en recherche et de solides talents en conception, comme en témoigne son portfolio varié. Le jury a également particulièrement apprécié le travail communautaire de Lea Papillon, ses efforts

auprès des personnes malvoyantes et son engagement en faveur de la justice sociale et de l'équité dans ses projets.

Lea Papillon entame sa dernière année du programme double de maîtrise en architecture et en architecture de paysage à l'Université de la Colombie-Britannique. Née au Québec et élevée à Ottawa, sur le territoire traditionnel et non cédé de la nation Anishinabe Algonquin, elle a grandi avec un amour pour les arts visuels, la protection de l'environnement et la défense des causes sociales. Cette base l'a amenée à obtenir un baccalauréat en sciences de l'architecture à l'Université McGill avant de déménager à Vancouver pour travailler dans l'architecture de paysage et poursuivre ses études supérieures dans ces deux disciplines. Elle réside aujourd'hui sur les territoires non cédés et non abandonnés des nations xʷməθkʷəy̓əm, Skwxwú7mesh et Səl̓ílwətaḥ,

dont la gestion de ces terres et de ces eaux continue de guider son travail.

Pour Lea, le militantisme n'a jamais été dissocié de ses activités universitaires, car ils sont l'expression symbiotique de sa conviction profonde que les espaces que nous occupons doivent servir tout le monde de manière équitable. Son engagement en faveur d'une conception inclusive se manifeste à travers plusieurs rôles : coordinatrice du militantisme et de l'éducation pour For a Feminist Architecture à l'Université de Colombie-Britannique, où elle a cofondé le bulletin mensuel *Notes* qui amplifie les idées féministes dans l'enseignement du design, assistante d'enseignement dans les médias de design et assistante de recherche pour Architects Against Housing Alienation. La même philosophie de justice sociale imprègne ses études dirigées, dans le cadre desquelles elle a mené des recherches féministes dans les deux disciplines afin de remettre en question les discours dominants.

Les valeurs de Lea guident constamment son approche de l'architecture de paysage. Grâce à ses recherches sur l'accessibilité dans les environnements de transport en commun dans le cadre du programme Sustainability Scholars de l'Université de la Colombie-Britannique et à ses travaux en studio explorant les formes non visuelles de conception, elle trouve un sens profond à élargir la portée du design. Elle estime que le domaine public et l'accessibilité façonnent des comportements durables, permettent un accès équitable aux ressources et favorisent la résilience climatique. Elle espère mettre ces perspectives en pratique en tant que défis moraux et techniques. Ayant travaillé pendant plus de six ans de manière intermittente avec des cabinets d'architecture et d'architecture de paysage à travers le Canada, elle se consacre au développement de ses compétences interdisciplinaires et à leur mise au service de projets axés sur l'autonomisation des communautés.

Animée par sa conviction inébranlable que le design est un outil au service de l'équité, Lea aspire à élargir le champ d'action de l'environnement bâti et à promouvoir des paysages qui incarnent la justice, l'inclusivité et l'appartenance commune. **LP**

JACK TUPPER RECEIVES THE 2025 ROBERT N. ALLSOPP URBAN DESIGN FELLOWSHIP

EN **Congratulations to Jack Tupper** on being the recipient of the 2025 Robert N. Allsopp Urban Design Fellowship for his project titled "Wilding our Cities," with a focus on remediation and preservation of native ecologies.

The Fellowship is intended to provide a practicing landscape architect, whose work and exploratory interests are in urban design, with funds for research leave and will provide support for urban design research and related expenses which elevates the art, science, and practice of landscape architecture, contributes to the knowledge base of the profession and is beyond the scope of the projects in their office or practice.

Jack Tupper is an English landscape architect and photographer based in the lands now known as Vancouver, who's work focuses on the ecological remediation of landscapes within urban and peri-urban contexts. He is a Senior Landscape Architect with the Vancouver Park Board and an Adjunct Lecturer in Ecological Planting Design at the University of BC. In addition, he operates his own design studio, undertaking research projects, residential work, and developer-led initiatives across British Columbia.

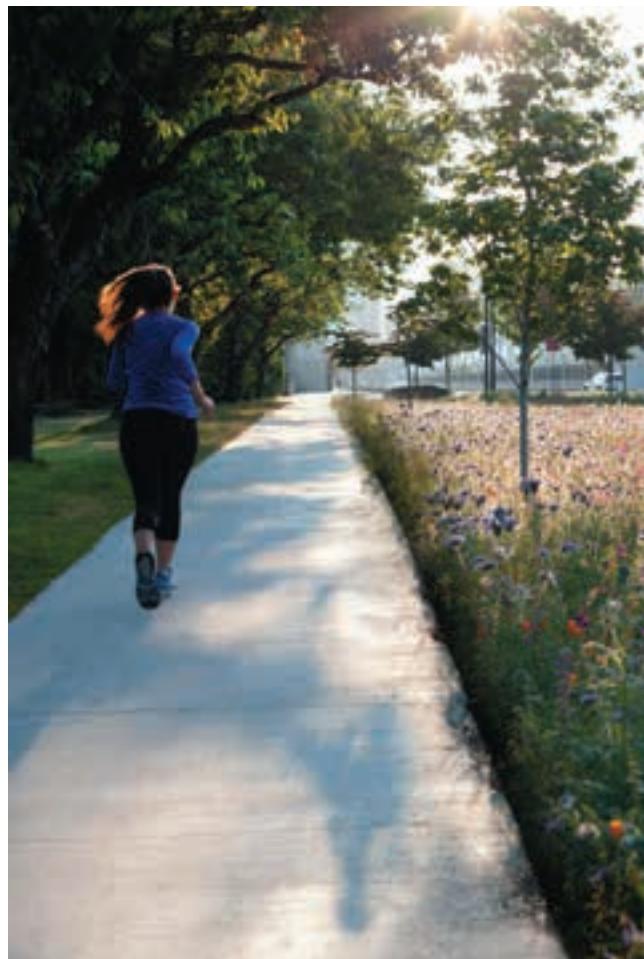
Jack completed his undergraduate studies in landscape architecture at Leeds Beckett University and RMIT Melbourne, where he focused on temporal urban parklands, agricultural systems, and accessible design for the sensory impaired. After working in Vancouver and Switzerland, he returned to Leeds Beckett University to complete a master's degree in landscape architecture. During these graduate studies, Jack participated as a Visiting International

Research Student at UBC Vancouver, under the mentorship of Patrick Mooney, MLA, PhD. This research examined the remediation and decolonization of Metro Vancouver's landscapes and formed the foundation of what has since become the Park Board's meadows initiative.

Project: Wilding our Cities

In the context of the climate crisis and ongoing processes of reconciliation, the remediation and preservation of native ecologies have become pressing imperatives. Landscape architects are uniquely positioned to contribute to this effort by applying disciplinary knowledge within the urban realm. The processes of decolonization and ecological remediation are inextricably linked, presenting a critical opportunity to re-evaluate the governance and management of public urban parks. This study aims to interrogate and propose structural shifts away from Eurocentric paradigms of park design and management, with the objective of enhancing regional ecological integrity while contributing to the decolonization of public park infrastructure.

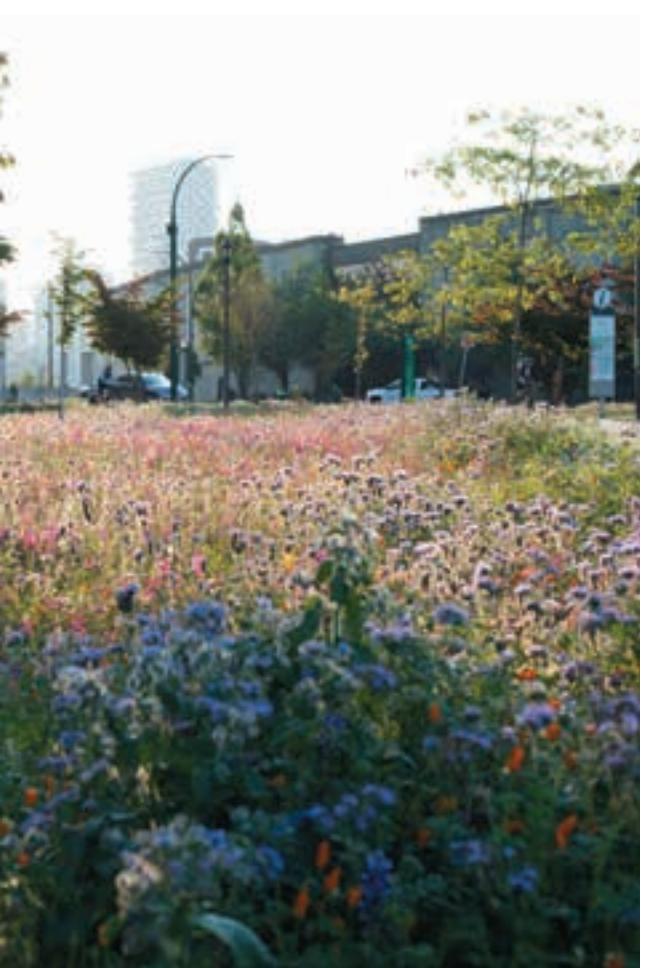
Building upon the foundational research of K. Zalite (2024), which examined ecological remediation primarily through the lens of planting design, this project seeks to extend the inquiry to the municipal scale. Specifically, it considers the management strategies employed by municipal operations teams and their potential to generate significant ecological and cultural benefits. By reframing urban park management as a site of both ecological intervention and cultural negotiation, this study positions public parks as critical



instruments for advancing reconciliation and fostering long-term urban resilience.

Read more: lacf.ca/research/jack-tupper-2025 LP

JACK TUPPER REÇOIT LA BOURSE EN DESIGN URBAIN ROBERT-N.-ALLSOPP 2025



FR_FÉLICITATIONS À JACK TUPPER, lauréat de la Bourse en Design Urban Robert-N.-Allsopp 2025 en urbanisme pour son projet intitulé « Wilding our Cities » (Renaturer nos villes), axé sur la restauration et la préservation des écosystèmes indigènes.

La bourse vise à fournir à un architecte paysagiste en exercice, dont le travail et les intérêts exploratoires portent sur l'urbanisme, des fonds pour un congé de recherche. Elle soutiendra la recherche en

urbanisme et les dépenses connexes qui élèvent l'art, la science et la pratique de l'architecture paysagère, contribuent à la base de connaissances de la profession et dépassent le cadre des projets de leur bureau ou de leur cabinet.

Jack Tupper est un architecte paysagiste et photographe anglais basé dans la région aujourd'hui connue sous le nom de Vancouver. Son travail se concentre sur la restauration écologique des paysages en milieu urbain et périurbain. Il est architecte paysagiste senior au Vancouver Park Board et chargé de cours adjoint en conception écologique des plantations à l'Université de Colombie-Britannique. Il dirige également son propre studio de design, où il mène des projets de recherche, des travaux résidentiels et des initiatives menées par des promoteurs immobiliers dans toute la Colombie-Britannique.

Jack a obtenu son diplôme de premier cycle en architecture de paysage à l'université Leeds Beckett et au RMIT Melbourne, où il s'est spécialisé dans les parcs urbains temporaires, les systèmes agricoles et la conception accessible aux personnes souffrant de handicaps sensoriels. Après avoir travaillé à Vancouver et en Suisse, il est retourné à l'université Leeds Beckett pour obtenir une maîtrise en architecture de paysage. Au cours de ces études supérieures, Jack a participé en tant qu'étudiant chercheur international invité à l'Université de Colombie-Britannique à Vancouver, sous la direction de Patrick Mooney, MAP, PhD. Cette recherche portait sur la remise en état et la décolonisation des paysages de la région métropolitaine de Vancouver et a jeté les bases de ce qui est depuis devenu l'initiative des prairies du Park Board.

Projet : Wilding our Cities

Dans le contexte de la crise climatique et des processus de réconciliation en cours, la restauration et la préservation des écosystèmes indigènes sont devenues des impératifs urgents. Les architectes paysagistes sont particulièrement bien placés pour contribuer à cet effort en appliquant leurs connaissances disciplinaires dans le domaine urbain. Les processus de décolonisation et de restauration écologique sont inextricablement liés, ce qui offre une occasion cruciale de réévaluer la gouvernance et la gestion des parcs urbains publics. Cette étude vise à interroger et à proposer des changements structurels s'éloignant des paradigmes eurocentriques de conception et de gestion des parcs, dans le but de renforcer l'intégrité écologique régionale tout en contribuant à la décolonisation des infrastructures des parcs publics.

S'appuyant sur les recherches fondamentales de K. Zalite (2024), qui a examiné la restauration écologique principalement sous l'angle de la conception des plantations, ce projet cherche à étendre la réflexion à l'échelle municipale. Plus précisément, il examine les stratégies de gestion employées par les équipes municipales et leur potentiel à générer des avantages écologiques et culturels significatifs. En recadrant la gestion des parcs urbains comme un lieu à la fois d'intervention écologique et de négociation culturelle, cette étude positionne les parcs publics comme des instruments essentiels pour faire progresser la réconciliation et favoriser la résilience urbaine à long terme.

Lire plus : lacf.ca/fr/research/jack-tupper-2025 LP

INGRID VAIVADS

SANS SOUCI POUR TOUJOURS

L'ORIGINE DU JEU EST TOUT SAUF AMUSANTE. LE JEU A ÉVOLUÉ DANS NOTRE LUTTE POUR LA SURVIE.

1

CHAQUE FOIS QUE MON frère aîné sortait du bateau de notre père, il se précipitait vers le rocher de l'ère glaciaire au sommet du jardin et démarrait le hors-bord de son bateau imaginaire (pas besoin de gilet de sauvetage!). Propulsé par son imagination débordante, il se lançait.

Il était le capitaine de son propre navire, maître de son destin. Terre en vue!

C'était en 1965, au début du programme spatial. Enfants, nous étions libres au chalet. Mon frère assemblait ses puissants pétards Martian Firecrackers, les plus puissants que l'on pouvait obtenir, pour fabriquer des moteurs de fusées qu'ils confectionnaient avec du ruban à conduit argenté.

Ces premières aventures imaginaires ont contribué à façonner l'avenir de mon frère, tant dans ses recherches sur la combustion que dans sa carrière de pilote.

Pourquoi, où et comment nous jouons remonte au début de notre existence. Le jeu est puissant.

Des rituels anciens aux jeux d'adresse, en passant par les jeux imaginaires et le sport professionnel, le jeu est omniprésent. Nous jouons dans nos jardins, dans nos quartiers et dans les destinations mondiales. Nous jouons dans un but précis, pour nous divertir, pour nous détendre ou simplement pour le plaisir.

Sans le jeu, nous ne serions pas ce que nous sommes aujourd'hui ».

– Idris Elba, narrateur HUMAN PLAYGROUND, Netflix 2022

Ce qui transforme l'ordinaire en extraordinaire?

Dans sa forme la plus pure, le jeu est un spectacle vivant.

Qu'il s'agisse d'une improvisation dans un bac à sable ou d'une farce lors d'une promenade à Halloween, qu'il soit spontané, réaliste ou mis en scène, le jeu est une source de joie intense. La valeur d'une expérience ludique est inestimable.

Quel que soit l'endroit ou le contexte :

- une plage publique sur le golfe Persique;
- un centre scientifique dans le Bouclier canadien;
- un club pour enfants d'une station balnéaire de la mer Rouge;
- un parc aquatique au cœur des forêts du nord de la France;
- une station balnéaire phare de Macao;
- un parc thématique international fondé sur la propriété intellectuelle des produits, des livres et des films;
- ou encore un arboretum dans une montagne en Asie du Sud-Est.

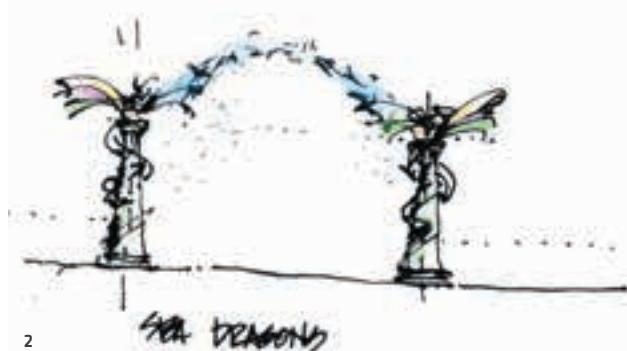
Notre façon de planifier, de concevoir et de détailler une vision d'un aménagement ludique, en veillant aux aspects imaginaires, temporels, libertaires et émotionnels,

se présente, idéalement, sous la forme de paramètres quantifiables, de récits convaincants et d'expression créative rigoureuse.

Faire parler les chiffres

Quelle taille, quelles activités et quelle ampleur?

En qualité de jeune conceptrice, et lève-tôt, je rassemblais tous les jours des pages et des pages de rapports de fréquentation provenant d'un géant du divertissement. Ces rapports, qui débordaient du fax, étaient transmis à l'expert en divertissement pour analyse. Dans ces lignes de données complexes se cachaient les paramètres quantifiables du divertissement.



2



Alors que la créativité façonne l'âme d'un paysage ludique, les paramètres définissent les principales étapes de la planification. Tout comme une bonne histoire a besoin d'une structure, un environnement ludique exemplaire a besoin d'un cadre soigneusement étudié, dont les paramètres constitutifs sont quantifiables.

Des années d'expérience dans l'art et la science du divertissement nous ont démontré qu'un aménagement réussi repose sur des paramètres quantifiables. Cette compréhension approfondie est en soi une spécialité. Considérez les paramètres suivants :



1. Quelle taille?

L'imagination est sans limite, mais l'espace ne l'est généralement pas.

- Selon la fréquentation prévue, nous planifions la capacité instantanée : le pic de fréquentation du parc, soit le nombre de visiteurs attendus dans une attraction aux heures de pointe;
- La taille globale du projet est déterminée par la proxémique et le type de projet. Combien de mètres carrés par personne pour soutenir l'expérience et les opérations souhaitées.
- L'aménagement spatial tient compte des structures, des attractions, de l'aménagement minéral et végétal, ainsi que de la proximité et des distances piétonnes.

Point clé : Le dimensionnement permet de concevoir un espace où chaque élément ludique de l'expérience est parfaitement proportionné et adapté à l'environnement.

2. Quelles activités?

La diversité contribue à rendre l'expérience ludique intéressante pour tous.

- Un éventail équilibré d'activités ludiques en fonction des tranches d'âge, des expériences émotionnelles et des objectifs d'habileté, de sensations fortes et de contenu narratif.

Point clé : Des matrices d'évaluation, sous forme graphique, qui définissent «le quoi, le qui et le pourquoi», tandis que le concepteur développe le «où», le tout intégré à la trame narrative.

3. Quelle ampleur?

Comment cadencer l'affluence des lieux?

- La capacité horaire théorique mesure le nombre de personnes qui peuvent être

1 MON FRÈRE ET SON BATEAU À MOTEUR, LAC GRAHAM. **2** LES GARDIENS DU PORTAIL. **3** ÉTUDE DE CROQUIS DU PORT MARITIME. **4** CAPTURER L'ESPRIT DES BALANÇOIRES D'AMANDA.
PHOTOS 1 COLLECTION FAMILIALE 2,3,4 INGRID VAIVADS

diverties par heure pour déterminer le nombre approprié d'éléments ludiques.

- Disposons-nous d'un nombre suffisant d'éléments ludiques pour atteindre les objectifs du programme et répondre aux attentes des utilisateurs? Le calcul des éléments ludiques dépend de la capacité d'accueil prévue et de la durée prévue des visites. Ces paramètres sont essentiels pour rationaliser les investissements, et déterminer le nombre d'activités, lequel sera plus élevé en zone urbaine et plus faible en zone rurale.

Point clé : veiller à ce que les participants aient suffisamment d'activités, que les attentes ne soient pas trop longues et que l'endroit n'ait pas l'air vide et isolé.

Trouver le juste milieu repose sur des paramètres fondamentaux. Les paramètres sont les mathématiques du divertissement qui stimulent la création. Lorsque nous «équilibrions les chiffres», nous les faisons parler pour créer un récit captivant qui insuffle au lieu ludique un peu de magie.



5

Faire preuve de créativité

Avec un tableau de chiffres et de données, un concept créatif convaincant, un budget réaliste et des objectifs de planification clairs, le processus de conception peut commencer, avec des feutres souples sur du papier calque.

C'est un processus magique, ludique et profondément personnel qui consiste à doser «l'aspect ludique» à mesure que le récit prend forme pour aboutir à un concept vivant. Ni trop grand, ni trop petit, juste ce qu'il faut. Dans le mille!

Raconter de nouvelles histoires

Qu'il s'agisse de créer un nouveau paysage ludique ou de donner vie à une propriété intellectuelle bien connue, chaque projet nécessite un programme quantifiable, un récit intelligent, une compréhension approfondie du lieu et une grande créativité.

Du caractère à la forme paysagère, en passant par les aménagements spatiaux et le type de matériau, nous rédigeons un récit. Nous choisissons la lumière, l'ombre,

la texture, l'échelle et le son pour renforcer les liens émotionnels.

Lorsque le récit s'exprime avec une attention portée aux qualités sensorielles et stylistiques de l'espace, les participants peuvent alors s'immerger dans les diverses dimensions de l'expérience.

Règle générale, le jeu est inventif et non linéaire. Tout comme le design.

Les paysages ludiques enrichissent l'ordinaire avec des éléments et des activités inhabituels dans des cadres inattendus.

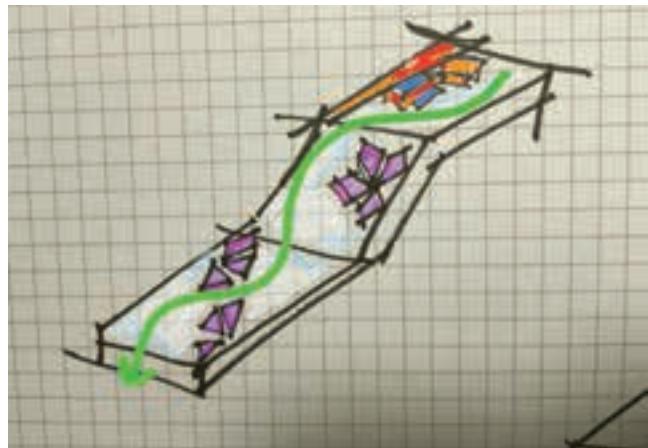
Ces environnements invitent à l'exploration intuitive. Les participants inventent leurs propres histoires dans le cadre d'un récit imaginatif.

Jeu imaginatif sans âge

Situé sur la côte de la mer Rouge, un complexe hôtelier ayant pour thème «un port maritime» est en construction. Il animera une histoire unique, celle de trois gardiens d'animaux marins, figures emblématiques de la culture portuaire, ayant chacun une personnalité et une éthique fondées sur le respect de l'environnement et la solidarité.

Une tortue paisible, un lynx protecteur et une libellule bienveillante accueillent les visiteurs de tous âges. Ces animaux veillent sur des espaces ludiques distincts répartis dans tout le complexe.

Chaque génération peut s'identifier à l'un ou l'autre des gardiens, selon les aspects de notre personnalité et nos pitreries ludiques. En nous identifiant aux personnages, nous nous immergeons davantage dans l'histoire.



6



8

Avec un tableau de chiffres et de données, un concept créatif convaincant, un budget réaliste et des objectifs de planification clairs, le processus de conception peut commencer, avec des feutres souples sur du papier calque.



7

Expérience ludique centrée sur le héros

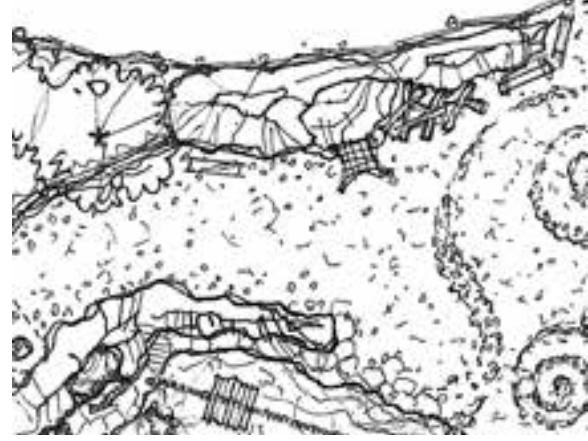
Dans un cadre montagneux exceptionnel, l'arboretum expérimental inspiré d'une coquille d'escargot et un jardin luxuriant se devaient d'être spectaculaire et original.

Le concept, un biodôme expérimental de plusieurs niveaux où une éco-ingénierie créative conçoit et présente des installations botaniques interactives aux visiteurs.

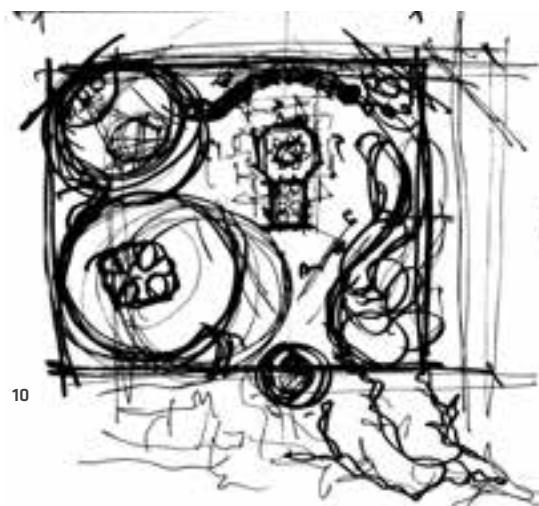
Le parcours commence par une zone à la végétation particulière. Vous pénétrez ensuite dans une forêt luxuriante, traversez un pont de lianes précaires le long du sentier. Peu importe où vous regardez autour de vous, vers le haut ou vers le bas... si vous osez, vous découvrez des panoramas inspirants et des scènes hors du commun.

Des effets théâtraux saisissants, des curiosités botaniques et des scènes émouvantes surprennent et émerveillent. À chaque détour, un

5 UNE TOUCHE DE FANTAISIE SUR DES ÉLÉMENTS CLASSIQUES. **6, 7** IDÉATION SUR LE THÈME GLACÉ. **8** CONCEPT BOTANIQUE. **9** TEXTURE ET EXPRESSION MATÉRIELLES D'UNE AIRE DE JEUX INSPIRÉS DE LA NATURE. **10** AMÉNAGEMENT SPATIAL DES ÉLÉMENS LUDIQUES CENTRÉS SUR L'HISTOIRE.
PHOTOS 5-10 INGRID VAIKAVAS



9



10

nouveau décor se dévoile, entremêlant nature, technologie et récit d'une manière entièrement originale et divertissante.

Animer la propriété intellectuelle – une créativité exceptionnelle

Donner vie à la propriété intellectuelle de marques (jeux, livres et films) est un véritable paradis pour les créateurs et les participants.

L'expression de la propriété intellectuelle réside dans la compréhension de son ADN, de ses personnages, de son récit, de son histoire, de ses thèmes et de ses « choses à faire ou ne pas faire » en matière d'échelle, de style et de conception. Intégrer ces ressources à la création de nouvelles expériences ludiques immersives est magique.

Qu'il s'agisse de « créer sa propre expérience » ou d'un environnement immersif où « vous êtes le héros », ces univers prennent vie grâce à des accessoires, des décors saisissants et des effets théâtraux qui reflètent l'essence de la marque et vous plongent au cœur de votre propre expérience.

Évaluer l'aspect ludique : c'est leur récit

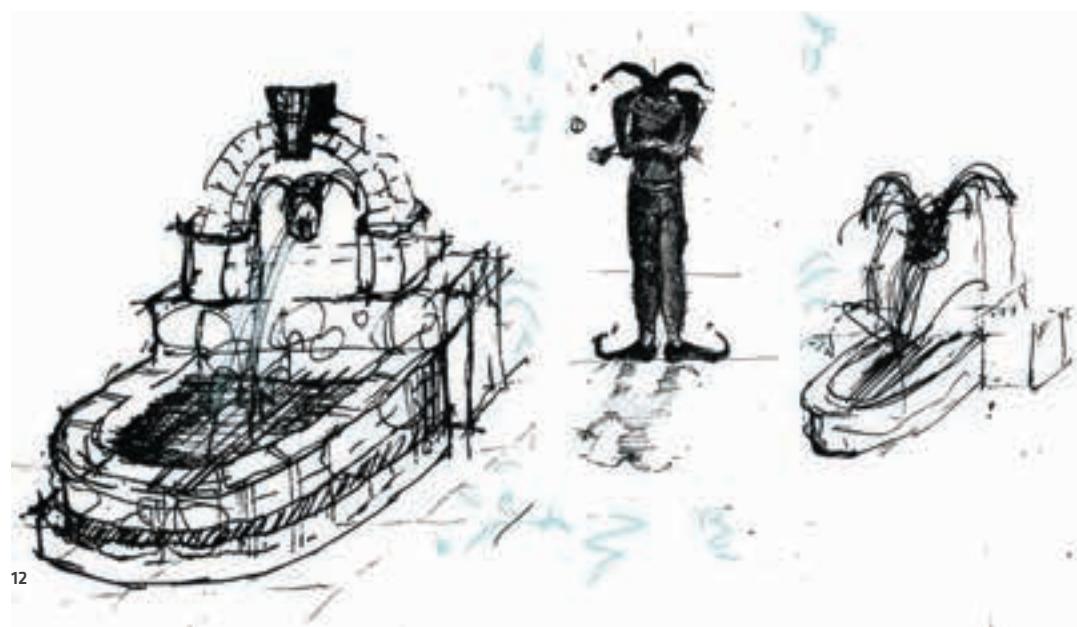
La narration d'un récit construit, la qualité de l'aménagement ludique et les indicateurs de performance fournissent un cadre programmatique complet pour concevoir des expériences uniques et profondément immersives.

L'évaluation ludique d'une ville porte habituellement sur un ensemble de données objectives : fréquentation, durée de la visite, registres d'entretien, taux d'incident et un thème éventuel qui célèbre un moment historique important ou qui dévoile une face cachée de l'histoire.

Une liste de vérification des données est nécessaire, mais les paramètres à eux seuls ne donnent pas une vue d'ensemble, notamment dans le cas d'expériences ludiques immersives et significatives. Comment pouvons-nous saisir la valeur d'un lieu ou d'une expérience ludique pour avoir une vision d'ensemble de l'aménagement?

Pour comprendre comment le jeu est valorisé par l'expérience, notamment par les personnes qui s'y investissent pleinement, je me suis entretenue avec Amanda Bernier, animatrice communautaire chez Développement Services à Leeds & Grenville. Amanda accompagne un groupe d'adultes ayant une déficience intellectuelle.

Grâce à leurs histoires et à leurs préférences, nous commençons à comprendre que la valeur de



l'environnement ludique repose à la fois sur l'utilisation des outils que nous employons dans le processus complexe de conception et sur l'attention observationnelle quotidienne.

Amanda souligne que les aménagements ludiques les plus appréciés par son groupe proposent un vaste choix d'expériences sensorielles qui stimulent leur créativité et présentent des éléments naturels. Amanda évalue dans quelle mesure un lieu offre des expériences adaptées à son groupe :

- Le plaisir de choisir : ses clients apprécient la liberté de choisir la destination extérieure de la journée. Qu'il s'agisse d'activités artisanales naturelles ou d'une partie de basket improvisée dans un parc... selon leurs règles et leur style.

- Divers choix de jeux et d'expériences : un participant peut utiliser plusieurs fois une glissoire, puis aller se promener ou observer les animaux dans le parc à chien.

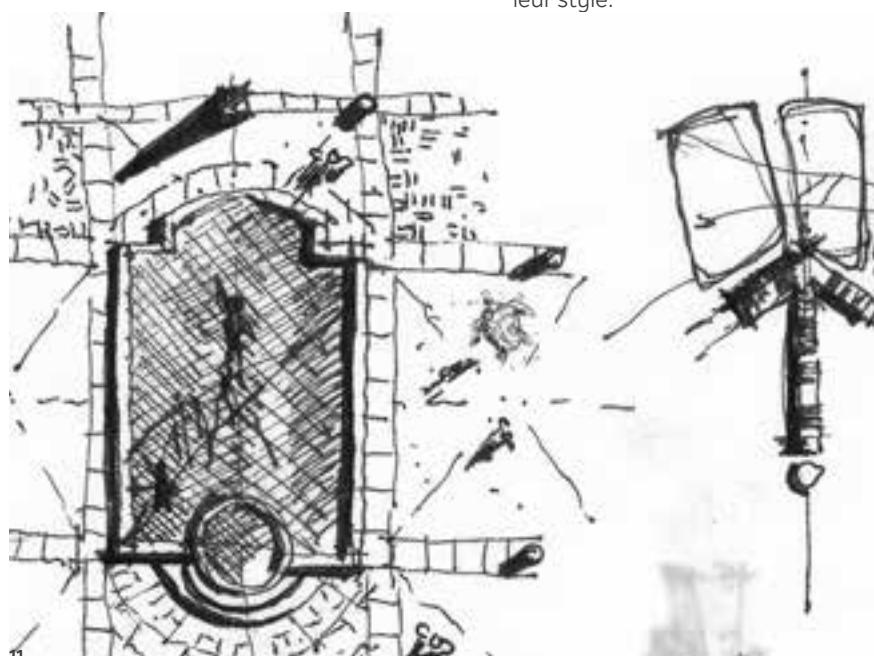
- Expériences riches en sensation : les balançoires sont un élément incontournable, et pas seulement pour quelques minutes. C'est le mouvement stimulant, le rythme apaisant, la sensation du soleil et le plaisir du vent créé par le mouvement lorsque tout le monde se balance ensemble.

- Art et expression : à Laurier Hill, les journées libres sont fréquentes. À l'ombre d'un pavillon, certains peignent des pierres inspirées par le mouvement Kindness Rock. Un participant « ... veut en garder une, alors nous en peignons deux : une est laissée sur place et l'autre est conservée ». Pour elle, ce simple geste révèle le sens profond et personnel de l'expression créative.

- Nature : L'aire de conservation du ruisseau Mac Johnson est une destination prisée du groupe. La nature est à l'honneur, avec des randonnées autour de l'étang, un grand terrain pour botter des ballons et écouter les sons de la nature. Une stimulation équilibrée pour tout le monde.

L'expérience d'Amanda nous montre que la véritable valeur du jeu dans ces milieux ludiques réside dans l'imaginaire des

11 TESTER LA GÉOMÉTRIE, L'ESPACE ET L'ÉCHELLE.
12 EXPLORATION D'UN PERSONNAGE DANS UN JEU D'EAU. **13** BASSIN ARRIÈRE (AIRE DE CONSERVATION MAC JOHNSON). **14** CARACTÉRISTIQUES DU CONCEPT INITIAL DE L'aire de jeu ET ÉTUDE SPATIALE.
PHOTOS 11-14 INGRID VAIVADS



[...] la véritable valeur du jeu dans ces milieux ludiques réside dans l'imaginaire des gens.

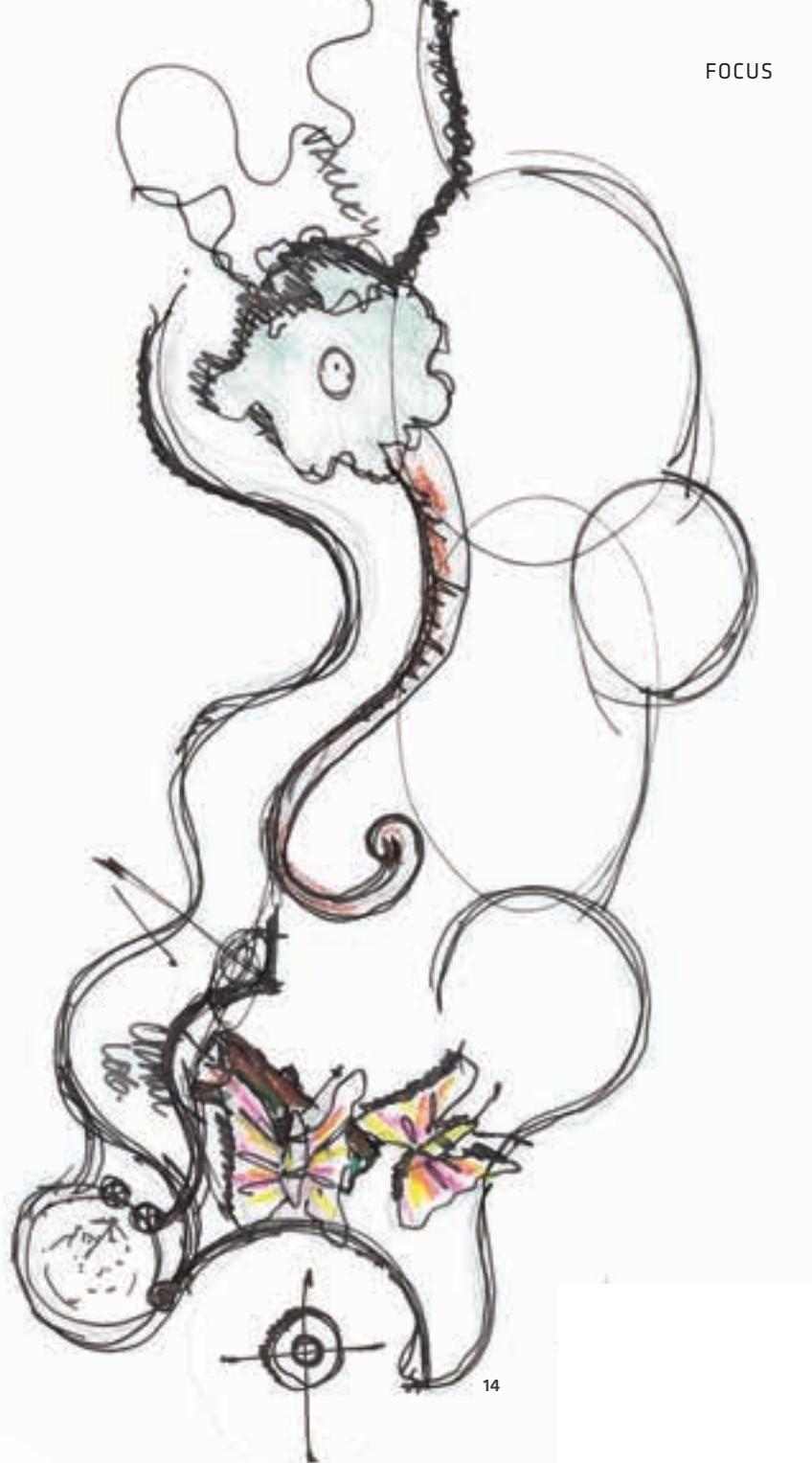
individus. Qu'il s'agisse de peindre des pierres, d'un jeu spontané ou d'heures passées à se balancer, les sourires, les rires et les éclats de rire soulignent la dimension émotionnelle de l'expérience ludique, un petit quelque chose se produit. En intégrant ces informations, fondées sur des paramètres ludiques et une bonne réserve de papier calque, nous disposons d'outils puissants pour amorcer la création d'aménagements où « quelque chose de spécial » peut se produire.

Réflexions finales

Créer des espaces ludiques imaginatifs et conviviaux qui offrent une valeur à long terme aux participants, aux collectivités, aux propriétaires et aux exploitants, tout en étant amusants, C'EST UN PLAISIR!

La magie de traduire une idée, trait après trait, en une expérience fantaisiste donne souvent des résultats inattendus. Le croquis ludique a le pouvoir de façonner un concept unique.

Concevoir en tenant compte de l'imagination, de l'émotion, de la spontanéité et de la liberté est un processus complexe et magique. Il permet d'harmoniser les objectifs stratégiques, les attentes, grandes et petites, les aspirations des utilisateurs, la fonction, la pertinence culturelle, l'esthétique du lieu, la dynamique et la capacité de divertissement, les



14

programmes d'activités et, surtout, d'exprimer une vision créative inspirante.

Lorsque cette vision est ancrée dans un récit cohérent, inscrite dans un plan directeur bien détaillé, les possibilités sont illimitées.

Cela est particulièrement vrai lorsque l'imagination d'un enfant est stimulée, comme lorsque Calvin, le personnage de Bill Watterson, dit à Hobbes : « Regarde! Un filet d'eau coule dans la boue! Je pense que notre après-midi est déjà bien rempli! »

Qu'il s'agisse d'une mise en scène ou d'un jeu improvisé dans une simple flaue d'eau, le jeu a le pouvoir de nous transformer. LP



13

LUCIA BLANCO

RÉFLEXION SUR L'APPROCHE CONCEPTUELLE DU JEU

LES ESSAIS PHOTOGRAPHIQUES SONT

une source de réflexion sur les œuvres du passé, notamment en architecture de paysage. Passer en revue d'anciens projets d'aménagement révèle comment les lieux évoluent et vieillissent, leurs utilisations et leurs formes de jeu parfois inattendues. Ce type de rétrospective souligne le caractère éphémère du jeu, mais aussi son rôle dans la société. Ces collections nous invitent à prendre conscience du récit des aménagements ludiques qui nous

racontent des moments d'improvisation, de joie, de convivialité et d'absence.

Landscapes of Play: A Collection of Imaginative Spaces in Japan, un ouvrage auto-édité qui sera disponible cet hiver, explore l'approche conceptuelle unique de l'aménagement ludique japonais. Des «structures de jeux», concept pionnier de Mitsuru Senda dans les années 1960, aux aménagements ludiques plus contemporains du parc commémoratif

Showa à Tokyo, l'ouvrage nous propose un ensemble de photographies, de recherches et de réflexions sur les lieux qui invitent les enfants et les adultes à jouer d'une manière qui transcende la conception conventionnelle.

L'ouvrage propose également un entretien avec Norihiro Kanekiyo de Takano Landscape Planning, le cabinet responsable de plusieurs des projets présentés dans le livre. Il traite de leur



approche conceptuelle du jeu et du rôle de la nature dans la conceptualisation de ces espaces. De plus, il examine l'évolution des valeurs socioculturelles et des tendances en aménagement d'aires de jeux des dernières décennies en Asie et en Amérique du Nord. Une perspective plus large qui aidera le lecteur à voir l'aménagement ludique comme une infrastructure sociale au service de collectivités plus saines et solidaires.

Étude visuelle des aménagements ludiques

En 2024 me vint l'idée, lors de mon premier séjour au Japon, d'étudier les images archivées d'aménagements ludiques pour documenter des designs inspirants et explorer de nouveaux matériaux et concepts à diverses échelles. L'objectif était d'intégrer diverses typologies de jeux dans le tissu urbain, en m'inspirant des aménagements observés lors de mes promenades dans les rues de Kyoto, Tamano et Tokyo. J'espère que ce livre encouragera la création d'aménagement ludique contextuelle, qu'il incitera les municipalités à se connecter à leur environnement. Idéalement, il incitera les concepteurs à faire évoluer le concept ludique dans le domaine public, en s'intéressant notamment aux terrains en friche et à tout endroit ayant le potentiel de favoriser les interactions sociales et l'aspect ludique.



3

La conception de terrains de jeux exige une curiosité et un esprit expérimental fondé idéalement sur un processus participatif qui invite au dialogue, à la cocréation et à la compréhension des lieux. La curiosité

nous permet d'introduire une nouvelle dynamique qui favorise les interactions sociales naturelles. Il est important pour les architectes paysagistes de remettre en question les approches collaboratives conventionnelles. La recherche, la réflexion et l'expérimentation dans la pratique nous permettent d'intégrer le jeu dans la vie quotidienne sous un angle différent. Ainsi, les essais photographiques et l'observation sensorielle sont des outils de conception essentiels, qui nous aident à saisir les instants ludiques qui façonnent le domaine public, et à nous en inspirer.

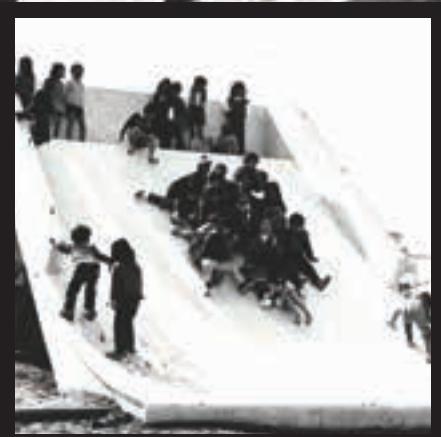


2

1HAMAC EN TEXTILE COLORÉ CONÇU PAR TAKANO LANDSCAPE PLANNING. **2**JEU D'EAU: CHILDREN'S VILLAGE. **3**FORÊT BRUMEUSE CONÇUE PAR TAKANO LANDSCAPE PLANNING.
PHOTOS 1,3 JAPON, LUCIA BLANCO. 2 CONÇU PAR ERIC MCMILLAN, CANADA, ARCHIVES MUNICIPALES DE TORONTO.



4



Structure de jeu

Le livre montre une image d'une «structure de jeu», un concept de Mitsura Senda, fondateur de l'Environment Design Institute au Japon, 1968, qui a pour objet le jeu libre. À première vue, il s'agit d'une structure propre aux terrains de jeux : une glissoire. Mais en y regardant de plus près, on constate qu'il est possible de repenser les éléments familiers et de créer quelque chose d'inattendu. La seule façon d'atteindre la plateforme de départ est d'escalader la glissoire elle-même, une touche d'originalité qui redéfinit l'interaction avec l'objet. L'idée derrière cette conception vient de Senda selon laquelle «les enfants sont fascinés par tout type de pente et concourent rapidement entre eux».¹

Les enfants apprennent les uns des autres à définir leurs propres règles par l'expérimentation et l'improvisation, et ce défi supplémentaire pour « profiter » de la glissoire constitue un vecteur de développement. Cet exemple

montre qu'il est possible de réinventer les structures de jeux traditionnelles, comme les glissoires, les balançoires et les bascules, des éléments connus de toutes les générations. Revoir leur utilisation crée un pont entre le passé et le présent qui reprend des formes familiaires sous un nouvel angle. Ainsi, ils favorisent l'apprentissage et la collaboration intergénérationnels, et ils renforcent le sentiment d'appartenance.

Le livre propose également l'environnement visionnaire du parc commémoratif Showa, conçu par Takano Landscape Planning dans les années 1980, en collaboration avec des artistes japonais locaux. Ces aménagements, les hamacs en textiles colorés à escalader, les forêts brumeuses et les dômes gonflables, sont bien plus que de simples aires de jeux fermées. Au fil des décennies, ils sont devenus des lieux culturels emblématiques qui inspirent la créativité, favorisent l'empathie et cultivent un fort sentiment d'appartenance.



5,6



7,8

Le « risque » dans le jeu

En plus de souligner leurs conceptions uniques, l'ouvrage traite des différents modèles d'entretien et de financement à l'origine des aménagements, et les collaborations emblématiques entre architectes paysagistes et artistes qui les ont rendus possibles. De plus, ces projets reflètent une approche culturelle différente du « risque », qui n'est pas perçu comme un élément à éviter, mais comme un élément de l'expérience ludique qui est fondamental pour le développement de l'enfant.

Dans le contexte nord-américain, entre les années 1950 et 1980, des architectes paysagistes et des concepteurs comme Richard Dattner et Robert Royston aux États-Unis, Cornelia Hahn Oberlander et Eric McMillan au Canada, et Mario Pani et Fabian Medina Ramos au Mexique ont

créé des structures de jeux novatrices, dont plusieurs seraient difficiles à proposer aujourd'hui. Actuellement, les normes CSA et une philosophie conceptuelle démesurément protectrice des terrains de jeux, ainsi que les contraintes de nombreux projets, comme les délais serrés, les budgets limités et les « listes de contrôle » des équipements, ont grandement réduit le temps et la liberté créative des concepteurs.

Pour faire progresser la conception ludique, prenons un pas de recul pour examiner l'évolution de la culture du jeu. Qu'est-ce que nous enseignent, par exemple, les anciens aménagements ludiques qui, dans le cadre du « régime sécuritaire » actuel, ne pourraient pas être construits? Quels enseignements tirer des immenses filets d'escalade, des jeux d'eau dynamiques et d'autres structures expérimentales conçues par McMillan pour le Children's Village de Toronto ? Ou encore des structures inspirées de la nature, qui intègrent des arbres et des éléments mobiles, imaginés par Hahn Oberlander à Montréal ? Redécouvrir ces aménagements peut nous inspirer à repenser le jeu dans nos paysages urbains et nous éclairer sur les conditions sociales et culturelles qui ont permis l'émergence de ces aménagements visionnaires.

Nous devons maintenant adopter une nouvelle approche de l'aménagement

ludique, qui valorise la collaboration, l'expérimentation, l'inclusion, la créativité et l'impact culturel à long terme. Les architectes paysagistes et les concepteurs de terrains de jeux, les décideurs municipaux, les promoteurs immobiliers, les éducateurs et tous ceux qui ont le pouvoir de financer, d'approuver, d'entretenir ou d'intégrer le jeu dans des projets publics et privés doivent reconnaître leur rôle dans l'édition de villes saines, inclusives et socialement connectées. Il ne s'agit pas de simples commodités, mais d'infrastructures civiques essentielles qui favorisent le bien-être et les liens sociaux tout au long de la vie. Les architectes paysagistes doivent repousser les normes et mener des recherches qui éclairent notre processus de conception. Il s'agit notamment d'évaluer les pratiques passées et actuelles, d'en tirer des leçons et d'adapter les stratégies aux préoccupations et aux besoins contemporains. En misant sur la collaboration interdisciplinaire et la compréhension interculturelle du jeu, nous pouvons redonner au jeu sa place dans l'aménagement de nos villes. LP

Références :

1. Senda, M. and Ichinowatari, K. (1982) Process Architecture No. 30 – Playgrounds and Play Apparatus. Tokyo: Process Architecture Publishing Co.



9

4,5 GLISSOIRE : STRUCTURE DE JEU CONÇU PAR MITSURA SENDA. **6** FILET : CHILDREN'S VILLAGE. **7** STRUCTURE ROTATIVE DE JEU CONÇU PAR MITSURA SENDA. **8** TOUR : AIRE DE JEUX DU CENTRE CRÉATIF POUR ENFANTS. CONÇUE PAR CORNELIA HAHN OBERLANDER. **9** JEU D'EAU: CHILDREN'S VILLAGE. **PHOTOS 4,5,7** APON, TERRAINS ET STRUCTURES DE JEUX - PROCESS ARCHITECTURE PUBLISHING CO. **6** CONÇU PAR ERIC McMILLAN. CANADA, ARCHIVES MUNICIPALES DE TORONTO. **8** CANADA, CENTRE CANADIEN D'ARCHITECTURE. **9** CONÇU PAR ERIC McMILLAN. CANADA, ARCHIVES MUNICIPALES DE TORONTO.

BHAVANA BONDE

PLACE A.R. McDIARMID : JOINDRE LE JEU À L'AGRÉABLE



1

IL ÉTAIT UNE FOIS (*bon, il n'y a pas si longtemps!*), dans le centre-ville de Brandon, au Manitoba, un vieux stationnement en asphalte adjacent au centre municipal A.R. McDiarmid. En 2017, une transformation novatrice a comblé l'endroit de vie, de rires et de jeux.

«C'est incroyable de voir à quel point cet endroit a changé. Je garais ma voiture ici, et maintenant j'y emmène mes petits-enfants jouer», indique Linda M., une résidente de Brandon. «C'est notre petite oasis dans la ville».

Au lieu de démolir l'ancien stationnement, ce qui aurait coûté le tiers du budget,

les conceteurs ont retenu une solution novatrice et durable : un revêtement en caoutchouc recyclé, coulé directement sur l'asphalte. Ce qui a non seulement réduit les coûts de construction et l'impact environnemental, mais également permis de réutiliser plus de 1000 pneus, conférant à la place une surface visuellement attrayante et conforme aux exigences anti-chute, un clin d'œil aux utilisateurs actifs!

La place A.R. McDiarmid est un lieu de rassemblement, un «salon urbain», où les citoyens se retrouvent pour se divertir, se détendre et socialiser. Les concepteurs ont adopté cette vision et

créé un aménagement aussi utile que ludique. L'aménagement s'articule autour de «parterres» circulaires et distinctifs. Les parterres définissent la place multifonctionnelle. Elles reprennent les traits architecturaux du Centre municipal adjacent, ce qui conjugue l'ancien et le nouveau.

Certains sont destinés aux jeux actifs, avec des paniers de basket et un espace ouvert pour des joutes amicales. D'autres incitent à la réflexion, avec des sièges de style café, parfaits pour siroter un café et regarder le monde passer. Le parterre jardin et le verger servent de salles de



2

classe vivantes pour le programme «seed to plate». Les jeunes de la région peuvent y planter des légumes, les récolter et concocter de délicieux plats dans la cuisine du Centre municipal.

Le parterre gazonné, légèrement incliné, est non seulement un endroit pour se détendre et profiter du soleil, mais également un parterre-cinéma en plein air qui présente des films sur le mur du centre municipal. Un parterre multifonctionnel, au coin de la rue, sert de scène informelle pour des spectacles communautaires ou des concours de danse improvisés, ou encore de place du marché éphémère. La place est un espace d'expression communautaire, qui accueille tous les talents créatifs.

Selon Jared T., un artiste local : «Les espaces multifonctionnels sont parfaits pour les spectacles éphémères. Nous y avons organisé des lectures de poésie

et des soirées musicales – l'ambiance est excellente.»

«Le jardin communautaire est mon endroit préféré», déclare Amira S., nouvelle venue à Brandon. «Cela m'a permis de rencontrer des gens et de m'intégrer. En plus, j'ai appris à cultiver les tomates!»

La place A.R. McDiarmid est le premier projet réalisé dans le cadre du Plan directeur des espaces verts de Brandon. La municipalité a organisé des consultations publiques, des portes ouvertes et un questionnaire en ligne pour s'assurer que la place reflétait les besoins et les aspirations des citoyens. Le résultat, une place citoyenne qui n'est pas seulement belle, mais utile.

Que vous soyez un parent qui profite d'une soirée cinéma sur le talus, un jardinier qui cultive des tomates, un adolescent qui récite un poème ou un enfant qui



3



4



5

joue au basket, la place A.R. McDiarmid vous accueille à bras ouverts. Il s'agit d'un aménagement public fonctionnel qui privilégie aussi bien le jeu que la socialisation, où chaque parterre raconte son histoire au sein d'un lieu féerique recouvert de caoutchouc! **LP**

1 ESPACE DE JEUX. 2 BERME ET VERGER EN ARRIÈRE-PLAN. 3 BERME/ESPACE ASSIS. 4 ESPACE DE PLANTATION D'HERBES AROMATIQUES ET DE PLANTES INDIGÈNES. 5 ESPACE ÉVÉNEMENTS SPONTANÉS.
PHOTOS TOUTES LES PHOTOS ARCHITECTURE 49



LESLIE MORTON

VILLES LUDIQUES : POURQUOI LES AIRES DE JEUX NE SUFFISENT-ELLES PAS

1

TORONTO CONNAÎT UNE

RENAISSANCE des terrains de jeux et des parcs. Le programme municipal d'amélioration des aires de jeux et de création de parcs à vocation touristique, notamment le parc Biidaasige dans le secteur riverain, représente des investissements majeurs dans les infrastructures ludiques. Pourtant, malgré ces progrès, il manque quelque chose de fondamental. La population du centre-ville de Toronto augmente plus rapidement que le nombre d'espaces verts nécessaires, et l'accès aux parcs demeure inéquitable. Le jeu, qui est au cœur de la vie urbaine, est encore largement confiné derrière des clôtures de terrains de jeux traditionnelles. Il est temps de voir plus grand. La prochaine étape consiste à forger le caractère ludique de la ville et non seulement d'augmenter le nombre de parcs.

La solution consiste à étendre le domaine public au-delà des parcs. Toronto doit adopter une philosophie urbaine du jeu

inspirée des exemples internationaux, en intégrant des activités ludiques dans les rues, les couloirs de transport, les places publiques et les infrastructures vertes. Cette approche va redéfinir la vie urbaine. Un modèle de gestion interservices qui harmonisera les services des parcs, des loisirs, de la forêt urbaine, des transports et de l'urbanisme. Nous devrons également établir de nouveaux partenariats avec les zones d'amélioration commerciale (ZAC) et mettre en place des mécanismes de gestion similaires à ceux de Bentway Conservancy. Car le jeu n'est pas réservé aux enfants, mais à tout le monde.

Le pionnier : l'Amsterdam ludique d'Aldo van Eyck

Construire des terrains de jeux à l'extérieur des parcs n'est pas un concept nouveau. En 1948, bien avant que le terme « urbanisme tactique » n'entre dans le lexique urbanistique, l'architecte Aldo Van Eyck a doté Amsterdam de 600 mini-terrains de jeu sans clôture. Avec autant de lieux de différentes tailles dispersés

dans la ville ravagée par la guerre (sur les routes excessives, les terrains vagues et les espaces interstitiels), Van Eyck a conçu des structures de jeu modulaires qui s'intégraient dans tous les espaces disponibles, peu importe leur taille. Il a transformé les terrains inutilisés en petits espaces de joie, un réseau d'espaces animés faciles à mettre en œuvre qui a intégré le jeu dans l'ADN de la ville.

Selon Van Eyck, la création d'aires de jeux intégrées « insuffle une nouvelle vie à un coin de rue désert ou à un terrain vague. De cette façon, l'enfant découvre sa ville et la ville découvre ses enfants ». C'est exactement l'esprit dont Toronto a besoin aujourd'hui. Seules 17 aires de jeux subsistent aujourd'hui, car leur entretien et leur exploitation ont été insuffisants au fil du temps et la plupart ont été détruites, car jugées dangereuses. Mais la leçon demeure : des interventions à petite échelle bien réparties peuvent transformer fondamentalement la façon dont les citoyens perçoivent leur ville.

Modèles internationaux d'urbanisme ludique

Après la période pandémique, plusieurs villes ont proposé des approches d'aménagement ludique des rues dans le cadre de leur politique d'urbanisme. À Paris, la distanciation sociale a nécessité la fermeture de plusieurs rues scolaires à la circulation automobile afin de permettre aux parents de déposer leurs enfants. Le succès de cette initiative a conduit au programme «Rues scolaires», qui a imposé la transformation de 300 rues en allées piétonnes, dont 180 sont entièrement piétonnes.

New York, Montréal et Barcelone ont chacune élaboré des cadres systématiques de transformation permanente qui vont au-delà des simples aménagements temporaires.

Le cadre «ludique» de Barcelone

Barcelone a rejeté la conception traditionnelle centrée sur les terrains de jeux au profit d'une ville ludique pour tous à long terme. Au lieu de confiner le jeu dans des espaces désignés, la municipalité adopte un cadre qui définit trois secteurs : 1- les aires de jeux et les cours d'école, 2- les zones scolaires et les places, 3- l'ensemble de la ville, dont les rues et les infrastructures publiques. À Barcelone, le jeu n'est pas un élément décoratif, mais une infrastructure.

Cette vision s'inscrit dans une volonté de transformation urbaine, notamment le programme Superblocks, qui récupère 75 % de l'espace réservé à la circulation automobile (par zone de 400 m sur 400 m) pour les piétons, les cyclistes et les loisirs. Au-delà du réaménagement, Barcelone dynamise la ville avec des initiatives comme «Jouons sur la place», qui a identifié une cinquantaine de lieux publics comme des espaces propices aux activités ludiques et sociales. Barcelone considère le jeu comme un élément fondamental de la vie urbaine, étroitement lié à la mobilité et au bien-être des citoyens.

New York : pionnière «du temporaire au permanent»

Il y a dix-huit ans, le maire Michael Bloomberg s'est engagé à ce que tous les New-Yorkais vivent à moins de 10 minutes à pied d'un espace vert. Cette initiative n'a pas été confiée au service des parcs et des loisirs de la municipalité, mais au service des transports, dirigé par Janette Sadik-

2

Khan. La célèbre approche «du projet pilote au projet permanent» s'est avérée fructueuse. Elle a transformé 12 ha de voirie en nouvelles places publiques dynamiques. Elles sont le fruit d'un appel de propositions annuel, de partenariats communautaires et d'une volonté de rendre l'espace public plus équitable.

Le programme DOT Plaza accepte les propositions d'organisme sans but lucratif dans le cadre d'un appel d'offres annuel, la priorité étant donnée aux quartiers dépourvus d'espaces verts, en particulier aux secteurs à faibles revenus. La municipalité finance la conception et la construction des places, et intègre les citoyens dans le cadre d'ateliers publics de réflexion. En contrepartie, le partenaire sans but lucratif s'engage à mener des campagnes de sensibilisation auprès des citoyens, à participer aux réunions de conception, à élaborer un plan de financement, à fournir une assurance, à assurer l'entretien et à programmer des activités pour en faire un lieu dynamique dans le quartier.

L'approche systématique de l'aménagement temporaire de Montréal

Montréal est reconnue internationalement comme une ville agréable et ludique, en particulier l'été. Cette réputation découle d'une approche sophistiquée d'aménagement temporaire des rues, peaufinée au cours des années par diverses approches d'animation saisonnière des espaces publics. Le «Cahier des bonnes pratiques pour la qualité des aménagements temporaires sur rue» de Montréal, retrace l'histoire de l'urbanisme

tactique de la municipalité, notamment le Programme d'implantation de rues piétonnes et partagées. Lancé en 2015, le projet a permis de créer 12 rues piétonnes en 2 ans, à l'aide d'un processus de conception participative par étape. La première année, des mesures temporaires ont été mises en œuvre. La deuxième année, les mesures temporaires ont été adaptées à la situation et, la troisième année, les mesures sont devenues permanentes. De plus, la municipalité sollicitait en permanence les commentaires des citoyens.

Le cahier codifie les leçons tirées des données d'observation et des commentaires des partis intéressés. Il propose 125 pratiques et 70 stratégies de mise en œuvre. Quatre typologies d'aménagement temporaire de rues (rue piétonne, rue-place, rue partagée et rue réaménagée) avec leurs propres exigences et spécifications de conception. Montréal a développé ce qui est sans doute l'approche la plus systématique d'Amérique du Nord en matière d'aménagement temporaire des rues, avec 25 rues piétonnées entre 2020 et 2025 et un engagement financier de 12 millions de dollars pour 2025-2027. Cette approche va au-delà de l'urbanisme ludique et d'un simple coup de peinture. Il témoigne d'un véritable engagement et d'une approche stratégique de l'aménagement temporaire. Les rues piétonnes saisonnières, les zones partagées

1SIMCOE WAVEDECK, SECTEUR RIVERAIN DE TORONTO.

2DÉTAILS DES CÉLÈBRES ÉLÉMENTS LUDIQUES SCULPTURAUX ET MULTIFONCTIONNELS D'ALDO VAN EYCK LE LONG DE LA VOIE PUBLIQUE À AMSTERDAM.
PHOTOS 1 WEST 8 + DTAH EN COENTREPRISE
2 OK-ALEXANDER/SHUTTERSTOCK.COM



et les places éphémères dynamisent la ville et favorisent le sentiment d'appartenance.

Le potentiel ludique de Toronto

Toronto a fait ses premiers pas vers l'urbanisme ludique. La municipalité dispose d'espaces ludiques le long des artères, les Wave Decks (DTAH/West 8) qui ondulent le long du secteur riverain en sont un exemple, mais aussi de mini-parcs et des installations d'art public dans les emprises municipales qui apportent une nouvelle vie à des espaces sous-utilisés. Les zones d'amélioration commerciale, en partenariat avec la municipalité, sont à l'origine des mini-parcs et des installations d'art public dans des endroits comme Bloor Annex et Reflector, une sculpture d'art public située sur Queen West. Mais ces aménagements sont dispersés dans la ville. De plus, les mettre en œuvre et les entretenir demeurent un défi pour les ZAC et la municipalité.

Contrairement au processus simplifié de New York, la procédure torontoise pour créer un mini-parc est plus longue et varie d'un quartier à l'autre. Les ZAC déterminent les emplacements potentiels au moins un an à l'avance, en fonction d'un plan d'aménagement des rues approuvé par le conseil qui définit les projets à long terme. Des discussions sont menées avec le coordinateur des projets d'immobilisations de la municipalité afin de vérifier la faisabilité et de déterminer si le site se trouve dans l'emprise municipale ou sur un terrain de la

municipalité. Les coûts de construction sont partagés à parts égales entre la ZAC et la municipalité, un modèle de partenariat qui nécessite une coordination considérable.

CaféTO : une possibilité

inexploitée à Toronto

CaféTO représente une occasion extraordinaire pour Toronto. Le programme a octroyé environ 1500 permis pour la restauration d'espaces extérieurs. Quelque 279 cafés-trottoirs ont été aménagés (2790 m² sur près de 10 km) à l'aide de barrières, de jardinières et de mobilier temporaires. Cette initiative valide le principe et justifie un aménagement à grande échelle, comme l'ont fait les premiers mini-parcs de New York.

Pourtant, Toronto considère toujours les projets pilotes comme des initiatives ponctuelles et non comme une nouvelle approche d'aménagement. L'analyse des emplacements des CaféTO nous révèle qu'une nouvelle solution permanente, l'élargissement des trottoirs, pourrait voir le jour et perdurer. La municipalité doit faire ce qu'a fait New York : cesser de considérer les projets pilotes comme temporaires, et commencer à construire une infrastructure de rues permanente dont cette ville a besoin, et envisager des programmes au-delà de la simple restauration.

Des rues aménagées comme fondement

Les lignes directrices sur les rues complètes de Toronto, adoptées en 2017, et la mise à jour de la politique et des lignes directrices

sur les rues piétonnes en 2025 encadrent l'aménagement du territoire de façon à ne plus privilégier la circulation automobile au détriment des autres usagers de la route (piétons, cyclistes, transports en commun et automobilistes), et intègrent les infrastructures vertes et le principe de la qualité du domaine public et de l'aménagement. La mise à jour jette les bases pour des espaces communautaires souples, mais considère le jeu comme un avantage implicite plutôt qu'un objectif. Ce qui manque, c'est une déclaration selon laquelle le jeu est une infrastructure publique essentielle, au même titre que les transports en commun, les arbres et les pistes cyclables.

Une politique qui mentionne explicitement le jeu, qui définit une typologie de rues ludiques, qui accorde la priorité à l'équité et qui intègre la programmation ludique dans des modèles de partenariat, pourrait faire de Toronto une ville ludique, joyeuse et adaptée aux enfants. Toronto dispose déjà des bases nécessaires pour devenir une ville plus équilibrée et centrée sur les personnes, mais elle doit désormais faire du jeu une priorité explicite.

De l'expérimentation à l'identité ambitieuse

Aujourd'hui, les nouveaux investissements dans les infrastructures de Toronto marquent un moment charnière pour intégrer le jeu dans l'aménagement urbain. Plus de 38 milliards seront investis dans les infrastructures jusqu'en 2034. Une part



3,4





5

importante servira à la résilience climatique (gestion des eaux pluviales, amélioration de la mobilité, infrastructures routières et cyclables), et à la modernisation des transports en commun. Toronto a une occasion unique d'intégrer la joie, la créativité et la convivialité au cœur même de la cité.

La reconstruction du boulevard Lake Shore East, l'extension de la ligne Ontario et du corridor ferroviaire (LRT) ouvrent de grandes possibilités. Il s'agit de considérer l'infrastructure comme un réseau public. Les ponts, emprises, servitudes et passages deviennent des lieux d'activités sociales et ludiques. Tous ces aménagements peuvent devenir des places ludiques s'ils sont conçus avec imagination. La municipalité doit se doter d'un cadre stratégique systématique, assurer la coopération entre les services, établir divers modèles de partenariat communautaires, et intégrer l'aspect ludique dans la conception des nouvelles infrastructures.

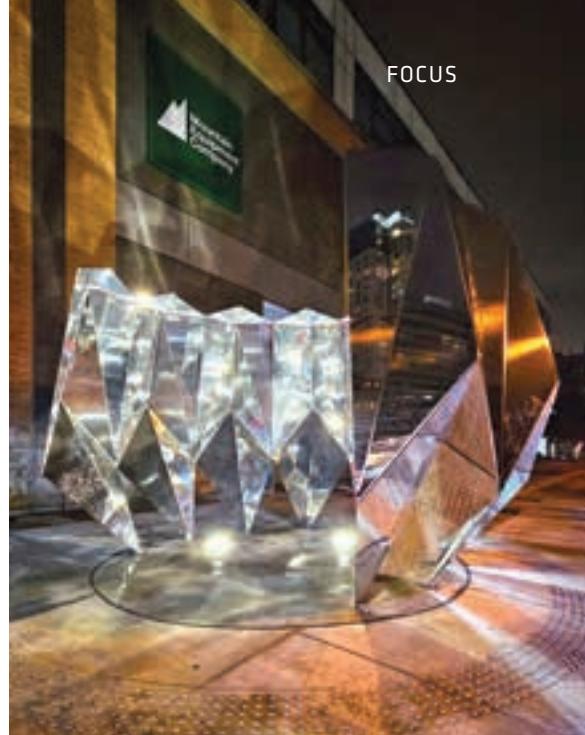
L'enthousiasme communautaire est réel. Le succès des mini-parcs aménagés par les ZAC, l'adoption rapide des CaféTO, et la vitalité de projets, comme les Wave Decks, démontrent que les Torontois ont soif d'espaces ludiques et dynamiques. Ce qui manque, ce n'est pas la demande – c'est l'engagement institutionnel de rendre les projets pilotes permanents, de passer de l'implicite à l'explicite.

La voie à suivre

Les simples terrains de jeux clôturés ne suffisent plus, Toronto a besoin d'une culture ludique à l'échelle de la ville. Imaginez une ville où les ruelles deviennent des parcours de skate, les arrêts d'autobus des aires de jeux et les places publiques des scènes. Pour concrétiser cette vision, plusieurs changements sont nécessaires.

Le jeu doit tout d'abord devenir une priorité urbanistique, et non un simple avantage secondaire. Deuxièmement, les autorités doivent favoriser la collaboration interservices, en établissant des ponts entre les services des parcs, des transports et de l'urbanisme. Troisièmement, les modèles de partenariat doivent être simplifiés et bien financés, en s'inspirant du «plaza program» de New York, et des sources de financement consacré de Montréal.

Quatrièmement, Toronto doit établir une procédure pour passer «du temporaire au permanent». La municipalité a démontré que les stratégies progressives peuvent améliorer la sécurité et construire des infrastructures cyclables, mais chaque projet réussi est traité comme une expérience unique et non comme un modèle de changement systémique. Enfin, l'équité doit être au cœur du programme, en s'assurant que les investissements ludiques profitent aux quartiers dépourvus d'espaces verts et qu'ils sont accessibles aux personnes de tous âges, de toutes capacités et de



6

tous horizons. Actuellement, les secteurs qui progressent le plus sont les zones d'amélioration commerciales ou les secteurs soutenus par des groupes de résidents.

Des exemples mondiaux (Paris, New York, Montréal et Barcelone) montrent que le succès de l'urbanisme tactique ne dépend pas seulement d'installations créatives. Il prospère lorsqu'il s'appuie sur des mandats politiques clairs, un financement stable, une gestion collaborative et une volonté des institutions de passer du temporaire au permanent.

Toronto a déjà les ingrédients pour faire ce virage : un fondement stratégique grâce aux Lignes directrices sur les rues complètes, une validation du principe grâce aux CaféTO et les mini-parcs des ZAC, des investissements majeurs de 38 milliards et un fort soutien collectif pour les espaces ludiques. Ce qui manque, c'est la volonté politique et l'engagement de faire du jeu une caractéristique de l'identité torontoise.

Les villes ludiques ne sont pas seulement amusantes, elles sont plus inclusives, résilientes et humaines. Elles favorisent le développement des enfants et les liens sociaux, aménagent les espaces sous-utilisés, stimulent l'économie locale et renforcent la santé et le bien-être collectif. En instaurant le jeu dans l'ensemble du domaine public, Toronto peut transformer la façon dont les citoyens vivent et s'identifie à leur ville.

Le prochain chapitre de Toronto ne porte pas sur les essais, mais sur la transformation. Une ville qui joue le jeu, fièrement. LP

3 IMAGE DU MINI-PARC DE BLOOR ANNEX. **4** AUTREFOIS PAVÉS ET NÉGLIGENCE, LES ESPACES LE LONG DE BLOOR-ANNEX ONT ÉTÉ TRANSFORMÉS EN MINI-PARCS QUI ANIMENT LA RUE AVEC SES JARDINS POLLINISATEURS, SES ROCHERS, SES GRANDS ARBRES, SES ŒUVRES D'ART PUBLIC ET SES BANCS NOVATEURS. **5** À QUELQUES PAS DU PONT DES INVALIDES SUR LA SEINE À PARIS, UN AMÉNAGEMENT INATTENDU. UN MUR D'ESCALADE PUBLIC EST INTÉGRÉ AU REMBLAI EN PIERRE LE LONG DE LA PROMENADE. **6** REFLECTOR, L'ŒUVRE D'ART PUBLIC EN ACIER INOXIDABLE MIROIRANT DE FIGUREGROUND STUDIO INC. (JHYLING LEE) ANIME LE COIN À L'ANGLE DES RUES QUEEN OUEST ET SOHO, SUSCITANT LA CURIOSITÉ ET LES INTERACTIONS LUDIQUES. CETTE ŒUVRE A ÉTÉ INSTALLÉE DANS LE CADRE DE LA PHASE 2 DE LA REVITALISATION DU PAYSAGE URBAIN DE LA RUE QUEEN OUEST (DIRIGÉE PAR PMA LANDSCAPE ARCHITECTS).
PHOTOS **3,4** DTAH **5** LESLIE MORTON **6** ENG C LAU @ENGCLAU