



HAL
open science

La ville en vaut-elle le jeu ? Conditions du jeu de l'enfant dans l'espace urbain

Diane Voirin

► **To cite this version:**

Diane Voirin. La ville en vaut-elle le jeu ? Conditions du jeu de l'enfant dans l'espace urbain. Art et histoire de l'art. 2020. dumas-03266518

HAL Id: dumas-03266518

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03266518>

Submitted on 21 Jun 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

LA VILLE EN VAUT-ELLE LE JEU ?

Conditions du jeu de l'enfant dans l'espace urbain

Diane Voïrin

Sous la direction de Catherine Chomarat-Ruiz

Sophie Fétro

Françoise Parfait



UNIVERSITÉ PARIS 1
PANTHÉON SORBONNE

Université Paris 1 Panthéon Sorbonne - UFR 04 Arts et sciences de l'art
Master Design, Arts, Médias - Juin 2020

— **Merci !**

Je tiens à remercier chaleureusement Catherine Chomarat-Ruiz, Sophie Fetro et Françoise Parfait pour leur suivi et leurs précieux conseils.

Un immense merci à Anne, Alexandre, Vincent et Léna pour leur grand soutien, leur patience et leurs corrections.

Merci également à Dominique et Lola pour leurs relectures.

Merci enfin à Liza et Alice pour ces parties de yam's qui m'ont parfois aidé à prendre du recul.

__ RESUME & MOTS-CLES

Cette étude s'attache à questionner la place de l'aire de jeux comme hétérotopie dans l'espace urbain actuel. Une analyse historique permet avant tout de mieux cerner les nombreuses influences contextuelles qu'a traversé l'aire de jeux et qui ont mené à la situation présente. Un premier avis soutenu par plusieurs théoriciens expose l'importance de l'aire de jeux pour l'enfant citadin, son éducation, sa protection mais aussi sa liberté. Son aspect hétérotopique se révèle essentiel au développement de l'imagination de ses utilisateurs. Cependant, les multiples normes de sécurité venues s'appliquer à l'aire de jeux ont fini de compromettre ses intentions pourtant bonnes. Un autre courant de pensée prône la dissolution de l'aire de jeux au cœur de l'espace urbain. Selon ces auteurs, la ville doit prendre ses responsabilités en accueillant pleinement l'enfant comme citoyen, en tenant compte de son droit fondamental au temps libre et au jeu et en faisant prévaloir son intérêt supérieur, comme énoncé dans la Convention internationale des droits de l'enfant du 20 novembre 1989. Nous comprenons que l'application stricto sensu de ces droits est une belle idée, malheureusement impossible à mettre en œuvre de façon universelle et immédiate. Il s'agit-là d'une réponse quelque peu utopique. Enfin, une nouvelle hypothèse propose un entre-deux viable pour le jeu des enfants, inspiré du travail de l'artiste Isamu Noguchi et encadré par la notion de «Dispositif», telle que définie par Michel Foucault. On imagine alors des modules qui permettraient le développement physique, psychique et social de l'enfant, par le jeu tout en attirant d'autres publics grâce à leur aspect sculptural. Ces modules, ou plutôt dispositifs hétérotopiques, seraient une première étape vers l'amélioration des conditions du jeu de l'enfant en ville.

Aire de jeux, enfant, jeu, ville, hétérotopie

This study questions the place of the playground as heterotopia in today's urban space. First of all, a historical analysis allows to better understand the different contextual influences that the playground had to go through and which led to the present situation. A first opinion supported by several theorists explains the importance of the playground for the urban child, his education, his protection as well as his freedom. Its heterotopic aspect is essential to the development of the imagination of its users. However, the multiple safety standards that applied to the playground have finally compromised its good intentions. Another school of thought argues the dissolution of the playground in the heart of the urban space. According to these authors, the city must face its responsibilities by fully welcoming the child as a citizen, taking into account his fundamental right to free time, to play, and to prevail his best interests, as stated in the International Convention on the Rights of the Child of November 20, 1989,. We understand that applying these rights in the strict sense is a fine idea, unfortunately impossible to be implemented globally and immediately. This answer is somewhat utopian. Finally, a new hypothesis proposes a viable in-between for children's play, inspired by the work from the artist Isamu Noguchi and framed by the notion of "Dispositif", as defined by Michel Foucault. We imagine modules that would allow the physical, psychic and social development of the child, through play while attracting other audiences thanks to their sculptural aspect. These modules, or heterotopic devices, would be a first step towards improving children's play conditions in the city.

Playground, child, play, city, heterotopia

__ SOMMAIRE

11 __ INTRODUCTION

27 __ PLUS D'AIR NI DE JE SANS AIRE DE JEUX

31 L'aire de jeux comme éducation

35 L'aire de jeux comme protection

41 L'aire de jeux comme liberté

53 __ LA VILLE RENDUE AU JEU

57 Droit d'accès à l'espace public

63 Droit au temps libre et au jeu

69 L'intérêt supérieur de l'enfant

79 __ LE NOUVEAU JEU

81 Isamu Noguchi, avant-gardiste incompris

89 Un module fédérateur

97 Un dispositif hétérotopique

100 Montée en généralité

101 Prolongement

105 __ CONCLUSION

111 __ DOCUMENTS ANNEXES

159 __ INDEX DES NOMS PROPRES

161 __ TABLE DES ILLUSTRATIONS

165 __ REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES & DOCUMENTATIONS NUMERIQUES

— INTRODUCTION

Ce ne sont certainement pas mes souvenirs d'enfance qui m'ont poussé à choisir ce sujet puisque, pour autant que je m'en souviens, je crois n'avoir jamais joué dans les aires de jeux. J'ai eu la chance de grandir en rase campagne. Etant enfant, j'étais donc libre de grimper aux arbres, faire des cabanes dans les bois ou encore jouer à cache-cache dans les résidences pavillonnaires voisines.

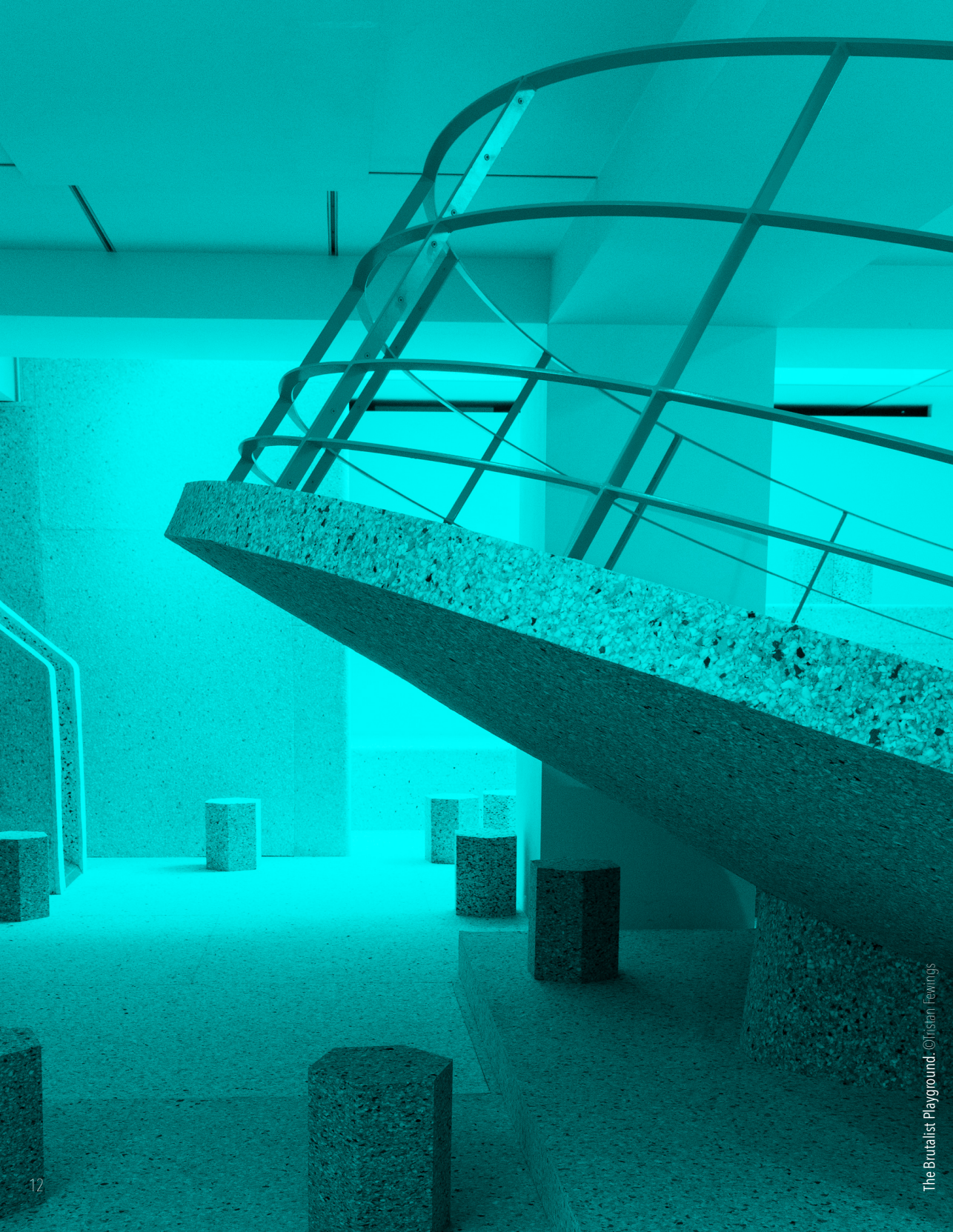
Ayant reçu une formation en design d'espace, j'ai développé un intérêt spécifique pour ce qui a trait à l'architecture, à l'urbanisme et à la ville. Cette position de designer d'espace a sans doute participé à faire naître une question en moi. Qu'en est-il du jeu en extérieur pour les enfants citadins ?

A deux reprises j'ai eu l'occasion d'écouter des professionnels présenter un projet d'aire de jeux; *Wagon Jeux*, réalisé à Marseille en 2013 par l'agence d'architecture Encore Heureux¹ et *The Brustalist Playground* du collectif multidisciplinaire Assemble², réalisé dans le cadre d'une exposition au Royal Institute of British Architecture (RIBA). Ces deux conférences ont assurément participé à me forger un intérêt certain pour l'aire de jeux.

C'est sans doute davantage pour ces raisons qu'il m'a paru naturel de lier ce travail de recherche au thème de l'aire de jeux.

1 Encore Heureux est une agence d'architecture française fondée en 2001, spécialisée dans l'architecture vernaculaire et écologique.

2 Assemble est un collectif multidisciplinaire regroupant architecture, design et art fondé en 2010 notamment connu pour réaliser soit-même ses projets.



C'est un sujet que j'ai finalement eu l'occasion d'aborder concrètement au cours de ma formation en Master Design, Arts et Médias.

Ce mémoire s'est trouvé être l'occasion parfaite d'approfondir ce thème qui m'a intéressé au-delà de l'exercice proposé en semestre un³ et auquel je suis en fin de compte très sensible.

La thématique de l'aire de jeux m'est donc parvenue assez rapidement. Par contre, la précision du sujet afin d'arriver à une question de recherche s'est avéré être une vraie difficulté. J'étais sûre de vouloir faire de l'aire de jeux mon thème de recherche mais je devais trouver l'angle sous lequel traiter mon sujet.

C'est finalement après avoir constitué un état de l'art que je suis parvenue à cerner l'aspect de la thématique de l'aire de jeux qui m'importe réellement.

C'est la relation de l'aire de jeux avec la ville et son inscription dans l'espace public qui forme le cadre de mon sujet, plus particulièrement, la place de l'aire de jeux en tant qu'hétérotopie dans l'espace urbanisé actuel.

En ce sens, l'aire de jeux comme hétérotopie doit-elle perdurer dans l'espace public urbain ?

Je souhaiterais tout d'abord bien relever la différence entre aire de jeux et terrain de jeu. L'aire de jeux est une zone délimitée géographiquement généralement située en milieu urbain, dans les jardins publics, dans les cours d'écoles ou de crèches, destinée aux enfants. A l'inverse du terrain de jeu qui peut se passer d'infrastructures dédiées, elle regroupe un ou plusieurs modules (les plus classiques étant le toboggan, la balançoire, le tourniquet et le bac à sable). L'aire de jeux est arrivée dans le paysage

3 Dans le cadre du cours documentation et communication de projet (première année de master, semestre un), il nous a été proposé d'effectuer un travail d'étude, de recherche et de projet sur le thème de l'aire de jeux. Ce travail m'a permis d'ouvrir les yeux sur les multiples enjeux politiques, économiques et sociaux de l'aire de jeux, mais aussi sur l'importance qu'elle pouvait avoir dans le développement de l'enfant. J'ai été quelque peu frustrée de devoir mettre fin à ces recherches et à mon projet en fin de semestre.

urbain plus tardivement que le terrain de jeu qui a fait son apparition dès la fin du dix-huitième siècle, notamment avec l'architecte paysagiste Marjory Allen (ou Lady Allen of Hurtwood)⁴. Je vais donc m'attacher à traiter le sujet par le prisme de l'aire de jeux et plus précisément l'aire de jeux dans l'espace public, laissant donc de côté les aires de jeux des cours d'écoles et de crèches ou encore celles que l'on peut trouver dans les espaces résidentiels.

C'est l'aire de jeux comme hétérotopie, selon la définition de Michel Foucault proposée pour la première fois lors de la fameuse conférence *Des espaces autres* au Cercle d'études architecturales à Paris, qui constitue le point de départ de ce travail de recherche.

Le 14 mars 1967, Foucault expose en effet le concept d'hétérotopie. Cette notion contraste avec celle de l'utopie dont Thomas More donne une définition dès 1516. Thomas More offre ce terme à son œuvre pour qualifier une société idéale qui s'oppose à la réalité imparfaite. Foucault, lui, définit les utopies comme « des pays sans lieu [...], des cités, des planètes, des continents, des univers [...] qui n'appartiennent à aucun espace [...] nés dans la tête des hommes ou à vrai dire, dans l'interstice de leurs mots, dans l'épaisseur de leurs récits, ou encore dans le lieu sans lieu de leurs rêves, dans le vide de leurs coeurs »⁵. Les utopies sont donc des lieux dépendants de l'imaginaire, qui n'ont aucun espace appartenant au réel auquel se référer.

Les hétérotopies quant à elles, sont pour Michel Foucault « des utopies qui ont un lieu précis et réel, un lieu que l'on peut situer sur une carte »⁶. Ce sont donc des lieux existants, observables, praticables et tangibles.

4 Marjory Allen (1897 - 1976) était une femme architecte paysagiste anglaise, particulièrement attachée à la protection et au bien-être de l'enfant. Elle a notamment été fondatrice et présidente de l'Organisation mondiale de l'éducation de la petite enfance et a été officier de liaison avec l'UNICEF en Europe et au Moyen-Orient.

5 Michel Foucault, « Le corps utopique, les hétérotopies », Paris, Lignes, 2019, p.23.

6 Ibidem.

Ces lieux sont des espaces physiquement concrets qui vont être des hôtes pour l'imagination. Les premiers exemples qu'il donne pour mieux les définir sont d'ailleurs liés à l'enfance puisqu'il parle du fond du jardin, du grenier et particulièrement de la « tente d'Indiens dressée au milieu du grenier »⁷. Ces situations spatiales ont en commun avec la scène de théâtre, les maisons closes ou encore les prisons qu'elles hébergent des comportements dits déviants. C'est-à-dire des comportements qui ne peuvent avoir lieu dans l'espace public sans que cela ne soit jugé anormal. Par exemple, on peut comprendre qu'un comédien qui interprète un rôle en pleine rue plutôt que dans le contexte du théâtre puisse être remarqué et jugé comme marginal. Michel Foucault les qualifie également de « contre-espaces »⁸. Ils sont des sortes de terrains favorables à l'imagination et par cela des lieux où l'imaginaire est roi, où il fait loi. Le lieu spatialement concret devient alors exempt des normes et règles en vigueur dans la société à laquelle il appartient pourtant.

En ce sens, l'aire de jeux est une hétérotopie. Elle est géographiquement cernable, on peut y entrer et en sortir, elle correspond donc à un lieu réel. Aussi les comportements à l'oeuvre dans celle-ci peuvent aisément être considérés comme déviants. Le jeu affirmé dans notre société ne serait pas admissible en pleine rue. Enfin, l'aire de jeux héberge l'imaginaire des enfants qui y créent des histoires, des mondes et des aventures qui dessinent les contours de leurs jeux.

La question est donc de savoir si l'aire de jeux comme hétérotopie doit perdurer. Est-elle légitime ? Sa place au sein de la ville est-elle toujours d'actualité ? L'aire de jeux satisfait-elle les besoins d'un enfant dans la ville d'aujourd'hui ? Le terme perdurer sous-entend, lui, que l'éventuelle durabilité de l'aire de jeux est à priori impossible sans une surmonte d'un certain nombre de difficultés. En effet, l'accumulation des normes

7 Ibidem, p.24.

8 Ibidem.

de sécurités sont autant d'obstacles qui ont fini par guider la forme des aires de jeux au détriment des fonctions premières pour lesquelles elles ont été conçues.

Enfin, je contextualise cette recherche dans l'espace public urbain. J'emploie ce terme pour qualifier l'espace au coeur de la ville, qui est « commun, à l'usage de tous, accessible à tous »⁹.

Pour tenter de satisfaire cette question, je développerai trois hypothèses qui vont chacune à leur tour proposer une forme de réponse.

Une première hypothèse est que les aires de jeux sont de première importance pour le développement de l'enfant dans différents domaines. Côté d'une aire de jeux permet à l'enfant citadin, l'expansion de sa forme physique, de son imaginaire, de sa liberté mais aussi de sa sociabilité. L'espace hétérotopique qu'est l'aire de jeux est essentiel pour ces aspects de développement qu'il permet à l'enfant. Afin de mieux asseoir cette réponse, je fais appel à plusieurs auteurs, issus de divers domaines, mais tous en lien direct avec le jeu et notamment l'aire de jeux vis-à-vis de l'enfant qui la côtoie. Ils sont tantôt pédiatres, psychanalystes, spécialistes en sciences de l'éducation et donc scientifiques, tantôt urbanistes, architectes ou encore designers et donc plus proches du contexte de la ville et de la physicalité de l'aire de jeux.

Une deuxième hypothèse soutient l'idée que les aires de jeux doivent se dissoudre à l'intérieur de l'espace public qui doit désormais inclure pleinement l'enfant dans tous les sites qui constituent la ville. Nous ne sommes plus à l'heure où l'enfant est placé dans une aire de jeux cloisonnée qui va le maintenir à l'écart du reste de l'espace public. Nous devons prendre nos responsabilités et faire en sorte que la ville soit un espace accueillant pour l'enfant qui pourra alors trouver sa place légitime de citoyen. Ce point de vue est davantage porté par un

9 Définition du Larousse.

ensemble d'auteurs scientifiques, psychologues, psychothérapeutes ou spécialistes en géographie sociale.

La troisième hypothèse est moins tranchée et suggère la possibilité d'un entre-deux. L'aire de jeux doit rester dans l'espace public urbain davantage pour sa fonction que pour sa forme, plus pour ce qu'elle offre que pour ses caractéristiques physiques. En intégrant le coeur de la ville, cette nouvelle forme d'espace n'est plus exclusivement dédié à l'enfant et n'écarte donc pas l'adulte. Elle offre un module qui touche tous les publics. Pour soutenir ce propos, le travail d'Isamu Noguchi, artiste sculpteur mais aussi concepteur d'aires de jeux des années 1970 s'avèrera être un exemple tout à fait contemporain. Pour mieux saisir pourquoi un exemple vieux de près de cinquante ans peut être d'actualité et pour comprendre comment s'est développée cette situation problématique actuelle de l'aire de jeux, il me paraît indispensable de m'attarder un peu sur l'histoire de l'aire de jeux. Pour cela je m'appuierai sur l'important travail de recherche mené par l'urbaniste Gabriela Burkhalter¹⁰ décrit dans son ouvrage *The Playground Project* paru en 2016. Je considérerai également le travail de Vincent Romagny¹¹, dans son livre *Anthologie - Aires de jeux d'artistes*, paru en 2010.

On peut distinguer quatre périodes marquantes ou courants de pensée de l'histoire de l'aire de jeux qui court sur ces cent cinquante dernières années. La première s'étale du début du vingtième siècle jusqu'à la fin des années 1920. La deuxième, des années 1930 jusqu'au milieu des années 1960. La troisième commence à la fin des années 1960 et dure

10 Gabriela Burkhalter est une urbaniste suisse ayant mené un travail de recherche historique inédit sur les aires de jeux. De ce travail en ont découlé deux expositions, la première en 2013 à Pittsburgh (Etats-Unis) et la seconde en 2016, à Zurich (Suisse). « The Playground Project » a été publié à l'occasion de cette dernière exposition.

11 Vincent Romagny est un critique d'art, commissaire d'exposition et éditeur indépendant qui a, entre autres, déjà publié deux ouvrages sur le sujet de l'aire de jeux, le premier « Anthologie - Aires de jeux d'artistes », paru en 2010, le second « Anthologie - Aires de jeux du Japon », paru en 2019. Il est actuellement entrain d'écrire une thèse en esthétique, également sur ce sujet à l'Université Paris 8.

une dizaine d'année. Enfin dans les années 1980 nous entrons dans le quatrième paradigme.

Les prémices de ce que l'on appelle aujourd'hui aire de jeux apparaissent relativement tôt avec l'industrialisation de pays comme l'Angleterre, l'Allemagne et les Etats-Unis. Dès la fin du XIX^e siècle on voit naître ce genre d'espaces pour promouvoir la santé publique, écarter les enfants des rues afin de les protéger de ses dangers et prévenir la délinquance. Au tout début du XX^e siècle, c'est également le temps des premières formes de réglementation du travail des enfants. Les questions se posent donc de savoir comment les occuper, quoi leur faire faire ? On voit de plus en plus de lieux dédiés dans les villes, notamment à New York puis dans d'autres villes des Etats-Unis ; Chicago, Philadelphia, etc. Ces espaces étaient jusqu'à lors davantage des terrains de jeux puisqu'ils s'apparentaient souvent à des terrains vagues qui parfois s'agrémentaient de structures construites artisanalement. A partir des années 1930, les gouvernements locaux peuvent commander des structures en métal conçues en amont sur catalogue. Elle sont bien plus solides et bon marché. Aussi, les autorités territoriales se lassent de devoir rémunérer des surveillants de terrains de jeux. On voit donc de plus en plus ce type de structures. Dans cette continuité, en 1934, un politicien nommé Robert Moses va être nommé à la tête de la commission des parcs et jardins de New York par le maire Fiorello La Guardia alors en mandat. Robert Moses va modifier considérablement la ville en faisant construire des ponts, des rues mais aussi des installations sportives et des aires de jeux. Il va en implanter un grand nombre dans toute la ville ; une vingtaine rien que pour Central Park. Il va standardiser ce qui va désormais s'apparenter à des aires de jeux, munies de structures en acier avec des fondations en goudron. Bien qu'avec le temps, sa manière de procéder soit de plus en plus controversée, il va continuer le développement de ce type d'aires de jeux jusqu'à la fin de sa carrière dans les années 1960.



Playground de Central Park. ©Play spaces

Parallèlement à tout cela, l'idée d'une éducation progressive et mieux adaptée aux enfants est de plus en plus soutenue. Des scientifiques tels que le chercheur suisse Jean Piaget¹², vont mettre en avant l'importance de la période de l'enfance pour le bon développement de l'adulte. C'est surtout en Europe du nord (Pays-Bas, Danemark, Suède) que vont apparaître des terrains de jeux basés sur cette idée que la liberté du jeu est un besoin fondamental de l'humain en développement. Les terrains de jeu sont souvent alors constitués de matériaux naturels à disposition, du sable, de la terre, de l'eau. Le concepteur Carl Theodor Sørensen¹³ prônait par exemple le « jeu naturel » pour les enfants qui selon lui favorisait la santé et l'imagination qui stimulait l'enfant. A Emdrup (Danemark) en 1943, il avait poussé son idée en créant ce qu'il appelait un « Skrammellegeplads »¹⁴ un terrain de jeu dans lequel des outils et des matériaux de construction étaient à disposition des enfants qui pouvaient alors construire leur propres éléments de jeu.

Ce mouvement ne va se répandre dans le reste de l'Europe puis aux Etats-Unis qu'après la seconde guerre mondiale. Marjory Allen a notamment joué un rôle important dans la sensibilisation à cette idée du jeu en tant que « Playground Advocate »¹⁵ (défenseuse des terrains de jeu) en Angleterre.

Aux Etats-Unis, les années 1960 marquent un tournant et sont guidées par un dénominateur commun aux divers mouvements de l'époque, le rejet de l'autorité et l'auto-détermination. Le terrain de jeu n'y fait pas

12 Jean Piaget (1896-1980) était biologiste, épistémologiste et psychologue spécialisé dans la psychologie du développement. Il a notamment distingué quatre périodes au développement de l'intelligence de l'enfant ; l'intelligence sensorimotrice de la naissance à 2 ans, l'intelligence préopératoire de 2 à 6 an, l'intelligence opératoire de 6 à 10 ans et enfin la période des opérations formelles de 10 à 16 ans.

13 Carl Theodor Sørensen (1893-1979), architecte danois est considéré comme l'un des plus grands architectes du vingtième siècle. Il est également connu pour son engagement dans la création d'espaces de jeux pour enfants.

14 En français : « Terrain de jeu de déchets ».

15 Gabriela Burkhalter, « The Playground Project », Zurich, JRP éditions, 2016, p. 22.



Terrain de jeu britannique de 1959. ©JefKlak

exception. Les terrains de jeu ne peuvent plus être régis et représentés par les autorités locales. Le « do it yourself » se déploie et on relève de plus en plus de terrains de jeux basés sur ce modèle. Leur conception et leur réalisation se fait en partenariat avec les futurs utilisateurs, résidents des alentours. En Europe on observe d'autres priorités, celle tout d'abord de reconstruire les villes en cette période d'après-guerre. De nombreuses résidences et structures scolaires sortent de terre, avec elles des espaces extérieurs, souvent conçus par des artistes. En France, Group Ludic fondé en 1967, en est un parfait exemple. Constitué de Xavier de La Salle, docteur en urbanisme mais aussi artiste peintre et sculpteur, de David Roditi, dessinateur et styliste et de Simon Koszel, architecte, ce collectif actif de 1968 à 1990 va parfaitement adapter sa production à la complexité de la situation urbaine du moment. Ils concevront des projets stimulants composés de modules en matériaux recyclés créés grâce à des ateliers menés sur sites, ou lors d'évènements temporaires. Par leur travail, ils ont participé à réchauffer l'atmosphère froide des constructions de banlieues d'après-guerre. On peut dans le cas de Group Ludic parler d'aire de jeux.

Entre le milieu des années 1960 et la fin des années 1970 on peut reconnaître la magnifique évolution de l'aire de jeux qui a été au centre de beaucoup d'idées nouvelles liant art, architecture et pédagogie.

Le début des années 1980 correspond à un changement radical. On note la croissance de la privatisation et de la commercialisation. L'architecture et l'art ne font pas exception. L'aire de jeux n'étant pas vecteur de succès et de prestige dans la carrière d'un artiste, elle est délaissée. La peur du risque est également exponentielle, bon nombre de restrictions et de normes de sécurité apparaissent donc dans le même temps. La norme DIN7926, un catalogue de normes pour les équipements d'aires de jeux voit le jour en Allemagne en 1976, elles se répandent rapidement dans le reste de l'Europe. En 1981, c'est au tour des Etats-Unis de publier *Guidelines*

for Playground Safety. Les attentes des adultes responsables des enfants changent également en ce sens à cette époque. La peur des enlèvements, ou des blessures apparaissent et vont dans le sens des nouvelles règles de sécurité des gouvernements. Ces nouvelles normes vont indirectement favoriser le développement de quelques leaders de la conception d'aires de jeux qui vont créer des catalogues de modules respectant à la lettre les différentes normes. Ces aires de jeux en kit vont alors se propager rapidement dans l'espace urbain. On pourra alors trouver la même aire de jeux qu'on soit à Paris, à Lyon, à Berlin ou à New York.

Ces vingt dernières années, on commence à voir quelques changements. On prend conscience que l'enfant a besoin de prendre des risques et de s'éprouver physiquement pour se développer sainement. Certaines villes testent des choses et tentent de trouver un équilibre entre la créativité du jeu de l'enfant citadin et les normes en vigueur. Les artistes et architectes redécouvrent également l'intérêt de l'aire de jeux et les possibilités créatives qu'elle offre. Par exemple, Assemble a créé en 2013 le *Baltic Adventure Playground* à Glasgow. C'est un lieu pérenne en libre accès gouverné par les enfants, dans lequel ils jouent librement et peuvent aller et venir comme bon leur semble. Trois adultes sont présents en observateurs, ils cuisinent et proposent des vêtements chauds et imperméables aux enfants de 6 à 12 ans. Ce projet est une commande publique de la ville de Glasgow. Ces interventions nouvelles et encore aujourd'hui trop éparses participent à l'amélioration de l'espace de jeu pour l'enfant au coeur de la ville.

Voyons maintenant en quoi elles sont essentielles pour l'enfant lui-même.



___ PLUS D'AIR NI DE JE SANS AIRE DE JEUX

Comme on a pu le voir précédemment, les premiers terrains de jeu nés à la fin du XIX^e siècle avaient pour vocation de surveiller les enfants et de contrôler leurs activités. L'objectif était de les tenir à l'écart de la rue et leur éviter ainsi une errance qui mènerait sans doute à la délinquance ou à la criminalité. Ces premiers espaces publics dédiés aux enfants étaient donc purement utilitaristes et avaient pour but de faciliter la vie des adultes.

Depuis cette époque, les pensées ont heureusement évolué. On se préoccupe davantage du bien-être et du bon développement de l'enfant. Avec cette considération, nous allons voir comment différents théoriciens ont étudié les divers bienfaits que la fréquentation que l'aire de jeux pouvait apporter à l'enfant.

Tout d'abord le pédiatre et psychanalyste Donald W. Winnicott¹⁶ dans son ouvrage *Jeu et réalité*, paru en 2002, regroupe plusieurs notes et textes qu'il a rédigé durant sa carrière. En s'appuyant sur des séances de psychanalyse d'enfants ou en présence d'enfants, il a théorisé l'importance du jeu pour le développement et la construction psychologique de l'enfant. Liliane Messika¹⁷, psychologue de formation a également écrit un

16 Donald Woods Winnicott (1896-1971) était un pédiatre et psychanalyste anglais. Durant sa carrière il a essentiellement écrit des textes, des comptes-rendus de communication ou encore des conférences. Les ouvrages que l'on peut trouver aujourd'hui sont des recueils de textes, parfois réécrits comme c'est le cas pour *Jeu et réalité*, *l'espace potentiel*. Pour l'essentiel, ses travaux gravitent autour du sujet de l'enfant, de sa relation à sa mère, et de son développement.

17 Liliane Messika, auteure française née en 1951 a consacré ses études à la psychologie avant de faire carrière dans le domaine de la distribution. Elle a par la suite quitté son activité professionnelle pour se consacrer pleinement à l'écriture.

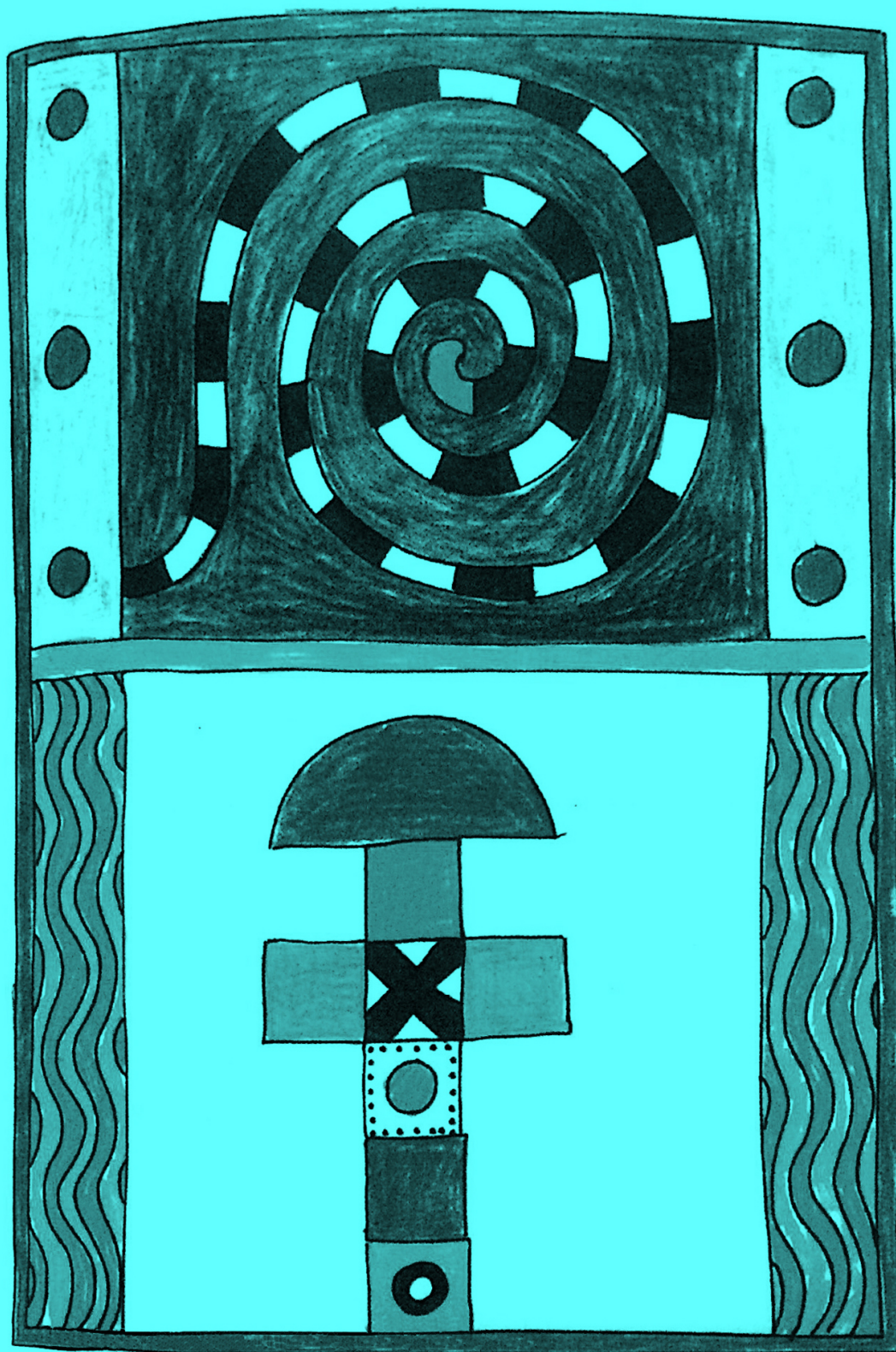
essai intitulé *Imaginaires de jeux - l'enfant, le jeu, la ville*, paru en 2000. En faisant référence à l'exposition *Un jeu d'enfants. Magie des plastiques*¹⁸, elle s'est entretenue avec plusieurs professionnels ; designers, architectes, artistes, médecins, etc. Dans cet ouvrage, ils exposent tour à tour l'importance de l'aire de jeux dans la ville comme espace de liberté pour l'enfant alors dispensé de se conformer des règles régissant la rue. Dans *Aires de jeux concepts et design*, publié en 2012, l'architecte Carles Broto expose l'importance du jeu, par différentes formes et au moyen de divers modules conçus en fonction de l'âge et du stade de développement de l'enfant. Il détaille également comment, par le jeu, l'enfant apprend à résoudre des situations problématiques, relève des défis inédits et accomplit des objectifs en lien avec l'acquisition de nouvelles capacités. Je ferai également référence à l'article rédigé par le spécialiste du jeu Gilles Brougère¹⁹ *Espaces de jeu et espace public* paru en 1991. Dans cet écrit, l'auteur s'attache à démontrer la nécessité du jeu en extérieur. Cela permet aux enfants de créer leur propre logique associée à leurs propres règles, lesquelles vont modifier le monde environnant et donner lieu à un espace-temps nouveau et spécifique. Group Ludic dans leur entretien avec Vincent Romagny retranscrit dans *Group Ludic - L'imagination au pouvoir* argumentent sur l'importance de l'aire de jeux comme terrain favorable au développement de l'imaginaire. C'est cette idée qui a été la ligne directrice de la conception de chacune des aires de jeux qu'ils ont réalisées. Enfin, dans son ouvrage *Anthologie - Aires de jeux d'artistes*, Vincent Romagny offre un regard critique quant à la qualité des aires de

jeux proposées actuellement en Europe et particulièrement en France. Il a par ailleurs identifié un ensemble d'aires de jeux d'artistes créées à différentes périodes et offrant, selon lui, des qualités nécessaires à une aire de jeux réussie. A ces ouvrages s'ajouteront des articles qui participeront eux aussi à attester de l'importance capitale de la présence de l'aire de jeux dans la ville.

On relève deux types d'auteurs s'étant intéressés au jeu de l'enfant en extérieur et plus particulièrement dans l'aire de jeux. Cependant, étant issus de divers domaines ils vont apporter des regards différents. En effet, une première partie de ces auteurs sont psychanalystes, pédiatres, psychologues ou encore spécialistes des sciences de l'éducation; ils vont donc apporter un point de vue scientifique et placer l'humain, ici l'enfant, au centre de leur analyse. Une seconde partie de ce corpus est constituée de réflexions apportées par des commissaires d'exposition, des architectes ou encore des designers ; ils sont pour leur part spécialistes de l'espace. Ces deux typologies de théoriciens vont nous permettre de mettre en évidence la relation entre l'enfant (humain) et l'aire de jeux (espace).

18 *Un jeu d'enfants. Magie des plastiques* est une exposition qui a eu lieu à Genève, au parc La Grange, du 5 au 25 mai 2003. Martine Bedin en était la commissaire d'exposition. Cette exposition consistait en l'intervention d'une dizaine d'artistes, architectes et designers dans la réalisation de 10 modules de jeu d'un espace pour enfants. S'ajoutaient à eux, six écrivains chargés d'écrire des histoires sur six bancs entourants le jardin.

19 Gilles Brougère est professeur en science de l'éducation pour l'université Paris XIII où il est également responsable de la section Sciences du Jeu du master Sciences de l'éducation.



Marelle et jeu de l'oie, Nathalie du Pasquier. ©Un jeu d'enfants - magie des plastiques

L'aire de jeux comme éducation

Bien souvent, l'aire de jeux est considérée par les adultes comme un exutoire pour enfants. Après l'école ou le week-end, les parents et accompagnants emmènent les enfants trop excités à leur goût dans une aire de jeux afin qu'ils s'y défoulent, espérant qu'ils soient plus calmes et dociles ensuite. S'appuyant sur les propos de Penny Wilson, Julie Pêcheur explique que l'aire de jeux apparaît généralement comme bien plus légère qu'elle n'est réellement : « En apparence futiles, ces activités sont fondamentales pour le développement physique, intellectuel, social et affectif des enfants »²⁰. Sous ses airs de simple lieu de divertissement, l'aire de jeux est en réalité beaucoup plus pédagogique qu'on ne le pense.

Tout d'abord, le simple fait de jouer est pour l'enfant une forme de pédagogie instinctive. En effet, tous les enfants jouent, sans qu'il soit nécessaire de leur apprendre, c'est une activité qui apparaît très tôt et de manière naturelle. Le docteur Winnicott a pu en faire le constat lors de séances de psychanalyse. En côtoyant ses jeunes patients ou les enfants de ses patients plus âgés, il s'est rendu compte que spontanément, un enfant qui reste un certain temps sans une activité guidée va se mettre à jouer ou va en tout cas en exprimer la volonté : « La mère d'Edmond, venue me consulter pour elle-même, avait amené son fils. Edmond resta dans la pièce pendant que je m'entretenais avec sa mère. Je plaçai entre nous une table et une petite chaise qu'il pouvait utiliser s'il en avait envie. Il avait un air sérieux, mais ne paraissait ni effrayé, ni déprimé. Il demanda : "Où sont les jouets ?" se furent ses seules paroles pendant l'heure qui s'écoula. »²¹. Le jeu vient donc chez l'enfant de façon innée. Il participe

20 Julie Pêcheur, « Des aires de jeux permissives pour des enfants plus libres », Le Monde, 23 février 2015.

21 Donald W. Winnicott, « Jeu et réalité », trad. MONOD C. et PONTALIS J.-B., Paris, Gallimard, 2002, p.91.

tout d'abord à développer la sociabilité. En jouant avec d'autres, l'enfant va rencontrer autrui, se confronter à lui, devoir composer avec, parfois faire des compromis, ou non. Il devient un être social : « l'activité de jeu facilite la croissance et par la même la santé. Jouer conduit à établir des relations de groupe. »²².

Particulièrement en aires de jeux, le jeu de l'enfant permet son développement physique. Il perfectionne ses mouvements, gagne en force, en agilité grâce aux obstacles à franchir et aux agrès à gravir. Comme le dit Catherine Dolto-Tolitch²³ dans l'ouvrage de Liliane Messika ; « Un jeune enfant qui va bien est un enfant qui bouge »²⁴. Elle ajoute : « Le square est une école de vie. Il s'y passe des choses à la fois passionnantes pour l'enfant et très importantes pour son développement. »²⁵. Contrairement à la pratique d'un sport, qui va engager des règles définies, le jeu libre dans l'aire de jeux offre la possibilité à l'enfant de créer ses propres défis sans qu'il n'y ait forcément de règles établies.

Tout en développant ses capacités physiques l'enfant va donc pouvoir créer les contours de son jeu, y réfléchir et par la même, enrichir son intellect et sa culture. En fréquentant d'autres enfants dans un contexte ludique, il se confronte également à d'autres points de vue, à de nouvelles connaissances qui vont accroître sa créativité, comme le dit Winnicott « L'expérience culturelle commence avec un mode de vie créatif qui se manifeste d'abord dans le jeu »²⁶.

Imaginons maintenant que l'aire de jeux s'efface du paysage urbain. Cela correspondrait à la disparition d'un outil pédagogique finalement très

riche puisqu'il permet le développement à la fois physique, psychologique et social de l'enfant. En cherchant bien, on se rend compte qu'il n'y a pas d'autre site dans l'espace public qui soit aussi complet et bénéfique pour cette tranche d'âge de la population. Pour certains, dont Liliane Messika, il faudrait même davantage d'aires de jeux dans l'espace urbain : « Notre société occasionne une aliénation corporelle comme si, en dehors des gestes dans un cours de danse, des notes dans une classe de musique -, la liberté des sens était réduite à la vision. Mais le bonheur de danser ensemble, de faire un geste ensemble, de bouger ensemble, de danser ensemble, de se basculer ensemble, de trouver des équilibres ensemble, de chercher un son en rapport avec une force, cela n'existe plus qu'au square, dans l'aire de jeux. C'est pourquoi il faut en multiplier le nombre et les sortes »²⁷. Outre la dimension éducative désormais évidente, l'aire de jeux possède d'autres qualités insoupçonnées de prime abord.

22 Ibidem, p.90.

23 Catherine Dolto-Tolitch, née en 1946, n'est autre que la fille de la psychanalyste et pédiatre Françoise Dolto. Elle est pour sa part médecin, haptothérapeute et écrivaine.

24 Liliane Messika, « Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville », Paris, Autrement, n. 193, avril 2000, p52.

25 Ibidem, p.53.

26 Donald W. Winnicott, op.cit., p.186.

27 Liliane Messika, op. cit., p51.



Labyrinthe d'Andrée Putman. ©Un jeu d'enfants - magie des plastiques

L'aire de jeux comme protection

La densification du tissu urbain, la prolifération et la dominance de la voiture ainsi que l'augmentation des nuisances (bruit, pollution, etc.) sont autant de phénomènes qui représentent des dangers pour les enfants citadins. C'est avec l'industrialisation des villes que ces aspects nuisibles se sont largement amplifiés. C'est également à cette période que les premiers terrains de jeux voient le jour. Le but était, entre autres, d'écarter les enfants des rues de la ville et des dangers qu'elles représentent. Il n'est plus possible de jouer à même la chaussée, accaparée par la circulation. Même les trottoirs rétrécis ne permettent plus à l'enfant de jouer. Les terrains de jeu, puis les aires de jeux sont donc devenus les seules zones accueillantes pour l'enfant. Comme l'explique Martine Bedin²⁸ « le jeu d'enfant est circonscrit, dans la ville, à des espaces clairement délimités qui en font des enclaves de liberté au milieu d'un environnement plutôt hostile. »²⁹. Liliane Messika complète : « Ce sont des poches de sécurité par rapport à l'espace public, qui devient alors, par contraste, lieu de tous les dangers »³⁰.

Dans les années 1990, avec la médiatisation de quelques enlèvements ayant eu lieu dans des aires de jeux, naît la peur des parents de se faire enlever leur progéniture. Les municipalités réagissent et mettent en place de nouvelles normes. Les aires de jeux se cloisonnent, des barrières généralement métalliques s'élèvent et marquent une frontière physique entre la zone de jeu et le reste de la ville. Pour des aires de jeux réservées aux plus petits, on remarque même l'apparition d'une haie végétale

28 Martine Bedin, née en 1957 est une designer et architecte française surtout connue pour avoir fait partie du groupe de Memphis. C'est elle qui est à l'origine de la création de l'exposition Un jeu d'enfant. Magie des plastiques dans laquelle elle a rassemblé différentes professions et talents pour créer une aire de jeux inédite.

29 Liliane Messika, op. cit., p.11

30 Ibidem, p.61.

qui va venir compléter les barrières par un écran visuel. Les entrées et sorties sont donc limitées en nombre et clairement identifiables, ce qui va rassurer les adultes. Les aires de jeux mettent donc les enfants en sécurité vis-à-vis du reste de la ville.

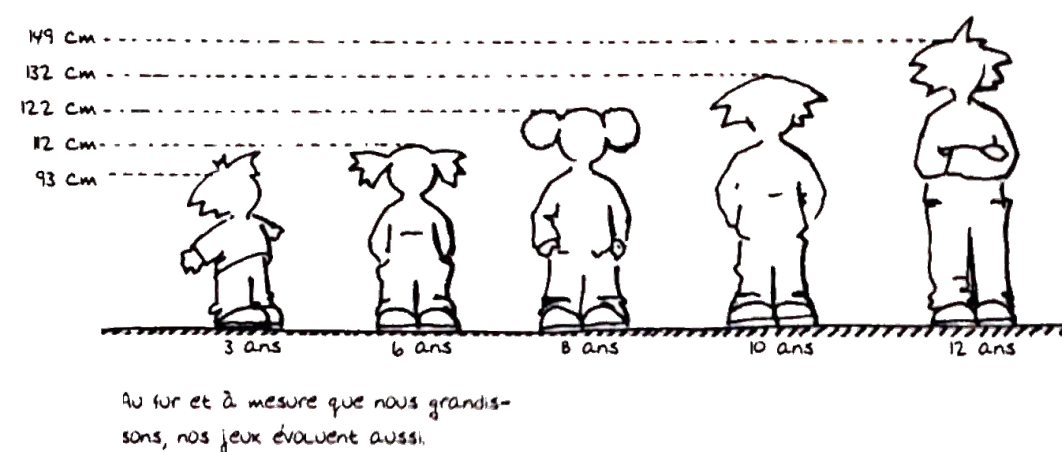
À l'intérieur même de l'aire de jeux on note également divers moyens mis en œuvre pour protéger l'enfant de dangers qui peuvent survenir lors du jeu. Une chute est en effet vite arrivée. Même si la plupart du temps elle donne lieu à des lésions superficielles, il peut arriver qu'un enfant se blesse sérieusement en jouant. Afin de limiter au maximum les chutes, mais aussi les coups ou autres types d'accidents, de nombreuses normes sont en vigueur. Comme l'expose un des membres du CODEJ³¹ à Liliane Messika lors d'un entretien : « Les nouvelles normes européennes ont singulièrement amélioré la sécurité sur les aires de jeux. Elles permettent en effet d'éliminer les risques invisibles pour l'enfant, risques qui peuvent provenir de la défectuosité des matériaux utilisés ou d'un entretien insuffisant des jeux. [...] L'évolution que l'on peut constater en France tient plutôt de la sécurité. Il n'existe plus, sur les équipements d'aires de jeux, de boulons ou d'écrous apparents. Les cordages sont tous recouverts de polyéthylène, les dimensions de tous les équipements sont étudiées de manière qu'aucun doigt ne puisse plus se coincer dans des interstices, aucune tête passer entre deux barreaux d'échelle »³². Le sol des aires de jeux est couvert d'un revêtement amortissant et souple souvent synthétique, en caoutchouc recyclé. Comme me l'a précisé Vincent Romagny (annexe 1), sa densité varie « en fonction du poids moyen de la tranche d'âge d'enfants ayant accès au module et de la hauteur la plus élevée » de l'aire de jeux.

31 Le CODEJ, fondé en France en 1971 est le Comité de développement de l'espace pour le jeu. Les membres sont issus de différents corps de métiers tous œuvrent pour une réelle place du jeu d'enfant dans la ville. C'est par exemple essentiellement grâce au CODEJ que la cour de récréation d'école et aujourd'hui considéré comme un espace pédagogique.

32 Liliane Messika, op. cit., p.65.

Enfin, il existe des modules qui vont correspondre à la même activité mais qui ne vont pas s'adresser aux mêmes catégories d'enfants. Carles Broto explique : « Au fur et à mesure que les enfants grandissent, ils passent par des étapes successives caractérisées par différents besoins de jeu. De même, connaître et prendre en compte l'évolution de chaque enfant est nécessaire pour l'adéquation correcte des espaces et des éléments d'un parc pour enfants »³³. C'est donc pour que chaque enfant puisse évoluer sur un agrès qui correspond à ses capacités, que les modules de jeux sont pensés en fonction de tranches d'âges³⁴. La sécurité de l'enfant a donc été pensée dans les moindres détails. Aujourd'hui en France, cet ensemble de réglementations des équipements et des sols d'aires de jeux est réuni dans la norme NF EN 1176.

Ces précautions obligatoires prises par les concepteurs participent donc à rendre l'aire de jeux sécurisée pour l'enfant qui la fréquente. Ainsi ces mesures sont autant de moyens qui ne sont pas présents lorsque l'enfant joue en dehors d'une aire de jeux. Cet espace de l'aire de jeux apporte donc à la fois pédagogie et sécurité à l'enfant citadin.



Dessin rapport taille/âge. ©Aire de jeux - Design et concept

33 Carles Broto, « Aires de jeux. Concepts et design », Paris, Broché, 2010, p.6.

34 Généralement les classes d'âges sont réparties ainsi : 0-3ans ; 3-6 ans ; 6-8 ans ; et 8-10 ans et plus.

TRANCHES D'ÂGES	TYPE DE JEUX	AMÉNAGEMENTS
0 - 3 ans	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux solitaires. - Expériences de base avec le toucher, le son, la vue. - Contrôle de son propre mouvement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux avec du sable, de la terre, de l'eau - Balançoires et toboggans avec un adulte accompagnateur
3 - 6 ans	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux en groupe qui favorisent la relation avec les autres et la sociabilité. - Activités qui représentent d'autres choses. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer avec des éléments abstraits, des tables, des chaises. - Balançoires, toboggans et installations mobiles
6 - 8 ans	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux d'action, activités qui impliquent du mouvement, du dynamisme. - Activités qui développent la capacité organisatrice et les aptitudes physiques. 	<ul style="list-style-type: none"> - Éléments travaillant sur la dextérité comme les filets pour grimper ou d'autres structures qui permettent différentes réponses motrices.
8 - 10 ans et plus	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux structurés par des règles objectives, en groupes ou en équipes. - jeux demandant aptitudes d'équilibre et de coordination. 	<ul style="list-style-type: none"> - Structures complexes telles que les équipements tridimensionnels pour grimper.

Tableau répertoriant les types d'activités et d'aménagements associés, en fonction des types d'âges d'utilisateurs. Ce tableau a été constitué à partir des principes énoncés par Carles Broto dans son ouvrage *Aire de jeux - Design et concept*.



Sophie, je vais te le répéter, 20 fois, tu descends de là. © Viviane Wehr

L'aire de jeux comme liberté

Bien que les modules de jeux soient systématiquement conçus pour une utilisation précise (par exemple, le jeu à ressort sert en principe uniquement à se balancer assis, d'avant en arrière ou de gauche à droite), l'enfant ne peut s'empêcher de tenter de trouver une façon de dénaturer sa fonction. Sa curiosité piquée au vif, le jeune utilisateur va inévitablement vouloir explorer les possibilités inattendues qu'offre le module de jeu. Catherine Dolto-Tolitch l'explique très bien : « Le génie des enfants, c'est d'inventer les objets qu'on leur présente. S'ils détournent les jeux des jardins publics en remontant le toboggan par la partie glissante ou en utilisant les balançoires comme projectiles, c'est parce qu'ils n'acceptent pas les consignes à priori. Qui a décidé qu'il fallait monter une pente par l'escalier et non par le plan incliné ? C'est une logique d'adulte. L'enfant n'a pas de présupposé [...] L'objet n'est qu'un support à la créativité »³⁵. Même si c'est involontaire et parfois même redouté par les concepteurs soumis aux normes, les modules de jeux sont finalement des supports, des points de départ à la création du jeu des enfants. Par exemple, l'enfant qui grimpe aux premiers échelons d'un toboggan, une fois en haut, est devenu un redoutable pirate, au sommet d'un voilier trois-mâts. Ce mode de développement du jeu se fait de la même manière pour des jeux à plusieurs : « Ils [les enfants] créent un non-lieu extérieur au monde quotidien dont la logique obéit aux règles que suivent ou se donnent par négociation les joueurs. [...] Les actions prennent leur sens dans la logique du jeu qui modifie ainsi le monde extérieur créant un espace et un temps spécifique »³⁶. Ce « non-lieu extérieur au monde quotidien » dont parle Gilles Brougère est également appelé « aire » ou « rêve potentiel » par Donald Winnicott qui définit davantage ce phénomène :

35 Liliane Messika, op. cit., p.48.
36 Gilles Brougère, op. cit., p.166.

« L'enfant qui joue habite une aire qu'il ne quitte qu'avec difficulté, où l'on n'admet pas facilement les intrusions. [...] Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur. [...] Dans cette aire, l'enfant rassemble des objets ou des phénomènes appartenant à la réalité extérieure et les utilise en les mettant au service de ce qu'il a pu prélever de la réalité interne ou personnelle. Sans halluciner, l'enfant extériorise un échantillon de rêve potentiel et il vit, avec cet échantillon, dans un assemblage de fragments empruntés à la réalité extérieure. »³⁷. En jouant, l'enfant va donc se servir de ce qu'il a sous les yeux - les modules de l'aire de jeux qui appartiennent au monde réel - et de « sa réalité psychique interne », son imaginaire. La combinaison des deux va créer un troisième élément, entre rêve et réalité dans lequel va résider toute la substance du jeu, son âme. Ce processus qui naît dans le jeu développe grandement l'imagination de l'enfant. Donald Winnicott insiste d'ailleurs sur l'aspect essentiel du développement de la créativité de l'enfant : « Ce qui m'importe avant tout, c'est de montrer que jouer, c'est une expérience : toujours une expérience créative, une expérience qui se situe dans le continuum espace-temps, une forme fondamentale de la vie »³⁸. L'épanouissement de l'imaginaire est en effet primordial et participe à la bonne santé de l'enfant. Les aires de jeux avec des modules efficaces en tant que supports pour le développement du jeu sont donc particulièrement essentielles, comme le dit Catherine Dolto-Tolitch : « Plus l'objet est provocant pour l'imaginaire et plus il peut les entraîner loin. Même si le génie des enfants fait qu'avec deux bouts de bois il savent inventer des sagas »³⁹. On retrouve d'ailleurs ici le caractère hétérotopique de l'aire de jeux, un lieu réel ayant l'imagination comme

37 Donald W. Winnicott, op. cit., p.105.

38 Ibidem., p.103.

39 Liliane Messika, op. cit., p.50.

pensionnaire.

Par ailleurs, l'aire de jeux est également une occasion rare pour l'enfant d'évoluer dans un espace public extérieur sans avoir à se préoccuper des règles et des consignes imposées par les adultes, s'appliquant dans tout le reste de la ville. Martine Bedin explique ainsi que les enfants « exploitent au maximum la possibilité qui leur est donnée de ne plus se conformer aux lois qui ont cours à l'extérieur : ne pas courir, regarder avant de traverser, être sage, ne pas crier, ... »⁴⁰.

L'aire de jeux possède donc deux caractéristiques supplémentaires bénéfiques à l'enfant. C'est un lieu catalyseur d'imagination dans lequel l'enfant peut également s'affranchir des règles mises en place par les adultes dans le reste de l'espace public. Ces deux caractéristiques fondent le troisième grand apport de l'aire de jeux à l'enfant, la liberté.

L'aire de jeux est à la fois pédagogique, sécurisante et source de liberté pour ses jeunes utilisateurs. De plus, elle est le seul dispositif public en milieu urbain à assurer ces trois rôles conjointement : « Les enfants de ville ont maintenant des vies très sédentaires, très resserrées, aux expériences sensorielles limitées. [...] Il y a trop peu d'endroits où les enfants peuvent être dans la créativité, dans une liberté gestuelle et sonore, dans une relative sécurité, dans l' "être ensemble" »⁴¹. Pour cette raison, on ne peut nier, ni la valeur de la fonction que l'aire de jeux occupe, ni le bien-fondé de ses intentions. Cependant, de la même manière, il est difficile d'ignorer ses limites. Et pour cause, elles sont nombreuses.

40 Ibidem, p.11-12.

41 Ibidem, p.53.

Les spécialistes s'accordent à penser que le point de départ de la régression de la situation de l'aire de jeux, coïncide avec la multiplication des normes de sécurité de ces trente dernières années. La difficulté d'application et le contrôle accru de ces normes ne fait que dégrader la situation. Tout d'abord, une aire de jeux ne peut être mise en service qu'à condition qu'elle passe le contrôle post-installation. Ensuite une fois par an elle est de nouveau soumise à ce que l'on appelle le contrôle principal. Sans oublier le contrôle fonctionnel qui a lieu au minimum une fois par trimestre et enfin, le contrôle de routine qui est effectué mensuellement. Cette surabondance a condamné les aires de jeux à devenir des espaces hyper-sécurisés dans lesquels on a par exemple « supprimé des bacs à sable, pas assez hygiéniques, abaissé les toboggans, recouvert le bitume de caoutchouc »⁴². Tout est pensé pour que les enfants évoluent sans danger et que les parents les observent en toute quiétude. Mais dans ce cas, où est le défi ? Quand est-ce que l'enfant s'éprouve, se dépasse et progresse ? « Pour la psychologue Ellen Sandseter, cette position sécuritaire serait relativement néfaste : « ainsi l'aversion du risque – pas trop haut, pas trop vite – développée par la fréquentation de ces espaces molletonnés, ferait qu'en grandissant, les plus jeunes deviendraient potentiellement phobiques et peu entreprenants »⁴³.

Non seulement ces normes conduiraient les enfants à devenir moins vaillants, moins outillés pour leur vie future mais en plus, on se rend compte qu'elles ne diminueraient pas pour autant les accidents : « l'exemple du sol en caoutchouc si rassurant : "ça n'a aucun sens : les enfants doivent apprendre à ne pas tomber !" Selon une étude menée par David Ball, professeur de risque de l'université de Middlesex de Londres, le revêtement n'a pas fait diminuer de façon significative le nombre de blessures à la tête, mais les fractures du bras ont augmenté,

sans doute car les enfants, qui ont moins peur de tomber, font moins attention »⁴⁴. On comprend par cette étude de David Ball que les blessures seraient dans ce cas plus graves quand elles surviennent. C'est aisément compréhensible ; si l'enfant n'a pas appris à appréhender le risque de chute, la hauteur ; à tomber ou encore à se réceptionner, lorsque la chute survient, elle devient alors dangereuse et fait potentiellement plus de dégâts.

Ce n'est pas tout, la mise en place de ce type de normes a eu une autre conséquence. Le nombre massif de règles et articles a fait de l'exercice de conception d'aire de jeux un casse-tête. Les concepteurs d'espaces de jeux se sont donc raréfiés et on ne trouve aujourd'hui quasiment plus que des aires de jeux conçues par quelques grosses entreprises leader. Pour Martine Bedin, les modules de jeu sont désormais « des objets banals, les mêmes objets qui sont installés dans tous les squares, quelle que soit leur forme, leur taille, quelle que soit leur situation géographique, quel que soit le climat ou la latitude. C'est une production industrielle pour un marché pensé en termes industriels. »⁴⁵. Par ce phénomène, on constate malheureusement une standardisation à l'échelle mondiale. Jean de Loisy remarque : « Qu'on se trouve à Paris, Tokyo ou New York, on voit exactement le même cheval rouge sur ressort, sans qu'il y ait aucune différenciation technique ou esthétique »⁴⁶. Il ajoute que l'esthétique est un dommage collatéral puisqu'elle s'avère être la grande oubliée de la normalisation des aires de jeux : « on a pris en compte les critères de sécurité, les critères psychologiques, les critères urbanistiques, mais à aucun moment on ne s'est posé la question de l'esthétique »⁴⁷. Il n'y a pas de renouvellement de la forme, qui est passée au second plan. A

42 Julie Pêcheur, op. cit.

43 Edouard Malsch, « De la sécurité excessive des aires de jeux », urbanews.fr, 25 février 2015

44 Julie Pêcheur, op. cit.

45 Liliane Messika, op. cit.p.12.

46 Ibidem, p.14.

47 Ibidem, p.12.



Exemples d'aires de jeux réalisées par une des entreprises leader, Kompan. On retrouve des modules de ce type en Europe, en Amérique mais aussi en Asie et en Océanie.

1. Copenhague, Danemark - ©Kompan
2. Sarasota, Etats-Unis - ©Kompan
3. Hoor, Suède - ©Kompan
4. Paris, France - ©Kompan
5. Waldkraiburg, Allemagne - ©Kompan.



l'exception du bac à sable, interdit pour des questions d'hygiène, on retrouve invariablement les archétypes traditionnels qu'on connaît par cœur : le toboggan, la balançoire, le tourniquet et la cabane. Cela conduit inévitablement à une altération du bon développement de l'imaginaire. Thierry Paquot⁴⁸ qui qualifie les enfants de « faiseurs de monde » explique que ces modules de jeux stéréotypés « appauvrissent toute la vision des enfants pour faire un monde »⁴⁹.

Cette perte de l'imaginaire est également due au fait que les aires de jeux sont trop souvent figuratives. Elles figent alors le jeu des enfants dans un contexte duquel il est difficile de sortir. Par exemple, une aire de jeux qui prend la forme d'un bateau aiguille l'enfant vers le monde des pirates, de la pêche ou encore de la navigation. Il devient par ailleurs compliqué de faire abstraction de cet environnement pour s'imaginer cosmonaute ou boulanger. En ce sens, Gilles Brougère affirme que « La spécialisation des espaces restreint l'imagination des utilisateurs »⁵⁰.

D'autre part, la diminution du nombre d'aires de jeux est une énième résultante de l'application de ces normes. En effet, à chaque mise à jour, on voit apparaître de nouvelles règles. Des aires de jeux antérieures ne sont alors plus aux normes et doivent être modifiées ou parfois supprimées. Le CODEJ déclare que « cela a conduit de nombreuses municipalités à démonter des aires de jeux qui n'y répondaient pas, sans que le remplacement suive systématiquement, le coeur ayant souvent des raisons que le budget ne connaît pas »⁵¹.

Enfin, sous prétexte que les aires de jeux existent, la ville ne tient pas du tout compte de l'enfant dans le reste de ses aménagements. Bien qu'elle

48 Thierry Paquot est un philosophe français né en 1952. Il a entre-autres enseigné à l'école d'architecture de Paris-La Défense ainsi qu'à l'institut d'urbanisme de Paris.

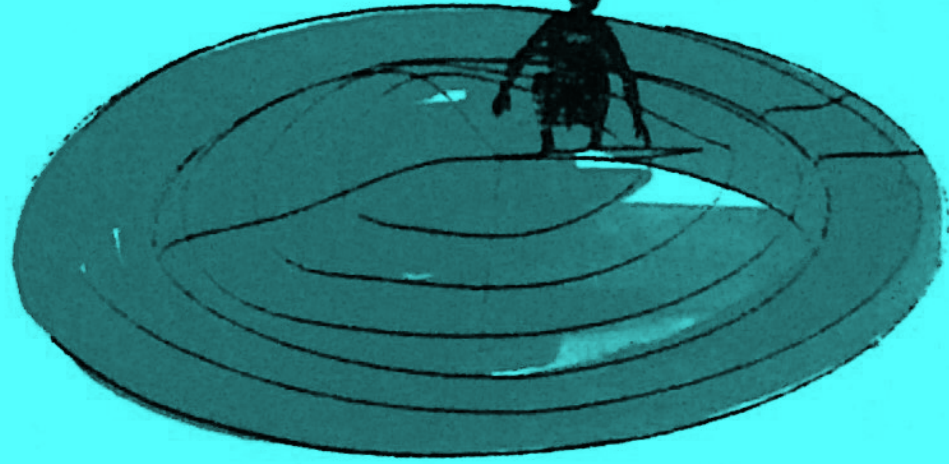
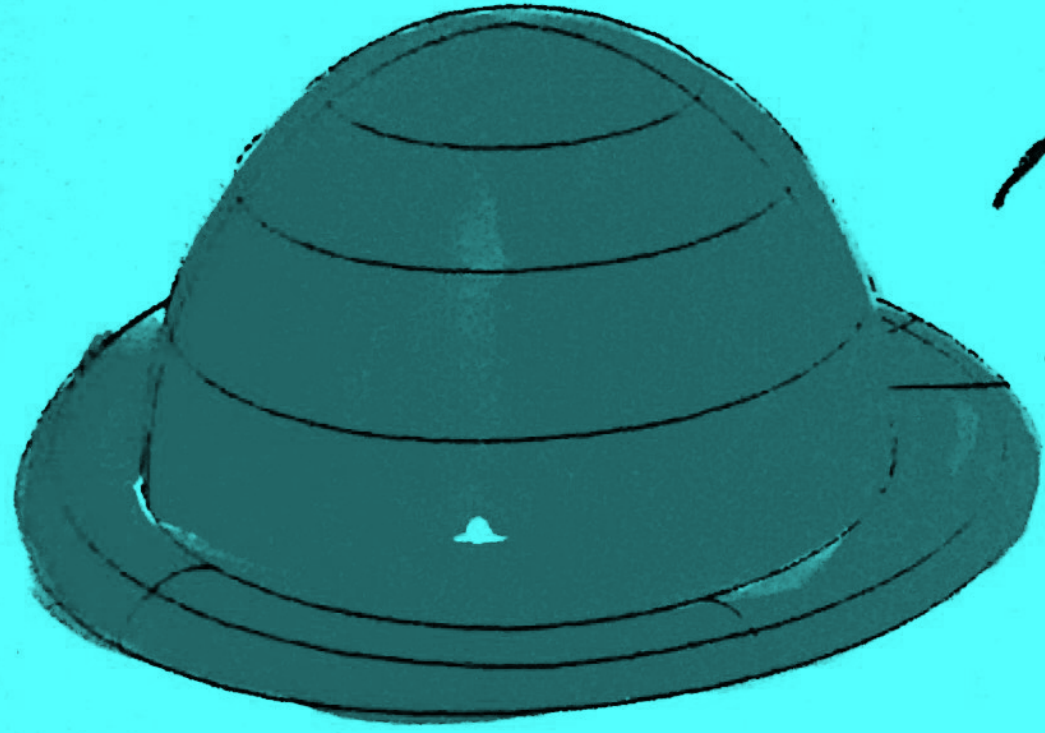
49 Thierry Paquot, « Quelle place pour les enfants en ville », Rencontres Nationales des Villes Educatrices, Lille, décembre 2017

50 Gilles Brougère, op. cit., p.166.

51 Liliane Messika, op. cit., p.58.

soit adaptée à l'adulte, l'enfant lui ne s'y retrouve pas. La ville est pour lui un terrain miné, où les risques abondent. Lieu de tous les dangers, l'espace urbain situé juste de l'autre côté de la barrière protectrice de l'aire de jeux devient alors une sorte de dystopie⁵² malheureusement bien réelle.

52 Etymologiquement le terme dystopie signifie « mauvais lieu », il s'oppose à celui d'utopie. Une dystopie est donc un monde fictif cauchemardesque dans lequel il n'est pas possible d'être heureux. De nombreux écrivains et cinéastes se sont approprié cette notion et en ont fait un genre littéraire et cinématographique.



— LA VILLE RENDUE AU JEU

Nul besoin d'être citadine de naissance pour l'affirmer ; la ville n'est pas faite pour les enfants. Néanmoins, elle pourrait le devenir. Je dirais même qu'elle doit le devenir. Pour le bien de l'enfant, et pas seulement. Il faut pour cela, sans aucun doute repenser en profondeur sa structure et son fonctionnement, revenir au fondement de certains de ces principes. Mais cela est aujourd'hui essentiel. Un certain nombre d'auteurs issus de divers milieux professionnels se sont penchés sur la question et sont arrivés à cette même pensée.

Thierry Paquot, professeur à l'institut d'urbanisme, qui ne souhaite pas être qualifié de philosophe, a dédié une grande partie de sa carrière, nombre d'interventions en conférences, plusieurs publications d'articles et un livre, à l'interrelation entre l'enfant et la ville. Il a également été commissaire pour une exposition à la Halle aux Sucres à Dunkerque en 2015 intitulée : *La ville récréative*. Dans l'ouvrage intitulé : *La ville récréative : enfants joueurs et écoles buissonnières*, Thierry Paquot expose l'ensemble de son point de vue concernant le sujet. La pensée du psychothérapeute Kaj Noschis⁵³ est également pertinente. Son article *La ville, un terrain de jeu pour l'enfant*, publié dans *Enfance & Psy* en 2006 ainsi que deux des

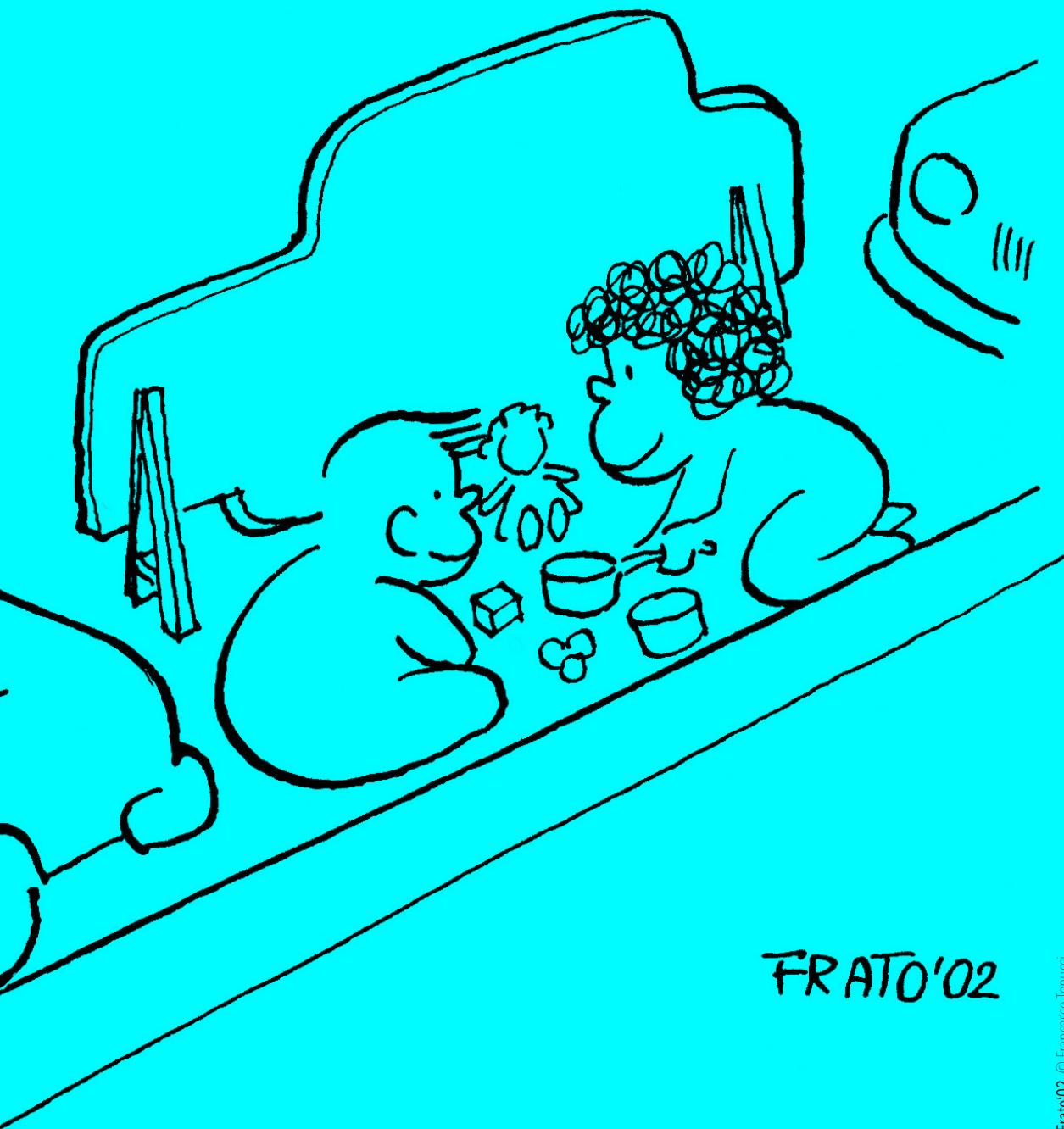
53 Kaj Noschis, psychologue, psychothérapeute et analyste de nationalité finlandaise enseigne à l'École polytechnique fédérale de Lausanne la psychologie de l'environnement. Cela correspond à l'étude des relations entre l'individu et son environnement physique et social, dans le temps et l'espace.

conférences⁵⁴ (L'enfant dans la ville et Petites leçons de ville - Jouer) seront utiles afin de préciser d'une part, pour quelles raisons, il est important que l'enfant et l'adulte puissent se côtoyer au quotidien. Et d'autre part, comment l'accès à l'entièreté de l'espace public urbain est essentiel à l'équilibre de l'enfant. Je ferai également référence au troisième auteur de cette pensée, le designer et psychologue, Francesco Tonucci. Dans son ouvrage traduit de l'italien : *La ville des enfants. Pour une [R] évolution urbaine*, paru en 2019, il nous expose les principales raisons pour lesquelles la ville doit être rendue aux enfants en s'adaptant à eux. Ensuite, étape par étape, il met en œuvre son raisonnement en faisant de Fano, sa ville natale, un laboratoire à taille réelle lors d'un événement annuel d'une semaine : La ville des enfants. Cet événement deviendra rapidement pérenne. A la demande de son maire, la ville espagnole de Pontevedra a été pour Tonucci un nouveau terrain de mise en pratique, une dizaine d'années plus tard. Gilles Brougère aborde également la solution de l'espace public offert à l'enfant comme terrain de jeu dans son article *Espace de jeu et espace public*. Enfin je m'appuierai sur la Convention internationale des droits de l'enfant adoptée par l'Assemblée générale des Nations unies le 20 novembre 1989 et signée par la France le 26 janvier de l'année suivante. Ce document a donné lieu à une loi qui a été ratifiée le 7 août 1990, applicable depuis le 6 septembre suivant. Hormis la Convention internationale des droits de l'enfant, les auteurs et spécialistes cités ici sont majoritairement scientifiques. Ils prônent la fin de l'aire de jeux, spécifiquement dédiée aux enfants, délimitée et limitante. L'aire de jeux en tant que telle est la réponse à des besoins et des problématiques qui ne sont plus en accord avec la place que l'on veut,

54 La première conférence a été donnée en 2011 à l'EPFL (Ecole polytechnique fédérale de Lausanne) où il enseigne. Elle était simplement intitulée : « L'enfant dans la ville ». La seconde « Petites leçons de ville - Jouer » est un peu plus récente, elle date de 2016 et a été organisée par le C.A.U.E (conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement) de Paris.

mais surtout que l'on doit accorder aujourd'hui à l'enfant dans la ville. Thierry Paquot nous affirme dans la préface qu'il a rédigée pour le livre de Francesco Tonucci, qu'il faut : « fermer les aires de jeux standardisées et normalisatrices, faire de la rue un lieu pour tous, repenser la configuration de la ville »⁵⁵. En effet, on compte 16 millions d'enfants et d'adolescents en France, ils sont 2,2 milliards sur Terre. Leur nombre fait qu'on ne peut plus les ignorer. La ville doit prendre ses responsabilités et les intégrer, ou plutôt les ré-intégrer. Si on suit la Convention internationale des droits de l'enfant, ratifiée par tous les pays du monde hormis les Etats-Unis et la Somalie, il est clair que les villes sont aujourd'hui hors la loi.

55 Préface de Thierry Paquot dans l'ouvrage de Francesco Tonucci, « La ville des enfants. Pour une [r] évolution urbaine », Marseille, Parenthèses, 2019, p.10.



FRATO'02. © Francesco Tonucci

Droit d'accès à l'espace public

Depuis 1989, les enfants sont protégés par des droits. Ces droits sont nombreux et parmi eux certains concernent la vie en milieu urbain. Ainsi, « La Convention des droits de l'enfant [...] affirme pour la première fois la pleine citoyenneté des enfants dès la naissance. Dès lors, les enfants, filles et garçons, ne sont plus de futurs citoyens, des adultes en formation »⁵⁶. Malheureusement, force est de constater que, bien qu'une trentaine d'années ce soient écoulées, cette loi fondamentale n'est toujours pas appliquée. Dans le livre de Francesco Tonucci, Thierry Paquot affirme : « Les enfants et les adolescents sont incontestablement les grands oubliés de l'urbanisme et de l'architecture »⁵⁷. La ville est effectivement un environnement qui entretient un rapport antagonique avec l'enfant. Dans une lettre qu'il écrit à Tonucci, Norberto Bobbio⁵⁸ dit : « la ville d'aujourd'hui devient pour les enfants la forêt des fables d'antan. Autrefois, il n'y a pas si longtemps, les enfants avaient peur de la forêt, où l'on rencontrait le loup et les méchantes sorcières, tandis qu'ils se sentaient protégés par la ville. Aujourd'hui, les choses se sont inversées, parce que c'est la ville qui est devenue hostile : "grise, agressive, dangereuse, monstrueuse" »⁵⁹. La ville a évidemment été conçue par et pour les adultes. Il suffit de faire l'expérience de sortir dans la rue et faire quelques mètres en positionnant sa vision à la hauteur de celle d'un enfant : « En adoptant leur regard et en suivant leurs mouvements, on comprend que, dans notre monde automobile, l'enfant est trop petit pour voir, ...et être vu [...] ainsi, tout est trop grand pour l'enfant dans ces villes "modernes". Rien n'est adapté

56 Francesco Tonucci, « La ville des enfants. Pour une [r]évolution urbaine », Marseille, Parenthèses, 2019, p.27.

57 Ibidem, p.5.

58 Norberto Bobbio (1909-2004), figure important de la gauche italienne, était historien, philosophe, juriste, politologue et nommé sénateur à vie.

59 Francesco Tonucci, op. cit., p.19.

à ses modes d'habiter »⁶⁰. J'irais même plus loin, l'espace urbain est pensé pour une seule catégorie de la population adulte : les travailleurs, les actifs. Que ce soit les personnes âgées, les handicapés ou encore les enfants, la ville ne s'intéresse pas à eux. Thierry Paquot explique : « L'enfant étant un improductif, il n'a pas sa place dans nos rues, dans nos villes »⁶¹. On a donc organisé l'espace urbain de manière à ce qu'il réponde aux besoins des « productifs ». Et quel est leur besoin principal ? Pouvoir se rendre sur leur lieu d'activité. Leur outil de prédilection pour cela, c'est la voiture. La ville est donc traversée de toutes parts, séquencée par d'innombrables routes, toutes plus larges les unes que les autres, les trottoirs étant pour leur part réduits à la portion congrue : « Les voitures sont en effet les nouvelles propriétaires de la ville »⁶². Entre les voitures à moitié stationnées sur le trottoir, les véhicules de livraison en double file qui créent souvent de gigantesques embouteillages, sans parler de la priorité des piétons aux passages cloutés qui n'est quasiment jamais respectée, être piéton en ville nécessite d'être en permanence sur le qui-vive. Un trajet à pied peut rapidement s'apparenter au parcours du combattant. Créant un cercle vicieux, on en vient à prendre la voiture pour éviter ces difficultés. Et cela contribue encore à amoindrir la liberté des enfants citadins : « leurs possibilités de sortie, sont en définitive proportionnelles aux nôtres : plus nous, les adultes, nous déplaçons en voiture, élargissons notre rayon d'action, plus nous créons du danger, fermons les espaces, polluons l'air et augmentons les difficultés d'autonomie des enfants »⁶³. De plus, habitués aux trajets en voiture, les enfants ne parcourent plus la ville qu'ils habitent, leur quartier, leur environnement proche. Quotidiennement, nos trajets ont pour unique

60 Thierry Paquot, « La ville récréative. Enfants joueurs et écoles buissonnières », 2015, p.55.

61 Cultures Monde. L'enfant dans la jungle urbaine. 2016. Emission de radio. Animée par Florian Delorme. Diffusée le 13 décembre 2016. France Culture.

62 Francesco Tonucci, op. cit., p.89.

63 Ibidem, p.80.

vocation de relier un point A à un point B. A nos yeux, ces déplacements ne valent pas la peine d'être vécus en tant que tels et nous cherchons donc constamment à en réduire le temps. On retrouve d'ailleurs ce fait dans le montage de la plupart des films contemporains. On ne voit plus jamais les personnages durant leurs déplacements si ceux-ci ne sont pas essentiels pour le déroulement de l'histoire. L'enfant ne perçoit pas du tout ces trajets de la même manière. Pour lui, chaque moment existe en soi « chacun étant digne d'une pause, d'un émerveillement, d'un contact »⁶⁴. Francesco Tonucci en relève l'importance en disant que pendant le trajet d'un enfant : « le temps s'allonge, les poches des enfants se remplissent de cailloux, de feuilles, de papiers, et leur esprit se remplit d'images, de questions, de nouvelles découvertes. Et cela forme un tout : le beau, le nouveau, le général et le particulier. »⁶⁵. On peut donc imaginer qu'au cours de cette aventure, l'enfant perd la notion du temps. De toute façon ce n'est pas ce qui compte pour lui. Ce n'est de toute évidence pas compatible avec le rythme effréné de l'adulte : « Dans cette vie minutée, l'enfant "dérange" l'adulte. Dès lors, l'enfant en chair et en os est parqué quelque part. Il ne "grouille" plus autour de l'adulte, mais il est confiné dans des lieux ad hoc : aires de jeux, centres de loisirs »⁶⁶. Quand l'enfant ne le dérange pas, l'adulte a peur pour lui. Seulement, écarter l'enfant de la ville pour le tenir à l'écart de ses dangers ne résout rien, au contraire : « En cherchant surtout à protéger des enfants des dangers de la ville, nous ne permettons pas à la ville de devenir ce qu'elle pourrait être pour le développement et l'équilibre de chacun - enfants et adultes »⁶⁷. Cela n'est plus possible, la loi reconnaît l'enfant comme citoyen légitime de la ville. Il doit donc pouvoir la pratiquer dans sa

64 Ibidem.

65 Ibidem.

66 Francesco Tonucci, op. cit., p.45.

67 Kaj Noschis, « La ville, un terrain de jeu pour l'enfant », *Enfances & Psy* n°33, 2006, p.46.

totalité, comme tout un chacun. L'espace urbain doit enfin tenir compte de l'enfant, et se rendre favorable à lui. « Il devient alors impératif d'adapter [...] et de soigner la ville afin que les enfants s'y sentent désirés »⁶⁸. C'est d'autant plus important qu'en France par exemple, près de 80 %⁶⁹ des enfants grandissent en ville. Le psychologue Kaj Noschis ajoute : « en ce qui concerne les enfants, je vais m'opposer à l'idée de créer des zones protégées des voitures ou éloignées des activités de la ville pour que les enfants puissent s' "ébattre" en liberté. L'enfant ne cherche pas cette liberté-là, au contraire, il aime à être au centre de la vie urbaine - de la circulation, des commerces, de l'agitation »⁷⁰. Il faut pour cela former l'enfant à la ville. Plutôt que de lui rabâcher de ne pas suivre un adulte, de ne pas parler aux inconnus, il serait plus judicieux de l'encourager à oser demander de l'aide quand il en a besoin. De même, plutôt que de coincer l'enfant derrière les barrières d'une aire de jeux insipide, il faut lui offrir la possibilité de faire de la ville un terrain de jeu privilégié.

68 Thierry Paquot, op. cit., p.15.

69 Auteur inconnu, « La part de la population vivant en ville plafonne depuis dix ans », Centre d'observation de la société, 5 mars 2019, www.observationsociete.fr.

70 Kaj Noschis, op. cit., p.39.





« Va jouer, mais ne te salis pas ! »
Vete a jugar, pero sin ensuciar-te! © Francesco Tonucci

Droit au temps libre et au jeu

Depuis 1989, le droit fondamental au temps libre et au jeu constitue l'article 31 de la Convention internationale des droits de l'enfant. Néanmoins, nul besoin d'être spécialiste de la relation que l'enfant entretient avec l'espace urbain pour savoir que ces droits sont largement ignorés. L'enfant n'est pas le bienvenu dans la ville, à plus forte raison si c'est pour jouer. C'est le cas jusque dans nos immeubles dont les règlements de copropriété précisent la plupart du temps que le jeu des enfants est proscrit dans les parties communes. Thierry Paquot va plus loin : « L'enfant même en bas de son immeuble est interdit de séjour ! C'est pour cela que les grandes personnes ont inventé une prison dorée qu'ils ont nommé "jardin d'enfants" ou "parc de jeux" »⁷¹. Or, on sait maintenant à quel point les aires de jeux ne peuvent être considérées comme une solution satisfaisante. Ces règlements sont donc illégaux. Le jeu de l'enfant est protégé par la loi et ce, depuis plus de trente ans. Les parents sont souvent les premiers à interdire à leur progéniture de jouer dans la ville, la plupart du temps c'est dans le but de les protéger. Les adultes ont peur pour leurs enfants qu'ils pensent être plus en sécurité entre les quatre murs de leur habitat. Ils vont donc parfois préférer les voir passer une ou deux heures face aux écrans (consoles de jeu vidéo, tablettes numériques ou encore télévision) plutôt que de les laisser jouer librement dans leur quartier après leur journée d'école. Cette pensée est pourtant erronée : « Les décès dus aux accidents domestiques sont nettement plus nombreux que ceux causés par les accidents de la route »⁷². Les enfants sont enfermés, les parents les pensent protégés, mais au contraire, « la maison est de loin le lieu le plus dangereux pour

71 Thierry Paquot, op. cit., p.8.

72 Francesco Tonucci, op. cit., p.84.

eux »⁷³. D'autre part, par crainte, cette fois d'être de mauvais parents, les enfants sont sans cesse occupés. Leur emploi du temps est plus chargé que celui des adultes, avec l'école, dans certains cas la garderie et l'aide au devoirs, sans oublier les nombreuses activités extra-scolaires qui viennent s'ajouter en fin de journée, le mercredi après-midi et parfois même le week-end. Les parents et les baby-sitters se transforment donc en chauffeurs de taxis et les enfants n'ont jamais l'occasion de jouir de temps libre. C'est terrible, surtout quand on sait comme le temps libre s'avère généralement être le plus riche pour l'enfant. En ce sens, selon Francesco Tonucci : « On entend souvent dire que les enfants d'aujourd'hui ne racontent rien. Peut-être parce qu'ils n'ont rien à raconter du fait que les adultes qui les accompagnent les accompagnent savent toujours tout sur tout ! »⁷⁴. Il est primordial de leur laisser du temps libre, de l'autonomie, sans activité précise programmée. Il faut les laisser jouer dans la ville qui est selon Kaj Noschis « le meilleur terrain de jeu »⁷⁵. Les enfants gagneront indéniablement beaucoup d'autonomie, apprendront davantage à se débrouiller. N'est-ce pas après tout la première mission du parent que de se rendre un peu moins nécessaire chaque jour ? « Il est important alors que l'enfant, dès ses premières années, puisse sortir tout seul, [...] descendre dans la rue, aller chercher un camarade, jouer en s'accordant avec lui sur le jeu et ses règles, faire avec lui l'expérience de la nature, des objets, observer le comportement des grands, courir ensemble, des risques à leur hauteur, dépassant des obstacles affrontant et résolvant des conflits ; rentrer à la maison fatigués, peut-être sales, excités avec une grande envie de raconter ce que les parents ne peuvent pas savoir »⁷⁶. Il est compréhensible que la ville paraisse bien trop hostile

73 Ibidem.

74 Francesco Tonucci, op. cit., p.84.

75 Kaj Noschis, « Petites leçons de ville - JOUER », [conférence, C.A.U.E de Paris, 26 mai 2016].

76 Francesco Tonucci, op. cit., p.85.

de prime abord. Il suffirait pourtant de prendre certaines mesures, pour que cela change. Kaj Noschis rappelle par exemple « l'excellente initiative d'une animatrice culturelle de Caen (Coulomb 1995) qui avait impliqué une série de commerces (journaux, épicerie, boulangeries, café, etc.) situés le long du trajet du bus qui reliait les quartiers périphériques au centre ville pour qu'ils fixent un autocollant sur leur devanture. Cet autocollant, connu par les enfants et leurs parents, signalerait que, dans cette boutique, l'enfant pouvait, en toute circonstance, téléphoner ou trouver de l'aide »⁷⁷. Durant ses trajets quotidiens, le jeu de l'enfant ne serait alors plus limité par une prudence nécessairement constante. Ces parcours pourraient ressembler à ceux dont rêve Thierry Paquot lors de sa conférence *Quelle place pour les enfants en ville* (Lille, 2018) : des parcours ludiques et de découverte. C'est là une première idée qui permettrait à l'enfant de jouer dans l'espace public plus en sécurité. Il est par ailleurs essentiel pour leur développement de permettre aux plus jeunes de jouer dans la ville. En effet, l'espace urbain permettrait à l'enfant d'éprouver plusieurs aspects primordiaux du jeu. Par exemple l'imitation, qui offre la possibilité à l'enfant de mieux comprendre le monde qui l'entoure en rejouant des scènes de la vie quotidienne dont il aurait été témoin ou qu'il aurait entendues : « Pour avancer vers le monde des adultes, l'enfant rejoue les événements qui prennent ainsi un sens individuel pour lui ; il peut se raconter pourquoi la concierge se fâche, comment la grue est installée et tient debout, pourquoi le chien a été écrasé. Peu importe, si le jeu de l'enfant est plausible ou s'il est proche de la réalité de l'adulte, l'important est que l'enfant sente qu'il peut avoir lui aussi une prise sur le monde »⁷⁸. Par cette idée, Kaj Noschis adhère notamment à la pensée de Jean Piaget qui a théorisé l'importance du

77 Kaj Noschis, op. cit., p.38-39.

78 Ibidem, p.37.

jeu d'imitation comme étape de développement de l'enfant⁷⁹. Quoi de mieux que le cœur de la ville pour assister à des scènes qui paraissent banales aux adultes, mais qui sont pour l'enfant autant d'opportunités d'en apprendre davantage sur la vie ; « La curiosité et l'imitation sont les moteurs de l'apprentissage par le jeu [...] Et dans la ville il y a plein de choses à imiter, c'est un excellent environnement »⁸⁰. Enfin, comme le souligne justement Kaj Noschis, la ville est un terrain neutre, sur lequel adultes et enfants coexistent. Raréfier la présence de l'enfant conduit à une vision néfaste de l'enfant pour l'adulte : « Si l'enfant est mis à l'écart on risque aussi de déshabituer l'adulte à la présence de l'enfant qui va alors déranger, ou au contraire, être adulé, ce qui n'est pas sain non plus »⁸¹. Pour toutes ces raisons, répondre aux droits fondamentaux de l'enfant que sont le jeu affirmé et le temps libre au sein de la ville se révèle capital.

79 Jean Piaget a défini six stades d'évolution de l'imitation chez l'enfant : 1. - Absence d'imitation et du jeu psychologiques, 2. - Imitation et jeu liés à la réaction circulaire primaire, 3. - Début de l'imitation et du jeu psychologiques, 4. - Début d'une activité différenciée d'imitation et de jeu, 5. - Imitation et jeu comme activités psychologiques complètes, 6. - Apparition de l'image mentale et du jeu symbolique.

80 Kaj Noschis, « Petites leçons de ville - JOUER », [conférence, C.A.U.E de Paris, 26 mai 2016].

81 Ibidem.

« Me enseñas a jugar, que ya no me acuerdo? »
« Tu m'apprends à jouer, je ne me souviens pas ? »





« Pardonnez nous pour le dérangement, nous jouons pour vous »
"Perdonen las molestias estamos jugando para ustedes." © Francesco Tonucci

L'intérêt supérieur de l'enfant

Compte tenu de ce qui a été dit précédemment, il apparaît que le jeu de l'enfant dans l'espace urbain est finalement bel et bien légitime. Si l'enfant était aujourd'hui reconnu comme le citoyen qu'il est ; si ses droits fondamentaux au temps libre et au jeu étaient respectés alors il est certain que voir des enfants jouer au cœur des villes serait commun. Sans compter que la Convention internationale des droits de l'enfant stipule dans son article 3 que : « Dans toutes les décisions qui concernent les enfants, qu'elles soient le fait des institutions publiques ou privées de protection sociale, des tribunaux, des autorités administratives ou des organes législatifs, l'intérêt supérieur de l'enfant doit être une considération primordiale »⁸². L'intérêt de l'enfant est donc supérieur, il prévaut sur celui de n'importe qui d'autre. Afin de rendre l'intérêt de l'enfant prioritaire, il faut avant tout le connaître. Pour savoir quel est l'intérêt de l'enfant, dans un projet de construction par exemple, il est donc important d'avoir son avis. En effet : « Personne ne peut représenter les enfants sans se préoccuper de les consulter, de les impliquer, de les écouter »⁸³. Qui mieux que les enfants pour parler de leurs intérêts ? On se plaît généralement à penser qu'ils sont trop jeunes, que la plupart des situations les dépassent. Avec ces arguments, les enfants sont quasiment systématiquement tenus à l'écart des projets qui les concernent. Ces excuses tentent de masquer que l'adulte n'est finalement pas prêt à envisager le point de vue de l'enfant. Celui-ci pourrait remettre en cause beaucoup de paramètres établis par l'adulte, ce qui évidemment dérange. Francesco Tonucci, renforce cette hypothèse en affirmant : « Inviter les enfants à participer à l'expérience d'un projet ne signifie pas seulement prendre en compte leurs idées et leur contribution, mais aussi se confronter à des choix nouveaux, qui

82 Article 3.1, Convention internationale des droits de l'enfant, Unicef.

83 Francesco Tonucci, op. cit., p.71.

modifient, parfois profondément, les habitudes d'une administration »⁸⁴. C'est notamment pour cette raison qu'on parvient à concevoir des aires de jeux dont la physionomie est si éloignée de l'intérêt de l'enfant. Par exemple : « Le premier engin qui entre en action pour la réalisation d'un jardin, d'un parc pour enfants, c'est la décapeuse. Les adultes pensent visiblement que les enfants aiment jouer sur du plat. Pourtant dans un espace horizontal, les enfants ne peuvent pas se cacher, ce qui est l'une des bases essentielles du jeu. L'horizontalité semble donc plutôt faite pour que les parents surveillent plus facilement leurs enfants »⁸⁵. Dans ce cas, on constate que, pour un projet en principe dédié à l'enfant, dès les premières étapes de sa réalisation, c'est l'intérêt de l'adulte qui prime. Evidemment, il n'est pas aisé de corriger de manière radicale notre fonctionnement et cela devra se faire progressivement. On connaît déjà quelques exemples d'initiatives en faveur de l'intérêt des enfants, pensées à l'échelle de la ville. Francesco Tonucci est aujourd'hui celui qui a été le plus loin dans ce type de projet. Il a commencé avec sa ville natale, Fano dans la province de Pesaro et Urbino, en Italie, où on lui a proposé d'être conseiller pour un événement intitulé « La ville des enfants ». Cette manifestation d'une semaine s'apparentait à un festival regroupant plusieurs événements : des conférences, des expositions, des ateliers ; tous sur le thème de l'enfance. Cette semaine se clôturait par une grande fête dans toute la ville. Ce dernier jour, les rues principales étaient fermées à la circulation et formaient une gigantesque zone de jeu pour les enfants. Durant la première édition, en milieu de semaine, un conseil municipal exceptionnel s'est tenu et la décision a été prise de renouveler « La ville des enfants » chaque année avec Francesco Tonucci comme directeur scientifique de l'évènement. Après avoir accepté ce statut, ce dernier a rapidement écrit au maire pour lui annoncer qu'il

84 Francesco Tonucci, *op. cit.*, p.75.

85 *Ibidem*, p.47.

souhaitait aller plus loin. Plutôt que de reconduire cette semaine tous les ans, il fallait faire de cette initiative quelque chose de permanent. C'est ainsi que le projet est vraiment né et qu'en 1991, Fano est devenu un laboratoire d'expérimentations urbaines. Une équipe municipale a spécialement été nommée pour y réfléchir à plein temps. Etape par étape, des changements sont apparus et ont permis à la ville de s'adapter aux enfants. Ce phénomène a suscité un intérêt non négligeable au niveau national ; Le ministère de l'écologie italien a reconnu Fano comme Laboratoire territorial d'éducation à l'environnement à la fin des années 1990. A l'international aussi on a entendu parler de cette expérience et des organismes tels que l'Unicef⁸⁶, la Communauté européenne⁸⁷ ou encore WWF⁸⁸ se sont mis en relation avec Fano. Ayant entendu parler de cette expérience, le maire de Pontevedra, au nord-ouest de l'Espagne, a contacté Francesco Tonucci, une dizaine d'années après l'exemple de Fano, pour qu'il fasse également de sa ville, une ville des enfants. Il a donc activement participé à l'amélioration de celle-ci, en commençant par la rendre accessible en priorité aux enfants et donc aux piétons : « Aujourd'hui à Pontevedra, tous les passages piétons sont à la hauteur des trottoirs et c'est aux voitures de "monter" et "descendre" »⁸⁹. La vitesse maximale pour les véhicules motorisés a aussi été réduite à 30km/h maximum (20km/h dans le centre historique). Enfin, les enfants sont incités par la mairie à se rendre seuls à l'école dès l'âge de six ans. Ces exemples de mise en pratique prennent en considération l'intérêt

86 L'Unicef, créée en décembre 1946, est une agence de l'Organisation des Nations unies dédiée à l'amélioration de la condition des enfants à travers le monde.

87 La communauté européenne était une organisation supranationale regroupant plusieurs pays. Cette entité a pris fin avec la signature du traité de Lisbonne en 2009. Sa personnalité juridique a été transférée à l'Union Européenne.

88 WWF (World Wildlife Fund) a vu le jour en 1961. C'est une organisation internationale non gouvernementale qui œuvre pour la protection de l'environnement et pour le développement durable. Elle est présente dans plus d'une centaine de pays.

89 Francesco Tonucci, *op. cit.*, p.33.

supérieur de l'enfant. Mais en tenant compte de l'intérêt de l'enfant, c'est finalement n'importe quel piéton qui est également favorisé : « Choisir les piétons plutôt que les voitures, cela signifie choisir tout le monde »⁹⁰. En effet, nous sommes tous piétons, cette cause concerne ainsi le plus grand nombre. Une ville à l'écoute de l'enfant est donc mieux adaptée à tous. En ce sens, et comme le suggère Tonucci : « Pour la ville, l'enfant peut être considéré comme un indicateur environnemental sensible : si l'on voit des enfants qui jouent, qui se promènent seuls, c'est le signe que la ville est saine. Si en revanche on ne voit pas d'enfants dans la ville, c'est le signe qu'elle est malade »⁹¹.

—

Depuis 1989, la Convention internationale des droits de l'enfant reconnaît l'enfant comme citoyen, le droit de l'enfant au jeu et au temps libre ainsi que l'intérêt de l'enfant avéré supérieur, trois notions qui concernent particulièrement la place de l'enfant et sa possibilité de jouer dans la ville. Si ces trois points essentiels étaient reconnus et appliqués, il est certain que la ville offrirait une place bien plus favorable à l'enfant. C'est pourtant malheureusement l'inverse qui saute aux yeux. En 2020, l'immense majorité des villes de ce monde ignorent totalement l'enfant dans leur conception et leur fonctionnement. Trente ans après l'énoncé de ces droits, on constate donc qu'il est encore possible de les outrepasser et de ne pas modifier les villes en ce sens. Pire encore, on se rend compte qu'on peut continuer de créer de nouveaux espaces urbains sans que ces lois ne soient respectées.

90 Ibidem.

91 Francesco Tonucci, op. cit., p.87.

Cette forme de réponse au problème du jeu de l'enfant en ville n'est donc pas suffisamment satisfaisante et ce pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, il n'est pas difficile d'imaginer qu'adapter pleinement la ville à l'enfant représenterait une longue et fastidieuse démarche. La mise en œuvre de tous les aménagements favorisant l'enfant exigeraient des chantiers colossaux qui à coup sûr paralyseraient la ville, au moins en partie. De plus, il faudrait complètement revoir notre manière de fonctionner en terme de déplacements, de rythme, d'éducation... Tout notre mode de vie subirait une mutation profonde. En prenant le temps nécessaire, on peut imaginer que ce soit envisageable pour des villes à taille humaine mais pour des capitales comme Paris, Londres ou New York, n'est-ce pas déjà trop tard ? Des mégalo-poles de cette envergure n'ont-elles pas atteint un point de non retour ?

De plus, les exemples concrets qui peuvent servir de modèles, à savoir ceux qui ont été cités précédemment, ne sont pas tout à fait satisfaisants. En effet, Fano et Pontevedra comptant respectivement 60 852 habitants en 2017⁹² et 83 029 habitants en 2019⁹³ sont des villes relativement petites. Logiquement, plus la taille et la démographie de la ville sont limitées, plus de grands changements sont applicables. Il aurait été plus convainquant d'avoir un cas d'application à une plus grande échelle.

Ces deux exemples commencent aussi à dater, le cas de Fano a démarré au début des années 1990, celui de Pontevedra a été initié une dizaine d'années plus tard. Voilà maintenant une vingtaine d'années qu'aucun projet similaire n'a vu le jour ou en tout cas ne s'est fait connaître. Peut-être est-ce parce que cela n'est plus envisageable à court terme ? Peut-être que vingt ans plus tard, la ville est désormais incapable de faire machine arrière ? Quelqu'en soit la raison le fait est qu'on peut difficilement

92 Données les plus récentes recueillies via ISTAT, l'institut de statistiques national italien.

93 Données les plus récentes recueillies via Eurostat, une direction générale de la Commission européenne chargée de l'information statistique.

imaginer, à ce jour, un radical changement en ce sens à l'échelle mondiale. Cependant, il n'est pas certain que, faire de la ville un terrain de jeu pour l'enfant, ne lui soit vraiment bénéfique. Comme le remarque justement Kaj Noschis, transformer la ville en un eldorado pour l'enfant s'apparente en fin de compte à une fausse bonne idée. La ville ne doit pas être « un endroit "à l'abri des dangers, un paradis pour les enfants" »⁹⁴. Aseptiser l'espace urbain et en éliminer tout risque ne rendrait pas service à l'enfant qui ne s'habituerait que trop à évoluer dans un environnement dénué de frustration, sans échec ni danger. Ce qui finalement ne reflète en rien la réalité à laquelle il sera inévitablement confronté tôt ou tard. C'est une chose saine que de proposer un espace qui permet à l'enfant de comprendre comment vit l'adulte et d'appréhender le danger. « Ce n'est qu'à ces conditions que l'enfant se sentira concerné par son environnement, ce qui est crucial »⁹⁵. Enfin, il n'est par ailleurs pas envisageable de complètement dédier l'espace urbain à l'enfant car nous en oublierions alors les autres usagers de la ville, les actifs, mais aussi les plus âgées, les personnes à mobilité réduite, etc.

Imaginons finalement une réponse moins radicale, dans laquelle l'enfant serait en cohabitation parfaite avec l'adulte. La ville trouverait un équilibre entre ces deux types d'usagers et l'enfant compterait enfin comme un acteur à part entière. Dans cette hypothèse l'enfant, n'aurait donc plus d'espace qui lui serait exclusivement consacré et qui soit pleinement vecteur du développement de son imaginaire. L'hétérotopie qu'était l'aire de jeux disparaîtrait pour permettre à l'enfant d'entrer pleinement dans la ville. Cet espace où l'imagination faisait loi et pouvait librement prendre le dessus n'existerait plus. Pourtant, on sait que ce type d'espace est essentiel au développement équilibré de l'enfant. Aussi, dans cette ville dont l'enfant serait pleinement acteur au même titre que l'adulte,

l'enfant risquerait d'entrer trop rapidement dans le monde de l'adulte. Ce monde où l'on ne peut faire abstraction des impératifs, des règles, des lois qui ne peuvent disparaître facilement puisque le fonctionnement de tout un système en dépend. L'enfant serait alors privé d'étapes clés de son développement.

Ni l'utopie d'une ville comme terrain de jeu géant pour l'enfant, ni une ville uniforme pour tout ses usagers, sans aménagement spécifique pour l'enfant ne semblent constituer des solutions convaincantes. Bien que très séduisante en théorie, cette deuxième solution ne peut être retenue. La ville parfaitement adaptée à l'enfant restera donc un concept tristement chimérique.

94 Kaj Noschis, *op. cit.*, p. 39.

95 *Ibidem.*



UN POCO PARA
CADA UNO.

FRATO 94

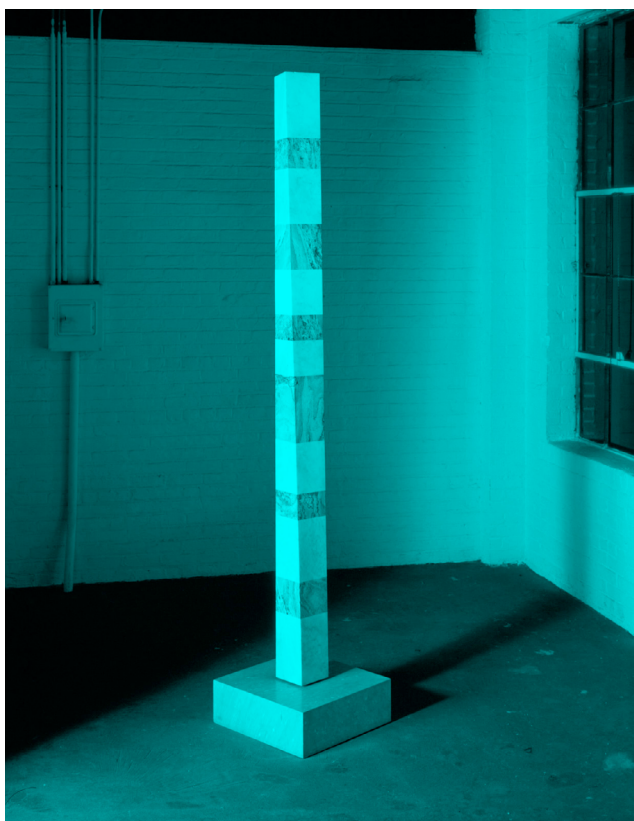
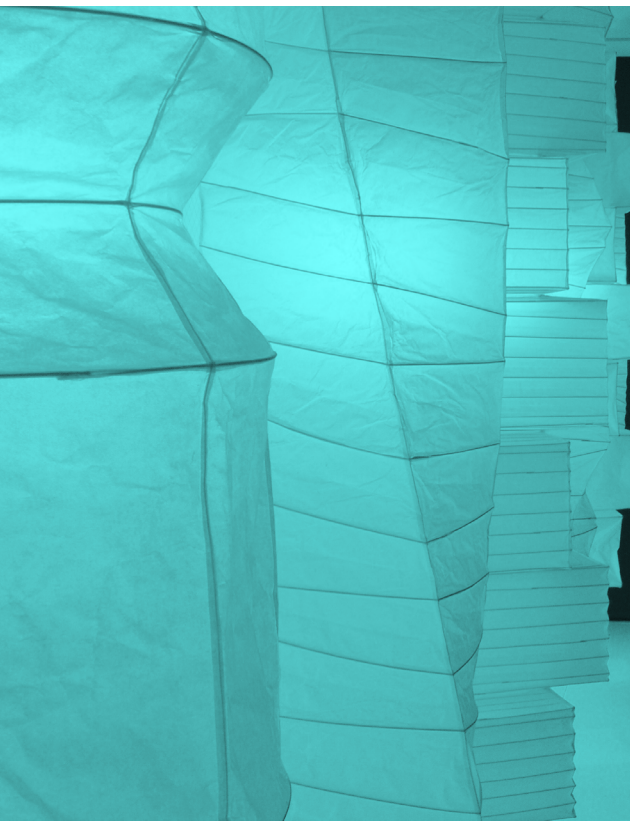
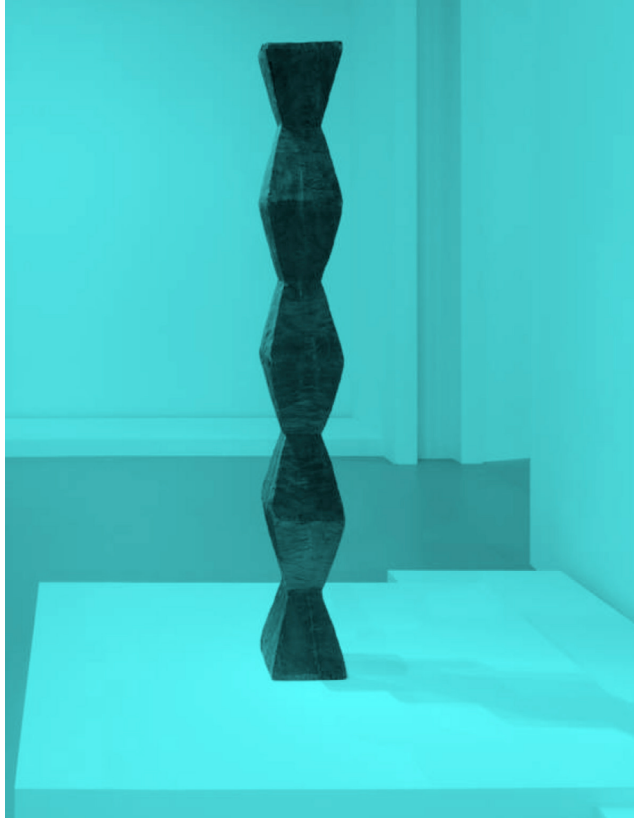
F/4

__ LE NOUVEAU JEU

Il est consternant que l'aire de jeux présentée sur catalogue, redondante et monotone que l'on connaît tous par cœur soit toujours d'actualité. On peut entendre que c'est souvent la solution la plus directe et probablement la moins coûteuse qui s'offre aux collectivités territoriales. Mais si tout le monde n'est pas parent, tout le monde a été enfant. N'importe qui est donc en mesure de se rendre compte à quel point l'aire de jeux est perfectible. Le principal problème, dont découlent tous les autres réside dans l'effarante quantité de normes qui concernent la conception, l'installation et l'utilisation d'une aire de jeux. Comme me l'a dit Vincent Romagny en entretien, résoudre le problème de l'aire de jeux en tant que telle est « une espèce d'utopie qui est complètement impossible ». D'autre part, l'idée de transformer la ville en aire de jeux géante est séduisante, cependant ; non seulement elle n'est finalement pas si désirable pour le développement de l'enfant mais de plus elle serait complètement irréalisable. Ces deux premières réponses, bien qu'insatisfaisantes, nous ont tout de même permis de comprendre que ; d'une part, l'aire de jeux telle qu'elle existe aujourd'hui n'est plus tolérable mais que son aspect hétérotopique est lui primordial. La solution ne réside donc pas dans ces deux premières propositions et il nous faut alors trouver une autre option. Une nouvelle réponse qui tienne compte et tire parti des deux premières, qui offre la possibilité d'un entre-deux viable pour le jeu de l'enfant citoyen.

Pour cela, penchons-nous tout d'abord sur le travail d'Isamu Noguchi, une des nombreuses figures des années 1970 pour ce qui concerne la question de l'aire de jeux. Son travail et sa réflexion sur la pédagogie de l'enfant pourront à coup sûr nous éclairer.

1. Constantin Brancusi, La colonne sans fin, ©Fondation Louis Vuitton
2. Isamu Noguchi, Lampes Akari, ©Noguchi Museum
3. Isamu Noguchi, The spirits flight, ©Noguchi Museum



Isamu Noguchi, avant-gardiste incompris

Pour rappel, les années 1970 correspondent à une période faste dans l'histoire des aires de jeux. On compte de nombreux artistes, concepteurs et architectes s'étant penchés sur la question de l'aire de jeux et ayant apporté beaucoup d'idées pour la renouveler et la dynamiser afin d'en faire un lieu de liberté, d'expérimentations et de développement de la créativité pour l'enfant. Nombre d'entre eux ont eu la chance que leurs conceptions sortent de terre et ont donc concrètement marqué l'histoire, d'autres ont dû affronter la frustration de voir leurs idées rester à l'état de projet. C'est le cas d'Isamu Noguchi. Ce n'est pas pour autant que son travail sur l'aire de jeux n'est pas remarquable et singulier.

Né en 1904 à Los Angeles de mère américaine et de père japonais, Isamu Noguchi passe son enfance au Japon où il résidera jusqu'à l'âge de 13 ans. De retour aux Etats-Unis, il entame des études de médecine à Columbia qu'il abandonne en 1924 au profit de la Leonardo da Vinci School à New York où il développera sa passion naissante pour la sculpture. En 1927, il obtient une bourse lui offrant l'occasion d'étudier deux ans à Paris aux côtés de Brancusi⁹⁶. Ce voyage et son apprentissage auprès du sculpteur marqueront Isamu Noguchi et son art pour le restant de sa vie. Lors du conflit entre le Japon et les Etats-Unis⁹⁷, Noguchi vivait à New York. Etre américain d'origine japonaise à cette époque a été très compliqué à vivre pour lui. Il ira même jusqu'à se faire volontairement enfermer dans un camp pour étrangers en plein milieu du désert de l'Arizona. Pendant ces sept mois de détention, il s'est appliqué à créer des parcs et des espaces dédiés au sport pour rendre le quotidien des résidents plus supportable.

96 Constantin Brancusi (1876-1957) est un sculpteur roumain ayant passé la majeure partie de sa vie en France. Il est considéré l'un des sculpteurs les plus influents du vingtième siècle et s'est spécialisé dans la sculpture abstraite. Il a appartenu aux mouvements moderniste, surréaliste et minimaliste.

97 La guerre du Pacifique a commencé en 1941 et s'achève avec la capitulation du Japon en 1945. S'en suivent sept années d'occupation du territoire japonais par les Etats-Unis.

Dès cette époque on peut relever l'intérêt prononcé qu'il avait pour la relation de l'homme à son environnement. Il avait déjà l'idée de créer pour l'homme, des échappatoires spatiaux, sortes d'hétérotopies favorisant le développement physique et psychique. Après sa sortie du camp, il se consacre pleinement à la sculpture, son art de prédilection. Il dit de ce médium : « Tout est sculpture, je considère tout matériau, toute idée qui prend vie librement dans l'espace comme une sculpture »⁹⁸. Assimilant tout à la sculpture, concevoir une scénographie, une lampe ou une aire de jeux se faisait de la même manière pour lui. Il passait d'une échelle à l'autre sans problème et cela lui a permis de réaliser des choses très différentes. Tout au long de sa vie il reviendra tout de même à l'exercice de la conception d'aire de jeux. Robert Moses, responsable des parcs et jardins de la ville de New York durant une trentaine d'années (de 1934 jusqu'au milieu des années 1960) va être le principal frein à la réalisation des projets d'aires de jeux de Noguchi. En effet, les parti pris audacieux de Noguchi étaient incompatibles avec les objectifs de Moses. Pour ce dernier, l'innovation résidait davantage dans la normalisation des aires de jeux, dans la production régularisée et sérielle des différents modules que dans l'expérimentation et l'étude du corps en lien avec son environnement prônés par Noguchi. Malgré sa persévérance, ce n'est que très tard dans sa carrière, en 1976 et à Atlanta qu'il verra enfin une de ses aires de jeux réalisée. Néanmoins, ces nombreuses déceptions et ces projets avortés ne reflètent pas le talent et l'intelligence des idées d'Isamu Noguchi. En effet, il avait une vision radicale mais finalement très intéressante. L'aire de jeux selon Noguchi devait tout d'abord être un espace de loisir pour tous, dans lequel les enfants, les parents et les

98 Page de présentation de l'artiste Isamu Noguchi, sur le site internet de la Wa Gallery [Consultation le 30 avril 2020]. Disponible sur : <http://www.gallery-wa.com/?page_id=49801>



grands-parents pourraient prendre du plaisir et partager librement⁹⁹. Afin que chacun y trouve son intérêt l'aire de jeux devait remplir plusieurs fonctions dédiées à plusieurs types de publics. Pour cela, il concevait ses aires de jeux comme des sculptures ludiques. Ainsi pour lui, la forme d'un module de jeu devait être bien sûr ludique mais également sculpturale et visuellement appréciable. En plus d'attirer le jeu des plus jeunes, l'aire de jeux pouvait capter le regard des plus grands et offrir une qualité simplement contemplative. Pour certains projets, cette dimension sculpturale était des plus évidentes. On peut le voir par exemple dans son premier projet Play Mountain (1933), uniquement constitué de monticules de terre, creusés, sculptés et organisés, le tout créant un « playscape »¹⁰⁰. Cet aspect sculptural se retrouve dans tous ces projets. Les choix que l'artiste opérait quant à la matérialité, aux formes et aux couleurs de ses aires de jeux principalement constituées de modules métalliques les rendaient tout aussi sculpturales. L'aire de Piedmont Park à Atlanta pouvait par exemple sembler plus conventionnelle, néanmoins on retrouve également les qualités esthétiques communes aux projets de Noguchi. Le fait que les aires de jeux de Noguchi s'apparentent à des œuvres d'art était donc une constante chez lui et permettait que chacun puisse apprécier le complexe de jeu, quelque soit son âge. L'idée d'inclure toutes les générations constituait donc un premier aspect unique du travail de Noguchi non négligeable. C'était également l'occasion pour lui d'intégrer l'art dans l'apprentissage de l'enfant. D'après Noguchi, jouer sur une sculpture n'entache en rien ses qualités artistiques, au contraire. En accord avec la pensée du philosophe John Dewey¹⁰¹, il considérait

99 « The purpose of the Adele Levy Playground is to establish an area for familiar relaxation and play rather than a area for specific sport. We have attempted to supply a landscape where children of all ages, their parents, grandparents and other older people can mutually find enjoyment ».

100 Isamu Noguchi appelait ses aires de jeux des « playscapes », ou paysages ludiques en français.

101 John Dewey (1859-1952) était un philosophe et psychologue américain. Il a beaucoup écrit dans le domaine de la pédagogie et notamment de la pédagogie nouvelle.

l'art comme un aspect primordial de la pédagogie. De cette manière, le jeu n'entache pas la valeur artistique d'une œuvre, au contraire, il la rend vivante et active. Isamu Noguchi tenait également à retranscrire sa vision pédagogique singulière dans la conception de ses aires de jeux. Pour lui, la liberté et l'auto-apprentissage étaient essentiels au développement de l'enfant. L'espace de jeu se devait donc d'offrir un maximum de possibilités à son utilisateur. Jamais aucune notice d'utilisation de ses modules n'a donc vu le jour. L'espace de jeu n'était pas non plus conçu pour inciter tel ou tel comportement de l'enfant. L'objectif était réellement de laisser l'utilisateur appréhender les formes et les volumes, explorer, imaginer et créer sa propre utilisation, son propre jeu. Pour Noguchi, l'enfant et la sculpture interagissaient et se posaient des règles communes. Il disait d'ailleurs que « les sculptures sont achevées par le derrière des enfants qui y glissent, y grimpent, s'y agrippent ; elles sont faites pour cela et par cela [...] Elles fabriquent les enfants qui eux-mêmes les fabriquent. Elles existent indépendamment d'eux mais aussi par eux ; à leur tour, ils s'accomplissent d'une manière tout à fait singulière »¹⁰². Noguchi affirmait vouloir à la fois stimuler le corps, l'esprit et l'imagination par le jeu libre qui était selon lui une activité d'apprentissage à part entière. Adhérent à la pédagogie nouvelle par ce point de vue, l'apprentissage était donc le résultat d'une interaction entre le cerveau, le corps et l'environnement. Ses « playscapes » étaient pensés en ce sens et poussaient l'enfant à se construire par et pour lui. La philosophe Joëlle Zask explique : « Art et jeu (qui est ici aussi éloigné du divertissement qu'une œuvre d'art d'un objet à consommer) ne sont pas antagonistes mais au contraire complémentaires »¹⁰³. La liberté et l'auto-apprentissage de l'enfant par le jeu sont donc deux autres aspects singuliers et novateurs de la vision

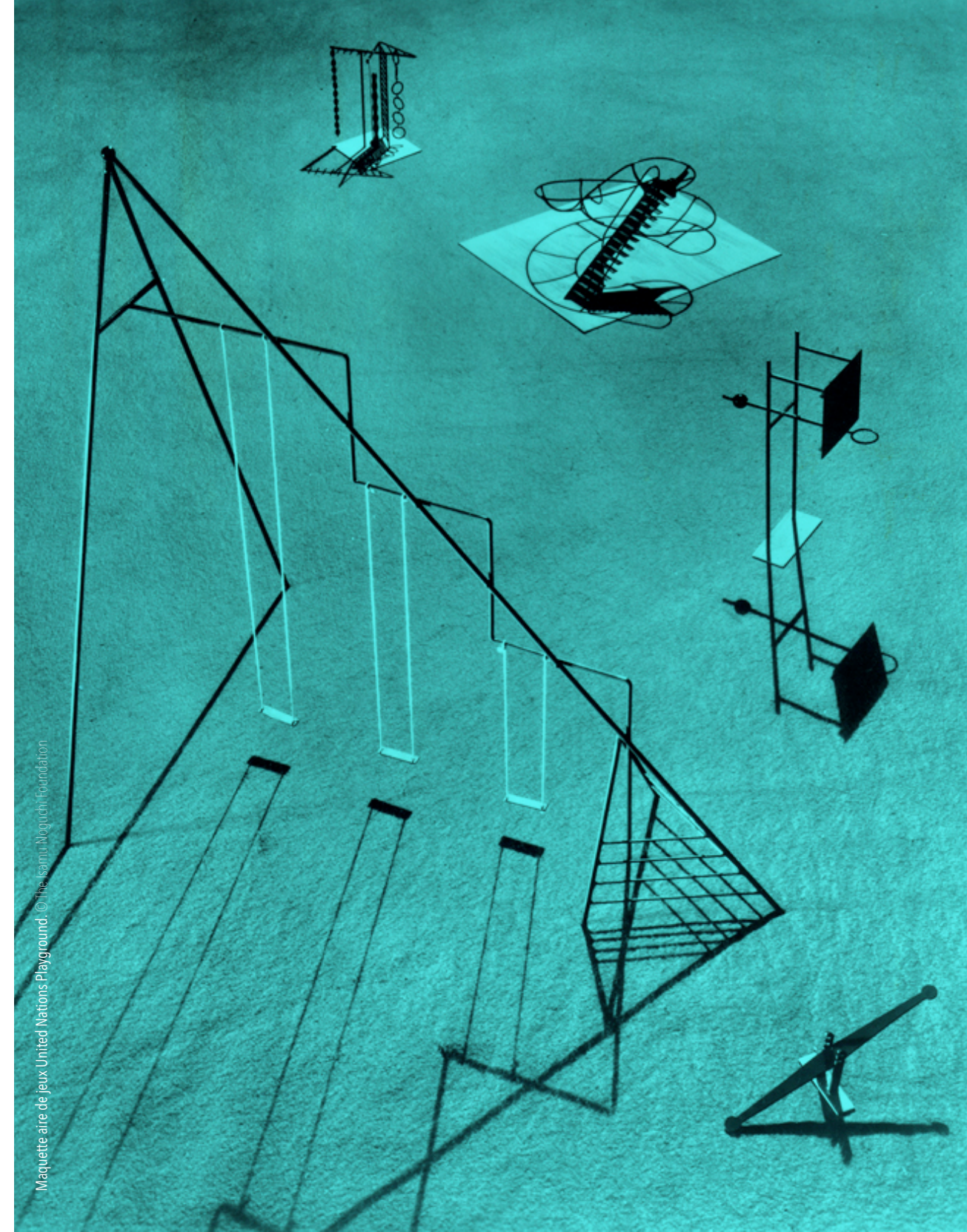
102 Joëlle Zask, « "paysage sculptural". Les aires de jeu d'Isamu Noguchi. », Le Fotokino illustré, n°11, juin 2015, p.6-7.

103 Ibidem, p.6.

d'Isamu Noguchi dans la conception de ses aires de jeux.

Tous ces principes portés par Isamu Noguchi étaient novateurs pour l'époque, peut-être trop. C'est sans doute en partie pour cette raison que Noguchi a eu tant de mal à voir ses projets se réaliser. Puis l'hyper-normalisation s'est généralisée et l'aire de jeux est devenue ce qu'elle est aujourd'hui.

Ces notions de mixité générationnelle, d'apprentissage par le jeu, de liberté et d'art manquent aujourd'hui cruellement au jeu de l'enfant citoyen. Il me semble donc indispensable d'en tenir compte dans la réflexion pour une nouvelle forme de jeu pour l'enfant dans la ville.



Maquette aire de jeux United Nations Playground. ©The Isamu Noguchi Foundation



The Black Slide Mantra. © D Smith & Partners

Un module fédérateur

L'évolution du jeu de l'enfant citadin est urgente. Le jeu cloisonné dans ces aires, entourées de murs de béton et de barrières métalliques n'est plus acceptable. Le jeu inconditionné dans une ville qui lui serait dédié n'est lui, pas envisageable. Il faut donc proposer une forme d'entre deux. Une réponse qui ne garde que le meilleur des deux premières. Il faut tenir compte de l'importance de l'aire de jeux au sein de la ville, davantage pour ce qu'elle offre - son aspect hétérotopique qui s'apparente à un catalyseur d'imaginaire pour l'enfant qui saisi l'occasion d'échapper aux règles de la ville - que pour ses caractéristiques physiques, trop contraintes et soumises aux innombrables normes. Il faut également prendre plus en considération l'enfant et son jeu au cœur de la ville, dont il est légitimement citoyen et usager au même titre que l'adulte, sans en oublier pour autant la présence des autres types d'utilisateurs. Dans cette proposition, l'opportunité du jeu de l'enfant en ville se caractérise par une nouvelle forme de matérialité urbaine, à la jonction entre mobilier et architecture. Il s'agit de modules, présents en plusieurs points de la ville, au cœur de l'espace public. Ils devront être présents en nombre afin que chaque enfant puisse y avoir facilement accès depuis son domicile. Ludiques et jouables, ils ne contraignent pas le jeu de l'enfant via une restriction par tranches d'âges ou encore par une notice d'utilisation et favorisent donc l'expérimentation. Comme les sculptures de Noguchi, les formes constituant ces modules offrent aux enfants la possibilité de les utiliser comme bon leur semble et de créer eux-même les règles de leurs jeux. En ce sens l'abstraction doit être de mise. Une forme figurée cantonnerait trop l'enfant à un univers et ne permettrait pas la pleine exploitation de son imagination. Ces modules doivent permettre le développement à la fois cognitif, sensoriel et corporel de l'enfant. Il faut pour cela qu'ils favorisent le dépassement physique et qu'ils proposent

de nouveaux défis à relever.

Par ailleurs, ces modules ne sont pas exclusivement consacrés aux enfants. Par leur matérialité, leurs formes et leurs couleurs ces modules pourront s'apparenter à des sculptures urbaines. Cette dimension artistique permettra plusieurs choses. Premièrement, tout en étant ludiques pour les plus jeunes, les qualités esthétiques des modules présenteront un intérêt contemplatif pour tous. Tout type de public pourra donc être touché et concerné par ces modules qui auront le pouvoir de rassembler les différentes générations autour d'eux. Il serait formidable qu'ils participent à améliorer le vivre ensemble dans ses villes où règne le chacun pour soi. Notons également que tout en étant plus libre, l'enfant serait aussi plus en sécurité à jouer sur un module qui n'est pas à l'écart du reste de la ville et qui rassemble les gens. Des regards bienveillants seraient donc portés en permanence sur le jeu des plus jeunes. Ensuite, l'aspect artistique de ces modules pourra permettre d'en multiplier le nombre et d'en diversifier les lieux d'implantation. En effet, depuis 1951, il existe la disposition légale du 1 % artistique. Cette mesure garantit la création et l'implantation d'œuvres d'art dans chaque construction ayant pour vocation d'accueillir du public et ayant été réalisée sous la tutelle partielle ou total de différents ministères dont le ministère de l'Éducation, de la Culture ou encore de la Jeunesse et des Sports. En plus de s'implanter au sein de l'espace urbain (sur des places, dans des rues piétonnes, dans des parcs, etc), nous pourrions donc les retrouver dans l'enceinte des musées, des écoles et dans bien d'autres lieux. Enfin, la dimension artistique de ces modules pourrait leur permettre d'échapper aux normes NF EN 1176. L'aire de jeux ne pouvant y échapper, un mobilier urbain dont le jeu ne serait pas l'unique fonction pourrait les contourner. J'ai pu recueillir l'avis de Vincent Romagny à ce sujet lors des deux phases d'entretien que j'ai eu avec lui. Pour sa part, il a pendant longtemps adhéré à l'idée que l'art pouvait être, comme je le propose,

un moyen de libérer l'aire de jeux et le jeu des enfants. Cependant, dans une seconde réflexion il m'a confié qu'il trouvait cette idée finalement « utopiste » et « naïve ». Je ne suis pas d'accord. Selon lui, il est quasiment impossible d'ignorer l'évolution de la notion de risque dans la tête des parents et le nombre de normes s'appliquant au jeu de l'enfant en ville. Et en effet, je le reconnais, il y a une trentaine d'années encore, les enfants étaient bien plus libres. Aujourd'hui, de manière générale, on a plus souvent peur pour les enfants, on a davantage tendance à les (sur) protéger. Selon moi c'est un problème, mais il peut être résolu. Il est essentiel de permettre à l'enfant de prendre des risques (à sa hauteur bien sûr) et d'identifier le danger là où il est. S'il ne prend jamais de risques, il n'apprendra pas à les gérer et à adapter son comportement en fonction. Laisser l'occasion à l'enfant d'évaluer une situation dangereuse ou de prendre des risques participe à le responsabiliser et l'aide à devenir plus autonome. Rappelons que c'est quand même l'objectif premier des parents : faire de leur enfant un être responsable et autonome. Ce problème peut être résolu en éduquant l'enfant à la gestion du risque et du danger ; et le jeu est un contexte idéal pour cet apprentissage. Les parents pensant que leur enfant n'est pas capable vont petit à petit se rendre compte que c'est en lui laissant l'occasion de faire par lui-même qu'il va devenir apte. Je reconnais également qu'on ne peut pas ignorer les normes de sécurité. Cependant, ces normes s'appliquent aux aires de jeux, dédiées et exclusivement conçues pour le jeu des enfants. Or les sculptures ludiques proposées ne sont pas des aires de jeux. Le jeu y est permis mais le module n'est pas exclusivement dédié à cela. Par ce biais, il serait possible de faire apparaître une mention qui précise que le jeu des enfants y est permis mais que le concepteur, la mairie ou tout autre intervenant professionnel décline toute responsabilité en cas d'accident qui ne soit pas dû à la défectuosité ou à la vétusté du module. La responsabilité reviendrait donc aux usagers et aux parents,

ce qui épargnerait l'application de bon nombre de ces normes qui ont finalement condamné toutes les belles intentions de l'aire de jeux. Guillaume Capt, de l'agence de design suisse Schlaepfer-Capt soutient cette idée. Plusieurs réalisations de l'agence dont il fait partie marquent d'ailleurs un premier pas vers ce type de projet. C'est par exemple le cas de « Balancez les lumières »¹⁰⁴ qui proposait une structure composée de six balançoires, reliées par un système électronique à des câbles lumineux. Cette œuvre invitait les enfants à venir se balancer, tous ensemble, en quinconce, doucement ou au contraire le plus fortement possible afin de faire varier à leur rythme l'intensité lumineuse des câbles. Ce module évidemment ludique pour les enfants était tout aussi appréciable pour les autres usagers de la place de la Louve qui pouvaient admirer le spectacle lumineux créé par les plus jeunes. L'aspect éphémère de ce de projet est la seule chose véritablement regrettable. Un autre exemple plus proche encore des modules que j'imagine, est l'arbre du Flon, toujours en Suisse, à Lausanne. Cette sculpture urbaine a été créée par le designer britannique Samuel Wilkinson et le designer suisse Olivier Rambert en 2007. Cette sculpture géante représentant un arbre et ses racines est une œuvre qui peut être simplement contemplée. Les racines constituent également des assises qui participent à l'éclairage urbain à la nuit tombée. Enfin, bien que la fonction ludique n'ait pas été explicitement citée par les concepteurs, il s'avère que des dizaines de jeunes de tous âges se rassemblent régulièrement autour pour escalader, grimper aux branches, se suspendre... Et personne ne les en empêche. Si de tels projets parviennent à voir le jour, alors pourquoi pas ces modules ?

104 « Balancez les lumières » réalisé dans le cadre du festival Lausanne Lumières, du 18 novembre au 31 décembre 2015.



Un dispositif hétérotopique

A l'inverse des aires de jeux, ces modules ne seraient pas des hétérotopies au sens stricte de la définition donnée par Michel Foucault puisqu'ils ne correspondraient pas à des lieux possédant une surface définie, ni une limite qui permettrait d'y entrer ou d'en sortir. On ne pourrait cependant nier leur l'aspect hétérotopique puisque à défaut d'en avoir les caractéristiques physiques, ils en assureraient la fonction. En pratiquant ces modules, les enfants auraient la possibilité d'adopter des comportements liés à leurs jeux qui ne pourraient pas être admis dans le reste de l'espace public. De plus, les jeunes joueurs feraient tout autant travailler leur imagination. Ils auraient la possibilité d'évoluer dans un monde imaginaire qui prendrait appui sur ces modules comme le comédien dont l'imagination prend appui sur le décor et l'espace scénique pour se développer et prendre forme. Tout en n'étant pas une hétérotopie, les caractéristiques hétérotopiques de l'aire de jeux, si essentielles au développement de l'enfant seraient donc préservées au sein de la ville.

Plus qu'un module, c'est finalement un dispositif. Un dispositif au sens foucauldien du terme. En effet, lors d'un entretien avec Alain Grosrichard¹⁰⁵retranscrit dans l'essai *Dits et écrits, tome III*, Michel Foucault aborde la notion de dispositif et en donne une définition en trois points. Il explique que c'est tout d'abord « un ensemble résolument hétérogène comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit, aussi bien

¹⁰⁵ Alain Grosrichard, né en 1941 est professeur de littérature à l'Université de Genève et est notamment spécialiste du XVIII siècle.

que du non-dit »¹⁰⁶. Dans notre cas, le dit ou « le concrètement là », correspond aux différents usagers présents et à la physicalité du module. Le non-dit est le jeu, l'imagination et tout l'intangible qui se développe grâce à la présence physique de l'objet. Ensemble, ils constituent « les éléments du dispositif »¹⁰⁷ selon Foucault. Le dispositif est pour sa part le lien qui s'établit entre ces éléments. Ensuite, il définit le second aspect du dispositif qui s'avère être la constitution, la nature du lien qui existe entre ces éléments : « Ainsi, tel discours peut apparaître tantôt comme programme d'une institution, tantôt au contraire comme un élément qui permet de justifier et de masquer une pratique qui, elle, reste muette, ou fonctionner comme réinterprétation seconde de cette pratique, lui donner accès à un champ nouveau de rationalité. Bref, entre ces éléments, discursifs ou non, il y a comme un jeu, des changements de position, des modifications de fonctions, qui peuvent, eux aussi, être très différents »¹⁰⁸. Dans notre cas, ce lien est caractérisé par le jeu de l'enfant, par la simple contemplation de l'adulte ou encore par toute sorte d'utilisation qu'un protagoniste va faire du module. Et toutes ces activités peuvent en effet être amenées à évoluer ou à se transformer au gré de la situation et du moment. Il y a donc également l'idée d'une modification possible sans pour autant que l'essence qui fait de ce module un dispositif ne soit affectée. Enfin Michel Foucault énonce un dernier point pour définir le dispositif : « par dispositif, j'entends une sorte - disons - de formation, qui, à un moment historique donné, a eu pour fonction majeure de répondre à une urgence. Le dispositif a donc une fonction stratégique dominante »¹⁰⁹. Là encore, notre cas correspond à ce point de la définition puisque la création de ce dispositif se fait dans le cadre

d'une réponse à une situation problématique et qui doit se résoudre de manière urgente, la situation du jeu de l'enfant en ville. Ce dispositif a également une « fonction stratégique évidente » qui est d'éliminer la situation problématique. Cette stratégie se constitue de tous les points énoncés précédemment, dans la description du module. Ces modules s'apparentent donc bien à des dispositifs. Là où ils se désolidarisent de la définition de Foucault c'est que dans l'illustration de sa définition, il place le dispositif essentiellement dans des jeux de pouvoirs et prend notamment en exemple le milieu carcéral. La rédaction de son ouvrage *Surveiller et Punir* a sans doute contribué au fait qu'il détaille cette définition en s'appuyant sur ce type d'exemples. Il ne s'agit donc pas d'un « dispositif de pouvoir », mais d'un dispositif d'un autre genre. C'est en fin de compte un dispositif hétérotopique.

106 Michel Foucault, « Dits et écrits 1954-1988. Tome III - 1976-1979 », texte n°206, Gallimard, Paris, 1994, p.299.

107 Ibidem.

108 Ibidem.

109 Ibidem.

Montée en généralité

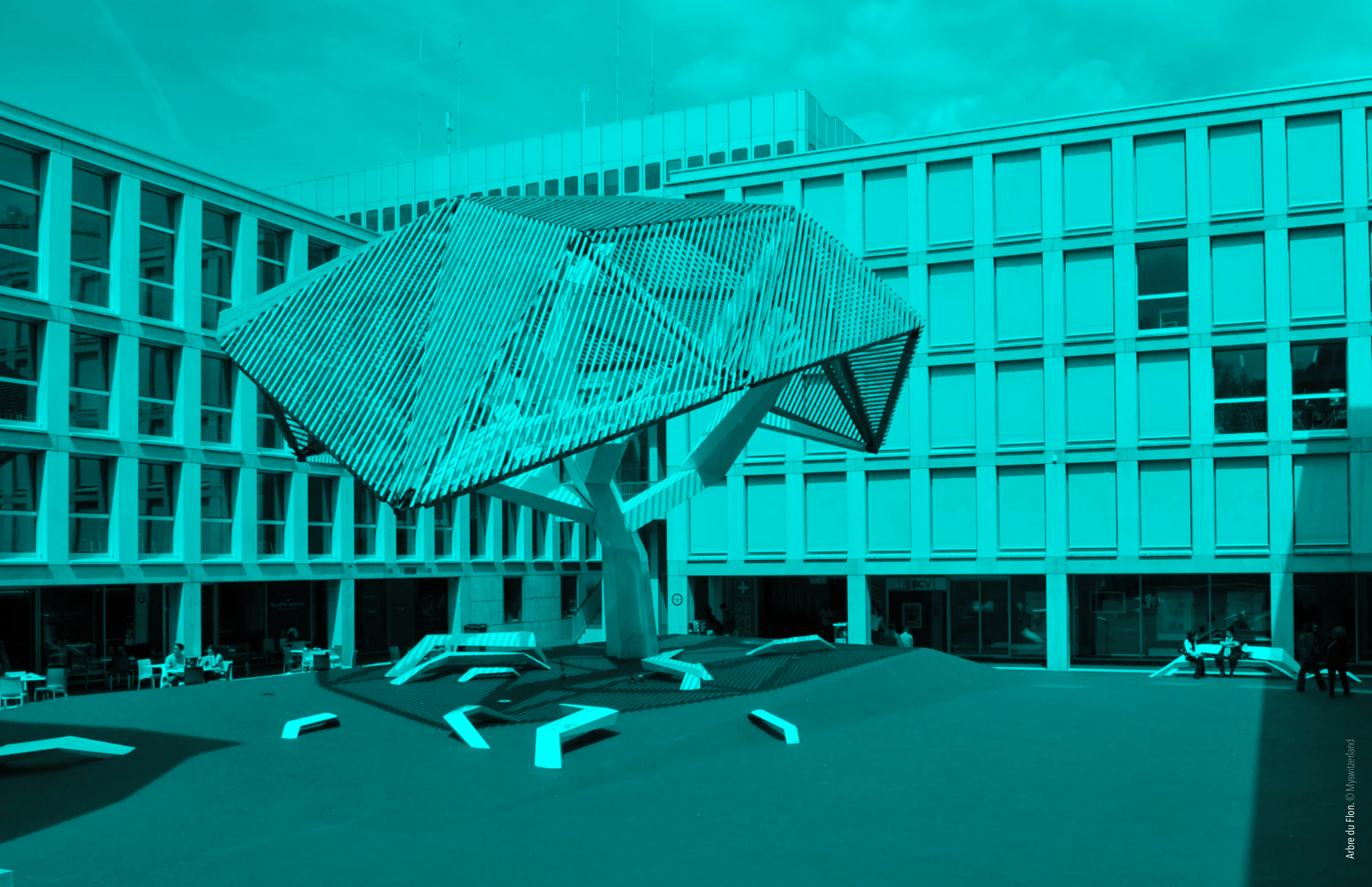
Ces dispositifs hétérotopiques sont une réponse à la situation des aires de jeux en tant qu'hétérotopies dans l'espace public urbain actuel. Je ne prétends pas que ce soit l'unique réponse ni qu'elle se suffise à elle-même. En revanche, je pense que ce serait un bon point de départ pour inverser la tendance à la standardisation et à l'hyper-sécurisation des aires de jeux actuelles. Pour ce travail de recherche je me suis donc attachée à traiter la question du jeu de l'enfant dans la ville mais cela m'a également donné l'occasion de mieux prendre conscience que l'enfant n'est pas le seul usager lésé. En effet, la ville occidentale typique comme on peut la trouver dans de nombreux pays favorise largement un type de public bien précis. Kaj Noschis parle dans ce cas d'une « ségrégation des usagers »¹¹⁰. C'est en effet aux adultes valides et actifs (si on suppose que le reste de la population ne l'est pas), qui se déplacent en voiture le matin pour aller sur leur lieu de travail et le soir pour rentrer à leur domicile, que la ville est dédiée. Les enfants, les étudiants, les personnes âgées, les personnes à mobilité réduite, mais aussi les piétons, les cyclistes, les adultes avec poussettes, les skateurs et bien d'autres sont eux laissés pour compte. Sous prétexte qu'ils sont minoritaires, la ville ne fait pas suffisamment l'effort de veiller à leur intégration et à leur bien-être. Ces dispositifs hétérotopiques répondant ici à la problématique du jeu de l'enfant en ville réunissent finalement d'autres types de publics, ils sont fédérateurs. On pourrait de la même manière imaginer d'autres modules de ce type qui répondraient à des problématiques différentes. Ils pourraient également permettre davantage d'échanges entre les usagers de la ville et ainsi participer à un vivre-ensemble¹¹¹ plus notable, dans un véritable partage de l'espace commun.

110 Kaj Noschis, « Petites leçons de ville - JOUER », [conférence, C.A.U.E de Paris, 26 mai 2016].

111 Vivre-ensemble : Cohabitation harmonieuse entre individus ou entre communautés. Le Larousse.

Prolongement

Le projet lié à ce travail de recherche me permet de poursuivre la réflexion sous un autre aspect. Ce projet va tout d'abord prendre la forme d'un manifeste. A la manière de certains mouvements artistiques tels que le Surréalisme, le Dadaïsme ou encore le Bauhaus, ces dispositifs hétérotopiques initient entre autres une nouvelle forme d'expression de l'art ; ce sont des sortes de sculptures urbaines jouables, présentes au cœur de l'espace public, qui peuvent être touchées, éprouvées ou plus classiquement observées. Il y a donc des règles à poser, des grands principes à énoncer. Ces règles et ces grands principes poseront les contours des dispositifs hétérotopiques et par la même, ceux du jeu de l'enfant citoyen. A ces points pourront venir s'ajouter des clauses qui s'appliqueront selon le contexte spatial ou autre de chaque dispositif hétérotopique. Ces clauses seront essentielles puisqu'elles permettront que chaque dispositif puisse s'adapter parfaitement afin de répondre aux spécificités de son environnement. Une seconde phase de projet résidera dans la recherche et le dessin d'exemples de physicalité que pourraient prendre ces dispositifs. Enfin, je proposerai quelques mises en contexte qui finiront de cerner mon intention globale. Le projet me permet donc de prolonger mon travail de recherche et de préciser cette réponse, tout en ayant la possibilité d'exploiter d'autres médiums.



— CONCLUSION

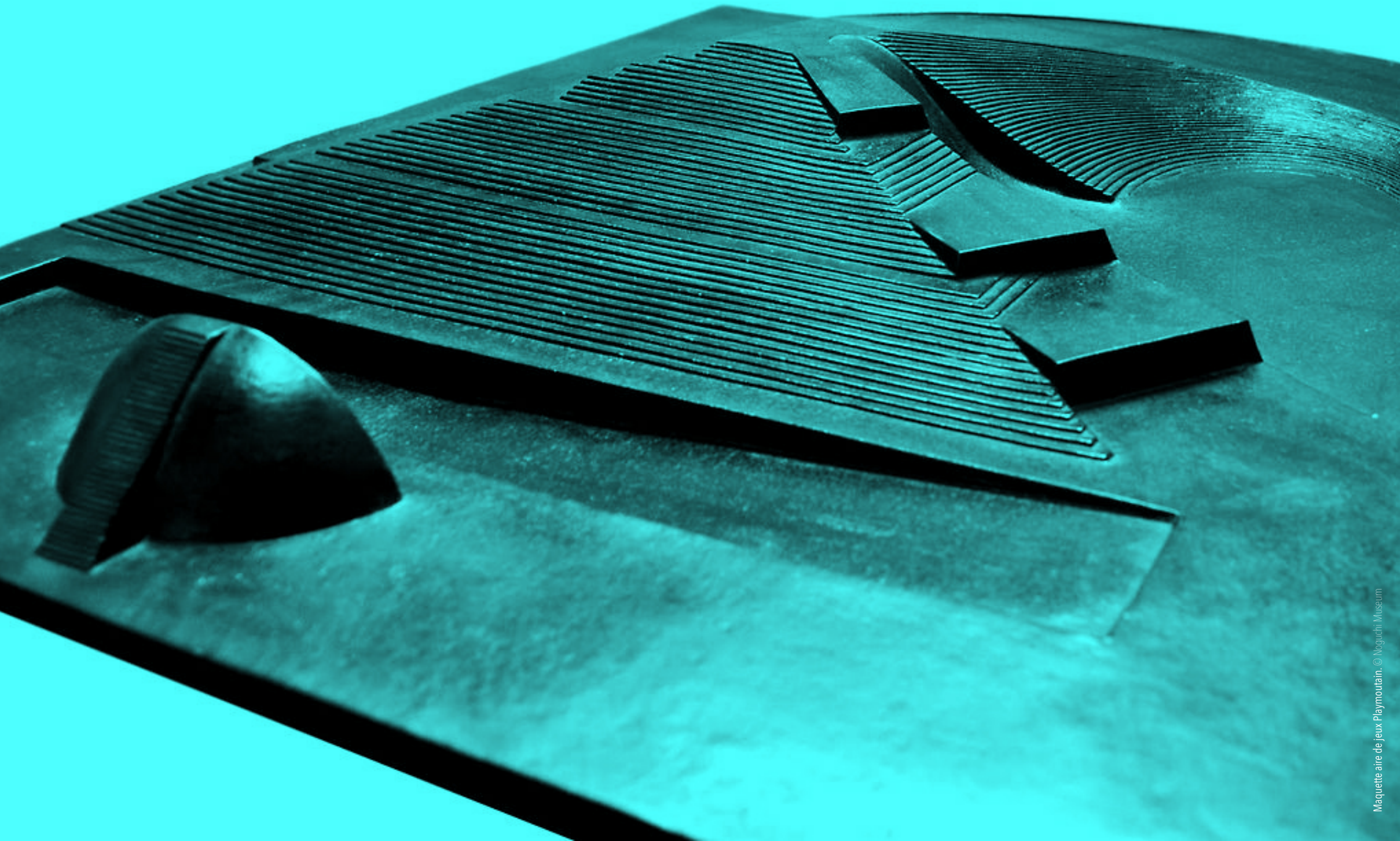
Depuis le début des années 1980, les conditions du jeu des plus jeunes en ville n'ont cessé de se dégrader. A ce jour, l'enfant citadin doit se contenter d'aires de jeux standardisées en raison des normes très strictes auxquelles elles sont soumises. Ayant grandi à proximité de la nature, il me paraît compliqué d'envisager qu'un enfant puisse s'épanouir dans ces aires de jeux. C'est pourquoi je me suis posée la question de savoir si l'aire de jeux comme hétérotopie avait encore sa place dans l'espace public urbain actuel.

Après une analyse historique, une première réponse, soutenue par un premier corpus d'auteurs, m'a permis de prendre conscience des bonnes intentions qui ont conduit à la création de l'aire de jeux et de ses qualités intrinsèques. Tout en permettant par exemple à l'enfant de s'aérer, l'aire de jeux a pour objectif de participer à son développement physique, psychique mais également social, au moyen du jeu. De plus, elle offre un espace sécurisé à son jeune utilisateur qui est sans cesse contraint par les dangers du reste de la ville. Enfin cette zone de jeu urbaine rend l'enfant libre : le temps de son jeu, il s'affranchit des règles imposées par les adultes, par ses parents ou encore par la société. Il peut sortir complètement de son cadre quotidien en laissant son imagination prendre le dessus. On démontre alors que les velléités de l'aire de jeux sont louables, mais également qu'elles ont été, petit à petit, compromises par tout un tas de facteurs, à commencer par les normes de sécurité. Cette première analyse a permis de prendre conscience que c'est davantage l'aspect hétérotopique de l'aire de jeux plutôt que ce qu'elle est concrètement qui doit perdurer dans l'espace urbain actuel.

Il faut donc trouver une autre réponse. Portée par un second corpus d'auteurs, une deuxième proposition prône la libération du jeu de l'enfant au cœur de la ville et s'appuie notamment sur la Convention internationale des droits de l'enfant de 1989. Cette dernière affirme entre autres que l'enfant est un citoyen à part entière, que ses droits au jeu et au temps libre sont fondamentaux et rappelle que son intérêt supérieur doit prévaloir. Il est clair que pour faire respecter cette convention, la ville devrait profondément se transformer dès aujourd'hui afin de pouvoir accueillir le jeu de l'enfant. Bien que très séduisante, cette deuxième réponse s'avère, dans le contexte actuel, trop lourde à mettre en œuvre à court comme à moyen terme. Rien ne prouve non plus que faire de la ville un terrain de jeu paradisiaque et à l'écart de tout danger soit bénéfique pour l'enfant. Cette deuxième option s'avère en fin de compte trop utopique.

C'est finalement en cherchant une réponse qui tienne compte et tire parti des deux premières qu'une nouvelle hypothèse est née, offrant un entre-deux viable pour le jeu de l'enfant citadin. Pour cela, les recherches de l'artiste Isamu Noguchi produites entre les années 1950 et la fin des années 1970 sur le jeu de l'enfant et sa pédagogie s'est avéré pertinent et actuel. C'est donc autour des grands principes de son travail et de la notion de dispositif développée par Michel Foucault que j'ai développé une troisième réponse. Ainsi, le jeu de l'enfant se déploie autour de modules appelés dispositifs hétérotopiques, qui prennent des formes variées, adaptées au contexte dans lequel ils sont implantés. Tout en accueillant le jeu des plus jeunes, ces dispositifs s'adressent aussi aux adultes de par leur dimension artistique. Telles des sculptures urbaines, ils offrent la possibilité d'être simplement contemplés. Leur aspect fédérateur permet aux plus jeunes de jouer en sécurité, entourés de regards attentifs et bienveillants. Par ailleurs, ces dispositifs permettant le jeu, sans pour autant le guider, donnent l'occasion à leurs utilisateurs

de prendre des risques à leur hauteur et donc d'appréhender la notion de danger. Ces modules, dispensés de normes de sécurités, contribuent au nécessaire réinvestissement des parents dans la surveillance et l'accompagnement du développement de leurs enfants, conduisant ainsi chacun à se réengager dans ses responsabilités. De plus, il est important que ces dispositifs hétérotopiques prennent place au cœur de l'espace urbain, sur la voie publique et non dans des enclaves délimitées et à l'écart du reste de la vie urbaine. L'enfant pourra alors être témoin de la vie citadine mais aussi pleinement acteur en tant que citoyen. Enfin, cette réponse constitue une première étape clé de la libération du jeu de l'enfant puisqu'elle peut être mise en place dans la ville dès à présent sans qu'il faille en modifier complètement l'organisation.



__ DOCUMENTS ANNEXES

111 __ ANNEXE 1

Entretien en visioconférence avec Vincent Romagny
Le 8/04/2020 - 1h19m54s.

143 __ ANNEXE 2

Entretien par mail avec Guillaume Capt
Entre le 25/04/2020 et le 04/05/2020.

147 __ ANNEXE 3

Entretien en visioconférence avec Vincent Romagny
Le 4/05/2020 - 15m05s.

— ANNEXE 1

ENTRETIEN AVEC VINCENT ROMAGNY

Vincent Romagny est critique d'art, commissaire d'exposition et doctorant en esthétique, spécialiste de l'aire de jeux. Cet entretien a été réalisé en visioconférence. Vincent Romagny a donné cet entretien à Corentin, étudiant à Paris en Ecole d'urbanisme et à moi-même en même temps. L'entretien a été réalisé le 8 avril 2020 et a duré 1h19min54s.

[Début de l'enregistrement]

Je sais pas, peut-être qu'on peut faire une question chacun à notre tour. Peut-être qu'on a des questions qui sont communes.

Corentin: Oui, je pense. Tu parlais d'hétérotopie et, ouais, en vrai c'est un sujet qui rejoint clairement mes idées. Donc, vas-y, à toi l'honneur.

Alors, la première question que j'avais, c'est une question un peu plus générale. Je voulais savoir si vous aviez deux, trois mots qui pourraient définir l'aire de jeux comme vous la percevez aujourd'hui.

Vincent Romagny : Telles qu'elles sont actuellement ?

Oui

V. R. : En fait, oui, c'est pour ça aussi que je voulais vous avoir par téléphone, parce que vous m'aviez envoyé vos questions par écrit, Diane, et en fait, moi j'ai... comment dire... Je n'arrive pas à savoir qu'elle approche j'ai

encore de l'aire de jeux. Je me suis intéressé à l'aire de jeux en tant que commissaire d'exposition et puis, je ne suis pas du tout urbaniste et je me suis posé la question... Ah oui, j'ai fait des études de philo auparavant en fait. Enfin c'était il y a... J'ai quarante quatre ans donc c'était il y a vingt ans quoi. Mais du coup j'ai ce background philo, j'ai pas d'études, de connaissances en archi ou en urbanisme ou en design. Et je m'étais posé la question aussi de savoir d'où venait cette histoire des aires de jeux. Donc je n'ai qu'une envie, c'est de finir ma thèse pour écrire une histoire des aires de jeux qui n'a jamais été écrite. Parce que du coup j'ai été amené à faire des recherches sur qui a inventé les aires de jeux, etc.

D'accord.

V. R. : Ce qui fait que j'ai une approche historique, pour l'instant de ça. Et que je me suis surtout concentré...Ce qui fait que j'ai perdu deux ans pour ma thèse à qui a inventé le dispositif de l'aire de jeux. Au nom de quelle conception scientifique etc, etc. donc ça c'est des choses sur lesquelles j'ai un peu écrit dans le texte que je pourrais vous envoyer après si vous voulez, dans le catalogue de Group Ludic. Je sais pas si vous voyez Group Ludic ?

Oui.

V. R. : D'accord. Voilà. Donc c'est là-dedans que j'ai le plus développé. Il y a un article que j'ai fait pour une revue qui s'appelle 303. Et du coup je me suis aussi beaucoup intéressé à la façon dont ce dispositif a changé, après la seconde guerre mondiale et au tournant des années 60-70. Quand des artistes ont fait des aires de jeux. Et en fait, je ne suis pas encore arrivé à comment est-ce qu'elles sont faites maintenant.

D'accord.

V. R. : Donc, je me suis renseigné quand même, j'ai surtout rencontré des concepteurs d'aires de jeux au Japon. Mais en France j'ai pas encore pris le temps de rencontrer des concepteurs d'aires de jeux. Donc si vous voulez, j'ai un point de vue qui serait pas très informé, comparativement à ce que je pourrais vous dire des aires de jeux au début du siècle ou dans les années 60-70. Et que évidemment... Bon alors le truc que je

vais dire, mais c'est des choses qui sont un peu redondantes, c'est que effectivement elles sont conçues principalement négativement par des principes de sécurité et de normes. Je pense que vous avez vu les textes de loi.

Oui oui.

V.R. : Alors moi quand j'ai fait l'exposition il y a deux ans à Vélisy-Villacoublay, on a reconstruit une aire de jeux qui datait de 1976 de Mutsumi Tsuda. Et comme se posait le problème de savoir est-ce qu'on l'annonce comme une œuvre d'art ou comme une aire de jeux, j'ai entamé les démarches pour la faire homologuer.

D'accord

C : OK.

V. R. : Alors pas pour la faire homologuer mais pour savoir qu'est ce qu'il faudrait faire comme modifications et comment ça se passe pour qu'on ait le droit que le public puisse intervenir dessus. Et en fait, une aire de jeux maintenant, elle doit être validée par un bureau d'homologation. Et en fait, avant d'aller voir ce bureau d'homologation vous allez voir des spécialistes sur la question. Il y en a une dizaine en France. Qui vous donnent des conseils en fait. Et ils vous donnent des conseils, mais même si vous ne les suivez, ils ne peuvent pas vous garantir que votre aire de jeux sera jouable. Il faut faire venir ensuite ce spécialiste. Alors là, il y a une artiste qui s'appelle Le Gentil Garçon qui a conçu un certain nombre d'aires de jeux, œuvres d'art/aires de jeux. Qui lui a du les faire homologuer. Et il m'expliquait que c'est un monsieur qui arrive avec sa mallette. Et dans sa mallette il y a des moulages de têtes, de pieds et de bras d'enfants, de la taille de la classe d'âge à laquelle vous avez destiné votre aire de jeux. Et il frotte la tête, le bras et la jambe d'enfant en plastique contre tous les bords de l'aire de jeux pour vérifier qu'à aucun moment l'enfant ne va se bloquer.

D'accord...

V. R. : Et ensuite il y a une deuxième exigence, outre le fait que les aires

de jeux sont séparées par classes d'âges, c'est qu'il faut qu'il y ait un sol mou. Et le sol mou, la mollesse du sol mou, doit être en fonction du poids moyen de l'enfant et de son plus haut point de chute depuis l'aire de jeux. Donc en fait tout ça, ça fait un certain nombre de contraintes très très problématiques qui ne sont pas nécessairement explicitées. Et c'est pour ça que, du coup ce sont de sociétés spécialisées dans le design d'aires de jeux qui font ça avec des designers intégrés parce que ça revient extrêmement cher. Parce que évidemment juste pour une anecdote, donc c'était en banlieue parisienne qu'on a installé l'aire de jeux ; le type venait d'Amiens, et il demandait trois cent euros juste pour la route.

Oui... D'accord.

V. R. : Donc moi j'étais plutôt à lui envoyer un BlaBlacar quoi... [Rires]

Oui ! [Rires]

C : [Rires]

V. R. : C'est un peu les exigences financières que ça suppose font que fondamentalement, c'est beaucoup plus simple pour les cours d'écoles, les maires, etc. De faire appel à des sociétés qui ont déjà fait ces recherches et ce qui explique que les formes soient à ce point peu originales.

Oui c'est pour ça qu'il y a un stéréotypage de l'aire de jeux.

V. R. : Exactement. Donc c'est... Comment dire ? J'avoue j'ai pas encore très travaillé sur cette question là. Effectivement ça aboutit à des formes stéréotypées mais je n'arrive pas à comprendre encore comment qualifier ces formes. Ça c'est un peu le souci que j'ai en tant que critique d'art en fait. C'est d'essayer de comprendre quels-sont les principes qui mènent à la génération de ces formes. Et ce sont des principes négatifs et il y en a tout un certain nombre. Par exemple, il y a des textes de loi que j'avais trouvé sur un site internet, mais ça a dû changer., de, je ne sais plus quoi, ministère de l'équipement, qui explique que quelque soit l'endroit où est l'enfant, il faut qu'il puisse s'accrocher à des barres en fait. Ce qui explique qu'il y a des profusions de barres, quelque soit l'endroit où on est. Et puis il y a une note de bas de page qui explique que... Alors dans

le texte ils expliquent que la barre diot être suffisamment loin du bord pour que l'enfant ne s'y coince pas la tête. Et il y a une note de bas de page qui explique que là, il est bien évident qu'ils ne considèrent pas les enfants qui sont hydrocéphales ou qui doivent porter des casques. Donc c'est-à-dire qu'ils se retrouvent à prendre en compte un nombre de données qu' est juste inimaginable pour nous et qui font que, c'est très difficile de faire le lien. Enfin moi je ne me suis pas encore intéressé à cette question de faire le lien entre ces exigences et les formes auxquelles ça donne lieu. Mais il me semblerait qu'il y aurait deux types d'aires de jeux ; alors j'avais commencé à écrire un texte sur la question et puis après j'ai laissé tomber. Il me semblerait qu'il y aurait deux types d'aires de jeux à l'heure actuelle. Il y aurait des aires de jeux qui essaient de suivre ces indications et qui essaient de trouver des... Comment dire ? Des espèces de dérobades ou des façons d'y répondre. Ce qui fait qu'on a des aires de jeux avec beaucoup de fils et puis des blocs. Alors, outre le fait qu'on a l'impression de voir quand même des équipements pour du BDSM, mais bon ça, c'est autre chose. Mais... Alors ça ce serait un type d'aires de jeux qui sont complètement abstraites et assez stéréotypées effectivement et puis après il y a d'autres types d'aires de jeux qu'il y a surtout au Danemark. Alors il y a des spécialistes de cette question, je ne sais pas si vous connaissez en France B.A.S.E ?

Non.

V. R. : Vous devez connaître Corentin, non ? B.A.S.E Land, ce sont des concepteurs d'aires de jeux. C'est eux qui sont des urbanistes paysagistes, c'est ceux qui ont fait l'aire de jeux à Belleville.

C : Ok, Celle en relief, au bout du parc.

V. R. : Celle qui est à flan de colline.

Ah oui !

C : Oui !

V. R. : En fait c'est les spécialistes en France des aires de jeux. Ils en ont fait une à Lyon dans un parc, je ne me rappelle plus le nom. Ils en préparent

une autre au quartier Confluences à Lyon. Et c'est un peu les spécialistes. Alors ce qu'ils font est très intéressant mais le problème c'est qu'ils se revendiquent artistes. Alors là, je ne suis pas d'accord. Un artiste il ne se fonde pas des contraintes et des normes juridiques. Mais bon, ils font quand même un très beau boulot. Et puis, il y a une structure par exemple qui est au Danemark, qui fait des aires de jeux complètement dingues, où c'est une option différente, ils font des aires de jeux qui sont figuratives, genre la grosse baleine, le château, le château-fort, le bateau de pirate, etc. Donc ça ce serait un autre type d'aires de jeux. Il me semble qu'on en trouve de plus en plus. Où ils ont un souci de fiction et que ça raconte quelque chose. Et il y a des grosses constructions qui intègrent ces règles de sécurité.

Oui.

C : Ils se préoccupent quand même de ces règles de sécurité...

V. R. : Ils sont obligés. On peut pas y couper, mais il me semblerait que c'est comme s'ils essayaient de dépasser ces contraintes et d'imaginer... Alors je sais que à Nice il y en a, enfin j'avais vu ça de nuit, dans le tram. Je ne peux pas vous dire où c'est quoi. Mais il y a une espèce d'énorme aire de jeux sur une grosse place publique qui ressemble à une baleine. Et du coup, dans une forme, ils essaient de s'arranger à savoir où est-ce que les enfants vont grimper etc. Mais les éléments sont intégrés dans une grosse forme. Ça me semblerait les deux façons que j'ai repéré, mais de ma part c'est plutôt des hypothèses, en fait.

C : Est-ce que vous pensez qu'on peut revenir à une forme de minimalisme total dans les aires de jeux ? C'est-à-dire que dans l'anthologie, vous parlez je crois, d'une aire qui s'était créée, dans les endroits de reconstruction après la seconde guerre mondiale, où vraiment on donnait la possibilité aux enfants de reconstruire, enfin de construire et de reconstruire. Vous pensez que c'est pas... Et en plus du coup, dans la reconstruction, il y a une forme d'appropriation du lieu et de l'espace et il y a des dimensions pédagogiques et euh... Qui est pour le coup consubstantiel à la chose-même en fait, enfin à l'aire même.

V. R. : Alors ça, c'est les adventure playgrounds, les terrains d'aventures,

ça, ça existe au Japon. Je ne sais pas si vous avez vu le bouquin que j'ai fait sur les aires de jeux au Japon. C'est des choses, il en existe quelques unes à Berlin, il en existe beaucoup à Londres, il y en a deux cents à Londres. Il y a une artiste qui s'appelle Nils Norman, il est sur Instagram sous un autre nom, il fait un assez beau boulot de relevé d'aires de jeux ; c'est Dismalgarden. Ouais, voilà. Donc c'est l'Instagram de Nils Norman, donc il s'intéresse beaucoup à des histoires de formes dans l'espace public. Et Nils Norman avait fait un livre d'artiste il y a quelques années qui avait recensé tous les adventure playgrounds qu'il y avait à Londres, enfin qu'il y a encore à Londres ou qu'il y avait au moment où il a publié de bouquin dans les années 1990. Le bouquin est épuisé, je n'ai pas réussi à le retrouver, ça fait dix ans que je le cherche. Mais si vous voulez, ce sont des espèces de pédagogies qui existent encore mais qui se sont développées seulement dans certaines aires géographiques. Qui ont la particularité, enfin il me semble maintenant depuis le temps que je travaille dessus, que c'est surtout apparu dans les pays qui ont été détruits.

Oui.

C : OK.

V. R. : Et puis, il y a un autre facteur culturel que je n'arrive pas trop à expliquer, il faut que ce soit plutôt un pays anglo-saxon et non pas un pays latin. Euh, et je n'arrive pas trop à m'expliquer pourquoi, il y a des histoires de psychologie des peuples. Est-ce que c'est parce que dans les pays du sud, les enfants ont l'habitude de jouer dans la rue sous la surveillance des parents ce qui fait qu'on a pas besoin de proposer ce genre de truc ? Qu'est-ce qui fait que c'est plutôt dans les pays du nord qu'il y a ces traditions d'aires de jeux, d'espaces de jeux comme il y en a beaucoup en Allemagne ou dans les pays de Scandinavie. Ça c'est des choses que je n'arrive pas trop à m'expliquer. En tout cas, la pédagogie du terrain d'aventure, ça n'a pas pris en France.

Oui.

V. R. : Pour un certain nombre de raisons que je n'arrive pas trop à m'expliquer. Une des raisons possibles, c'est que, un pour un adventure

playground, il faut des accompagnateurs et gens qui soient là pour surveiller. Alors il y en a eu quelques uns en France hein. Il y en a eu en Seine-Saint-Denis dans les années 1980, il y en a eu un place des Fêtes dans les années 1980, et dans les années 1960-1970, il y en a eu un tout petit dans le Marais, qui a duré quelques mois, qui était organisé par des étudiants d'archi. Mais, ça n'a jamais duré sur la longueur et ça s'explique peut-être je pense par des histoires culturelles ou le fait que en France on ait le système des colos, ou bien le fait que... Un des facteurs d'explication ça pourrait être aussi qu'en France on a la sécurité sociale et que l'argent est donné aux familles. Et que l'argent n'est pas donné à des collectivités territoriales qui se seraient trouvées à essayer de développer des pédagogies pour des enfants dans la rue. Mais ça, c'est des hypothèses. Au Japon, il existe encore ce modèle de l'aventure playground, du terrain d'aventure qui est largement mythifié en fait. Quand on lit l'article super que j'ai fait traduire de Roy Kozlovsky, on a l'impression que c'est Robin des bois etc. quand je suis allé en voir au Japon, parce qu'il y en a un le Hanegi Playpark où j'ai pris des photos et où j'ai passé pas mal de temps. Bon, les mêmes jouent avec les parents. Même si évidemment ils font des feux, ils ont accès à des outils, etc. C'est pas Sa majesté des mouches.

C : Oui.

V. R. : Et que c'est des lieux très encadrés au final. Même si c'est des lieux qui vont plutôt promouvoir l'entre-aide etc. Enfin ça se passe à d'autres niveaux. Des choses que j'ai pas mis dans ce bouquin, par exemple, au Japon, le Hanegi playpark, plus particulièrement, c'est la troisième génération d'enfants qui jouent dessus, et il y a plein d'organisations pour les ados. Donc évidemment moi je fais des photographies des gamins japonais, hyper photogéniques qui se foutaient sur la gueule, mais je ne suis pas allé photographier les ados qui jouaient de la guitare, qui s'imaginaient qu'il fallait refaire le monde et qui ressembleraient plutôt à des scouts en France quoi. D'une certaine manière, l'aventure playground c'est un modèle très très fort qui a participé à modifier les aires de jeux traditionnelles, mais il me semble que c'est un modèle qui est beaucoup mythifié, dans son mode opératoire et dans son efficacité.

C : Oui.

D'accord.

C : Diane, tu as une autre question ?

Oui. Bon après mes questions portent plutôt sur la situation actuelle, mais bon, peut-être que je vous demande votre avis, sans faire forcément appelle à votre état d'expertise de l'actuel, mais plus avec les connaissances historiques que vous avez.

V. R. : Oui oui.

Est-ce que vous pensez qu'il serait intéressant de réfléchir à une autre forme d'accueil de l'enfant au sein de la ville, qui puisse se compléter aux aires de jeux, ou peut-être même les remplacer ?

V. R. : Vous me la refaite, pardon ?

Est-ce que vous pensez qu'il serait important ou utile de pouvoir penser à une autre forme de l'accueil du jeu de l'enfant au sein de la ville, que simplement ces aires de jeux, donc stéréotypées et ultra-sécurisées qu'on connaît.

V. R. : Ça me fait penser à une chose là ce que vous dites. C'était quand j'avais fais des entretiens avec Xavier De la Salle, qui est décédé l'été dernier, qui était un des membres de Group Ludic. Et aussi des concepteurs d'aires de jeux que je suis allé interviewer à New-York, Paul Friedberg et Richard Dattner qui sont des nouveaux réalisateurs d'aires de jeux à la fin des années 1960 quand ils étaient étudiants et qu'ils ont eu la possibilité, pour des raisons x ou y pour chacun d'imaginer de nouvelles choses. Mais autant Xavier De la Salle que les deux américains ont arrêté de faire des aires de jeux dans les années 1980. D'une part parce que les normes de sécurité étaient trop contraignantes, et que du coup ça devenait pas intéressant pour eux. Mais d'autre part, surtout Xavier De la Salle a arrêté de faire des aires de jeux parce qu'il s'est rendu compte qu'on demandait de faire des aires de jeux dans ce qu'on appelle maintenant les banlieues. Et il refusait de participer à cet espèce de système de la ville contemporaine où on considère qu'en balançant trois toboggans et deux formes rigolotes, on va régler les problèmes de

la jeunesse dans ces quartiers-là. Et Xavier De la Salle avait une conception absolument fabuleuse de l'espace. C'est-à-dire qu'il considérait, peut-être se leurrerait-il, mais il considérait qu'il fallait faire des études quasi-sociologiques des endroits où il était invité à concevoir des aires de jeux. Et du coup, il y passait du temps. Parce que son idée était que l'aire de jeux devait s'inscrire dans un cadre très précis. Donc du coup il fallait faire une espèce d'étude sociologique. Et je ne sais plus, je crois que c'était à Rouen, dans je ne sais plus quelle nouvelle banlieue qui avait été construite ; il s'est rendu compte qu'il y avait des problèmes de toxicomanie, de prostitution infantile, enfin des choses qui n'allaient pas se régler en mettant des toboggans.

Oui !

V. R. : Et il a refusé de jouer le jeu des politiques de la ville qui s'exonéraient de faire une véritable action sur le terrain et il avait utilisé l'argent de l'aire de jeux pour faire un atelier de réparation de mobylettes. Il m'avait expliqué, c'est-à-dire qui lui son idée c'était : on ne peut pas demander à l'aire de jeux de régler un problème qu'elle ne peut pas régler et qui se place à un autre niveau.

Bien sûr.

V. R. : Et du coup, moi j'habite à Pantin, il y a un gros programme de rénovation du quartier des Courtilières, où j'ai jamais mis les pieds. Évidemment je suis un bobo, moi j'habite près du canal, près de la Biocoop. Mais il y a eu un gros programme d'aire de jeux, apparemment la plus grande aire de jeux d'Europe est construite à trois kilomètres de chez moi où je ne suis jamais allé, j'ai honte. Je suis curieux de savoir si c'est pour se redorer le blason. Mais en même temps ils ont créé un nouvel équipement sportif, il y a un nouveau lieu pour les associations donc, il me semblerait qu'il faut maillage et des actions de politique de la ville qui sont d'une autre ampleur que l'aire de jeux petit format, même si c'est toujours bien. Mais je ne sais pas... Là ça dépasse vraiment mon expertise, alors ce à quoi ça peut me faire penser moi quand même. Parce que du coup je me suis intéressé à qui a inventé les premières aires de jeux. Quels étaient les idéologies et les présupposés. Scientifiques et politiques derrière. Et en fait, les premiers concepteurs d'aires de jeux, ce

sont des sociétés philanthropiques et ils ont fait des aires de jeux parce qu'ils considéraient que le jeu avait une fonction éducative et quand on va lire les textes, c'est ahurissant. C'est que grosso-modo, l'enfant quand il joue dans le bac à sable, il découvre la vertu du travail et il peut réinventer le capitalisme. Il y a vraiment des auteurs qui pensaient ça à la fin du dix-neuvième siècle. Et l'aire de jeux avait deux fonctions, elle avait comme fonction d'éduquer les enfants qui étaient à la rue, parce qu'avec l'exode rural et puis l'immigration à New-York, etc. C'était le sens du croquet américain d'où le ground, le playground, on va ancrer les enfants dans le sol. Mais d'un autre côté c'était de préparer une main d'œuvre docile.

C : OK.

V. R. : Et on considérait que le jeu avait une vertu éducative. En fait, ce qui était appelé playground aux États-Unis, à l'époque en français était traduit terrain de jeu. Ce n'est qu'en 1966 qu'est apparu dans la langue française de terme aire de jeux, ça c'est le Robert historique qui me l'a appris, si j'avais lu ça la première année où j'ai commencé mes recherches, ça m'aurait expliqué beaucoup de choses. Donc en fait, ce qui s'appelait le playground qui était traduit par terrain de jeu c'était un terrain très grand sur lequel il y avait l'équivalent de notre gymnase, de notre stade, de la piscine, de la bibliothèque et c'est un endroit qui a pour vocation, un vocation pédagogique et éducative. Où l'on considère que le jeu doit avoir des règles. C'est pour ça qu'on joue le basket sur des playgrounds. En fait ce sont les inventeurs du playground qui ont inventé le basketball et les règles du basket. Donc maintenant quand je fais des conférences, je peux enfin répondre à la question de pourquoi est-ce qu'on joue au basket ball sur des playgrounds. Et en fait, on considérait qu'en dessous de sept ans, l'enfant ne jouait pas. Ça c'était vraiment ce qu'ils écrivaient : « en-dessous de sept ans, l'enfant ne joue pas, son activité est complètement informelle ». Du coup on le balance sur ce que nous on appelle, le playground et l'aire de jeux. C'est-à-dire que ces grands playgrounds avaient un tout petit terrain sur lequel il y avait le bac à sable, le toboggan, le tourniquet, la balançoire et la balançoire à bascule. Et on y mettait les enfants jusqu'à l'âge de sept ans. Parce qu'on considérait que leur jeu était pu dépense d'énergie. En fait il y avait plusieurs théories du jeu qui étaient invoquées à l'époque. Il y avait la théorie du jeu utilitaire. Donc ça c'est à partir de sept ans. Par

le jeu, on acquiert des compétences, etc, etc. Il y avait la théorie du jeu comme dépense d'énergie, ça c'était la théorie de Schiller, c'est la théorie biologique du jeu, selon laquelle on joue quand on a encore de l'énergie et qu'on a plus rien à faire. Donc c'est une dépense qui est gratuite. Donc c'est pour ça que au début du vingtième siècle, il y a autant de « pocket playgrounds » qui ont été développés à New-York, parce qu'on considérait que les gamins, il fallait juste les occuper et qu'ils n'allaient rien apprendre. Et puis il y avait une troisième théorie du jeu qui est liée à une théorie psychologie très forte de la fin du dix-Neuvième siècle aux Etats-Unis, en Europe, mais aux Etats-Unis en particulier, qui s'appelle la théorie de la recapitulation. C'est l'idée selon laquelle le développement de l'enfant reprend le développement de toute l'espèce. C'est-à-dire que l'enfant, jusqu'à sept ans, c'est comme un petit animal. Et l'enfant acquiert l'âge de raison vers dix ou quatorze ans et là ça correspond au Moyen-Age ou à la Renaissance. Et grosso-modo, si on met l'enfant sur une aire de jeux, c'est le poisson qui va sortir de l'eau. Si on le met dans le sable, c'est... Ça j'ai eu du mal à le croire quand j'ai lu les textes, c'est dit quasiment comme ça. C'est vraiment l'idée selon laquelle l'enfant a un développement, il ne peut pas dépasser ces étapes. Et par contre, on peut réduire le temps de passage entre chacune des étapes. C'est pour ça qu'on a fabriqué cette petite aire de jeux dans laquelle l'enfant va franchir les étapes indépendamment de l'action des adultes. Et à partir de sept ans, là il peut comprendre les règles. Et on peut lui apprendre des règles et là, le jeu a une dimension éducative. Les concepteurs du playground disaient qu'il valait mieux créer des playgrounds que des écoles. Ils considéraient que c'était un moyen d'éducation beaucoup plus efficace que les écoles. Parce que l'idée c'était de réveiller une mémoire génétique.

C : OK. Génétique... OK !

V. R. : Je suis désolé c'est un peu complexe mais là j'ai hâte de finir ma thèse pour écrire ce bouquin parce que du coup....

Non non, c'est hyper intéressant !

V. R. : Alors moi la question que je me pose, c'est... Ça c'est le premier dispositif de l'aire de jeux. Qui est vraiment les « 4S » ; slide, sandbox,

seesaw, et ...

Swing ?

V. R. : Swing, oui ! La balançoire. Ce sont les « 4S ». C'est un dispositif qui n'a pas changé jusqu'à la veille de la première guerre mondiale. Il y a un concepteur d'aire de jeux, une personne qui imagine des nouvelles formes à l'aire de jeux, c'est Isamu Noguchi. C'est pour ça que je suis parti au Japon, parce que je voulais comprendre comment, d'où ça vient etc, etc. Et Isamu Noguchi a essayé de faire des projets qu'il n'a pas réussi à faire aux Etats-Unis, mais ses projets ont été beaucoup documentés par la presse. Et ça a lancé une nouvelle génération d'aires de jeux ; de concepteurs d'aires de jeux. Il y avait Richard Dattner, Paul Friedberg, etc, etc. Et là, au lendemain de la seconde guerre mondiale ou plutôt quinze ou vingt ans après la fin de la seconde guerre mondiale, parce que c'est la génération du babyboom qui a imaginé les nouvelles formes de l'aire de jeux ; on a une nouvelle approche de l'enfance, selon laquelle, la qualité du jeu de l'enfant est en fonction de la richesse de son environnement.

Oui.

V. R. : Donc là, il y a un changement radical de paradigme sur comment est-ce qu'on va considérer l'espace dans lequel joue l'enfant. C'est toute la différence entre espace géographique et espace de comportement. Je sais pas si vous voyez ces deux notions de la psychologie de la forme dont parle aussi l'éthologue Jakob von Uexküll. Ce sont deux façons de théoriser le rapport à l'espace. Souvent on le pense en tant qu'espace abstrait, soit on pense dans un rapport qualitatif et dans ce cas là l'individu, ces compétences, ses capacités, sont fonction de la richesse de l'espace qu'on va lui donner.

Oui. Et donc, vous dites que le premier à penser cela, ça a été Isamu Noguchi ?

V. R. : Alors Isamu Noguchi, a été le premier à imaginer de nouvelles formes. Et à dire qu'il fallait donner des formes qui n'allaient pas dicter des fonctions immédiates. L'idée c'est que c'est le jeu de l'enfant qui donne sens aux formes. Et c'est à cette condition là, que le jeu a une dimension

éducative. Mais pas dans le même sens qu'il était pensé précédemment.

Oui.

C : OK.

V. R. : Et, alors j'ai passé pas mal de temps à chercher... Ça aussi c'est une autre année de rédaction qui ne m'a servi à rien, même si c'était passionnant. Une des questions que je m'étais posé c'était : C'est quoi la théorie psychologique qui peut nous expliquer la dimension éducative du jeu de l'enfant sur une aire de jeux avec ces nouvelles formes. Et moi il me semble qu'il y a une psychologue, qui est de cette époque-là, qui a compris ça, elle s'appelle Eleanor Gibson. C'est la femme de James Gibson, un psychologue américain assez... Enfin qui est vraiment très important même s'il n'y a qu'un seul bouquin de lui qui a été traduit en France et qui est complètement introuvable. James Gibson c'est un américain qui a continué de creuser la question de la psychologie de la forme et qui se pose la question de la perception, de l'écologie et de l'environnement. Et Eleanor Gibson a écrit en 1968, un article dont je pourrai vous envoyer la référence, je l'ai en PDF. Dans lequel, elle appelle ça, l'idée d'une perception progressive. L'idée c'est que l'enfant ne perçoit pas immédiatement mais il va enrichir la façon dont il perçoit son univers.

D'accord.

V. R. : Il a une perception qui est progressive. Et que justement ce nouveau type d'aires de jeux, va l'entraîner à entraîner sa perception et à jouer avec les formes. Et c'est ça qui a une dimension éducative. Ça ne lui permet pas de développer des savoirs précis comme l'imaginaient les anciens concepteurs d'aires de jeux. Mais du coup ça lui permet de développer des capacités de perceptions des formes et de bouger son corps dans ses formes. Ça explique qu'il y a un développement physique et psychique à la fois.

C : OK. C'est un peu ce que pensait Montessori aussi du coup, non ?

V. R. : Alors... Il y a des liens effectivement avec Montessori. Mais Maria Montessori ne s'est jamais intéressée à la question de l'aire de jeux.

C : Oui, OK.

V. R. : Ça c'est une chose sur laquelle j'ai travaillé. J'ai dirigé un numéro de la revue Initiales publiée par l'école des Beaux Arts de Lyon, sur Montessori. Et quand je cherchais l'origine de l'aire de jeux, je m'étais dit, mais si ça se trouve, c'est les pédagogies expérimentales de l'entre-deux guerres. Donc en fait j'ai passé beaucoup de temps à aller chercher des informations sur Maria Montessori et sur d'autres types de pédagogies. Et pareil je m'étais posé la question, est-ce que les nazis, ou les fascistes ou le régime soviétique se sont intéressés au dispositif de l'aire de jeux. Et en fait absolument pas. Le dispositif est véritablement américain. Après la première guerre mondiale, la croix rouge américaine avait publié des brochures fabriquer des aires de jeux en Europe. Mais le modèle n'a pas pris. Et la question que je me posais c'était ; qu'est ce qui fait que le modèle n'a pas pris en Europe. Et en fait, une de mes hypothèses... Et qu'est ce qui fait que le modèle n'a pas intéressé les nazis, ou n'a pas intéressé Maria Montessori ou Célestin Freinet ou ce qu'on appelle les pédagogies radicales de l'entre-deux guerre ? Mon hypothèse c'est que pour eux, la théorie qui supporte l'aire de jeux est trop biologique.

D'accord.

V. R. : Et que fondamentalement, cette théorie de la récapitulation qui explique que le développement de l'individu reprend le développement de l'espèce et que l'homme est un animal, ça ne pouvait pas intéresser les nazis. Et de même que ça ne pouvait pas intéresser Maria Montessori. Parce qu'elle, ce qui l'intéressait c'était l'acquisition de la lecture, etc, etc. Mais il y avait beaucoup de concepts de Maria Montessori, auxquels on peut recourir pour expliquer l'efficacité d'une aire de jeux, de ce que moi j'appelle les aires de jeux aux formes renouvelées. L'idée de donner un environnement riche aux enfants, c'est l'idée de Maria Montessori. L'idée que l'enfant fait par lui-même, etc, etc. Ce sont des choses qui se passent sur une aire de jeux et donc rend compte Maria Montessori. Mais ce n'était pas son souci de faire jouer les enfants. Elle disait notamment que les enfants ne jouent pas, les enfants travaillent, qu'ils ont envie de travailler et qu'ils sont sérieux, etc. Mais, comment dire, là où vous faites le lien et où là c'est très juste c'est qu'effectivement il y a ce qu'elle appelait l'ambiance. L'idée c'est que les choses doivent être à l'échelle de l'enfant et que tout est basé sur sa spontanéité. C'est ça la grande

idée de Maria Montessori, c'est la spontanéité de l'enfant sur laquelle on peut se reposer pour penser un système éducatif. Et c'est cet espèce de présupposé qui n'est pas réfléchi de ces nouveaux concepteurs d'aires de jeux à partir de Noguchi et puis Aldo van Eyck et puis ensuite surtout entre les années 1960 et 1970. Mais ce qui est surprenant c'est que, ces concepteurs d'aires de jeux, ce ne sont pas des psychologues, en fait.

Mais est-ce qu'il n'existait pas déjà à l'époque quand même, une théorie de la psychologie de l'enfant sur laquelle s'appuyer pour la conception de leurs aires de jeux ?

V. R. : Alors si, comment dire, il y avait beaucoup de théories de l'enfant quand même à l'époque, il y avait Piaget.

D'accord, oui.

V. R. : Et Richard Dattner, j'étais allé faire des entretiens avec lui parce que moi je pensais qu'il avait été inspiré par l'art de son temps alors qu'en fait pas du tout. Alors ça c'est la question qui me préoccupe en tant que critique d'art. Qu'est-ce qui fait que ces aires de jeux ressemblent aux œuvres d'arts de cette époque ? D'autant plus que à cette époque les artistes se posent la question de l'œuvre d'art comme lien dans lequel on joue avec la question de la participation. Mais ça c'est quelque chose à part. Revenons à Richard Dattner. Il avait lu Piaget et sa femme était psychanalyste pour enfants. Mais si on va vraiment regarder les théories du jeu de Piaget ; ... Je ne peux vous la refaire tout de suite là. Mais Piaget d'une certaine manière, il ne reconnaît pas de dimension éducative en tant que telle au jeu, et s'il s'intéresse au jeu c'est dans la question de la connaissance de l'enfant. Donc en fait il n'a pas véritablement développé une pensée indépendante du jeu. Par contre, il y a une autre école de psychologie qui est la psychologie de la forme, la gestaltpsychologie qui donne beaucoup plus de concepts pour comprendre la façon dont un enfant se comporte sur une aire de jeux. Donc ça c'est les psychologues de la forme, c'est les années 1920-1930, c'est Koffka, etc. L'école de psychologie allemande qui a été beaucoup reprise aux Etats-Unis est beaucoup plus à même de comprendre le sens du jeu d'un enfant avec des formes. Mais ces concepteurs d'aires de jeux, imaginaient des aires de jeux, ils n'appliquaient pas des théories psychologiques.,

à l'inverse des premiers concepteurs d'aires de jeux traditionnelles qui eux appliquaient des théories psychologiques. En fait, les concepteurs originels du dispositif du playground, de l'aire de jeux, avaient tous été des étudiants de Stanley Granville Hall, qui était le premier docteur de psychologie américaine, qui avait passé sa vie à développer la théorie de la récapitulation. A partir de cette théorie de la récapitulation, il essayait de l'appliquer dans tous les domaines de la vie pédagogique ou infantile. Donc à se dire que cette théorie de la récapitulation c'est là-dessus qu'avaient été établis les programmes des écoles maternelles, des écoles primaires et même pour le catéchisme. C'est véritablement, la grande théorie qui était communément admise pour comprendre le développement de l'enfant. C'était un espèce de mélange de néodarwinisme, de néolamarquisme, etc. Il y a un bouquin super si vous voulez creuser ces questions, c'est un bouquin de Dominique Ottavi et c'est L'enfant, de Darwin à Piaget. Le bouquin est un peu long, elle parle de Stanley Granville Hall, et puis elle nous montre comme ce qu'on appelait la théorie de la récapitulation c'est un mélange de Darwin, de Lamarque et surtout de Herbert Spencer qui est un philosophe anglais de l'éducation qui était complètement positiviste. Et ce sont ces théories-là qui font qu'on a inventé le dispositif de l'aire de jeux. L'aire de jeu à ce moment-là est complètement utilitariste. Le jeu a une fonction utilitariste, c'est pas du tout le fun quoi.

Oui.

V. R. : Bon je suis désolé, j'ai un peu débordé.

C : Non non pas de souci. Et du coup, vous pensez qu'aujourd'hui, la conception est différente de la part de ceux qui motivent des démarches de création autour des aires de jeux. Qu'il n'y a plus cette volonté-là de créer quelque chose d'autre. En fait d'occuper la ville différemment et de sortir un peu des schémas de la ville commerciale, de la ville où il ne se passe rien en fait.

V. R. : Je ne sais pas trop parce que c'est assez difficile. C'est ça qui fait que c'est très difficile d'étudier l'aire de jeux maintenant. C'est pas évident qu'il n'y ait qu'un type de décideurs qui invoquent le recours à l'aire de jeux. Vous voyez les motivations maintenant ne sont pas les mêmes. Maintenant

on a des aires de jeux dans les cours d'écoles. Donc on peut imaginer qu'à la base de cela il y a une motivation pédagogique plus importante que le maire qui va vouloir faire plaisir à ses administrés... Vous voyez ce que je veux dire ? Comment dire ? Et puis il y avait quelqu'un qui faisait une thèse il y a quelques années à l'école d'archi de Grenoble sur la façon dont les aires de jeux ont été installées à partir d'études de terrain. Je ne sais pas ce que ça a donné. Je pense qu'il faudrait une espèce d'étude de terrain pour savoir comment ça se passe parce que ça me semble difficile, comme vous dites Coentin, de supposer qu'il n'y aurait qu'une intention. Moi je ne sais pas qui est-ce qui décide. Je n'arrive pas s'il y a un décideur, ou un type de décideurs, qui vont décider ça.

C : Mais je pense qu'il y a des grandes motivations peut-être... Par exemple, il y a un mouvement féministe de reconquête de l'espace public. Je lisais le mémoire d'un collègue, mais j'ai perdu le truc.... Ça arrive.

V. R. : Pas d soucis.

C : La Rue'Golotte, jeu de mot avec « rigolotte ». Et en gros, c'est vraiment ouvrir la rue et permettre une appropriation autre. La création de l'aire de jeu et la réappropriation de la rue parce qu'en fait on change les espaces et on change les implications de chacun dans la rue. Et La Rue'Golotte, ce n'est pas vraiment une aire de jeux en soi, mais c'est par exemple, prendre simplement un bout de rue, la fermer dans un temps où on s'attend pas à ce qu'elle soit fermée en fait. Je ne sais plus quel auteur disait ça : « créer l'aire de jeux là où on ne l'attend pas forcément ». L'aire de jeux en terme d'espace. Et il y a peut-être une volonté politique derrière... En tout cas là en ce moment, je pense qu'on s'inscrit dans cette démarche là... en tout cas, mon encadrant de mémoire est dans ce mouvement-là. Et j'ai l'impression qu'il y a une dimension politique aujourd'hui à réinterpréter, en tout cas proposer des trucs, autour de l'aire de jeux, Peut-être que je me trompe.

V. R. : Mais ce qui est intéressant, vous voyez, c'est que d'une certaine manière... La j'ai « googlé », c'est absolument génial, mais fondamentalement c'est radicalement opposé à l'aire de jeux, c'est-à-dire que là c'est éphémère, que c'est pas un espace en dehors de la rue, c'est la rue-même. Et je ne sais pas si vous avez vu, mais vous devez connaître

en urbanisme, c'est Jane Jakobs, vous voyez ? C'est vraiment elle qui a renouvelé la façon de concevoir les aires de jeux quand elle a dit que le problème des aires de jeux c'est qu'elles étaient trop éloignées de la rue. Et puis à partir de là, ça a motivé pour faire appel à des nouveaux concepteurs d'aires de jeux, du moment où elle avait dit que les aires de jeux qui sont loin de la rue, ça ne marche pas, ce sont des lieux dangereux pour les enfants, plus personne n'y va. Donc vous voyez en quoi c'est, d'une certaine manière, antinomique de ce qu'on appelle aire de jeux, La Rue'Golotte, ça prend la rue, ça prend l'espace, c'est un temps court. Et surtout il y a plein d'accompagnants et il y a des moyens. Alors du coup, effectivement ça rejoint à fond l'idéal situationniste de mettre la ville à l'envers, de renouveler l'expérience etc. Mais le moyen propre de l'aire de jeux, c'est que ça ne bouge pas, ça reste sur place et voilà quoi. Mais effectivement, d'une certaine manière, avec cet exemple de La Rue'Golotte, c'est plutôt la question de quelque chose qu'on a jamais eu en France, qu'il y avait aux Etats-Unis, c'est la question des playleaders, c'est l'idée qu'il faut des gens qui accompagnent le jeu. Et les adventure playgrounds avaient des playleaders. Et les aires de jeux dans le modèle utilitariste, il y avait des playleaders. Il y a un bouquin de Philippe Roth à lire en temps de confinement et d'épidémie qui s'appelle Nemesis. Je ne vais pas vous le spoiler, ou alors je vous le spoile ? Je ne sais pas dites-moi. C'est l'histoire d'un playleader qui n'est pas parti à la deuxième guerre mondiale et qui accompagne des enfants sur une aire de jeux... Et je vous le spoile ; le playleader... Parce que quand même ces aires de jeux elles ont une finalité hygiéniste. Et en fait ce playleader, il est porteur du bacille de la tuberculose. Et en fait, au fur et à mesure du roman, c'est lui la personne de référence que les enfants vont voir pour jouer, et il se trouve que c'est lui le porteur du virus. Donc en fait, l'écrivain a mis sur le moyen qui est censé avoir une dimension hygiéniste, c'est lui qui contamine tout le monde. Cette figure du playleader, c'est une figure que j'ai retrouvé au Japon dans les aires de jeux. Parce quand ils ont fait les premières aires de jeux, il y avait toujours des adultes pour accompagner. C'est aussi ça le lien entre ces premières aires de jeux et les adventure playgrounds. C'est les questions que se posaient les pédagogues qui avaient fondé les premiers adventure playground pendant la guerre dont parle très bien Roy Kozlovsky. C'est l'idée de comment est-ce qu'on accompagne le jeu des enfants ? D'une certaine manière, l'aire de jeux telle qu'on la conçoit, elle est faite pour qu'il n'y ait pas d'adulte.

Oui...

V. R. : Parce que historiquement, le toboggan, la balançoire, la balançoire à bascule, le tourniquet et le bac à sable, les enfants peuvent y jouer sans les parents. Même si maintenant, vous regardez les aires de jeux, les parents sont tous avec les gosses. Je n'ai pas d'enfant mais tous les copains qui ont des gosses me disent : « Vincent t'es bien gentil mais nous maintenant, on veut des aires de jeux où ils nous foutent la paix quoi ». [Rires] Et en fait ça n'existe plus, ça ne se fait plus. Ce n'est pas conçu pour les parents mais le fait est que les parents accompagnent les enfants sur les aires de jeux. Donc du coup, moi je me demande si l'aire de jeux maintenant c'est pas une espèce d'utopie qui n'est complètement impossible finalement. Parce qu'on ne peut pas refaire les formes complètement dingues que faisaient les concepteurs d'aires de jeux des années 1970, les Group Ludic, etc, etc. Mais bon, il n'empêche que les enfants vont s'éclater dessus quand même. De même que... Ça c'est un truc que j'ai du mal à admettre dans ma recherche. C'est que l'aire de jeux la plus pourrie, les gosses vont s'éclater dessus...

C : Oui, clairement ! Même avec des bâtons trouvés par terre, avec n'importe quoi.

V. R. : Oui, voilà. A un moment je commençais à identifier tous les artistes qui avaient fait des aires de jeux. Et j'ai un ami à New York qui me dit « ah, est-ce que tu as vu cette aire de jeux ? Elle est géniale... » Et puis en fait je ne me rappelle plus c'est Tom Otterness, un truc comme ça. Et je suis dis « mais elle est hyper moche ». Et il me dit « mais tu déconnes, les enfants adorent les grenouilles ! Il n'y a rien de plus cool qu'une grenouille ! ». [Rires] Donc du coup, vous voyez, c'est très difficile parce qu'il y a l'idée de projection sur qu'est ce c'est que le jeu de l'enfant ou qu'est-ce qu'il faut à l'enfant.

Oui oui. C'est clair...

V. R. : Et après effectivement, l'idée de qu'est-ce qu'il faudrait comme aire de jeux maintenant... J'en sais rien en fait, je ne sais pas. [Rires]

Oui et puis spontanément on a envie d'aller puiser dans le passé ou dans

les modèles d'aires de jeux des années 1970. Mais avec le système actuel, finalement ça mène à une impasse en fait.

V. R. : C'est impossible, oui. Une des expos que j'ai fait sur les aires de jeux au Japon, c'était au FRAC à Dunkerque, en Haute-Normandie. La directrice me contacte et puis elle me dit qu'il y a un projet de parc de sculptures, et est-ce qu'on ne pourrait pas y mettre une aire de jeux. Et je lui dis qu'il ne faut pas qu'on fasse un parc de sculptures avec des sculptures qui puent du cul, dont tout le monde se fout quoi. Je lui dit qu'on va proposer un projet de muséum d'histoire naturelle d'aires de jeux historiques. Et je lui dis que ce qui serait génial ce serait qu'on profite que c'est censé être un parc de sculptures, donc d'œuvres d'art, pour faire des aires de jeux qu'on ne pourrait plus construire maintenant. Et de dire, on les propose à jouer.

Oui.

V. R. : J'ai reconstitué pour l'exposition à Vélisy-Villacoublay, ensuite on l'a présentée au FRAC à Dunkerque puis elle a été achetée par le FRAC à Dunkerque, une aire de jeux de 1976 de Mitsuru Senda avec les panneaux de couleur les uns après les autres avec les formes, je ne sais pas si vous voyez ?

Oui !

C : Oui oui.

V. R. : L'image était magnifique, je la trouvais hyper belle, en plus elle date de 1976, c'est mon année de naissance. Enfin bref, j'avais des raisons complètement in-objectives et in-écouterables pour dire que je voulais la refaire faire. Le seul moyen de la faire reproduire, parce que ça coûtait trente milles euros de la produire, c'était de la faire acheter par le fond régional d'art contemporain qui achète des œuvres d'arts. Et donc du coup, il fallait dire que c'était une œuvre d'art pour la faire acheter. Mais mon concepteur d'aire de jeux il ne sait pas ce que c'est que l'art contemporain, il a quatre-vingt ans, il est japonais... Et du coup, je lui ai dit : « on va la faire passer pour une œuvre d'art ». On avait toutes ces questions là, qui sont hyper intéressantes. Alors là désolé, c'est le critique

d'art qui se fait son kiffe, la question est de savoir, est ce que c'est une œuvre d'art ou pas ? Ou est-ce que c'est une aire de jeux ? Parce que je m'intéresse à la différence des deux, au rapport entre les deux. C'est-à-dire que, de l'annoncer comme une œuvre d'art, ça permettait de la mettre à un endroit où c'était considéré comme espace public et on aurait pas eu le droit d'y mettre une aire de jeux et par contre le problème c'est qu'on était censé dire aux gamins : « non vous ne pouvez pas escalader dessus ».

Oui.

V. R. : Donc du coup, il s'agissait de jouer un peu sur les deux tableaux. Bon le projet est tombé à l'eau, [inaudible : sans doute « finalement le maire. il s'en foutait »] , je ne sais pas quoi... Alors qu'au début tout le monde trouvait ça super. J'avais commencé à contacter ces anciens concepteurs d'aires de jeux en leur disant : « Est-ce que vous êtes OK pour refaire les aires de jeux que vous aviez fait dans les années 1970, conformément à comment elles étaient dans les années 1970. Et Xavier De la Salle, de Group Ludic, qui était vraiment un gros casse-couilles, il me dit : « c'est hors de question, il faut faire une étude de tout l'environnement pour savoir comment on pense une aires de jeux en lien avec son environnement ».

Oui.

C : Oui.

V. R. : Mais évidemment que l'environnement avait changé puisqu'il n'y avait pas d'enfants, il y avait le musée à côté etc.

Oui, bien sûr.

V. R. : Mais du coup, c'est pour ça que le monde de l'art contemporain s'intéresse aux aires de jeux des années 1970, c'est parce on y retrouve un monde complètement utopique qu'on ne peut pas refaire maintenant.

Oui.

V. R. : Mais je suis désolé, moi je ne suis d'aucune aide pour dire qu'est ce

qu'il faut faire maintenant, qu'est ce qu'il se passe...

Non non mais de toute façon, on ne ferait pas de mémoire sur ce sujet, si on savait qu'il y avait une réponse toute faite ! [Rires]

V. R. : Oui bien sûr ! [Rires]

D'accord. Donc en fait, si vous rapprochez l'aire de jeux à l'art, c'est pour savoir les relations qu'ils peuvent nouer et les liens qu'ils peuvent puiser dans un domaine comme dans l'autre, c'est ça ?

V. R. : Oui. C'est ça, en fait, j'ai fait quelques petites expositions en 2010 sur les aires de jeux. Et puis cinq ans après, il y a eu plein d'expos. Alors je ne sais pas si vous avez vu le catalogue de The Playground Project ?

Oui.

C : Moi, je ne l'ai pas lu encore.

V. R. : Ah ! Alors il faut vite foncer dessus, il est presque épuisé, les derniers exemplaires sont au musée d'architecture de Frankfort. Qui présente cette expo en ce moment.

Ah oui d'accord.

C : OK.

V. R. : C'est une exposition qui renseigne sur l'évolution des formes de l'aire de jeux. Et qui est conçue par une nana, Gabriella Burkhalter, qui a fait le site architekturfürkinder que vous devez connaître.

Oui oui.

V. R. : Corentin, vous voyez ce site ?

C : Non, je ne vois pas.

V. R. : Je vous enverrai le lien, parce que c'est... C'est fabuleux quoi.

Et puis, il y a eu une biennale à Rennes qui s'appelait Aires de jeux qui était nullissime et puis il y a eu une exposition au Musée de La Reina Sofia à Madrid qui s'appelait Playground, reinventing the square, où là c'était carrément hallucinant parce que ce n'était que des œuvres qui évoquaient les mêmes dimensions métaphoriques de l'aires de jeux. Et donc moi, je m'intéresse à la façon dont l'art contemporain ré-invente l'idée d'aire de jeux. Et j'analyse la façon dont des concepteurs d'aires de jeux ré-inventent l'aire de jeux en fonction de quels-sont leurs partis-pris, comment est-ce qu'ils comprennent cette question du jeu de l'enfant, etc. Mais ce sont des questions de théorie de l'art en fait.

Oui.

C : Et du coup, l'enfant peut lui, avoir un rôle là-dedans, justement dans cette création artistique ? Est-ce qu'on peut les inclure ?

V. R. : Bah... Je ne saurais pas trop vous dire... En fait moi je ne suis pas praticien, j'imagine pas des aires de jeux. J'essaie plutôt de voir qu'est-ce que les gens ont fait en fait. Et du coup, ça devient pour moi l'occasion d'étudier dont l'art contemporain considère l'enfance. Ce qui est un espèce de tabou qui n'est pas abordé en fait. Donc je ne vois pas véritablement d'exemple de gens qui ont essayé de concevoir des aires de jeux avec des enfants.

C : Oui... Je ne vois pas non plus, je n'en ai pas trouvé

Moi non plus.

C : Mise à part du coup, le minimalisme d'après-guerre où l'enfant reconstruit lui-même.

V. R. : Mais pourquoi vous dites « minimalisme » ? Parce que pour moi le minimalisme, c'est l'art minimal. [Rires] J'allais vous demander tout à l'heure déjà.

C : C'est presque de l'art Brut, enfin c'est de l'art avec des matériaux qu'il y a des les terrains vagues et tout, c'est ça en fait.

V. R. : C'est du bricolage. Oui, oui, je vois ce que vous voulez dire... Est-ce que vous voyez l'œuvre The Model de Palle Nielsen ?

Oui oui.

C : Non, pas du tout.

V. R. : Bon alors je vous enverrai le lien Corentin, j'ai écrit un article là-dessus aussi.

C : OK.

V. R. : C'est un artiste qui avait installé une aire de jeux dans un musée en 1968. Et il avait une théorie très intéressante. Il disait « si on regarde l'aire de jeux c'est une œuvre d'art, mais il on joue, c'est une aire de jeux ».

C : Ok.

Il l'avait reproduite pour une Nuit Blanche, non ?

V. R. : Oui, tout à fait ! Sa théorie à l'époque c'était qu'il était militant politique et qu'il crachait sur l'art contemporain. Donc après il a quitté le monde de l'art. Et puis ensuite on est revenu le voir, on lui a dit : « mon dieu, c'était génial, c'était une œuvre où vous aviez inventé l'esthétique relationnelle avant l'heure » etc, etc. Et du coup, l'œuvre a été refaite pour une Nuit Blanche. Les archives ont donné lieu à une œuvre qui était une projection de documents d'époque. Et puis elle a été reconstituée et achetée, elle est maintenant présentée de manière pérenne dans un musée d'art contemporain au Danemark. Ce qui est super intéressant, c'est de voir comment l'artiste Palle Nielsen, a complètement changé son discours. Il nous explique que c'est une œuvre d'art parce que c'est un cadre de jeu pour les enfants. Mais du coup, moi j'ai écrit un article parce que j'essaie de comprendre comment il a pu changer d'avis à ce point.

Oui.

C : Oui.

V. R. : Qu'est-ce qui fait qu'à l'époque il ne considérait pas que c'était une

œuvre d'art et qu'est-ce qui fait que maintenant c'est devenu une œuvre d'art. Moi ça m'intéresse parce que cette idée d'aire de jeux me permet de voir à quel point l'idée d'art est relative.

Oui.

C : Oui, carrément.

V. R. : Ce sont mes soucis de critique d'art et de doctorant en esthétique.
[Rires]

[Rires]

C : Et est-ce que vous avez des exemples de pièces de théâtre ou de mises en situation, ou de choses qui ont été faites dans des aires de jeux dans une approche pédagogique. Ou de projets dans ce genre ?

V. R. : Je ne vois pas trop votre question...

C : Est-ce qu'il y a eu des mises en situations. Si on pense aux médiateurs dans les aires de jeux. Est-ce qu'il y en a qui ont mis les enfants en situation ? Est-ce qu'ils ont essayé de créer, enfin de les orienter et d'inventer des pratiques théâtrales d'appropriation de l'enfant ? Est-ce qu'il y a un lien entre les aires de jeux et des pratiques théâtrales par exemple, est-ce que vous en connaissez ?

V. R. : Je n'en vois pas. Je ne dis pas qu'il faudrait pas, mais je n'en vois pas vraiment. Après il y a Sa majesté des mouches, enfin vous voyez, il y a une certaine littérature qui posait la question de l'innocence ou pas de l'enfant. De comment ça se passe la société des enfants. L'idée de la République des enfants. Il y a aussi l'idée que la révolution se ferait par les enfants. Ça ce sont des idées qui ont été plus ou moins développées par différents penseurs marxistes en particulier. Il y a un texte écrit par Alexander Kluge et Oliver Negt qui n'a pas été traduit en français, je peux vous envoyer le chapitre en anglais. Ils parlent d'une kinderöffentlichkeit un espace public créé par les enfants. Vous avez entendu parler de l'idée d'espace public de Jürgen Habermas ?

C : Oui.

V. R. : Et du coup, ces auteurs étaient contre Jürgen Habermas, ils imaginaient ce qu'ils avaient appelé l'espace public oppositionnel. C'était l'idée d'un espace public qui ne serait pas dirigé par le capital mais qui serait un lieu de conflictualité, d'affrontements, etc. Et du coup, ils ont développé cette idée que l'irruption des enfants dans l'espace public permettrait d'en modifier durablement l'état.

C : Oui. OK.

V. R. : Ça c'est juste un article, enfin c'est quelques pages dans un bouquin de cinq cents pages. Peut-être que vous pouvez trouver des choses sur l'enfance dans un texte de Walter Benjamin où il parle du théâtre prolétarien.

C : OK.

V. R. : Je dégaine mon Walter Benjamin qui était juste à côté évidemment. Alors... C'est dans... Dans Enfance de Walter Benjamin et il y a un texte qui s'appelle une pédagogie communiste. Et il me semble qu'il a un autre texte sur l'idée d'un théâtre prolétarien pour les enfants ou par les enfants.

C : OK.

V. R. : Il ne parle pas de l'aire de jeux en tant que telle. Il parle de la question du jouet, de l'enfance mais voilà quoi.

C : OK.

Alors moi j'ai une question qui revient un petit peu en arrière. Mais c'est plus pour préciser ce que vous aviez dit précédemment. Je voulais savoir si selon vous, les artistes contemporains et l'art contemporain pouvaient apporter, ou en tout cas participer à l'évolution potentielle des aires de jeux actuelles.

V. R. : Alors ça c'est quelque chose dans le monde de l'art contemporain

est persuadé. Mais moi je n'en suis pas sûr du tout. Dans le cadre du programme des 1 %, je ne sais pas si vous connaissez ce programme. L'idée c'est que tout bâtiment public financé par l'État doit consacrer 1 % de son budget de construction à l'acquisition d'une œuvre d'art qui est présentée.

D'accord.

V. R. : Et c'est pour ça que dans tous les restaurants universitaires vous avez une fresque qui pue du cul, une sculpture moche sur tous les campus, une sculpture qui va se retrouver taguée etc. Et moi j'habite en Seine-Saint-Denis et j'avais été contacté par ces abrutis du ministère qui me disaient : « il y a des écoles qui se construisent en Seine-Saint-Denis, donnez-nous des noms d'artistes qui pourraient faire des aires de jeux. Alors, outre le fait qu'ils n'ont jamais sélectionné ceux dont je leur ai donné les noms, et que j'étais vexé, ça c'est négligeable ; mais quand-même, ça pose la question de savoir, est-ce que l'artiste peut concevoir une aire de jeux.

Oui.

V. R. : Est-ce qu'il peut se fader les six cents pages, est-ce qu'il va être prêt à modifier son projet pour que le toboggan soit incliné comme ça et pas comme ça, etc. Et je pense que c'est souvent une fausse idée, une fausse bonne idée finalement. Alors il y a en quelques uns qui en ont fait des très belles. Il y a un artiste qui s'appelle Le Gentil Garçon, c'est son nom d'artiste, son vrai nom c'est Julien Amourou. Je pense qu'il a un site internet très complet. Il a réalisé un certain nombre d'aires de jeux. Mais il se trouve que lui c'est quelqu'un qui a fait une école d'ingénieur avant d'être artiste.

Oui.

C : D'accord.

V. R. : Donc il est plutôt fort pour prendre en compte les contraintes. Et puis il y a des artistes à qui on a commandé des aires de jeux. Il y en a un en particulier qui s'appelle Pierre Joseph, sur une commande publique qui avait lieu dans la ville de Poitiers. Ils ont commandé des œuvres à

plein d'artistes. Je vous enverrai, ils ont fait un catalogue dans lequel j'ai écrit un texte sur son aire de jeux. Il se trouve que je bossais dans la galerie ; avant je bossais en galerie commerciale. Et puis, c'est un artiste qui était représenté par la galerie où je travaillais, j'avais fait l'exposition sur les aires de jeux, et puis, quand il est passé à la galerie, j'avais mis sur mon bureau les cartons de l'exposition qui était en cours. Et puis en fait, on avait décidé de mettre des images d'enfants qui s'éclatent dans tous les sens, des images d'enfants qui s'éclatent sur les aires de jeux sur des fonds rouge, sur les aplats colorés. Et lui en fait, pour son aire de jeux, il s'est renseigné et il a vu qu'on pouvait rien faire. Donc en fait il a choisi de présenter des éléments à la con qu'il a sélectionné sur catalogue. Et il a fait réaliser des panneaux sur lesquels étaient reproduites des images des jeux sur lesquels il n'est plus possible de jouer.

D'accord.

V. R. : Du coup c'était un espèce que pied de nez.

Oui.

V. R. : Il montrait qu'il n'était plus possible de faire des aires de jeux. Et puis il y a un centre d'art de Pougues-les-Eaux dans la Nièvre, Le parc Saint-Léger, ils ont commandé une aire de jeux à un artiste. Et puis pareil, il a commencé à se fader et à voir que c'était impossible. Donc en fait il a fait une sculpture surélevée et sous la structure, il a mis juste un élément complètement con d'aire de jeux, et en fait les enfants peuvent jouer avec le truc. Comme c'est dans un parc ouvert qui est ouvert jour et nuit, les ados grimpent dessus la nuit pour y rouler des pétards. Mais du coup, ce n'est plus possible, ce n'est pas possible en fait. Ou alors ça va être des designers qui vont être intéressés par l'art et qui ont une pratique qui se rapproche de l'art contemporain. Il y a quelqu'un en particulier qui avait fait de supers projets, il s'appelle Olivier Vadrot. Il a fait des aires de jeux, inspiré par les aires de jeux de Enzo Mari que j'ai reproduites dans ma première anthologie. Vadrot a un site internet qui est très complet donc je pense qu'il a dû le mettre dessus. Et du coup, ce travail de designer est qu'il donne une dimension sculpturale à ses réalisations.

OK.

V. R. : Mais effectivement, il y a des artistes qui font de très belles peintures au sol, on peut considérer que ce sont des aires de jeux. Mais de concevoir une aire de jeux, ça ne va pas être de l'art contemporain.

Oui, je vois, bien sûr.

V. R. : Je trouve que c'est plutôt révélateur d'un certain nombre de préjugés où on imagine que l'artiste est plus proche de l'enfance. Alors il faudrait interroger les raisons pour lesquelles on se dit : « Ah tiens, l'artiste contemporain va nous faire des aires de jeux ! ». Est-ce que c'est parce qu'il est immature, il est puéril, parce qu'il est un grand enfant... Vous voyez... Alors il y a aussi l'idée que l'artiste invente de nouvelles formes.

Oui, c'est surtout ça.

V. R. : Et de ce point de vue, on peut dire qu'il est plus apte que d'autres, à imaginer des formes pour l'enfant, mais sachant qu'il faut se fader les réglementations...

Oui.

Parce que l'artiste est bien placé pour imaginer des œuvres d'arts, mais il y a une artiste dans les années 1990 qui avait fait une série d'œuvres pour tuer les enfants qui était très drôle ! [Rires]

[Rires]

V. R. : Enfin vous voyez, là c'était pas spécialement pour amuser les enfants...

Oui !

C : Oui !

Très bien, pour mes questions, moi je pense que c'est bon.

V. R. : OK...

C : Je pense que pour moi aussi.

V. R. : Ok, Corentin, vous m'envoyez votre e-mail par Facebook, comme ça j'ai les deux vôtres et je vous envoie les œuvres compètes.

C : OK, c'est gentil !

V. R. : Et puis, bon boulot, et n'hésitez pas à me relancer après !

Très bien ! Merci beaucoup, merci de vous avoir offert de votre temps.

C : Oui, merci beaucoup !

Bon après-midi, au revoir.

C : Au revoir !

V. R. : Bon après-midi, au revoir !

[Fin de l'enregistrement]

— ANNEXE 2

ENTRETIEN AVEC GUILLAUME CAPT

Guillaume Capt est designer, il fait partie de l'agence Schlaepfer-Capt basée à Lausanne. Cet entretien a été réalisé par mails interposés entre la date du 25 avril et du 04 mai 2020.

J'ai vu que plusieurs de vos projets ont trait à l'enfance, l'éducation, le jeu, avez-vous un intérêt particulier pour les projets qui sont en lien avec le monde de l'enfance ?

Guillaume Capt : Oui, il est vrai que l'univers ludique et imaginaire des enfants s'associe très bien avec la sculpture urbaine. Il lui donne une dimension fonctionnelle qui sort du cadre contemplatif. Les enfants s'approprient la sculpture et la font vivre à leur manière.

Vous avez réalisé le projet Balancez les lumières en 2015, c'est un projet qui s'est avéré être éphémère, aimeriez-vous avoir d'autres projets de ce type ? Pérennes cette fois-ci ?

G.C. : Ce projet a été réalisé dans un cadre de festival lumière et développé pour être éphémère. Nous serions intéressés à développer des projets pérennes mais qui auraient une approche différente, plus intemporelle (matérialité, présence dans l'espace public)

Dans plusieurs de vos projets, j'ai trouvé une dimension ludique, souvent poétique. Est-ce une volonté affirmée ? Est-ce dans le but que vos projets parlent au plus grand nombre, y compris les enfants ?

G.C. : L'idée est de développer des projets qui peuvent être utilisés de différentes manières. L'utilisateur peut s'approprier la sculpture en fonction de ses besoins (jeux, assise, etc) La volonté n'est pas de proposer des jeux en soi mais que la typologie de l'objet/sculpture puisse être détournée.

Que pensez-vous de la place actuellement accordée à l'enfant dans la ville ?

G.C. : À Lausanne c'est pas mal.

Pensez-vous que l'art dans la ville puisse être une solution pour davantage inclure les enfants dans l'espace urbain ?

G.C. : Les projets d'aménagement hybrides sculpture/aire de jeux sont une solution attrayante pour le développement urbain, surtout s'il y a peu de place.

- L'aire de jeux actuelle est quasiment tout le temps et partout normalisée, hyper-sécurisée. En France il est rare de découvrir une aire de jeux qui soit stimulante, ludique et qui permette à l'enfant de réellement relever de nouveaux défis (il est vrai qu'en Suisse c'est un peu moins le cas).

Que penseriez-vous d'un nouveau type de micro-architecture urbaine, qui s'apparente parfois au mobilier, parfois plus à l'architecture et qui n'ait pas une fonction explicite et unique. Une sorte de module qui puisse à la fois être ludique pour les enfants et attrayant pour les adultes. Qui puisse par exemple s'apparenter à une œuvre d'art, une espèce de sculpture urbaine ludique.

G.C. : Je pense que c'est très bien mais il y a un réel travail de développement pour que les aspects sécuritaires et urbains soient pris en compte sans altérer la nature du concept artistique.

Le concept de modules est intéressant et rationnel. Néanmoins, j'aime l'idée de projet intégré à un lieu, racontant une histoire intrinsèque qui affirme les particularités du site. Chaque lieu devient l'occasion d'une

nouvelle typologie.

Pensez-vous que ce type de modules pourrait trouver sa place en ville ?

G.C. : Oui, tout à fait, un très bel exemple est la sculpture toboggan de l'artiste Isamu Noguchi qui allie beauté esthétique et espace ludique ou alors les sculpture/jeux de l'aéroport de Doha.

— ANNEXE 3

ENTRETIEN AVEC VINCENT ROMAGNY - N°2

Vincent Romagny est critique d'art, commissaire d'exposition et doctorant en esthétique, spécialiste que l'aire de jeux. Cet entretien a été réalisé en visioconférence le 4 mai 2020 et a duré 15min05s.

[Début de l'enregistrement]

Bonjour !

Vincent Romagny : Bonjour Diane ! Vous allez bien ?

Oui très bien, merci. Et vous ?

V. R. : Oui oui, ça va. Vous avancez sur votre mémoire ? Parce que moi, la thèse... C'est pas brillant !

Oui... Moi j'avance parce que j'ai une deadline qui approche ! [Rires]

V. R. : [Rires] Ah oui, d'accord ! Oui oui, effectivement ! J'aurais dû faire ça dès le départ moi !

[Rires]

V. R. : [Rires] Alors, dites-moi tout.

Alors, je suis sur la dernière partie de mon mémoire dans laquelle je réfléchis à une solution alternative aux aires de jeux.

V. R. : Alternative à quoi ?

Alternative à ce qui est proposé aujourd'hui dans l'espace public.

V. R. : D'accord.

Peut-être complémentaire aux aires de jeux d'aujourd'hui.

V. R. : Rappelez-moi, vous le faites dans quel cadre ? Je suis désolé.

Je suis en Design.

V. R. : Ah oui !

Je fais un Master qui s'appelle Design, Arts, Médias, à la Sorbonne.

V. R. : OK. Ah oui, c'est vrai ! Pardon, excusez-moi. Je suis désolé j'ai l'impression que c'était il y a trois ans qu'on s'est parlé !

Oui moi aussi !

V. R. : On ne bouge pas mais il se passe tellement de trucs !

C'est vrai ! Et donc voilà, je suis revenue sur l'entretien qu'on avait eu. Et je me suis rappelée que vous aviez évoqué un projet de parc de sculptures à Dunkerque. Qui aurait éventuellement permis aux enfants de jouer sur les aires de jeux qu'ils n'auraient pas pu pratiquer si elles avaient été construites et réalisées en tant qu'aires de jeux.

V. R. : Oui. Alors ça c'était... Le truc n'a pas eu lieu et je pense que c'est définitivement mort et enterré. Au début du confinement, la ville de Dunkerque a envoyé un projet hyper putassier en demandant aux enfants de dessiner l'aire de jeux de leurs rêves. Donc voilà... Et à un moment de la réflexion du maire et du service de la culture, je crois pas qu'il en ait eu écho d'ailleurs... La directrice du FRAC Dunkerque avec qui à l'époque,

je préparais l'exposition, me contacte en me disant : « voilà, est-ce que toi tu aurais des idées pour qu'on leur propose des choses ». Et c'est moi qui me suis dit : « tiens, on pourrait tenter ce truc là ». Donc c'est vraiment une idée qui vient de mon esprit malade de doctorant inconscient des réalités auxquelles sont confrontés les urbanistes. Et en fait l'idée ce n'était pas de faire un truc d'aires de jeux. L'idée c'était de faire un parc de sculptures.

Oui.

V. R. : Parce que ça devait être dans l'espace qui est entre le lac et le FRAC. Je ne sais pas si vous êtes déjà allée à Dunkerque ?

Non, j'ai juste vu des photos.

V. R. : D'accord. Et donc elle m'avait dit : « tiens, est ce que tu n'aurais pas des idées pour demander des aires de jeux à des artistes contemporains ? ». Et je crois que je lui avais touché un mot sur le fait que les artistes contemporains ne sont pas forcément les plus adaptés pour répondre à ce type de propositions. Même s'il y en a qui le font très bien, les designers aussi le font très bien. Et du coup c'est moi qui me suis dit : « tiens est-ce qu'on ne pourrait pas proposer de refaire des aires de jeux historiques, sur lesquelles les enfants pourraient jouer ». Mais la formulation de ma part était déjà utopique en fait.

Oui.

V. R. : C'est-à-dire que je savais que je jouais sur les mots en fait.

Oui, sur une certaine ambiguïté...

V. R. : Voilà. C'est pour ça que je parle de cerveau malade. L'idée c'est de dire « on présente ça comme une œuvre d'art, ce qui fait que l'aire de jeux ne doit pas obligatoirement correspondre aux critères de sécurité actuels ». Mais il se trouve que ce sont quand même des aires de jeux et que les enfants pourraient donc jouer avec. Ce qui aurait voulu dire, qu'il aurait fallu énormément de panneaux indicateurs qui contextualisent. Et qu'il soit écrit en gros « les enfants n'ont pas le droit de jouer dessus » etc.

Grosso modo, ça veut dire se laver les mains.

Oui, ce serait se déresponsabiliser.

V. R. : Oui ! En fait c'est une position assez faux-cul. [Rires]

[Rires]

V. R. : Je ne devrais pas en être très fier parce que ça induit en erreur et on sait maintenant qu'on ne peut plus consciemment proposer ce type de chose. Enfin je n'ai pas les compétences pour réfléchir là-dessus mais bon... Pour vous dire, c'est le confinement, j'habite à Pantin et il y a une place en-dessous de ma fenêtre. Il y a plein de bobos, dont je fais partie, sauf que moi je n'ai pas d'enfants. Il y a plein de bobos qui ont des enfants. Et tous leurs enfants ont des casques. Je n'ai jamais mis un casque de ma vie, surtout pour monter sur un tricycle, voilà quoi. Et dès qu'ils sont sur des tricycles, ils ont des casques. Donc en fait, on ne peut plus faire comme si il n'y avait aucun risque.

Oui.

V. R. : La question n'est plus de savoir s'il y a un risque ou non. Le fait est que si on ne met pas de casque, on prend un risque, tellement la norme a finalement évoluée.

Oui.

V. R. : Et du coup, en en reparlant et en reformulant la chose, je me rends compte que c'est complètement impossible et que c'est même hypocrite de dire qu'on va les refaire comme à l'origine et que les enfants vont jouer dessus. Parce que ce serait supposer que notre perception des normes de danger n'a pas changé. Or, c'est faux.

Oui, c'est clair...

V. R. : C'est faux en fait. Et il y a eu la situation à laquelle on a été confronté quand on a refait faire Panel Tunnel de Mitzuru Senda. Lui, ça le faisait marrer l'idée qu'on veuille la refaire parce qu'il savait très bien qu'on

aurait des problèmes. Je lui expliquais que c'était comme œuvre d'art et pas comme aire de jeux que je la refaisais faire. Et en fait on s'est trouvés confrontés au problème parce que la pièce était tellement grande qu'on ne pouvait pas la présenter dans l'espace d'exposition, dans lequel on n'est pas astreints aux règles de sécurités.

Oui.

V. R. : Mais c'était présenté dans ce qu'ils appellent la rue passante, qui est un lieu de sortie d'une salle de spectacle de six cents places. Et du coup je me suis cogné le directeur technique qui m'expliquait qu'il fallait qu'il y ait de la place pour que le public puisse sortir. Avec un débit de quelque chose comme deux cents personnes par dix minutes ou je ne sais pas quoi. Ce qui implique qu'il faut que les couloirs fassent au moins deux mètres. Or, vue la largeur des panneaux et le fait que la rue passante était en forme de cône, pas de cône très pentu, mais en forme de cône quand même ; au début il y avait un mètre vingt d'un seul côté et de l'autre côté on ne pouvait pas passer.

Oui.

V. R. : Et en plus il y avait le problème... Il fallait que ce soit... J'ai oublié le mot mais il ne fallait pas que ça puisse prendre feu.

Ignifugé, oui.

V. R. : Ignifugé voilà, exactement. Alors la question de l'ignifugation s'est résolue d'elle-même parce que ce sont des panneaux de bois de quatre centimètres d'épaisseur et à partir de quatre centimètres d'épaisseur, on a pas à ignifuger.

Oui, c'est bon.

V. R. : C'est une chose qu'on a pas su tout de suite, ce qui fait qu'on s'est pris la tête. Mais bref. Une fois que j'avais compris ça, c'était réglé. Et puis, grosso modo, il a fallu péter un gueulante pour qu'il arrête de nous embêter, la directrice a tapé du poing sur la table et ça a pu passer parce que tout le monde y a un peu mis du sien. Et que grosso modo ça n'arrive

pas que la salle soit complètement remplie etc. Et là, je crois qu'on a bénéficié du fait que c'est éminemment sympathique. Tout le monde aime les aires de jeux, et voilà. Mais la question s'est reposée effectivement ne serait-ce que le jour du vernissage. Les petits galopaient au milieu. Je ne sais pas si vous voyez l'aire de jeux, ce sont des panneaux avec des formes excavées au milieu.

Oui oui.

V. R. : C'est absolument dingue, là on voit comme l'affordance, ça marche à fond. Les petits galopaient et comprenaient immédiatement comment ça se passe. Par contre les grands les escaladaient, ce qui est très pratique à escalader aussi mais là, ça posait problème parce qu'ils risquaient d'abîmer, donc du coup, on a passé la journée à dire aux enfants d'artistes : « t'es gentil, tu descends », etc.

Oui.

V. R. : Mais cette idée finalement d'utiliser comme subterfuge le fait que ce soit une œuvre d'art pour la présenter comme une aire de jeux, là en y réfléchissant à tête reposée, C'est de mauvaise foi de l'invoquer.

Oui...

V. R. : Parce qu'on ne peut pas faire comme si on ignorait que les normes de sécurités avaient changées. Et fondamentalement, on sait que les enfants vont forcément courir dessus et on ne peut pas faire comme si.

Oui.

V. R. : C'est pas parce que c'était le cas il y a cinquante, soixante-dix ans, qu'on peut encore se le permettre. C'était un peu l'idée que j'ai défendue pendant assez longtemps. C'est une idée assez naïve finalement selon laquelle l'œuvre d'art permettrait de dépasser les contradictions de l'espace public, les réglementations, etc. Peut-être que l'œuvre d'art c'est celle qui a toutes les normes en elle qui font qu'on ne va pas l'approcher, pas la toucher, etc. Enfin voilà où j'en serais si je devais revenir sur la question.

... C'es triste ! [Rires]

V. R. : [Rires] Oui je suis navré ! Pour finir le confinement... [Rires] Non mais la chose à changer effectivement c'est de... Je ne sais , je suis peut-être influencé par ce sur quoi je bosse en ce moment, mais c'est utopique. Et peut-être que trop bloquer sur cette dimension utopique, c'est de la naïveté. Ce n'est pas aller de l'avant, C'est-à-dire qu'il y a des trucs super bien qui sont faits avec des mousses, avec des machins. Et que de toute façon, des enfants sont morts.

Oui !

V. R. : Enfin c'est un peu l'argument massue... [Rires]

Oui, on peut difficilement aller contre, c'est clair.

V. R. : C'est ça ! A moins d'assumer d'être un monstre absolu... Mais effectivement non.

Oui, oui.

V. R. : On ne peut pas souhaiter à des enfants...

Ah non, bien sûr !

V. R. : Ou alors, il y a quand-même des choses... C'est peut-être une question de mesures... Je ne sais pas si vous avez vu le bouquin que j'ai fais sur les aires de jeux au Japon ?

Oui.

V. R. : Il y a l'aire de jeux complètement dingue qu'a fait Ishi... Je ne me rappelle plus son prénom... Monsieur Ishi. Il a fait un grand toboggan qu'il a fait en 1968 dans un kindergarten. Et puis j'ai des images d'archives qu'il avait tourné en super 8, au caméscope. Et puis avec une copine réalisatrice on a essayé de monter un projet et de faire un film, ça n'a pas marché mais bref. Il y a des enfants qui jouent dessus, et en fait...Donc c'est ce grand toboggan qui est vraiment fait pour se casser les dents. Et

en fait, quand on voit les enfants qui jouent dessus c'est ahurissant ! Mais c'est peut-être parce que ce sont les enfants japonais et qu'ils sont très respectueux, etc. mais effectivement il se glissent les uns sur les autres, mais ils arrivent à monter. C'est comme si les enfants... Mais c'est un peu le thème qui revient dans tous les articles ; vous avez dû en lire pas mal. Sur la question du risque et des aires de jeux. Si les enfants ont compris qu'il y a des risques, et qu'ils les prennent en charge, ils vont modifier leur jeu en fonction, vous voyez ?

Oui, oui oui !

V. R. : C'est Macron et les autres du gouvernement qui traitent les français comme des enfants. Et du coup on va pas leur dire qu'il faudrait sortir avec des masques parce que sinon ils ne vont pas respecter les mesures de confinement.

Oui.

V. R. : C'est juste une histoire de responsabilisation et du discours qui est tenu aux enfants. Peut-être que cette aire de jeux elle a été aussi efficace parce qu'elle était dans une cours d'école, ce qui veut dire que les enfants étaient quand même plus ou moins tout le temps surveillés.

Oui.

V. R. : Alors que l'idée de l'aire de jeux c'est que c'est que les enfants et pas les parents, même s'ils sont quand même présents. Et c'est comme dans le film Kramer contre Kramer, c'est du moment que les parents se sont retournés que l'enfant va se faire du mal finalement.

Oui.

V. R. : Et peut-être que c'est aussi cette question du playleader, de quelqu'un qui accompagne les enfants. Et peut-être qu'effectivement, cette aire de jeux était dangereuse, enfin comment dire, une aire de jeux n'est pas dangereuse en soi, elle est dangereuse en fonction....

Oui, en fonction du comportement de l'enfant.

V. R. : Et de comment est-ce qu'il est sensibilisé au comportement qu'il faut adopter pour la chose. Si tous les enfants de l'aire de jeux de cette cour d'école ont tous très bien perçus l'aspect dangereux, ça n'empêche pas qu'ils vont y jouer en tenant bien compte des risques.

Oui oui, c'est clair.

V. R. : Je ne sais pas si vous avez vu, il y a eu pas mal d'articles dans le New York Times là-dessus. Je pourrais essayer de vous les retrouver. C'est justement sur cette idée que ce qui compte c'est la capacité de l'enfant à prendre conscience des risques. Ce serait ça la condition. Faire confiance à cette capacité de l'enfant à prendre des risques pour pouvoir faire des aires de jeux qui soient autre chose que des choses convenues.

Oui... après il y a aussi ce truc, un enfant qui n'est jamais confronté au risque n'aura jamais aucune chance de l'appréhender.

V. R. : Exactement ! La question c'est effectivement, est-ce que c'est l'aider, de lui donner des sols mous, parce que du coup il ne fera pas attention à ça, etc. Après ce sont des questions qui ne sont plus de mon ressort. [Rires]

Oui, bien sûr ! [Rires]... Je vais regarder ces articles de New York Times.

V. R. : Si je remets la main dessus, je vous les envoie.

OK. Ça marche. Et bien merci beaucoup !

V. R. : Je vous en prie, à votre service ! Au revoir Diane

Au revoir, bon courage pour votre thèse.

V. R. : Merci, bon courage à vous aussi.

[Fin de l'enregistrement]

INDEX DES NOMS PROPRES

- Allemagne, 22, 26.
Allen, M., 18, 24.
Angleterre, 22, 24.
Arizona, 82.
Assemblée, 15, 27.
Atlanta, 84.
Ball D., 48, 49.
Bauhaus, 100.
Bedin, M., 39, 47.
Berlin, 27.
Bobbio, N., 61.
Brancusi, C., 82.
Brougère, G., 31, 45, 51, 58.
Broto, C., 31, 41.
Burkhalter, G., 21.
Caen, 68.
Capt, G, 93.
Central Park, 22.
Chicago, 22.
Coulomb, 68.
Dadaïsme, 100.
Danemark, 24.
De la Salle, X., 26.
De Loisy, J., 49.
Dewey, J., 86.
Dolto-Tolicht, C., 36, 45, 46.
Dunkerque, 57.
Emdrup, 24.
Encore Heureux, 15.
Espagne, 73.
Etats-Unis, 22, 24, 26, 59, 82.
Europe, 24, 26, 33.
Fano, 58, 72, 73, 75.
Flon, 93.
France, 33, 41, 58, 59.
Foucault, M., 18, 19, 96, 97, 98, 106.
Glasgow, 27.
Grosrichard, A., 96.
Group Ludic, 26, 31.
Italie, 72.
Japon, 82.
Koszel, S., 26.
La Guardia, F., 22.
Lausanne, 93.
Londres, 49, 75.
Los Angeles, 82.
Lyon, 27.
Messika, L., 31, 36, 37, 39, 40.
Middlesex, 48.
More, T., 18.
Moses, R., 22, 84.
New-York, 22, 27, 49, 75, 82, 84.
Noschis, K., 58, 67, 68, 69, 76, 99.
Noguchi, I., 21, 81, 82, 84, 86, 87, 88, 90, 106.
Paquot, T., 51, 57, 59, 61, 62, 66, 68.
Paris, 18, 27, 49, 75, 82.
Pays-Bas, 24.
Pêcheur, J., 35.
Pesaro, 72.
Philadelphia, 22.
Piaget, J., 68.
Piedmont Park, 86.
Pontevedra, 58, 73, 75.
Rambert, O., 93.
Roditi, D., 26.
Romagny, V., 21, 31, 40, 81.
Royal Institute of British Architecture, 15.
Sandseter, E., 48.
Schlaepfer-Capt, 93.
Somalie, 59.
Sørensen, C.-T., 24.
Suède, 24.
Suisse, 93.
Surréalisme, 100.
Tokyo, 49.
Tonucci, F., 58, 59, 61, 63, 67, 71, 72, 73, 74.
Urbino, 72.
Wilkinson, S., 93.
Wilson, P., 35.
Winnicott, D.-W., 31, 35, 45, 46.
Zask, J., 87.

__ TABLE DES ILLUSTRATIONS

Couverture - Pas de ballon dans le parc, pas dans la rue non plus.
Montage photographique, © Diane Voirin.

Fig. 1 - Aire de jeux The Brutalist Playground
Photographie, © Tristant Fewings, www.assemblestudio.com.

Fig. 2 - Playground de Central Park, 1953
Photographie, © Play-scapes, www.chegg.com.

Fig. 3 - Terrain de jeu britannique, 1959
Photographie, ©Jef Klak, www.jefklak.org.

Fig. 4 - Terrain de jeu Baltic Adventure Playground
Photographie, @ Assemblestudio, www.assemblestudio.com.

Fig. 5 - Marelle et jeu de l'oie, Nathalie du Pasquier
Dessin, © Un jeu d'enfants - Magie des plastiques.

Fig. 6 - Labyrinthe d'Andrée Putman
Dessin, © Un jeu d'enfants - Magie des plastiques.

Fig. 7 - Rapport taille/âge.
Dessin, © Aire de jeux - Design et concept.

Fig. 8 - Sophie, je vais te le répéter 20 fois, tu descends de là.
Montage photographique, © Diane Voirin.

Fig. 9 - Aire de jeux Kompan de Copenhague, Danemark
Photographie, © Kompan, www.kompan.fr.

Fig. 10 - Aire de jeux Kompan de Sarasota, Etats-Unis
Photographie, © Kompan, www.kompan.fr.

Fig. 11 - Aire de jeux Kompan de Hoor, Suède
Photographie, ©Kompan, www.kompan.fr.

Fig. 12 - Aire de jeux Kompan de Paris, France
Photographie, ©Kompan, www.kompan.fr.

Fig. 13 - Aire de jeux Kompan de Waldkraiburg, Allemagne
Photographie, ©Kompan, www.kompan.fr.

Fig. 14 - Le mémo mountain de Ron Arad
Dessin, ©Un jeu d'enfants - Magie des plastiques.

Fig. 15 - Frato'02
Dessin, @Francesco Tonucci, www.bedetheque.com.

Fig. 16 - Vete a jugar, pero sin ensuciarte! - Frato'90
Dessin, @Francesco Tonucci, www.bedetheque.com.

Fig. 17 - Perdonen las molestias, estamos jugando para ustedes - Frato'98
Dessin, @Francesco Tonucci, www.bedetheque.com.

Fig. 18 - Un poco para cada uno - Frato'94
Dessin, @Francesco Tonucci, www.bedetheque.com.

Fig. 19 - Constantin Brancusi, La colonne sans fin
Photographie, ©Fondation Louis Vuitton, www.flv.com.

Fig. 20 - Isamu Noguchi, Lampes Akari,
Photographie, ©Noguchi Museum, www.noguchi.org.

Fig. 21 - Isamu Noguchi, The spirits flight,
Photographie, ©Noguchi Museum, www.noguchi.org.

Fig. 22 - Aire de jeux de Piedmont Park, Atlanta,
Photographie, @Wally Gobetz, www.archdaily.com.

Fig. 23 - Isamu Noguchi, Maquette de l'aire de jeux de Piedmont Park,
Photographie, @Noguchi Museum, www.noguchi.org.

Fig.24 - Maquette aire de jeux United Nations Playground,
Photographie, ©The Isamu Noguchi Foundation, www.noguchi.org.

Fig. 25 - Isamu Noguchi, Black Slide Mantra,
Photographie, www.sapporo.travel.com.

Fig. 26 - Schlaepfer-Capt, Balancez les lumières,
Photographie, @Atelier D. Schlaepfer, www.dschlaepfer.com.

Fig. 27 - Arbre du Flon,
Photographie, ©Myswitzerland, www.myswitzerland.com.

Fig. 28 - Isamu Noguchi, Maquette de l'aire de jeux Play Mountain,
Photographie, ©Noguchi Museum, www.noguchi.org.

LIVRES

AGAMBEN Giorgio, « Qu'est-ce qu'un dispositif ? », Paris, Payot, 2014.

BROUGERE Gilles, « Jouer/Apprendre », Paris, Anthropos, 2006.

BURKHALTER Gabriela, «The playground project», Zürich : JRP Ringier, cop., 2016.

CARLES Broto, « Aires de jeux, concepts et design », Paris, Broché, 2012.

CERTU, « Jeu et détente, prise en compte dans l'aménagement de l'espace public », Collection références, 2003.

DE LA SALLE Xavier, « Espaces de jeux, espace de vie », Malakoff, Dunod, 1982.

DE LA SALLE Xavier, ROMAGNY Vincent et RODITI David, « Group Ludic, l'imagination au pouvoir », Louvain, Facteur Humain, 2018.

FOUCAULT Michel, « Dit et écrits, 1954-1988. Tome III - 1976-1979 », Paris, Gallimard, 1994.

FOUCAULT Michel, « Le corps utopique, les hétérotopies », Paris, Lignes, 2019.

HUNTER Sam, «Isamu Noguchi», Londres, Thames and Hudson, 1979.

LOUIS Marin, «Utopiques : jeux d'espaces», Paris, Les éditions de minuit, 1973.

LYFORD Amy, «Isamu Noguchi's modernism», University of California Press, 2013.

MESSIKA Liliane, « Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville », Paris, (Mutations), Broché, 2000.

MORE Thomas, « L'Utopie », Paris, J'ai lu, 2003.

NOGUCHI Isamu, «Isamu Noguchi, a Sculptor's World», Steild, 2015.

PAQUOT Thierry, « La ville récréative. Enfant joueurs et écoles buissonnières, Gollion, Infolio, 2015.

ROMAGNY Vincent, « Anthologie, Aires de jeux d'artistes », Gollion, Infolio, 2010.

ROMAGNY Vincent, « Anthologie, Aires de jeux au Japon, Paris, Broché, 2019.

TONUCCI Francesco, « La ville des enfants, pour une {r}évolution urbaine », Marseille, Parenthèses, 2019.

WINNICOTT Donald Woods, « Jeu et réalité », trad. MONOD C. et PONTALIS J.-B., Paris, Gallimard, 2002.

REVUES PERIODIQUES

BROURGÈRE Gilles, « Espace de jeu et espace public » Arch. & Comport. / Arch & Behav, vol. 7, n° 2, 1991

CLAREBOUDT Jean, «Isamu Noguchi précurseur», Art Press, 1er juin 1989.

DERNONCOURT Marie, «Kodomo No Kuni, Enfance et aires de jeux au Japon», L'Onde {dossier de presse}, mars 2018.

HLADIK Murielle, «Isamu Noguchi, Sculptural Design», L'architecture d'aujourd'hui, n°342, sept.-oct. 2002.

NOBÉCOURT André, «Isamu Noguchi : le sculpteur et le jardinier», Le Monde, 2 janvier 1989.

NOSCHIS Kaj, « La ville , un terrain de jeu pour l'enfant », Enfance & Psy, n°33, avril 2006.

ZASK Joëlle, «"Paysages sculptural", Les aires des jeu d'Isamu Noguchi», Le Fotokino illustré, n°11, juin 2015.

ARTICLES NUMERIQUES

DANAPARAMITA Aria, «Playing with Art:The Isamu Noguchi Playscape», 19 septembre 2013, www.savingplaces.org

DELEVOYE Vanessa, « Parcs urbains de demain - s'amuser », 25 avril 2016, www.urbismag.fr

DIEBOLD Jean-Emmanuel, GUILLEMIN Chloé, REVILLOUD Etienne et SAUVAGE Julie, « Limites sensibles et imaginaires de l'aire de jeux de la caserne de Bonne, 22 novembre 2018

HETTIE Judah, «Isamu Noguchi's playgrounds», www.kvadratinterwoven.com

LANGHE Alexandra, «The Great Playscapes», www.hermanmiller.com

LARRIVEE D. Shaina, «Playscapes : Isamu Noguchi, Designs for Play», 8 avril 2011, www.tandfonline.com

LUCAS Emmanuelle, « Faire de la place aux enfants dans la ville », 15 novembre 2016, www.la-croix.com

MALSCH Edouard, « De la sécurisation excessive des aires de jeux », 25 février 2015, www.urbanews.fr

PARE Isabelle, « Des terrains de jeux pensés pour briser le cercle de la surprotection », 17 mars 2018, www.ledevoir.com

PECHEUR Julie, « Aires de jeux permissives pour les enfants plus libres », 20 février 2015, www.lemonde.fr

PECHEUR Julie, « Jeux à l'aire libre », 17 février 2015, www.lemonde.fr

SARAIVA Céline, «Comme une aire de jeux d'enfants», www.beauxarts.com

SCHIFFMAN Richard, «Making Playgrounds a Little More Dangerous», 10 mai 2019, www.nytimes.com

WALIGORE Athena, «Isamu Noguchi's Creative Playground Designs Exhibit at SFMOMA», www.interiordesign.net

ZOTIAN Elsa, « Plaidoyer pour des villes propices au développement des enfants », 22 avril 2016, www.metropolitiques.eu

CONFERENCES

GAUZIN-MULLER Dominique, « Terrains d'aventures et aires de jeux », Halle aux sucres Learning center ville durable , 12 février 2015.

MAUREL Jean-Paul, « Petites leçons de ville - Jouer », C.A.U.E. de Paris, 2016.

NOSCHIS Kaj, « L'enfant dans la ville », EPFL Lausanne, 2011.

NOSCHIS Kaj, « Petites leçons de ville - Jouer », C.A.U.E. de Paris, 2016.

PAQUOT Thierry, « Quelle place pour les enfants en ville », Rencontres Nationales des Villes Educatrices, Lille, 2018.

ROMAGNY Vincent, « De quelques aires de familles entre œuvre d'art et aires de jeux », Fondation des artistes de Nogent-sur-Marne, 16 novembre 2019.

DOCUMENTAIRE

CHAI VASARHELYI Elisabeth, « Abstract : L'art du design - Cas Holman : Création de jouets », Netflix, 2019.

EMISSION

« L'enfant dans la jungle urbaine ». 2016. Emission de radio. Animée par Florian Delorme. Diffusée le 13 décembre 2016. France Culture.

EXPOSITIONS

BURKHALTER Gabriela, « The Playground Project », Zürich KunstHalle, février-mai 2016, Zürich.

ROMAGNY Vincent, « KODOMO NO KUNI - ENFANCE ET AIRES DE JEUX AU JAPON », Micro Onde, Centre d'art de l'onde, avril-juin 2018, Velizy-Villacoublay.

ROMAGNY Vincent, « KODOMO NO KUNI - MÉMOIRE ET ENFANCE AU JAPON », La Maréchalerie, Centre d'art contemporain, mai-juillet 2018, Versailles.

ROMAGNY Vincent, « KODOMO NO KUNI - REPLAY », Frac Grand Large, janvier-mars 2019, Dunkerque.

© Diane Voirin - Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Cet ouvrage a été imprimé en juin 2020

Les polices utilisées sont Avenir Next/Avenir Next Condensed - Bold/Medium/Regular/Regular italic.

Cette étude s'attache à questionner la place de l'aire de jeux comme hétérotopie dans l'espace urbain actuel. Une analyse historique permet avant tout de mieux cerner les nombreuses influences contextuelles qu'a traversé l'aire de jeux et qui ont mené à la situation présente. Un premier avis soutenu par plusieurs théoriciens expose l'importance de l'aire de jeux pour l'enfant citadin, son éducation, sa protection mais aussi sa liberté. Son aspect hétérotopique se révèle essentiel au développement de l'imagination de ses utilisateurs. Cependant, les multiples normes de sécurité venues s'appliquer à l'aire de jeux ont fini de compromettre ses intentions pourtant bonnes. Un autre courant de pensée prône la dissolution de l'aire de jeux au cœur de l'espace urbain. Selon ces auteurs, la ville doit prendre ses responsabilités en accueillant pleinement l'enfant comme citoyen, en tenant compte de ses droits fondamentaux au temps libre et au jeu et comme énoncé dans la Convention internationale des droits de l'enfant en 1989, faire prévaloir son intérêt supérieur. Nous comprenons que l'application stricto sensu de ces droits est une très belle idée, malheureusement impossible à mettre en œuvre de façon universelle et immédiate. Il s'agit-là d'une réponse quelque peu utopique. Enfin une nouvelle hypothèse propose un entre-deux viable pour le jeu de l'enfant. A partir du travail de l'artiste Isamu Noguchi et s'appuyant sur la définition du dispositif énoncée par Michel Foucaut, on imagine alors des modules qui permettraient le développement physique, psychique et social de l'enfant, par le jeu tout en attirant d'autres publics grâce à leur aspect sculptural. Ces modules, ou plutôt dispositifs hétérotopiques, seraient une première étape vers l'amélioration des conditions du jeu de l'enfant en ville.

Aire de jeux, enfant, jeu, ville, hétérotopie