

JOUER DANS LE PAYSAGE

La forêt est indéniablement un espace de jeu idéal pour toute âme d'enfants. De nombreux espaces naturels sont éminemment récréatifs, et offrent un milieu à la fois ludique et pédagogique pour l'enfant. Mais le paysage urbain n'apporte pas forcément les mêmes qualités de divertissement.

TEXTE: ANNE-SOPHIE GOUYEN

Si bien que, dans les années 1880, le constat que les enfants d'ouvriers, ou issus de l'immigration, n'ayant pas d'espaces de divertissement, traînent principalement dans la rue. S'en suit donc la naissance, dans l'est américain, de terrains de jeux dédiés aux enfants, avec des enjeux éducatifs, sociaux et politiques : il s'agit d'éduquer, d'autonomiser mais aussi de surveiller. Bac à sable, toboggan, balançoire, tourniquet... permettent aux enfants de jouer seuls, dès le plus jeune âge. Bien que de rares concepteurs s'aventurent à des dessins plus originaux, tel que Paul Friedberg dans les années 30, la conception de ces espaces restera assez élémentaire et uniforme jusque dans les années 60 où émerge l'idée que la qualité du jeu et de l'imaginaire déployés par l'enfant sont fonction de la richesse de son environnement. Isamu Noguchi, un artiste et designer américano-japonais, est l'un des premiers à faire muter le dessin des aires de jeux en le mêlant à l'art pour fabriquer des univers abstraits qui favorisent la créativité. Il est suivi en France par des pionniers comme les Simonnet ou Group Ludic. Aujourd'hui, la conception des aires de ieux, bien que l'on note une tendance à l'uniformisation avec un choix bien souvent effectué sur catalogue, est réalisée par les paysagistes-concepteurs. Mais pour se conformer aux nouvelles normes de sécurité, l'aire de jeu s'est considérablement standardisée.

Certains concepteurs se permettent de questionner la notion de surveillance, comme Base qui dessine des espaces permettant aux enfants de « disparaître du regard des parents » pour se confronter à sa propre autonomie, tester et développer de l'agilité et une certaine indépendance, comme dans l'aire de jeux des « remparts » du parc Blandan de Lyon, et plus récemment dans l'anneau du parc urbain de

Tremblay-en-France¹. Pour Base, hors de question que le respect des normes fasse disparaître la notion de risque et laisse moins de place à l'audace et à l'aventure.

Une génération de designers s'appuie sur l'idée de design participatif afin de permettre aux habitants d'une communauté de concevoir, et parfois même construire, leurs espaces de vie communs, dont les espaces de jeux font partie, parfois éphémères ou réversibles, mais toujours résolument conviviaux. Des collectifs de plus en plus nombreux mettent en place localement ce type de processus, à l'image de Bruit du frigo2, qui a livré à Bordeaux une irruption volcanique sur le parc de Cité Blanche. Avec la participation des habitants de tout âge, de la programmation à la fabrication, une structure polyvalente centrale a vu le jour, offrant « des espaces d'assises, de détente et des pans inclinés pour grimper, glisser et permettre différents modes de motricité. » : un objet généreux et ludique, dans l'attente d'un aménagement pérenne à venir.

D'autres agences comme Palma3, à Mexico, permettent de réinterroger la qualité ludique perdue de l'espace public. Avec leur installation Aros, en 2018, autour d'une fontaine de la ville, les architectes invitent les habitants, et surtout les enfants, à se réapproprier l'objet urbain pour se rafraîchir. Construite entièrement en bois, la structure rayonne à l'aide de deux anneaux dont l'inclinaison invite à grimper, tourner, s'installer, et explorer le bassin en son coeur. Une ode à la baignade qui questionne notre rapport à l'eau dans la ville. Bien que l'espace de la rue soit devenu plus risqué avec le développement de l'automobile, le design actif est un mouvement qui vise à favoriser un mode de vie physiquement mobile.

En essaimant des interventions dans l'espace de la ville, que ce soit pour faciliter des modes de déplacements tels que la marche ou le vélo, ou des équipements urbains attractifs qui valorisent une activité physique, l'idée est la création d'interventions qui transforment l'expérience urbaine et la rendent ludique. On peut prendre l'exemple du Velodroom3 créé par le collectif Dallas et les artistes Bruno Herzele et Elke Thuy à Bruxelles, dans un lieu d'occupation temporaire. L'installation est non seulement un équipement sportif, mais il est surtout l'amorce du nouvel espace public dans la cours de cette caserne, autrefois démesurée et solennelle. Le velodroom permet de multiples usages, de l'évidente pratique du vélo, aux courses d'enfants en passant par le bain de soleil aux beaux jours.

Si la crise écologique systémique apparaît comme une crise des sociétés humaines, mettant en péril le sort des générations futures et la qualité de nos existences ainsi qu'une crise des vivants déjà en cours, Estelle Zhong Mengual et Baptiste Morizot la présentent également comme « une crise d'autre chose, de plus discret, et peut-être plus fondamental (...): une crise de nos relations au vivant. »4 Le bois semble alors la matière idéale pour permettre de retrouver un environnement naturel, mais nul ne pourra nier que grimper aux arbres reste le jeu le plus évident et amusant. Ne faudrait-il pas alors parfois se questionner: ménager nos espaces de jeux n'est-il parfois pas plus pertinent que de les aménager ?

^{1.} Design ludique - Base - www.baseland.fr/projets/

tremblay-en-france-parc-urbain

2. Design participatif - Bruit du frigo - www.bruitdufrigo. com/en/projets/fiche/le-volcan/

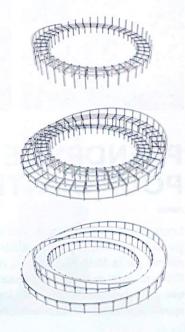
^{3.} Reconquête de l'espace urbain : installation Aros - Palma - www.palma-mx.com

L'Illisibilité du paysage, Enquête sur la crise écologique comme crise de la sensibilité, dans Nouvelle revue d'esthétique n° 22, 2018.











Page 11 en haut à gauche, design actif, le sport dans la ville : le Velodroom, Collectif Dallas + Elke Thuy & Bruno herzeele, Bruxelles , 2019. © Elke Thuy

Page 11 au milieu à gauche, Reconquête de l'espace urbain ; installation Aros, Palma, Mexico city, 2018. © Onnis Luque Page 11 en bas à gauche, design participatif : le Volcan, Collectif Bruit du Frigo, Bordeaux, 2022. © Bruit du frigo

Page 11 en haut à droite, le Velodroom, Collectif Dallas + Elke Thuy & Bruno herzeele, Bruxelles, 2019. © Elke Thuy

Page 11 au milieu à droite, installation Aros, Palma, Mexico city, 2018. © Palma