UCLouvain

LOCI Bruxelles Louvain-la-Neuve Tournai — Faculté d'architecture d'ingénierie architecturale d'urbanisme

TRAVAIL DE FIN D'ÉTUDES *EN* ET *SUR* L'ARCHITECTURE [LBARC2200]

DECLARATION DE DEONTOLOGIE à intégrer aux documents du TFÉ

Considérant que le plagiat est une faute inacceptable sur les plans juridique, éthique et intellectuel ;

Reconnaissant que le Règlement Général des Etudes et Examens de l'UCLouvain précise la notion de plagiat et décrit les procédures et sanctions liées à sa pratique : https://uclouvain.be/fr/etudier/reglement-general-desetudes-et-des-examens.html

Notant que les étudiant·e·s sont sensibilisé·e·s aux questions d'intégrité intellectuelle durant leur parcours académique et que le site web de l'UCLouvain met à disposition des ressources spécifiques sur le sujet : https://uclouvain.be/fr/etudier/lutter-contre-le-plagiat.html

Je déclare sur l'honneur que ce travail de fin d'étude a été écrit et dessiné de ma plume, sans avoir sollicité d'aide extérieure illicite, qu'il n'est pas la reprise d'un travail présenté dans une autre institution pour évaluation, et qu'il n'a jamais été publié, en tout ou en partie. Toutes les informations (dessins, maquettes, idées, phrases, graphes, tableaux, …) empruntées ou faisant référence à des sources primaires ou secondaires sont référencées adéquatement selon la méthode universitaire en vigueur.

Notant qu'un travail universitaire est le fait d'une production personnelle, réflexive et critique, je déclare en outre avoir fait l'usage suivant des outils d'intelligence artificielle de type agent conversationnel et/ou de production graphique :

	Oui	Non
J'ai utilisé l'IA	X	
J'ai utilisé l'IA pour produire/retravailler des images, auquel cas une mention explicite est indiquée en légende desdites images ;		X
J'ai utilisé l'IA pour retravailler/traduire mon texte, auquel cas une mention explicite est indiquée en préambule ;	X	
J'ai utilisé l'IA pour récolter/compiler des données, auquel cas une mention explicite des requêtes formulées et des réponses reçues de l'IA est indiquée dans la section présentant la méthode de recherche ;		X
J'ai utilisé l'IA pour synthétiser/analyser de l'information, auquel cas la réponse produite par l'IA est utilisée comme source secondaire faisant l'objet d'une analyse critique personnelle explicite, impliquant que je reconnais comme miens les éléments présentés dans le travail et prends toute responsabilité à leur égard.		X

Fait à Warsze

Le 26/05/26

Signature de l'étudiant·e

ENTRE RÊVE ET RÉALITÉ

L'ARCHITECTURE DES PARCS À THÈMES COMME HÉTÉROTOPIES FRAGILES FACE AUX ENJEUX ÉCOLOGIQUES CONTEMPORAINS.



ATELIER DE RECHERCHE EN & SUR L'ARCHITECTURE 2025-2026
COMPOSITION
NOA BOTTELDOORN

ENTRE RÊVE ET RÉALITÉ :
L'architecture des parcs à thèmes comme hétérotopies fragiles face aux enjeux écologiques contemporains.

Transversalité en & sur l'architecture, outils et méthodes :
développement de la recherche 2025-2026

COMPOSITION

Noa Botteldoorn

UCLouvain
Faculté d'architecture, d'ingénierie architecturale, d'urbanisme (Site de Bruxelles)

LARCB-LARCI 2280

Transversalité en & sur l'architecture,

outils et méthodes : COMPOSITION

Noa Botteldoorn

Co-promoteur expert

Pascal De Beck

Titulaires

Cécile Chanvillard

Christine Fontaine

UCLouvain

Faculté d'architecture, d'ingénierie architecturale, d'urbanisme (Site de Bruxelles)



Fig.00 Descente en kayak de la Dyle avec Mme Christine Fontaine, 28 mars 2026.

Photographie de Madame Christine Fontaine

Remerciements

Je voudrais avant tout adresser quelques mots à toutes les personnes qui m'ont accompagnées durant ce travail de fin d'études.

Je tiens d'abord à remercier mes co-promotrices de l'atelier, Madame Cécile Chanvillard et Madame Christine Fontaine, pour leur investissement, et leurs precieux conseils tout au long de l'année. Merci également à Madame Fontaine pour m'avoir accompagnée lors de la descente en kayak de la Dyle.

Je remercie ensuite mon co-promoteur expert, Monsieur Pascal De Beck, pour ses retours et son implication dans le projet.

J'aimerais également remercier tous les professeur.e.s et professionnel.le.s qui m'ont aiguillé.e.s lors de mes recherches, et plus particulièrement Mme Roselyne de Lestrange, Mme Cathy Delcorps et Monsieur Jérôme d'Heygere.

Un grand merci aussi à toute l'équipe de Walibi qui a montré son intérêt face à ma recherche, et plus particulièrement à Madame Marie Van der Maren, Madame Amandine Moortgat, Monsieur Jean-Christophe Parent et Monsieur Justin Fonteijne, qui m'a transmis son travail passionné de représentation du parc.

Je tiens également à remercier mon imprimeur, pour sa rapidité et son travail exemplaire.

Pour finir, je tiens bien évidemment à remercier mes proches et ma sœur, pour leur support et leur aide à la relecture finale de ce travail.

TABLE DES MATIÈRES

PREMIÈRE PARTIE : *ENTRE RÊVE ET RÉALITÉ*

1. Avant-propos pg.13

2. Introduction pg.15

3. Méthodologie : expérimenter par le dessin et la matière pg.19

DEUXIÈME PARTIE : *PENSER LE JEU, LIRE LE TERRITOIRE*

1. L'architecture comme terrain de jeu pg.23

1.1 Les hétérotopies pg.23

1.2 Les Luna Park pg.25

1.3 Casinos, stations balnéaires et architectures de la distraction pg.29

2. Walibi, d'un plan d'eau ludique à une architecture immersive pg.31

2.1 Contexte historique pg.31

2.2 Écosystèmes pg.34

2.3 Décomposition pg.39

2.4 Analyse pg.43

3. Problématique des sols pg.45

3.1 La surbétonnisation des sols pg.45

3.2 L'eau et l'architecture pg.47

3.3 La végétation et l'architecture pg.49

4. Le jeu comme fondement social et culturel pg.53

4.1 L'Homo Ludens pg.53

4.2 Les typologies de jeu pg.55

4.3 L'eau, matière du jeu pg.57

4.4 Vers une hétérotopie consciente de son environnement ? pg.59

TROISIÈME PARTIE : *REDONNER DE LA PLACE À L'EAU*

1. Positionnement pg.63

2. Stratégies pg.65

2.1 S'inscrire dans le maillage écologique de la Dyle pg.65

2.2 Repenser les berges pg.67

2.3 Cohabiter avec l'eau pg.67

2.4 Composer avec le vivant pg.73

QUATRIÈME PARTIE : *RÊVER AVEC LE RÉEL*

1. Conclusion pg.77

2. Iconographie pg.78

3. Bibliographie pg.80

PREMIÈRE PARTIE :

ENTRE RÊVE ET RÉALITÉ

« Inventer le navire, c'est inventer le naufrage »[1]

1 Paul Virilio, *L'accident originel* (2005)

1. AVANT-PROPOS

Depuis plusieurs années, les questions posées sur l'architecture se sont fortement axées autour des notions de durabilité, de logement, de densification urbaine ou encore d'efficacité énergétique. Pourtant, nous retrouvons parallèlement à ces enjeux fondamentaux une autre dimension bien souvent laissée en second plan, qui prend une place essentielle dans la vie humaine : le jeu, le divertissement et l'amusement.
En effet, le jeu se retrouve au fondement même de la culture. Il ne s'agit pas d'une activité accessoire, mais bien d'un élément structurant nos comportements sociaux, nos rituels ainsi que nos conceptions artistiques.
D'après ce point de vue, l'architecture n'apparaît pas seulement comme un élément fonctionnel et protecteur, mais également comme un terrain de jeu, un support pour l'évasion, l'expérience et l'imaginaire.
Ce travail est donc naturellement né de cette fascination pour l'amusement, le jeu, et la capacité que possède l'architecte à créer de l'évasion. Ce pouvoir d'immersion incarné par l'architecture ludique des parcs à thèmes réussit à nous détacher de la réalité en nous plongeant dans des décors où le visiteur joue autant qu'il habite le lieu. C'est alors la découverte de cette architecture qui met en scène le rêve, l'hétérotopie.

Durant plusieurs années, j'ai travaillé au sein du parc Walibi Belgium, ce qui m'a permis d'observer de l'intérieur l'envers d'un monde conçu pour le rêve, l'évasion et l'amusement. Cette fragilité d'un lieu pensé pour échapper à la réalité fut frappé en 2021 par de violentes inondations, submergeant une partie du parc. Cette hétérotopie s'est retrouvée malheureusement rattrapée par la réalité climatique actuelle.
Cet évènement a fortement conditionné ma manière d'aborder le sujet. Derrière cette architecture du rêve se cache une question bien plus complexe : comment ce lieu qui se veut complètement détaché du monde peut en être à ce point dépendant ? Comment concilier rêve et résilience ?

C'est donc à travers cette prise de conscience que le sol est devenu un élément central de la réflexion. Repenser les sols, c'est redonner une place à l'eau, à la nature et au vivant. C'est aussi comprendre que le sol n'est pas qu'un support, mais aussi un organisme complexe. C'est le passage d'une architecture de l'illusion à une architecture consciente du paysage qui l'entoure dans lequel elle s'inscrit et avec lequel elle interagit.



Fig.01 Inondations du parc Walibi Belgium en juillet 2021.

https://www.instagram.com/walibibelgium?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzIxNw==

2. INTRODUCTION

Entre rêve et réalité, les parcs à thèmes se définissent comme des espaces en totale rupture avec la réalité du quotidien, des hétérotopies où le visiteur s'extrait du monde pour vivre une expérience sensorielle. L'architecture devient le cadre de cette nouvelle mise en scène du réel.
Parmi les éléments fondateurs de ces hétérotopies se retrouve l'eau. En partant des jardins d'agrément jusqu'aux parcs d'attractions contemporains, l'eau porte en elle l'imaginaire du divertissement : symbole de vie, de mouvement et miroir des illusions, c'est aussi un élément scénographique majeur. Elle permet de se rafraîchir, de guider les chemins, de refléter et de rythmer les émotions. Depuis les bassins des expositions universelles jusqu'aux canaux de Disneyland, elle produit rêverie et spectacle. Cependant, aujourd'hui, cette même eau, autrefois support de fiction, se tourne en une réelle menace, comme peuvent en témoigner les inondations de 2021 vécues à Walibi. Ces lieux, créés pour suspendre la réalité et vendre du rêve, dénoncent aujourd'hui une problématique face aux enjeux écologiques due à cette ignorance des sols environnants.
Ce type d'évènements, au regard de la crise écologique que nous subissons, ne sont pas prêts de s'arrêter et nous rappellent que même les architectures qui se veulent « écartées du monde » sont tout de même ancrées dans une réalité : elles doivent prendre conscience de la terre sur laquelle elles reposent. Un premier questionnement émerge : comment concilier ces architectures du rêve avec cette réalité écologique ?
Forcés d'affronter des phénomènes bien réels liés aux dérèglements climatiques, ces architectures longtemps pensées comme des espaces isolés de la société destinés à produire une expérience immersive et collective souffrent aujourd'hui de leur surbétonnisation visant « vertueusement » une forme de suraccessibilité.

Historiquement, les parcs à thèmes sont les héritiers des jardins d'agrément, des *Luna Park* et des expositions universelles du XIXe siècle, partant de l'utopie du divertissement en incarnant cette expérimentation architecturale et urbaine. Le but de ces lieux d'amusement a toujours été celui d'un certain regard critique sur la société. En exagérant les rêves de celle-ci, on en révélait également ses contradictions. Paradoxalement, aujourd'hui, on retrouve en ces lieux de pertinents terrains d'études pour y penser la résilience, réconciliant ces hétérotopies avec les entités naturelles qui en sont l'écrin.

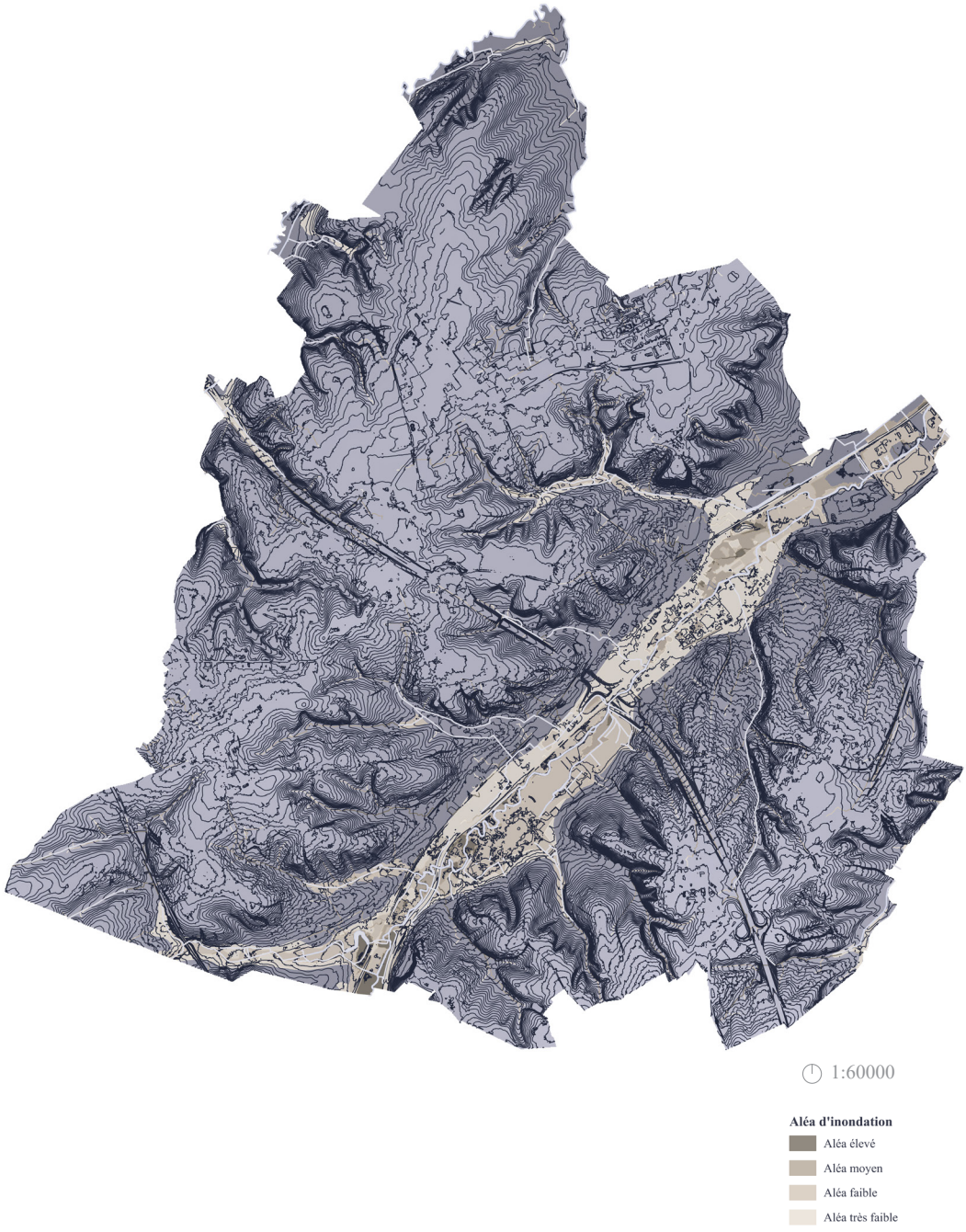


Fig.02 Carte du relief et de l'alea d'inondation de la commune de Wavre.

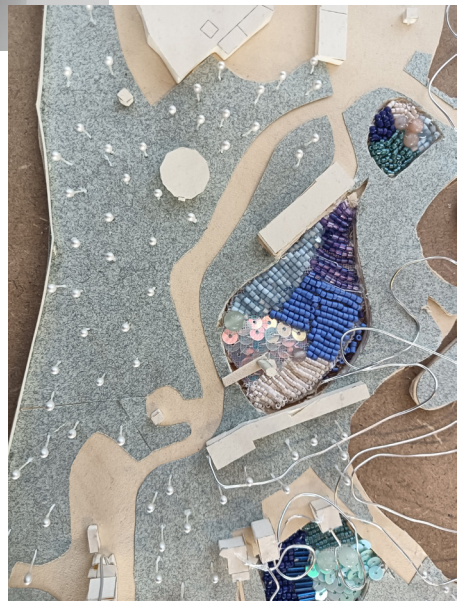
Ce travail a pour but de comprendre la valeur symbolique, architecturale et écologique de ces parcs à thèmes. Ces tensions entre utopie et réalité, entre sol artificiel et sol vivant, seront analysées à travers les parcs à thèmes comme hétérotopies fragiles. Cette recherche propose de réinterroger la façon dont l'architecture peut créer des expériences tout en restant consciente de son environnement.

La méthodologie suivie s'appuie sur deux approches. L'une plus théorique, par l'étude de références historiques, philosophiques et conceptuelles pour en comprendre la symbolique. L'autre projectuelle afin d'essayer d'apporter des solutions à notre questionnement à travers l'analyse d'un cas d'étude concret. La structuration du travail sera, elle, divisée en quatre parties. La première interroge la notion de l'architecture comme terrain de jeu en introduisant la notion d'hétérotopies. La deuxième se concentre sur l'analyse du parc Walibi Belgium, site du projet. La troisième s'intéresse à des questions de sols et de la relation entre eau, végétation et résilience. Et enfin, la dernière partie aborde la notion de jeu et son rôle dans la culture afin d'ouvrir des portes vers un potentiel projet.

Ce travail sera donc une exploration de cette dimension ludique de l'architecture, avec pour ambition de concilier expérience immersive et adaptation environnementale en utilisant l'hétérotopie comme outil de réflexion sur la résilience du monde actuel.



© Benoît Fougeirol Courtesy Eva Jospin et Galleria Continua © Adagp, Paris, 2025



Photographie personnelle

Fig.03 Œuvre d’Eva Jospin à gauche et maquette personnelle à droite.

https://www.vogue.fr/article/eva-jospin-exposition-grand-palais

3. MÉTHODOLOGIE : EXPÉRIMENTER PAR LE DESSIN ET LA MATIÈRE

À travers ce travail de fin d'études, le dessin à la main représente pour moi un outil essentiel de recherche et de réflexion architecturale. En partant d'un sujet qui rassemble des notions telles que le jeu, l'expérience sensible, le sol et l'eau, le dessin à la main propose une nouvelle façon d'explorer ces notions via une approche plus souple et libre du trait.

Cette recherche par le dessin revient ici à penser, tester des hypothèses, formuler des intuitions et à créer des nuances entre les différentes techniques utilisées. Agissant comme un outil d'exploration progressif, nous avons tout d'abord le dessin à la main composé de traits de contour et d'aplats colorés. Cette technique permet de représenter un concept assez rapidement et efficacement, tout en mettant en avant certains éléments. Ensuite, nous retrouvons des illustrations colorées, plus complexes, qui permettent de créer des ambiances particulières, des émotions, des visions futures. Cette approche choisie favorise une lecture plus sensible de l'architecture, attentive aux parcours, aux sensations, aux corps, aux lumières, aux rythmes et aux interactions entre homme et nature.

En plus de cela, ma recherche s'est également prolongée à travers une exploration de la broderie de perles sur maquettes, similaire au travail d'Eva Jospin pour l'exposition Grottesco au Grand Palais en 2025. Elle utilise également du carton qu'elle sculpte et associe avec de la broderie et du tissu. Ce choix de matière pour représenter l'eau ne dépend pas d'un simple choix esthétique, mais d'une envie de matérialiser sa présence, sa fragilité et sa rareté. La perle, par sa brillance et sa capacité à jouer avec la lumière, évoque parfaitement cette eau vivante, mouvante et précieuse, comme un bijou incrusté dans le sol. Sa présence acquiert ainsi une réelle matérialité, formée par cette épaisseur brodée sur tissu. Une attention toute particulière est ainsi apportée à la réalisation de cette maquette, creusée, afin d'accueillir cette eau. Ce travail lent et minutieux apporte ainsi une véritable réflexion à la présence de l'eau et de son rapport aux terres sur l'ensemble du site.

Pour finir, cette méthodologie graphique et matérielle montre une réelle volonté de produire une architecture qui s'habite, se vit et se raconte. Mettre l'accent sur la perception et l'expérience des usagers, c'est aussi permettre de transmettre une vision du projet où l'architecture devient un support d'appropriation, de jeu et de rêverie.

DEUXIÈME PARTIE :

PENSER LE JEU, LIRE LE TERRITOIRE



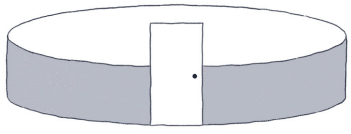
Hors du temps



Espace autonome



Juxtaposition d'espaces incompatibles



Système d'ouverture et de fermeture

Fig.04 L'hétérotopie selon Michel Foucault.

1. L'ARCHITECTURE COMME TERRAIN DE JEU

1.1 Les hétérotopies

Michel Foucault, dans sa conférence *Des espaces autres*, en 1967, introduit ce concept d'hétérotopie comme une façon de penser des lieux qui sortent des logiques spatiales banales. Selon lui, ce sont

« des espaces concrets qui hébergent l'imaginaire, des contre-espaces où les normes sociales sont suspendues ou inversées »[1]

Contrairement aux utopies qui ne possèdent pas d'ancrage réel, l'hétérotopie existe matériellement en permettant un autre monde, qu'il soit critique ou parallèle au réel. Ce lieu permet à l'architecture de condenser à la fois le contrôle et le rêve, la contrainte et la liberté, l'évasion et la réintégration dans la société. Plusieurs caractéristiques fondamentales de l'hétérotopie sont décrites par Foucault : sa présence dans toutes les cultures sous des formes différentes, sa fonction particulière et précise dans la société, sa juxtaposition d'espaces incompatibles dans un même lieu, son rapport particulier avec le temps, et sa séparation au monde par un système d'ouverture et de fermeture. Ces principes peuvent facilement se retrouver dans les parcs à thèmes modernes comme Walibi, où scénographie, fiction et technologie se rencontrent pour créer un lieu clos, autonome et régi par ses propres règles. Ces parcs deviennent une forme d'hétérotopie contemporaine où la ville est autant imitée que niée, en proposant une société parallèle régie par l'amusement et l'immersion.
L'hétérotopie est toujours organisée autour d'un seuil, une sorte de porte entre le réel et l'imaginaire permettant de passer de la société à son envers. Selon Foucault,

« Les hétérotopies supposent toujours un système d'ouverture et de fermeture qui, à la fois, les isole et les rend pénétrables. »[2]

Cette notion de point de passage peut se manifester par des portiques d'entrées, des ponts, des canaux ou même de la lumière. L'eau joue un rôle récurrent dans ces lieux, il est à la fois symbolique et structurant, il sépare et relie, reflète et déforme. Historiquement, les parcs d'attractions, expositions universelles et jardins se sont presque toujours installés autour d'un plan d'eau, car symbolisé par l'image du miroir.

---

1 Foucault, Michel, *Des espaces autres*, 1967, p.4
2 Foucault, Michel, *Des espaces autres*, 1967, p.18



Fig.05 Le Luna Park de Coney Island, illuminé la nuit, vers 1900.

https://www.vintag.es/2018/09/old-coney-island.html#google_vignette

À travers le miroir, on se voit dans un espace irréel où l'on ne se trouve pas réellement, on parle donc d'utopie du miroir. Il s'agit également d'une hétérotopie puisque le miroir existe réellement et que c'est à travers lui qu'on se trouve absent dans un monde second. Comme le décrit Foucault,

« je crois qu'entre les utopies et ces emplacements absolument autres, ces hétérotopies, il y aurait sans doute une sorte d'expérience mixte, mitoyenne, qui serait le miroir. »[3]

Pour finir, Foucault divise l'hétérotopie en plusieurs catégories distinctes. On y retrouve les hétérotopies de crise, des lieux réservés aux personnes qui se retrouvent en état de crise par rapport à la société (service militaire). Les hétérotopies de déviation, qui remplaceraient celles de crises aujourd'hui, des lieux servant aux personnes se trouvant en déviance avec la société (prisons, maisons de repos, etc.). Les hétérotopies de compensation, ayant comme rôle de créer des espaces d'illusions. Et pour finir, les hétérotopies éternitaires (musées, bibliothèques) et chroniques (foires, parcs d'attractions), qui nous intéressent plus particulièrement dans ce travail.

1.2 Les Luna Park

Au début du XXe siècle, les premiers parcs d'attractions et foires, de véritables hétérotopies modernes et mécaniques voient le jour au sein d'une société en plein changement. Un exemple de cette arrivée, *Coney Island*, à New York, devient un réel laboratoire architectural de ce « monde fiction » où la ville devient un décor et l'espace une expérience. Dans son écrit *Delirious New York*, Rem Koolhaas, architecte, nous le décrit comme suit :

« Coney Island est l'incubateur de la thématique et de la mythologie encore balbutiantes de Manhattan. Les stratégies et les mécanismes qui vont par la suite contribuer à façonner Manhattan sont d'abord testés dans le laboratoire de Coney Island avant de faire le saut définitif vers la grande île. Coney Island est un Manhattan embryonnaire. »[4]

Instauré en 1903 par Frederic Thompson et Elmer « Skip » Dundy, le Luna Park symbolise l'apogée de cette réflexion. Il ne s'agit pas que d'un lieu de divertissement, mais de la mise en scène d'une expérience totale, une sorte d'immersion dans un

3 Foucault, Michel, *Des espaces autres*, 1967, p.15
4 Koolhaas, Rem, *New York délire*, 1978, p.30

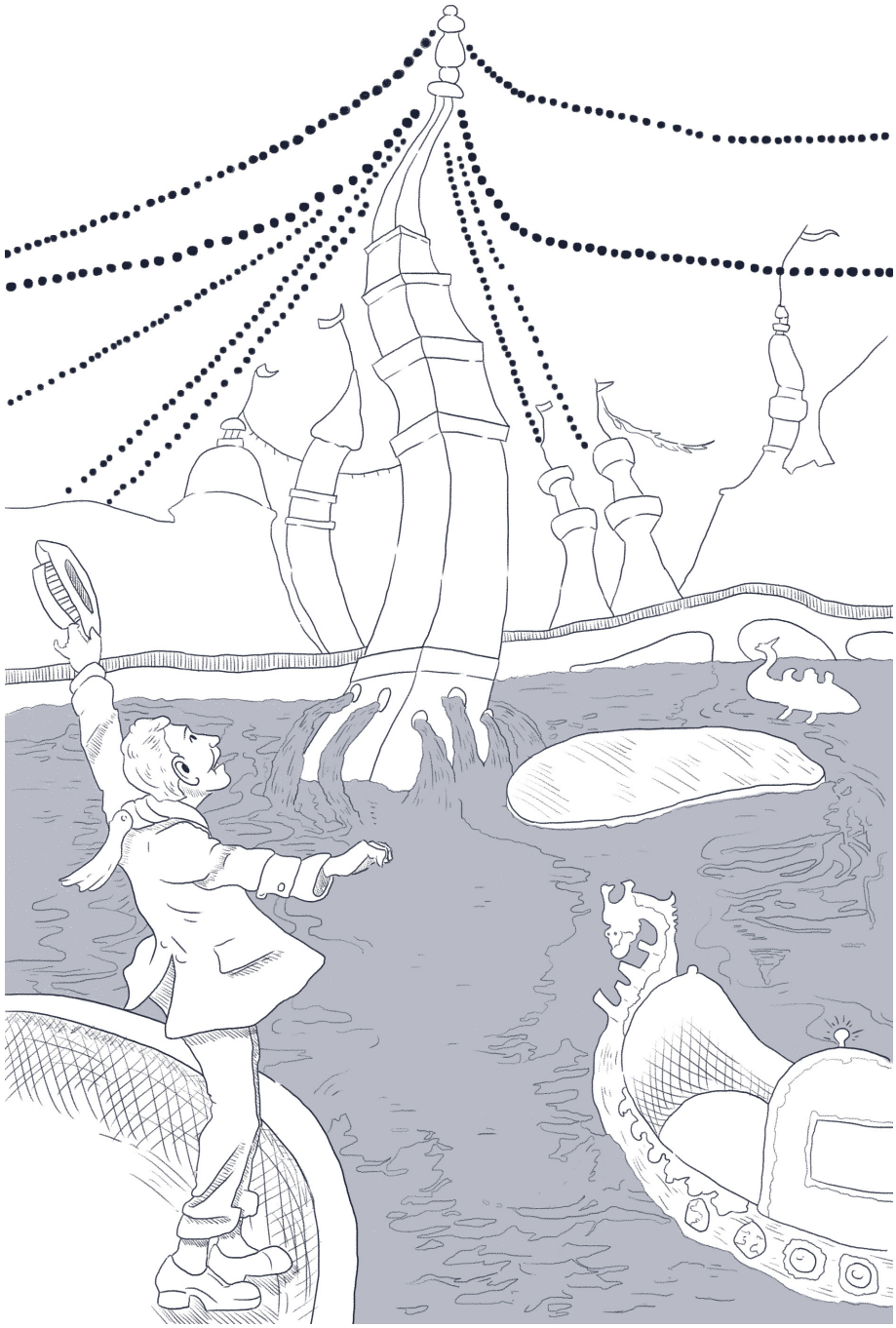


Fig.06 Coney Island selon Rem Koolhaas.

autre monde éclairé par plus de 250 000 ampoules électriques, un véritable exploit technique pour l'époque. Cet éclairage permet à la lumière de devenir un matériau architectural capable d'abolir toute frontière entre jour et nuit, jouant avec une perte totale des repères temporels. Selon Koolhaas, *Coney Island* serait un « laboratoire de l'artificiel » où toute réalité se retrouve altérée par la technologie et l'amusement.
Le Luna Park reprend également les codes de l'hétérotopie foucaldien : il s'agit d'un espace autonome, hors du temps, fermé et accessible grâce à un système d'ouverture et de fermeture symbolisant le passage du monde réel à celui du rêve.
Ces Luna Park reflètent cette vision d'une ville du futur, ils sont de véritables miroirs de la modernité industrielle. Ces lieux représentaient le désir collectif de cette époque d'un futur optimiste où la machine deviendrait un symbole de liberté (l'ère de la Machine). Cette volonté de construire une ville du futur s'est traduite par la verticalité de tours lumineuses et la création de manèges mécaniques, représentant vitesse, mouvement et expérience.

Formées comme des villes miniatures, elles se retrouvent condensées de contradictions, entre utopie et consommation. Ces hétérotopies du plaisir sont également des espaces de simulation où l'imaginaire devient plus réel que la réalité elle-même. Jean Baudrillard écrit à ce sujet qu'il y a le triomphe de la simulation sur l'expérience.
Cependant, toute cette mise en scène du Luna Park repose sur une très grande artificialisation du sol et du paysage. *Coney Island* a été construit sur des zones côtières fragiles, sujette à l'érosion et aux inondations. Dès le début, ces architectures du rêve négociaient leur existence avec cette fragilité due à une nature refoulée et domestiquée pour y concevoir des infrastructures ludiques.
Elles représentent bien cette tension entre rêve artificiel et réalité physique du monde, tout comme Walibi le traite actuellement.

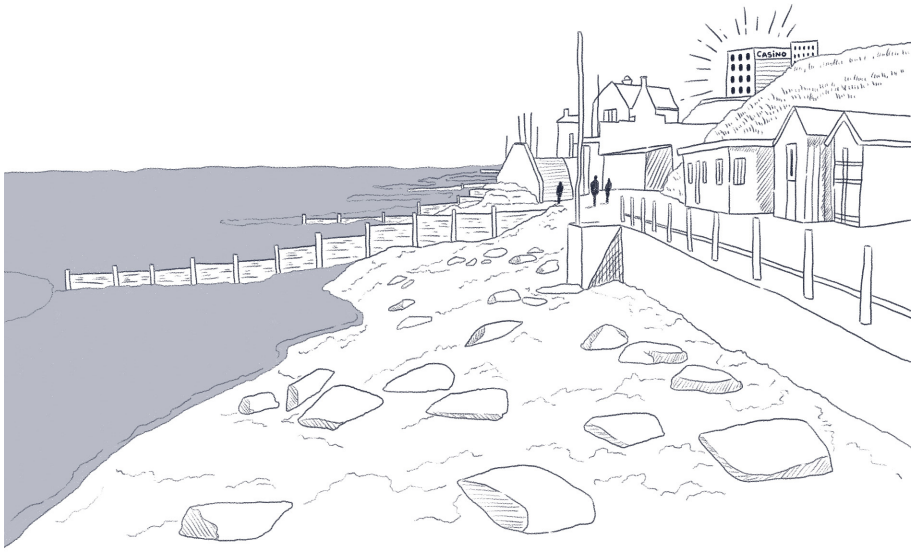


Fig.07 Aménagements des bords de mer.

1.3 Casinos, stations balnéaires et architectures de la distraction.

L'apparition des stations balnéaires et casinos du XIXe siècle représente une étape importante dans l'histoire de la construction d'architectures dédiées aux loisirs. Tout comme les Luna Park, ces lieux s'inscrivent dans une logique de rupture avec la vie du quotidien en offrant des espaces où les usages, interactions sociales et perceptions du temps sont différents de ceux de la norme. Elles sont en grande majorité implantées le long de la mer ou dans des territoires particuliers et représentent des paysages du divertissement où l'architecture rend possible la mise en scène du loisir.
Cette relation étroite entre architecture, loisir et eau représente l'intention des premières stations balnéaires. Au départ connus pour des usages thérapeutiques, ces lieux deviennent progressivement des espaces de séjour passager et agréable, tout en transformant la côte en espace de promenade, de spectacle et de sociabilité. Selon Bernard Toulier,

« *La ville balnéaire préfigure la ville de demain [...] attirée par le littoral côtier qui favorise les activités économiques et multiplie les possibilités de loisirs.* »[5]

Souvent retrouvés au centre de ces dispositifs et de cette mise en scène se situent les casinos, rassemblant les activités sociales et ludiques, tout en fonctionnant comme de réels espaces autonomes. Les casinos incarnent des lieux où le jeu, le hasard et l'excès sont institutionnalisés tout en s'insérant dans une architecture fermée sur elle-même. Casinos comme stations balnéaires répondent tous deux à la définition d'hétérotopie en proposant des espaces vus comme à la marge du quotidien tout en étant profondément ancrés dans leur territoire.

D'après l'étude des hétérotopies, des Luna Park et des architectures du loisir, ce premier chapitre met en évidence la façon dont l'architecture, au fils du temps, a réussis à incorporer la dimension de jeu et d'amusement dans l'espace collectif. Ces espaces de distraction dévoilent différentes facettes dont l'architecture pouvait traduire les envies imaginaires, sociales et culturelles de son époque, inspirant les parcs d'attractions actuels.

---

5 Toulier, Bernard, *Tous à la plage ! Villes balnéaires du XVIIIe siècle à nos jours*, 2016, p.30



Fig.08 Ski nautique sur le lac, 1975.

https://www.levif.be/belgique/retour-en-images-sur-44-annees-de-walibi/

2. WALIBI, D'UN PLAN D'EAU LUDIQUE À UNE ARCHITECTURE IMMERSIVE

2.1 Contexte historique

Le parc Walibi Belgium est né d'une initiative locale qui va, par la suite, rapidement prendre de l'ampleur au niveau national. Eddy Meeùs, fondateur du parc, organisa l'ouverture officielle de Walibi le 26 juillet 1975 sur un terrain situé à la jonction des communes de Wavre, Limal et Bierges, dans le Brabant Wallon, formant l'acronyme emblématique du parc. À l'origine, cet étang à vendre était idéal pour Meeùs, ayant un certain intérêt pour le ski nautique qu'il souhaitait commercialiser. Suite à la forte fréquentation du parc, quelques manèges s'installèrent petit à petit pour divertir les familles. Ceux-ci étaient alors loués à des forains. Le parc pris ensuite un tournant lorsque Meeùs décida d'acheter ses propres attractions et de proposer un tarif unique pour les visiteurs. À l'époque, le nouvel acquisiteur construisait sans prendre en compte l'avis de la ville et des riverains, ce n'est que par la suite qu'une ASBL fut créée.

Petit à petit, ce parc de loisirs rajouta plusieurs couches scénographiques afin de proposer une réelle expérience immersive aux visiteurs. En passant par la végétation, les sols, les musiques, ainsi que les décors choisis. Avec le temps, ce marécage s'est retrouvé doucement recouvert par le prolongement des chemins afin de construire de nouvelles zones. Néanmoins, cette recherche d'expansion arrive bientôt à une fin en vue de son implantation et de l'espace encore disponible sur le territoire.

Depuis ses débuts, Walibi se caractérise par sa forte relation avec l'eau. Elle ne se limite pas qu'à un simple décor, elle représente un élément indissociable du parc, de par sa présence naturelle et artificielle. Implantée dans la vallée de la Dyle (rivière prenant sa source à Houtain-le-Val, traversant Wavre pour ensuite poursuivre son chemin vers Leuven et Mechelen), les activités humaines ainsi que les paysages de la région sont véritablement façonnés par cette géographie fluviale depuis des siècles. Historiquement, la Dyle a structuré des choix d'implantations, influençant l'agriculture, l'urbanisation et les circulations des villes, comme à Wavre où la rivière prend encore une place centrale dans le tissu territorial. On y retrouve également différents moulins, aujourd'hui inactifs, comme celui de Limal présent dans le parc, ou encore celui de Bierges. Ces éléments patrimoniaux témoignent de l'histoire hydraulique de la vallée, rappelant la présence de la Dyle et de son ancien usage productif.



Fig.09 Le moulin de Limal, entre 1890 et 1935.

https://belgique-insolite-et-occulte.blogspot.com/2015/01/nostalgie-la-belgique-dantan-brabant.html



Fig.10 Le moulin de Bierges, vers 1940.

https://www.vanautgaerden.be/geschiedenis/molens/molenaarsFr.htm

Un évènement récent a marqué l'histoire du parc de par la puissance destructrice de l'eau. En juillet 2021, suite à des pluies exceptionnelles ayant touché l'ensemble de la Wallonie, la vallée de la Dyle a subi des crues majeures provoquant de fortes inondations. À Wavre, le niveau de la rivière est fortement monté en très peu de temps, entraînant des débordements dans plusieurs quartiers ainsi que dans le parc de Walibi, forcé de fermer temporairement ses portes. Ces inondations sont parmi les plus graves jamais enregistrées en Belgique, provoquant des dégâts importants aux niveaux des habitations, des équipements et des réseaux. Cet évènement a complètement bouleversé ces villes situées en fond de vallée, de plus en plus imperméabilisées, confrontées à une réalité écologique qui ne peut être ignorée. Selon les objectifs généraux de la déclaration politique générale de 2024-2030 en termes d'inondations, il faudrait,

« *Réduire fortement le risque d'inondation dans la commune, en redonnant plus de place à la Dyle, en limitant les ruissellements et la bétonisation, en perméabilisant les sols et en plantant des arbres.* »[1]

Évoluant au fil des décennies, ce parc est passé d'une gestion familiale à une exploitation internationale sous différentes sociétés, avant de faire partie de la *Compagnie des Alpes* milieu des années 2000.

2.2 Écosystèmes

Inscrit dans un contexte urbain et paysager contrasté, le parc est implanté à proximité du centre de Wavre, bordé de zones industrielles le long de la chaussée de Bruxelles, ainsi que de quartiers résidentiels au sud-est de celui-ci. On y retrouve également la rivière de la Dyle, du bassin de l'Escaut, qui longe et traverse le site de Walibi, et accueille une biodiversité caractéristique des milieux humides de Wallonie. Elle héberge des ripisylves composées de saules, d'aulnes et de peupliers, mais également des espèces de poissons d'eau douce comme le chevesne, le gardon ou la truite fario. Certains oiseaux aquatiques fréquentent également ces corridors écologiques comme le héron cendré et le canard colvert, ainsi qu'un retour de petites faunes comme le martin-pêcheur ou le castor d'Europe, caractéristique d'une amélioration de qualité écologique de ces cours d'eau.

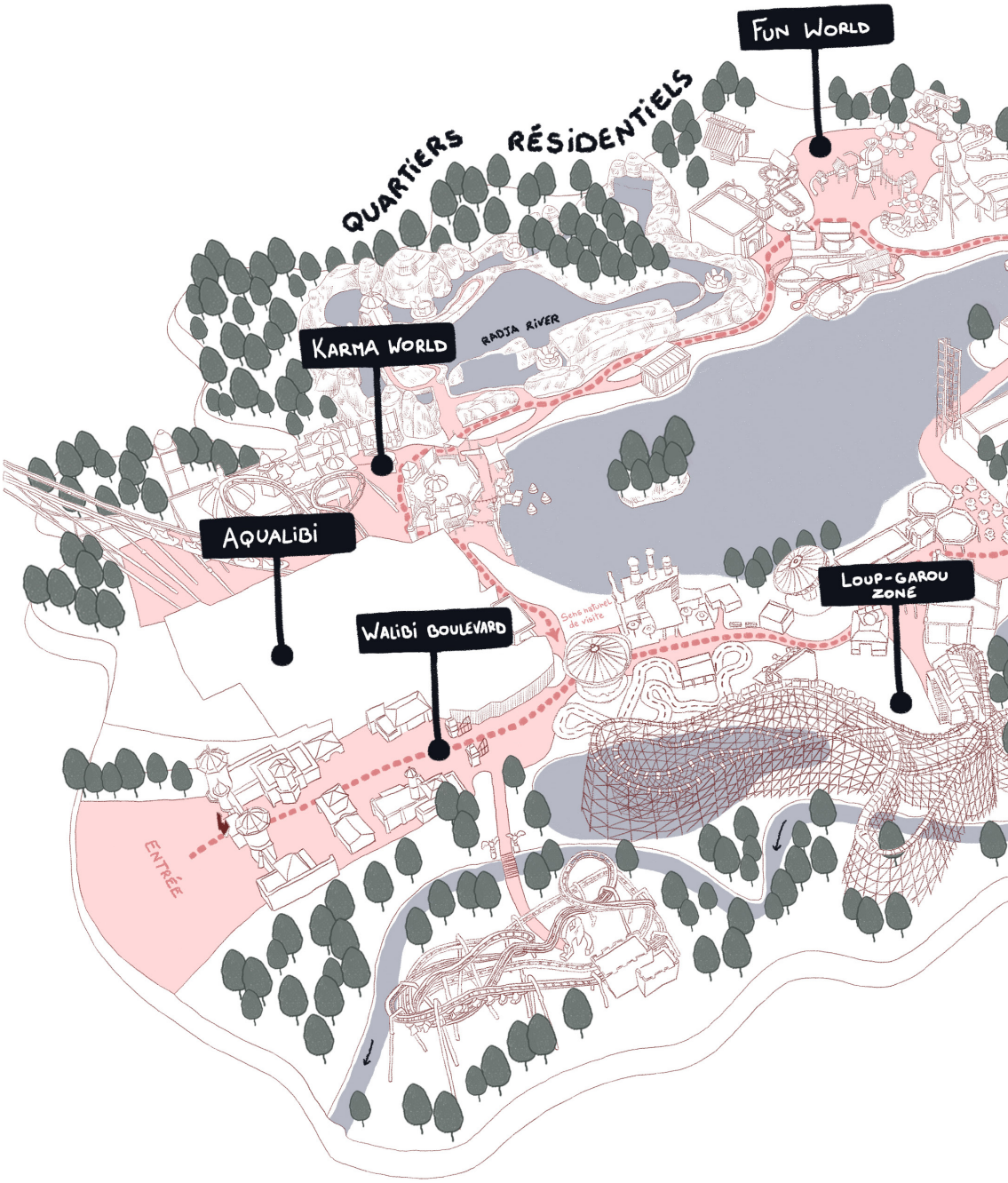
Walibi, parc de 62 hectares, se caractérise aujourd'hui par une organisation spatiale composée de plusieurs zones thématiques, chacune rassemblant des décors,

1 *Déclaration de politique générale*, mandature 2024-2030, p.4

ambiances et attractions distinctes. D'après le site officiel, ces zones sont nommées sous forme de « mondes », montrant cette volonté de séquençage des expériences. On y retrouve notamment *Walibi Boulevard, Loup-Garou Zone, Adventure World, Exotic World, Dock World, Fun World* et enfin *Karma World*, le tout formant des espaces spécifiques permettant aux visiteurs de vivre des récits et sensations différentes selon leurs parcours sur le site. Une telle structuration du parc témoigne une forte intention initiale d'habiller l'espace non seulement par des machines techniques, mais également par des scénographies, plantations et activités qui offrent une ambiance spécifique à chaque monde.

Se trouvant en fond de vallée, le site est ainsi composé d'une microtopographie et propose un mélange de zones urbanisées et d'espaces verts. Les attractions, demandant beaucoup de place, sont implantées sur de grandes étendues planes, et sont généralement délimitées par différents types de plantations comme des massifs ou des enfilades linéaires, ainsi que des barrières afin de garantir la sécurité des visiteurs. L'implantation de ces différents bâtiments ne semble pas suivre une certaine logique, sauf en terme de mixité, où chaque zone est composée de plusieurs typologies d'attractions. Étant ainsi dispersées sur le territoire, cela crée des séquences visuelles et spatiales variées, proposant de vastes perspectives comme des enfilades plus intimes, ce qui participe à une sensation d'échelle changeante, caractéristique des parcs à thèmes. Cela influence également directement la perception sensorielle des visiteurs, car elle génère des situations changeantes en fonction des zones. Par exemple, pour des attractions imposantes comme le Kondaa dans Exotic World, une vue dégagée est privilégiée afin de pouvoir observer ce qui nous attend, contrairement à la zone pour enfant proche de l'Adventure World qui est entourée d'arbres assez proches du sol afin de ressentir ce sentiment plus intime et sécurisant.

Pour finir, c'est la présence de l'eau au sens large qui caractérise bien ce site. Qu'il s'agisse de plans d'eau, de rivière, d'attractions aquatiques ou même de bassins, l'eau est omniprésente et elle est tantôt visible, tantôt invisibilisée, voire tantôt implicite.
Pour conclure, ce sont ces segmentations thématiques, cette diversité d'infrastructures et de biodiversité, et cette transformation paysagère qui produisent cette hétérotopie où l'architecture, le territoire et l'imaginaire collaborent afin de produire une expérience spatiale unique.


FUN WORLD
QUARTIERS RÉSIDENTIELS
KARMA WORLD
RADJA RIVER
AQUALIBI
WALIBI BOULEVARD
LOUP-GAROU ZONE
Sens naturel de visite
ENTRÉE

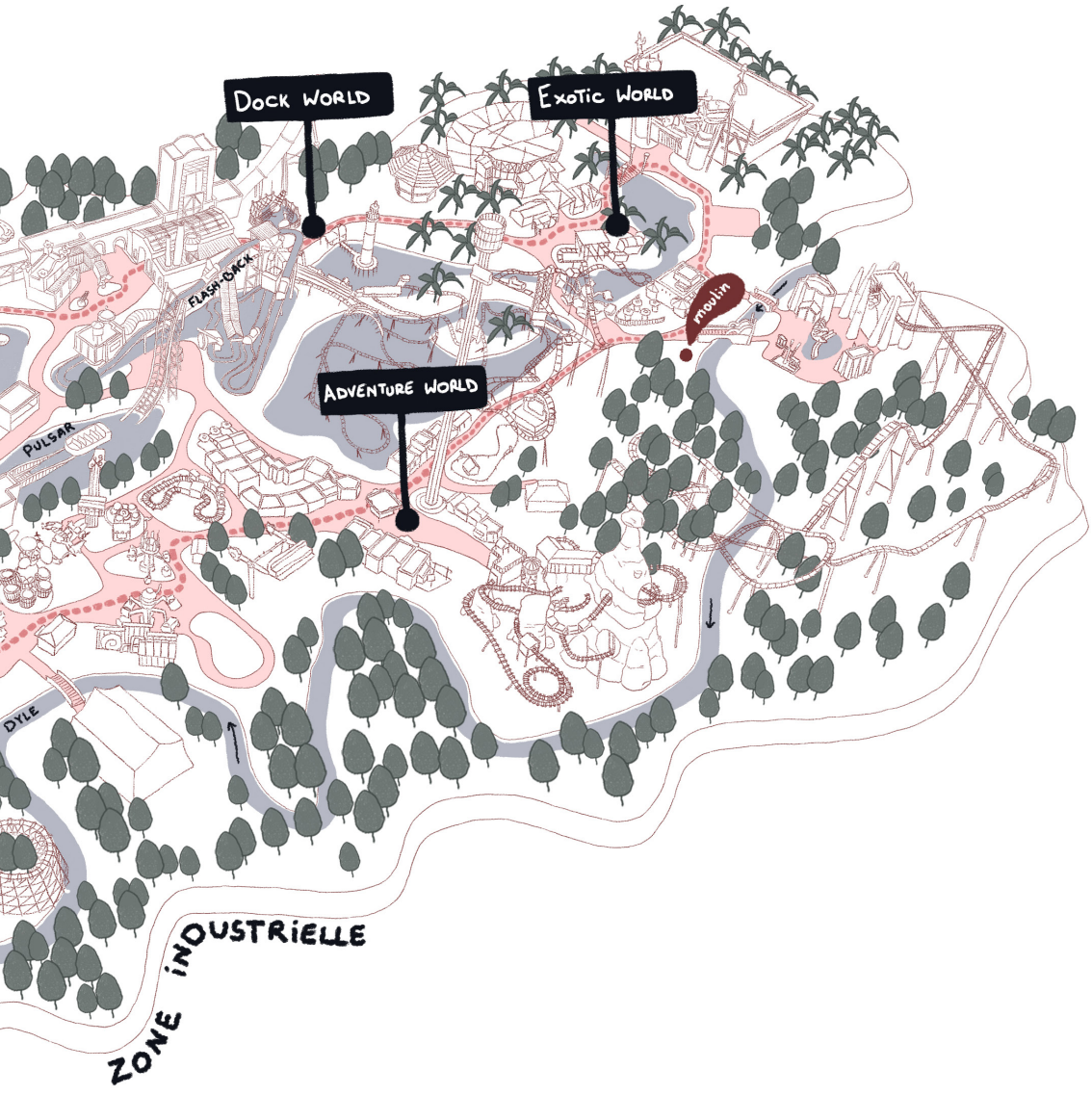
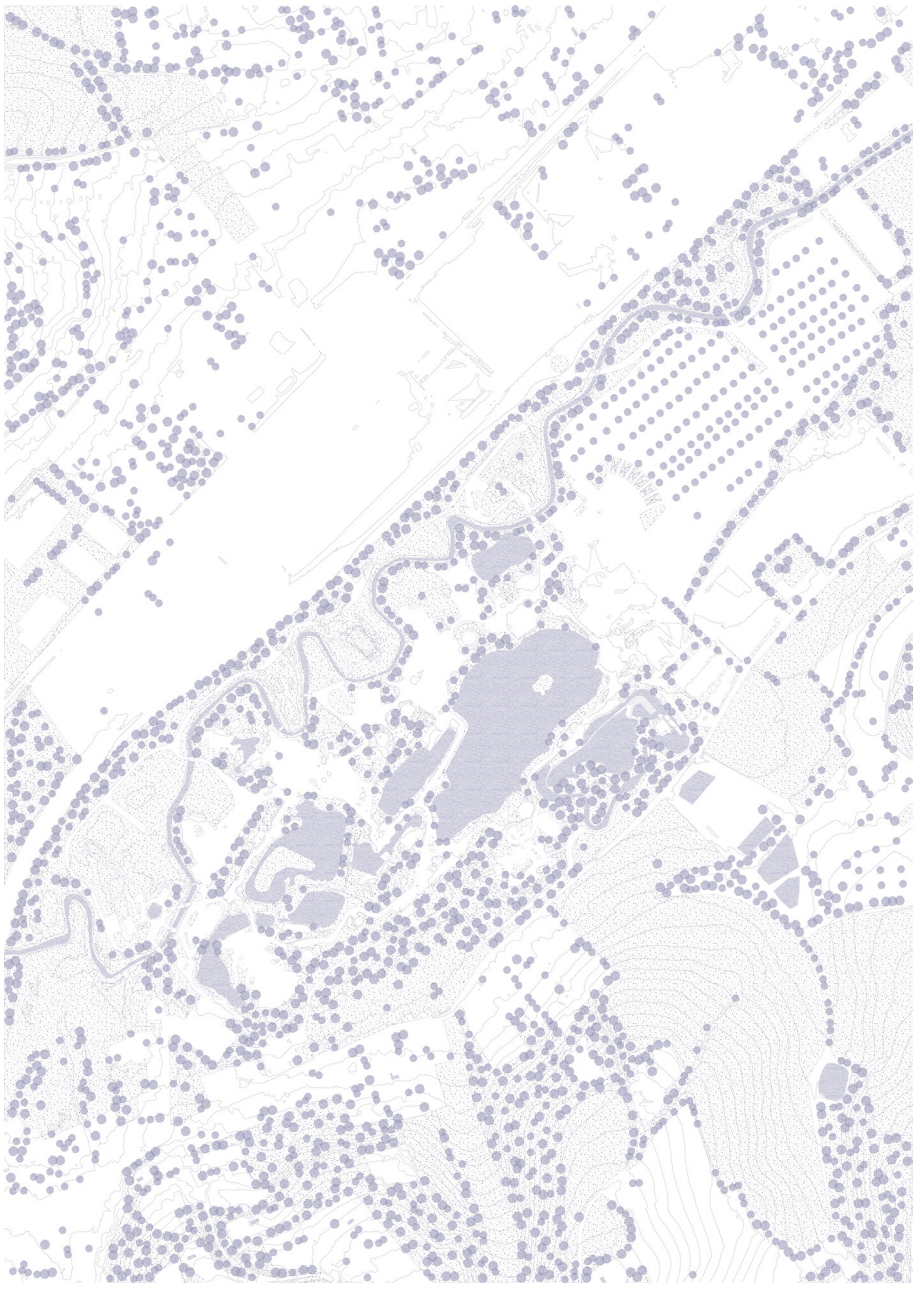


Fig.11 Dessin d'une rivière invisibilisée, basé sur le plan officiel du parc.

https://www.walibi.be/content/dam/wbe/zonesmap/Plan-Walibi-Belgium-2025.pdf



1:10000

Fig.12 Décomposition : relief, végétation et eau.

2.3 Décomposition

Décomposer ce parc signifie en révéler les différentes strates constitutives en dépassant son apparence unie. En effet, cette lecture vue comme une superposition de couches permet d'en avoir une meilleure compréhension. On y retrouve un sol structurant les flux, des routes et parkings qui délimitent le parc, ainsi que des infrastructures techniques et bâtiments cachés derrière des façades narratives.

Le sol représente la première couche structurante du lieu. Il s'agit du support principal afin d'organiser les parcours et rassemblements. La plupart du temps minéral, il remplit sa fonction de gestion des flux et sa volonté de suraccessibilité.
L'eau peut ensuite venir s'y ajouter, présente sous différentes formes, dont les dynamiques changent en fonction de la catégorie à laquelle elle appartient. La Dyle, inscrite dans un territoire fluvial plus large, échappe par exemple à une quelconque intervention scénographique.
En seconde strate se trouvent les routes et parkings, formant les axes de circulation ainsi que le cadrage du parc. Ceux-ci permettent de créer une limite physique entre le « vrai monde » et l'hétérotopie.
Pour finir, se retrouvent les attractions et bâtiments conçus pour durer dans le temps. Ceux-ci répondent généralement à des volontés plus techniques qu'esthétiques. Des questions de maintenance, d'accessibilité et de sécurité sont ici en jeu. C'est autour de ceux-ci que viendront s'ajouter des décors afin de thématiser les lieux.

C'est ensuite à travers la décomposition des berges du site que s'opère une meilleure compréhension de la rivière. Bien comprendre la Dyle est primordial dans ce parc où l'eau est omniprésente. En effet, les possibles interventions seront, elles aussi, différentes selon les typologies se trouvant le long de la rivière.

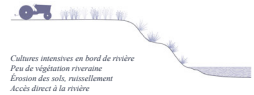
Finalement, décomposer Walibi revient à mettre en avant les tensions internes entre nature et artificialité, maîtrise et vulnérabilité. Ce territoire, perçu comme un monde clos, est maintenant rendu plus compréhensible grâce à cette analyse fine qui constitue le point de départ d'une réflexion architecturale.

Fig.13 Décomposition : routes et parkings.



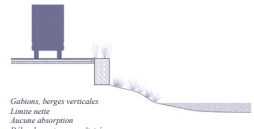
Fig.14 Décomposition : cadastre, bâtis et attractions.

BERGE AGRICOLE
Filtrer, ralentir, préparer le territoire



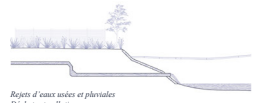
Cultures intensives en bord de rivière
Peu de végétation riveraine
Érosion des sols, ruissellement
Accès direct à la rivière

BERGE ARTIFICIELLE
Ouvrir, adoucir, laisser déborder



Gabions, berges verticales
Limite nette
Aucune absorption
Débordements non maîtrisés

BERGE TECHNIQUE
Assainir, renaturer, déconnecter



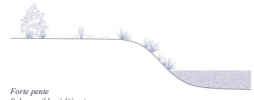
Rejets d'eaux usées et pluviales
Déchets et pollution
Câbles aériens traversant la rivière
Berges en pierre

BERGE BOISÉE
Préserver, renaturer, abriter



Végétation dense et inaccessible
Peu de refuge pour la faune locale
Obstacles à la circulation des espèces

BERGE HAUTE
Anticiper, accueillir, transformer



Forte pente
Sols sensibles à l'érosion
Peu de zones d'expansion pour les crues
Végétation pauvre et envahissante

BERGE BASSE
Anticiper, transformer, sensibiliser



Berge très plate et uniforme
Peu de diversité végétale
Sol compacté et peu perméable
Espace résiduel

1:800

Fig.15 Décomposition : berges.

2.4 Analyse

Au vu de son histoire et de ses caractéristiques spatiales, le parc Walibi peut être vu comme une véritable hétérotopie. Il s'agit d'un espace autre, fermé, organisé selon ses propres règles et en rupture avec le quotidien. Il met en scène une série de mondes artificiels, où l'architecture devient un support narratif produisant des émotions. Les seuils et changements de séquences participent également à cette création d'un monde « autre ».

Cependant, le tout repose sur une forte artificialisation des sols ainsi que sur une logique de contrôle des parcours, des flux et même des éléments naturels. L'eau, par exemple, est omniprésente dans la scénographie du parc et elle y est principalement utilisée comme spectacle ou comme divertissement. Elle est loin d'être l'élément structurant d'un projet territorial, représentant plutôt une surface ludique mise en second plan. Et c'est cette mise en scène du vivant qui, aujourd'hui, révèle une certaine fragilité face aux changements climatiques. L'eau, maîtrisée par l'homme, redevient une force incontrôlable lorsqu'elle déborde de son cadre scénographique.

Walibi devient alors un territoire assez paradoxal, créé pour suspendre la réalité, il dépend pourtant profondément des dynamiques naturelles qui l'entourent. Cette hétérotopie immersive fait aujourd'hui face à la dure réalité des sols, de la topographie de la vallée ainsi que des cycles hydrologiques qui l'entourent. C'est cette fissure entre une illusion maîtrisée et une vulnérabilité territoriale qui constitue le point de bascule d'une réflexion architecturale.

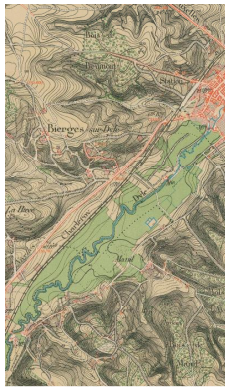
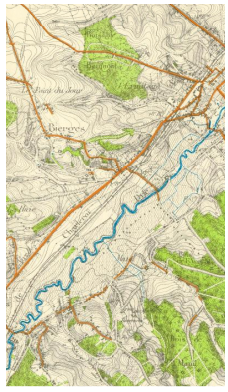
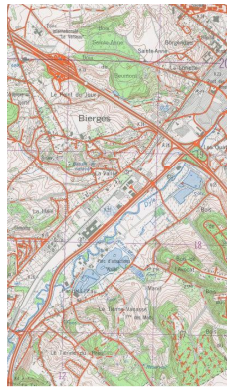
1777	1873	1939	1981
			
Vallée naturelle de la Dyle caractérisée par son paysage agricole et ses zones humides.	Structuration progressive du territoire par les activités humaines.	Début de l'urbanisation et développement des infrastructures.	Expansion du parc et artificialisation des abords.

Fig.16 Évolution des sols entre 1777 et 1981 sur le site de Walibi.

https://historical.osm.be/#15/50.7003/4.5976/

3. PROBLÉMATIQUE DES SOLS

3.1 La surbétonnisation des sols

Le phénomène d'une urbanisation croissante de nos territoires, caractérisé notamment par la multiplication d'espaces bâtis et d'infrastructures, a mené à une surbétonnisation des sols, transformant profondément le cycle de l'eau des terres. Progressivement, les zones urbanisées remplacent des terrains naturels, agricoles ou végétalisés en surfaces imperméables par le biais de pavés, asphalte, béton, etc. Ceci entraîne une forte imperméabilisation des sols, engendrant de lourdes conséquences notamment pour la gestion des eaux pluviales et d'une certaine résilience face aux inondations.
Cette imperméabilisation se produit lorsque la couche terrestre est revêtue de matériaux artificiels et non poreux, empêchant l'infiltration naturelle de l'eau. Ce phénomène, retrouvé en Wallonie comme partout ailleurs, est connu pour renforcer le ruissellement de surface, et peut donc augmenter le risque d'inondation. D'après un rapport réalisé par la Protection des Sols du Service public de Wallonie,

« *Lorsque le sol est imperméabilisé, le cycle de l'eau est interrompu. Cela peut avoir une incidence non négligeable sur la température et sur le régime des pluies au niveau local.* »[1]

S'ajoute à cela, dans une analyse comparative des effets sur le sol, une perte de diversité de fonctions que le sol pourrait remplir. En outre, le stockage de l'eau, le cycle des êtres vivants, la production végétale et la régulation thermique.

La transformation de ces sols en surfaces bétonnées montre également des impacts sur les écosystèmes qu'il protège habituellement. Le sol capte du carbone, abrite des êtres vivants, est nécessaire à la vie sauvage, indispensable à la production végétale et contribue à réguler le climat.

Ce point de vue sur la « surbétonnisation » montre une faible résilience structurelle des sols urbains face aux phénomènes climatiques de plus en plus intenses. Or, ceux-ci peuvent jouer un rôle fondamental dans cette transition durable, notamment avec l'exemple des « villes éponges ». Cette approche favorise des surfaces perméables (zones humides, jardins, parcs, etc.) capables d'absorber et de stocker les eaux pluviales.

---

1 Publications générales du SPW, *L'imperméabilisation des sols*, 2012, fiche 2, p.17

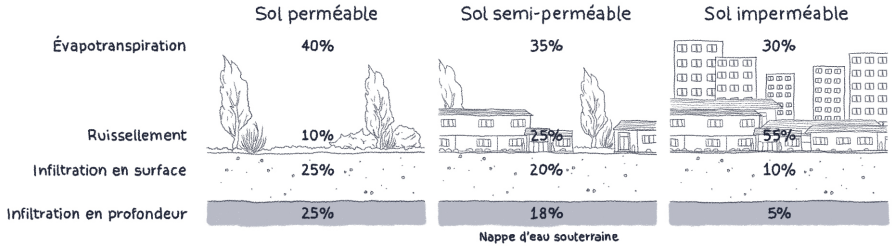


Fig.17 Impacts de l'imperméabilisation.

Le 14 juillet 2021 représente, par cet exemple, un tournant dans la façon que nous avons d'occuper nos sols. Ces fortes inondations ont rappelé aux villes la présence de l'eau, et que ce qui devait être maîtrisé devient alors incontrôlable. Suite à cela, de nombreuses communes, comme celle de Wavre, ont mis en place des plans d'actions afin d'éviter de futurs évènements semblables.

Pour finir, cette réflexion sur les sols amène à une forte critique de nos territoires, qui ont été pensés au XXe et XXIe siècle comme utilitaires, mettant l'humain au-dessus de la nature plutôt qu'en symbiose avec celle-ci. Il s'agit aujourd'hui d'un acteur important face aux questions de développement durable et de résilience. Cette démarche appelle à repenser la conception architecturale et urbanistique des villes, visant à rétablir le rapport que l'architecte entretient avec le sol, l'eau et le vivant.

3.2 L'eau et l'architecture

Pendant longtemps considérée comme une contrainte à maîtriser, l'eau est aujourd'hui au cœur des réflexions architecturales et urbaines. De par les changements climatiques, l'intensification des pluies et la multiplication d'inondations, le rapport entre espaces construits, sols et cycle de l'eau doivent être repensés. Face à cela, le rôle de l'architecte ne doit plus se limiter à la conception de formes bâties, mais doit s'étendre à la connaissance du contexte dans lequel il s'inscrit afin d'en comprendre les dynamiques naturelles. L'eau, au centre de ces préoccupations, peut donc devenir un réel levier de projet.
Selon Paola Viganò et Bernardo Secchi, dans leur ouvrage *La ville poreuse : un projet pour le Grand Paris et la métropole de l'après-Kyoto*, ils soulignent la nécessité de passer au-delà d'une logique de défense *contre* l'eau afin d'adopter une logique plus poreuse *pour* l'eau. Ils écrivent notamment que,

« *La porosité est une notion déterminante pour penser la ville contemporaine, [...] elle sert à penser l'adaptabilité et la stratification des tissus, des eaux, de la végétation et des dynamiques de la nature.* »[2]

Ce point de vue marque un changement fondamental de pensées : il ne s'agit plus de vouloir empêcher l'eau d'entrer, mais plutôt d'anticiper sa présence et de l'inclure comme élément structurant du paysage et de l'espace urbain. L'architecte est donc

2 Bernardo Secchi & Paola Vaganò, *La ville poreuse : un projet pour le Grand Paris et la métropole de l'après-Kyoto*, 2011, quatrième de couverture.

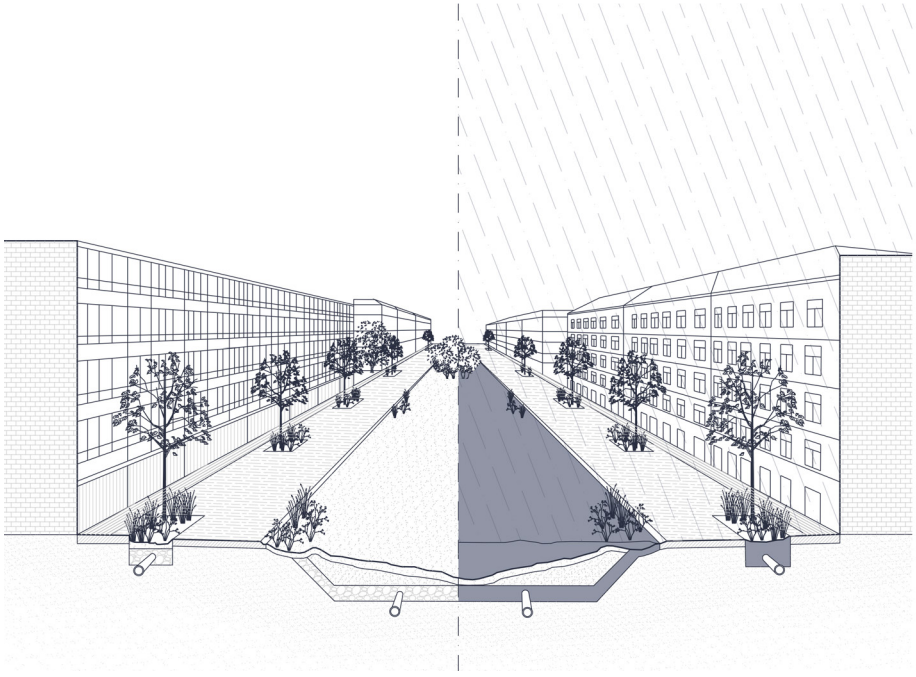


Fig.18 « Ville éponge » : Copenhague, ville éponge, inspirée du concept *Sponge City* de l'architecte Kongjian Yu.

amené à penser des dispositifs capables de stocker, structurer, mettre en valeur l'eau, tout en garantissant des usages et qualités spatiales. Certaines études ont déjà été largement développées comme sur les « villes résilientes » et « villes éponges », où l'eau est réfléchie et intégrée au projet via l'utilisation de sols perméables, bassins paysagers, noues ou encore des zones inondables temporaires. Ces exemples, comme la ville de Copenhagen, travaillent alors avec architectes, paysagistes et ingénieurs afin de concevoir des espaces capables d'évoluer dans le temps grâce à leur adaptation aux variations climatiques.

3.3 La végétation et l'architecture

Suivant cette réflexion sur l'eau, la végétation est devenue un élément central des stratégies d'adaptation au développement durable. L'urbanisation, menant à une surbétonnisaton des sols pose aujourd'hui des questions sur la réintroduction de la végétation pour structurer le paysage et rétablir un équilibre écologique essentiel. L'architecte, en tant qu'acteur de ces changements, est confronté à repenser la végétation non plus comme un élément esthétique, mais comme un être à part entière capable d'améliorer les qualités de vie de nos villes.
Cette approche, au niveau politique européen, est déjà envisagée, notamment dans le rapport de la Commission européenne sur l'adaptation aux changements climatiques qui accentue son discours sur des solutions fondées sur la nature,

« *L'Europe doit accroître ses investissements dans les solutions fondées sur la nature afin de générer des gains en matière d'adaptation, d'atténuation, de réduction des risques de catastrophe, de biodiversité et de santé.* »[3]

Cette déclaration confirme que la nature, au cœur des politiques d'adaptations, joue un rôle transversal pour répondre aux différents défis climatiques. En reconnaissant la nature en tant qu'identité capable d'assurer plusieurs fonctions sur le territoire, il est de notre devoir de la protéger et de la mettre en valeur. Il ne s'agit là pas d'un rapport utilitaire recherché, mais plutôt d'un rapport d'égalité entre homme et nature. Laisser la nature reprendre ses droits, c'est présumer que l'homme n'est pas supérieur à celle-ci. C'est imaginer une collaboration étroite en milieu urbain afin d'implanter arbres, prairies, zones humides, etc.

---

3 Commission Européenne, *Construire une Europe résiliente face au climat : la nouvelle stratégie de l'UE en matière d'adaptation au changement climatique*, 2021, point 11.



Fig.19 Laisser place à la nature.

Le rôle de l'architecte dans tout cela est d'intégrer ces éléments vivants depuis la conception jusqu'à la réalisation du projet, devenant ainsi un acteur de la reconstitution de paysages vivants. La végétation, elle, contribue en plus de cela à la qualité de l'espace vécu en améliorant le confort thermique, visuel et le bien-être des usagers. Ce matériau vivant et complexe répond donc simultanément à des enjeux de biodiversité, de confort et de société. Grâce à cela, les espaces ne se contentent pas d'être résilients, ils deviennent alors des piliers pour un futur viable.

D'après l'étude des sols, ce chapitre met en lumière la façon dont une architecture surbétonnée par le temps peut être pensée en réintroduisant la végétation pour une vision plus résiliente de nos espaces urbains. Le sol, l'eau et la végétation ne sont plus de simples contraintes à maîtriser, mais des composantes importantes du projet et du paysage face aux bouleversements climatiques, comme nous l'avons vu lors des inondations de 2021. Refaire sol signifie penser des espaces qui intègrent, réhabilitent et valorisent la nature, afin de concevoir des lieux réunissant plaisir et durabilité.



Fig.20 *Le Tricheur à l'as de carreau*, Georges de La Tour, vers 1636.

https://panoramadelart.com/analyse/le-tricheur-las-de-carreau

4. LE JEU COMME FONDEMENT SOCIAL ET CULTUREL

Il paraît nécessaire de revenir aux fondements mêmes du jeu pour nourrir une réflexion projectuelle cohérente sur les parcs à thèmes. Ce chapitre représente donc une sorte de boîte à outils théorique, offrant au projet une compréhension approfondie du jeu comme fondement social et culturel et une série de concepts directement mobilisables par des interventions architecturales et paysagères.

4.1 L'Homo Ludens

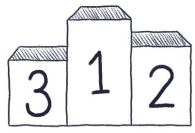
Johan Huizinga dans *Homo Ludens*, en 1938, publie sa thèse et marque une forte réflexion sur la culture : le jeu ne serait pas un produit de la société, mais au contraire un élément qui le précède. Selon lui,

« Le jeu est plus ancien que la culture. En effet, la notion de culture [...], suppose en tout cas l'existence d'une société humaine, et les animaux n'ont pas attendu l'arrivée de l'homme pour qu'il leur apprît à jouer. »[1]

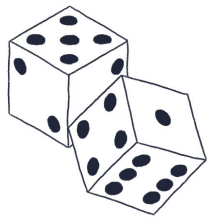
Le jeu est donc représenté comme une activité libre et volontaire, dépourvue de toute utilité immédiate, mais fondamentale dans la composition des rituels, symboles et pratiques sociales. Il se caractérise par une distanciation avec la vie banale grâce à son aptitude à créer un monde à part, régi par ses propres règles, mettant temporairement en pause le cours ordinaire des choses. Cette thématique d' « espace séparé » du jeu est importante pour Huizinga, il s'agit-la d'un arrêt temporel et spatial permettant à l'homme de se détacher de son quotidien pour créer un monde symbolique autonome. Cette notion d'un « monde second » qui serait distinct de la vie ordinaire attribue au jeu une valeur structurelle dans la composition de la culture. En découle des règles, des rituels, des compétitions et des mises en scènes qui influencent par la suite les institutions humaines en termes de droit, de guerre, de religion ou de poésie. Cependant, selon lui, les arts plastiques qui seraient liés à la matière semblent entraîner l'absence d'un facteur ludique. Tout artiste, ayant la plus grande impulsion esthétique demeure finalement comme un ouvrier manuel, soumis à un travail patient et appliqué. Cette production d'art plastique se trouve donc entièrement en dehors de la sphère du jeu.

---

1 Huizinga, Johan, *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, 1951, p.15



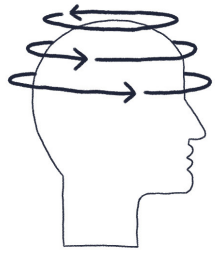
Agôn



Alea



Mimicry



Ilinx

Fig.21 Typologies de jeu selon Caillois.

Selon la vision de Huizinga, le jeu ne se réduit pas qu'à un simple divertissement, il s'impose comme support symbolique organisant la vie sociale. L'homme est défini tout autant pour sa fonction à fabriquer en tant qu'*homo faber*[2] qu'à penser et à jouer en tant qu'*homo ludens*[3].

4.2 Les typologies de jeu

Roger Caillois, dans *Les jeux et les hommes*, en 1958, vingt ans après Huizinga, reprend sa réflexion et la précise. Il définit le jeu en tant qu'action libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive. Plusieurs caractéristiques importantes se retrouvent dans cette définition, comme le fait que le jeu ne peut pas être imposé, qu'il se déroule dans une limite d'espace et de temps précise, que son aboutissement est toujours incertain, qu'il ne produit pas directement de valeur économique, qu'il obéit à des règles imposées et qu'il se distance du monde réel.

Caillois va surtout introduire une nouvelle notion que Huizinga n'avait pas encore prise en compte, les différentes typologies de jeu. C'est un outil précieux pour pouvoir analyser plus profondément la diversité des pratiques récréatives. Dans ses écrits, nous y retrouvons donc l'*agôn* (la compétition), l'*alea* (le hasard), la *mimicry* (le simulacre, le jeu de rôle) et l'*ilinx* (le vertige, la déstabilisation des sens). Avec l'*agôn*, le joueur montre ses capacités par l'effort et la stratégie dans un monde où chaque joueur possède les mêmes chances au début de la partie. Avec l'*alea*, le joueur se repose sur le destin, la chance, il ne peut influer sur l'issue du jeu. Avec la *mimicry*, le joueur s'immerge dans une fiction en incarnant des personnages. Et enfin avec l'*ilinx*, le joueur cherchent la déstabilisation sensorielle.

D'après Caillois, les foires et parcs d'attractions sont des *ilinx* de prédilections où se retrouvent rassemblés des pièges et appels du vertige. Ces lieux sont en réalité un condensé de toutes ces catégories de jeu, en y retrouvant les jeux d'adresse, jeux de chance, engins de destabilisation et mascottes saluant la foule.

Cette classification permet de comprendre que le jeu est un ensemble de pratiques et d'expériences différentes, s'inscrivant dans des typologies précises et produisant des effets spécifiques sur le joueur. Malgré tout, ces catégories ludiques ne sont pas forcément séparées, Caillois explique qu'elles peuvent également se combiner entre elles. Par exemple, un jeu peut impliquer à la fois du hasard et de la compétition

---

2 *Homo faber*, du latin homo (« être humain ») et faber (« fabricant »), concept relatif à l'être humain en tant qu'être susceptible de fabriquer des outils.

3 *Homo ludens*, du latin homo (« être humain ») et ludens (« joueur »), concept relatif à l'acte de jouer chez l'être humain.

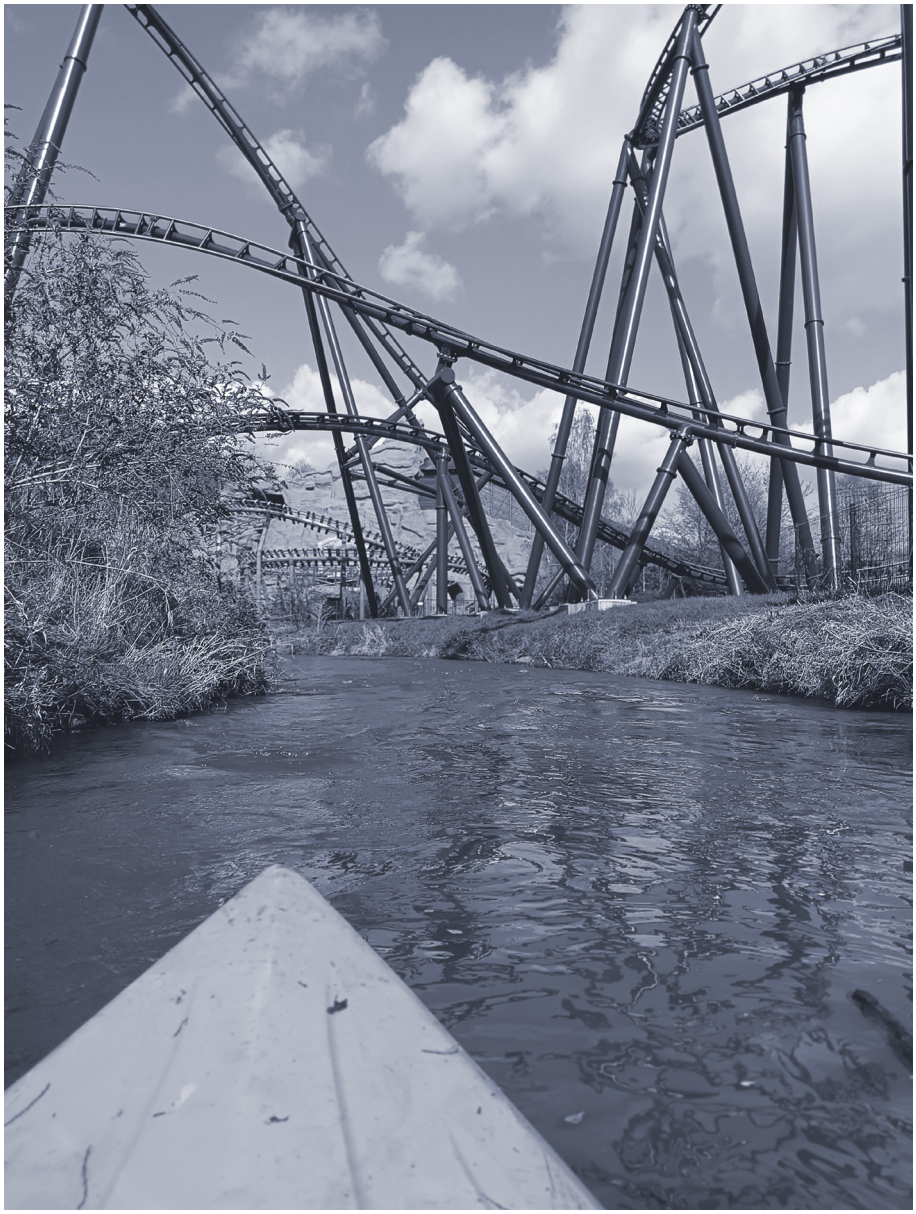


Fig.22 Descente en kayak de la Dyle, 28 mars 2026.

Photographie personnelle

comme au poker. Le but de ces typologies est de pointer que le jeu demande à la fois du corps, de l'esprit, de l'imagination et des sens. Elles permettent aussi des situations sociales variées en passant par la confrontation, la coopération, l'immersion et la perte de contrôle.

Enfin, l'auteur explique que le jeu n'est pas sans danger, bien qu'il soit souvent autonome et gratuit. Il pourrait être corrompu en perdant sa caractéristique d'action libre en faisant partie d'une logique économique et de contrainte sociale. Cette critique que Caillois réalise dans son écrit ouvre déjà cette question d'ambiguïté du jeu dans nos sociétés modernes. Quel sens donner à l'amusement et au jeu lorsque celui-ci peut devenir un outil de commercialisation ?

4.3 L'eau, matière du jeu

Depuis toujours, l'eau représente la matière de l'imaginaire, du jeu et de la fascination pour l'être humain. Comme vu précédemment, elle constitue des miroirs, cascades, reflets et attractions, devenant autant de dispositifs capables d'entraîner le visiteur dans un « autre monde ». Elle a le pouvoir de procurer des émotions, de ralentir le regard, et de créer tout un imaginaire sensoriel autour d'elle où le corps entre en relation avec la nature.

Cependant, la dimension ludique de l'eau n'est pas uniquement liée au cadre du divertissement artificiel. Le jeu peut également être utilisé comme moyen de sensibilisation face au territoire et à ses réalités écologiques. L'ouverture exceptionnelle de la Dyle à la navigation en kayak, tous les deux ans, représente exactement cette volonté de visibiliser la rivière. Permettre aux habitants de traverser la ville d'un nouveau point de vue, depuis l'eau, est une expérience qui change le regard porté sur le territoire. La rivière n'est plus cachée, oubliée ou mise en second plan, elle est parcourue collectivement, vécue et mise en avant.

Cette expérience personnelle de descente de la Dyle, en passant par le parc de Walibi, représente un évènement important dans ma compréhension du site. À travers le jeu, le paysage est expérimenté d'une tout autre manière. Traverser une rivière, marcher dans l'eau, ou observer la faune et la flore permettent un amusement qui n'est plus uniquement basé sur l'artificiel, mais aussi sur une expérimentation plus sensible et portée sur le paysage.



Fig.23 S’amuser et sensibiliser.

Le jeu ne doit pas être vu ici comme une simple distraction détachée du réel, mais comme un moyen de reconnecter physiquement et émotionnellement avec l'eau, le sol et le vivant.

4.4 Vers une hétérotopie consciente de son environnement ?

D'après l'étude du jeu comme fondement social et culturel, ce chapitre démontre que cette sphère de l'amusement constitue une dimension essentielle de la vie collective. Grâce à l'architecture, capable de produire des mondes à part, le jeu réussit à s'ancrer physiquement dans nos villes. Pourtant, ces lieux pensés comme déconnectés de la réalité reposent bel et bien sur un territoire concret. Face à cet état de fait, l'architecte qui se penche sur ces hétérotopies doit aujourd'hui, avant tout, refaire sol.
Il ne peut plus se contenter de penser des univers clos, il doit avant tout embrasser les vulnérabilités du territoire comme leviers de projet.

La présente recherche par le projet propose de transformer Walibi, non pas en le rendant moins ludique, mais en revoyant ce qu'est la notion même de l'amusement d'aujourd'hui. Cette approche propose ainsi de conjuguer jeu et écologie au lieu de les opposer. L'amusement devient alors un outil de sensibilisation, capable de mettre en lumière des phénomènes naturels à travers l'expérience de chacun. Concevoir une architecture contemporaine de l'amusement correspond donc à penser des hétérotopies conscientes. C'est imaginer des espaces de rêves qui n'effacent pas le réel, mais qui l'intègrent et l'embellissent. Refaire sol par le jeu, c'est alors accepter que l'eau fasse partie intégrante du projet, et que sa présence devienne une expérience en soi.

TROISIÈME PARTIE :

REDONNER DE LA PLACE À L'EAU



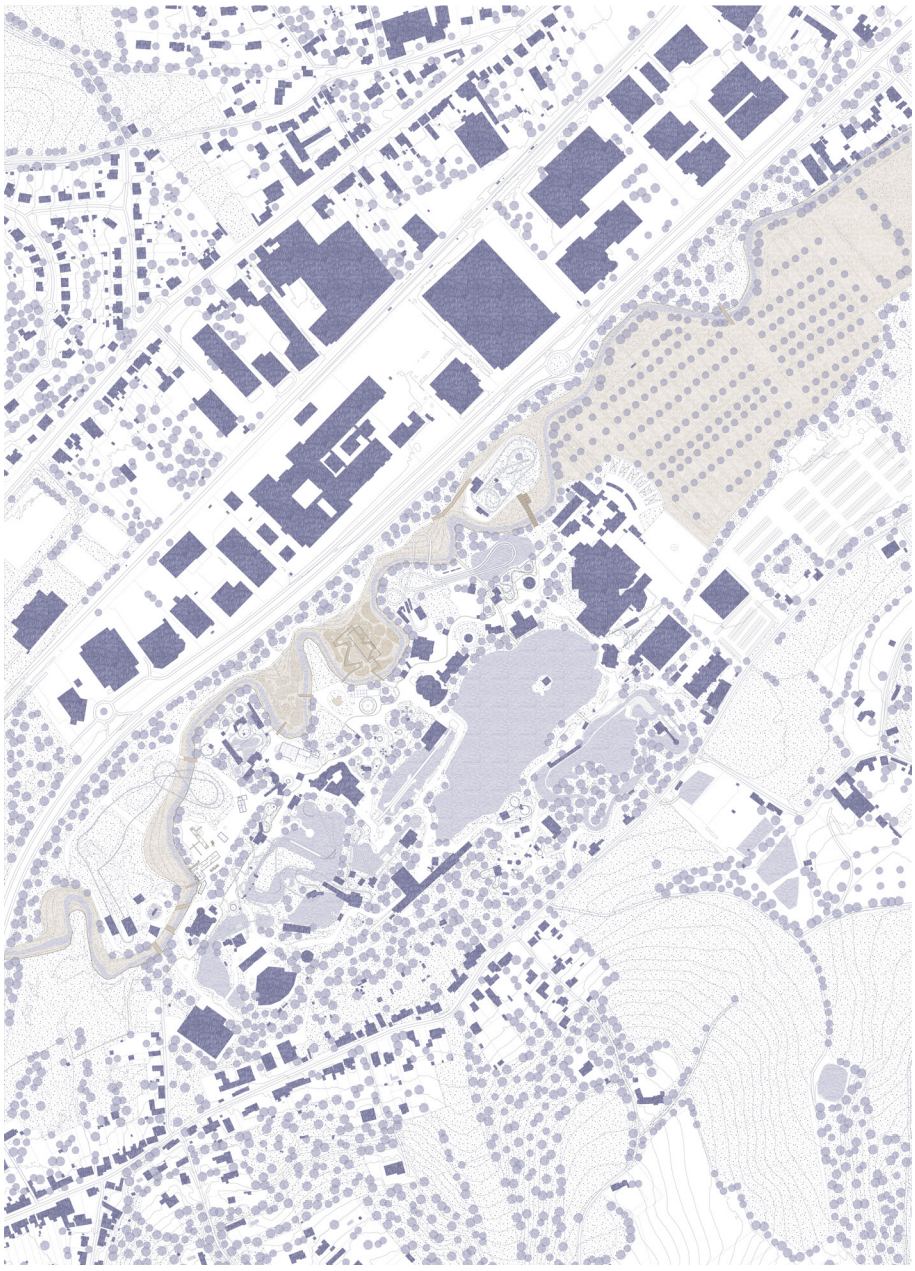
Fig.24 L’eau comme miroir de la rêverie.

1. POSITIONNEMENT

Les constats présentés précédemment sur l'artificialisation des sols, la vulnérabilité hydrologique du parc, ainsi que la séparation entre la scénographie et le territoire, permettent à ce travail de prendre position. Le but n'est plus uniquement d'analyser Walibi comme une hétérotopie immersive, mais d'y voir un terrain d'expérimentation où le jeu et la nature peuvent se réconcilier.

Refaire sol est donc le fondement de cette démarche. Pas seulement comme une solution purement technique, mais plutôt comme une transformation du support de l'expérience même. Le sol n'est plus utilisé comme une simple surface neutre, consacrée à la circulation, mais comme une véritable matière, capable de raconter, révéler, absorber. Il devient une nouvelle couche narrative, changeante selon les usages, les saisons, et la présence ou non de l'eau. Le tout participant directement à l'expérience des usagers.
Suivant cette logique, le but est de ne plus considérer l'eau comme une contrainte prête à être maîtrisée ou évacuée, mais comme une réelle composante du projet et du paysage. Auparavant laissée de côté ou contenue dans des dispositifs techniques via des attractions, elle devient aujourd'hui un élément structurant des sols. L'inondation, perçue comme un risque qu'il faut éviter à tout prix, est plutôt envisagée comme un effet à accompagner, intégrer, voire à rendre perceptible dans le projet. Ce support intègre une notion d'acceptation de cette part d'incertitude, de mouvement et de transformation du vivant.

Ce positionnement demande également de repenser la place du jeu dans tout cela. Au lieu de suivre aveuglément une logique de déconnexion totale avec la réalité, le jeu peut devenir une façon d'entrer en relation avec celle-ci. Ces phénomènes naturels ne doivent plus être masqués, ils doivent être vus en les rendant sensibles, accessibles et expérimentables. Franchir un espace temporairement inondé, marcher sur un sol humide, observer l'évolution de l'eau dans le territoire peuvent devenir autant d'expériences ludiques, ne reposant plus uniquement sur l'artifice, mais sur la réelle interaction avec le vivant.



1:10000

Fig.25 Plan d’implantation.

2. STRATÉGIES

2.1 S'inscrire dans le maillage écologique de la Dyle

Walibi, aujourd'hui considéré comme une enclave artificielle et coupée du territoire, est d'abord repensé dans sa globalité afin de le reconnecter au paysage de la vallée. À l'échelle territoriale, l'intention première est de recréer un corridor écologique traversant le parc le long de la Dyle. Le projet cherche à réintroduire un paysage vivant dans le parc, capable d'accueillir l'eau, la végétation et la biodiversité.
Cette hétérotopie cesse d'être une île artificielle coupée du monde pour devenir un nouveau symbole de résilience dans le paysage de Wavre.
Cependant, l'idée n'est pas de retirer le caractère ludique de Walibi, mais plutôt de créer un contraste entre deux mondes. D'un côté, un univers plus artificiel régi par les attractions, et de l'autre une immersion plus sensible dans la nature.

La volonté première est évidemment de redonner de la place à l'eau. Pour cela, le territoire est modulé afin de l'accueillir de différentes manières afin d'éviter tout problème dû aux montées des crues. Le tout repose principalement sur un travail des berges de la Dyle. Celles-ci sont élargies progressivement pour permettre à l'eau de déborder lors de fortes pluies. Pour ce faire, un seul côté de la rivière est transformé, celui opposé aux attractions. L'autre est, lui, renforcé afin de préserver le bon fonctionnement du parc. Ce parcours hydrique mène ensuite à une poche d'expansion située au niveau du parking, capable d'accueillir temporairement l'eau dans le but d'éviter tout débordement. Cet espace n'est donc plus uniquement une surface technique, mais devient un lieu intégré dans le paysage.
Il va de soi que ces poches pensées pour accueillir l'eau évolueront dans le temps en fonction des cheminements que la rivière aura choisi de prendre. Le dessin de cette rivière est une proposition dans laquelle la nature fera ses propres choix.

Tout un système de secours est également mis en place en cas d'évènements catastrophiques qui surpasseraient la surface d'expansion de la rivière. Afin d'éviter de possibles inondations dans l'entièreté du parc, un barrage est envisagé dans la partie supérieure de celui-ci, suivant les tracés actuels du parc. Ce barrage fonctionnant grâce à la pression de l'eau, est enfoncé dans le sol et se soulève automatiquement lorsqu'une forte quantité d'eau s'infiltre dans le caniveau accolé. Ce système permet d'éviter toute catastrophe imprévue.

BERGE AGRICOLE

Filtrer, ralentir, préparer le territoire



Bande végétale tampon
Ripisylve et herbes hautes
Zone humide
Accès filtré à la rivière

FILTRATION DES POLLUANTS

RALENTISSEMENT DU RUISSELLEMENT

BIODIVERSITÉ ACCRUE

TRANSITION DOUCE

BERGE ARTIFICIELLE

Ouvrir, adoucir, laisser déborder



Tunage bois
Élargissement d'un côté de la rive
Pente douce végétalisée
Zones humides en pied de berge

DÉBORDEMENT CONTRÔLÉ

NOUVELLES STRATES VÉGÉTALES

HABITAT POUR LA FAUNE

MEILLEURE INTÉGRATION PAYSAGÈRE

BERGE TECHNIQUE

Assainir, renaturer, déconnecter



Suppression des rejets directs
Gestion naturelle des eaux pluviales
Enterrement des câbles
Berge renaturée

AMÉLIORATION DE LA QUALITÉ DE L'EAU

REVALORISATION DE LA RIVIÈRE

INTÉGRATION DES RÉSEAUX

CONTINUITÉ ÉCOLOGIQUE RETROUVÉE

BERGE BOISÉE

Préserver, renaturer, abriter



Végétation dense et inaccessible
Nichoirs, caches à poisson, abrts pour la faune
Corridors écologiques

BIODIVERSITÉ RENFORCÉE

CORRIDORS ÉCOLOGIQUES

PROTECTION DES ESPÈCES

ÉQUILIBRE DES MILIEUX

BERGE HAUTE

Anticiper, accueillir, transformer



Paliers et micro-topographies
Stabilisation naturelle des sols
Berge inondable
Ripisylve et végétation adaptée aux crues

ESPACES D'EXPANSION

RÉDUCTION DE L'ÉROSION

PAYSAGE HUMIDE

BIODIVERSITÉ HUMIDE

BERGE BASSE

Anticiper, transformer, sensibiliser



Micro-topographies
Végétation adaptée aux variations de crues
Mares temporaires et noues
Espace de rencontre entre humain et nature

PAYSAGE ÉVOLUTIF

ESPACES D'EXPANSION

BIODIVERSITÉ HUMIDE

REVALORISATION DE LA RIVIÈRE

1:800

Fig.26 Interventions selon les typologies de berges.

2.2 Repenser les berges

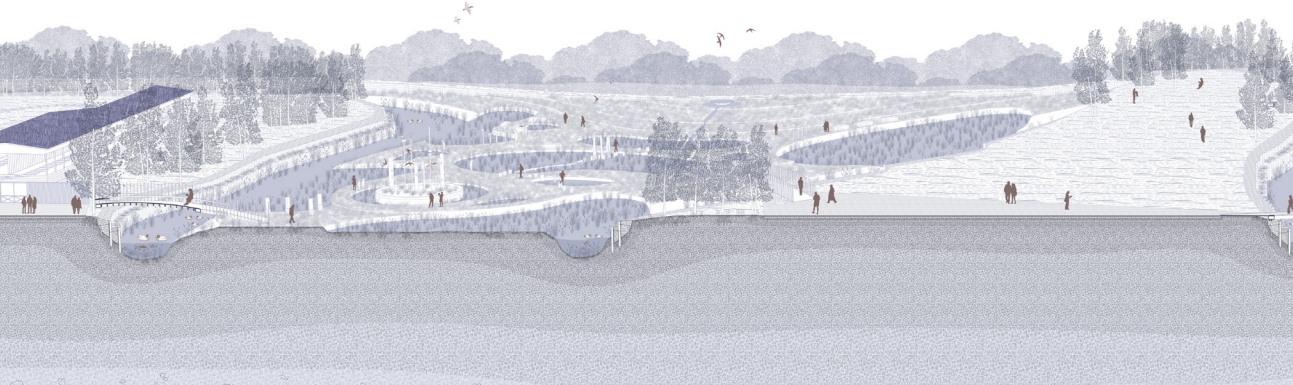
Pour atteindre cette intention territoriale, un travail minutieux des berges est essentiel. En effet, d'après l'analyse des différentes typologies retrouvées sur site, plusieurs propositions peuvent être faites. Les abords de la rivière se veulent plus intégrés, revalorisés, accueillant une forte biodiversité et capables d'évoluer et de s'étendre. Pour ce faire, le projet envisage de retravailler la topographie des lieux, en formant des paliers et des micro-topographies. Le renfort de certaines berges est également essentiel grâce au système de tunage bois. Tout un choix est aussi réalisé autour de l'ajout de plantes ainsi que de petits refuges pour accueillir la faune et la flore locale. Pour finir, toute une intervention de dépollution des lieux est par ailleurs mise en place.

2.3 Cohabiter avec l'eau

Afin de reconnecter l'eau et l'être humain, plusieurs interventions sont envisagées tout au long du parcours de la Dyle.

Avant tout, l'un des éléments fondamentaux de cette recherche se pose sur la déminéralisation des sols. En effet, les sols sont transformés dans l'entièreté du parc pour apporter une cohérence autant écologique que visuelle. Les lieux de passages sont composés d'un dallage resserré, laissant peu de végétation sortir. Au fur et à mesure que l'on s'écarte du chemin, les dalles s'écartent pour finalement se confondre avec la nature. La matérialité choisie permet une certaine porosité tout en garantissant une bonne circulation.

Ensuite, toute une réflexion a été faite autour de l'ouverture d'un ancien bras de la Dyle. D'après l'analyse des cartes historiques, l'observation de la présence d'un cours d'eau traversant en large le parc peut être faite. Afin de redonner de la place à l'eau, la réouverture naturelle de ce bras est réalisée au niveau de l'attraction « Loups-Garou». Cette intervention permet de visibiliser et de sensibiliser les visiteurs à la présence de la rivière dans le parc.

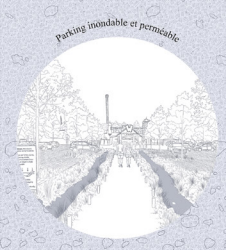




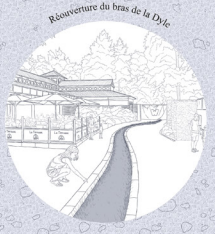
Désimperméabilisation des sols



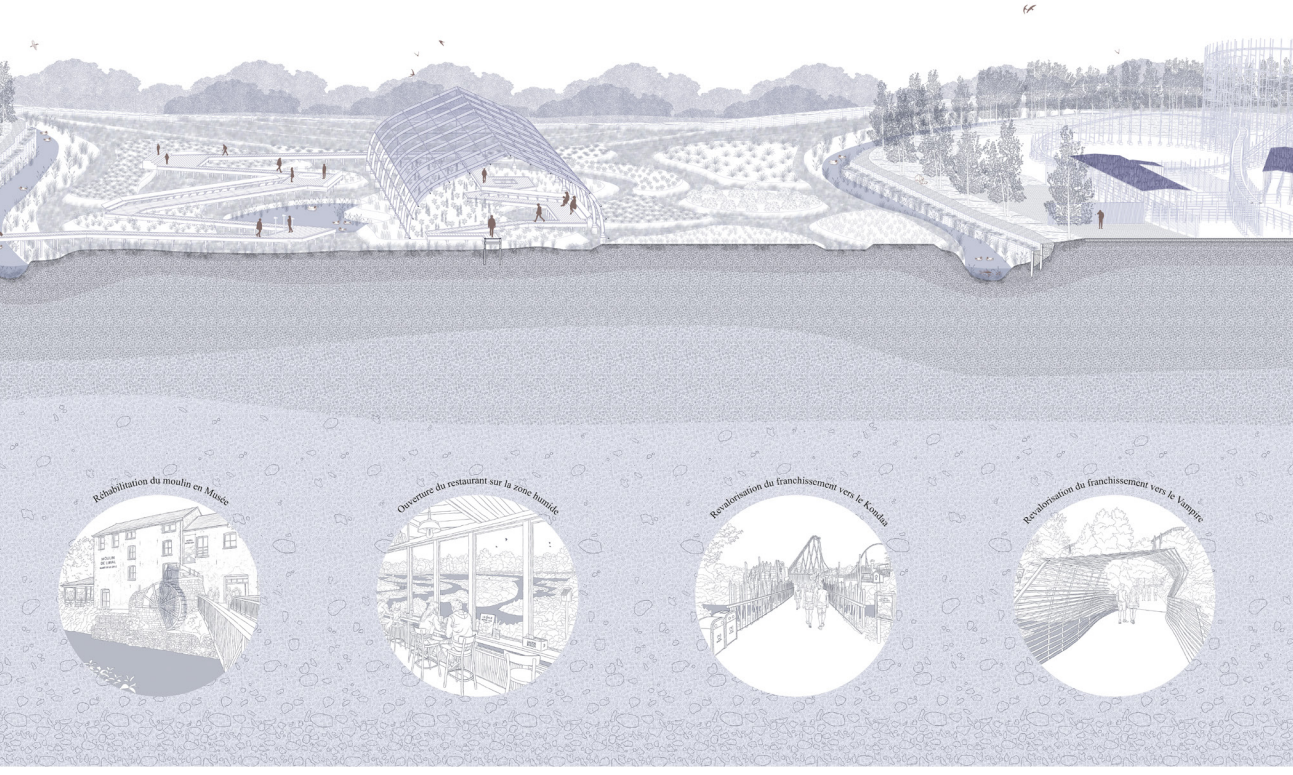
Dispositif de protection contre les crues



Parking inondable et perméable



Réouverture du bras de la Dyle



1:900

Fig.27 Coupe perspective de la zone humide et illustrations d'aménagements.

C’est ensuite à travers la réhabilitation du moulin de Limal, présent sur le parc, qu’un nouveau lien peut être créé avec la Dyle. La rénovation du lieu passe par le changement des châssis, le percement de nouvelles ouvertures, ainsi que l’aménagement d’un musée sur la Dyle et son environnement. L’espace extérieur entourant le moulin est lui transformé en un parc ponctué de systèmes hydrauliques comme des fontaines, bassins, etc. L’ancienne roue, est, elle, repensée comme une fontaine, grâce à une arrivée d’eau en hauteur. Le tout permet d’éveiller les sens grâce aux effets visuels et auditifs de l’eau en mouvement.
Cet espace auquel se lie mémoire et pédagogie est essentiel afin de faire perdurer la transmission des savoirs aux futures générations.

Le projet travaille également les différentes traversées du parc. Les ponts actuels qui ponctuent le lieu ne laissent aucune porosité visuelle sur la rivière qu’ils traversent. L’objectif est donc de changer ces franchissements pour créer des pontons et passerelles restant en contact avec le paysage. Chaque pont sera différent dans le but de proposer des sensations, cadrages, seuils et ralentissements différents. Ceux-ci montrent que traverser devient une expérience entre le corps et l’eau.

Le cœur du projet reste cependant le jardin d’eau prenant place dans les méandres de la Dyle. Ce lieu est pensé comme une zone humide capable d’accueillir l’eau de la rivière en cas de fortes pluies et est séparé en deux espaces distincts.

On y retrouve, du côté droit, une structure métallique existante, réutilisée en enlevant les recouvrements de sols ainsi que ceux de toitures sur 3 mètres de haut afin de laisser passer la végétation. Cet abri, transformé en vestige du passé, est traversé par une passerelle en bois très proche du sol afin de frôler le paysage. Du mobilier urbain est également incorporé tout au long du parcours pour favoriser l’observation de la faune et de la flore et permettre aux visiteurs de s’asseoir, se reposer et profiter du lieu tout simplement.

Du côté gauche, est créé un espace plus calme, presque en rupture totale avec l’intensité du parc. Pour accéder à cette zone humide, un rapport physique au sol et à l’eau est pensé puisqu’il faut directement marcher sur la terre elle-même. Un système de bancs intégrés au pont, ainsi que de petits robinets sont pensés pour enlever ses chaussures et se laver les pieds après la visite. Des nichoirs, mobiliers d’observations et une végétation plus libre permettent ici à la faune et la flore locale de pouvoir se développer.

Ces espaces permettent de ralentir, écouter, observer et ressentir les lieux.

Entre ces jardins d'eau se forme une pente douce grâce à la récupération des terres creusées pour élargir les berges. Cette plaine orientée au sud permet aux visiteurs de pouvoir profiter du soleil et d'un moment de pause au sein de cet environnement en mouvement constant.

Enfin, une légère intervention est réalisée au niveau du restaurant « Dalton Burger » situé en face de la zone humide. Celui-ci ne possède actuellement aucune ouverture donnant sur cet espace. L'intention est alors de créer de grandes baies vitrées intégrant des tables hautes afin de procurer un point de vue inédit pour les visiteurs.

PLANTES AQUATIQUES ET DE BERGES

01



Iris pseudacorus
Iris des marais

- Vivace rhizomateuse semi-aquatique
- Floraison : avril à juin
- Hauteur : 1m
- Sol : humide, voir immergé
- Exposition : soleil, mi-ombre

02



Mentha aquatica
Menthe d'eau

- Vivace aromatique
- Récolte : mars à octobre
- Hauteur : 35cm
- Sol : léger
- Exposition : mi-ombre

03



Acorus calamus
Acore calame

- Vivace semi-aquatique
- Floraison : juin à juillet
- Hauteur : 80cm
- Sol : humide, marécageux
- Exposition : soleil, mi-ombre

04



Juncus effusus
Jonc épars

- Vivace cespiteuse
- Floraison : juillet à août
- Hauteur : 60cm
- Sol : humide, très humide
- Exposition : soleil

05



Equisetum hyemale
Prêle d'hiver

- Vivace rhizomateuse
- Hauteur : 80cm
- Sol : humide
- Exposition : soleil, mi-ombre

06



Carex acutiformis
Laîche des marais

- Vivace cespiteuse
- Floraison : mai à juillet
- Hauteur : 1m
- Sol : frais, humide ordinaire
- Exposition : soleil

PLANTES DE ZONE INONDABLE

07



Lythrum salicaria
Salicaire commune

- Vivace rhizomateuse
- Floraison : juillet à août
- Hauteur : 1,50m
- Sol : humide
- Exposition : soleil

08



Filipendula ulmaria
Reine-des-prés

- Vivace rhizomateuse
- Floraison : juin à août
- Hauteur : 1,20m
- Sol : frais, humide
- Exposition : soleil, mi-ombre

09



Molinia caerulea Moorhexe
Molinie bleue

- Vivace cespiteuse
- Floraison : août à octobre
- Hauteur : 45cm
- Sol : frais, humide, ordinaire
- Exposition : soleil, mi-ombre

10



Deschampsia caespitosa
Canche cespiteuse

- Vivace cespiteuse
- Floraison : juin à octobre
- Hauteur : 60cm
- Sol : frais, humide
- Exposition : soleil, mi-ombre

11



Osmunda regalis
Fougère royale

- Vivace calcifuge
- Hauteur : 2m
- Sol : humide, riche en humus
- Exposition : soleil, mi-ombre

12



Panicum virgatum Purple Tears ❀
Panic dressé Purple Tears

- Vivace cespiteuse
- Floraison : août à octobre
- Hauteur : 1,20m
- Sol : sec, frais, ordinaire
- Exposition : soleil

VIVACES STRUCTURANTES

13



Sesleria autumnalis
Seslérie d'automne

- Vivace cespiteuse
- Floraison : août à octobre
- Hauteur : 40cm
- Sol : sec, drainant
- Exposition : soleil, mi-ombre

14



Amsonia xtabernaemontana Blue Ice
Amsonie hybride

- Vivace rustique et vigoureuse
- Floraison : mai à juillet
- Hauteur : 35cm
- Sol : frais, parfaitement drainé, léger
- Exposition : soleil, mi-ombre

15



Calamagrostis x acutiflora Karl Foerster
Calamagrostide

- Vivace cespiteuse
- Floraison : juin à septembre
- Hauteur : 1,60m
- Sol : tous types, drainé
- Exposition : soleil

16



Iris sibirica Caesar's Brother
Iris bleu des marais

- Vivace rhizomateuse
- Floraison : mai à juin
- Hauteur : 1m
- Sol : frais, humide
- Exposition : soleil, mi-ombre

17



Astilbe
Astilbe

- Vivace rhizomateuse
- Floraison : juin à juillet
- Hauteur : 40cm
- Sol : frais, humide, drainé
- Exposition : mi-ombre

18



Foeniculum vulgare
Fenouil

- Vivace herbacée
- Floraison : août à septembre
- Hauteur : 1,50m
- Sol : sec, drainé, caillouteux, profond
- Exposition : soleil

ARBRES ET ARBUSTES ADAPTÉS AUX ZONES HUMIDES

19



Alnus glutinosa Imperialis
Aulne glutineux

- Arbre caduc
- Floraison : mars à avril
- Hauteur : 9m
- Sol : frais, humifère
- Exposition : soleil, mi-ombre

20



Alnus incana
Aulne blanc

- Arbre caduc
- Floraison : février à avril
- Hauteur : 20m
- Sol : sec, frais
- Exposition : soleil, mi-ombre

21



Cornus sanguinea
Cornouiller sanguin

- Arbuste caduc
- Floraison : mai à juin
- Hauteur : 2m
- Sol : sec, frais, humide, tout sol bien drainé
- Exposition : soleil

22



Salix viminalis
Osier vert

- Arbre caduc
- Floraison : mars à mai
- Hauteur : 5m
- Sol : humide
- Exposition : soleil, mi-ombre

23



Rhamnus frangula
Bourdaine

- Arbuste caduc
- Floraison : mai à juin
- Hauteur : 2,50m
- Sol : frais, humide, drainant
- Exposition : soleil, mi-ombre

24



Salix purpurea Nana
Saule pourpre

- Arbuste caduc
- Floraison : mars à avril
- Hauteur : 1,25m
- Sol : frais, humide, drainant, assez profond, pas trop riche
- Exposition : soleil, mi-ombre

Fig.28 Catalogue de plantes.

2.4 Composer avec le vivant

Pour finir, il est important de colorer l'ensemble du projet par le choix d'une végétation adaptée aux zones humides et inondables. Pour ce faire, une classification est faite en fonction des plantes aquatiques et de berges, des plantes de zones inondables, des vivaces structurantes ainsi que des arbres et arbustes adaptés aux zones humides.

Finalement, le projet propose de repenser Walibi non plus comme une hétérotopie complètement coupée du réel, mais comme un espace résilient face aux enjeux écologiques contemporains. L'eau n'est plus cachée ou crainte car elle devient un réel levier de projet, une expérience, une matière de jeu.

QUATRIÈME PARTIE :

RÊVER AVEC LE RÉEL



Fig.29 « *A dream is a wish your heart makes*[1] ».

1 Disney, *Cendrillon*, 1950

1. CONCLUSION

En conclusion, ce travail s'articule à partir de la question suivante : « *Entre rêve et réalité : l'architecture des parcs à thèmes comme hétérotopies fragiles face aux enjeux écologiques contemporains* » et interroge le futur des mondes de l'évasion face aux enjeux écologiques actuels.
Suivant le cas de Walibi Belgium, ce travail de fin d'études a questionné comment une architecture du divertissement et de l'immersion peut se confronter à une réalité territoriale affectée par des inondations, une saturation des sols et une fragilité des milieux vivants.

L'état de l'art a permis d'analyser certaines notions comme le jeu, fondements de nos sociétés. Les hétérotopies, ensuite, montrent que l'architecture du jeu ne se limite pas à un simple décor, mais bien à une façon de créer des mondes parallèles, séparés du « réel ». L'analyse des territoires de ces parcs à thèmes a également révélé la contradiction de ces lieux pensés en rupture avec la réalité, mais qui reposent sur des sols, rivières et paysages bien réels. Cette partie théorique permet ainsi de repositionner l'amusement non plus comme une fuite du réel, mais comme un outil potentiel pour entrer en communication avec lui.

Inscrit dans cette démarche, le projet proposé utilise des outils concrets comme le travail du sol, l'élargissement des berges, la création d'un jardin d'eau, l'aménagement de traversées sensibles, la réhabilitation de moulins ou encore la continuité du maillage écologique de la Dyle. Toutes ces stratégies montrent une volonté de travailler avec le contexte plutôt que contre lui, en voyant l'eau comme un levier de projet, capable de créer des usages, des expériences et de nouvelles cohabitations entre humains et non-humains. Le projet n'a pas pour objectif d'effacer les phénomènes naturels, mais plutôt de les accueillir, les visibiliser et parfois les rendre ludiques.

Pour finir, ce travail démontre que les architectures du jeu peuvent devenir de véritables laboratoires d'expérimentation écologique. Le projet amène à une réflexion qui va au-delà de cette recherche au sujet du futur des espaces récréatifs en vue des changements climatiques. Un questionnement plus large émane donc de ce travail: « Comment transformer les contraintes environnementales en nouvelles qualités spatiales et d'amusement ? »
Face aux enjeux écologiques actuels, rêver ne veut plus dire s'extraire du monde, mais apprendre à cohabiter avec lui.

2. ICONOGRAPHIE

Fig.00 *Descente en kayak de la Dyle avec Mme Christine Fontaine, 28 mars 2026.* (photographie de Madame Christine Fontaine)

Fig.01 *Inondations du parc Walibi Belgium en juillet 2021.* https://www.instagram.com/walibibelgium?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzIxNw==

Fig.02 *Carte du relief et de l'alea d'inondation de la commune de Wavre.* (réalisation personnelle)

Fig.03 *Œuvre d'Eva Jospin à gauche et maquette personnelle à droite.* https://www.vogue.fr/article/eva-jospin-exposition-grand-palais © Benoît Fougeirol Courtesy Eva Jospin et Galleria Continua © Adagp, Paris, 2025 (et photographie personnelle)

Fig.04 *L'hétérotopie selon Michel Foucault.* (réalisation personnelle)

Fig.05 *Le Luna Park de Coney Island, illuminé la nuit, vers 1900.* https://www.vintag.es/2018/09/old-coney-island.html#google_vignette

Fig.06 *Coney Island selon Rem Koolhaas.* (réalisation personnelle)

Fig.07 *Aménagements des bords de mer.* (réalisation personnelle)

Fig.08 *Ski nautique sur le lac, 1975.* https://www.levif.be/belgique/retour-en-images-sur-44-annees-de-walibi/

Fig.09 *Le moulin de Limal, entre 1890 et 1935.* https://belgique-insolite-et-occulte.blogspot.com/2015/01/nostalgie-la-belgique-dantan-brabant.html

Fig.10 *Le moulin de Bierges, vers 1940.* https://www.vanautgaerden.be/geschiedenis/molens/molenaarsFr.htm

Fig.11 *Dessin d'une rivière invisibilisée, basé sur le plan officiel du parc.* https://www.walibi.be/content/dam/wbe/zonesmap/Plan-Walibi-Belgium-2025.pdf (réalisation personnelle)

Fig.12 *Décomposition : relief, végétation et eau.* (réalisation personnelle)

Fig.13 *Décomposition : routes et parkings.* (réalisation personnelle)

Fig.14 *Décomposition : cadastre, bâtis et attractions.* (réalisation personnelle)

Fig.15 *Décomposition : berges.* (réalisation personnelle)

Fig.16 *Évolution des sols entre 1777 et 1981 sur le site de Walibi.* https://historical.osm.be/#15/50.7003/4.5976/

Fig.17 *Impacts de l'imperméabilisation.* (réalisation personnelle)

Fig.18 *« Ville éponge » : Copenhague, ville éponge, inspirée du concept Sponge City de l'architecte Kongjian Yu.* (réalisation personnelle)

Fig.19 *Laisser place à la nature.* (réalisation personnelle)

Fig.20 *Le Tricheur à l'as de carreau*, *Georges de La Tour, vers 1636.* https://panoramadelart.com/analyse/le-tricheur-las-de-carreau

Fig.21 *Typologies de jeu selon Caillois*. (réalisation personnelle)

Fig.22 *Descente en kayak de la Dyle, 28 mars 2026.* (photographie personnelle)

Fig.23 *S'amuser et sensibiliser.* (réalisation personnelle)

Fig.24 *L'eau comme miroir de la rêverie.* (réalisation personnelle)

Fig.25 *Plan d'implantation.* (réalisation personnelle)

Fig.26 *Interventions selon les typologies de berges.* (réalisation personnelle)

Fig.27 *Coupe perspective de la zone humide et illustrations d'aménagements.* (réalisation personnelle)

Fig.28 *Catalogue de plantes.* (réalisation personnelle)

Fig.39 *« A dream is a wish your heart makes ».* (vient de *Cendrillon*, Disney, 1950) (réalisation personnelle)

3. BIBLIOGRAPHIE

L'ensemble des sources sont générées par Scribbr. (2022). Générateur de sources | Faire une bibliographie |
Scribbr. https://www.scribbr.fr/references/generateur/ (rédaction des sources)

Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation.* Paris : Éditions Galilée.

Bernardo, S. & Paola V. (2011) *La ville poreuse : un projet pour le Grand Paris et la métropole de l'après-Kyoto*. Éditions Métis Presses.

Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes (Le masque et le vertige).* Paris : Gallimard.

Commission Européenne. (2021). C*onstruire une Europe résiliente face au climat : la nouvelle stratégie de l'UE en matière d'adaptation au changement climatique.* https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52021DC0082

Creaco, E. (2025). *Revêtements perméables : un examen intégratif des contributions techniques et environnementales aux villes durables*. https://www.mdpi.com/2073-4441/17/22/3323?

Documents stratégiques | Ville de Wavre. (s. d.). Ville de Wavre. https://www.wavre.be/documents-strategiques

Eco, U. (1986). *Travels in Hyperreality.* San Diego : Harcourt Brace Jovanovich.

Eyüboglu, G. S. (2018). *Theme park as a socio-cultural and architectural program : a critical review of Ankapark, Ankara.* (Thèse, Middle East Technical University).

Florian, M. (2025, 26 septembre). *Kongjian Yu, Creator of the Sponge City Concept, Passes Away in Brazil Plane Crash.* ArchDaily. https://www.archdaily.com/1034437/kongjian-yu-creator-of-the-sponge-city-concept-passes-away-in-brazil-plane-crash

Foucault, M. (1967) *Des espaces autres*. Conférence - Paris.

Gestion de l'eau | Ville de Wavre. (s. d.). Ville de Wavre. https://www.wavre.be/gestion-de-leau

Gottwald, D., & Turner-Rahman, G. (2019). *The End of Architecture : Theme Parks, Video Games, and the Built Environment in Cinematic Mode.* Design Principles and Practices : An International Journal, 10(2), 41-60

Huizinga, J. (1978). *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu.* Haarlem : Gallimard.

Imperméabilisation. (s. d.). https://sol.environnement.wallonie.be/home/sols/autres-menaces/impermeabilisation.html?

Klee, P. (1879-1940). *The thinking eye*. Notebooks - Volume 1.

Koolhaas, R. (1978). *New York délire : un manifeste rétroactif pour Manhattan.* Marseille : Parenthèses.

Lukas, S. A. (2012). *Theme Park.* London : Reaktion Books.

Marchi, V. (1924). *Architettura futurista.* Foligno : Franco Campitelli Editore.

Moore, C. (1965). *You Have to Pay for the Public Life.* Perspecta, 9/10, 57-106.

Reverso. Correcteur – français. https://www.reverso.net/orthographe/correcteur-francais/ (aide à la correction du texte).

Sadler, S. (2005). *Archigram : Architecture without architecture.* London : The MIT Press.

Schuiten, L. (1944). *Vegetal city.* Wavre : Mardaga.

'Sponge City' : Copenhagen Adapts to a Wetter Future. (s. d.). Yale E360. https://e360.yale.edu/features/copenhagen-sponge-cities

Terrin, J-J. (2015). *Villes inondables: Prévention, résilience, adaptation.* Parenthèses Editions.

ThemeParkNews. (2025, 27 juillet). *Walibi Belgium Celebrates 50 Years of Theme Park History with Full-Day Anniversary Event and Tribute.* ThemeParkNews.org. https://www.themeparknews.org/walibi-belgium-celebrates-50-years-of-theme-park-history-with-full-day-anniversary-event-and-tribute/?

Toulier, B. (2016). *Tous à la plage ! Villes balnéaires du XVIIIe sicèle à nos jours*. Lienart Editions.

Unlocking the potential of urban soils, the hidden infrastructure of cities | Global Soil Partnership | Food and Agriculture Organization of the United Nations. (s. d.). https://www.fao.org/global-soil-partnership/resources/highlights/detail/en/c/1742500/

Walibi Belgium : Le parc d'attractions pour toute la famille. (s. d.). https://www.walibi.be/fr

Zimmermann, A. (2011). *Constructing Landscape: Materials, Techniques, Structural Components.* Birkhauser Verlag AG.

UCLOUVAIN
FACULTÉ D'ARCHITECTURE, D'INGÉNIERIE ARCHITECTURALE,
D'URBANISME (SITE DE BRUXELLES)

