

SKATEPARK DEMETS



[FACT SHEET]

SKATEPARK DEMETS

Afin d'inciter les citoyens à la pratique du recyclage et lui donner une place plus centrale dans notre quotidien, l'Agence de Bruxelles-Propreté a confié au bureau 51n4e la création d'un Recypark pilote à Anderlecht, spatialement plus attractif et servant de modèle au déploiement des futurs Recypark régionaux.

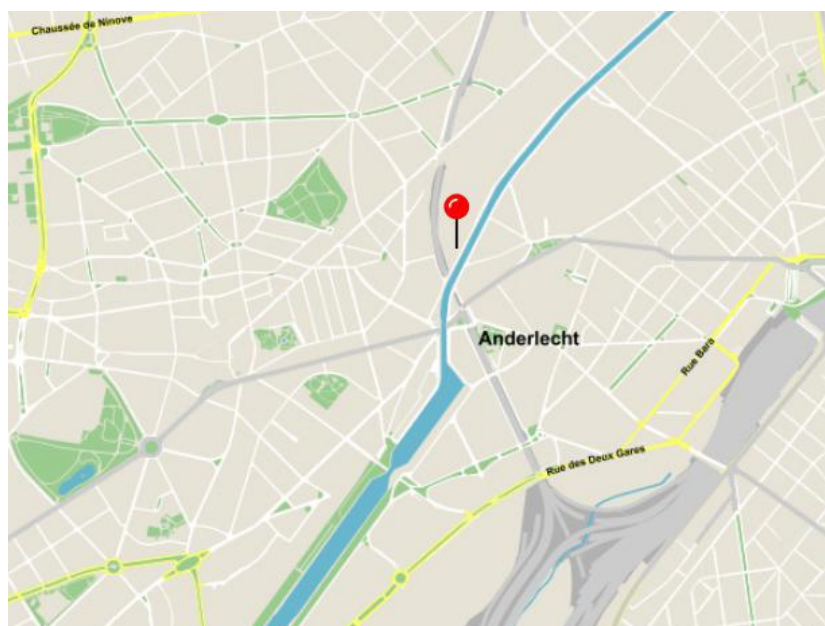
La réponse proposée par 51n4e vise ainsi deux ambitions essentielles : celle de bousculer l'image que l'on a d'un site à priori uniquement logistique en le juxtaposant avec un espace public et également faire du Recypark et de l'espace public un seul et même lieu par le biais d'une structure recouvrant le tout.

C'est donc dans ce contexte que l'agence de Bruxelles-Propreté lance un appel pour la conception d'un espace public intégré au Recypark d'Anderlecht. La composition de cet espace public a été définie par le bureau 51n4E en deux zones : un skatepark et un espace vert. En effet, la situation géographique singulière de l'espace public en milieu urbain, mais reculée de zones d'habitations, est propice à l'installation d'un skatepark.

Het agentschap Net Brussel wil burgers aansporen om te recycleren en er in hun dagelijkse leven meer aandacht aan te besteden. Het heeft daarom de hulp ingeschakeld van het architectenbureau 51n4e om in Anderlecht een aantrekkelijk ingericht Recypark te creëren. Dat park zal als model worden gebruikt voor de toekomstige Recyparken in het gewest.

Het architectenbureau heeft zijn plannen gesteld op twee kernambities: komaf maken met het beeld van een louter logistieke locatie door er een openbare ruimte aan te koppelen, en het Recypark en het publiek domein op één plek onderbrengen in een allesomvattende structuur.

In dat opzicht lanceert het agentschap Net Brussel dan ook een oproep voor het ontwerpen van een openbare ruimte in het Recypark van Anderlecht. Deze werd door het architectenbureau 51n4E opgesplitst in twee zones: een skatepark en een groene ruimte. De unieke geografische ligging in een stedelijke omgeving, buiten de woongebieden, maakt de locatie bijzonder geschikt voor een skatepark.





(c) Séverin Malaud

Localisation . Locatie

Quai Fernand Demets 22 - Fernand Demetskaai 22

Anderlecht 1070 Anderlecht

Maître d'ouvrage . Opdrachtgever

Agence Bruxelles Propreté - Agentschap Net Brussel

Procédure . Procedure

Procédure négociée sans publication préalable

Onderhandelingsprocedure zonder voorafgaande bekendmaking

Comité d'avis. Adviescomité

27.08.2019

Images in this document are only sketches developed by the design office that will be subject to further discussions and adaptations before the final project's approval. Les images présentées dans ce document sont les esquisses développées par le bureau d'étude, esquisses qui seront sujettes à discussions et adaptations avant l'approbation du projet final. De afbeeldingen die in dit document getoond worden zijn opgemaakt door het studiebureau en zullen nog verder bediscussieerd en aangepast worden alvorens het project definitief wordt goedgekeurd.

LES MARNEURS - JANNE SAARIO

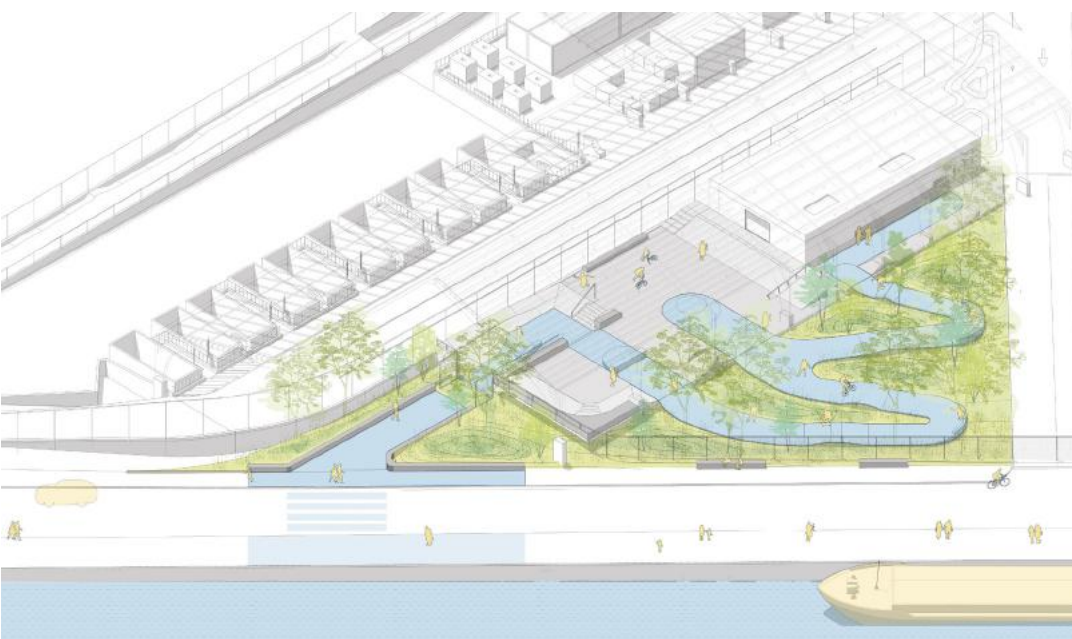
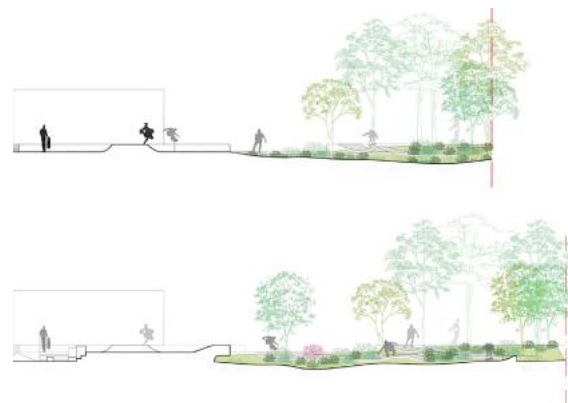
Trois grandes thématiques jalonnent le projet retenu : l'eau, le détournement et le réemploi et l'espace public. L'équipe lauréate décline ainsi son concept de skatepark à travers ces trois marqueurs.

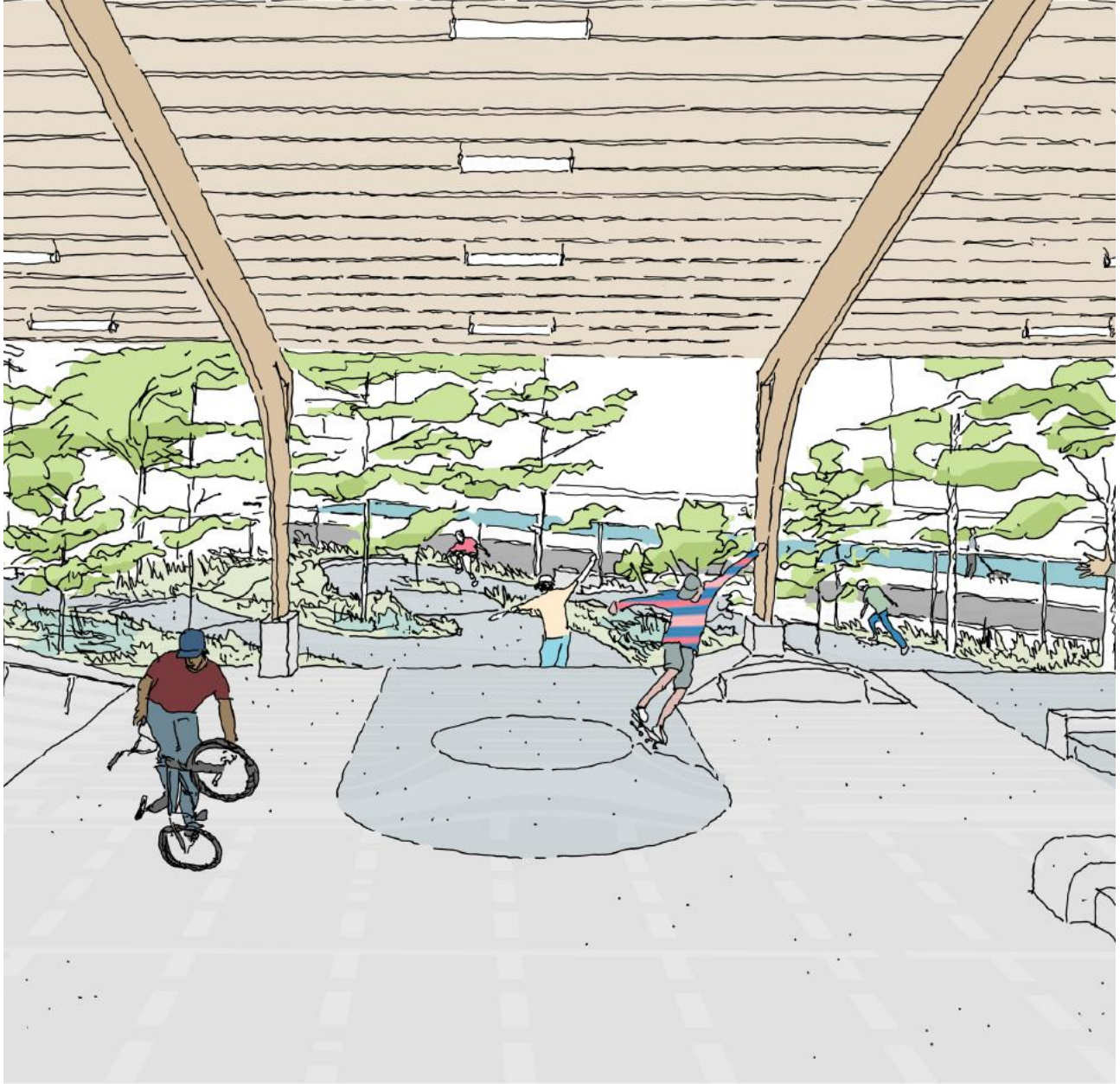
Le choix a été fait de laisser s'interpénétrer l'espace vert et le skatepark. Ainsi, l'espace vert n'est pas mis à distance, les usagers ne sont pas séparés les uns des autres. L'équipe lauréate opte pour un ensemble cohérent plutôt que pour deux zones distinctes, encourageant la rencontre de tous les publics et permettant à toutes et tous de s'approprier l'espace.

L'eau est évoquée sur tout le site. La parcelle étant en pente, le trajet de l'eau est travaillé à partir du point le plus haut vers le canal. Le chemin d'eau ainsi créé évoque le parcours des eaux de pluie. L'eau est également récoltée depuis la toiture de la grande halle et poursuit son trajet pour aller s'infiltrer dans les jardins de pluie placés dans l'espace vert, évoquant ainsi le trajet d'une rivière urbaine.

En ce qui concerne le skatepark lui-même, on retrouve deux types d'espaces : un snake run et une plateforme-street. L'idée est de faire de ce skatepark le lieu des possibles où chaque usager, skateur et non skateur pourra créer son parcours. Le snake run, élément particulièrement adapté à tous les niveaux et toutes formes de glisse, rappelle le parcours de l'eau, élément important jalonnant le projet. La plateforme street, elle, est placée sous la halle et est traitée depuis l'espace public afin d'inviter les usagers à entrer sur le site. En outre, il s'agit d'une plateforme plate avec une série de ruptures et d'obstacles formés par des objets détournés de l'espace urbain.

Enfin, en matière de réemploi et de recyclage, l'idée est de contribuer à réduire l'impact de la construction sur l'environnement en ayant recourt à des bétons bas carbone, en remplaçant une partie des granulats par des granulats recyclés. Cela permettra notamment de solliciter des filières nouvelles.





Het geselecteerde project wordt gekenmerkt door drie hoofdthema's: water, hergebruik, en openbare ruimte. Het winnende team bouwt zijn skateparkconcept op rond deze drie elementen.

Er is gekozen om de groene ruimte en het skatepark in elkaar te laten overvloeien. Zo bevindt de groene ruimte zich niet op een afstand en worden de gebruikers van beide zones niet van elkaar gescheiden. Het winnende team koos voor een samenhangend geheel in plaats van twee afzonderlijke zones, waardoor alle doelgroepen de kans krijgen om elkaar te ontmoeten en iedereen zich de ruimte eigen kan maken.

Overal op de site schemert de aanwezigheid van water door. Omdat het perceel hellend is, wordt het traject van het water vanaf het hoogste punt naar het kanaal geleid. De loop van het water dat zo ontstaat, evocert het parcours van het regenwater. Het water wordt ook opgevangen vanaf het dak van de grote hal en infiltreert verderop in de regentuinen die zijn aangelegd in de groene ruimte, waardoor de loop van een stadsrivier wordt opgeroepen.

Wat het skatepark zelf betreft, zijn er twee soorten ruimtes: een snake run en een street platform. Het is de bedoeling om van dit skatepark een veelzijdige plek te maken waar iedere gebruiker (skateboarder of niet) zijn eigen parcours kan uitstippelen. De snake run (een element dat bijzonder geschikt is voor skateboarders en rollerbladers van alle niveaus) roept de loop van het water op, een belangrijk thema van het project. Het street platform komt onder de hal en vertrekt vanuit de openbare ruimte om de gebruikers aan te trekken naar de site. Daarnaast is het een vlak platform met een reeks knikken en hindernissen in de vorm van voorwerpen die van de stedelijke ruimte zijn afgeleid.

Wat ten slotte hergebruik en recyclage betreft, is het de bedoeling om de impact van het gebouw op het milieu te helpen verminderen door koolstofarm beton te gebruiken. Daarbij wordt een deel van de aggregaten vervangen door gerecycleerde toeslagstoffen. Op die manier zal men nieuwe mogelijkheden voor recyclage kunnen aanboren.

**CANDIDATS
KANDIDATEN**

CENTRAL



SLAPPY



RECYCLED PIERRE BLEUE CURB



WALLIE



JERSEY BARRIER



FANG RAIL



HEATH KIRCHHART RAIL



RECYCLED TRASH CAN



RECYCLED STEEL PLATE



HYDRANT



RAINBOW RAIL



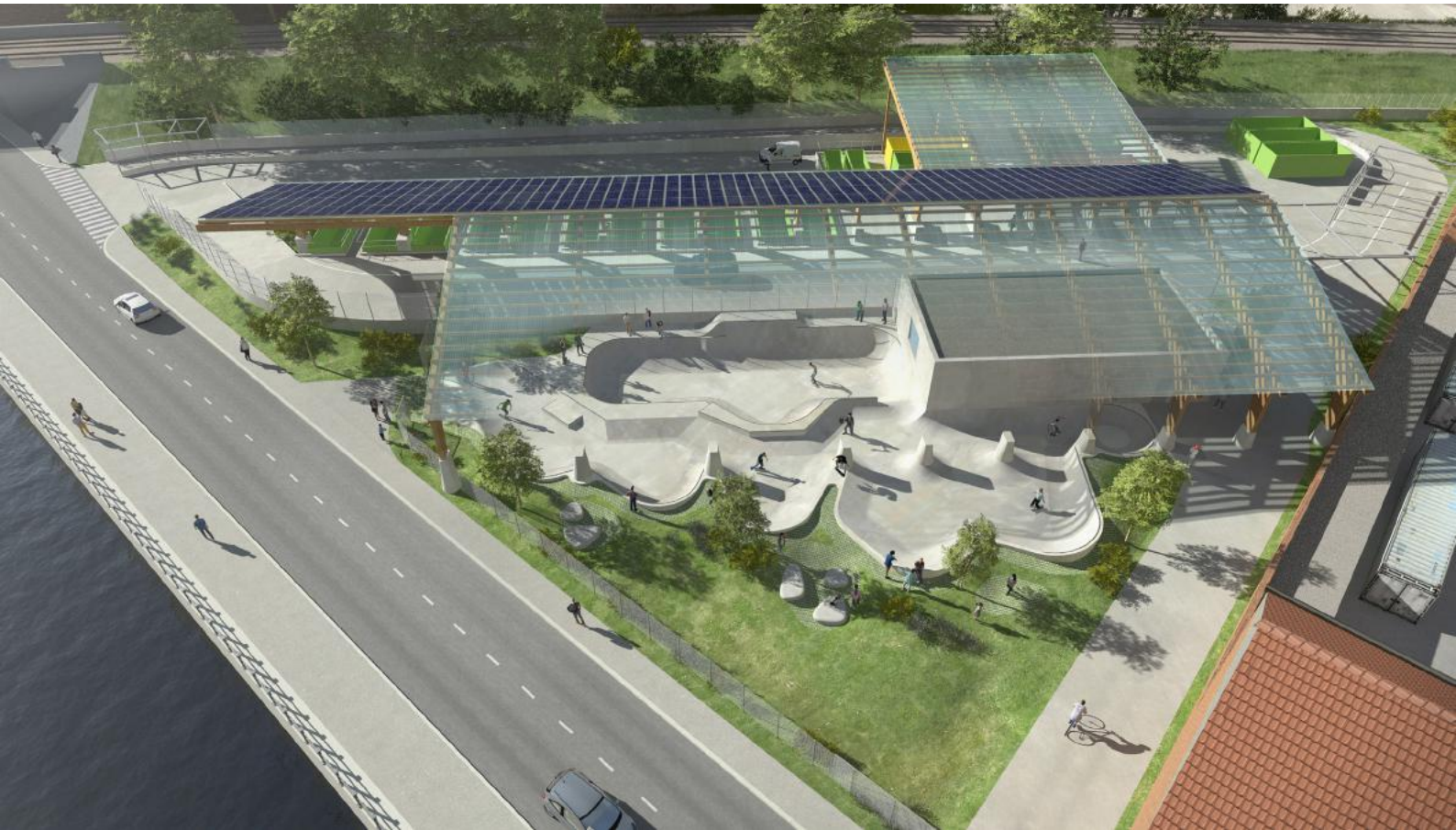
PICNIC TABLE



RECYCLED CONTAINER

CANDIDATS
KANDIDATEN

LA GÉNÉRALE



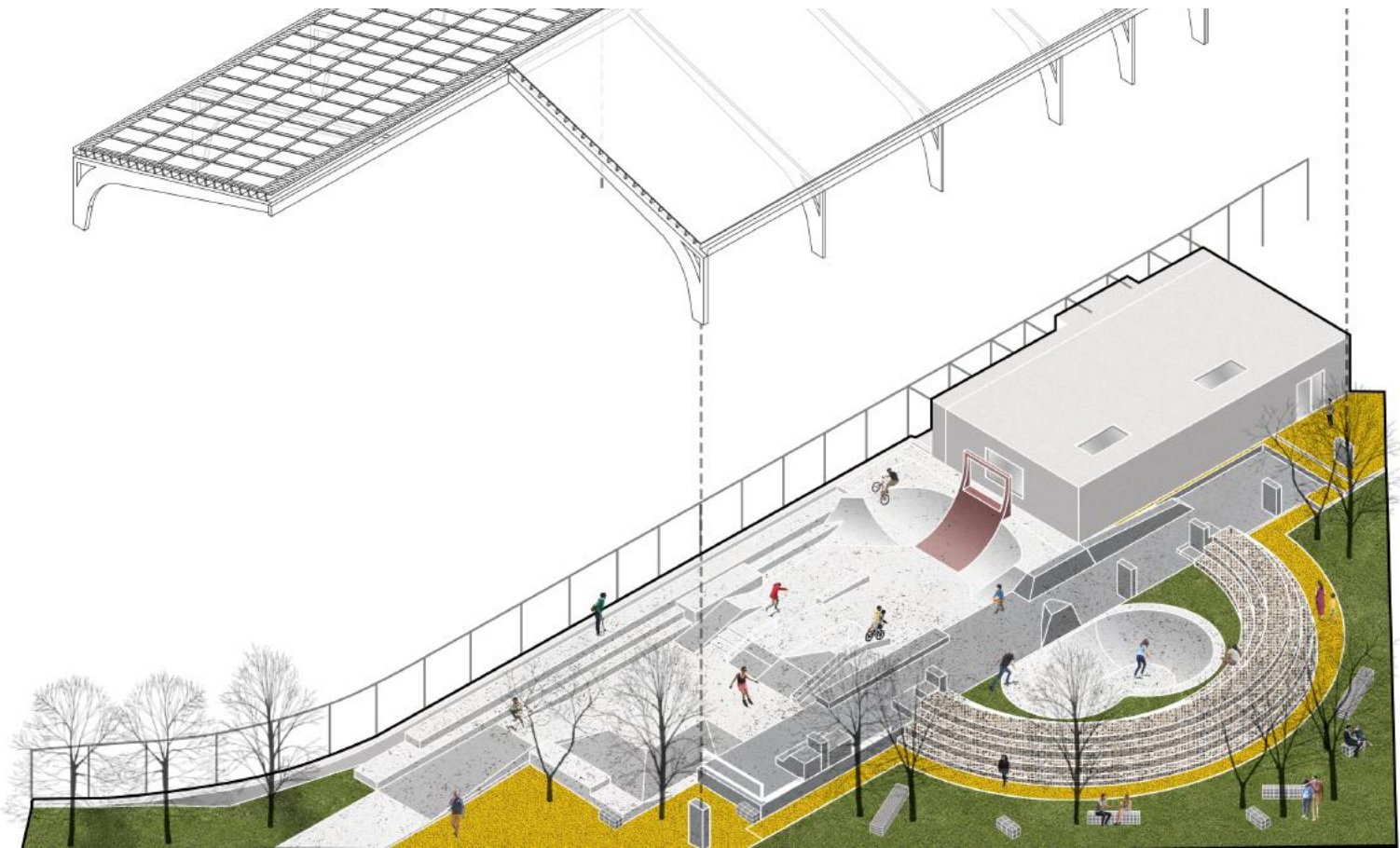
**CANDIDATS
KANDIDATEN**

LABEL



**CANDIDATS
KANDIDATEN**

LAGADO architects - OPENFABRIC



Le bouwmeester maître architecte et son équipe ont pour mission de veiller à la qualité de l'espace, en matière d'architecture, mais également en ce qui concerne l'urbanisme et l'espace public sur le territoire de la Région Bruxelles-Capitale. Il s'agit de pousser plus en avant l'ambition à Bruxelles en matière de développement urbain. Le bouwmeester occupe une position indépendante.

De bouwmeester maître architecte en zijn team bewaken de ruimtelijke kwaliteit van nieuwe projecten op het grondgebied van het Brussels Hoofdstedelijk Gewest: niet alleen architectuur, maar ook stedenbouw en openbare ruimte. Het doel is dat Brussel meer ambitie op het gebied van stadsontwikkeling nastreeft. De bouwmeester werkt in een onafhankelijke positie.

The mission of the bouwmeester maître architecte (Chief Architect) and his team is to ensure the quality of urban space, both architecturally and in terms of urban planning and public realm in the Brussels-Capital Region, thus driving forward Brussels' ambitions in urban development. The Chief Architect is working in an independent position.

Contact presse . Perscontact . Press Contact: Sophie Gérard . sgerard@perspective.brussels . 02 435 43 80

www.bma.brussels