



HAL
open science

La rue, une aire jouable ?

Virgile Haëck

► **To cite this version:**

| Virgile Haëck. La rue, une aire jouable ?. Sciences de l'Homme et Société. 2022. dumas-03708640

HAL Id: dumas-03708640

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03708640>

Submitted on 29 Jun 2022

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 RUE : UNE AIRE JOUABLE ?



Robert Doisneau, *Les Pieds au Mur*, 1934

Virgile HAËCK

École nationale supérieure d'architecture et de paysage de Bordeaux
Travail Personnel d'Étude et de Recherche (TPER)
de la formation Paysagiste DEP
Année universitaire 2021/2022

Virgile HAËCK

Date de soutenance orale : 27 janvier 2022

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

“J’étais de ceux qui ne s’étalent plus. Qui n’ont plus le temps. Enfant on rampe. On tombe. On sait le sol par les pieds et les mains. Intimement. Puis le sol s’éloigne. Être adulte c’est ne plus savoir tomber. C’est vivre dans un corps qui a perdu la mémoire du sol, qui ne sait plus vivre avec lui, qui en a peur.”

Par les routes, Sylvain Prudhomme, Gallimard, Paris, 2019

REMERCIEMENTS

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

L'équipe enseignante de l'ENSAP Bordeaux pour leur encadrement,
Émilie Labrousse et Aurélien Ramos pour leurs précieuses informations,
Ma famille et mes ami.e.s pour leur écoute et leur patience.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	- 5 -
TABLE DES MATIÈRES	- 7 -
INTRODUCTION : Le jeu dans la ville entre imaginaire et réalité	- 8 -
PARTIE I : De la fabrique de la ville au jeu comme équipement	- 13 -
CHAPITRE 1 : De la rue jeu à l'aire de jeux	- 14 -
1. Des rues animées de la photographie humaniste à la rue fonctionnelle moderniste	- 14 -
2. Ambiguïtés et paradoxes de l'aire de jeu	- 18 -
CHAPITRE 2 : L'aire de jeux, un espace de récréation spécifique	- 20 -
1. Détour historique sur l'évolution des terrains de jeux	- 20 -
2. L'aire de jeu dans sa matérialité et sa surveillance : Périodisation de projets emblématiques	- 21 -
1930 - <i>L'aire de jeux standardisés</i> , New York	- 22 -
1943 - <i>Junk playground</i> , Copenhague	- 23 -
1947 - <i>Post-war playground</i> , Londres	- 24 -
1947 - <i>L'aire de jeux ouverte</i> , Amsterdam	- 26 -
1960 - <i>L'aire de jeux totale</i> , New York	- 27 -
1963 - <i>L'aire de jeux oeuvre d'art</i> , New York	- 28 -
1966 - <i>La sculpture-jeu</i> , Atlanta	- 30 -
1968 - <i>L'aire de jeu pop</i> , Europe	- 32 -
2005 - <i>Le square contemporain ou la banalisation de l'aire de jeux</i> , Bordeaux	- 34 -
PARTIE II : L'aire de jeux pour inventer de nouveaux mondes urbains : le retour à la rue ?	- 39 -
CHAPITRE 1 : L'aire de jeux et le paysagiste, du monde imaginaire au monde imaginé	- 40 -
1. L'aire de jeux, l'Homo Ludens et le concepteur	- 40 -
2. Le paysage, support de l'aire de jeux	- 43 -
CHAPITRE 2 : Scénariser de nouvelles formes de jeux	- 47 -
1. Des nouveaux modèles d'aires de jeux : l'aire de jeux libre et la rue récréative	- 47 -
2. Imaginer des possibilités de jeux dans des espaces qui n'y sont pas dédiés	- 53 -
CONCLUSION : Percevoir le potentiel jouable des espaces pour un éventuel retour à la rue	- 57 -
RÉFÉRENCES	- 60 -

INTRODUCTION

Le jeu dans la ville entre imaginaire et réalité

Si autrefois le jeu en ville était une histoire de rue, aujourd'hui il prend une place bien spécifique : celle de l'aire de jeux.

Au cours de son histoire, l'aire de jeux s'est inscrite dans l'évolution de l'urbanisme et des mouvements pédagogiques en lien avec la psychologie de l'enfant. Derrière cette installation se cache un objet architectural et artistique qui remplit une fonction politique, éducative et sociale. Si d'apparence l'aire de jeux semble être un sanctuaire de liberté pour les enfants, elle constitue en réalité une aire de servilité. L'aire de jeux est devenue un espace contraignant alors qu'a priori le jeu ne l'est pas. De ce constat naît une étroite relation entre l'évolution de la rue au cours du XX^e siècle et l'émergence d'un espace dédié au jeu en ville.

A travers l'histoire, le jeu en ville a été une activité omniprésente et diversifiée, spécifique au temps et au lieu, aux valeurs sociétales et à la technologie. Selon *Les mots de la géographie dictionnaire critique* (Brunet et al., 1993), le jeu constitue une activité de détente qui entraîne des consommations marquant de plus en plus la géographie des villes des pays développés.

Si la notion de ville ludique est prise de plus en plus en compte dans la planification urbaine actuelle, elle semble être en réalité la clé pour contrôler le terrain de jeu que représente la ville. En effet, au sens propre la ville ludique est une ville qui relève du jeu et les activités ludiques sont finalement synonymes de loisirs. Cependant, le loisir dans son étymologie relève de ce qui est permis avec une idée d'autorisation.

Par ailleurs, l'espace du jeu semble être avant tout l'espace propice à la construction de mondes imaginaires avec une extrême liberté. L'espace de l'imaginaire permet de se blottir pour chercher une protection et une manière d'habiter. L'enfant qui joue crée une ouverture sur le monde imaginaire et s'offre la possibilité d'apprendre à apprécier un lieu. Ainsi, le jeu intervient-il comme un principe fondamental de tout ce qui se produit au monde et constitue une action libre.

Cette action libre, le paysagiste Jacques Simon, la définit plus précisément comme *“un comportement totalement différent de la notion de sport, de la notion de culture, de la notion de jeu de société. Le jeu c'est une soif dont on ne doit pas priver l'enfant. C'est l'échappement libre où l'enfant élimine les toxines de son conditionnement. C'est un stimulant qui ne choisit pas ses lieux d'action, dans lequel il n'y a pas les gestes, les cadences, l'orgueil de se dépasser.”*¹

Depuis toujours, les jeux de l'enfance font partie intégrante du paysage urbain et la rue constitue un point de départ. Si la rue se refuse à être catégorisée, elle est la source de l'organisation de la ville traditionnelle, son maillage cadre les bâtiments et leurs hauteurs, oriente nos déplacements et concentre l'effervescence de nos comportements. Son mobilier disparate semble avoir été conçu involontairement pour développer l'imagination et la créativité

¹ Simon, Jacques, 1975. *400 terrains de jeux : aménagement des espaces libres*, Saint-Michel-sur-Orge: Espaces Verts, 96 p.

des enfants. La surprise peut surgir à chaque coin de rue. Il suffit de regarder les photographies humanistes d'Henri Cartier-Bresson en France ou d'Helen Levitt aux Etats-Unis pour être émerveillé par l'inventivité des enfants et de sourire des quatre cents coups des gamins qui s'approprient la ville. Ainsi, de la rue résonne le tumulte de tous les jeux qui participent à l'animation de la ville mais aussi des désobéissances qui gênent. Toutes formes de jeux peuvent émerger de la rue, c'est le lieu de l'expression publique des enfants mais certains comportements ne sont pas admis. La ville semble alors avoir une capacité d'intégrer ou d'interdire des pratiques. Si le spectacle de la rue offre tous les ingrédients d'un bon terrain de jeux pour les enfants, à partir du XVIII^e siècle et au XIX^e siècle un retrait progressif s'effectue avec la prédominance de la vision hygiéniste et l'arrivée de la scolarisation obligatoire. Petit à petit, la ville s'institutionnalise et au XX^e siècle le jeu passe de la rue à l'aire de jeux.

L'expansion rapide des villes a transformé l'utilisation des sols. L'augmentation de la surface bâtie sur les espaces ouverts amplifie la disparition des terrains de jeux des enfants. La rue disparaît emportant avec elle son espace de récréation. La rue semble constituer le lieu de la liberté d'expression, parfois des transgressions. A peine un pied dans la rue, l'enfant a tout à conquérir. Cependant, dès sa première rentrée des classes, l'enfant s'inscrit dans un trafic pendulaire de la maison à l'école, de l'école à l'aire de jeux.

Aujourd'hui, la rue n'est qu'un lieu de passage considéré dangereux où la place de l'enfant n'est limitée qu'au trottoir, il ne peut pas traverser seul et doit tenir la main d'un adulte. Ce dernier, apeuré par la circulation, les accidents ou les enlèvements ne laisse plus les enfants jouer dehors entraînant un appauvrissement de la vie de quartier et la disparition d'une surveillance collective. Le terrain de jeu que représentait la rue pour l'enfant s'éteint.

A priori le jeu est une pratique libre qui n'a pas besoin de cadre, qui n'a pas besoin d'espace dédié, il y a la possibilité de jouer partout. En considérant que la pratique du jeu est guidée par l'imaginaire et n'a pas besoin d'espace dédié, pourquoi a-t-on considéré nécessaire d'inventer des espaces dédiés au jeu ? Si l'on part du principe que tout devient jouable potentiellement, y a-t-il réellement besoin d'aire de jeux, sachant que la rue peut être un espace de jeu ? Comme les photographies de Cartier-Bresson en témoignent, il convient de se demander comment des espaces qui ont déjà des fonctions, comme la chaussée, peuvent potentiellement être jouables ? Dès lors, est-ce que l'aire de jeux est véritablement une condition au jeu ?

Pourtant la ville du XX^e siècle a créé un espace dédié à l'épanouissement des enfants : l'aire de jeux. Ces dernières décennies, ce modèle ne semble quasiment pas évoluer, la formalisation de l'aire de jeux est répétitive et identique. Le jeu semble être considéré principalement comme équipement et non comme fabrique de la ville.

L'exploration de la chronologie des aires de jeux au cours du XX^e siècle met en évidence des périodes du développement de la ville. L'analyse de l'évolution de l'aire de jeux permet de relier des courants de pensées à des contextes politiques et historiques autour de la notion du jeu.

Le rassemblement de projets d'aires de jeux emblématiques à différentes époques et dans différentes aires culturelles donne un classement organisé qui permet de comprendre les basculements dans l'histoire des aires de jeux en ville et ainsi créer des catégories de points communs, de divergences et d'évolutions. Elle montre un changement dans l'échelle de risque

dans la conception d'espaces et de structures tant dans leur matérialité que dans leur surveillance.

Si aujourd'hui le modèle de la voiture tend à disparaître dans la planification urbaine, la rue reste fonctionnaliste avec une séparation des flux. En reconsidérant la place de l'aire de jeux, serait-il possible d'envisager de nouveaux scénarios quant au déploiement et à la formalisation du jeu en ville ?

Dans certaines régions du monde apparaissent de nouveaux modèles de référence. Les réalisations de concepteurs contemporains actifs dans la construction d'aires de jeux permettent de mettre en évidence de nouvelles pratiques pour faire de la ville un nouveau terrain de jeu et dessinent un retour à la rue.

La notion de jeux dans les espaces publics est très étudiée par les sciences sociales et de l'éducation par le prisme des relations comportements-environnement, mais assez peu par une entrée paysagère ou architecturale. Ce mémoire interroge le processus de standardisation des espaces publics dédiés aux enfants.

Il convient d'effectuer un état des lieux de l'évolution de l'aire de jeu en apparente relation avec la normalisation de la rue et de comprendre ainsi le passage du jeu de la rue à l'aire de jeux (I). L'analyse de démarches contemporaines de paysagistes, architectes et artistes dans la manière de créer des espaces jouables permet de mettre en évidence un éventuel retour à la rue (II).

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT DE LA PROPRIÉTÉ

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

PARTIE I

De la fabrique de la ville au jeu comme équipement

En 1989, l'Assemblée générale des Nations unies a ratifié à l'unanimité la Convention relative aux droits de l'enfant et reconnaît explicitement les moins de 18 ans comme des êtres à part entière leur conférant ainsi des droits fondamentaux, obligatoires et inaliénables. Par conséquent, l'enfant est notamment libre de s'exprimer, de jouer et d'avoir des loisirs en toute sécurité. Bien que l'article 3 de la convention notifie que "l'intérêt supérieur de l'enfant doit être une considération primordiale", la prise en considération de l'enfant semble être oubliée de la planification urbaine. Le constat est indéniable, dans n'importe quelle ville du monde la rue est dominée par l'automobiliste et son véhicule. La rue préfère la voiture à l'enfant.

Dans l'aire de jeux se localise quelque chose qui pourrait se faire partout et s'y crée un espace spécifique. Les espaces de jeu sont devenus des espaces circonscrits alors que le jeu ne correspond pas à cela.

L'état des lieux de l'évolution de l'aire de jeu au cours du XX^e siècle en apparence relation avec les bouleversements de la rue permet de comprendre le passage du jeu dans la rue à l'aire de jeux.

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE ET D'URBANISME
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

CHAPITRE 1 : DE LA RUE JEU À L'AIRE DE JEUX

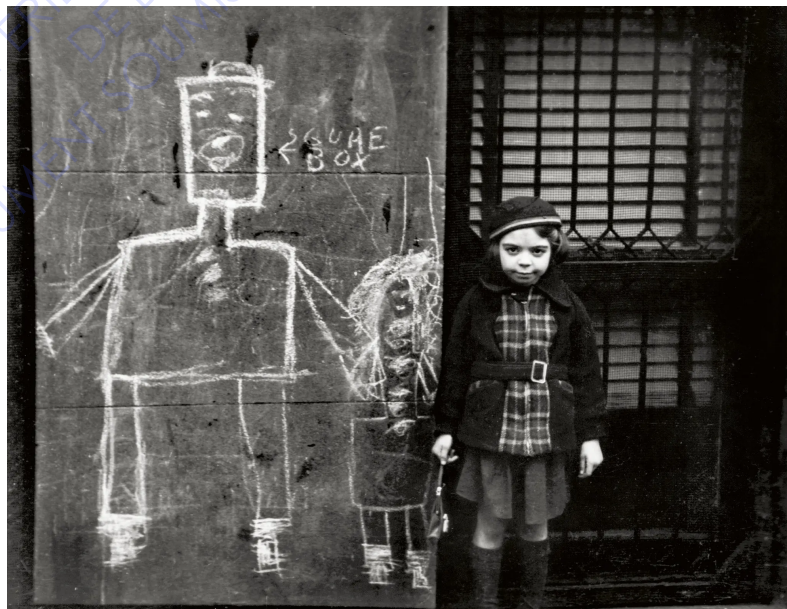
1. Des rues animées de la photographie humaniste à la rue fonctionnelle moderniste

Des années 30 aux années 80, la photographie humaniste met en lumière la vie quotidienne et la vitalité des rues des villes du monde occupées par les enfants. Les photographies de rue d'Henri Cartier-Bresson et de Robert Doisneau témoignent de l'énergie des bambins dans les rues des capitales européennes, Helen Levitt photographiant également au Leica immortalise principalement la vie libre, soustraite du regard des adultes dans les quartiers populaires new-yorkais.

Les enfants sont des sujets privilégiés de ces scènes de vie urbaines prises sur le vif. En immortalisant ces instants décisifs² leurs images nous plongent dans des rues jouées où semble régner une insouciance et une joie de vivre, où la "réalité devient la plus significative d'elle-même tant par sa composition que par le comportement de ses sujets"³.

Leurs photographies d'enfants en train de dévaler les pentes sur des planches à roulettes, à grimper aux arbres, à escalader les frontons, à jouer à la marelle, à courir sur la chaussée... se comptent par centaines. Ces images dressent alors un portrait du jeu des enfants et de la rue avant l'occupation presque totale des sols publics par la voiture.

La rue entière semble être pleinement appropriée et jouée : les enfants arpentent le pavé, remontent à toute allure les avenues, sautent sur les bancs, dessinent sur le sol et les murs...



Henri Cartier-Bresson, *Enfants avec la roue*, Palerme, 1971

Helen Levitt, *Sans titre*, New York, 1938

² Concept de la photographie de rue né du travail photographique d'Henri Cartier Bresson (1908-2004)

³ Genel, Antoine, 2011. *La photographie, une suite de coïncidences merveilleuses*, photogénique.fr

La rue semble être le lieu de tous les possibles, la chaussée se transforme en terrain de jeu acrobatique, le mobilier se détourne et se change en structure d'escalade.



Robert Doisneau, *La fontaine Wallace*, Paris, 1946



Helen Levitt, *Enfants masquées dans un arbre*, New-York, vers 1940

Travaillant souvent à proximité, le regard des parents semble pourtant absent de ces terrains de jeux, comme si dans la rue l'autorité parentale se dissolvait. Dans la rue, les enfants s'affranchissent de certaines règles et sont libres de faire tout ce qu'ils ne peuvent pas faire à la maison ou à l'école.

Les délaissés urbains dont les adultes se désintéressent sont alors des terrains de jeux de grande liberté que les enfants s'approprient spontanément.



Henri Cartier-Bresson, *Terrain vague dans le Marais*, Paris, 1953



Helen Levitt, *Sans titre*, New-York, vers 1939

Même sur fond de crises les enfants jouent. Que ce soit dans les décombres d'une voiture un mois avant la Libération de Paris Porte d'Orléans ou au pied du mur de Berlin, les enfants s'adaptent en toute intuitivité aux conditions d'un lieu. Leur imagination et leur inventivité leur permettent de jouer avec n'importe quels objets et structures dénichés.



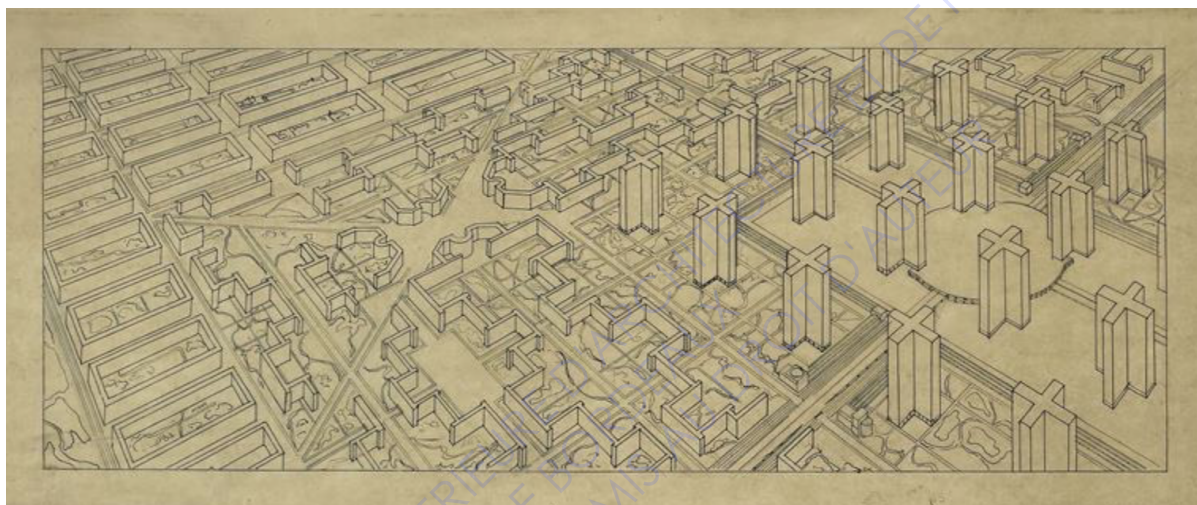
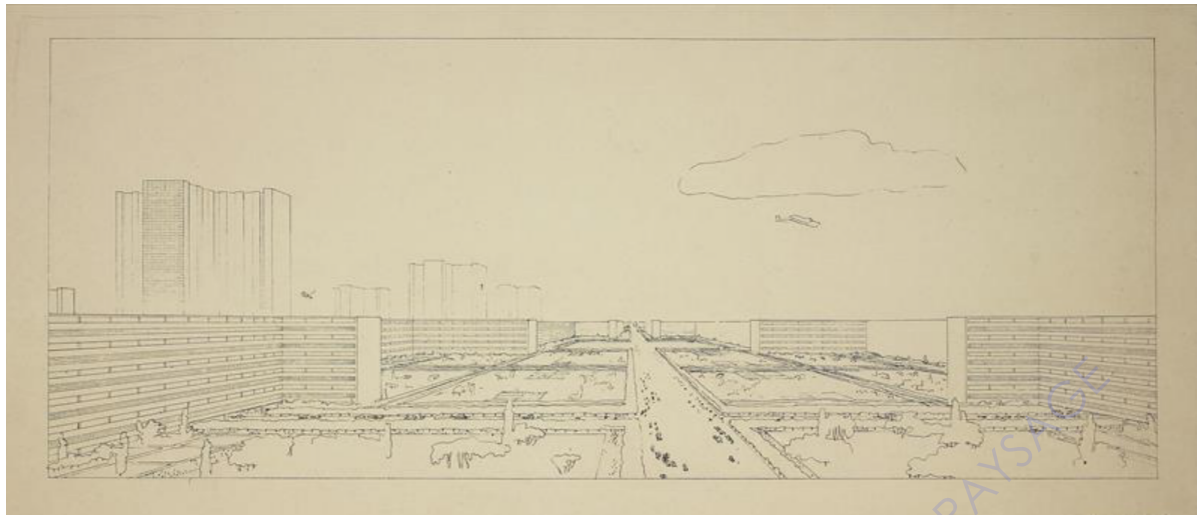
Robert Doisneau, *La voiture fondue*, Porte d'Orléans, Paris, juillet 1944

Henri Cartier-Bresson, *Mur de Berlin*, Berlin Ouest, 1962

Sur ces clichés, la rue apparaît être l'espace prisé des enfants, pourtant les transformations de la ville du XX^e siècle vont ébranler leur terrain de jeux.

Le développement des villes a bouleversé l'utilisation de l'espace ouvert des villes. Les bâtiments s'accumulent et empiètent sur les sols disponibles : les terrains de jeux disparaissent, la rue se dégrade, emportant avec elle son espace d'apprentissage et sa vitalité. Parallèlement, la réappropriation de l'espace public restant apparaît dangereuse et crée du risque. Aujourd'hui, la rue est régie pour et par la voiture plutôt que pour les piétons et les vélos. La rue représente donc un lieu à problèmes potentiels où les enfants ne peuvent s'épanouir pleinement.

En France, la rue telle qu'on la connaît encore aujourd'hui apparaît sous le Second Empire avec les grands boulevards Haussmanniens : c'est le début de l'urbanisme moderne. Parallèlement, la Ville s'institutionnalise avec la révolution industrielle. La population augmente, de nouvelles villes naissent et les institutions gouvernementales s'alignent aux pouvoirs économiques. L'urbanisation est rapide et importante. Ainsi, au cours XIX^e siècle l'idée de ville rationalisée émerge mais les préceptes d'une ville plus fonctionnelle se formalisent au cours du XX^e siècle. La ville fonctionnelle doit répondre à quatre fonctions : habiter, travailler, se recréer, circuler et chaque fonction aura son secteur attribué dans la ville. Le Corbusier en est l'imminent chef de file et participe à l'élaboration de la Charte d'Athènes en 1933 lors du Congrès international d'architecture moderne (CIAM) sur la planification et la construction des villes.



Perspective et axonomie, *Ville contemporaine de trois millions d'habitants, sans lieu*, 1922 © FLC/ADAGP.

C'est après la Seconde Guerre Mondiale avec la nécessité de reconstruire les villes et de loger une population croissante que les architectes et urbanistes appliqueront les concepts de la Ville fonctionnelle. Cette dernière s'organise grâce à des espaces dédiés à des activités spécifiques : les administrations pour diriger, les grandes surfaces pour vendre et acheter, les jardins pour se promener, les aires de jeu pour jouer...

La rue fonctionnaliste du XX^e siècle se réclame d'une normalisation importante de l'espace. Elle sépare les flux avec des trottoirs étroits créant des espaces piétons réduits et des chaussées larges favorisant des espaces publics tout-voiture. La rue donne des ordres et contraint le jeu. Finalement la rue ne se préoccupe que des "valides", les travailleurs et les biens portants.

La rue est segmentée et les activités sont séparées entraînant la fragmentation de la Ville et le morcellement de la vie quotidienne. L'emploi du temps des enfants se multiplie de trafics intermédiaires pauvres entre la maison et les lieux de récréations. En effet, l'enfant s'inscrit dans une mobilité pendulaire de la maison à l'école et voit disparaître ses possibilités de découvertes du monde urbain. La rue est dévitalisée des jeux de l'enfance.

En un siècle la rue est devenue menaçante. La voiture colonise la ville et son sol public, elle génère danger, pollution sonore et atmosphérique, vibration et résonance.

La rue est un milieu hostile qui effraie les parents. La peur des accidents pousse les parents à laisser leurs enfants - même sans surveillance - à l'intérieur de la maison. Parallèlement, on peut se demander si l'émergence de l'audiovisuel, des jeux vidéo et des réseaux sociaux ne favorisent pas également un maintien du jeu à l'intérieur de la maison plutôt que dans la rue. Les parents semblent s'incliner face à cet effet et préfèrent savoir leurs enfants derrière un écran à la maison plutôt que dans la rue.

Souvent inconfortable pour un adulte, la rue apparaît être un véritable parcours du combattant pour un enfant. Il doit faire preuve d'une agile prudence et voit ses opportunités de jeu limitées. La dispersion du mobilier urbain fait obstacle et ne doit certainement pas servir de support aux jeux spontanés. Chaque objet à sa fonction : on s'assoit sur un banc, on suit les panneaux d'indications, on ne dépasse pas les barrières... A l'inverse de ces installations immobiles l'enfant est confronté aux mouvements et à la vitesse de la rue : les foules excitées, les cyclistes rejetés de la route et les voitures énervées. Les rues sont hiérarchisées et la rue jeu n'est pas considérée dans l'urbanisme. Les enfants sont exclus de la rue.

Cette évolution de la rue au cours du XX^e siècle participe à l'émergence d'un espace dédié au jeu en ville. L'aire de jeux est alors considérée comme premier outil pour pallier le manque d'espace jouable. C'est la surface de terrain dédiée à l'enfant en ville. Cependant, dans la planification urbaine le "terrain de jeux" est un instrument pour restreindre les types de jeux jugés indésirables et pour les déplacer des lieux considérés dangereux ou corrompus, comme la rue. La prise en charge du jeu dans le cadre de politique publique pour des raisons pédagogiques, éducatives et sécuritaires ou réglementaires forme plusieurs paradoxes.

2. Les ambiguïtés et les paradoxes des terrains de jeux

La lecture de la notion de jeu est double. L'idée de *jouer* dans le sens de quelque chose qui invente ses propres règles est à mettre en opposition avec l'idée de *jeu* en tant que règles établies.

Il y a une relation compliquée entre deux éléments du monde moderne qui sont aussi souvent antithétiques. D'une part, la seconde moitié du XIX^e siècle marque le début du processus du temps libre comme temps de consommation entraînant un profond désir de récréation. D'autre part, le concept d'espace public est conçu non seulement comme un élément d'exercice de contrôle, mais aussi comme un élément de gain financier.

La rue est un espace public majeur fondée sur un principe qui n'a rien à voir avec ce qui nous unit, ou avec ce qui est commun, mais bien au contraire avec ce qui nous sépare dans le contrat social, dans la peur de l'autre.

Entre alors en confrontation l'idée de jouer où les règles se créent continuellement et l'idée d'une rue publique qu'il faut régulariser.

Le contrôle des espaces de jeu en ville permet de canaliser le risque. On réduit les risques en ville en réduisant la prise de risque de l'usager. De ce fait, on condamne toutes formes d'expérimentations dans l'espace public en maîtrisant l'imprévisibilité. Il y a alors une

redéfinition de l'action même de jouer dans l'encadrement d'une ville ludique. Or la part d'incertitude est un fondement du jeu.

Dans *La ville des enfants pour une [r]évolution urbaine*, le psychopédagogue Francesco Tonucci établit que la rue doit permettre "l'expérience fondamentale de l'exploration, de l'aventure et du jeu". Selon le philosophe Thierry Paquot, l'*exploration* permettrait d'observer, de parcourir et de découvrir un terrain ; l'*aventure* équivaut à prendre des risques, à affronter le danger et son destin; et le *jeu* "évoque des actions réglées [...], codifiées, qui nous élèvent en nous faisant prendre conscience de nos capacités aussi bien à imiter, à se moquer qu'à inventer, imaginer, réaliser. [...], le jeu est constitutif de notre compréhension du monde, c'est par lui qu'il devient intelligible et partagé."⁴

Dès lors, la notion d'aire de jeux présente déjà plusieurs ambiguïtés. Le dictionnaire Larousse définit le jeu comme une "*activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir*". Le terme "*non imposée*" questionne dans le cadre d'une aire de jeux traditionnelle qui est délimitée et réglementée. Cette codification est contradictoire à la notion de jeu. En effet, le jeu peut se produire presque n'importe où et sous n'importe quelle forme, étant donné qu'il ne dépend que de l'espace de l'imagination pour exister.

Par ailleurs, en 1959 la Déclaration des droits de l'enfant adoptée par les Nations Unies déclare dans son 7ème principe que "l'enfant doit avoir toutes possibilités de se livrer à des jeux et à des activités récréatives, qui doivent être orientés vers les fins visées par l'éducation; la société et les pouvoirs publics doivent s'efforcer de favoriser la jouissance de ce droit."

Une nouvelle ambiguïté autour du jeu se forme, d'une part le jeu est un droit universel, d'autre part il est un outil de politique sociale en rationalisant et façonnant le jeu des enfants de l'extérieur pour faire progresser les objectifs sociaux, éducatifs et politiques.

Essentiellement, toutes les aires de jeux sont conçues pour faire la même chose : aider les enfants à développer leurs capacités, à utiliser l'excès d'énergie et à les empêcher de sortir de la rue.

L'aire de jeux apparaît dans un souci de protection de l'enfant mais elle est aussi prétexte à canaliser les comportements jugés dangereux. Elle transfère les jeunes de la rue à des espaces dédiés à leur loisir. L'aire de jeux devient alors un espace de récréation spécifique.

⁴ Tonucci, Francesco, 2019. *La ville des enfants pour une [r]évolution urbaine*, Editions Parenthèses, p. 26

CHAPITRE 2 : L'AIRE DE JEUX, UN ESPACE DE RÉCRÉATION SPÉCIFIQUE

1. Détour historique sur le jeu dans la ville

Si la ville fonctionnelle semble avoir cristallisée et paramétrée tous les facteurs de l'aire de jeu contemporaine, c'est dès le XVIII^e siècle que le cadre du jeu intéresse les philosophes et penseurs. Ainsi, en France, Jean-Jacques Rousseau dans *l'Emile* théorise une éducation idéale où l'enfant avant douze ans doit développer ses sens grâce à la pratique d'activités ludiques, physiques, au grand air avant de commencer une éducation intellectuelle et de raison. L'éducation de l'enfant apparaît avoir un rôle central dans la formation de l'homme.

Au début du XIX^e siècle, en Allemagne, des pédagogues progressistes comme Friedrich Froebel prennent en considération le développement de l'enfant et les bienfaits de l'exercice physique, l'idée que chaque ville devrait avoir son terrain de jeu apparaît. Fondés sur la philosophie de Rousseau, les premiers *kindergarten* (jardins d'enfants) naissent du concept selon lequel les enfants ont les capacités naturelles pour apprendre. Jusque là, le jeu était considéré comme une perte de temps, l'enfant devait être éduqué pour devenir rapidement productif et utile à la société.⁵

Avant que le *kindergarten* s'institutionnalise plusieurs types d'établissements généralement liés à des sociétés de bienfaisance se forment : charité, nourricière, crèche, garderie, école de jeux... mais le fondement de ces organismes reste le même et ceux-ci se destinent à la surveillance de l'esprit et du corps des enfants.

Les *kindergarten* n'étaient pas de forme libre. Ils étaient encadrés par des personnes issues de la bonne société ou par des instructeurs formés pour enseigner aux enfants les leçons nécessaires et organiser leurs jeux avec diverses activités.

A la fin du XIX^e siècle, le *kindergarten* émerge dans d'autres pays européen ainsi que dans le Nouveau Monde principalement pour les enfants issus des classes pauvres.⁶

Aujourd'hui, le *kindergarten* dans le système éducatif allemand et américain s'apparente à l'école maternelle française.

Parallèlement, en Allemagne et aux Etats-Unis, des gymnases d'extérieurs à la surveillance réduite sont construits, équipés de barres parallèles, de chevaux de saut et d'autres équipements de gymnastique. C'est à la fin du XIX^e siècle, probablement d'influence allemande, que les *sand gardens* (bacs à sable) émergent dans les espaces publics aux Etats-Unis et en Europe. Pour la première fois, on construit un petit espace délimité dédié spécifiquement au développement de l'enfant dans les parcs publics, en bas des îlots et dans les écoles.

Aux Etats-Unis, l'intérêt porté sur les terrains de jeux relève également de l'hygiénisme, de la protection de l'enfant et de la lutte contre la petite délinquance et la criminalité.

⁵ Frost, Joe, 2012. Evolution of American playgrounds, *Scholarpedia*

⁶ Budde, Gunilla, 1999. Histoire des jardins d'enfants en Allemagne. *Histoire de l'éducation*, p. 43-71.

En 1907, le Président Theodore Roosevelt, défenseur des aires de jeux, déclare : *“Les rues des villes ne sont pas des terrains de jeux satisfaisants pour les enfants parce qu’elles sont dangereuses, parce que la plupart des bons jeux y sont contraires à la loi, parce qu’il y fait trop chaud en été et parce que dans les zones les plus denses en population, ces rues sont plutôt des écoles du crime”*.⁷

A la fin du XIX^e siècle les terrains de jeux et les équipements sont de plus en plus diversifiés et se développent rapidement. L’aire de jeu se popularise à mesure que les villes occidentales s’institutionnalisent et avec le développement d’activités extérieures à l’école en lien avec l’occupation des parents au travail.

La construction de l’aire de jeux comme un espace de récréation spécifique a largement été influencée par le développement des *kindergarten*, des écoles publiques, des nouveaux équipements d’extérieur et des bacs à sable. Préparant ainsi le terrain aux planificateurs, concepteurs et fabricants d’équipements : l’aire de jeux émerge au début du XX^e siècle.

2. L’aire de jeux dans sa matérialité et sa surveillance : périodisation de projets emblématiques

L’exploration de la chronologie des aires de jeux au cours du XX^e siècle permet de périodiser des moments de la fabrique de la ville. Elle permet de relier des courants de pensée à des contextes politiques et historiques autour de la notion du jeu. Le rassemblement de projets emblématiques à différentes époques et dans différentes aires culturelles donne un classement organisé qui permet de comprendre les basculements dans l’histoire de l’aire de jeux en ville et ainsi comprendre sa structuration actuelle et ses potentialités.

Cette évolution met également en évidence un cycle autour de la formalisation de l’aire de jeux : d’un encadrement fort, à un abandon presque total de règles de sécurité jusqu’à un retour aujourd’hui d’une normalisation importante. Ainsi, elle montre un changement dans l’échelle de risque dans la conception d’espaces et de structures tant dans leur matérialité que dans leur surveillance.

⁷ Roosevelt, Theodore, 16 février 1907, Washington Playground Association, *Presidential Addresses and State Papers*, vol. 6, p. 1163

1930 - L'aire de jeux standardisée - ETATS-UNIS

Contrôler le risque dans des aires de jeux normés et surveillés

Projet emblématique : Les aires de jeux standardisés de la ville de New-York

Concepteur : Robert Mose, urbaniste américain



Aire de jeux standardisée, Prospect Park, Brooklyn, 1941. Photographie : NYC Department of Parks Archives.

De 1934 à 1960, sur fond du ralentissement économique lié à la “Grande Dépression” et d’importants mouvements migratoires, Robert Mose, commissaire des parcs de la ville de New York développe des aires de jeux standard telles qu’on les connaît encore aujourd’hui : balançoire, toboggan, arroseur, bac à sable... des éléments statiques séparés et plongés dans un univers de béton.

L’origine des terrains de jeux publics répond à la nécessité de fournir aux enfants des endroits plus sûrs pour jouer. Au début du XXe siècle, les réformateurs étaient préoccupés par le danger physique de jouer dans la rue ainsi que par les implications morales d’une vie de rue sans entraves.⁸

L’aire de jeux est considérée comme un espace public oscillant entre contrôle social et engagement civique. Ainsi, l’aseptisation de ces espaces et la prolifération de modules répétables sont corrélés à une volonté de réglementer et sécuriser les formes de jeu.

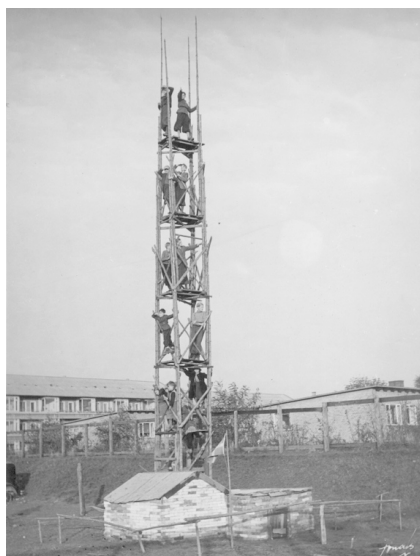
⁸ New York City Department of Parks & Recreation, “Robert Moses and the Modern Park System (1929-1965)”

1943 - *Junk playground* - DANEMARK

Sortir les enfants de la rue et valoriser l'apprentissage dans des espaces surveillés

Projet emblématique : *Junk playground* du lotissement d'Emdrup à Copenhague

Concepteur : Sørensen, paysagiste danois



Junk Playground (Terrain d'aventure), Emdrup, Copenhague, 1943. Photographies : Ole Schultze Henriksen

Émergeant pendant la Seconde Guerre mondiale, le *junk playground* (en transcription littérale "terrain de jeux de bric-à-brac" traduit plus tard *terrain d'aventure* en français) ne dispose pas d'équipement de jeu prêt à l'emploi et de programme prédéterminé. Au contraire, les enfants introduisent le contenu et le sens du terrain de jeu par leur propre action en expérimentant, en fabriquant et en détruisant.

C'est le paysagiste danois Carl Theodor Sørensen qui a cherché à concevoir un terrain de jeu en fonction d'une analyse de l'activité du jeu plutôt que de sa composition formelle. Sa volonté étant de créer des environnements imaginatifs, en considérant que l'imagination en jeu doit être celle de l'enfant et non celle du concepteur. Il n'y a donc aucun aménagement préalable à part le site et ses rebuts éventuels... L'espace lui-même est jouable. Le *junk playground* est considéré comme une aire de jeux car l'espace sert de cadre aux jeux.⁹

Le *junk playground* est peu coûteux à mettre en place. Sørensen propose de clôturer un espace sur un terrain urbain vacant, de le pourvoir en matériaux de construction, en objets et outils jetés, et de permettre aux enfants d'inventer et de construire l'aire de jeux selon leur propre plaisir. Le but n'est pas de contraindre, la délimitation donne un cadre à la pratique du jeu et autorise le jeu. Ce lieu permet de faire tout ce qu'il n'est pas envisageable de faire dans la rue : couper du bois, creuser un trou, faire du feu... C'est un espace où des règles différentes de l'espace public peuvent s'appliquer. Le *junk playground* valorise l'apprentissage par l'expérience plutôt que l'exécution répétitive d'activités prédéterminées imposées de l'extérieur. En revanche, les enfants sont encouragés à construire et à manipuler ces matériaux

⁹ Kozlovsky, Roy, 2008. *Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction*, Rutgers University Press: *Designing modern childhoods: History, space, and the material culture of children*, Chapitre 8, p. 171-190

sous la supervision et les conseils d'un animateur de jeu. Les partisans du *junk playground* défendent l'idée que l'activité autodirigée et créative permet aux enfants de s'exprimer plus librement et avec plus d'imagination.¹⁰

Cependant, si le jeu apparaît plus libre dans le *junk playground*, l'espace naît et évolue de l'observation scientifique du développement de l'enfant. Bien que Sørensen ne le souhaitait pas au départ, cette aire de jeux est surveillée, l'enfant est sorti de la rue à des fins éducatives et de lutte contre la délinquance.

De plus, la place de l'enfant est malgré tout dédiée à un espace spécifique de la ville : les terrains vagues. Ces terrains qui sont à la fois accidentés et plat, humide et sec, boueux et caillouteux. La place accordée à l'enfant ne se trouve donc que "dans des terrains cendreaux, calcinés, sans verdure" (C. Baudelaire, *Les Fleurs du Mal*, La Béatrice).

1947 - *Post-war playgrounds et Adventure playground* - ROYAUME-UNI **Secourir la jeunesse et l'associer à la Reconstruction**

Projet emblématique : Le jeu dans les décombres de guerre à Camberwell, Londres

Concepteur : Lady Allen of Hurtwood, paysagiste et promoteur de la protection de l'enfance britannique



Le jeu dans les décombres d'une église détruite, *Post-war or Junk playground*, Camberwell, South London, 1948. Photographie : Times Educational Supplement.

¹⁰ Des terrains d'aventure du passé/ pour l'avenir : état des savoirs, enjeux et perspectives (TAPLA), Présentation du programme de recherche : "Les terrains d'aventure : apprendre et fabriquer en jouant"

De larges pans de Londres sont détruits pendant le Blitz. Malgré les tragédies humaines et la destruction des lieux de vie, l'enfant conserve son instinct joueur même dans les régions sinistrées. Les jeunes londoniens découvrent de nouveaux terrains de jeux parmi les ruines.

La paysagiste Lady Allen d'Hurtwood se rend à Emdrup pour observer le travail de Sørensen, à son retour à Londres elle s'inspire du concept danois pour lancer une campagne visant à créer des *junk playgrounds* en Angleterre. Elle propose que les sites dévastés par les bombes soient utilisés à cette fin. Le terme "*junk playground*" est également utilisé et renvoie au fait que ces espaces sont composés de décombres mobiles, d'objets et sans coût de matériaux supplémentaires.¹¹

La paysagiste considère que les terrains de jeux traditionnels visibles aux Etats-Unis étaient des endroits stériles, mais elle croyait aux effets curatifs d'exposer les enfants aux cicatrices urbaines de la guerre. Sa proposition suscite un intérêt considérable et le mouvement des terrains de jeux s'inscrit dans la reconstruction de Londres. En effet, la participation à l'effort de reconstruction d'après-guerre était considérée comme un bon moyen de former des citoyens modèles. Parallèlement, "des valeurs explicitement autogestionnaires et libertaires sont transmises aux enfants pour tenter de conjurer l'autoritarisme et le fascisme de la Seconde Guerre mondiale"¹².

La terminologie *junk playground* ayant une connotation négative évoluera vers *adventure playground*, le terrain d'aventure en français. Ce dernier se répand très vite dans le reste de l'Angleterre, en Allemagne, en France et aux Etats-Unis.

Les *adventure playgrounds* sont liés à une réelle volonté de protéger les enfants et d'aider les orphelins de la guerre. Cependant, les paysages déchirés par la guerre deviennent justifiés pour être support d'aires de jeux. La spontanéité de l'enfant qui joue dans les ruines doit être mise au service de la nation et l'implique directement dans un conflit auquel il n'a pas pris part. Bien que les droits de l'enfant soient pris en considération à la fin du XIX^e siècle, et notamment après la Grande Guerre, lorsque la Société Des Nations promulgue la Convention de Genève, premier texte historique qui reconnaît des droits spécifiques à l'enfant, il faudra attendre la Convention internationale de l'enfance de 1989 qui énoncera notamment le droit de chaque enfant de ne pas faire la guerre, ni de la subir.

¹¹ Hurtwood, Lady Allen, 16 novembre 1946. "Why Not Use Our Bomb Sites Like This?", *Picture Post*, p. 26–27

¹² Cazalis, Ferdinand, 2017. Le gouvernement des playgrounds : histoire fragmentée des aires de jeux, 1770-2010, *Jef Klak « Ch'val de Course »* printemps-été, p. 8

1947-1978 - L'aire de jeux ouverte - PAYS-BAS

Ouvrir le jeu à l'espace public avec des terrains non standardisés et non surveillés

Projet emblématique : Les 100 aires de jeux dans Amsterdam

Concepteur : Aldo Van Eyck, architecte néerlandais



Aire de jeux de Dijkstrastraat, Aldo Van Eyck, Amsterdam, 1954. Photographie : MoMA.

A la fin de la Seconde Guerre mondiale, l'architecte néerlandais Aldo Van Eyck développe des espaces de jeux non standardisés sur des anciennes friches d'Amsterdam. Des centaines de terrains de jeux publics ont été construits dans des parcs, des places et des sites abandonnés de la capitale néerlandaise.

Ces nouveaux espaces de récréation étaient composés d'éléments esthétiques minimalistes censés stimuler la créativité des enfants. La particularité de ces espaces réside dans l'absence de barrières, le jeu se confond alors avec la ville.

Proche du monde artistique, l'architecte a une approche modulaire et géométrique simple pour constituer ses sculptures-jeux. Les structures invitent l'enfant à explorer activement les nombreuses possibilités d'utilisation. Ses installations stimulent la créativité de l'enfant quand le toboggan ou la balançoire dicte à l'enfant ce qu'il est censé faire.

Le travail d'Aldo Van Eyck s'oppose à la standardisation des aires de jeux délimitées avec toujours les mêmes sols absorbants, les mêmes formes et couleurs vives...

En 1933, lorsque la Charte d'Athènes est ratifiée par le CIAM, Aldo van Eyck conteste la vision du Corbusier qui revendique une reconstruction massive des villes dans lesquelles les fonctions de travail, de vie et de loisirs sont spatialement séparées et où la vie de la rue est réduite aux flux de trafic.

Aldo van Eyck a critiqué les pratiques du CIAM et tenté de la remplacer par une architecture humaine.¹³

¹³ Withagen, Rob et Caljouw, Simone R. 2017. Aldo van Eyck's playgrounds, *Frontiers in psychology*.

1960 - L'aire de jeux *totale* - ETATS-UNIS

Encourager l'exploration et le jeu imaginaire, l'expérience du terrain d'aventure et la matérialité d'Aldo van Eyck

Projet emblématique : Jacob Riis Plaza à New York

Concepteur : Paul Friedberg, paysagiste américain



Jacob Riis Plaza, Manhattan's Lower East Side. Photographie : M. Paul Friedberg & Partners.

Les années 60-70 semblent avoir été l'apogée du développement des terrains de jeux. Le terrain de jeu public est soudainement au milieu d'une renaissance alors que les designers, sculpteurs, peintres et architectes s'efforcent de créer un nouveau monde de couleurs, de textures et de formes.

Au milieu des années 1960, l'architecte paysagiste Paul Friedberg et l'architecte Richard Dattner combinent les aspects de ces tendances, en concevant des environnements de jeux personnalisés et spécifiques au site qui initieraient une expérience de jeu similaire aux terrains d'aventure en Europe. L'environnement créé par les formes abstraites et les structures de jeu interconnectées était destiné à encourager l'exploration et le jeu imaginaire. À l'origine, le terrain de jeu comprenait du matériel que les enfants pouvaient utiliser et manipuler, mais jamais de rebus des terrains d'aventure originaux.¹⁴

¹⁴ Angell Brown, Marisa, 2017. *Radical Urbanism in the Divided City: On M. Paul Friedberg's Riis Park Plaza (1966)*. *Perspecta 50: Urban Divides*, Cambridge (MA): The MIT Press, pp. 303-316

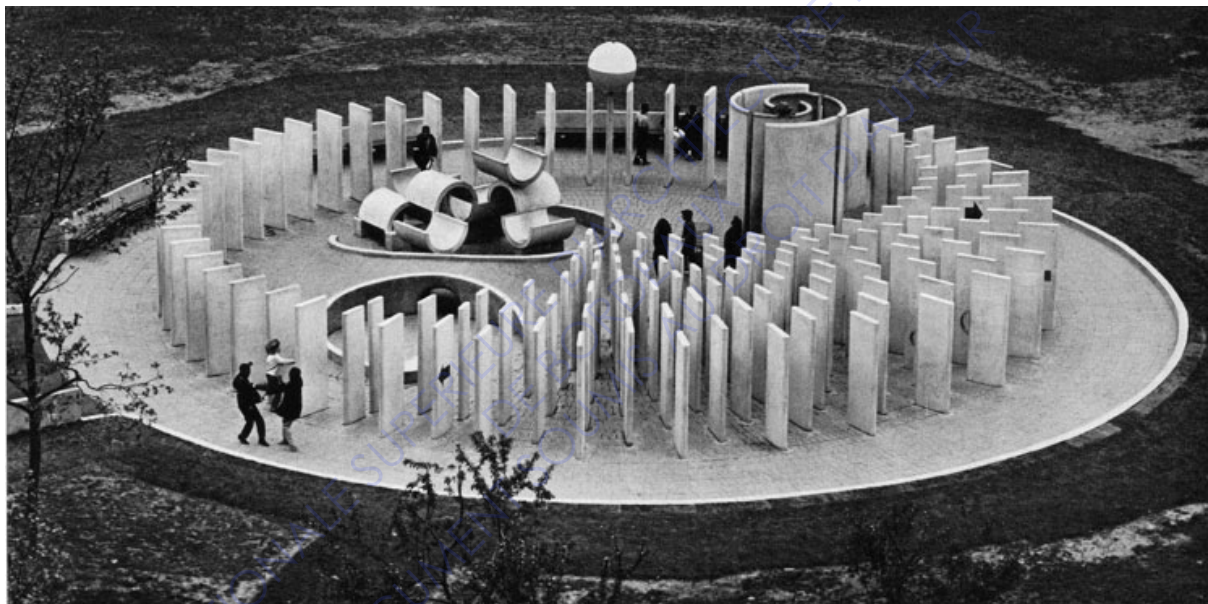
En 1965, l'aire de jeux Jacob Riis Plaza est créée dans un espace communautaire ouvert existant. Ce dernier a été entièrement repensé pour inclure également un amphithéâtre, des espaces en terrasse et un jardin pour être un environnement polyvalent pour les adultes et les enfants. Le terrain de jeu est conçu comme un "environnement de jeu total" où tout est relié. Il est recouvert de sable et défini par des structures de jeu interconnectées dont des équipements plus traditionnels, tels que des toboggans et des barres d'escalade incorporés dans les monticules et les pyramides de granit et de bois.¹⁵

1963 - L'aire de jeux oeuvre d'art - ETATS-UNIS

Favoriser des espaces publics intergénérationnels dans des aires de jeux artistique

Projet emblématique : Aire de jeux artistique à Brooklyn

Concepteur : Charles Forberg, architecte américain



Cypress Hills playgrounds, Brooklyn, 1967. Photographie : Architektur für Kinder The Playground Project

De 1963 à 1967, l'architecte Charles Forberg est mandaté par le Musée d'Art Moderne de New-York (MoMA), avec le Comité des citoyens pour les enfants et l'Association des Parcs de New York, pour concevoir une aire de jeux dans les Cypress Hills Houses à Brooklyn, un immeuble d'habitation de plus de 1400 familles.¹⁶

Pour la première fois, la commande d'une aire de jeux est établie par une institution culturelle d'envergure et permet d'établir un premier lien entre l'art et les espaces de jeux. L'aire de jeux devient un objet artistique et architectural à part entière.

¹⁵ Trainor, James, 2 décembre 2012. Reimagining recreation : The lost world of New York City adventure playgrounds, *Cabinet Magazine issue Game*, n°45.

¹⁶ MoMA, Gallery label from Century of the Child: Growing by Design, 1900–2000, 29 juillet - 5 novembre, 2012.

La dalle circulaire de Forberg est dominée par une forêt de murs de béton verticaux de deux mètres de haut qui encourageaient la course et la dissimulation tout en fournissant de l'ombre et un abri. Le musée pensait que cet espace était un endroit idéal pour les enfants pendant la journée et un lieu de rassemblement pour les adultes la nuit. L'aire de jeux est pensée pour être intergénérationnelle et tente de fournir une signification architecturale pour les enfants et les adultes.

D'après les archives du MoMA, le terrain de jeu a été admiré par les critiques lors de son ouverture en 1967 et les moules du béton sont conservés afin de les reproduire à moindre coût sur des futurs sites. L'œuvre d'art devient répétable.

Cependant, rapidement des problèmes de sécurité apparaissent, principalement en ce qui concerne la surveillance et le manque de visibilité sur l'intérieur de l'aire de jeux et le site a finalement été rénové avec des équipements standardisés.

La réelle innovation dans l'aire de jeux de Foreberg réside dans l'abstraction de l'espace. L'esthétique est très importante dans les structures de l'architecte, convaincu que les enfants ont besoin d'action et de fantaisie dans leurs activités. De plus, l'architecte se positionne à l'encontre des idées contemporaines sur la façon dont les enfants peuvent s'approprier leur environnement. Il souhaite que les enfants se déplacent dans des espaces riches et diversifiés. Pour lui, c'est l'abstraction que permet le jeu qui offre le moyen à l'enfant de faire ses propres choix.¹⁷

¹⁷ Solomon, Susan, 2005. *American playgrounds: Revitalizing community space*. Lebanon (NH): University Press of New England.

1966 - La sculpture-jeu - ETATS-UNIS

Mobiliser l'art dans le quotidien des gens

Projet emblématique : Aire de jeux du parc Piedmont à Atlanta

Concepteur : Isamu Noguchi, sculpteur américain



Sculpture-jeu, Piedmont Park, Atlanta, 1976, photo via Minniemuse Isamu Noguchi's playscapes.

À partir de 1966, une nouvelle administration des parcs de la ville de New York a travaillé pour transformer et améliorer les parcs de l'époque de Robert Mose qui s'étaient détériorés et étaient de plus en plus perçus comme à la fois dangereux et ennuyeux.

Dès les années 30, le sculpteur et designer Isamu Noguchi initie difficilement une nouvelle approche de la conception des terrains de jeux en présentant les aires de jeux comme des environnements sculptés dans une composition totale.

Noguchi voit dans l'aire de jeux une opportunité d'enseigner et d'améliorer le monde. Fasciné par le rôle de la sculpture dans le paysage urbain, Noguchi défend l'idée que l'art doit être mobilisé dans la vie quotidienne dès l'enfance. Ainsi, l'artiste évite les équipements de jeu standardisés pour des formes abstraites. Même les objets destinés à être escaladés par les enfants ont la capacité d'être considérés comme une sculpture. Combinant esthétique et fonctionnalisme, ses sculptures ludiques font confiance à la capacité humaine à jouer.¹⁸

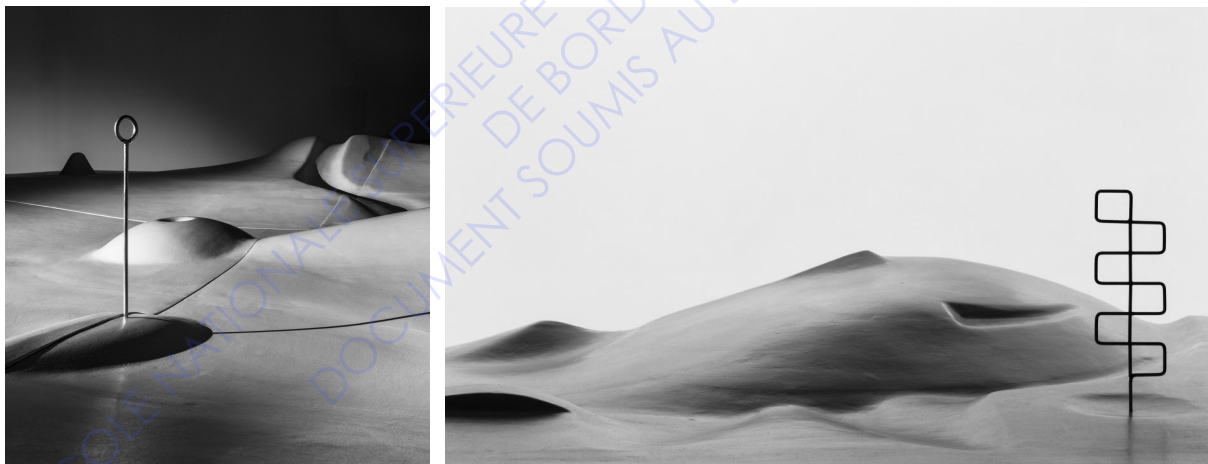
¹⁸ Romagny, Vincent, 2010. *Anthologie d'aires de jeux d'artistes*, Gollion: Infolio, 224 p.

Dans son autobiographie *A sculptor's world* publié en 1968, Isamu Noguchi écrit :

“Les enfants, selon moi, ont une vision du monde bien différente de celle des adultes. La conscience primaire qu’ils ont des possibilités qui s’offrent à eux est en correspondance directe avec leurs capacités. Si un adulte souhaite penser comme un enfant, il doit se projeter dans un monde où tout est nouveauté. J’aime me représenter les aires de jeux comme apprêts des formes et fonctions : simples, mystérieuses, évocatrices et donc éducatives. Le monde de l’enfant serait celui du commencement, immaculé. Un monde neuf et les éléments sculpturaux d’une aire de jeux sont ici dotés de la fonction supplémentaire que leur confère leur usage, véritablement physique dans le cas présent, ce qui n’est pas sans rappeler la relation entre le sculpteur et sa sculpture.”

Si Noguchi aura défendu ses projets pendant des décennies auprès des administrations des parcs, ses aires de jeux resteront pour la plupart à l’état d’études et de maquettes. Le Japon lui préfère ses aires de jeux et la seule sculpture-jeu de Noguchi aux États-Unis est située dans le parc Piedmont d’Atlanta construit en 1976.

Dans les années 40 et 50, le designer va travailler le modelage du sol pour inventer des paysages destinés au jeu de forme libre. En 1941, il conceptualise ‘Contoured Playground’, un terrain profilé de monticules de terre aux formes presque lunaires. Le paysage devient support de l’aire de jeux.



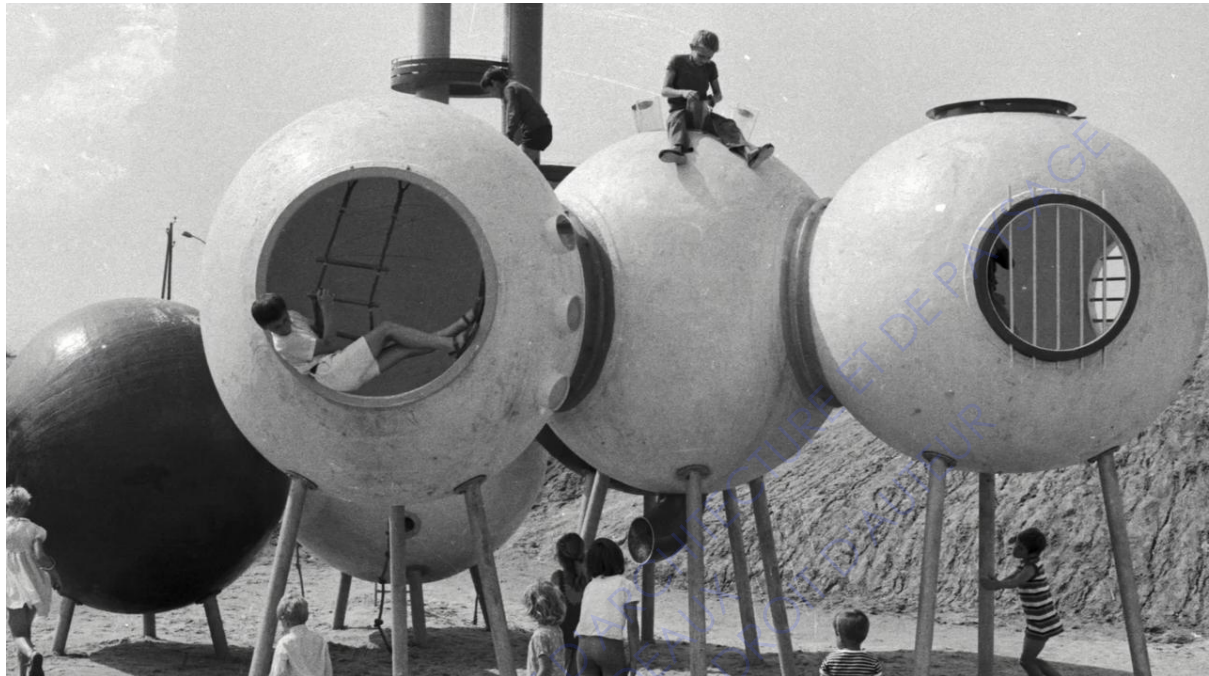
Maquettes d’Isamu Noguchi, ‘Contoured Playground’ (1941), 2018-2019. Photographie: Nicholas Knight

1968 - L'aire de jeu *pop* - EUROPE

Pousser les limites du risque dans des aires de jeux appropriables

Concepteur : Group Ludic, collectif français d'artistes et d'architectes

Projet emblématique : Les 150 aires de jeux innovantes du Group Ludic



Group Ludic, *Sphères sur pilotis*, Hérouville-Saint-Clair "La Grande Delle", 1968. Photographie : Group Ludic

Dans la place donnée à l'enfant et au jeu dans l'espace public, il semble y avoir une rupture et une remise en question dans les années 70 liée à la redécouverte des mouvements alternatifs pédagogiques suite à mai 68. Représentant probablement l'optimisme d'une nouvelle société de loisirs, en Europe et aux Etats-Unis, de nombreux efforts sont déployés pour améliorer les installations de loisirs et encourager le jeu créatif. Des "sculptures ludiques abstraites" apparaissent favorisant l'imagination et l'inventivité des enfants.¹⁹

A la fin des années 60, le travail d'Isamu Noguchi va inspirer une génération de concepteurs de terrains de jeux. Composé d'architectes-sculpteurs-artistes (Xavier de la Salle, David Rodity et Simon Koszeldé), le Group Ludic réalise entre 1968 et 1990 des centaines d'aires de jeux dans des cités, Zup, centre-ville, village-vacances... en France et en Europe mais aussi en Turquie et au Maroc.

Ils renouvellent totalement le paysage de l'aire de jeu engravillonnée monotone et standardisée en reprenant les codes de l'architecture, du design, de l'art et de la politique de la ville. A travers une nouvelle vision sociale de l'espace public, leurs aires de jeux font l'éloge de la liberté d'expression et de l'imagination des enfants. Les couleurs pop de leurs structures aux formes nouvelles refusent l'infantilisation, créent des espaces de convivialité et invitent les enfants à être moteurs de leur parcours de jeu.²⁰

¹⁹ Mourgues, Elsa, 2021. L'aire de jeu, entre phénomène social et artistique, *France Culture*

²⁰ La Salle, Xavier de, 2019. *Group Ludic l'imagination au pouvoir*, Bruxelles: Facteur Humain, 212 p.

Un nouveau vocabulaire se construit autour de l'aire de jeux parallèlement à une nouvelle matérialité liée à la maîtrise de la matière plastique avec des modules parfois produits en série et exempts de règles de sécurité. Pour autant, chaque aire de jeux sera développée de manière différente selon sa localisation.



Group Ludic, *Le sous-marin*, village-vacances "les pins de Cordouan", Palmyre (Charente Maritime), 1972, Carte postale Artaud Frère
Group Ludic, *Le sous-marin*, plan d'après Xavier De La Salle, Group Ludic - *L'imagination au pouvoir*, Facteur Humain, 2019, 212 p.

Dans les années 80 le collectif ne peut plus aménager des aires de jeux comme auparavant. L'*habitat social* étant leur principal client, les réalités sociales et humaines des *grands ensembles* ne leur permettent plus de réaliser des aires de jeux "chic et bon genre" dans des endroits qui "craquent" selon Xavier de La Salle. L'aire de jeux ne répond alors plus aux problématiques de design urbain mais d'une politique globale. La mobilisation des habitants dans la réalisation des espaces collectifs est désormais nécessaire mais l'aire de jeux n'étant pas une réponse aux problèmes d'aménagement de ces ensembles, le Group Ludic va petit à petit cesser son activité en 90.²¹

Parallèlement, sous l'essor de la société de consommation, les années 80 marquent la fin de cette explosion d'aires de jeux innovantes et colorées. Les aires de jeux du Group Ludic ne respectant pas les normes de sécurité de plus en plus strictes sont toutes déconstruites. Les photographies et les cartes postales anciennes sont les derniers témoins de cette imagination oubliée.

²¹ Interview filmée, *Le Group Ludic, retour d'expériences*, Petit à Petit Production

2005 - Le square contemporain ou la banalisation de l'aire de jeux - FRANCE

Sécuriser au maximum l'espace de jeux des enfants

Projet emblématique : Aire de jeux du square Vinet à Bordeaux

Concepteur : Michel Desvigne, paysagiste français



"Premier square contemporain à Bordeaux". Photographie : site internet mairie de Bordeaux, entre 2005 et 2007
Transformation de l'aire de jeux d'origine avec des équipements standardisés. Photographie personnelle, 2021

Depuis les années 80, l'aire de jeux traditionnelle aux équipements standardisés apparue dès les années 30 domine. Au départ l'aire de jeux du Square Vinet construite en 2005 est très novatrice malgré les réglementations très strictes. Dans leur proposition les concepteurs utilisent les codes d'éléments de jeux confirmés comme le bac à sable mais aussi des équipements inventifs et stimulants similaires à ceux des années 70 ou encore des structures sur lesquelles les enfants peuvent dessiner.

Par ailleurs, l'aménagement est confié au paysagiste Michel Desvigne qui fait appel au botaniste Patrick Blanc pour intégrer des végétaux colorés à l'espace joué. Les éléments naturels étant jusque là très absents des aires de jeux prennent une place importante ici. Le choix de l'équipe multidisciplinaire constitue donc une richesse (même si la notoriété a concouru certainement à l'image de marque du projet).

Pourtant, le square Vinet à Bordeaux est le parfait exemple du mal-être de l'aire de jeux en France. En 2007, seulement deux ans après sa construction l'aire de jeux d'origine va être transformée pour laisser place à des équipements traditionnels et standardisés tels qu'un toboggan et des jeux à ressorts. Cependant, le site internet de la mairie de Bordeaux présente toujours l'aire de jeux d'origine comme un square contemporain en mentionnant "des jeux modernes" dont "un disque et deux bascules tournants, deux disques kangourous à ressort et un grand bac à sable" malgré la disparition totale de ces éléments.

En France, à partir des années 80 la réglementation devient de plus en plus dure et les équipements se normalisent. Par exemple, dans les années 2000 les bacs à sable disparaissent du paysage parisien, pour cause “l’obligation de contrôles microbiologiques réglementaires et réguliers”, “l’enfouissement possible d’objets et matières non souhaitables” et le “ratissage quotidien, retournement trimestriel, désinfection”.²²

Parallèlement, les municipalités alors responsables reçoivent des plaintes lorsque des enfants se blessent. Pour se protéger la municipalité de Bordeaux place à l’entrée de l’aire de jeux du Square Vinet des règlements ultra sécuritaires, infantilisants qui condamnent totalement l’expression et l’inventivité du jeu des enfants.



Règlement d’utilisation des équipements à l’entrée du square. Photographie : lydy pteapotes, 2015

Règlement à l’entrée du square. Photographie personnelle, 2021

La crainte des pouvoirs publics est de plus en plus forte, la question du risque devient prioritaire et conduit à une réduction des formes d’aires de jeux.²³

Au cours du XX^e siècle les terrains de jeux s’auto-critiquent, constituant ainsi une histoire et une cartographie occidentale de l’aire de jeu. Dans chaque période de l’aire de jeux est introduit une nouvelle génération de conception du jeu prenant en compte des changements de matérialité et des variations de l’échelle du risque.

Dans la majeure partie des cas, avant d’être construite comme un objet d’amusement et d’épanouissement pour les enfants, l’aire de jeux devient un outil pédagogique et de restrictions. La conception des terrains de jeux s’est toujours produite en réponse à des situations sociales, économiques et politiques. Auprès des administrations et des concepteurs, la forte valeur éducative de l’aire de jeux doit être mise au service de la société et de la construction de citoyens modèles. L’appropriation des rues par les enfants est réduite. Les lieux se “fonctionnalisent” et les usages se normalisent. L’aire de jeux institutionnalise le jeu mais aussi les manières de le faire. Le concepteur n’est plus libre dans sa pratique, les approches artistiques qui s’emparent de l’aire de jeux s’effacent au profit de démarches

²² Trevert, Émilie, 2018. Paris : adieu bacs à sable !, *Le Point*

²³ Mourgues Elsa, 2021. L’aire de jeu, entre phénomène social et artistique, *France Culture*

standardisées. L'aire de jeux traditionnelle sans imagination se multiplie et conduit à l'uniformisation des équipements de terrains de jeux.

En regardant les photographies de Cartier Bresson et d'Helen Levitt, le jeu apparaît être une pratique libre où l'enfant n'a pas besoin de cadre spécifique. Si l'on considère que tout devient jouable potentiellement, y a-t-il réellement besoin d'aire de jeux, sachant que la rue semble constituer une aire jouable ? Il convient de se demander comment des espaces qui ont déjà des fonctions, comme la chaussée, peuvent potentiellement être jouables ? Dès lors, est-ce que l'aire de jeu est véritablement une condition au jeu ?

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

PARTIE II

L'aire de jeux pour inventer de nouveaux mondes urbains :

Le retour à la rue ?

En France, dès les années 70, les normes de sécurité des terrains de jeux ont été codifiées. De plus en plus de lois encadrent les normes industrielles dans les matériaux, les hauteurs et les revêtements des structures. On observe alors une standardisation des équipements.

En conséquence, toutes les aires de jeux innovantes construites jusque-là sont systématiquement démontées.

La standardisation de l'aire de jeux est à mettre en parallèle avec la manière de penser l'urbanisme contemporain en général. Pourtant, les acteurs du territoire, élus, bureaux d'études, architectes, paysagistes, décident parfois de remplacer, modifier et inventer d'autres modèles de référence. Le danger venant le plus souvent de l'ennui, des aires de jeux laisse la place au risque, qui fait partie du jeu et de l'apprentissage que doit faire l'enfant. L'acceptation de ce principe dans l'aménagement des aires de jeux conduit à une nouvelle fabrique de la ville.

La ville n'étant pas considérée comme une école, la rue n'est pas une cour de récréation. Pourtant, la rue semble bien constituer un lieu d'apprentissage à ciel ouvert. De cette manière, ne serait-il pas possible d'envisager de nouveaux scénarios quant au déploiement et à la formalisation du jeu en ville, tant pour s'échapper que de la découvrir ?

Dans certaines régions du globe apparaissent de nouveaux modèles de référence. Les réalisations de concepteurs contemporains actifs dans la construction d'aires de jeux permettent de mettre en évidence de nouvelles pratiques pour faire de la ville un nouveau terrain de jeu.

L'analyse de démarches de paysagistes, architectes et artistes dans la manière de désinstitutionnaliser l'aire de jeux et de créer des espaces jouables permet de mettre en évidence un éventuel retour à la rue.

CHAPITRE 1 : L'AIRE DE JEUX ET LE PAYSAGISTE, DU MONDE IMAGINAIRE AU MONDE IMAGINÉ

1. L'aire de jeux, l'Homo Ludens et le concepteur

S'il n'est pas certain que l'aire de jeux participe réellement d'une pensée paysagère de la ville, dans la chronologie de l'aire de jeux, beaucoup de paysagistes sont responsables de l'apparition de nouvelles formes d'aires de jeux.

Il est difficile d'expliquer pourquoi des paysagistes de différentes aires géographiques ont favorisé l'émergence de formes d'aires de jeux comme le *terrain d'aventure* au milieu du XX^e siècle. Cependant, il est envisageable d'établir un premier lien entre le contexte historique de l'après-guerre et le regain d'intérêt de la société en général pour la protection de l'enfance.

En aménagement, l'aire de jeux constitue un type d'espace qui fait l'objet d'une reconquête de la part du paysagiste et un moyen pour lui de faire valoir la spécificité de sa discipline. En effet, le paysagiste apparaît être contraint, voire exclu, de certains domaines d'actions tels que les jardins privés, les jardins collectifs, les cimetières, les aires de jeux... A priori, pour chacun de ces champs d'action il semble y avoir un professionnel spécialisé. Cette spécialisation de métiers ne favorise pas l'insertion des paysagistes qui sortent des Écoles de Paysage et qui peinent à trouver leur place. C'est alors probablement dans l'ADN des paysagistes contemporains de se saisir de champs de travail appropriés par des professions spécifiques.

Dans le cadre de l'aire de jeux, le commanditaire emblématique semble être le promoteur faisant du *terrain de jeu sur sol souple* au kilomètre. De plus, les grands fabricants spécialisés ont la mainmise sur la production d'équipements et de modules d'aires de jeux, pour certains internationalement. Leur matériel est accrédité par le Décret n° 94-699 du 10 août 1994 fixant les exigences de sécurité relatives aux équipements d'aires collectives de jeux. Les commanditaires n'ont qu'à se servir dans un catalogue dont le mobilier bien que coûteux est standardisé.

Dans sa définition même, le jeu ne coûte rien et ne dépend que de la volonté de l'individu. De ce constat les espaces de jeux devraient être bon marché. En réalité, ils sont aujourd'hui très compliqués et onéreux à mettre en place pour les concepteurs qui se retrouvent privés de toutes formes d'expérimentations, faisant face aux municipalités qui respectent scrupuleusement les normes sécuritaires.

Malgré ces contraintes, le paysagiste se situe en position critique sur les façons traditionnelles d'agir sur la ville et il semble se saisir des questions de la ville adaptée aux jeux. En ce sens, l'aire de jeux apparaît être une question de paysage fondamentale. La périodisation de l'aire de jeux développée précédemment en est le témoin. Nombreux sont les courants d'aires de jeux initiés par des paysagistes en lien avec des bouleversements sociaux et l'évolution de l'urbanisme.

L'aire de jeux apparaît être un moyen d'expérimenter et de tester des façons d'aménager l'espace urbain mais aussi d'établir des interactions sociales dans des espaces publics. Si l'aire de jeux constitue un espace de socialisation pour les enfants, les parents de ces derniers y voient également un espace de rencontre. En définitive, l'aire de jeux dessine également un paysage humain.

Dans son *Essai sur la fonction sociale du jeu, Homo Ludens*, l'historien Johan Huizinga, dit à propos des terrains de jeux qu'ils sont "des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel".

Dans les aires de jeux pop ou la sculpture-jeu, sur fond de mai 68, l'art se manifeste d'un activisme social et l'enfant est revendiqué comme sujet politique autonome dans une atmosphère dominée par la revendication du droit à la ville, et coïncidant avec l'apogée de la révolte de l'*Homo Ludens*, l'homme joueur.

A travers le jeu, l'enfant entre en relation avec la réalité extérieure et structure ses rapports aux autres individus qu'il décide ou non de faire rentrer dans son monde. La création et le partage de ses terrains de jeux se font principalement par le langage oral ou gestuel mais comme l'a théorisé Johan Huizinga, l'*Homo Architectus Ludens*, l'Homme architecte joueur se distingue par sa capacité à vouloir donner corps à son jeu par la conception de structures. Il met alors ces dernières au service de la société dont il construit les décors de jeu, accompagnant ainsi l'évolution des desideratas sociétaux.²⁴

Au cours du XX^e siècle et aujourd'hui encore le paysagiste tente de trouver de nouvelles modalités et matérialités de jeu. Pour le paysagiste, la question du jeu est une manière de réinterpréter une réalité et ses pratiques pour "jouer avec les règles". Il a la capacité de créer des mondes imaginaires en jouant : en jouant avec les règles du jeu, en jouant avec les normes, en jouant avec les formes et les matières.

Les jeux de l'enfance permettent d'inventer des *Mondes*. En ce sens, le paysagiste se saisit du terrain de jeux pour créer aussi des nouveaux *Mondes*. L'aire de jeux constitue pour le concepteur une opportunité d'inventer, de rêver, d'expérimenter, et de se dépasser.

Le monde du jeu se situe dans un intervalle mystérieux qui relie nos subjectivités à la réalité extérieure. Le pouvoir de l'imaginaire où se côtoient les terrains de jeux de l'enfance à ceux des concepteurs (paysagistes, architectes, artistes ou designers) est au cœur de leur dispositif de création.

De cette manière, le paysagiste retranscrit son monde imaginaire en un monde imaginé. Finalement, il traduit l'imaginaire en espaces jouables.

Le travail de l'architecte franco-hongrois Yona Friedman développe une architecture mobile et d'auto-planification. Il met en relation le jeu de l'*Homo Ludens* et de l'*Architectus Ludens*. L'utilisateur construit son projet avec des modules mobiles.

²⁴ Malaud, David, février 2020. Sur les traces de l'*Homo Architectus Ludens*, *Plan Libre, Terrains de jeux*, n°173

Dans le cadre de la Nuit Blanche de 2019 à Paris, des structures de cerceaux de couleurs deviennent un terrain de jeux et de construction. L'utilisateur, alors *Homo Ludens* devient à son tour architecte en manipulant les modules pour former de nouveaux espaces et se libère de l'aire de jeux "prêtes à l'emploi".

Les structures qui émergent des différents assemblages sont à la croisée de l'architecture, du design et de l'œuvre d'art. L'utilisateur improvise et éveille sa curiosité en se soustrayant d'une architecture rigide qui devient éphémère et participative.

Dans le cadre de son projet, la Montagne de Venise en 2016, l'architecte a développé une participation directe avec les citoyens pour une expérience de ville alternative. En se demandant "*Pourquoi ne pas construire une montagne à Venise ?*", il change le paysage vénitien. L'architecte propose de modifier la vision que l'on a d'un lieu et crée ainsi un nouveau regard sur ce qui nous entoure.²⁵



La Montagne de Venise, 2016. Photographie : dotation Denise et Yona Friedman

Nuit Blanche Paris, Centre sportif Jules Ladoumègue, 2019. Photographie : personnelle

Ces espaces rêvés permettent d'échapper à une réalité et ces paysages fantasmés constituent des espaces de jeu. Il faut accepter l'originalité de ces paysages rêvés pour affronter l'obstacle et se soustraire de la géométrie de l'espace. Le paysage apparaît alors avoir un rôle fondamental dans l'appréhension du jeu.

²⁵ Auteur inconnu, 2013. *La Montagne de Venise*, *Domus*. En ligne disponible sur : domusweb

2. Le paysage, support de l'aire de jeux

En 1943, lorsque le premier terrain d'aventure est conçu, en plus de la dimension sociale du projet, le paysagiste Carl Theodor Sørensen a probablement perçu le paysage comme un support essentiel à ce modèle d'aire de jeux.

Pour rappel, le terrain d'aventure est un espace où des règles différentes de l'espace public peuvent s'appliquer et dans lequel il n'y a aucun aménagement préalable. Il n'y a rien à part le site et ses qualités : sa topographie, ses vues, ses matériaux disponibles... L'espace lui-même est jouable.

Pour jouer dans un espace, il n'y a pas besoin de mettre des objets qui dictent la pratique de l'usager. Il n'y a pas de jouet, c'est le paysage qui est jouable et qui permet de développer des activités ludiques : libre à l'usager d'en faire ce qu'il veut.

Le terrain d'aventure apparaît intéressant pour le paysagiste. Il se demande : comment le jeu peut-il modeler le paysage en imaginant d'autre type d'usage que ceux des aires de jeux standardisées ?

Ainsi, à partir des années 1960, le paysagiste français Jacques Simon développe une critique sociale de la ville moderniste et son travail s'inscrit dans la critique du monopole de la voiture et de ses dangers. Parallèlement, il s'élève contre l'émergence de formes d'aires de jeux standardisées. Ces éléments le poussent à chercher d'autres formes de jeu pour les enfants dans la ville afin de trouver de nouveaux modes d'aménagements d'espaces urbains.²⁶

Jacques Simon développe alors une démarche anti-autoritaire des pratiques de jeux traditionnelles dans l'espace urbain. Pour le paysagiste, l'espace laissé au jeu et à la liberté d'actions se joue à toute les échelles :

- À l'échelle de la rue, qui doit être reconquise de manière temporaire ou définitive par des activités de jeux : il propose différents projets dans lesquels il dessine les espaces publics en créant des topographies ou structures qui peuvent être investies pour faire du sport, pour jouer, pour grimper...
- À l'échelle du quartier, où le terrain de jeux prend toute sa place : il exprime la volonté de faire oublier le jouet déjà disponible à la maison pour aller vers des espaces plus simples mais jouables.
- À l'échelle du territoire, à la dimension globale ludique : dans une vision prospective, il faut donner l'opportunité aux enfants des villes de sortir de l'espace minéral. En effet, en milieu rural l'enfant peut tout faire et expérimenter, en milieu urbain l'enfant est souvent bridé. (séminaire TAPLA, 2021)

²⁶ Simon, Jacques, 1975. *400 terrains de jeux : aménagement des espaces libres*, Saint-Michel-sur-Orge: Espaces Verts, 96 p.

Par ailleurs, Jacques Simon est connu pour son mode de conception d'aménagements sans plan, le travail du sol comme socle fondamental du paysage devient un outil de prédilection dans ses projets de terrains de jeux. En effet, le modelage du terrain, la topographie artificielle, la création d'accidents dans le sol de textures différentes permettent d'expérimenter un ensemble de mouvements corporels.



Zup des Châtillons, Reims, paysagiste : Jacques Simon. Photographies : A. Chemetoff.

Bien qu'il ait beaucoup écrit et produit, nombre des travaux de Jacques Simon sont oubliés voire difficilement identifiables aujourd'hui. C'est peut-être dû au côté intemporel de son travail. En effet, les espaces qu'il a projetés sont *simples* et se conservent dans le temps. Souvent il

n'y a pas de problèmes à faire évoluer ses projets puisque la simplicité de ses espaces et l'absence de structures ne sont pas compliquées en termes de gestion des normes.

La place des concepteurs aujourd'hui se positionne en faveur du ménagement des territoires. Il semble y avoir un regain d'intérêt par rapport à la philosophie développée par Jacques Simon, avec la volonté de créer des projets plus *simples* dans lesquels le paysage devient support du terrain de jeux.

Le philosophe français Gilles A. Tiberghien, spécialiste de l'esthétique, rédige un texte à propos du projet de sculpture-paysage conçu par l'architecte paysagiste Gilles Brusset *L'enfance du pli* réalisé à Meyrin en Suisse en 2017 :

“En rapprochant l'horizon du centre de la ville il dilate en même temps la “sculpture-paysage”, repoussant ses limites bien au-delà de son périmètre réel. Ainsi renoue-t-il avec la notion originelle du jardin comme condensation du macrocosme dans le microcosme donnant au jeu des enfants la dimension d'un monde.”



Gilles Brusset, architecte paysagiste-plasticien, *L'enfance du pli*, Meyrin, Suisse. Photographie : Pierre-Yves Brunaud

L'enfance du pli, accueille les enfants qui s'échappent, jouent et se cachent dans les plis du sol. Ces derniers engagent le mouvement dans le lieu et convoquent notre imaginaire à travers ses formes. Comme l'explique Gilles Brusset il effectue une "interprétation plastique des paysages du Jura (tout proche mais invisibles depuis le site) et des forces qui l'ont engendré (plissement jurassien)."

La sculpture devient paysage, elle retranscrit les paysages alentours, le lointain se rapproche de nous et nous réinscrit dans un site naturel. Gilles Brusset reprend plusieurs codes d'aires de jeux étudiés en première partie. En effet, son terrain de jeux est ouvert comme celui d'Aldo Van Eyck mais il augmente encore plus la limite en renvoyant l'espace joué au paysage du territoire environnant. Artiste, il a également une approche très plastique avec son plissement qui modèle le sol à la manière des sculptures-jeux d'Isamu Noguchi. Enfin, l'absence d'artefacts matériels renvoie à la philosophie de Jacques Simon dans lequel le paysage lui-même devient support du jeu.

Plus largement, l'aire de jeux intervient comme rapport de l'homme à son territoire et aux composantes des paysages. Composantes en tant qu'ensemble d'éléments complexes essentiels à l'expression du paysage. Ainsi, la manifestation du paysage à travers le jeu intervient dans le travail de ses composantes.

C'est la relation de l'homme à son paysage de manière plus brute qui s'exprime par la compréhension du sol et de ses usages, plus précisément par la topographie, la volumétrie et la géométrie de l'espace mais aussi par l'ensemble des dynamiques végétales qui en résultent.

Par ailleurs, le travail de la palette végétale est important dans les espaces minéraux des centres urbains. L'aire de jeux peut être un outil pour fabriquer un monde végétal qui renvoie à des images de paysage naturel. Ce travail passe par la valorisation des eaux de pluie, des talus, et bien-sûr des plantes. La relation directe avec le paysage se crée grâce aux atmosphères que produit le végétal et pour favoriser des ambiances végétales et paysagères. La sensibilité portée sur le végétal va insuffler des usages de jeux dans la manière d'observer l'environnement, de bouger autour, à travers et au-dessus.

Dans la ville, le jeu offre une pièce récréative qui a un rôle urbain, social et paysager. Le jeu ne correspond pas uniquement à une quête d'amusement et de plaisir mais offre un espace d'affranchissement et de découverte. Cette appropriation génère des perceptions de la ville. Dans des villes denses où les opportunités de jeux se réduisent, le paysage est sans doute le vecteur permettant de sortir de la "case habitée" et à "être dehors" pour jouir de l'extérieur et favoriser la rencontre.

Le paysage propose une richesse sans pour autant apporter de la matière. Les nouveaux modèles d'aires de jeux qui apparaissent en lien à des espaces ouverts dessinent un retour à la rue dans des villes de plus en plus denses et de plus en plus construites. C'est le paysage qui nous inscrit dans notre quotidien. Le paysage est jouable.

CHAPITRE 2 : SCÉNARISER DE NOUVELLES FORMES DE JEUX

1. Des nouveaux modèles d'aires de jeux : l'aire de jeux libre et la rue récréative

Chez les enfants, le jeu vient naturellement et occupe une grande partie de leurs activités quotidiennes. Grâce à leur imaginaire, les enfants créent des réalités sur mesure. Pourtant, leur autonomie est contrainte, leur rêverie est restreinte et leur quotidien est programmé.

Le besoin du jeu est différent selon la tranche d'âge de chaque enfant. Jusqu'à 3 ans, l'enfant développe une activité solitaire et se familiarise avec sa vue, son toucher et son écoute. De 3 à 6 ans, l'enfant construit une sociabilité et commence à jouer en groupe; sa créativité et sa capacité à considérer le jeu de manière abstraite sont très importantes, tout devient jouable. Ensuite, jusqu'à 9 ans, l'enfant développe sa capacité physique et organisatrice, il se donne des objectifs et s'amuse en mouvement. Enfin, vers la puberté, l'enfant cherche plus d'autonomie et se retrouve en groupe sans adulte. Il développe son esprit de compétition et ses types de jeux deviennent plus complexes.²⁷

Lorsqu'on parle d'une aire de jeux, on parle d'un espace circonscrit. Sa délimitation ne doit pas être synonyme d'obstacle. En effet, des limites physiques qui entravent l'accès ou le déplacement sont stigmatisantes. Si non seulement les obstacles doivent être supprimés, tout doit être mis en œuvre pour intégrer dans la conception les éléments nécessaires à l'accessibilité et à la mobilité multiple.

Chaque enfant est unique et leurs jeux aussi. Il convient alors de multiplier les opportunités et les types de jeux.

Formellement l'espace de jeux doit être accessible à tous et doit donc être ouvert pour permettre à l'enfant de se défouler, courir, sauter, glisser... L'absence d'éléments barrières offre une liberté de mouvement à l'enfant et ne contraint pas son parcours.

Cependant, l'espace de jeux doit également être pourvu de lieux fermés, pour socialiser, se poursuivre, se cacher mais aussi offrir des niches de tranquillité pour être au calme, se rencontrer et discuter... Parallèlement, l'espace de jeux doit être créatif, composé de formes abstraites, dans le modelage du terrain ou l'installation de structures, afin de stimuler l'imagination de l'enfant et lui permettre de construire ses propres types de jeux.

Les enfants sont les premiers juges des espaces de jeux aménagés et se sont eux qui décideront de la qualité de ces espaces déterminés par des adultes. Le jeu participant à la construction de soi nécessite de la place, des lieux secrets, des cabanes, des jardins, des arbres...

Dans les pays anglo-saxons et au Québec de nouvelles politiques apparaissent où l'enfant est au cœur de chaque projet d'espace public. Assez systématiquement, dès qu'il y a un espace

²⁷ Broto, Carles, 2012. *Aires de Jeux : Concepts et design*. Barcelone: Links, p. 6

public, même s'il n'est pas de l'ordre du jeu, on imagine comment l'enfant peut se responsabiliser en le pratiquant. L'aire de jeux commence à être pensée par le prisme de l'imaginaire.

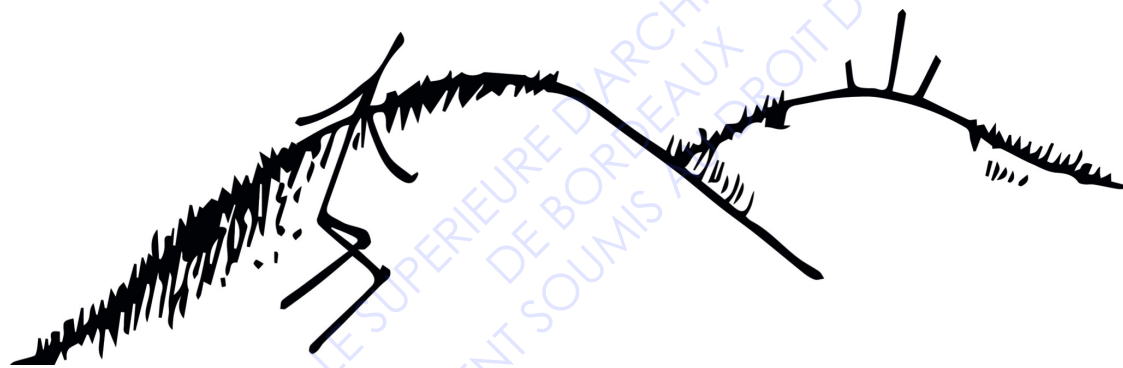
C'est le cas de l'aire de jeux libre. *Libre* pour la liberté de s'exprimer sur le lieu, mais aussi pour la liberté des concepteurs qui s'affranchissent de la contrainte matérielle que l'on voit avec la réglementation de certains modules (garde-corps de certaines hauteurs, glissade de certaines longueurs...).

Plusieurs facteurs déterminent l'air de jeux libre : le socle, l'eau, les plantes.

L'aire de jeux libre se déconstruit des modules qui prédéfinissent les usages et laissent l'enfant explorer son terrain.

Le travail du socle avant la micro-architecture et la micro-installation est essentiel, cela permet de se détacher des réglementations traditionnelles.

En tant qu'aménageur, la prise en compte de la configuration du terrain est primordiale. La topographie existante du site peut alors favoriser d'elle-même le jeu grâce aux dénivelés, aux hauteurs, aux pentes... Modeler un terrain plat permet de mettre en relation l'enfant avec ses capacités à s'orienter, escalader, se cacher, rouler...



La topographie : monter, se cacher, observer, sauter... (dessin personnel)

En complément à la topographie, la matérialité de la surface a un impact sur le type de jeu, l'apprentissage et la sécurité.

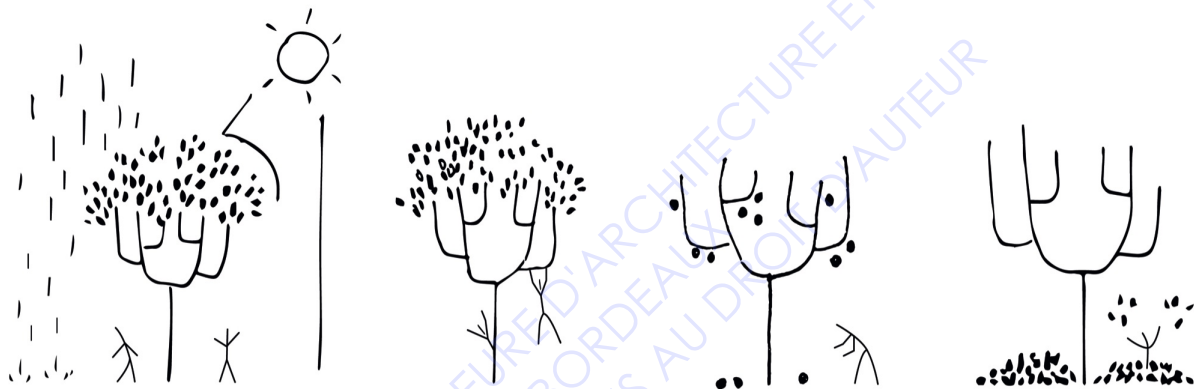
Il est curieux que les réglementations en termes d'aménagement préfèrent les sols souples composés de matière plastique et de pétrole au sable car plus hygiénique semblerait-il.

Pourtant, la prise en considération d'un dispositif haptique avec des sols perméables aux textures et couleurs variables : herbe, sable, terre, copeaux, stabilisé... offrent différentes possibilités de jeux en rapport à une matérialité définie, et de surcroît répondent à d'autres enjeux écologiques.

Par ailleurs, en 1965, la sociologue Marie-José Chombart de Lauwe considère que : *“L’enfant dont la personnalité est en pleine formation est, en ville, sévèrement coupé du milieu naturel. La ville, pour tout ce qu’elle offre d’inaccessible à l’enfant, provoque chez lui bien des frustrations qui se traduisent par de l’agressivité, de la révolte, du dégoût, ou par la recherche de moyens détournés ou illégaux pour satisfaire ses désirs.”*²⁸

Le travail par le végétal est important dans les espaces minéralisés des centres urbains car il est un vecteur écologique essentiel et un créateur de lien social.

La végétation se situe généralement en périphérie de l’aire de jeux souvent composée uniquement de sol imperméable. Pourtant, les plantes ont aussi bien des vertus ludiques et éducatives qu’esthétiques. En effet, elles permettent d’éveiller les sens et de prendre en considération le vivant dès l’enfance.



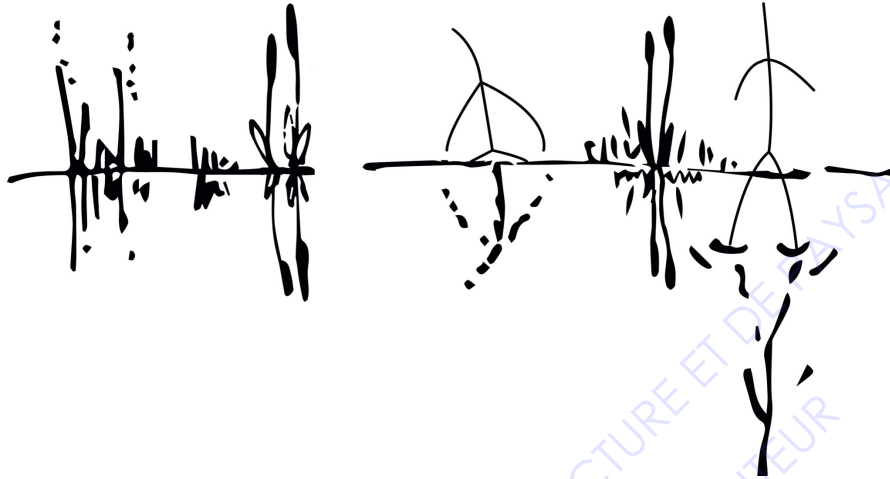
Les plantes comme ressources pour se protéger, jouer, s'intéresser, glaner, découvrir...
(dessin personnel)

Par ailleurs, les végétaux protègent des pollutions en améliorant la qualité de l’air ou en atténuant les nuisances sonores mais elles permettent également de s’abriter de la pluie, du soleil et de réduire les courants d’air.

Intégrer ou sauvegarder les végétaux au sein d’un terrain de jeux permet de créer une relation directe entre l’espèce et l’atmosphère qu’elle produit : comment regarder la plante, la surplomber, la traverser ? Ainsi, les volumes des plantes vont inciter des usages et favoriser l’observation du processus des dynamiques végétales tout au long de l’année.

²⁸ Paquot, Thierry, juin 2005. Les enfants dans la ville, *Diversité ville-école-intégration* n°141, p. 62

Aussi, le lien au paysage végétal est-il lié à la valorisation des eaux de pluie. Outre son importance dans la gestion des écoulements, l'eau mise en scène peut offrir un cadre ludique et constitue un habitat écologique. Bassins, mares, canaux... sont des nouveaux éléments qui permettent également de mieux comprendre les cycles naturels et de les observer.



L'eau pour gérer et valoriser (dessin personnel)

La qualité du jeu de l'enfant est alors déterminée en fonction de la richesse de son environnement. La volonté actuelle est de provoquer l'imaginaire des enfants qui vont à l'assaut de l'aire de jeux et disparaître ainsi du regard des parents. L'enfant doit créer son autonomie, son risque et son expérimentation. L'enjeu est de développer une agilité, une notion du risque et surtout un jeu libre. Dans l'aire de jeux libre, il y a une grande liberté d'actions avec à l'intérieur un abandon de la réglementation et de la sectorisation par catégories d'usages et d'âges.



Multiplier les actions pour développer sa vue, son ouïe, son toucher, son odorat, son goût (dessin personnel)

Méthodologiquement, dans l'air de jeu libre le concepteur adopte des ateliers de participation et de concertation citoyenne avec pour premier outils l'imaginaire de l'enfant. Ce dernier est intégré au processus de conception en lui présentant les contraintes et les atouts du site et en lui donnant aussi des clefs des matériaux avec lesquels il pourra interagir. Avec ces orientations, il imagine ce qu'il pourrait faire, notamment grâce à la mise en place d'un vocabulaire d'action - sauter, se cacher, courir, escalader, se parler au loin...

Les enfants participent à la définition de l'atmosphère des espaces, du type de glissade et d'escalade et des interactions entre les espaces. Il s'agit d'une tentative permettant de laisser l'enfant choisir et cadrer son prochain usage. Une grande attention est alors accordée à la construction avec les enfants et les familles pour les impliquer directement avant même qu'il puisse user du lieu.

En 2018 à Montréal, l'agence de paysage Castor et Pollux développe le projet *L'île au Volcan*, une place publique pour enfants dédiée au jeu libre qui intègre familles et enfants dans le processus de conception et de construction.

Dans leur démarche, il y a une volonté de responsabiliser davantage dès le plus jeune âge. L'aire de jeux est plus liée à l'émergence de la participation citoyenne et l'innovation actuelle réside davantage dans la sensibilité d'impliquer le citoyen avant même la livraison du projet.²⁹



Atelier de co-design avec les enfants, Montréal, Septembre 2018. Photographie : Castor et Pollux
Vue de l'îlot par la rue Drucourt, Montréal. Photographie : Castor et Pollux

Dans ce projet, l'utilisation de matériaux locaux et la mise en place de certains préceptes évoqués précédemment avec le travail de la topographie, de la matière, de la végétation... témoignent que de redéfinir le jeu n'est pas une nécessité. En effet, l'imaginaire des enfants le fait naître d'abord dans la phase de conception puis dans sa pratique.

En complément à ce modèle de jeu libre qui augmente l'espace de jeu des enfants, d'autres interventions sont possibles à une échelle plus large dans la ville. Le système des "rues récréatives" ou encore des "rues scolaires" commence à se développer progressivement. Dans le cas des "rues récréatives", les habitants peuvent demander de fermer la rue pendant quelques jours, le week-end ou pendant les vacances, afin de permettre aux enfants d'y jouer. Cela permet de créer de l'espace dans des quartiers denses.

²⁹ Entretien le 29.09.2021 avec la paysagiste Emilie Labrousse qui a participé en 2018 au projet de L'île aux Volcans avec l'agence Castor et Pollux basé à Montréal

En ce qui concerne les “rues scolaires”, l’idée est de fermer à la circulation des portions de rues définitivement ou aux heures de début et de sortie des classes. L’aire de jeux considérée comme surface de jeu vient alors innover la ville créant un maillage ludique. Le trafic pendulaire se séquence, se diversifie et crée une animation de la ville.

Ainsi, la Ville de Paris a mis en place plus de 150 rues scolaires depuis 2020. Certaines se “piétonnisent” totalement, comme la rue Richomme qui dessert l’École Maternelle et Élémentaire Richomme et dans laquelle émerge un projet de “rue-jardin”.³⁰



Rue Richomme accessible aux véhicules, le trottoir est très séparé par des barrières, 2020. Photographie : Google Street View
Rue Richomme en cours de piétonisation totale, mi-novembre 2021. Photographie : Association Action Barbès

Au-delà de ces nouveaux modèles de jeu en ville, c’est la mentalité des autorités et des parents qu’il faut faire évoluer.

Interrogé dans le cadre de sa participation au projet *L’île aux Volcans* de l’agence Castor et Pollux, la paysagiste Émilie Labrousse évoque le fait que dans l’aire de jeux libre le plus gros travail s’effectue dans le changement des mentalités des adultes. Il est souvent nécessaire de modifier la vision de ce qui est considéré comme aire de jeu protectrice.

“Finalement, le travail le plus important réside dans la déconstruction du modèle de l’aire de jeux traditionnel auprès des adultes. Les familles commencent à être rassurées, peu habituées à ce que l’enfant puisse être à ce point libre et responsabilisé”.

Aujourd’hui, on note une réelle volonté d’avoir moins de contraintes construites, étant donné qu’il y a moins de modules qui délimitent un espace de jeu restrictif.

En outre, ces modèles permettent de rompre avec l’idée que l’aire de jeux représente un coût et une prise de temps supplémentaire par rapport aux aires de jeux standardisées par module. Au niveau budgétaire, il est très facile de faire de l’aire de jeux libre peu coûteuse à partir du moment où l’on récupère correctement des matériaux.

C’est l’opportunité de faire avec ce que l’on a et d’éviter le surplus : faire avec le sol, faire avec les matériaux locaux et par eux mêmes ludiques.

³⁰ 150 « rues aux écoles » dans Paris, site internet Ville de Paris

Il convient de constater que la philosophie du terrain d'aventure coïncide avec les nouvelles démarches de jeu libre mises en place aujourd'hui. En effet, le développement de l'aire de jeux libre s'adapte à son environnement avec la mise en place de processus participatifs et du recyclage de matériaux. Dès lors, la ville constitue peut-être un terrain d'aventure *hors-normes*, permettant de considérer la rue comme une école à ciel ouvert.

2. Imaginer des possibilités de jeux dans des espaces qui n'y sont pas dédiés

Tous les ans, certains lieux de la ville sont temporairement animés par l'accueil d'événements de plein air, de foires, de cirques... mais cela reste circonscrit à des endroits précis de la ville: places, esplanades, parcs... Pourtant, un jour dans l'année, les rues des villes se métamorphosent avec le carnaval. S'il s'agit d'une célébration spécifique qui implique différents codes, l'événement montre la possibilité d'utiliser la logique récréative de la rue pour la subvertir, la réinventer et la transcender.

La subversion festive et les débordements anti-autoritaires de la logique carnavalesque ont commencé à être utilisés comme outils politiques tentant de générer d'autres manières de faire et de contempler la ville, ainsi que d'organiser la vie associative.

La pratique transgressive de l'espace public est peut-être un moyen d'imaginer des possibilités de jeu dans des espaces qui n'y sont pas dédiés. En considérant que la transgression c'est remettre en question la règle, le terme *contourner* est peut-être plus juste dans le sens d'éviter de se soumettre à la règle.

En effet, dans le cadre du jeu il n'y a pas forcément de transgression de la règle, il s'agit juste du jeu dans la marge. Par exemple, il n'est pas interdit de jouer dans la rue, c'est juste que c'est dangereux, l'espace n'est pas fait pour : aucun mobilier n'est dédié aux jeux, il faut donc être inventif. Par conséquent, il n'y a pas grand chose de transgressé, étant donné qu'il n'y a aucune règle dictée précisément. En revanche, il s'agit de jouer avec la règle de ce qui va être retenu comme jeu acceptable socialement, urbanistiquement et ce qui ne l'est pas.

La rue apparaît être un espace ressource à la vie urbaine qui met en évidence un paysage humain.

Dans son livre *La ville des enfants pour une révolution urbaine*, Francesco Tonucci formule l'hypothèse qu'une ville adaptée aux enfants est une ville adaptée à tous. Les jeux des enfants doivent être considérés dans l'aménagement de l'espace urbain, ce sont les réponses d'une ville animée, joyeuse et conviviale.

Interviewé en 1972, l'architecte Émile Aillaud déclare qu'il *"ne faut pas que les choses soient faites pour les enfants et pour le jeu. Sinon le jeu devient un exercice, ça devient quelque chose qui est le contraire même de la démarche aventureuse du jeu. C'est cette même petite part, non pas de danger mais de singularité qui les distraie."*³¹

³¹ Mourgues, Elsa, 2021. L'aire de jeu, entre phénomène social et artistique, *France Culture*



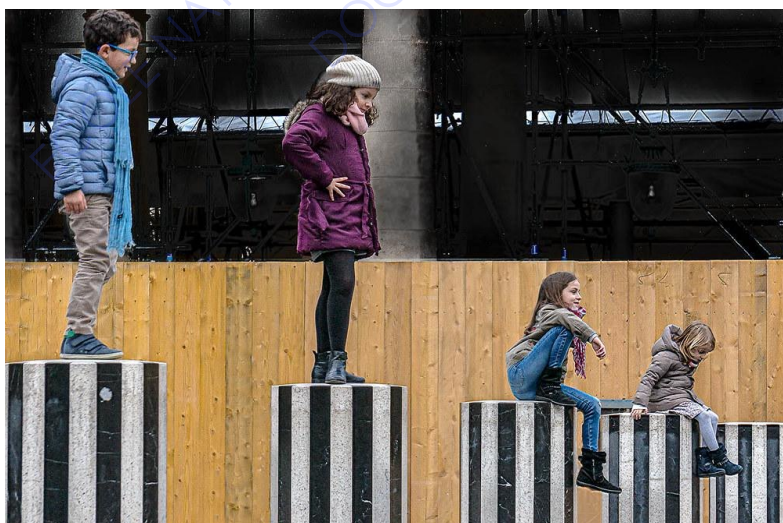
Aménagement de La Grande Borne (Grigny) par Emile Aillaud. Photographie : Centre Georges Pompidou
 La sculpture-jeux serpent de La Grande Borne. Photographie : Archives municipales de Grigny

L'adulte à lui aussi sa place dans ces espaces, en tant qu'accompagnateur ou témoin, il peut mesurer l'épanouissement de l'enfant et de son développement. L'enfant part à la découverte de soi, des autres et de son environnement urbain nous renvoyant à notre propre rapport à la ville.

La rue constitue une figure sociale inestimable dans laquelle peut se créer des inter-relations entre les pratiques et les générations. Tout le monde peut se surveiller et faire attention à l'autre et faire de la rue ainsi un lieu sûr.

La rue c'est également un lieu de préparation à l'existence urbaine. En termes d'aménagement urbain, le mobilier et les œuvres d'art favorisent la rencontre, offrent des potentialités de jeux et permettent d'une certaine manière d'animer la ville.

Au regard de la ville occidentale, l'aire de jeux fabrique une culture récréative de l'enfant afin de surveiller ses comportements et de prévenir d'éventuels risques en omettant totalement sa capacité inventive et créatrice d'appréhender un lieu qui ne lui serait pas dédié.



Les colonnes de Buren, piliers jouables, Paris. Photographie : Raymond Maneglia via Flickr
 La fontaine de la Place du Palais détournée par les enfants, Bordeaux, 2021. Photographie personnelle

Pourtant, des indices plus fins témoignent de cette appropriation ludique naturelle des espaces, du simple saut entre deux bordures à la pratique du *parkour*, poteaux, murs, escaliers... se transforment en structure-jeux. Mais c'est aussi le cas des structures artistiques qui s'érigent un peu partout dans l'espace public et deviennent des sculptures-jeux comme les colonnes de Buren à Paris, les lettres mythiques "I Amsterdam" de la capitale néerlandaise ou encore le controversé monument de l'holocauste de Berlin...

Il s'agit d'espaces qui au départ ne sont pas dédiés aux jeux en raison de leur statut d'œuvre d'art, symbolique ou mémoriel mais qui sont joyeusement détournés. La prise de liberté, et l'affranchissement des règles fabriquent alors des espaces de jeux non conventionnels avec des appropriations marquantes.

Convaincu que le jeu offre un rôle social, urbain et paysager pour la ville, ce travail de recherche tend à connecter le monde du concepteur et de l'enfant pour traduire l'imaginaire en espaces publics jouables.

Ainsi, le concepteur doit se saisir de l'affordance des espaces mais il a également un rôle à jouer dans la création de mondes physiques diversifiés qui peuvent être appréhendés par différents groupes et à des temporalités différentes.

En abordant le terrain de jeu comme un moyen d'inspirer les enfants à bouger, à penser, à apprendre, à interagir et à explorer l'environnement, l'aire de jeux devient une opportunité d'enseigner et d'améliorer le monde grâce à une conception réfléchie. Par ailleurs, le terrain de jeux du XXI^e siècle doit sans doute permettre une expérience dynamique de paysage avec une relation complexe entre l'espace végétal et l'espace expérimenté.

Il est nécessaire de jouer avec la nuance des objets, si l'objet n'a pas une fonction claire alors de multiples interactions pourront avoir lieu avec celui-ci. Il s'agit de créer des opportunités d'actions plutôt que de les restreindre à une action spécifique.

En laissant l'enfant lui-même interagir avec son site et avec les autres enfants, le terrain de jeux intervient comme un outil éducatif tout en le laissant faire ses propres erreurs. A travers son propre imaginaire, l'enfant va spontanément interagir avec des matériaux, des topographies et du mobilier.

Par définition le jeu est une pratique libre, sans contrainte et où chacun invente ses règles. Dès lors, il semble curieux d'inventer des espaces dédiés au jeu alors qu'il s'agit plutôt de lieux d'attractions.

Une rue jouée répond au besoin d'une ville plus ludique, adaptée à tous, accueillante et inclusive. L'objectif d'une ville ludique est de rassembler diverses perspectives pour co-concevoir une ville pour et par ses habitants.

En définitive, il n'y a pas besoin d'aire de jeux pour jouer, on peut jouer partout dès le moment où l'on sait voir le potentiel jouable des espaces. Finalement, dans les aires de jeux ce qui compte ce n'est pas tant les espaces qui sont produits que les manières de les voir et ou les manières de les pratiquer.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

CONCLUSION

Percevoir le potentiel jouable des espaces pour un éventuel retour à la rue

La dimension politique et collective des espaces de jeux, par leur approche historico-artistique durant la seconde moitié du XIXe siècle, marque l'époque du début du processus du temps libre, devenu temps de consommation : un processus qui a plongé en crise le concept d'espace public, alors qu'il commençait à être conçu non seulement comme un élément d'exercice de contrôle politique, mais aussi comme un facteur de valorisation économique. Ainsi, les villes ont-elles commencé à devenir des objets de planification rationnelle et utilitaire, où le champ de l'urbanisme a été redéfini, offrant des espaces de jeu avec de nouvelles valeurs, construites comme l'un des points clés de l'idéologie moderne de l'espace public.

La rue a été petit à petit délaissée du fait de l'omniprésence de la voiture. Pour combler le besoin de jouer des enfants, la ville semble alors avoir intégré un espace de récréation spécifique : l'aire de jeux.

C'est pourquoi la décomposition de l'aire de jeux, symbole de l'espace joué en ville, dans son histoire et sa matérialité, permet de comprendre si elle constitue l'espace de jeux unique et nécessaire en milieu urbain.

La standardisation quasi-générale des aires de jeux résulte de l'augmentation des normes sécuritaires contraignantes. Pourtant, on observe dans certaines aires géographiques la volonté de retrouver une liberté au sein des aires de jeux.

Dans sa pratique, le paysagiste a la possibilité de limiter l'activité programmatique et de se rapprocher de la définition du jeu favorisant de la sorte les préceptes du jeu libre.

Il doit se saisir du jeu comme un levier au développement de la créativité des enfants, afin d'augmenter l'affordance des terrains de jeux et de profiter des détournements potentiels.

Pour le concepteur, la norme n'est pas un obstacle et elle lui permet de s'interroger sur sa pratique. En contournant la contrainte, il évite la duplication généralisée des aires de jeux et offre l'opportunité de jouer dans des espaces de liberté.

Le jeu en ville apparaît comme un moyen de s'approprier l'espace urbain, de s'y échapper et de générer des perceptions de la ville. S'approprier un lieu, c'est permettre de créer une relation avec lui et d'être acteur de sa transformation. Une ville agréable et conviviale est gage de liens sociaux et la vitalité d'une ville s'auto-alimente. Lorsque des enfants commencent à jouer, ils attirent tout de suite autour d'eux de nouveaux camarades de jeu.

Ce mémoire de recherche tend à questionner la notion de jeu en ville et à établir un lien étroit entre la rue et le jeu. L'aire de jeux ne concerne pas uniquement l'amusement des enfants. Au

contraire, une rue pour les enfants est une rue pour tous. Ainsi, une ville animée participe à l'épanouissement de toute la population.

Finalement, la rue peut devenir l'espace de jeu nécessaire et envisageable à la ville avec l'apparition de nouveaux modèles d'aires de jeux qui diffèrent dans leurs paramètres de l'aire de jeux traditionnelle. Dès lors, la rue semble être un lieu favorable à l'expression et aux jeux des citadins.

Une rue appropriée et jouée est créatrice d'une ville saine et animée. Il y a la possibilité de jouer partout et l'aire de jeux n'est pas nécessaire pour jouer. On peut jouer partout dès le moment où l'on sait voir le potentiel jouable des espaces. Le jeu peut se produire presque n'importe où et sous n'importe quelle forme, étant donné qu'il ne dépend que de l'espace de l'imagination pour exister. Finalement, dans les aires de jeux ce qui compte ce n'est pas tant les espaces qui sont produits que les manières de les voir et ou les manières de les pratiquer.

Au total, percevoir le potentiel jouable des espaces contribuerait à un éventuel retour à la rue.

Il est vraisemblablement nécessaire de s'extraire du système de l'aire de jeux, pour tenter de retrouver une rue jouable sans pour autant tomber dans la nostalgie des rues de la photographie humaniste. En effet, si les enfants sont moins dans la rue c'est parce qu'ils sont désormais scolarisés et qu'ils pratiquent des activités extrascolaires. Toutefois, ce n'est malheureusement pas le cas de tous les enfants.

Enfin, la ville n'est pas partout dévitalisée : il serait intéressant de comprendre s'il existe un lien entre le paysage social et le paysage spatial, et étudier s'il est possible d'établir quelles rues sont finalement jouées.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE
DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

RÉFÉRENCES

Ouvrages

- Allan Poe, Edgar, 2021. *Philosophie de l'ameublement*, Paris: Éditions Mille et une nuits, 62 p.
- Bachelard, Gaston, 1957. *La poétique de l'espace*, Paris: Presses Universitaires de France, 404 p.
- Broto Carles, 2012. *Aires de Jeux : Concepts et design*, Barcelone: Links, 510 p.
- Brunet, R, Ferras R, Théry H, 1993. *Les mots de la géographie : dictionnaire critique*, Montpellier-Paris: RECLUS - La Documentation Française, (3^e édition) 520 p.
- Burkhalter, Gabriela, 2016. *The playground project*, Zürich: JRP Ringier, 288 p.
- Friedman, Yona, 2018. *L'ordre compliqué et autres fragments*, Paris: Éditions de l'Éclat, 141 p.
- Friedman, Yona, 2020. *L'architecture mobile : vers une cité conçue par ses habitants (1958-2020)*, Paris: Éditions de l'Éclat, 336 p.
- Gehl, Jan, 2010. *Pour des villes à échelle humaine*, Montréal: Écosociété, 276 p.
- Huizinga, Johan, 1951. *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris: Gallimard, 292 p.
- La Salle, Xavier de, 2019. *Group Ludic l'imagination au pouvoir*, Bruxelles: Facteur Humain, 212 p.
- Romagny, Vincent, 2010. *Anthologie d'aires de jeux d'artistes*, Gollion: Infolio, 224 p.
- Solomon, Susan, 2005. *American playgrounds: Revitalizing community space*. Lebanon (NH): University Press of New England.
- Simon, Jacques, 1975. *400 terrains de jeux : aménagement des espaces libres*, Saint-Michel-sur-Orge: Espaces Verts, 96 p.
- Simon, Jacques; Rouard, Marguerite, 1976. *Espace de jeux : De la boîte à sable au terrain d'aventure*, Paris: Dominique Vincent, 155 p.
- Tonucci, Francesco, 2019. *La ville des enfants pour une révolution urbaine*, Marseille: Parenthèses, 215 p.

Articles

- Angell Brown, Marisa, 2017. Radical Urbanism in the Divided City: On M. Paul Friedberg's Riis Park Plaza (1966), *Perspecta 50: Urban Divides*, Cambridge (MA): The MIT Press, pp. 303-316
- Borzakian, Manouk, 2012. Prendre au sérieux les espaces du jeu, *Géographie et cultures*, n°82, pp. 5-9.
- Brussoni Mariana, Olsen Lise L., Pike Ian et Sleet David A., 2012. Risky Play and Children's Safety: Balancing Priorities for Optimal Child Development, *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 9, n°9, pp. 3134-3148.
- Budde, Gunilla, 1999. Histoire des jardins d'enfants en Allemagne. *Histoire de l'éducation*, pp. 43-71.
- Cazalis, Ferdinand, 2017. Le gouvernement des playgrounds : histoire fragmentée des aires de jeux, 1770-2010, *Jef Klak « Ch'val de Course »* printemps-été. En ligne disponible sur : <https://www.jefklak.org/le-gouvernement-des-playgrounds/#fnref-7376-15>
- Charmes, Éric, 2005. Le retour à la rue comme support de la gentrification, *Erès, Espaces et sociétés*, n°122, pp. 115-135. En ligne disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-espaces-et-societes-2005-3-page-115.htm>

- Delaunay, Fanny, 2018. Des sculptures récréatives des années 1970 aux aires de jeux contemporaines à la Grande Borne : jouer n'est pas joué, *Enfances Familles Générations*. En ligne disponible sur : <http://journals.openedition.org/efg/3147>
- Frost, Joe, 2012. Evolution of American Playgrounds, *Scholarpedia*. En ligne disponible sur : http://www.scholarpedia.org/article/Evolution_of_American_Playgrounds
- Kozlovsky, Roy, 2008. Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction, Rutgers University Press: *Designing modern childhoods: History, space, and the material culture of children*, Chapitre 8, p. 171-190
- Malaud, David, février 2020. Sur les traces de l'Homo Architectus Ludens, Plan Libre, *Terrains de jeux*, n°173.
- Monnet, Nadja, 2020. Redonner goût à la rue pour favoriser l'autonomie des jeunes citoyens, *Métropolitiques*.
- Monnet, Nadja; Laisney, Patrice, 2020. Jeu et apprentissages : regards croisés en École d'architecture et en sciences de l'éducation, *ENSA-M: Sud Volumes Critiques n°4*. En ligne disponible sur : <https://revue.marseille.archi.fr/numquatre/>
- Paquot, Thierry, juin 2005. Les enfants dans la ville, *Diversité ville-école-intégration* n°141. En ligne disponible sur : <https://www.ruedelavenir.com/wp-content/uploads/2018/08/Paquot-Enfant-et-ville.pdf>
- Tiberghien, Gilles A., 2016. Les jeux du monde, *extrait plaquette FACM, Binocle*. En ligne disponible sur : <https://paysarchitectures.com/wp-content/uploads/2018/06/gbrusset-plaquettefacm-binocle-GTiberghien.pdf>
- Trainor, James, 2 décembre 2012. Reimagining recreation : The lost world of New York City adventure playgrounds, *Cabinet Magazine issue Game*, n°45. En ligne disponible sur : <https://www.cabinetmagazine.org/issues/45/trainor.php>
- Witcher, Diana, 2013. Isamu Noguchi's Utopian Landscapes: The Sculpture of Playgrounds and Gardens, Unitas Press. En ligne disponible sur : <https://www.dianawitcher.com/pdfs/noguchi-utopian-landscapes.pdf>
- Withagen, Rob et Caljouw, Simone R. 2017. Aldo van Eyck's playgrounds: Aesthetics, affordances, and creativity, *Frontiers in psychology*. En ligne disponible sur : <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.01130/full>

Mémoire de recherche

- Conroy, Léonard, 2019. *Améliorer la ville par le jeu et les loisirs ? Pistes de réflexion*, Université d'Aix-Marseille, Institut d'Urbanisme et d'Aménagement Régional, 67 p.
- Delfavéro, Sébastien, 2017. *Des aires de jeux à l'ère du jeu, Les projets urbains au prisme des aires de jeux : l'exemple du troisième arrondissement de Marseille*, Université d'Aix-Marseille, Institut d'Urbanisme et d'Aménagement Régional, 79 p.

Documentations officielles

- Convention internationale des droits de l'enfant, adoptée par l'Assemblée Générale des Nations Unies le 20 novembre 1989, article 7.
- Décret n° 94-699 du 10 août 1994 fixant les exigences de sécurité relatives aux équipements d'aires collectives de jeux.
- Charte d'Athènes, aboutissement du IV^e Congrès international d'architecture moderne (CIAM) en 1933 et publié en 1941.

Presse

- Hurtwood, Lady Allen, 16 novembre 1946. "Why Not Use Our Bomb Sites Like This?", *Picture Post*, p. 26-27
- Trevert, Émilie, 2018. Paris : adieu bacs à sable ! *Le Point*. En ligne disponible sur : https://www.lepoint.fr/societe/paris-adieu-bacs-a-sable-13-10-2018-2262645_23.php
- Santolaria, Nicolas, 2021. Parentologie : l'aire de jeu des enfants victime de l'obsession pour le risque zéro, *Le Monde*. En ligne disponible sur : https://www.lemonde.fr/m-perso/article/2021/04/04/parentologie-l-aire-de-jeu-des-enfants-victime-de-l-obsession-pour-le-risque-zero_6075502_4497916.html

Expositions

- (Commissaire d'exposition inconnu). Exposition / *La Ville et l'Enfant*, Centre Pompidou Paris, 26 octobre 1977 - 13 février 1978.
- Juliet Kinchin (Commissaire d'exposition). Exposition / *Century of the Child: Growing by Design, 1900-2000*, MoMA New York, 29 juillet - 05 novembre 2012.
- Gabriela Burkhalter (commissaire d'exposition). Exposition / *The Playground Project : Architecture for children*, DAM Deutsches Architekturmuseum, 09 novembre 2019 - 21 juin 2020.
- Jacob Stéphane (Commissaire d'exposition). Exposition / *Viens jouer dehors ! 1968-1978 : La nouvelle ère des jeux*, Saint-Quentin-en-Yvelines Musée de la Ville, 08 septembre 2021 - 15 janvier 2022.

Séminaire de recherche

- Colloque international 8, 9 et 10 décembre 2021. Des terrains d'aventure du passé/ pour l'avenir : état des savoirs, enjeux et perspectives (TAPLA).

Le projet TAPLA réunit archivistes, spécialistes des sciences de l'éducation, paysagiste, urbaniste, architectes, philosophe, géographe, anthropologues, ethnologues mais aussi des acteurs du terrain.

Comité d'organisation : Fanny Delaunay – ENSA Paris-Val de Seine, CRH-LAVUE / Aurélien Ramos – CRH-LAVUE / Gilles Raveneau – université Lumière Lyon 2, EVS / Clothilde Roullier – Archives nationales

Comité scientifique : Manola Antonioli – ENSA Paris-La Villette, LAA-LAVUE / Baptiste Besse-Patin – université Sorbonne Paris-Nord, EXPERICE / Florence Bouillon – université Paris 8, ALTER-LAVUE / Fraser Brown – Leeds Beckett university / Fanny Delaunay – ENSA Paris-Val de Seine, CRH-LAVUE / Déborah Gentès – université Paris 8, Experice / Serge Gerbaud – Association des déposants aux archives de la jeunesse et de l'éducation populaire (ADAJEP) / Rainier Hoddé – CRH-LAVUE / Jonathan Landau – PAJEP-FONJEP / Nadja Monnet – ENSA Marseille, CRH-LAVUE / Aurélien Ramos – CRH-LAVUE / Gilles Raveneau – université Lumière Lyon 2, EVS / Clothilde Roullier – Archives nationales / Caroline Rozenholc – ENSA Paris-Val de Seine, CRH-LAVUE

Vidéos

- Émission Dim Dam Dom, 1969. Group Ludic. En ligne disponible sur : <https://vimeo.com/244064133>
- Donada Julien, 2018. Le Group Ludic, retour d'expériences, *Petit à Petit Production/Grand Café – centre d'art contemporain*, Saint-Nazaire. En ligne disponible sur : <https://vimeo.com/252699271>
- Mourgues Elsa, 2021. L'aire de jeu, entre phénomène social et artistique, *France Culture*. En ligne disponible sur : <https://www.franceculture.fr/architecture/lair-de-jeu-entre-phenomene-social-et-artistique>

Agences de Paysage/Concepteurs d'aires de jeux

- BASE (FR), site internet : <https://www.baseland.fr/imaginaire/>
- Gilles Brusset, site internet : <https://paysarchitectures.com/projets-artistiques/>
- Carve (NL), site internet : <https://www.carve.nl>
- POLA (DE), site internet : <https://www.pola-berlin.de/work.html>
- Castor et Pollux (QC), site internet : <http://castoretpollux.co/portfolio/lile-aux-volcans/>

Associations

- Centres d'Entraînement Aux Méthodes d'Éducation Actives (Ceméa) fondée en 1937, "diffuse des idées d'Education Nouvelle dans une dimension nationale et internationale."
- Fédération nationale des Francas, fondée en 1944, "agit pour l'accès de tous les enfants à des loisirs, en toute indépendance et selon le principe fondateur de laïcité."
- International Play Association (IPA), fondée en 1961, "protège, préserve et promeut le droit de l'enfant à jouer en tant que droit humain fondamental."
- Rue de l'avenir, fondée en 1988, "contribuer à transmettre aux générations futures une ville plus sûre, plus solidaire et plus agréable à vivre."
- 3.2.1., fondée en 2007, "association socioculturelle d'éducation populaire"

Pages internet

- *Fondation Le Corbusier*, archives : <http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/default.aspx>
- *Fonjep*, archives de l'éducation populaire, : <https://www.fonjep.org/pajep-archives/presentation>
- Genel, Antoine, 2011. La photographie, une suite de coïncidences merveilleuses, *photogénique.fr* : <http://www.photogenique.fr/dc/index.php?post/2011/01/24/Henri-Cartier-Bresson-la-photographie-une-suite-de-coincidences-merveilleuses>
- *Les Simonnets*, site officiel : <https://lessimonnet.fr/realisations/les-jeux-dexterieur-pour-enfants/>
- *Minnie Muse*, Mugarab, Colby, 2020. Noguchi's playscapes : <https://www.minniemuse.com/articles/musings/noguchi-playground>
- *New York City Department of Parks & Recreation*, site officiel : <https://www.nycgovparks.org/about/history/timeline/robert-moses-modern-parks>
- *Tumblr*, collection d'images d'aires de jeux du XX^e siècle, Mid-century modern playgrounds : <https://modernistplay.tumblr.com/page/4?fbclid=IwAR3q0BVDDhmhbZQ99m0o3xfwlgGHdBqrmreoTRhsT2GPJrEgS4fYCCV4dYU>
- *Wallpaper*, Isamu Noguchi's unrealised playground design revealed in New York: <https://www.wallpaper.com>

RÉSUMÉ

La notion de jeu dans les espaces publics est très étudiée par les sciences sociales et de l'éducation par le prisme des relations comportements-environnement, mais assez peu par une entrée paysagère ou architecturale.

A priori le jeu est une pratique libre qui n'a pas besoin de cadre, qui n'a pas besoin d'espace dédié, il y a la possibilité de jouer partout. En considérant que la pratique du jeu est guidée par l'imaginaire et n'a pas besoin d'espace dédié, pourquoi a-t-on considéré nécessaire d'inventer des espaces dédiés au jeu ? Si l'on part du principe que tout devient jouable potentiellement, y a-t-il réellement besoin d'aire de jeux, sachant que la rue peut être un espace de jeu ? Dès lors, est-ce que l'aire de jeux est véritablement une condition au jeu ?

Ce mémoire interroge le processus de standardisation des espaces publics dédiés aux enfants. L'état des lieux de l'évolution de l'aire de jeu en apparente relation avec la normalisation de la rue permet de comprendre ainsi le passage du jeu de la rue à l'aire de jeux. Par ailleurs, l'analyse de démarches contemporaines de paysagistes, architectes et artistes dans la manière de créer des espaces jouables permet de mettre en évidence un éventuel retour à la rue.

Mots-clés : rue, aires de jeux, enfant, norme, jouer, risque

The notion of play in public spaces has been studied extensively by the social sciences and education through the prism of behaviour-environment relationships, but barely through a landscape or architectural entrance.

A priori play is a free practice which does not need a framework, which does not need a dedicated space, there is the possibility of playing everywhere. Considering that the practice of play is guided by the imagination and does not need a dedicated space, why was it considered necessary to invent dedicated spaces? Assuming that everything becomes potentially playable, is there really a need for a playground, knowing that the street can be a playground? Therefore, is the playground really a condition of play?

This master thesis questions the process of standardizing public spaces dedicated to children. The inventory of the evolution of the playing area in apparent relation to the standardization of the street thus makes it possible to understand the passage from the street game to the playground. Moreover, the analysis of contemporary approaches by landscape architect, architect and artist in the way of creating playable spaces makes it possible to highlight a possible return to the street.

Keywords: street, playground, children, norms, to play, risk