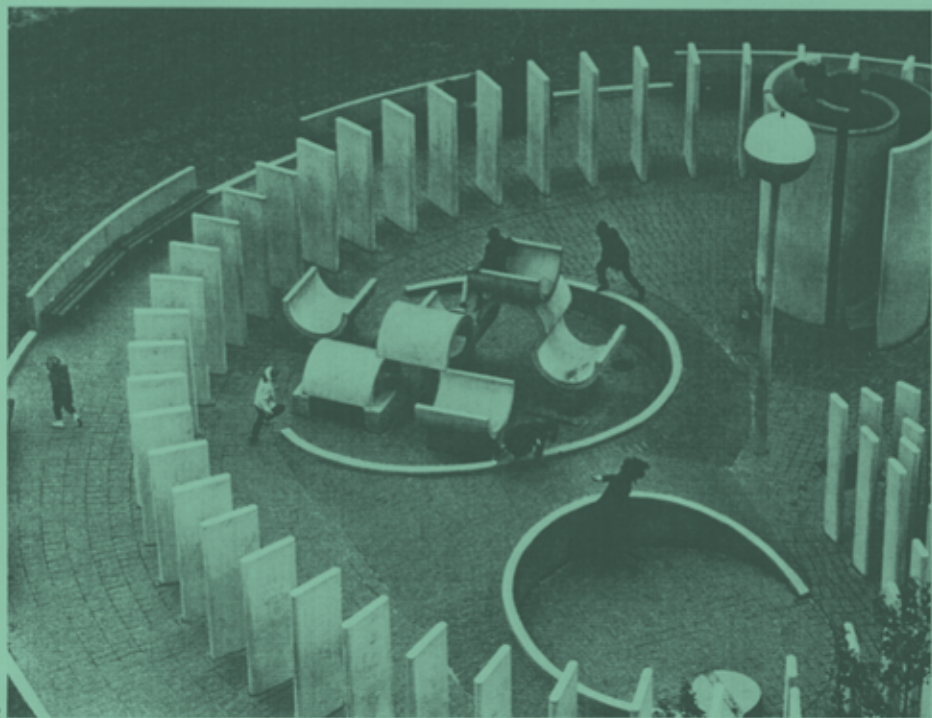


Vincent Romagny (éd.)

ANTHOLOGIE AIRES DE JEUX D'ARTISTES



2

62

3
Vincent Romagny
Art de l'aire de jeux et aires
de jeux de l'art

25
Rosemarie Trockel
Sans titre (Playgrounds)

33
Roy Kozlovsky
Les terrains d'aventure et
la reconstruction d'après-guerre

67
Pierre Székely
Sculptures-jeux

75
Enzo Mari
The Big Stone Game

81
Simon Nicholson
La théorie des éléments
indéterminés. Un principe
déterminant de la méthodologie
du design

97
Aldo van Eyck
Sur le design des installations
de jeu et l'aménagement
des aires de jeux.
Aires de jeux – Amsterdam

115
Barbara Formis
L'art en jeu

127
Jochen Gerner
Martine parc

135
Karina Bisch
Tatlina

145
Charlotte Nordmann
Liberté surveillée

153
Palle Nielsen
Le Modèle – Un modèle pour
une société qualitative

169
Lars Bang Larsen
La subjectivation politique dans
« Le Modèle – Un modèle pour
une société qualitative »
de Palle Nielsen

185
Paul Hogan
Playgrounds for free
(extraits)

195
Marie Goupy
Les deux directions
des « Espaces autres »
de Michel Foucault

207
Corin Sworn
Evenings and Weekends

215
Seth Price
Modern Suite

219
Cyril Jarton
Partout comme aire de jeux

Cette anthologie n'est pas un catalogue mais une boîte à outils qui accompagne deux expositions. Ces trois formes sont le fruit d'un travail collectif mené par deux centres d'art et un commissaire indépendant sur la question des aires de jeux afin de tester, vérifier voire infirmer l'hypothèse du rapprochement de ces espaces urbains spécifiquement destinés aux enfants et des préoccupations d'artistes qui, loin de s'enfermer dans l'autonomie de leur art, pensent et travaillent les conditions du « vivre ensemble ».

Les expositions sont les suivantes:

Aires de jeux, contre-emplacements, au Micro Onde, centre d'art contemporain de L'Onde, Vélizy-Villacoublay, du 10 avril au 4 juillet 2010 (Karina Bisch, Florence Doléac, Jochen Gerner, Carsten Höller, Anita Molinero, Simon Nicaise, Seth Price, Pierre Székely, Corin Sworn et Adrien Vescovi – commissariat Sophie Auger et Vincent Romagny).

Aires de jeux, la police ou les corsaires au centre d'art contemporain Le Quartier à Quimper du 2 juillet au 24 octobre 2010 (Liam Gillick, Allan Kaprow, Mike Kelley, Enzo Mari, Robert Morris, Gintaros Makarevicius, Palle Nieslen, Eamon O'Kane, Corin Sworn, Pierre Székely et Virginie Yassef – Commissariat Keren Detton et Vincent Romagny).

Les sous-titres Contre-emplacements et La Police ou les corsaires reprennent les termes de Michel Foucault dans son texte « Des Espaces autres », dans lequel il définit un type d'espace non-utopique, mais précisément réel et transitoire, combinant des qualités paradoxales. On peut considérer que les expositions et la publication sont autant d'efforts pour voir à quelles conditions une aire de jeux peut être un « contre-emplacement », et éviter qu'à l'instar « des civilisations sans bateaux les rêves se tarissent, l'espionnage y remplace l'aventure, et la police, les corsaires » (Dits et Écrits II, Paris, Quarto-Gallimard, 2001, pp.1571 et suiv.).

L'exposition présentée au centre d'art de L'Onde aborde la question des différentes formes d'existence de l'aire de jeux: avant d'être un lieu d'expérimentation pour les enfants, elle est prototype, maquette, dessin, projet. À l'autre extrémité du spectre de ses formes d'existence, elle peut être souvenir, ruine, danger. Le déplacement de l'objet « aire de jeux » vers l'espace d'exposition participe du changement de localisation auquel le sous-titre de l'exposition fait référence: les œuvres sont présentées dans

le centre d'art ainsi qu'au théâtre de L'Onde et dans les espaces de la ville. Toutes ces occurrences d'un objet difficilement définissable, bien que très facilement reconnaissable, sont autant d'occasions d'en cerner les ambiguïtés et les dimensions troubles.

L'exposition au centre d'art Le Quartier à Quimper explore le tiraillement des aires de jeux entre un idéal de réalisation optimale des enfants et une forme de discipline. L'aire de jeux – à l'image de toute structure éducative, sociale ou de vie en commun – est effet d'une idéologie, autant qu'elle en devient le vecteur. L'exposition met en avant les destinataires de ces équipements, les enfants, mais engage aussi l'idée d'enfance. Partant des idéaux les plus élevés, les aires de jeux ne laissent pas facilement percevoir leurs écueils: la qualité de leurs intentions voilerait-elle leurs effets?

Cette publication est animée par un même souci de réunir des éléments de réponse au doute que soulèvent les deux expositions: l'aire de jeux est-elle un espace de liberté ou de contrôle? Des contributions de nature et de forme hétérogènes recoupent partiellement les propositions présentées dans les expositions: interventions d'artistes, textes de chercheurs en sciences humaines et d'auteurs d'horizons différents, documentation et fac-similés sont considérés comme ayant le même poids de vérité. Des œuvres d'artistes de générations différentes sont mises en regard les unes aux autres, reproduites ou pensées spécifiquement pour ce livre, comme autant de tentatives pour aborder la délicate question de l'éducation et de l'émancipation, au risque de la coercition.

Cette publication réunit ainsi textes inédits (Barbara Formis, Marie Goupy, Cyril Jarton, Charlotte Nordmann, Vincent Romagny), traductions (Aldo van Eyck, Roy Kozlovsky, Simon Nicholson), inserts (Karina Bisch, Jochen Gerner, Seth Price, Corin Sworn), fac-similés (Playgrounds for free) et documents historiques (Aldo van Eyck, Enzo Mari, Pierre Székely) – en quoi il s'agit bien d'une anthologie, forcément lacunaire, mais non pas impartiale. Elle a été pensée pour ne surtout pas apporter de réponses closes et définitives à des questions qui nous excèdent – mais qu'on ne saurait pour autant ne pas aborder.

Vincent Romagny est
commissaire d'expositions
et éditeur indépendant.
Cet essai est inédit.

ART DE L'AIRE DE JEUX ET AIRES DE JEUX DE L'ART

Rapprocher aire de jeux et art contemporain? L'idée pourrait paraître saugrenue: nous serions face à deux univers incommensurables.

D'une part, l'objet « aire de jeux » est complexe: il relève à la fois de l'urbanisme et du design, du collectif et de l'intime, du social et du politique. Désigne-t-il un espace dans la ville? Les objets que l'on y rassemble? Qui les conçoit? Quelles intentions président à leur construction? Reconnaisant le rôle précisément idéologique de l'espace public, Vito Acconci écrivait en 1993: « l'espace fonctionne d'abord comme sa propre réclame: il attire à lui le public, au moyen d'un signe visible, ou d'une rumeur répandue parmi le public, ou d'un souvenir inscrit dans le cerveau d'individus successifs (...). À l'intérieur, l'espace public fait la publicité pour son maître d'ouvrage: il proclame le message et les valeurs de l'institution municipale ou privée qui l'a créé, ou du groupe révolutionnaire qui se l'est approprié [1]. » Par quelles idéologies sont donc motivées ces aires de jeux stéréotypées? Si leurs intentions sont toujours les meilleures, quelles garanties qu'elles atteignent leurs buts? Les impératifs de sécurité n'en invalident-ils pas l'espoir?

Un des rares ouvrages universitaires paru sur la question en France, et qui date de 1976, Les Pratiques des enfants durant leur temps libre en fonction des types d'environnement et des idéologies concluait que « l'enfant découvre son propre milieu dans une interaction constante (...) Lorsque les possibilités sont limitées, l'enfant ne peut que se contenter d'utiliser les failles entre les blocs d'interdits, les interstices négligés. Il perdra même l'initiative de transformer parfois, tant on l'aura habitué aux lieux figés, intransformables, aux espaces suréquipés, institutionnalisés, surdéterminés [2]. » Quelles consciences

[1] Vito Acconci, « La Fabrique du public: écriture et lecture de l'espace public », in Hétérotopies/Heterotopias, Lionel Bovier et Mai-Thu Perret (éds.), Genève, JRP éditions, 2000, p.125.

[2] Marie-José Chombart de Lauwe, Philippe Bonnin, Marie Mayeur, Martine Perrot... [et al.], Les Pratiques des enfants durant leur temps libre en fonction des types d'environnement et des idéologies, Centre d'ethnologie sociale et de psychosociologie, Paris, éditions du Centre National de la Recherche Scientifique, 1976.

ces aires de jeux forgent-elles si leurs utilisateurs ne peuvent en être, même de façon symbolique, les auteurs? [voir Playgrounds for free p.185]. Pourront-ils les subvertir longtemps, à l'image de cette fillette qui lançait du haut d'un toboggan sa poupée assise sur sa poussette? La question devient alors de savoir comment lui permettre de réitérer un tel geste provocateur, libérateur en ce qu'il redéfinit à lui seul les règles d'usage d'un objet pourtant normé et qui devrait ne permettre qu'une seule expérience, celle de la cinétique de son corps dans des limites très définies? Est-il possible de distordre les aires de jeux de la façon dont JOCHEN GERNER nous propose de les saisir à nouveaux frais, en recouvrant les pages d'un ancien exemplaire de livre pour enfants stéréotypé [voir p.127]?

Objets habituels dans les paysages de nos villes, les aires de jeux se situent à un nœud complexe. Ce nœud est d'abord politique – l'objet urbain « aire de jeux » relèverait-il du biopouvoir compris comme ce qui s'applique à la fois aux corps propres et aux populations dans leur ensemble, sans en passer par la médiation de l'appareil législatif ou judiciaire? Il faudra revenir sur la possibilité de la lecture foucauldienne de ce type d'arsenal urbain. Ensuite, ces aires de jeux relèvent de la question esthétique au sens propre, du sentir tel qu'il peut servir à forger un jugement, et de la question esthétique au sens plus moderne, relevant de la théorie, qui se propose d'en unifier les deux sens précédents: se poser la question de l'impact des formes, de leurs conséquences et aussi des conditions auxquelles elles pourraient ou devraient répondre.

De son côté, l'art contemporain n'est peut-être rapproché de la question des aires de jeux que par des raisonnements simplistes. Le thème revient de façon péjorative dans les avis du grand public: les œuvres d'art de notre époque seraient uniquement ludiques (alors qu'elles sont participatives), les expositions seraient des terrains de jeux (alors qu'elles sont des territoires d'expérimentation), les bienales seraient des parcs d'attraction (alors qu'elles permettent la réalisation de pièces de format exceptionnel), les spectateurs des grands enfants (alors que leurs repères conceptuels et perceptifs sont bouleversés). Quant aux artistes... Or, ce lien a des racines lointaines dans

l'analogie entre créativité et récréation: BARBARA FORMIS analyse la relation fondamentale entre l'art et le jeu, et explique rétroactivement et potentiellement les liens entre art contemporain et aire de jeux [voir p.115].

On pourrait tracer rapidement un parallélisme persistant entre œuvres d'art et aires de jeux en mettant à jour pour chaque « mouvement », ou époque de l'art moderne et contemporain, une prise en compte de la question du jeu et de son espace possible. Ainsi, au modernisme et à sa simplification des formes appartiendrait l'espoir d'un vocabulaire élargi aux vertus pédagogiques (l'abstraction et ses origines froebeliennes est alors la principale source de cet espoir constructiviste de l'émancipation par la purification des formes [voir KARINA BISCH, p.135]). Pour le minimalisme, on invoquerait sa prise en compte de la dimension perceptive des œuvres; pour Fluxus, la question du jeu permanent; pour les happenings et la performance leurs dimensions transformatrices. Et puis l'art de l'installation, l'esthétique relationnelle, etc... Autant de modalités historiques du lien art / jeu qui expliquent l'analogie entre œuvres d'art et aires de jeux. On relira ainsi avec bonheur, pour penser des possibles liens entre aire de jeux et art contemporain, la première page de l'ouvrage Le Retour du réel de Hal Foster, dans lequel il montre comment une enfant dans un musée, qui « avait tout bonnement sautillé le long des poutres tout autour de la salle » avait saisi avant l'historien et le critique d'art « non seulement certaines préoccupations spécifiques de l'art minimal – les tensions entre les espaces que nous percevons, les images que nous voyons et les formes que nous connaissons – mais aussi l'évolution générale de l'art au cours des trois dernières décennies – nouvelles manières d'intervenir dans l'espace, de construire le regard, et de définir plus librement ce qu'est l'art lui-même [3]. » SIMON NICHOLSON, dans son effort pour penser une théorie architecturale qui donnerait voix à ses utilisateurs, qui serait suffisamment lâche et indéterminée pour qu'ils se l'approprient, n'évoquait-il pas également le souvenir d'enfants autour d'une installation de Robert Morris [voir p.81]?

Ces rapprochements ainsi nombreux peuvent être résumés par la figure du chiasme. Inversant l'ordre des termes, tout chiasme révèle un double sens à leur liaison, pour autant qu'on s'efforce

[3] Hal Foster, Le Retour du réel, Situation actuelle de l'avant-garde, Bruxelles, La Lettre volée, 2005, p.7.

d'en dépasser la dimension rhétorique. Le premier sens serait le suivant: les aires de jeux sont des réservoirs de formes qui annoncent ou reprennent des œuvres d'art, elles révèlent et illustrent le potentiel perceptif et formel de ces dernières. Pour le second sens: un certain nombre d'œuvres d'art révèlent l'impensé des aires de jeux, leur vocation inavouée et inavouable: le contrôle de la société, voire des consciences. Ou encore, elles constatent l'échec de ce projet finalement moderniste plus que moderne. En effet, il postule l'amélioration du sort des individus pour autant qu'on leur consacre de l'espace, mais fait l'économie de sa vérification. Bref, certaines œuvres opèrent un retour critique sur ces aires de jeux.

Il y aurait donc un « air de famille », au sens où Wittgenstein l'entendait: une ressemblance dont on ne parvient pas à établir l'élément qui la crée [4]. Mais de quel type serait-elle? La figure du chiasme, pour relier des termes, n'en marque pas moins une complémentarité distante qu'il faut expliciter, au risque d'en perdre la figure unificatrice. Il s'agira donc, à partir de l'analyse d'aires de jeux d'artistes et d'œuvres d'artistes ayant pour objet des aires de jeux, de tenter de cerner plusieurs possibilités de lien à partir de plusieurs hypothèses: considérer tour à tour l'identification artiste/concepteur d'aire de jeux (hypothèse 1),

le regard critique de l'artiste sur l'aire de jeux (hypothèse 2), l'absolue séparation de ces deux champs (hypothèse 3) et enfin les conditions de leur coïncidence possible et paradoxale (hypothèse 4). L'art pourrait alors être aux aires de jeux cette « origine réflexive » dont Georges Canguilhem supposait que, dans le présent, elle pouvait avoir plus de poids de vérité que l'origine historique [5]. Car on serait bien en peine de déterminer ici pour les aires de jeux cette origine historique: ce n'est en rien la tâche impartie à cette publication. Pour autant, il nous a paru pertinent de faire état de la question des junk

[4] Ludwig Wittgenstein, Recherches Philosophiques, §§66, 67.

[5] « C'est dans le présent que les problèmes sollicitent la réflexion. Si la réflexion conduit à une régression, la régression lui est nécessairement relative. Ainsi l'origine historique importe moins en vérité que l'origine réflexive », Georges Canguilhem, « Essai sur quelques problèmes concernant le normal et le pathologique », in Le Normal et le pathologique, Quadrige, Paris, Presses Universitaires de France, p.30.

playgrounds [voir ROY KOZLOVSKY p.33] tant cette forme d'aire de jeux en renouvelle et révèle le sens et la portée: une aire de jeux dont les usagers inventent la forme et les règles. Mais ne serait-ce pas là le propre de toute œuvre d'art?

HYPOTHÈSE 1: LES AIRES DE JEUX RÉINVENTÉES PAR L'ART?

Commander des aires de jeux à des artistes? Pour quelle raison? La première hypothèse de rapprochement entre l'art et le jeu serait redevable de l'originalité des formes. On peut d'ailleurs raisonnablement penser que c'est ce souci qui a pu motiver le recours à des artistes pour dessiner, penser, concevoir des aires de jeux. Mais, aussi, il faudrait se demander si l'originalité des formes est garantie par des artistes, et si la vocation pédagogique et éducative de leurs réalisations est par là même assurée.

Dès 1945, la société américaine Creative Playthings sollicite l'inventivité des artistes, à qui elle ouvre le champ de la production en série. Si elle s'approcha de Isamu Noguchi, Henry Moore, Anne Tyng, Charles Eames et Egon Moller-Nielsen, son intérêt pour croiser art et jeux culmina dans l'organisation en 1954 avec le Museum of Modern Art de New York, et le magazine Parent's Magazine, d'une Play Sculpture Competition, un concours d'aires de jeux auprès d'artistes, et dont deux seulement furent réalisées à Washington DC [6]. Ce concours fut l'occasion d'une campagne de presse agressive sur le thème de la créativité qui voulait augmenter la qualité de vie des classes moyennes des années 50 [a] et, dans un même temps, affirmer les valeurs du mode de vie américain. Un article de Industrial Design de l'époque en donne des finalités possibles: « décourager les activités chahuteuses comme le jeu du policier et du voleur, et rendre ces espaces sûrs pour les jeunes enfants. » L'art moderne était considéré comme une réserve potentielle de formes pour créer des jeux, et que son idéal, forcément humaniste, dispensait quiconque de vérifier les conditions de sa rencontre avec le projet aire de jeux et ses apories spécifiques.

[6] Voir Susan G. Solomon, American Playgrounds, Revitalizing Community Space, Hanovre et Londres, University Press of New England, 2005.



[a] Publicité de la société Creative Playthings dans le numéro 53 de Recreation Magazine. La sculpture principale et les deux sculptures

de gauche en vignette: Egon Moller-Nielsen, 1952, la sculpture de droite en vignette: Robert Winston.

Une autre initiative, plus récente, consista également à commander des aires de jeux à des artistes. L'ONG Art for the World, avec le projet Playgrounds and Toys, organisa une exposition itinérante de maquettes d'aires de jeux d'artistes, à l'occasion des cinquante ans du Haut Commissariat pour les Réfugiés de l'ONU, dont certaines furent réalisées. De 2000 à 2005, huit expositions permirent de présenter au grand public plus d'une centaine de maquettes, la plupart des expositions donnant lieu à la sélection de deux projets d'artistes. Les intentions d'un tel projet renvoyaient aux « droits inaliénables de l'être humain, trop souvent niés, dans beaucoup d'endroits du monde, riches ou pauvres ». Au motif de la prévention des délits, cette version plus récente de la commande d'aire de jeux à des artistes substituait celui de l'éducation et des droits fondamentaux. La question se pose également de savoir ce qui pouvait, dans un tel projet, justifier fondamentalement le recours à des artistes, si ce n'est, au motif de l'originalité des formes, celui de la médiatisation et du financement d'une initiative pour laquelle l'artiste est une garantie de motivation non pécuniaire, de désintéressement. Rien qui, fondamentalement, ne justifie ou ne garantisse qu'une aire de jeux d'artistes soit une aire de jeux accomplie, si ce n'est garantir une visibilité sous les auspices de l'exposition.

Les aires de jeux d'artistes n'échappent ainsi en rien aux apories des aires de jeux tout court: on retrouve la même balance entre l'idéal négatif de contrôle et l'idéal positif d'éducation au contenu bien difficile à cerner [voir CHARLOTTE NORDMANN, p.145]. Ces exemples de commandes d'aires de jeux à des artistes modifient juste les sources d'inspiration en puisant dans le domaine de la sculpture ou de l'installation.

HYPOTHÈSE 2: LES AIRES DE JEUX DÉNONCÉES

La seconde hypothèse, justifiant les commandes d'aires de jeux auprès des artistes, ou le simple lien entre l'œuvre et l'aire de jeux, est celle d'un rapport critique d'œuvres aux aires de jeux. L'aire de jeux n'est plus prise en charge par les artistes, elle est l'objet de leur propos artistique, qui pointe les limites de ce projet urbain et social.

Ainsi Cady Noland, qui, pour dépeindre une archéologie du rêve américain, réalise une sculpture ready-made à partir d'une balançoire conventionnelle dont tous les éléments sont communs aux aires de jeux et à ses installations artistiques: pneus, chaînes, barres de métal: Publyck sculpture [b]. Nul besoin d'un quelconque ajout ou artifice pour affirmer la dimension désenchantée et appauvrie de ce type de construction, dont le sens éclate dans le white cube alors qu'elle échappe à notre vigilance au coin de la rue.

L'aire de jeux telle qu'on en trouve dans nos villes, et sur des sites spécialisés, est également le point de départ de la vidéo Modern Suite (2001–2009) de SETH PRICE [voir p.215]. Ici, musique atonale incertaine, aires de jeux, son et visuels d'un diaporama se répondent, et leur objet est bien la remise en cause d'aspirations créatives à partir des idées bien vagues d'enfance, d'innocence et de primitivisme devenues des standards génériques loin de ce qui avait pu les motiver.

À partir d'une démarche documentaire, Peter Friedl tente d'épuiser le répertoire des formes existantes des aires de jeux avec son projet photographique Playgrounds. Relevant de la photographie conceptuelle, ce projet consiste en un diaporama de plus de huit cents aires de jeux dans le monde, et a par ailleurs donné lieu à une publication éponyme [7]. Les explications de son auteur dispensent de tout commentaire second: « Le projet ne vise pas à constituer une anthologie, même s'il en donne l'impression (il tiendrait plutôt du projet anthropologique). On trouve presque partout des terrains de jeu; et pourtant, dans une certaine mesure, ils semblent négligés par la théorie autant que par l'esthétique (...). Les photos montrées dans la série sont aussi importantes que celles qui ne sont pas montrées ou celles qui n'existent pas. Le projet Playgrounds (...) jette un regard critique sur un ensemble de standards conceptuels



[b] Cady Noland,
Publyck Sculpture, 1994.

institués [8]. » Dans ses publications Five or Six Roses et Kromme Elleboog [9] (2002), Peter Friedel reprend des interviews d'enfants réalisées sur des aires de jeux en d'Afrique du Sud, et pour la seconde livraison, sur des aires de jeux voisines du Witte de With de Rotterdam. Aucun lien causal entre le lieu des interviews et leur contenu n'est explicité. Pour autant, Friedl pointe le soupçon que la subjectivité des enfants puisse être façonnée par ces installations urbaines. Ethnologue sans précis de lecture des mœurs, il livre les éléments d'une recherche possible sans en déduire de conclusions. L'inspiration serait-elle alors structuraliste: des mots aux choses mais sans lien évident entre ceux-ci cette fois?

La grille de lecture foucauldienne pourrait être à nouveau requise pour aborder le projet de publication inachevé de ROSEMARIE TROCKEL, Playgrounds [voir p.25]: collages d'images d'hommes de dos au premier plan d'aires de jeux remplies d'enfants. L'artiste poursuit là ses recherches sur la question de l'indissociabilité des notions de bien et de mal. Mais on pourrait aussi penser que l'aire de jeux est devenue le panoptique de Bentham dont Michel Foucault relevait la logique dans Surveiller et punir: les deux s'offrent à la surveillance d'un seul œil, ici potentiellement dangereux (un voyeur? un pédophile? un parent?). L'aire de jeux serait alors un des moyens techniques de la discipline des corps, moyen de l'intériorisation des règles et lois de vie et de mort, une des instances du bio-pouvoir, dont le même philosophe annonçait l'avènement dans le premier volume de son Histoire de la sexualité.

Au regard de ces œuvres, les aires de jeux pourraient être considérées comme des hétérotopies telle que Michel Foucault en pensait les contours en 1967 dans son texte « Des Espaces autres », et dont MARIE GOUPY éclaire l'ambiguïté [voir p.195].

[8] Peter Friedl,
Jean-Pierre Rehm,
« Malentendus en chantier », in Multitudes #17,
été 2004, p.187.

[9] Respectivement chez
Sternberg Press, Berlin
et au Witte de With de
Rotterdam en 2002.

HYPOTHÈSE 3: L'ABSOLUE DISTINCTION AIRE DE JEUX /
CHAMP DE L'ARTISTE?

Faut-il alors renoncer (temporairement) à penser une véritable réunion de l'aire de jeux et de l'œuvre d'art?

Une aire de jeux est conforme à des intentions pédagogiques et éducatives, l'œuvre non. Pourtant il y aurait analogie: dans les deux cas un espace est instauré, avec des lois et des usages propres. Mais il faudrait penser des liens plus distendus, voire exclusifs. Dans cette troisième hypothèse, il n'y aurait d'aire de jeux qu'à la condition d'en exclure toute prétention artistique.

C'est ainsi que PALLE NIELSEN proposait en 1968 à Pontus Hultén, alors directeur du Moderna Museet de Stockholm, de transformer son musée en une aire de jeux [voir p.153]. Le communiqué de presse le stipulait: « Ce n'est une exposition que parce que les enfants jouent dans un musée d'art. Ce n'est une exposition que pour ceux qui ne jouent pas [10]. » Perdant une quelconque fausse nature artistique (à quoi le cantonnait le musée), le projet de l'aire de jeux peut alors affirmer sa véritable ampleur: « Voilà pourquoi nous l'appelons un modèle. Peut-être deviendra-t-il le modèle d'une société répondant au souhait des enfants [11]. » C'est en débarrassant l'aire de jeux de sa possible nature artistique que Palle Nielsen en dévoile le lien avec une œuvre d'art: un modèle, non au sens de maquette, mais au sens de paradigme, qui n'est la reproduction de nul modèle extérieur lui préexistant. Là serait la réelle portée révolutionnaire d'une aire de jeux: devenir un modèle, originaire, et non plus seulement être la copie d'un modèle lui pré-existant (la ville, la famille, un cadre de vie quelconque adapté à la taille des enfants). Un modèle dont le mode d'emploi est à définir par ses utilisateurs, un lieu de subjectivation des usagers par eux-mêmes, et non pas un lieu d'uniformisation [voir le texte de LARS BANG LARSEN p.169].

Renverser les rapports de dépendance et d'inclusion, en particulier de la ville et de l'aire de jeux. C'est là aussi le but que se fixait l'architecte néerlandais ALDO VAN EYCK, lequel, entre 1947 et 1978, œuvra à la construction de plus de sept cents aires de jeux dans la ville d'Amsterdam.

[10] P. Nielsen (éd.), Le Modèle, Stockholm, Moderna Museet, 1968.

[11] Idem.

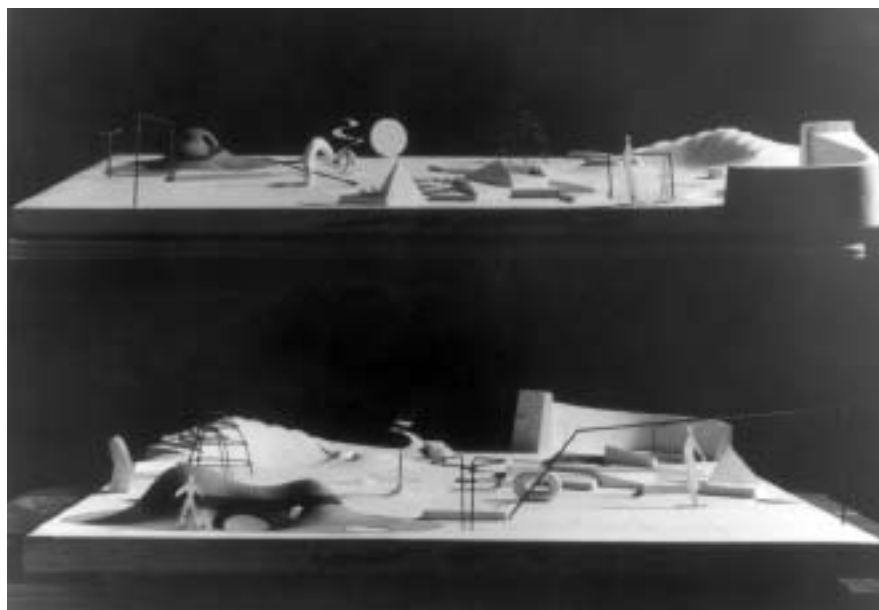
Dans plusieurs textes [voir p.97] [12], il développa le modèle de la neige qui, couvrant la ville, permet à l'enfant de se l'approprier. Construire le plus grand nombre possible d'aires de jeux permettrait de pallier cette impermanence de la neige. Dans une inspiration proche de la Critique de la vie quotidienne et de La Production de l'espace de Henri Lefebvre, Aldo van Eyck allait développer une approche polycentrique et interstitielle des aires de jeux dans la ville en les documentant d'une façon rigoureuse, photographiant chaque lieu d'implantation d'une aire de jeux avant et après leur construction [voir p.106]. Très proche des milieux artistiques [13], Aldo van Eyck développa par ailleurs une approche modulaire et géométrique simple des éléments constitutifs d'une aire de jeux.

C'est avec le même souci d'implantation de l'aire de jeux dans un cadre plus vaste, mais dont elle inverse le rapport d'inclusion, que l'artiste et designer américain d'origine japonaise Isamu Noguchi en dessina un certain nombre qui ne virent, hélas, jamais le jour. Ses projets avaient comme horizon de devenir des paysages autonomes. Des maquettes subsistent: elles consistaient pour la plupart en interventions directement sur le sol, duquel auraient dû émerger les formes et éléments du jeu (Monument to the Plough et Play Mountain en 1933, Contoured Playground en 1941, Aire de jeux pour le siège des Nations Unies en 1952, Aire de jeux pour le Riverside Drive Park de New York, préparé en collaboration avec l'architecte Louis Kahn [c] [d]. De ses propres termes, il s'agissait « d'aires de jeux comme paysages sculpturaux [14]. » L'aire de jeux prenait alors le modèle le plus vaste possible: celui d'un paysage et devenait sculpture. Une aire de jeux alors œuvre? Pour des raisons financières et d'opposition des instances administratives des parcs de New York,

[12] « Het kind en de stad » [Quand la neige tombe sur les villes], 1957, « After a Heavy Snowstorm » (Après une forte tempête de neige), 1961, repris dans ses Collected Articles and Other Writings 1947-1998, Vincent Ligtelijn, Francis Strauven (éds.), Amsterdam, Sun, 2008.

[13] En particulier du mouvement Cobra, puisqu'il fut le scénographe de l'exposition que consacrait à ce mouvement le Stedelijk en 1949, mais aussi du De Stijl et des abstractions, notamment pendant ses études à Zürich.

[14] Isamu Noguchi, A Sculptor's World, New York and Evanston, Harper Row, 1968, cité sur le site internet de la Fondation Noguchi.



[c] Isamu Noguchi et
ses maquettes d'éléments
d'aires de jeux et
Contoured Playground,
c.1941.

[d] Maquette de l'aire
de jeux pour le siège
des Nations Unies, 1952.
Non réalisée.
Photo: Charles Uht.

ces projets ne virent pas le jour. Il acheva en 1976 le Playscape au Piedmont Park d'Atlanta en Géorgie, mais qui n'est pas, à proprement parler, une intervention à partir du sol puisque qu'il désigna les éléments d'une aire de jeux, ainsi balançoire, toboggan...

Palle Nielsen, Aldo van Eyck, Isamu Noguchi retrouvent ainsi les dimensions universelles et métaphysiques du jeu, qui n'est plus juste activité, mais symbole du monde. En cela, ils sont proches des conceptions métaphysiques du jeu que CYRIL JARTON tâche de retrouver [voir p.219]. Les aires de jeux pourraient à leur manière instaurer des mondes. Ces trois œuvres font le détour hors des sentiers de l'art pour finalement y revenir.

HYPOTHÈSE 4: L'ŒUVRE, JEU MALGRÉ L'ART?

Exclure l'art de l'aire de jeux, donc, pour retrouver l'art, ou plutôt, une modalité de l'œuvre d'art dans des aires de jeux, la capacité à faire modèle per se, en échappant ainsi au conformisme appauvrissant calqué sur un modèle pré-existant et déjà défini de vie en commun. Et exclure l'aire de jeux de l'art? Voici une quatrième hypothèse: une œuvre d'art pourrait être non intentionnellement une aire de jeux mais finalement une aire de jeux des plus réussies, tout en restant une œuvre d'art à part entière et sans concession aux « conventions du jeu ». Ainsi le Sol de Vincent Lamouroux, présenté lors du Nouveau Festival du Centre Pompidou (automne 2009) [e], devant lequel ses services durent apposer une affiche précisant qu'il ne s'agissait pas là d'une aire de jeux pour des raisons de sécurité dans un lieu public. Mais quelle belle aire de jeux la veille de l'accrochage de cette affiche! Une œuvre et (accidentellement?) une aire de jeux. Notre dernière hypothèse serait alors celle d'un art qui ne pense pas aux aires de jeux mais un art qui soit aire de jeux.

Faire des aires de jeux comme Noguchi, pour reprendre son exemple, avec ses sculptures, désignait des objets remarquables. Comme le soulignait Josiah McElheny: « Le génie de Noguchi est de découvrir que les objets produits par le processus sculpture pouvaient être des lampes ou des tables, ou tout du moins leur ressembler. Rien de ceci ne nous éloigne de l'idée de l'abstraction, qui est



[e] Vincent Lamouroux
Sol.06, 2002–2009.
Vues de l'exposition
« Constellation »,
Faux Mouvement / Centre
Pompidou Metz, France
(15 mai–4 octobre 2009).

souvent définie en termes de son autonomie « non fonctionnelle ». En fait, porter son attention sur la question impure de l'interaction entre l'usage et le regardeur aboutit précisément à l'opposé (...) c'est la plus importante contribution de Duchamp: pas que tout puisse être art, mais plutôt que l'art puisse considérer tout. À quoi Noguchi a rajouté la question très précise, encore une fois pas nécessairement en étant utilisable, mais en impliquant ou référant directement à l'utilité [15]. » Il n'en va pas autrement de certaines de ses sculptures, ainsi son Slide Mantra (Biennale de Venise, 1986): toboggan assumé et œuvre déguisée ou œuvre assumée et toboggan déguisé? [f]

C'est dans ce même esprit que le sculpteur PIERRE SZÉKELY réalisait entre la fin des années 50 et la fin des années 60 des sculptures-jeux pour plusieurs villes nouvelles de la banlieue parisienne (Palaiseau 1959, L'Haÿ-les-Roses 1958, Vaucresson 1960, Verneuil-sur-Seine 1962, Carrières-sur-Seine 1967) ainsi que pour le village olympique de Grenoble en 1967 [voir p.67]. Hormis cette dernière restaurée en 2008, les autres sont délabrées, détruites ou dénaturées. Le terme de l'époque – « praticables » – désigne cette paradoxale fonctionnalité secondaire de sculptures pensées comme des œuvres d'art à part entière, en limitant les concessions aux formes et objets traditionnels des aires de jeux.

Plus récemment, on peut penser à Heimo Zobernig, dont la sculpture qu'il fit réaliser en 2000 à Innsbruck est une aire de jeux rêvée pour les enfants. Bien qu'il n'en revendique pas la fonctionnalité, il l'accepte volontiers. Car la commande portait bien sur une sculpture [16] [g]. Ou encore Enzo Mari, dont le Big Stone Game [voir p.75] de 1968, entre réminiscences mégalithiques et formes minimales, laisse toute latitude aux enfants pour en définir les modalités d'emploi.

Qu'est ce qui, dans ces œuvres d'art, en fait des aires de jeux préférables à d'autres? La capacité à se poser en modèle, en son propre paradigme, et ainsi ne pas induire de recours à des codes, des usages, des comportements déjà existants – ce qui est le propre d'une œuvre d'art réussie: créer un monde, créer son monde. Ces œuvres ne sont précisément pas aires de jeux parce que « jouables », mais parce

[15] Josiah McElheny,
« Useful Noguchi »,
Artforum, novembre 2004,
p.176, ma traduction.

[16] Échange e-mail avec
l'auteur, décembre 2009.



[f] Isamu Noguchi, Slide Mantra, c.1986. Photo: Shigeo Anzai.

[g] Heimo Zobernig, sans titre, 2000, Innsbrück, Autriche. Photo: archives H.Z.

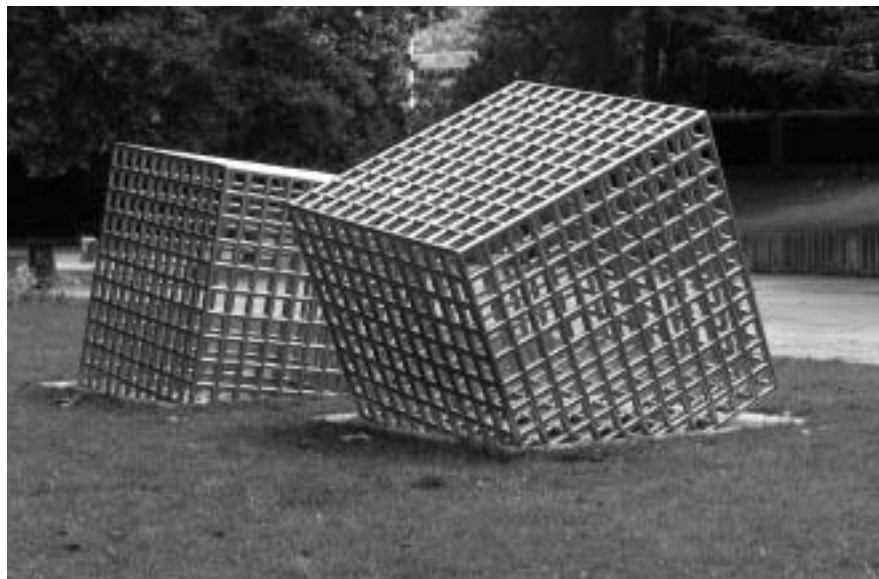
qu'elles laissent à leur utilisateur toute latitude pour inventer leurs propres règles. L'auto-référentialité de l'œuvre, son autonomie (qu'elle le soit en termes d'abstraction – Noguchi, Székely, Mari – ou de stratégie artistique – Zobernig) est paradoxalement la condition pour que l'œuvre ait une existence parallèle (plutôt que seconde) en tant qu'objet « fonctionnel ».

Ces hypothèses sont-elles exclusives et irréconciliables? Les recherches de Fabrice Gygi peuvent, alternativement, être reliées aux différentes possibilités que nous avons passées en revue. Son travail artistique est une mise en évidence de la violence que sous-tendent les institutions et infrastructures urbaines (hypothèse 2). Ses Cubes (2007) [h] renvoient autant à des cages à écureuil dont la dimension carcérale est mise en évidence par l'étroitesse des grilles (en quoi ils rejoignent les œuvres de notre seconde hypothèse) qu'à la forme minimale d'un LeWitt. Quant à sa sculpture Escape Boat (2004) [i], qui reprend la forme de bateaux de survie, elle devient aire de jeux incidemment (hypothèse 4). Enfin, son aire de jeux réalisée pour la Deepalaya School de New Delhi en 2002, également sous l'égide de l'ONG Art for the World, en reprend les formes classiques (toboggan...) mais comme si elle était consciente de sa possible dimension carcérale – en permettant et incitant ses usagers à en dépasser les interdits et braver le danger – ici la hauteur des barricades qu'ils peuvent tout de même escalader (hypothèse 1) [j].

Penser un espace de vie des enfants relève de l'échec pour celui qui n'a pas pris en considération la portée coercitive de toute structure éducative, pédagogique ou même de dépense physique. Alors même que, pour reprendre les termes de Pierre Zaoui, « toute enfance est hors-normes, mue par un désir sans règles [17] », tout projet urbain (dont les aires de jeux) repose sur une pré-conception de ce qu'est l'enfance, sur une grille comportementale, qui, pour ne pas toujours être explicite, n'en est pas moins dessinée en creux par les consignes de sécurité.

Peut-être la vie, en tant que concept biologique, est-elle la meilleure image pour comprendre l'enfance: Georges Canguilhem a montré en quoi la vie biologique du corps est en constant équilibre/

[17] Pierre Zaoui, « Réflexions sur la question enfantine », in Vacarme, éditions d'Amsterdam, automne 09, n°49, p.29.



[h] Fabrice Gygi, Cubes, 2007. Musée d'art contemporain, Marseille, installation permanente.

[i] Fabrice Gygi, Escape Boat. Deepalaya School, Gusbethi, Haryana (Inde), 2004.

[j] Fabrice Gygi, Playground. Deepalaya School, New Delhi (Inde), 2002.

déséquilibre, qui interdit justement de penser toute norme qui lui serait extérieure, puisqu'elle en est instigatrice. La vie est créatrice de nouvelles normes mais aussi facilement contrainte par des normes qui lui sont imposées de l'extérieur, et qui ne correspondent en rien à ses facultés d'adaptation et de dépassement. La série de dessins de CORIN SWORN [voir p.207], qui traite de la même façon des aires de jeux de différents pays et les images d'archives d'un enfant-bulle, montre de façon poignante cette archéologie de l'aire de jeux avec la double question du contrôle et de la santé des corps. Car si la question de la santé nous amène aux recherches et lectures de Canguilhem [18], celle des normes imposées de l'extérieur aux corps nous renvoie à nouveau à Foucault. Ce dernier a en effet montré combien, dans les sociétés modernes, il n'y a plus de hors-normes par nature mais le soupçon que, par variations, il puisse s'en développer, d'où un arsenal de contrôle, éducatif, pour contrôler l'irrégulier, ainsi « le grand monstre, le petit masturbateur, l'enfant indocile [19] ». Sans circonvolutions: si l'enfant est la santé de l'adulte, l'adulte se doit de ne pas l'entraver de retour. Donc, prendre en compte ces entraves possibles pour penser des aires de jeux, que l'œuvre, non liée à une fonctionnalité directe, car artistique, court-circuite. Peut-être l'œuvre reste-t-elle la seule garante pour qu'aucune norme ne soit projetée de l'extérieur sur un équipement destiné précisément aux enfants, et servir d'ultime garde-fou qui garantisse que, pour citer à nouveau Pierre Zaoui, on ne comprenne jamais « l'enfance ni comme un monde à part ni comme la vérité profonde du monde [20]. »

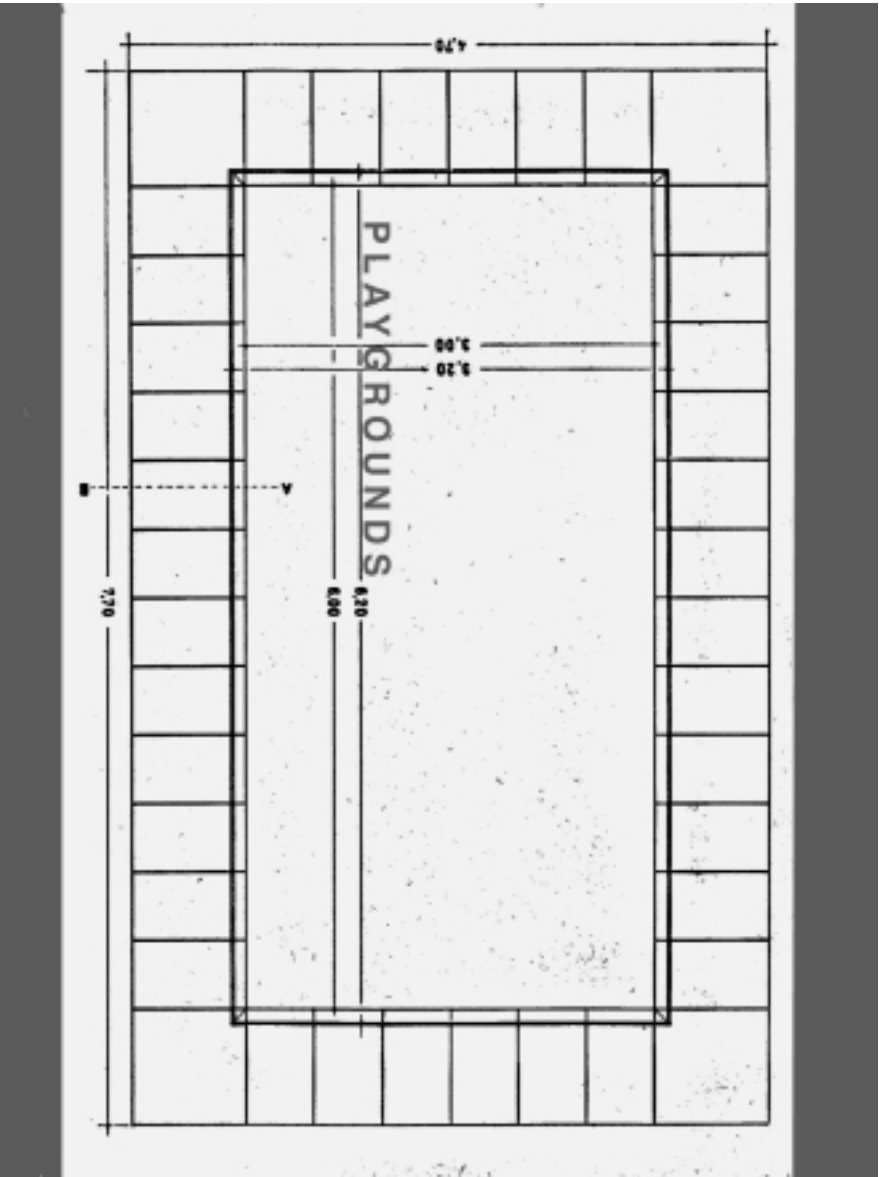
[18] Ainsi Kurt Goldstein, La Structure de l'organisme, Paris, Tel-Gallimard, 1983.

[19] Michel Foucault, Les Anormaux, Paris, Seuil-Gallimard, coll. « Hautes Études », 1999, p.275.

[20] Pierre Zaoui, op.cit., p.32.

ROSEMARIE * TROCKEL

Rosemarie Trockel est née en 1952, elle vit et travaille à Cologne. Elle est représentée par la galerie Sprüth Magers, Cologne. En 1993, elle commençait le projet de livre d'artiste Playgrounds, constitué de collages de figures masculines au premier plan d'aires de jeux. Christoph Schreier, Anita Haldemann (éds.), Rosemarie Trockel, Zeichnungen, Collagen und Buchentwürfe, Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz, 2010. www.spruethmagers.com









ROY KOZLO- -VSKY

Roy Kozlovsky est professeur à la Northeastern University de Boston, où il enseigne l'histoire et la théorie de l'architecture. Sa thèse de doctorat soutenue à l'Université de Princeton explorait l'architecture de l'enfance en Angleterre après la guerre. Cet essai est une version corrigée d'un essai

paru dans Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children: An International Reader, Marta Gutman et Ning de Coninck-Smith (éds.), Nouveau Brunswick, Rutgers University Press, 2008, et traduit par Aude Tincelin.

LES TERRAINS D'AVENTURE ET LA RECONSTRUCTION D'APRÈS-GUERRE

« Les choses les plus familières – écrit Robin Evans, historien de l'architecture –, sont souvent entourées d'un profond mystère. » Et il poursuit en affirmant que la tâche de l'historien est de « se contenter de découvrir un des secrets de ce qui est devenu si banal [1]. » L'aire de jeux, qui malgré son omniprésence aujourd'hui reste une invention tout à fait moderne, est l'un de ces espaces ordinaires. Si, avant la modernité, les jeux d'enfant étaient considérés comme une activité triviale et insignifiante, ils prirent, au cours du XX^e siècle, suffisamment d'importance pour être organisés en aires de jeux, et ces espaces à leur tour en vinrent à constituer l'un des éléments fondamentaux de l'espace public. C'est la Déclaration des Droits de l'Enfant de 1959 qui sanctionna officiellement le caractère fondamental et universel du devoir des institutions à proposer des jeux aux enfants: « L'enfant doit avoir toutes possibilités de se livrer à des jeux et à des activités récréatives, qui doivent être orientées vers les fins visées par l'éducation; la société et les pouvoirs publics doivent s'efforcer de favoriser la jouissance de ce droit [2]. » Ce principe incarne le paradoxe du discours moderne sur le jeu, et la raison de sa présence envahissante dans le quotidien: d'un côté, la modernité valorise le jeu comme un univers de liberté et d'intervention, comme un mode d'expérience faisant le lien entre la raison et la sensation. Dans cette tradition romantique, qui remonte à Rousseau et à Schiller, le jeu est considéré comme civilisateur et noble, et par définition comme opposé au domaine de la nécessité et du travail, en ce qu'il n'a d'autre but que d'être agréable en soi. Pour citer Roger Caillois, théoricien du jeu, « un jeu auquel on se trouverait forcé de participer cesserait aussitôt d'être un jeu [3]. » De l'autre côté, les sociétés modernes rationalisent et réorganisent les jeux d'enfant selon une visée de progrès social, éducatif et politique. Cette approche instrumentale du jeu repose

[1] Robin Evans, « Figures Doors and Passages », in Architectural Design, n°4, vol.78, 1978, p.267.

[2] Déclaration des Droits de l'Enfant, Principe 7, Résolution 1386 (XIV) de l'Assemblée Générale, UN doc A/4354, 1959.

[3] Roger Caillois, Les Jeux et les hommes, Paris, Gallimard, 1991.

sur des champs du savoir scientifique qui attribuent au jeu une fonction, et s'inspire du travail de Spenser et Groos, qui définissent le jeu en termes biologiques et téléologiques, comme un instinct permettant d'assurer la préparation à la vie future, ou de libérer les énergies excédentaires. La théorie psychanalytique élargit encore ces conceptions du jeu pour y inclure des fins thérapeutiques, tandis que la sociologie moderne assigne au jeu un rôle de socialisation: Charles Horton Cooley, le sociologue américain dont la théorie des associations primaires a façonné le concept de planification de l'unité de voisinage, définissait le jeu comme « la pouponnière de la nature humaine [4]. » Cette dialectique du jeu comme espace de liberté et mécanisme de maturation et de socialisation préside à l'institutionnalisation du jeu dans les aires de jeux, en tant que lieux de constitution de la subjectivité moderne. Cet essai explore l'histoire et la conception du terrain d'aventure [adventure playground], une catégorie à part d'aires de jeux qui a émergé à la fin de la seconde guerre mondiale en Europe, afin de découvrir à travers sa dialectique du jeu la relation cachée entre les pratiques du jeu, les modes de pouvoir et les conceptions de la citoyenneté et du soi.

En donnant aux enfants la possibilité de maîtriser leur jeu, le mouvement des terrains d'aventure relevait d'une tentative radicale de réinvention de l'architecture de l'aire de jeux. Délibérément opposée à l'aire de jeux traditionnelle et à ses quatre équipements fondamentaux que sont la balançoire, le bac à sable, le jeu à ressort et le toboggan – des installations qui offrent un mode physique, cinétique de gratification –, le terrain d'aventure ne possède pas d'équipement tout fait. Il est conçu pour fournir aux enfants le plaisir de faire des choses et de les détruire. On propose aux enfants un espace vide, des outils et des débris: la forme de l'aire de jeux est subordonnée à l'activité et à l'inventivité des enfants, qui

[4] Charles Horton Cooley, Social Organization, New York, Scribner, 1909, p.23. L'unité de voisinage est une communauté résidentielle autonome, dont la taille et l'aménagement sont déterminés par la centralité des services sociaux destinés aux familles, et notamment l'école et l'aire de jeux. Le concept fut développé dans les années 1920 par le sociologue américain Clarence Perry, suivant la distinction faite par Cooley entre groupes primaires et secondaires, et devint le modèle dominant pour la reconstruction de l'Europe d'après-guerre.

en deviennent de fait les auteurs et les architectes [a]. Pourtant, si l'aire de jeux cinétique conventionnelle est conçue pour fonctionner sans l'intervention des adultes, le terrain d'aventure nécessite la présence d'un éducateur pour encadrer les gestes des enfants, assurer la sécurité et encourager la coopération. Ainsi, tandis que les praticiens du jeu affirmaient que l'activité de jeu « devait venir de l'intérieur et ne jamais être dirigée de l'extérieur [5] », ce type d'aire de jeux axé sur l'enfant exigeait un encadrement professionnel, comme si les enfants avaient besoin d'apprendre comment jouer et devenir autonomes et libres.

Les défenseurs du terrain d'aventure le présentent comme le plus approprié à la véritable

nature de l'enfant et de ses jeux, et comme offrant une expérience plus agréable et plus enrichissante que l'aire de jeux traditionnelle, décrite comme ennuyeuse et stérile [6].

Si ses adeptes dépeignent le terrain d'aventure comme radicalement différent de l'aire de jeux traditionnelle, ses détracteurs tendent à en nuancer les différences. Galen Cranz, un sociologue qui a étudié l'histoire des parcs et aires de jeux aux États-Unis, prétend que les deux types d'aires de jeux répondent à la même fonction idéologique de contrôle social. Selon elle, les deux aires de jeux masquent les inégalités de classe et imposent des stéréotypes sociaux en organisant les sujets des classes plus populaires dans la catégorie biologique soi-disant neutre de l'âge [7]. David Cohen, psychologue, critique le terrain d'aventure et son instrumentalisation du jeu à des fins sociales et éducatives. Cohen affirme que le jeu doit être encouragé, parce qu'il est agréable, et non parce qu'il est utile [8]. Ces positions appréhendent les politiques du jeu en termes

[5] John Bertelsen, « The Daily Rund on a Junk Playground », in Danish Outlook, vol.6, n°6, 1953, p.690.

[6] Dans les années 1960, l'opinion publique américaine devint hostile à l'aire de jeux traditionnelle, les journaux la décrivant comme néanderthalienne, affreuse et honteuse. Michael Gotkin, « The Politics of Play », in Preserving Modern Landscape Architecture, publié par Charles A. Birnbaum, Cambridge, Spacemaker Press, 1999, p.64.

[7] Galen Cranz, The Politics of Park Design: A History of Urban Parks in America, Cambridge, MIT Press, 1982, p.192.

[8] David Cohen, The Development of Play, New York, New York University Press, 1987, p.32-33.



[a] Vue générale du terrain d'aventure de Crawley, 1955.

marxistes de contrôle social ou en termes wébériens de rationalisation du plaisir. Elles présupposent l'existence d'une condition préalable, dans laquelle le jeu et les sujets sont libres. Si ces critiques assimilent le pouvoir à la domination et à la contrainte, ce chapitre tire de Michel Foucault l'hypothèse selon laquelle toute pratique sociale implique un rapport de pouvoir [9]. Aussi l'objectif de la critique est-il d'examiner quel type de sujets et de vérités produit le pouvoir.

Dans les terrains d'aventure, le pouvoir ne fonctionne ni par la domination ni par la discipline de sujets antérieurement libres, mais plutôt par l'activation des sujets dans le but de les faire aspirer à la liberté. Suivant cette piste, cet article soutient que le terrain d'aventure correspond à ce que le sociologue Nikolas Rose définit comme le passage d'une citoyenneté contractuelle à une citoyenneté centrée autour de la subjectivité. Dans *Governing the Soul*, Rose affirme que, durant la seconde guerre mondiale, « la citoyenneté (...) prit une forme subjective. Dès lors, gagner la guerre, puis faire la paix, exigeait la participation active des civils dans le processus social et politique, un façonnement des volontés, des consciences et des aspirations, pour forger une solidarité sociale et des responsabilités individuelles, au nom de la citoyenneté et de la démocratie [10]. » Rose montre que ce mode de pouvoir fonctionne grâce à l'étude, l'évaluation et

le gouvernement de l'intériorité de la population, et tend à créer une société composée d'individus ayant intériorisé l'obligation d'être libre, une société se réglementant d'elle-même, s'améliorant d'elle-même. Le terrain d'aventure illustre la façon dont fonctionne cette nouvelle forme de citoyenneté: il donne à voir et à gouverner l'intériorité des enfants, précisément parce que le libre jeu est conçu comme un domaine subjectif de liberté exigeant la participation de sujets actifs consentants.

Par ailleurs, la question du jeu dans l'après-guerre est marquée par une dimension symbolique, liée à certains aspects spécifiques du jeu, comme la légitimation des actes de destruction, l'appropriation des débris et des décombres comme matériau de jeu attractif, et la création de terrains d'aventure sur des sites bombardés. Ce dernier aspect serait incompatible avec notre conviction contemporaine que l'enfance doit être protégée des conséquences traumatiques de la violence de la guerre et de la destruction. Pour rendre compte de l'interaction entre le jeu comme technologie sociale et le jeu comme récit de la reconstruction, j'analyserai l'évolution historique de cette institution, de ses origines danoises à sa diffusion dans le contexte anglais de la reconstruction.

- [9] Je m'inspire du tome 1 de la *Histoire de la sexualité* de Michel Foucault, *La Volonté de savoir* (Paris, Gallimard, 1994), qui s'attache au thème de la conceptualisation du jeu libre comme stratégie confessionnelle de subjectivation. Je m'appuie également sur l'essai de Foucault « Le Sujet et le pouvoir », dans lequel il affirme que le pouvoir, contrairement à la violence, ne consiste ni à dominer l'autre ni à le détruire ni à le priver de liberté, mais est « un ensemble d'actions sur des actions possibles. » Le pouvoir est productif, « il incite, il induit, il détourne. » Voir Michel Foucault, « Le Sujet et le pouvoir », *Dits et Écrits II*, 1976–1988, Paris, Quarto-Gallimard, 2001, texte n° 306, p.1056.
- [10] Nikolas Rose, *Governing the Soul, The Shaping of the Private Self*, Londres, Routledge, 1990, p.32.

LES DÉBUTS: L'AIRE DE JEUX AU DANEMARK
DANS UN TERRAIN VAGUE

Le paysagiste danois Carl Theodor Sørensen fut le premier à évoquer la notion de terrain d'aventure dans Park Policy (1931). Suite à son observation des enfants jouant sur les chantiers et dans les terrains vagues, Sørensen proposa de délimiter un espace où les enfants seraient autorisés à jouer selon des modes habituellement interdits: « Nous devrions peut-être essayer de mettre en place des terrains de jeu de débris dans de grandes zones appropriées où les enfants pourraient jouer avec de vieilles voitures, de vieilles boîtes et du bois de construction. Il est possible qu'il faille un peu de surveillance pour empêcher les enfants de se battre trop et afin de limiter les risques de blessure, mais il est tout aussi probable que cette surveillance ne soit pas nécessaire [11]. »

Que l'idée procède d'un discours sur le paysage plutôt que d'une réflexion pédagogique ou psychologique marque le début de l'implication des architectes paysagistes dans la conception des aires de jeux. Cette évolution eut

[11] Lady Allen of Hurtwood, Planning for Play, Londres, Thames and Hudson, 1968, p.9. Walter Benjamin faisait une observation similaire dans Sens unique: « Les enfants en effet ont une propension particulière à rechercher tous les endroits où s'effectue de manière visible le travail sur les choses. Ils se sentent irrésistiblement attirés par les déchets qui proviennent de la construction, du travail ménager, ou du jardinage, de la couture ou de la menuiserie. Ils reconnaissent dans les résidus le visage que l'univers des choses leur présente à eux seuls.

Ils les utilisent moins pour imiter les œuvres des adultes que pour instaurer une relation nouvelle, changeante, entre des matières de nature très différente, grâce à ce qu'ils parviennent à en faire dans leur jeu. Les enfants créent ainsi eux-mêmes leur monde de choses, petit monde dans le grand. » Benjamin considérerait le jeu des enfants avec les déchets dans les chantiers comme un modèle alternatif d'habitation du monde par la rédemption des fragments et déchets abandonnés par le capitalisme. Walter Benjamin, Sens unique, Paris, Maurice Nadeau, 1988, p.150-151.

une influence contradictoire sur la forme, l'aménagement et la signification des aires de jeux. D'un côté, l'intervention du designer moderne dota l'aire de jeux d'une esthétique abstraite, comme ce fut le cas avec l'artiste Isamu Noguchi et l'architecte Aldo van Eyck [12]. Cette tendance formaliste à l'abstrait et à l'élémentaire reflétait l'idéalisme du pédagogue Friedrich Froebel, qui proposait aux enfants des jouets aux formes géométriques simples, donnant une image harmonieuse, parfaite du monde. Dans cette tradition, l'aire de jeux était considérée comme un paysage ou une sculpture esthétique intégrée dans le paysage urbain. De l'autre côté, des designers attirés par le fonctionnalisme, comme Sørensen, s'efforçaient de concevoir les aires de jeux à partir de la qualité des activités plutôt qu'à partir de préoccupations formelles ou matérielles. Si l'impératif moderniste était de créer des environnements de jeux « imaginatifs », l'imagination en jeu devait être celle de l'enfant qui joue, et non celle de l'architecte. Cette conception correspondait au pragmatisme de John Dewey, qui valorisait la réponse aux inclinations présentes de l'enfant, plutôt que leur soumission à une fin, et privilégiait l'expérience vivante, active et orientée à la performance répétitive d'activités prédéterminées, imposées de l'extérieur à des sujets passifs [13].

Le concept fut testé pour la première fois en 1943 au Danemark, pendant l'occupation allemande. L'architecte Dan Fink commanda à Sørensen la conception d'une aire de jeux dans un terrain vague [junk playground] – comme on appelait alors ces aires de jeux – pour la cité

[12] La Play Mountain (1933) inachevée de Noguchi faisait de l'aire de jeux un paysage sculptural. Quant à Van Eyck, il conçut plus de 700 aires de jeux à Amsterdam de 1947 à 1978, en utilisant le langage formel de De Stijl. Gotkin, The Politics of Play, p.62; Francis Strauven, « Wasted Pearls in the Fabric of the City », in Aldo van Eyck, The Playgrounds and the City, édité par Liane Lefaivre et Ingeborg de Roode, Amsterdam, Stedelijk Museum et Rotterdam, NAI Publishers, 2002, p.66-67.

[13] Dewey critiquait l'utilisation par Froebel de la géométrie dans l'éducation comme l'imposition de formes a priori. Il écrivait que, pour Froebel, « il ne suffit pas que le cercle soit un moyen pratique de regrouper les enfants. Il doit être utilisé, "parce que c'est un symbole de la vie collective de l'humanité en général" ». John Dewey, Démocratie et éducation, Paris, Armand Colin, 1975, p.58.

Emdrupvænge à Copenhague. Le projet initial de Sørensen utilisait des formes abstraites et symboliques représentant les éléments fondamentaux du paysage rural danois – la plage, la prairie et le bosquet. Mais les activités des enfants à l'intérieur de l'aire de jeux ne répondirent pas au statut artistique de l'aire de jeux comme paysage. Aussi Sørensen dut-il admettre ceci : « De toutes les choses que j'ai aidées à réaliser, l'aire de jeux dans un terrain vague est la plus laide ; et pourtant ce fut pour moi la plus belle et la plus réussie de mes œuvres [14]. » Le caractère inesthétique de l'aire de jeux était particulièrement évident dans son appropriation des déchets comme matériau de jeu. Le premier animateur d'Emdrup, John Bertelsen, inventa le terme de *junkology* pour décrire l'activité à l'intérieur de l'aire de jeux [b]. Il la définit comme une inversion des valeurs sociales, où « toutes les notions pédagogiques et professionnelles se trouvent rapidement renversées et transformées en junkologie [15]. » Tandis que Bertelsen considérait les créations des enfants, leurs tours, leurs cavernes et leurs huttes, comme la preuve d'un instinct humain primordial à fabriquer et à habiter des refuges, d'un instinct très proche de celui de la nidification, il représentait également leur travail comme une récréation critique du monde existant hors de l'aire de jeux.

Emdrup peut être considéré comme une mise en œuvre de l'esthétique Dada, dans laquelle le réagencement ludique et collectif des restes d'une civilisation de la machine offre une vision alternative de l'habitat, où l'acte de construction immédiat est considéré comme l'expression directe, immédiate des valeurs et désirs de la communauté. Mais l'esthétique *junk* fut controversée, et la grande pionnière de l'aire de jeux en Angleterre, Lady Allen of Hurtwood, jugea nécessaire de changer son nom en « terrain d'aventure », précisément à cause de la connotation subversive et dégradante du mot *junk* [déchet] [16].

[14] Carl Theodor Sørensen, « Junk Playgrounds », in *Danish Outlook*, 4.1, 1951, p.314.

[15] John Bertelsen, « The Daily Round on a Junk Playground », op.cit., p.688.

[16] L'ouverture de l'aire de jeux de Clydesdale, personnellement sponsorisée par Allen, fut retardée de trois ans (de 1949 à 1952) en raison de la forte opposition du voisinage qui assimilait le *junk* à l'hooliganisme. Voir « Petition to the Town Clerk from March 1950 », in « Clydesdale Road Playground: Correspondence and Papers 1952–1956 », CB 3/310, Public Records Office, Londres.



[b] « An Ostrich, the product of junk and imagination »
[« Une autruche, produit des déchets et de l'imagination »], in *Danish Outlook*, juin 1953.

Si la proposition initiale de Sørensen ne nécessitait pas d'adultes pour superviser le jeu, la Worker's Co-operative Housing Association en employait un dans le cadre de sa politique du logement. Cette modification de la notion de l'aire de jeux dans un terrain vague vient peut-être des pratiques de jeu introduites par John Bertelsen et Agnete Vesteregn, qui le remplaça en 1947 [17]. Bertelsen soulignait que le but de l'animateur n'était pas de diriger l'enfant de l'extérieur ni d'orienter ses activités de construction vers un but utile, mais plutôt d'agir de l'intérieur en lui permettant d'aboutir ses projets. Il défendait l'idée que « l'initiative [devait] venir des enfants eux-mêmes (...) [qu'il] ne [pouvait] rien enseigner, et n'enseignerait rien aux enfants [18]. » Cette politique de non-intervention avait une signification à la fois sociale et politique. Premièrement, les enfants étaient autorisés à jouer sans intervention adulte, leur activité devenant un moyen d'entrer « dans l'esprit de l'enfant et dans ses divers conflits [19]. » Supposer que les enfants ont une intériorité affective digne d'être connue souligne le rôle de l'aire de jeux comme composante de la politique de logements sociaux. Bertelsen affirmait que les écarts matériels entre les locataires économiquement autonomes et ceux vivant de l'aide sociale avaient moins d'impact sur le bien-être des enfants que les différences dans l'investissement affectif des parents. L'aire de jeux offrait à ces enfants ce qui semblait manquer chez eux, à savoir avant tout un environnement affectivement épanouissant et rassurant.

La deuxième raison du renoncement à l'autorité tenait à la volonté d'encourager la responsabilisation des enfants et le savoir-vivre comme mode de résolution pacifique des conflits. La défense des valeurs démocratiques à travers le jeu coïncidait avec la focalisation, à la fin de la guerre, sur le nouveau programme d'éducation, qui, selon les termes de la pédagogue progressiste Inger Merete Nordentoft, s'efforçait de faire des enfants des « citoyens démocrates, des humains capables de penser de manière indépendante, des humains responsables et capables de tolérance envers les autres et ayant le courage et l'assurance pour défendre leurs

[17] John Bertelsen et Agnete Vesteregn avaient été mariés.

[18] John Bertelsen, « Early Experience from Emdrup », in *Adventure Playground*, (éd.) Arvid Bengtsson, New York, Praeger, 1972, p.20.

[19] Ibid., p.19 et 21.

propres convictions [20]. »

L'utilisation de méthodes non-autoritaires était considérée comme un défi à l'idéologie fasciste de l'occupant. En même temps, les pédagogues s'inquiétaient d'une trop forte identification des enfants à la Résistance et à sa légitimation de la violence et de la désobéissance, ce qui menacerait de perturber la séparation conceptuelle entre l'enfance et le monde adulte. L'atmosphère permissive de l'aire de jeux offrait un espace de fiction créative et d'anarchie, où les enfants pouvaient regagner confiance en la société par leur interaction avec un animateur qui faisait figure d'avocat et de défenseur. Vesteregn défendait des pratiques de jeu qui habitaient les enfants à une société plus stable et plus encadrée par les règles. Critiquant implicitement son prédécesseur, elle affirmait que l'objectif du terrain d'aventure n'était pas de « tout saccager, de tout détruire; de se battre, de jurer, de mal parler et d'être anti-social. Bien au contraire. Les enfants ne doivent pas rester dans cet état destructeur; ils ont besoin qu'on les aide à en sortir [21]. » Chaque stratégie de gestion du jeu possédait son expression architecturale propre. L'aire de jeux de Bertelsen était nomade, tandis que celle de Vesteregn était sédentaire, avec des structures permanentes ajoutées pour accueillir des activités organisées, comme la peinture, la pâte à modeler ou la gravure. Pourtant, malgré ces différences, toutes deux s'efforçaient de défendre des politiques sociales en agissant sur l'intériorité des enfants. L'histoire ultérieure de l'aire de jeux dans un terrain vague en Angleterre resta liée à cette revendication, tout en démontrant la flexibilité du concept et son adaptabilité aux besoins locaux et historiques.

[20] Cité dans Ning de Coninck-Smith, « Children, Play, and Democracy: A Contribution to the Designing of Modern Danish Childhood 1943–1960 », conférence présentée à « Histoires d'enfants, histoires d'enfance », Colloque International du Graat, Tours, France, novembre 2005, p.6. Cette déclaration a son équivalent anglais dans le programme électoral du Parti Travailleiste de 1945: « Rappelons avant tout que le grand but de l'éducation est de former des citoyens singuliers capables de penser par eux-mêmes. » Voir F.W.S. Craig, (éd.), *British General Election Manifestos 1900–1974*, Londres, Macmillan, 1975, p.129.

[21] Ibid., p.14.

LES TERRAINS D'AVENTURE ANGLAIS

L'expérience danoise aurait pu rester une singularité locale si elle n'avait attiré l'attention d'Allen, qui s'identifia à sa philosophie et en devint l'infatigable avocate. Comme Sørensen, elle était architecte paysagiste. Mais son influence était davantage liée à son statut social et à ses capacités d'organisation dans le domaine associatif qu'à son autorité professionnelle. Durant la seconde guerre mondiale, Allen s'était impliquée dans la protection de l'enfance, et notamment dans la campagne de réforme de la prise en charge institutionnelle des enfants orphelins et abandonnés [22].

Ses prises de position aboutirent à la Commission Curtis et au Children Act de 1948. Cette loi dotait les enfants de droits subjectifs, tels que le droit au bonheur et à un environnement familial aimant

et favorable. Après la guerre, Allen représenta l'Angleterre lors de conférences internationales qui évaluèrent les effets de la guerre sur les enfants. Ce travail se prolongea de la fin de la seconde guerre mondiale au début de la guerre froide, une période transitoire marquée par l'internationalisme et l'aversion pour la violence et le nationalisme en Europe. Allen, liée au mouvement anti-guerre par son mari Clifford Allen, chef du Parti Travailleiste Indépendant et objecteur de conscience pendant la première guerre mondiale, fit avancer la cause anti-guerre en désignant les enfants comme un groupe distinct, vulnérable, transcendant les divisions de classe, de nation et de race [23]. Elle poussa à la création de l'Organisation Mondiale pour l'Éducation Préscolaire (1948), dont elle fut la présidente fondatrice.

En 1946, dans le cadre de son effort international et pacifiste pour faire de « l'éducation

[22] Il est révélateur qu'Allen ait pris conscience du problème lors d'une rencontre avec un groupe « d'enfants des institutions », qui « ne semblaient jamais aller rejoindre les autres dans l'aire de jeux ». L'absence de jeu devint synonyme de privation. Marjory Allen et Mary Nicholson, Memoirs of an Uneducated Lady: Lady Allen of Hurtwood, Londres, Thames and Hudson, 1975, p.171.

[23] Au lendemain de la première guerre mondiale, la fondation Save the Children fut créée en réponse à la politique de blocus des nations vaincues, au motif qu'elle avait des effets irréversibles sur la santé des enfants. Save the Children parraina le premier terrain vague de jeu pour jouer anglais à Camberwell en 1948.

préscolaire le meilleur moyen de créer des citoyens attachés à la paix », Allen visita Emdrup. Selon son expression, elle fut « complètement emballée [24]. » Allen commença à défendre cette idée dans des conférences, des brochures et dans un essai frappant publié dans le Picture Post en 1946. La publication abondamment illustrée enthousiasma le public anglais, en montrant comment le modèle danois pouvait être utilisé pour la reconstruction d'après-guerre [c]. Elle commençait par une critique de l'aire de jeux classique, affirmant qu'elle avait échoué à attirer les enfants et à les soustraire à la rue. Allen prétendait que cet échec était littéralement une question de vie ou de mort : « La délinquance juvénile et la mort des jeunes sur les routes sont tous deux le résultat, du moins partiel, de l'incompétence et du manque d'imagination dont les autorités locales font preuve concernant la question du jeu créatif... Au mieux, l'ingénieur de la ville fait niveler le sol, le couvre d'asphalte, et l'équipe en balançoires et toboggans mécaniques coûteux. Son paradis est d'un ennui profond pour les enfants – pas étonnant qu'ils préfèrent les décharges de bois brut et les piles de briques et de débris des sites bombardés, ou les dangers et l'agitation de la circulation [25]. »

[24] Allen et Nicholson, Memoirs, op.cit. p.205. Emdrup vint confirmer les premières réflexions d'Allen sur la conception des aires de jeux. En 1938, Allen présenta une conférence, « The Future of Landscape Architecture » [« Le futur de l'architecture paysagère »], dans laquelle elle décrivit un parc au Pays de Galles, où les enfants étaient autorisés à creuser et à habiter. Elle le présentait comme l'aire de jeux idéale pour les enfants, car elle les « comblait de joie et les absorbait entièrement ».

Allen défendit sa conception du jeu centré sur l'enfant dans le cadre de son programme de démocratisation de la profession de paysagiste et d'en faire un « service rendu à la nation, qui touche au caractère de notre peuple autant qu'à notre démocratie politique ». MSS 121/HO/7/1/3, Modern Records Centre, Coventry, 1938.

[25] Lady Allen of Hurtwood, « Why Not Use Our Bomb Sites Like This? », Picture Post, 16 novembre 1946, p.26-27.



[c] Lady Allen of Hurtwood,
« Why Not Use Our Bomb
Sites Like This? »
[« Pourquoi ne pas
utiliser ainsi nos sites
bombardés? »], Picture
Post, 16 novembre 1946.

Allen affirmait qu'Emdrup était une aire de jeux « révolutionnaire », capable de résoudre cette crise. La nécessité d'une expérience plus créative et plus intensive du jeu reflétait l'inquiétude héritée de la guerre que les enfants de la nation, scolarisés pendant la guerre et la destruction, ne soient devenus insensibles aux aménagements des aires de jeux et des parcs.

Parallèlement à ses fonctions de prévention, Allen soulignait le rôle de l'aire de jeux dans l'avènement d'« une communauté démocratique ». À cette fin, il fallait donner aux enfants la responsabilité de l'utilisation de l'aire de jeux, mais concevoir cette aire de manière à ce qu'elle s'adresse à tous les enfants, indépendamment de leur sexe et de leur âge. La raison pragmatique de cette approche intégrative était que l'on confiait souvent aux enfants des classes populaires la garde de leurs jeunes frères et sœurs et qu'ils ne pouvaient pas jouer dans les aires et terrains de jeux destinés à d'autres groupes d'âge ou à l'autre sexe. La création d'une variété de possibilités de jeux permettait à tous les enfants de participer à une même communauté de jeu. Bien qu'Allen ait lancé l'idée en Angleterre, les terrains d'aventure furent implantés et gérés par une coalition d'organisations locales, nationales et internationales. Les premières aires de jeux à Camberwell (1948) et à Clydesdale (lancées en 1949 et ouvertes en 1952) fonctionnèrent grâce à l'aide du Service Volontaire International pour la Paix. Parmi les autres commanditaires se trouvaient le mouvement de l'University Settlement, la fondation Save the Children, des conseils locaux et le National Under Fourteens Council.

Dans l'immédiat après-guerre, la question du jeu des enfants dans les décombres devint suffisamment importante pour faire l'objet de conférences, d'articles de journaux et de commissions. Une conférence de cinq jours en 1948, parrainée par la Cambridge House University Settlement, analysa les deux premières aires de jeux dans des terrains vagues expérimentaux, Camberwell et Morden, qui fonctionnaient depuis moins d'un an. Les aires de jeux dans des terrains vagues reçurent une vaste couverture médiatique, preuve que leur visibilité était inversement proportionnelle à leur nombre. Cette visibilité ne tenait pas au hasard. Le terrain d'aventure de Lollard fut intentionnellement placé près du Parlement. Allen, qui



[d] Le terrain d'aventure de Lollard, 1955. Photo de Brian Brake. Avec l'aimable autorisation du Musée de la Nouvelle-Zélande Te Papa Tongarewa.

présidait la commission des aires de jeux, voulait qu'il constitue une aire de jeux témoin pour les membres du Parlement [d] [26]. Après Londres, les aires de jeux furent implantées dans les quartiers détruits ou bombardés d'autres villes comme Liverpool, Hull, Coventry, Leicester, Leeds et Bristol, où elles devinrent une composante de la rénovation urbaine. On en construisit aussi dans les villes nouvelles des environs de Londres, et notamment à Crawly et Welwyn, où elles furent intégrées à l'infrastructure éducative progressiste de Hertfordshire.

LES AIRES DE JEUX DANS LES SITES BOMBARDÉS

Ce qui différenciait la proposition d'Allen de ses précédents danois, c'était sa volonté d'installer ces aires de jeux sur des sites bombardés. Suite à son essai, intitulé « Pourquoi ne pas utiliser nos sites bombardés comme ceci? », la première aires de jeux

dans des terrains vagues fut construite en Angleterre sur les décombres d'une église bombardée, à Camberwell, et la troisième sur une propriété résidentielle détruite sur Clydesdale Road, à Paddington [e]. De même, le Lollard Adventure Playground (1955-1960) fut aménagé sur le site d'une école bombardée et officieusement connu sous le nom de « ruines ». A la fin des années 1950, quand les terrains furent restitués à leurs propriétaires pour reconstruction, la plupart des dix aires de jeux fonctionnant à Londres sur des sites bombardés furent fermées. Du point de vue de la reconstruction urbaine, la conversion temporaire des sites bombardés en aires de jeux procédait d'un débat plus large sur les stratégies de reconstruction de Londres et sur l'organisation du retour de plus d'un million d'enfants évacués [27]. Cette politique allait à l'encontre

[26] Allen avouait dans un rapport que Lollard était « bien placé pour servir de projet témoin, car il était accessible à pied, de la Maison du Parlement, de l'autre côté du fleuve ». « Lollard Adventure Playground », MSS 121/AP/3/5/14, Modern Records Centre, Coventry.

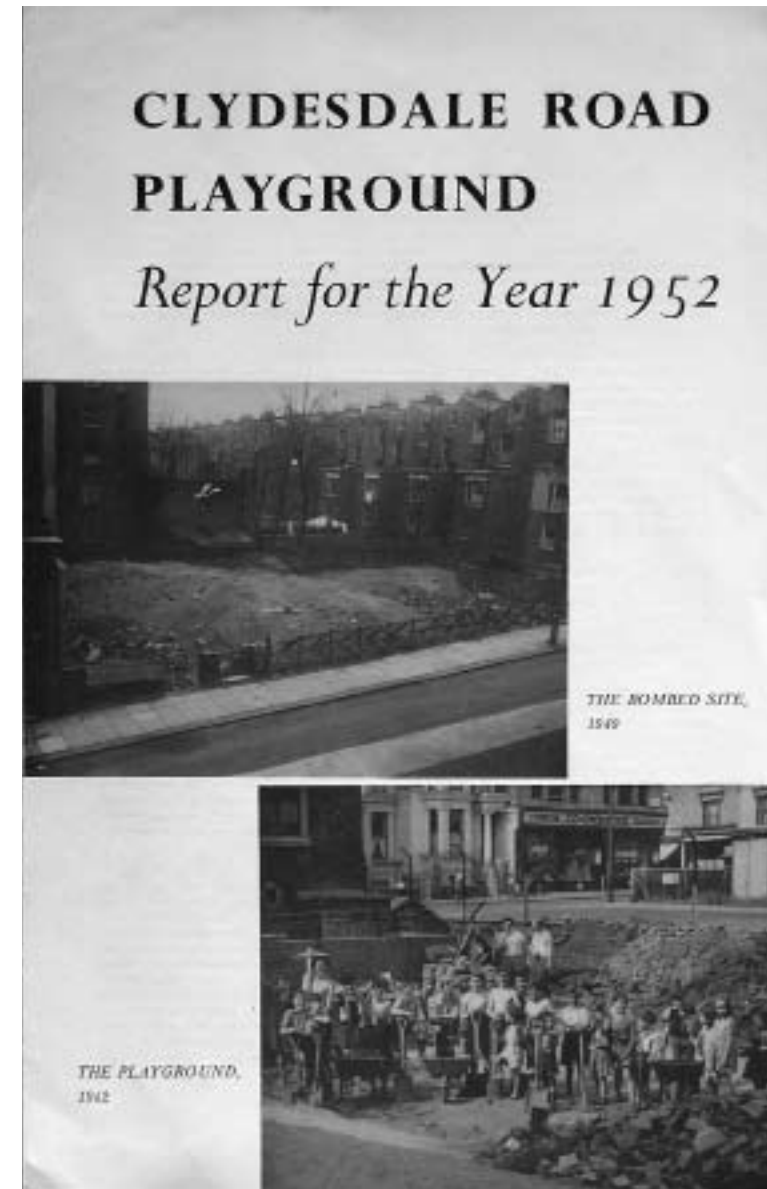
[27] La législation relative à la conversion des sites bombardés en aires de jeux fut amorcée en 1944 par E.H. Keeling, en réponse à l'augmentation des décès d'enfants dans les accidents de la route durant la guerre. « Children's Playgrounds: Local Authorities to Make Suitable Bombed Sites Available 1944-1948 », HLG 51/905, Public Records Office.

de l'idéologie dominante de planification urbaine – à l'image du plan d'urbanisme de 1943 du comté de Londres par Patrick Abercrombie. Ce dernier considérait le Bltz comme une occasion unique de reconstruire Londres selon des principes rationnels et fonctionnalistes. Le plan d'urbanisme traitait longuement de la place de l'enfant dans la ville et divisait la métropole en unités de voisinage autonomes organisées autour de l'école et de l'aire de jeux. Allen soutenait l'idée plus modeste d'une reconstruction progressive et pragmatique. Mais la radicalité de sa proposition tenait dans sa volonté que la reconstruction s'effectue avec la participation de la population. Les terrains d'aventure devaient être aménagés grâce à l'initiative locale des parents et construits par les enfants eux-mêmes à l'aide d'organismes bénévoles. Les aires de jeux fonctionnaient comme des associations indépendantes, dirigées par des comités, dont les membres comprenaient des résidents, des pédagogues, des travailleurs sociaux, des élus locaux et, dans certains cas, des membres du clergé local.

Ce modèle participatif de reconstruction reflète un moment historique unique où les urbanistes anglais expérimentèrent la planification démocratique populaire – ainsi le plan de réhabilitation de Middlesbrough en 1946. Dans « The Middlesbrough Experiment: Planning from Within », l'urbaniste Max Lock affirmait qu'un processus de planification participatif faciliterait l'acceptation de la planification urbaine, du fait de l'implication des citoyens, y compris des enfants, dans le processus. De façon plus significative, Lock déclarait que le plan d'urbanisme répondrait aux « besoins personnels et sociaux du citoyen, comme le besoin de diriger, de créer, et la satisfaction du désir profond de sens, de dignité et de liberté. En répondant à ces besoins, n'approchons-nous pas du cœur du problème de l'après-guerre – le problème consistant à minimiser l'occasion donnée à l'esprit totalitaire de s'exercer là où la vie est frustrée [28]? » Cette citation explique que la reconstruction ait pris une dimension psychologique et civique, qui dépassa largement la réparation des dommages matériels.

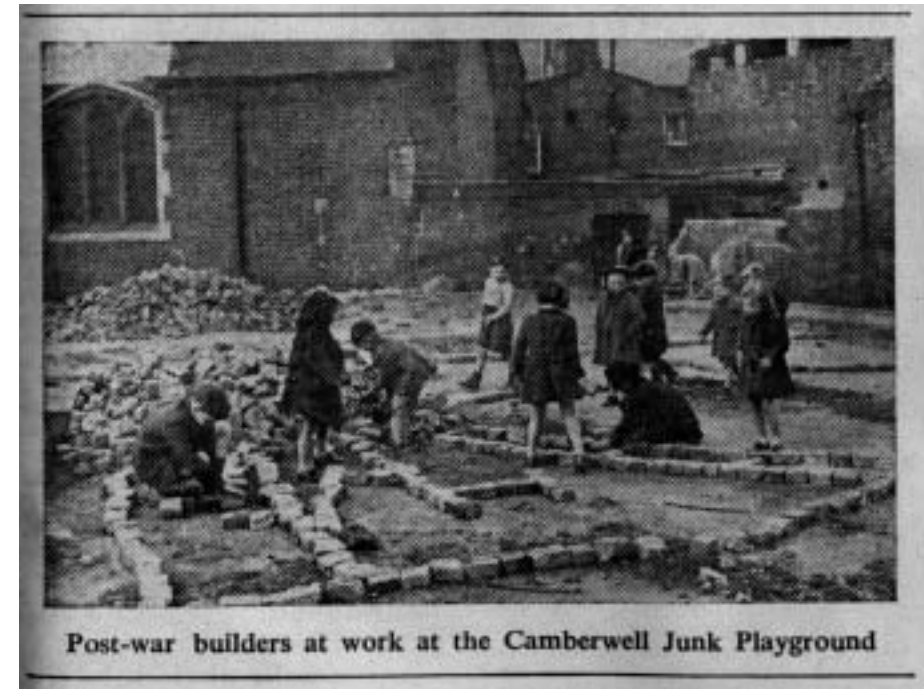
La participation avait une dimension préventive, antidote au totalitarisme comme forme de délinquance politique. De même, le terrain d'aventure visait à promouvoir un mode de citoyenneté

[28] Max Lock, « The Experiment Middlesbrough: Planning from Within », in Architects' Yearbook, vol.2, Jane Drew (éd.), Londres, Elek, 1947, p.41. C'est l'auteur qui souligne.



[e] Le Clydesdale Road Playground Report de l'année 1952 montre les photos, avant et après, du réaménagement du site bombardé.

actif et égalitaire à travers l'activité du jeu, pour contrecarrer la mauvaise conduite collective et individuelle. George Burden, président de la commission du terrain d'aventure de Camberwell et travailleur social psychiatre au King's College Hospital, expliquait ainsi les raisons de l'implantation des aires de jeux sur les sites de destruction et leur relation à la citoyenneté et à la délinquance: « Nos aires de jeux, situées dans une région qui a beaucoup souffert pendant la guerre, peuvent détourner l'enfant de l'acceptation et de l'adhésion à cette destruction associée à la guerre. L'enfant de neuf ou dix ans fait preuve de peu de jugements moraux (...) Il nous incombe de l'aider à choisir ce qui est socialement souhaitable et moralement juste [29]. » Les représentations photographiques de Camberwell soulignent l'aspect constructif et cathartique du jeu sur les sites bombardés. La légende décrit les enfants comme des « bâtisseurs d'après-guerre », faisant de la reconstruction un acte rédempteur [f]. Pourquoi donc a-t-il été jugé souhaitable de promouvoir le jeu des enfants sur les ruines de leurs quartiers?



Post-war builders at work at the Camberwell Junk Playground

[29] George Burden,
« The Junk Playground:
An Educational Adjunct
and an Antidote to
Delinquency »,
in The Friend, 1029,
3 décembre 1948, p.4.

[f] Terrain vague de jeux
de Camberwell sur le site
d'une église bombardée.
Publié dans « Junk
Playgrounds », in Times
Educational Supplement,
5 juin 1948.

JEU, CITOYENNETÉ ET VIOLENCE

Dans son article, Allen soulignait la fonction préventive de l'aire de jeux comme antidote à la délinquance juvénile. Ce n'était pas une revendication nouvelle, bien sûr, la prévention de la délinquance étant fréquemment utilisée pour justifier la construction des aires de jeux. Mais le terrain d'aventure redéfinissait les relations entre délinquance, démocratie et jeu. On pourrait définir le nouveau rôle du jeu en comparant l'aire de jeux à ses prédécesseurs anglais, les centres de jeux du tournant du siècle. Les centres sociaux universitaires parrainaient des centres de jeux dans les quartiers populaires dans le but d'aider les enfants [30]. La stratégie de prévention consistait à aménager un espace de jeu séparé, afin de sortir la jeunesse ouvrière de la rue et de son influence néfaste. Leurs défenseurs espéraient instiller aux enfants la discipline, le tempérament et les compétences professionnelles nécessaires à un mode de vie respectable. Avec l'émancipation de la classe ouvrière, puis des femmes, les pratiques de jeu se modifièrent et en vinrent à initier ces populations à un mode libéral de citoyenneté démocratique, incarné par la notion de *fair-play* [31]. En même temps, le centre de jeux fonctionnait comme une institution d'assistance sociale.

[30] Le mouvement des universités sociales offrit un cadre institutionnel à la classe moyenne pour étudier les réalités de la pauvreté urbaine, tout en offrant à la classe ouvrière des programmes éducatifs et culturels. Pour Timmins, l'Etat providence anglais était le produit intellectuel du mouvement social: William Beveridge, Clement Attlee et Richard Tawney travaillèrent tous au Toynbee Hall. Nicolas Timmins, *The Five Giants: A Biography of the Welfare State*, Londres, Harper-Collins, 1995, p.12.

[31] Walter Wood, un avocat et théoricien du jeu, déclarait: « Les femmes ne possèdent pas les vertus civiques de la loyauté et de la renonciation au profit d'une cause commune (...) La civilisation, cependant, en vient à faire de plus en plus appel aux vertus civiques des femmes, et c'est une des raisons pour lesquelles nous devrions encourager les jeux d'équipe chez les adolescentes. » Walter D. Wood, *Children's Play and its Place in Education*, Londres, Kegan Paul, 1915, p.187.

Il employait des animateurs pour gérer et diriger le comportement des enfants, et surtout, pour observer le jeu des enfants et l'évaluer par rapport aux conditions socio-économiques existantes chez eux. C'était là le moyen de déterminer les causes profondes de la pauvreté et de la criminalité [32].

Les pratiques de jeu évoluèrent avec l'influence croissante de la discipline de la psychologie dans la compréhension et le traitement de la délinquance juvénile. La criminologie classique concevait l'acte criminel comme le résultat du choix rationnel du sujet et s'efforçait de l'en dissuader par la punition. La criminologie biologique l'expliquait en termes de défaut héréditaire ou organique. La nouvelle psychologie définissait le comportement criminel comme une maladie mentale et cherchait son étiologie dans la biographie du sujet, dans des conflits psychologiques non résolus survenant à des étapes cruciales du développement de l'enfant [33]. A partir des années 1920, les travailleurs sociaux anglais et les psychologues travaillant dans les centres psychopédagogiques commencèrent à observer et à interpréter le libre jeu des enfants comme moyen d'accès et d'évaluation de la structure psychique du délinquant.

En outre, avec l'avènement de la psychanalyse, le jeu prit une fonction thérapeutique. Sigmund Freud affirmait que le plaisir du jeu résidait dans la répétition d'une expérience traumatisante et dans sa maîtrise, souvent par le biais de la vengeance sur un substitut [34]. On pensait que le jeu, envisagé comme une *catharsis*, permettait de purger les émotions perturbatrices et de fournir un exutoire inoffensif aux instincts dangereux. Mais les enjeux du jeu étaient considérés comme plus profonds, la psychanalyse faisant

[32] Avec l'instauration du système des tribunaux pour mineurs en 1907, les premiers contrôleurs judiciaires furent recrutés parmi les travailleurs des centres de jeu. Kevin Brehony, « A Socially Civilizing Influence? Play and the Urban "Degenerate" », in *Paedagogica Historica*, 39.1/2, 2003, p.103.

[33] Claire Valier, « Psychoanalysis and Crime in Britain during the Inter-War Years », in *Selected Papers from the 1995 British Criminology Conference*, Loughborough, vol.1, Jon Vagg et Tim Newburn (éds.), septembre 1998, p.6-7.

[34] Sigmund Freud, *Au-delà du principe de plaisir*, in *Essais de psychanalyse*, Paris, Éditions Payot, 1968, p.16.

l'analogie entre l'agression individuelle et la violence politique collective. Anna Freud observa les effets de la guerre sur les enfants à la pouponnière de guerre de Hampstead, et conclut ceci : « Le vrai danger n'est pas que l'enfant, victime innocente emportée dans le tourbillon de la guerre, soit bouleversé et tombe malade. Le danger réside dans la possibilité que la destruction qui fait rage dans le monde extérieur rencontre l'agressivité très réelle, qui sévit à l'intérieur de l'enfant [35]. » Durant la seconde guerre mondiale, l'enfant ne fut plus conçu comme une créature innocente traumatisée par la violence de l'histoire, mais plutôt comme un sujet capable de s'identifier à elle. Cette conception pessimiste de la nature de l'enfant contribua à la révision de la fonction de l'aire de jeux.

BRANCH STREET: LE JEU COMME CATHARSIS

Le discours qui assimile les manifestations de violence collectives et individuelles et l'idée que la violence pourrait être guérie en retournant sur la scène de destruction informent le travail de Marie Paneth, artiste autrichienne et pédagogue. Durant le Blitz, Paneth dirigea des centres de jeux dans les abris londoniens contre les raids aériens. J'aimerais examiner son projet en détail, car Paneth offre, dans son livre Branch Street: A Sociological Study (1944), un compte-rendu très précis de la version anglaise du terrain d'aventure, y compris dans son utilisation des sites bombardés et dans sa construction autonome. Sa proposition, développée en marge de l'expérience danoise, éclaire ainsi la stratégie de pouvoir implicite dans la pratique des terrains d'aventure, ainsi que sa relation au contexte historique de la guerre. De 1942 à 1943, Paneth dirigea un centre de jeux à Paddington, pour les enfants dits des quartiers pauvres, qui étaient trop violents pour être évacués. La mise en place de centres de jeu dans les abris était liée à l'inquiétude croissante du public concernant l'augmentation apparente de la délinquance juvénile pendant la guerre [36]. Cette inquiétude reflétait le besoin d'isoler ceux qui ne s'identifiaient pas à l'effort

[35] Anna Freud et Dorothy Burlingham, « War and Children », in Medical War Books, 1943, New York, p.24

[36] Le sociologue D.C. Marsh attribuait la hausse statistique de la délinquance à l'intolérance pendant la guerre envers

de guerre collectif, et la crainte que l'affaiblissement de l'autorité parentale pendant la guerre ne conduise inévitablement à l'effondrement de la discipline et de la morale. Le mauvais comportement des enfants devint un problème dans les abris contre les raids aériens et les centres d'évacuation, et le gouvernement fut contraint d'introduire des centres de jeux pour occuper et satisfaire les enfants.

En suivant la « ligne de non-résistance », Paneth se trouva confrontée à des manifestations extrêmes d'agressivité – vols, destructions de biens, violences sexuelles sur des femmes volontaires. La raison de son refus de s'opposer à ou de punir les comportements violents était double. Paneth interprétait la violence dirigée contre elle comme le transfert d'une agressivité destinée à d'autres. Paneth supposait que la cause profonde de la délinquance résidait dans les expériences traumatisantes de l'enfance provoquées par le surpeuplement, la pauvreté et les techniques punitives d'éducation des enfants. L'observation, plutôt que la suppression du jeu destructeur, en vint à fournir à l'animateur un accès indirect aux secrets du foyer familial. Le refus de condamner ou de juger fonctionnait comme une stratégie pour convaincre les enfants et gagner leur confiance. Paneth demanda à son équipe, essentiellement composée d'objecteurs de conscience, de permettre aux enfants d'exprimer leur agressivité jusqu'à ce que, selon ses propres termes, « ils se lassent de leur propre méthode. » Après quoi, ils pouvaient « commencer la vie dans ce nouveau lieu selon ses règles et son ordre [37]. » Le résultat de cette approche permissive fut que les enfants

les infractions mineures à l'ordre public, plutôt qu'à une réelle hausse des actes criminels. D.C. Marsh, The Changing Social Structure of England and Wales, Londres, Routledge & Kegan Paul, 1965, p.257-259.

[37] Marie Paneth, Branch Street: A Sociological Study, Londres, Allen & Unwin, 1944, p.35. Paneth fut influencée par August Aichhorn, un collègue autrichien et associé d'Anna Freud qui avait introduit la psychanalyse dans le traitement institutionnel des délinquants. Aichhorn permettait à ses sujets d'exprimer leur agressivité jusqu'à l'explosion, car « quand on en arrivait là, l'agression changeait de caractère. Les explosions de rage des uns contre les autres n'étaient plus authentiques, mais se manifestaient pour attirer notre attention. » August Aichhorn, Wayward Youth, Londres, Imago, 1951, p.175.

détruisirent le centre de jeux, et que le personnel démisionnaire. Cet échec entraîna un changement de méthode. Paneth commença à travailler hors des limites de l'institution, sur le terrain des enfants, en acceptant leur culture de jeux des rues. Cette évolution, qui sembla diminuer leur degré d'agressivité, conduisit Paneth à conclure son compte-rendu par une proposition pour un nouveau type de centre de jeux, dans lequel on laisserait à disposition de ces enfants un site bombardé, sur lequel ils pourraient construire leur propre centre de jeux: « C'est une parcelle endommagée. Son existence même est un rappel des dommages et des destructions de la guerre. Un point douloureux et blessant pour nous tous. Mais elle pourrait être utilisée à bon escient avant même la fin de la guerre. Il me semble qu'elle pourrait avoir un effet très curatif si l'on était autorisé à construire sur le lieu même où le dommage a été fait [38]. » Paneth conclut sa proposition en affirmant que les conditions existantes dans les quartiers pauvres de Branch Street fournissaient le terrain de recrutement du fascisme: « Nous devrions également nous rappeler que la horde employée par Hitler pour effectuer ses premiers actes d'agression – le meurtre et la torture de citoyens pacifiques – fut principalement recrutée parmi la jeunesse désespérée des rues, et qu'aider l'individu, c'est aussi aider la démocratie [39]. » La presse de guerre fit largement écho à sa publication, car, en cette période de conflit, le comportement violent des enfants prenait une signification politique. L'étude de Paneth coïncida avec la révélation du niveau de pauvreté durant la guerre dans des enquêtes comme celle de 1943, Our Towns [Nos communes], qui faisait du bien-être des enfants une préoccupation nationale. Ces enquêtes contribuèrent à la formation du consensus de guerre selon lequel l'État devait assumer

la responsabilité de l'aide sociale [40]. Même Churchill, qui par ailleurs tenta de repousser la discussion sur les services sociaux à l'après-guerre, fut néanmoins obligé de mettre le bien-être de l'enfant au fondement de toute politique sociale future [41].

[38] Marie Paneth, op.cit., p.120.

[39] Ibid.

[40] John Welshman, « Evacuation, Hygiene, and Social Policy: The Our Towns Report of 1943 », in Historical Journal, 42.3, 1999, p.806. Allen était membre du comité.

Branch Street analyse l'utilisation du jeu comme fondement d'une collectivité participative de citoyenneté créative. La construction des aires de jeux sur les sites bombardés établissait un parallèle entre deux récits, celui de la reconstruction de la nation et celui de la reconstruction du soi, par lesquels le sujet marginalisé et endommagé pouvait se réinsérer dans la société. Paneth offrait une alternative à la fois au modèle libéral de citoyenneté fondé sur le contrat et le sujet rationnel, et au modèle fasciste de citoyenneté fondé sur l'identification collective à la nation ou au chef. Si les sujets d'études de Paneth résistaient à toute forme d'autorité, ils étaient patriotes et idolâtraient Churchill. Un critique du Times Educational Supplement fut satisfait de cette preuve de loyauté envers la nation et douta que le principe de Paneth de liberté et d'autonomie soit souhaitable pour la population des quartiers pauvres. Il préférait avancer que ceux-ci « voulaient un chef qu'ils pourraient suivre [42]. » Mais ce lien libidinal au chef était précisément ce contre quoi luttait Paneth, son but étant de leur faire accepter la responsabilité de la liberté plutôt que son renoncement au profit d'autres personnes.

Branch Street éclaire la raison d'être de l'activité domestique, que l'on observe souvent dans les aires de jeux – préparation des repas, installation dans des cabanes, au sol ou dans les arbres. Si ces activités peuvent aisément s'expliquer par la manifestation du désir de l'enfant d'imiter le monde des adultes, Paneth fait de la définition de l'aire de jeux comme « deuxième maison » un objectif stratégique. L'examen des rapports quotidiens soumis aux comités d'aires de jeux sur les

activités des enfants – comme celui déposé par Peter Gutkind, animateur de Clydesdale – démontre que cette deuxième maison permet au travailleur social d'accéder à la première, et de fonder les pathologies de l'enfant des quartiers pauvres dans le manque d'amour maternel: « Aujourd'hui, une petite fille s'est plaint amèrement de sa mère qui "n'a pas d'amour pour [elle], elle [la] jette toujours dehors". On pourrait dire que,

[41] « Slum Life in Cities: Social Conditions Revealed by Evacuation », in Times, 29 mars 1943, p.5; « Mr. Churchill on Post-War Policy: Four Year's Plan for Britain », in Times, 22 mars 1943, p.5.

[42] « Town Life at its Worst: Social Problems of the Immediate Future », in Times Educational Supplement, 29 juillet 1944, p.362.

n'ayant pas de place pour jouer à l'intérieur du cadre heureux du foyer, ils développent une certaine aversion pour le domicile, d'où procède l'ennui, puis la délinquance [43]. » En rejouant l'enfance dans un environnement permissif et favorable, l'attitude des enfants envers la société et l'autorité peut échapper à la répétition projective de leur résistance et de leur agressivité envers la parentalité imparfaite dont ils ont fait l'expérience à la maison.

LES TERRAINS D'AVENTURE COMME EXPÉRIENCE DE L'ANARCHIE

Paneth introduisit l'anarchie afin de permettre à la violence d'atteindre à la catharsis. Mais Burden proposa une autre base conceptuelle de défense des pratiques de jeu anarchiques, notant qu'« un enfant qui s'ennuie est une menace pour la communauté, surtout s'il est intelligent, car l'ennui et l'inactivité conduisent presque inévitablement à la délinquance [44]. » Cette déclaration impliquait que les travailleurs sociaux commençaient à envisager la délinquance comme une réaction contextuelle à une situation donnée, comme l'expression d'une incapacité de l'environnement à mobiliser et à stimuler le sujet. Cette approche était radicalement différente, dans son pragmatisme, de la vision stigmatisante selon laquelle la délinquance relevait d'un trait pathologique social ou individuel. Elle impliquait que le jeu devait être plus intense et plus agréable que l'expérience transgressive de la délinquance. Dans notre crispation contemporaine sur la sécurité, le fait de remettre à des enfants des marteaux et des haches dans des aires de jeux publiques serait considéré comme une preuve de négligence. Mais, en 1946, il était possible à Allen de prétendre que « le marteau aussi était une forme d'éducation [45]. » La nécessité d'intensifier l'expérience subjective du jeu soulevait le problème de la gestion des risques. Allen réussit à convaincre les représentants du Lloyd d'assurer l'aire de jeux de Clydesdale en arguant que les enfants profondément absorbés par

[43] Peter C.W. Gutkind,
« Report to Clydesdale Road
Playground Committee »,
13 mai 1952, MSS 121/
AP/3/2/7, Modern Records
Centre, Coventry.

[44] George Burden,
« The Junk Playground »,
op.cit., p.4.

[45] Marjory Allen,
Memoirs, op.cit., p.243.

leur propre jeu étaient moins susceptibles d'avoir des accidents que des enfants qui s'ennuient et utilisent les équipements des aires de jeux classiques de manière inadéquate. Allen critiquait le fonctionnalisme trop rigide, qui était incapable de prendre en compte l'intervention et la volonté de l'utilisateur. Il affirmait qu'imposer sa volonté du dehors à travers la conception de l'objet du jeu déclenchait inévitablement la résistance du sujet. L'accent mis sur le contexte plutôt que sur l'essence fournit une lecture politique alternative de la nature expérimentale du terrain d'aventure. Si le comportement humain n'est pas déterminé par la nature humaine ni par les lois de l'histoire, mais qu'il dérive empiriquement de telle situation, alors tout dépend de sa mise en place. L'aire de jeux eut un rôle d'expérimentation.

Ceci poussa les critiques anglais dans les années 1960 à considérer le terrain d'aventure comme une expérience politique. Pour Colin Ward, activiste de gauche et théoricien de la ville, le terrain d'aventure offrait une preuve que les sujets se gouvernaient eux-mêmes quand ils n'étaient pas « contrôlés, dirigés ni limités ». Il offrait une « vérification expérimentale » de la possibilité d'un ordre social alternatif, dans lequel l'absence de règles et d'autorité extérieures permettait de faire surgir organiquement des nécessités de la situation un ordre plus égalitaire et plus démocratique. La communauté des terrains d'aventure était considérée comme une « société libre en miniature », une preuve que l'exigence d'un « libre accès aux moyens de production » était possible [46]. Ce discours ignorait commodément le rôle crucial de l'animateur, en transformant en objets de connaissance le travail de l'anarchie et l'utilité de l'anarchie dans la construction de la subjectivité des sujets.

[46] Colin Ward,
« Adventure Playground:
A Parable of Anarchy »,
in Anarchy, n°7, septembre
1961, p.194 et 201.
Ce numéro était consacré
au terrain d'aventures.

LES PRATIQUES DE JEU: UNE MÉTHODE INDIRECTE
DE GOUVERNEMENT DE LA SUBJECTIVITÉ

Les deux pratiques de l'anarchie discutées ci-dessus – la pratique libertaire et la pratique psychanalytique – reflètent deux conceptions de la nature humaine et de la citoyenneté. Mais elles soulignent toutes deux la stratégie de pouvoir qui sous-tend le terrain d'aventure, dans lequel les ressources internes des sujets et leur propension à jouer sont mobilisées pour constituer leur subjectivité. Jack Lambert, animateur anglais expérimenté, offrait une description honnête de l'utilisation du pouvoir indirect à des fins sociales: « L'un des grands paradoxes de l'art de jouer avec les enfants, c'est que vous savez que vous avez réussi quand vous ne faites rien. Ne rien faire est une des choses les plus difficiles... J'ai eu l'impression de réussir à Welwyn, car, à ce moment-là, j'avais compris comment intégrer des moyens de contrôle sans que les enfants ne les reconnaissent comme tels. Ils se sentaient libres [47]. »

Ce n'est pas que les animateurs ne fassent rien – ils seraient, sinon, superflus. Mais leur utilisation du pouvoir est beaucoup plus subtile: elle repose sur l'activation, plutôt que sur la limitation, de l'intervention de l'enfant. Dans une conférence de 1955, les animateurs définissaient le terrain d'aventure comme constitué par « les enfants, le site et l'animateur. L'animateur fait toute la différence. Il est l'élément humain, la personne qui donne vie à l'ensemble [48]. » Le rôle de l'animateur est d'être là, comme si sa simple présence constituait la légitimation des enfants à exprimer leurs désirs, à activer leur imagination et à adopter le projet moderne d'amendement de soi. L'idéal est de ne jamais dire « non », afin que l'enfant n'identifie pas l'animateur à l'autorité parentale ou pédagogique.

Le rapport de Lambert sur les techniques qu'il a développées pour faire face aux manifestations d'agressivité démontre l'importance de faire du jeu un objet d'observation et de connaissance plutôt qu'un sujet d'intervention directe. Lambert pose le dilemme dans

[47] Jack Lambert, Adventure Playgrounds: A Personal Account of a Play-leader's Work as Told to Jenny Pearson, Londres, Jonathan Cape, 1974, p.65.

[48] National Playing Fields Association, « Play Leadership on Adventure Playgrounds », 27 avril 1955, CB 1/67, Public Records Office, Londres.

les termes suivants: comment adapter la philosophie intégrative et non autoritaire de l'aire de jeux au problème de la brutalité des enfants qui s'en prennent aux plus faibles et détruisent leur travail créatif. Après que la tentative de les raisonner et de leur faire la morale ait échoué, Lambert choisit de les expulser de l'aire de jeux. L'acte d'exclusion en lui-même provoqua résistance et représailles, car les « gars rejetés », comme il les appelait, venaient détruire l'aire de jeux la nuit. De plus, les expulser signifiait de tenir à l'écart ceux qui avaient le plus besoin de son expérience rédemptrice. Dans l'aire de jeux qu'il dirigea ensuite, Lambert développa une technique pour intégrer les « gars » en prenant garde de les traiter comme des individus, puisque « la plupart des enfants ont besoin de l'identité du groupe pour se donner confiance dans l'agressivité et la violence [49]. » Il leur donna des positions de référence, et la responsabilité de la gestion de l'activité de l'aire de jeux. Mais la technique la plus efficace consista à adapter à leurs intérêts les jeux organisés. Lambert raconte qu'un jour où il fut contraint d'expulser un groupe « violent » de l'aire de jeux, il les suivit dans leur quartier et constata leur intérêt intense pour un scooter cassé qu'ils étaient incapables de réparer. Il fonda alors un club de scooters, où les garçons récupéraient et réparaient des scooters abandonnés. Cette activité devint la principale attraction de l'aire de jeux, démontrant que l'ouverture des animateurs aux intérêts des enfants et à ce qu'ils trouvaient agréables constituait une stratégie efficace qui permettait au travail social de toucher les couches les plus fortement aliénées. Inciter les enfants à s'appropriier et à contrôler l'espace, à le faire sien – « à s'identifier à lui, parce qu'il était le leur [50] » – avait pour but d'attacher les enfants fragiles au corps social en leur donnant l'impression de posséder et d'intervenir.

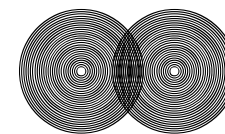
[49] Jack Lambert, Adventure Playgrounds, op.cit., p.112.

[50] Ibid., p.56.

CONCLUSION

La société d'après-guerre, fascinée par le jeu des enfants dans les ruines, mit le jeu en avant comme métaphore de la régénération. Le terrain d'aventure faisait initialement partie d'un projet utopique pour reconstruire une société pacifique plus stable, grâce à des politiques et à des pratiques destinées aux enfants, alors considérés comme des citoyens en devenir. Le jeu était doté de la capacité à guérir la société et à la purger des manifestations de violence de la guerre, tout en imposant une conception tragique et mythique de la violence, comme enracinée dans la nature humaine. En conséquence, le modèle de collectivité démocratique et participatif du terrain d'aventure reposait sur une conception psychologique de la citoyenneté, dans laquelle la cohésion et la stabilité sociales étaient fondées sur l'équilibre affectif de chacun de ses membres individuels. L'analyse du terrain d'aventure comme technologie de pouvoir et récit de la reconstruction confirme l'affirmation de Rose selon laquelle l'État-providence régit les sujets de l'intérieur en les incitant à jouer leur rôle social, comme s'ils réalisaient leurs propres désirs intimes [51]. Le terrain d'aventure fut l'une de ces institutions où les enfants étaient transformés en sujets, précisément parce qu'ils se sentaient autonomes et libres dans le jeu. Les terrains d'aventures marquent l'âge d'or du jeu, ainsi que son monument final, conclusif. Avec le déclin de l'État-providence, l'enfance est de plus en plus privatisée et se trouve confrontée à l'obligation des parents de préparer leur enfant à réussir dans un monde concurrentiel. On a confié aux forces du marché la responsabilité de façonner les espaces réels et virtuels dans lesquels s'épanouit l'enfance, si bien que les enfants sont de plus en plus définis comme des consommateurs, et non plus des citoyens. De ce fait, la dialectique moderne du jeu ne fonctionne plus comme un discours significatif majeur. La conception contemporaine des aires de jeux, avec ses équipements modulaires produits en masse, marque un repli vers les modèles pré-modernes. Est-ce que les aires de jeux du futur s'adapteront à la diversité et à la fragmentation de l'enfance contemporaine? Définiront-elles une nouvelle vision du jeu de l'enfant? Ou l'institution de l'aire de jeux est-elle destinée à l'atrophie, parce que les conditions sociales qui en faisaient un espace civique significatif ont disparues?

[51] Nikolas Rose,
op.cit., p.258.

Sculpteur d'œuvres en pierre de taille parfois monumentales (granit sculpté à la flamme), collaborateur d'architectes et dessinateur, Pierre Székely (1923–2001) réalisa entre 1958 et 1967 cinq « sculptures-jeux » ou sculptures praticables pour enfants, principalement pour les villes nouvelles de la banlieue parisienne. Sylvie Gallaguet, *Székely, L'œuvre*, Budapest, Palatinus Könyvek, 1998.
j.p.karinthi.free.fr



L'Haÿ-les-Roses,
1958, béton modelé,
blanchi, mosaïques
de Vera Székely et André
Borderie probablement.

Architecte: André Mahé.
Maître d'ouvrage: La ville
de L'Haÿ-les-Roses. L'aire
de jeux existe encore mais
est très dégradée.



Vaucresson, 1960,
béton modelé, teinté.
Architecte: Henri Potier.
Maître d'ouvrage: Manéra.
La résidence Manéra
se trouve dans le parc
de Vaucresson. L'aire
de jeux a été détruite.



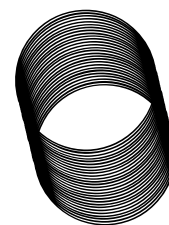
Verneuil-sur-Seine, 1962,
béton modelé, teinté roux.
Architecte: André Mahé,
Maître d'ouvrage: Le pro-
moteur, Cité d'Habitation
Manéra. L'aire de jeux
a été détruite.



Grenoble: Univers Jeux, village olympique de Grenoble, 1967, béton teinté, projeté sur acier. Architecte: Maurice Novarina Maître d'ouvrage: Symposium Français. Remanié en 1992 avec des garde-corps en bois, par mesure de sécurité. Restauration achevée en octobre 2008 par Frédéric Barbet sous l'autorité de

Danielle Bal, conservatrice au Musée de Grenoble. La maquette en terre cuite de cette aire de jeux est dans la collection du FRAC Centre, inv. 998 01 83. Elle est présentée dans l'exposition Aires de jeux, contre-emplacements au Micro Onde de Vélizy-Villacoublay.

ENZO MARI



Enzo Mari est né en 1923. Artiste et designer, il vit et travaille à Milan. Il a collaboré notamment avec Danese, Driade, Magis, Olivetti, Robots et Zanotta. Le « Big Stone Game » a été réalisé en 1968 à l'occasion de l'exposition du marbre de Carrare. Les photographies ont été prises par Toni Nicolini. Barbara Formis a traduit le texte de Enzo Mari. Enzo Mari, Lezioni di disegno – Storie di risme di carte, draghi e struzzi in cattedra, Edizioni Rizzoli, Milan 2008.

LE PROJET « THE BIG STONE GAME »

On m'a chargé de construire une aire de jeux en marbre pour la 3e exposition du marbre à Carrare. L'objet est réalisé dans les espaces ouverts de l'exposition au milieu d'autres constructions commandées à des sculpteurs et architectes.

Une aire de jeux ne peut être pensée que dans le contexte spécifique d'un environnement pour enfants comme une école maternelle. Mais, dans ce cas, je n'ai pas cette possibilité et j'envisage une situation générique en me basant sur mes expériences en tant qu'enfant et garçon: je pense à une petite place à l'intérieur d'un quartier, le lieu des retrouvailles quotidiennes pour enfants et adolescents. Il ne s'agit aucunement d'espaces réservés et, bien évidemment, aucun des équipements n'est spécifique, ce ne sont que des espaces conquis et interprétables comme lieux de jeux (cache-cache, les trois cantons, le tour d'Italie, le football, etc.) au fur et à mesure que le groupe d'enfants grandit. Je décide donc de construire une sorte d'espace allusif à cette possibilité de jeu et à cette liberté d'interprétation du lieu. De fait, l'espace de mon intervention vise à souligner la « sacralité » de ce même site, autrement n'importe quelle réalisation d'un appareillage fonctionnel pour le jeu n'aurait aucun sens, puisqu'il conduirait à limiter la liberté de l'enfant.

Je délimite donc un carré de 6 mètres de large, pavé en ardoise – support de tous les jeux qui sont habituellement dessinés par les enfants sur les trottoirs. L'espace doit être situé à l'intérieur d'une zone beaucoup plus large (la pelouse) et doit être clôturé virtuellement en signalant les quatre coins du périmètre avec quatre couples de plaques en verre de 120 x 240 cm de hauteur. Chaque couple est disposé sur les deux côtés adhérents au carré de façon à laisser un espace que l'on peut traverser dans le coin lui-même; cela fait que chaque côté du carré est, à son tour, limité par l'extrémité des deux plaques qui démarquent le grand portail. Le résultat global est similaire à celui d'une construction carrée mégalithique utilisable à l'intérieur et à l'extérieur ou dans un rapport réciproque. Chaque plaque est marquée par deux trous de forme ovale dont la position change d'une plaque à l'autre en contribuant ainsi à leur identification.







SIMON NICHOLSON

Simon Nicholson (1934–1990), architecte formé à Cambridge, qui enseigna à l'université de Berkeley, publiait en 1971 « How Not To Cheat Children: The Theory of Loose Parts » dans le numéro 62 de la revue Landscape Architecture, Quartely, réédité en 1972 dans Bulletin on Environmental Education, Town & Country Planning Association, Londres. Il remania le texte pour le recueil Community Participation in City Decisionmaking qu'il éditait avec Barbara Katharina Schreiner en 1973 aux Open University Press de Londres. Cette dernière version est traduite par Aude Tincelin.

LA THÉORIE ÉLÉMENTS INDÉTERMINÉS
UN PRINCIPE DÉTERMINANT DE LA MÉTHODOLOGIE
DU DESIGN [1]

La créativité est le domaine réservé à ceux qui ont du talent: nous autres sommes contraints de vivre dans un environnement construit par les talentueux, d'écouter la musique des talentueux, d'utiliser les inventions et l'art des talentueux et de lire les poèmes, les fictions et les pièces des talentueux. Voilà ce que notre éducation et notre culture nous encouragent à croire – un mensonge qu'engendre et perpétue notre culture. Forte de ce mensonge, l'élite culturelle dominante nous assure que l'urbanisme, le design et la construction de tout élément de l'environnement sont si complexes et singuliers que seuls les talentueux – diplômés et experts en urbanisme, ingénierie, architecture, art, enseignement, psychologie comportementale, etc. – peuvent répondre adéquatement aux questions environnementales.

De là vient que la grande majorité de la population se voit écartée de la manipulation des éléments du bâtiment et du construit (et pire, qu'elle s'en considère incapable), qu'il s'agisse d'études environnementales, d'art abstrait, de littérature ou de science; la créativité – le jeu avec les éléments et variables du monde qui permet d'expérimenter, de découvrir et de former de nouveaux concepts – a été officiellement déclarée domaine réservé des créatifs, privant le reste de la communauté d'un pan entier de sa vie et de son mode de vie. La chose est tout particulièrement vraie des jeunes enfants, qui découvrent un monde singulièrement restreint – un monde où il est interdit de jouer à construire et à fabriquer, de jouer avec les fluides, l'eau, le feu et le vivant et avec tout ce qui satisfait notre curiosité et nous donne ce plaisir qui résulte de la découverte et de l'invention. Les expériences alternatives, comme le People's Park de Berkeley, se sont vues réprimées ou étouffées par les pouvoirs publics.

[1] L'importation en français du terme « design » réduit considérablement le spectre du mot anglais, qui renvoie, outre au design, aux notions de conception, de plan, de dessin. C'est pourquoi on a choisi parfois de laisser le terme « design », parfois de le traduire par « conception » [ndt].

Voici pourtant les faits:

1. Rien ne prouve, hormis dans des cas spécifiques de handicap mental, que certains naissent créatifs et inventifs, d'autres non.

2. Tout montre que les enfants aiment interagir avec les variables – les matériaux et les formes, les odeurs et autres phénomènes physiques comme l'électricité, le magnétisme et la gravité, les médiums comme les gaz et fluides, les sons, la musique et le mouvement, les interactions chimiques, la cuisson et le feu, les autres humains, animaux, plantes, mots, concepts et idées. Les enfants aiment jouer, expérimenter, découvrir, inventer et s'amuser.

Tous ces éléments ont un point en commun: la variable ou « élément indéterminé » [loose parts]. La théorie des éléments indéterminés affirme simplement ceci: « Dans un environnement donné, le degré d'inventivité et de créativité tout comme les possibilités de découverte sont directement proportionnels au nombre et aux formes de variables en présence. »

On imaginera donc sans peine que, si la plupart des environnements – écoles, terrains de jeu, hôpitaux, crèches, aéroports internationaux, galeries d'art et musées – ne fonctionnent pas (en termes d'interaction et d'implication humaines telles qu'on les a définies), c'est qu'ils sont dépourvus d'« éléments indéterminés »; ils sont au contraire propres, statiques et ne laissent pas prise au jeu. Les adultes – en les personnes des artistes, architectes, paysagistes et urbanistes – s'amuse avec leurs matériaux à eux, leurs concepts et alternatives urbanistiques; puis les constructeurs s'amuse à construire à partir de vrais matériaux. Ils détournent ainsi tout l'amusement et toute la créativité: les enfants, les adultes et la communauté sont grossièrement dépossédés et le système éducatif et culturel s'assure que chacun ait foi en le « bien-fondé » de ce processus. Combien d'écoles ont-elles vu leur terrain de jeu en grillage et bitume démoli par une révolution spontanée des étudiants visant à transformer la prison en cadre humain?

Si l'on s'arrête un moment à cette théorie des éléments indéterminés, on s'aperçoit qu'elle se fonde sur d'intéressants travaux et sur une quantité considérable de remarquables recherches, réalisées récemment par

des personnes non issues des champs traditionnels de l'art, de l'architecture et de l'urbanisme. La plupart de ces recherches relèvent des cinq catégories suivantes :

DESIGN PAR INTERACTION ET IMPLICATION COMMUNAUTAIRE

Il y a dix ans, paraissait un numéro spécial du magazine Anarchy dans lequel étaient décrits presque tous les avantages fondamentaux, pour l'éducation, les loisirs et la communauté, des terrains d'aventure : relation entre jeu et expérience, implication de la communauté, valeur catalytique de l'éducateur, relation entre accident et environnement – toute l'idée finalement d'une « société libre en miniature ». Quelques années plus tard, en 1967, les professionnels de l'architecture et de l'urbanisme rassemblaient et analysaient, dans un article de Interbuild/Arena, les données concernant les terrains d'aventure et les parcs [cf. référence bibliographique 3, p.93]. Si les répercussions des notions et données présentées dans ces recherches ne sont largement diffusées qu'aujourd'hui, le processus d'implication communautaire a très vite évolué, en Europe comme aux États-Unis. Il faut noter, entre autres, les remarquables équipements éducatifs d'East New York appelés « charrettes » [réf.4] et le Shelter Neighbourhood Action Project (SNAP) de Granby, à Liverpool, récemment décrit dans un article atypique du RIBA JOURNAL [réf.5].

L'intérêt de l'évolution de l'implication de la communauté – dans le domaine du loisir, notamment – est que les programmes les plus significatifs semblent laisser rapidement de côté le jeu, les parcs et le loisir pour devenir des organisations sociales d'action communautaire touchant à tous les aspects de l'environnement. Pionnière dans le domaine, Pat Smythe a ainsi travaillé neuf ans sur les terrains d'aventure avant de s'impliquer dans le Neighbourhood Council Project révolutionnaire de Golborne. Pour revenir aux éléments indéterminés, on remarque une évolution naturelle de la participation aux jeux créatifs avec le bois, les marteaux, les cordes, les clous et le feu, à la participation aux jeux créatifs avec l'intégralité du processus de conception et d'aménagement des quartiers.



Example of an exhibition with few loose parts. Visitors could only interact in a minimal way, (even visually) and most people passed right through the gallery to high-interaction exhibits beyond. Even the attendant's job does not involve interaction with his environment, except in emergency.

DESIGN ET URBANISME COMPORTEMENTAUX

L'urbanisme comportemental – à savoir l'étude des exigences et besoins humains comme base du design des éléments construits dans l'environnement – s'est imposé parallèlement au développement de l'implication de la communauté. Le récent livre de Constance Perin, With Man in Mind, est un exemple de cette conception du design. Le « langage – modèle/motif » développé actuellement au Centre for Environmental Structure de Berkeley est un autre exemple de l'utilisation de données comportementales comme déterminant pour le design.

La relation de l'urbanisme ou de la planification comportementale à la théorie des éléments indéterminés est directe, la théorie elle-même en est issue. Toutefois, un des problèmes posés par les éléments indéterminés est le spectre extrêmement large des interactions humaines possibles. Nombres d'études comportementales ne dépassent pas l'affirmation de conditions très générales (comme l'affirmation, par exemple, que « les enfants aiment les grottes ») et ne décrivent pas explicitement les formes plus subtiles de comportement qui peuvent intervenir – pour utiliser une analogie – « à l'intérieur des grottes ». Les généralisations comportementales des années 1970 ressemblent souvent aux généralités et aux « lois » des pionniers de l'anthropologie sociale en ne faisant que réaffirmer ce que nous savons déjà.

Le processus d'implication de la communauté est de fait inséparable de l'étude de l'interaction et du comportement humains: ainsi, pour reprendre l'analogie précédente, l'étude des enfants et des environnements du type grotte ne devient vraiment significative que si l'on considère les enfants comme se trouvant dans une grotte donnée, et qu'ils ont la possibilité de jouer avec des éléments constitutifs de l'espace afin de pouvoir inventer, construire, évaluer et modifier leurs propres grottes. En ce cas, l'on obtient un exemple parfait de variables et éléments indéterminés en action et – plus important encore – l'on découvre que, liée à cet exemple, existe depuis un certain nombre d'années une méthodologie comportementale du design – dont ce que l'on appelle la « méthode active ou de découverte » – développée par un même groupe de chercheurs travaillant sur des programmes innovants pour les écoles élémentaires.

L'auto-éducation est le modèle comportemental qui se dégage clairement ici: c'est dans un environnement de type laboratoire, où ils peuvent expérimenter, s'amuser et découvrir par eux-mêmes que les enfants apprennent le plus volontiers et le plus facilement [réf.7].

L'IMPACT DE LA RECHERCHE
SUR LES PROGRAMMES ÉDUCATIFS

La plupart des éducateurs admettent le principe des variables et des indéterminés depuis les années 1960: quand Mathematics in Primary Schools fut publié pour la première fois en 1966 par HMSO, « il fit l'effet d'une bombe », selon l'Advisory Centre for Education. La Nuffield Foundation, l'Elementary Science Study et d'autres organisations ont depuis appliqué la méthode active décrite par cet ouvrage [réf.8].

L'ESS, par exemple, a mis en place trente des unités les plus créatives jamais conçues à ce jour: leur mode de fonctionnement (comme celui du programme Nuffield Mathematics) est presque entièrement interdisciplinaire et touche aux arts plastiques et à la musique, aussi bien qu'aux mathématiques et aux sciences naturelles. Mais ce n'est pas tout. Ces programmes se caractérisent également par le rejet de toute distinction entre intérieur et extérieur, un aspect essentiellement expérimenté par les écoles nouvelles des années 1930. En offrant la possibilité d'apprendre à l'extérieur et de jouer et de s'amuser à l'intérieur, la distinction entre éducation et loisir tend à s'effacer.

L'introduction de la méthode active s'est accompagnée de recherches intenses documentant les interactions et implications humaines. Que font les enfants avec les éléments indéterminés? Que découvrent ou redécouvrent-ils? Ramènent-ils leurs idées dans la communauté et dans leur famille? Quels concepts se trouvent engagés? De tous les matériaux potentiellement fournis, quels sont les plus amusants pour le jeu et les plus à même de stimuler les processus d'apprentissage physique, social et cognitif?

L'évaluation pédagogique fournissait l'élément manquant du processus de conception et parachevait un système, qui était une méthodologie parfaite pour les designers,

et devançait l'application récente des études comportementales à l'urbanisme – tandis que l'accent mis sur les problèmes de la vie réelle, souvent à l'extérieur et hors des frontières de l'école, inaugurerait la tendance naturelle vers une éducation environnementale et déscolarisée.

EDUCATION ENVIRONNEMENTALE

Il est difficile de parler d'éducation environnementale sans mentionner le fait que l'ensemble du système éducatif, de la maternelle à l'université, est en passe de changer : car à quoi bon ces institutions sous leur forme actuelle ? Les structures qui intègrent les enfants et les adultes dans la communauté et qui offrent, inversement, un accès libre à tous les membres de la communauté sont, sans doute, le prototype des systèmes éducatifs du futur.

Aux États-Unis, plusieurs groupes ont expérimenté cette démarche avec les enfants – le plus complet étant de loin l'Environmental Science Centre dans le Minnesota [réf.9] : une bibliographie détaillée des publications et matériaux sur l'enseignement environnemental a récemment été rassemblée pour un nouveau séminaire à l'University of California de Davis [réf.10].

L'enseignement environnemental (contrairement à l'étude de la conservation, ou compréhension de la préservation de l'environnement non fabriqué par l'homme) signifie l'étude totale de l'écosystème – l'homme, ses institutions et ses apports structurels, chimiques, etc. La question de l'écologie humaine, de nos valeurs et de nos concepts, des alternatives et choix environnementaux qui s'offrent à nous – au sens le plus large – est récemment devenue un élément central de certains programmes éducatifs. Pour le formuler aussi clairement que possible, nous sommes de plus en plus conscients du fait que les éléments indéterminés les plus intéressants et les plus vitaux sont ceux qui nous entourent au quotidien dans la nature, la campagne, la ville et l'environnement le plus proche.

EXPLORATORIUM SCIENTIFIQUE ET ARTISTIQUE

Plusieurs groupes expérimentent enfin la théorie des indéterminés dans les galeries d'art et les musées des sciences. (Une des découvertes à l'origine de cet intérêt fut que les sols les plus usés d'un musée étaient généralement les plus proches des expositions impliquant un maximum de variables et d'interaction humaine.) Dans les années 1970, l'Institute of Contemporary Art de Londres accueillit la première exposition d'œuvres interactives d'envergure, intitulée Play Orbit. Elle fut récemment suivie d'une exposition d'œuvres de Robert Morris à la Tate Gallery : selon un compte-rendu de l'exposition, « le public se prit au jeu – avec un zèle participatif un peu excessif. Il sautait et hurlait, balançait frénétiquement les poids – les adultes surtout. Les enfants étaient les visiteurs les plus sensibles » (!). Nous commençons à comprendre qu'il y a plusieurs manières d'interagir avec l'art, qu'il n'y a pas que la contemplation (qu'il y a plus d'éléments indéterminés et de « variables » possibles que ne le permet la seule perception visuelle) et que si l'on laisse les scientifiques et les artistes inventer des choses, cela n'empêche pas de laisser les autres inventer et créer librement.

LE FUTUR PROCHE

La notion d'élément indéterminé soulève des questions fondamentales sur la manière dont nous concevons les choses : si vous êtes inventeur ou designer, quels éléments ou proportions d'un environnement – ou composant d'un environnement – pouvez-vous légitimement inventer vous-mêmes, et qu'est-ce que peuvent inventer et construire, par exemple, les enfants et les adultes d'une communauté ? Comment les variables et les éléments indéterminés sont-ils introduits dans le monde des nouveaux-nés et quelle fonction les variables ont-elles sur la cognition et la perception ? Si la contemplation n'est qu'une des nombreuses formes possibles de l'interaction humaine, quelles sont précisément les autres modes d'interaction possibles avec notre environnement ? La société se satisfait-elle de ne laisser qu'un petit nombre de ses membres réaliser son potentiel créatif ? Cet article s'attache à suggérer qu'elle ne l'est pas et que

si nous savons que la créativité n'est pas juste un trait de caractère de ceux qui ont du talent, il faut lancer un programme intensif de développement de l'environnement, de l'éducation et des loisirs. J'aimerais proposer un programme en quatre parties, fondé sur et rendu possible par le principe des éléments indéterminés:

1. Donner la priorité absolue au lieu où se trouvent les enfants.

Tous les enfants – et notamment nombre des plus défavorisés, résidents des ghettos urbains – passent une grande partie du moment le plus important de leur vie dans des écoles élémentaires, des crèches, des jardins d'enfant et des hôpitaux pour enfants: ceux sont là les environnements qui ont besoin d'une transformation immédiate [réf.11 et 12]. Il en va de même des secteurs scolaires innovants qui ont ouvert ou aboli les murs des salles de classe. Il faut donner la priorité absolue à l'environnement de la nouvelle « salle de classe » ou « aire de jeux », qu'il s'agisse d'une unité mobile, d'un musée exploratoire, d'une réserve écologique ou d'un centre d'étude, ou tout autre lieu où se trouvent les enfants. Après l'échec d'une décennie de parcs miniatures, de squares en béton et de terrains d'aventure, nous devons résoudre ce problème.

2. Laisser les enfants participer au processus.

Les enfants adorent participer au processus de conception: qu'il s'agisse de l'étude de la nature du problème, de la réflexion sur les conditions préalables et les besoins, de la prise en compte des possibilités alternatives, des mesures, dessins, constructions de maquettes et calculs, des travaux et constructions, de l'expérimentation, l'évaluation, la modification et la destruction. Le processus d'implication communautaire, une fois lancé, est sans fin: l'environnement et ses éléments sont en évolution permanente et il est impossible de prédire ce à quoi ils ressembleront. Contrairement aux parcs traditionnels et aux terrains d'aventure, dont l'apparence est fixée d'avance, les formes possibles d'environnement conçues par la méthode active et le principe des éléments indéterminés sont sans limite. Les enfants d'un quartier impliqueront forcément leurs frères et sœurs, leur famille: ainsi fonctionne le design par implication de la communauté – dont les enfants sont l'élément le plus important. Il ne suffit pas de parler



Institute for Contemporary Arts, London – an example of a high-interaction environment, with many loose parts: the Magic Blower is an abstract cylindrical sculpture, in which travels a column of moving air. The viewer may set it at any angle and can operate a solid-state power control attached to the on-off switch: most important, the participant invents all of the materials and shapes that can be used with the column. At full speed many shapes may spin and bounce above the end of the perspex cylinder. How much of a sculpture does the artist invent, and how much does the public invent? Joey Schlenhoff, a young boy who came to Play Orbit, went back home and invented his own. Could the paintings in Fig. 1 generate the same degree of interest?

11

d'une méthodologie du design – la méthodologie doit être convertie en action à trois dimensions. Ou bien tout cela est inutile.

3. Choisir une approche interdisciplinaire.

Il n'existe pas de différence majeure, dans la petite enfance, entre le jeu et le travail, l'art et la science, le loisir et l'éducation – autant de classifications généralement appliquées par les adultes aux environnements destinés aux enfants. L'éducation est loisir, et vice-versa [réf.13]. Pour les architectes et les paysagistes, cela suppose une connaissance et une expérience approfondie du comportement des enfants, une compréhension de leurs besoins physiques, sociaux et des processus d'apprentissage cognitif. La transformation des programmes scolaires, rapidement mentionnée ci-dessus, fut entreprise par des chercheurs au fait des véritables besoins humains, et non par des chercheurs s'appuyant de manière marginale sur des conseillers en comportement: une approche interdisciplinaire est un préalable à toute solution au problème.

4. Constituer un bureau central d'information.

Nous avons désespérément besoin d'un bureau central d'information international sur les environnements destinés, dès la maternité, aux enfants, s'attachant à tous les aspects de la croissance, de l'éducation, des programmes scolaires et des jeux, et – surtout – d'information concernant les interactions et investissements humains avec les éléments indéterminés d'un environnement donné. On estime actuellement le temps nécessaire à la diffusion des recherches et de leur évaluation à 5-10 ans, une projection qu'il faudrait presque réduire à l'immédiat. L'information devrait être disponible sous forme de newsletters, publications à la demande, microfilms, cassettes audio et vidéo, et systèmes de vidéocassettes liés au câble et au satellite, et communiquée aux secteurs scolaires de tout le pays, à partir d'où elle pourrait être diffusée, gratuitement ou sur abonnement, auprès des membres de la communauté, des écoles élémentaires, crèches, et de toute autre personne ou institution en ayant besoin [réf.14]. Une large part de cette évaluation, par films et vidéos, peut être expérimentée, enregistrée, photographiée et manipulée en retour par les enfants eux-mêmes.

OÙ CELA NOUS MÈNE-T-IL?

Cet article propose et recommande beaucoup de choses. Peut-être plus qu'il n'est possible d'appliquer d'un coup. Et pourtant, nous devons tout appliquer à la fois si nous voulons construire une société dans laquelle les individus et les communautés aient un plus grand contrôle sur les éléments indéterminés avec lesquels s'élabore leur cadre de vie – éléments actuellement contrôlés et fixés par un système éducatif et une élite culturelle rigides. Le problème est critique s'agissant de jeunes enfants. La plupart des méthodologies du design existantes ne prennent pas en compte cette théorie des éléments indéterminés et sont, par conséquent, vouées à l'échec. Ce programme en quatre parties pourrait du moins servir de point de départ à une solution au problème de la disponibilité culturelle des fragments de l'environnement – en termes à la fois de conception et de matériaux – et de la capacité de la nouvelle génération à inventer de nouveaux systèmes à partir de ces éléments.

.....

Bureau central d'information

Hormis le centre ERIC (Education Resources Information Center) axé sur la question scolaire, il existe peu de tentatives de création d'un réseau national d'information sur l'environnement, notamment dans le domaine de l'éducation de la petite enfance, et de l'éducation élémentaire et secondaire. La plupart des travaux visant à rassembler des données se sont contentés de compiler des titres d'ouvrages – une méthode qui s'est avérée inefficace dans la pratique, la plupart des gens n'ayant pas le temps de consulter les bibliographies.

Voici quelques éléments:

1. David A. Sleet, Interdisciplinary Research Index on Play, A Guide to the Literature, Department of Physical Education, The University of Toledo, Ohio, mai 1971.

2. Fred W. Martin, Bibliography of Leisure, 1965-1970, Program in Leisure Education, Recreation and Related Community Service, Teachers College, Columbia University, janvier 1971.

3. A Bibliography of Open Education, Education Development Center et l'« Advisory for Open Education », 55 Chapel Street, Newton, Massachusetts, 1971 (essentiellement une liste de publications diffusées par l'EDC and EDC).

4. Simon Nicholson, « Environment Education – A Bibliography », Environmental Education in Early Childhood, UNEX, University of California, Davis, Californie, 1971.

En marge de ces bibliographies, il existe également quelques écrits novateurs qui peuvent être riches d'enseignement pour le citoyen et la communauté en général, car ils ne sont pas simplement critiques. Ainsi de :

5. The Last Whole Earth Catalog, Access to Tools, Portola Institute, 1971, diffusé par Random House.

Mais le meilleur abrégé interdisciplinaire à ce jour est la somme des numéros, et notamment de ceux de septembre 1971, de :

6. Big Rock Candy Mountain, Portola Institute, Menlo Park, Californie.

(Une version antérieure de cet article est parue dans Landscape, Architecture Quarterly, octobre 1971.)

.....

Légendes :

[a]

Exemple d'une exposition avec peu d'éléments indéterminés. Les visiteurs ne peuvent interagir que de manière marginale (même visuellement) et la plupart des gens traversent directement la galerie pour aller vers les expositions à plus forte interaction qui se trouvent au-delà. La fonction même du gardien ne suppose, hormis en cas d'urgence, aucune interaction avec l'environnement.

[b]

Institute for Contemporary Arts, Londres. Exemple d'un environnement fortement interactif, avec de nombreux éléments indéterminés. Le Magic Blower est une sculpture cylindrique abstraite, dans laquelle circule une colonne d'air.

Le spectateur peut la disposer selon n'importe quel angle et actionner le contrôleur de puissance à circuits intégrés lié à l'interrupteur. Plus important encore, le participant invente tous les matériaux et les formes utilisables dans la colonne. A pleine vitesse, les formes peuvent tourner ou rebondir hors du cylindre en plexiglas. Quelle part de la sculpture l'artiste invente-t-il, et qu'invente le public? Joey Schlenhoff, un jeune garçon venu visiter Play Orbit, inventa sa propre sculpture en rentrant chez lui. Les peintures montrées ci-dessus auront-elles jamais le même pouvoir d'attraction?

A stylized logo consisting of two parallel diagonal lines, one solid black and one grey, forming a triangular shape.

ALDO VAN EYCK

Aldo van Eyck (1918–1999), architecte de formation, proche des avant-gardes (abstraction suisse, Cobra...) a construit plus de sept cents aires de jeux dans la ville d'Amsterdam entre 1947 et 1978. Ses écrits ont

été publiés aux éditions Sun en 2008. Cette conférence, donnée aux Marcati Hall en 1962, est traduite du néerlandais par Anne-Lucie Voorhoeve avec le concours de la Fondation néerlandaise pour la littérature (NLPVF).

SUR LE DESIGN DES ÉQUIPEMENTS
ET L'AMÉNAGEMENT DES AIRES DE JEUX

Il m'est difficile de traduire en mots ce qu'au fil des ans, en aménageant près de quatre cents aires de jeux, en collaboration avec d'autres, j'ai appris à reconnaître comme juste.

Je sais qu'il existe une controverse opposant les « aires de jeux publiques » aux « jardins d'enfants clos [1] ». La question des équipements et de l'architecture des emplacements de jeu s'y rattache.

Dans une grande ville comme Amsterdam, on ne trouve qu'un nombre limité d'endroits suffisamment étendus pour y aménager un jardin d'enfants. Et on en a fait le tour. Or, les besoins en terrains de jeu pour les enfants ne sont pas encore couverts. C'est pourquoi, il y a des années déjà, en vue de corriger cela, ce déficit inhérent à la ville, nous avons estimé nécessaire de trouver encore des emplacements adaptés à l'enfant et à ses jeux. Des emplacements restés vacants et sans grande valeur commerciale. Petits coins oubliés, épargnés car transformés tout bonnement en voie de passage, petites places triangulaires sans vie. Nous avons pensé pouvoir leur redonner vie, en y mettant quelques objets comme mobilier urbain, comme partie intégrante de la ville, objets auxquels nous décidons d'attribuer cet usage précis. Il en est sorti une ribambelle d'aires de jeux, qui forment un complément indispensable aux jardins d'enfants. À mon sens, la controverse opposant les aires de jeux ouvertes aux jardins d'enfants fermés n'a pas lieu d'être, car je considère les premières comme un complément aux seconds. Mais nous nous retrouvons aujourd'hui à Amsterdam au même point qu'il y a quinze ans: au centre-ville, nous avons épuisé tous les emplacements pouvant faire office d'aires de jeux publiques. Nous avons tressé entre les jardins d'enfants un réseau aux mailles plus serrées. On pourrait se dire à présent que tout a été fait. Mais je tiens – en dépit de l'opposition prévisible – à aller encore plus loin: je veux tenter de resserrer encore les mailles du réseau, en arpentant de nouveau la ville, cette fois à la recherche d'emplacements juste assez grands

[1] Aldo van Eyck oppose ici les aires de jeux publiques, créées à l'initiative de la ville d'Amsterdam et conçues sans clôture, ouvertes sur la ville, aux jardins d'enfants préexistants, dépendant d'associations privées, et toujours clôturés. Les enfants devaient être membres pour y avoir accès [ndt].

pour accueillir un seul et unique jeu. Si j'arrive à en trouver cinq cents, on aura alors, entre deux jardins d'enfants, cinq ou six aires de jeux publiques et, entre ces aires de jeux, encore de petits emplacements avec un ou deux équipements de jeu. La possibilité donnée à l'enfant de découvrir son corps en mouvement est alors optimale dans la ville. La ville est elle-même aire de jeux. L'enfant se sert de tout ce qui s'y trouve, s'y construit de tout ce à travers quoi il peut se glisser, tout ce qu'il peut escalader. Objets avec lesquels il n'a à vrai dire pas le droit de jouer, mais avec quoi il est capable de s'amuser comme un fou. Je ne voudrais pas éliminer totalement cette éventualité, et c'est d'ailleurs impossible. Un enfant est, de fait, en situation de miroir avec la ville. C'est inévitable, mais ça ne se produit évidemment pas sans conflits. Il y a toujours et partout du danger. L'enfant découvre des choses et se les approprie. Un poteau de réverbère se voit réquisitionné comme jeu. Certains objets n'y résistent pas. En créant maintenant absolument partout dans la ville un réseau aux mailles aussi fines que possible d'objets dont l'enfant peut dire: « Ça, c'est à moi », on est en mesure de localiser le danger. Que les aires de jeux côtoient la circulation, que quelques mètres à peine les séparent des camions, il y a pourtant moins de risques à ce qu'elles existent plutôt qu'elles n'existent pas. De la même façon, la saleté se concentre en des endroits précis, ce qui la rend plus maniable. Si l'enfant joue à des endroits précis, nous savons où est la saleté et nous pouvons nettoyer ces endroits.

Notre idée est donc de créer un réseau encore plus serré de jeux isolés, absorbables par la ville. Comme on place un banc quelque part parce qu'on veut s'y asseoir, un réverbère parce qu'on veut éclairer la rue, un kiosque parce qu'on veut pouvoir acheter des journaux, de même, je place un dôme d'escalade parce que l'enfant veut jouer. La spécificité de ces emplacements de jeux est qu'ils n'appartiennent pas exclusivement à l'enfant. La ville s'y continue, avec tous les dangers et inconvénients que cela représente. Ils ne sont pas fermés. Ce sont des lieux de rencontre, aussi pour l'enfant, mais, une fois l'enfant au lit, ils sont réinvestis par la rue. Puisqu'on manque de places de stationnement, on les utilise même pour se garer. C'est un vice, mais inévitable, car, les architectes et urbanistes

ont beau vouloir mettre de l'ordre partout, la ville est nécessairement chaotique. Les différentes fonctions entrent en conflit les unes avec les autres, empêchant par exemple aux enfants de tourner autour des barres fixes. Cette fois donc ce n'est pas l'enfant qui touche au poteau de réverbère, c'est l'adulte qui touche à l'aire de jeux de l'enfant. La ville n'est pas un petit paradis, la ville est violente, pleine de conflits; ceux-ci coulent dans nos veines.

L'aire de jeux est à tous. L'équipement placé là devient, la nuit, autre chose. Si quelqu'un bat un tapis dessus, une barre fixe n'est plus une barre fixe. Un arc d'escalade devient à la pause de midi de l'école des filles un lieu où s'asseoir pour une bonne trentaine de filles de quinze à dix-sept ans qui viennent y manger leurs tartines. C'est alors une colline en aluminium. Qu'on y jette une bâche et la voilà devenue tente. De l'usage naît aussi l'abus, il se produit aussi des choses déplaisantes: parfois les grands chassent les petits, parfois le truc est détruit.

L'aire de jeux publique doit être un lieu de rencontre attrayant pour tous, également pour les adultes, si elle veut pouvoir justifier son existence. Même sans le mouvement de l'enfant, elle doit être acceptable d'un point de vue urbain. La ville doit pouvoir en absorber les formes. Les équipements doivent être disposés de manière très précise, aussi bien les uns par rapport aux autres que par rapport à l'environnement immédiat, sans perdre de vue le sens global. Il faut bien observer l'emplacement où l'on veut aménager une aire de jeux: où sont les fenêtres, par où passent les gens, où sont les portes d'entrée, le sable d'un bac à sable peut-il s'engouffrer dans les maisons, etc. L'expérience vient avec les années. On greffe du neuf sur de l'existant, et il suffit d'un mauvais produit dans votre seringue pour que l'existant réagisse aussitôt. Ça vaut aussi pour un jardin d'enfants mais, là, une erreur ne se paie pas à jamais. Il est difficile de réaliser un équipement de jeu qui n'apparaisse pas comme un élément étranger dans la ville, qui reste acceptable dans la durée. La violence de la ville démasque aussitôt la moindre erreur. Mais la ville récompense en même temps ce qui a du sens, que cela ait été pensé ou non. Il y a des résultats qui vous surprennent, la colline aux filles par exemple, voilà quelque chose de formidable. L'enfant a découvert lui-même cette possibilité; c'est une vraie récompense, un cadeau pour le designer.

Je considère que les équipements de jeu doivent être de forme élémentaire, étant là pour répondre aux mouvements spontanés de l'enfant. Les idées factices sont amusantes dans une fête foraine, qui est temporaire. Mais, en ville, nous devons créer pour l'enfant des occasions de jeu en fonction de ce qu'il fait spontanément: tourner, grimper, sauter. L'enfant aime jouer à saute-mouton: on installe des poteaux saute-mouton. Il est impossible de surpasser l'enfant, nous ne pouvons que l'imiter. Il y a quinze ans, nous cherchions encore à créer pour le jeu des formes complexes. Aujourd'hui nous plaçons une simple barre fixe et nous voyons les enfants tourner autour comme des volants, et parler en même temps! C'est beau, un volant humain, comme ça, dans la rue. L'enfant tournoyant fait partie du paysage urbain, au même titre que les vendeurs de hareng et leurs charrettes. J'estime que beaucoup d'équipements de jeu présentés en catalogue ne sont pas adaptés pour la voie publique, d'un point de vue esthétique, et parce qu'ils ne sont pas suffisamment vrais. Un équipement de jeu doit être vrai, comme une cabine téléphonique est vraie parce qu'on peut y téléphoner, comme un banc est vrai parce qu'on peut s'y asseoir. Un éléphant en aluminium n'est pas vrai, un éléphant, ça marche; en tant qu'objet dans la rue, un éléphant est contre-nature. D'une forme simple un enfant peut tout faire. Quand un équipement représente d'avance un animal, la forme dicte à tel point la construction qu'on y perd le jeu pur. On y trouve des barres sur lesquelles on ne peut se tenir, des angles aigus où la main disparaît. Une girafe en aluminium paraît ridicule et ennuye, même dans un jardin d'enfants. Les archétypes élémentaires – dôme, igloo, arc – donnent satisfaction parce que l'enfant peut s'y asseoir, dessus, dessous, parce qu'elles se prêtent à toutes les découvertes. Dans les catalogues, on voit parfois de ces choses bien compliquées. Il n'est pas sorcier de s'asseoir à une table et de dessiner toutes sortes de constructions. Mais, en quinze ans, nous n'avons peut-être développé qu'une trentaine d'équipements de jeu donnant satisfaction. Si nous considérons à présent tous les aspects positifs et négatifs des aires de jeux publiques, il en ressort que ces aires de jeux excluent encore bien des possibilités. Sur l'aire de jeux publique, la surveillance fait défaut. À vrai dire, ça ne devrait pas être nécessaire, puisqu'il y a beaucoup

de paires d'yeux pour regarder, beaucoup de gens pour se sentir concernés. Dans certains pays, c'est en effet le cas, mais le nôtre, hélas, n'en fait pas partie. Hélas, il arrive bien rarement que les habitants du voisinage aident à l'entretien d'un bac à sable, d'une aire de jeux publique.

Il arrive même que des dames en manteau de fourrure y promènent leur chien! Dans le Jordaan [2], au contraire, où la population est très homogène, l'aire de jeux de la Palmgracht [3] est acceptée comme un bien collectif par les gens du quartier qui, ensemble, l'entretiennent.

Maintenant, à propos des jardins d'enfants, certains s'attendent peut-être à m'entendre dire que je ne comprends pas pourquoi il faut y mettre des grilles. Mais ce n'est pas du tout mon intention. Je suis convaincu que le jardin d'enfants est au fond une bonne chose, ou du moins peut l'être. On clôture pour garantir une juste intimité, sécurité, familiarité, protection. On cherche alors à recréer un « intérieur », et c'est possible, même avec le ciel pour plafond. Mais comment accéder à cet intérieur s'il est entouré de grilles? Une grille a un fort effet repoussoir. Des plantations, un mur sont plus adaptés pour faire du jardin d'enfants un espace propre. D'une aire de jeux publique, on ne peut pas faire une « chambre d'extérieur », d'un jardin d'enfants, si. La clôture n'est donc pas là pour tenir à l'écart mais pour donner une sensation d'espace, ainsi que pour permettre une meilleure surveillance.

Que cette dernière soit bonne en effet dépend entièrement de qui en a la charge. Reste-il dans sa guérite? Ou remplit-il activement son rôle d'employé adulte? Entraîne-t-il, stimule-t-il? Ce qui m'importe, à vrai dire, c'est que la fermeture soit justifiée par une offre de jeu plus large à l'intérieur du jardin, que, ce jardin, vous parveniez à vous l'approprier, à en faire un petit monde dans le grand. La clôture doit représenter, pour cet endroit très spécial, un accroissement, une intensification, un enrichissement des possibilités de jeu. Dans un jardin fermé, par exemple, vous pouvez entreposer des matériaux de construction et l'adulte que vous êtes, sans être dérangé, s'en servir dans une activité avec un groupe d'enfants. Personne ne risque ainsi d'en faire mauvais usage. La présence d'équipements mobiles n'est pas à elle seule,

à mon sens, pas une raison suffisante pour justifier une grille. Je vois

[2] Quartier d'Amsterdam [ndt].

[3] Rue où passait autrefois un canal [ndt].

la clôture comme un défi, à faire dans ce jardin ce qui ne peut se faire dans la rue. Là, les possibilités sont pratiquement épuisées tandis que, dans un jardin d'enfants, elles sont quasi infinies, et je ne crois pas qu'elles soient déjà partout suffisamment exploitées. Je suis farouchement opposé à l'urbanisme actuel qui refuse toute délimitation de l'espace. On ouvre à tout va, on souffre d'une manie d'ouverture. L'espace est devenu tellement continu qu'on n'y voit plus naître des espaces. Il ne reste qu'un unique grand extérieur ininterrompu. Dans ce grand espace se dressent des blocs, bien agencés ou non, et nous nous mouvons dans ce vide, à la recherche de cette intimité que nous nous rappelons de la ville d'autrefois. Les blocs ont déjà en eux-mêmes quelque chose d'impénétrable, il n'y a plus de places publiques pour nous « accueillir ». Nous nous retrouvons sans transition devant la porte d'entrée, seule séparation entre le vide inhospitalier et les blocs impénétrables. Il est difficile d'envisager entre ceux-ci un espace clos. Comment y mettre un mur ou quoi que ce soit? Ce serait plus simple si les urbanistes avaient une autre conception, si on créait une succession d'espaces circonscrits, identifiables, petits et grands: séjour, rue, place, espaces intérieurs et extérieurs, au lieu des vides qui emportent les masses. On aurait déjà un espace circonscrit, qu'il suffirait de fermer. Mais, ces espaces, il vous faut les créer vous-même. Les grilles s'y dressent froides et nues, les enfants jouent en cage. Ce n'est pas votre faute. C'est la société qui est ainsi. On répartit les terrains: un rectangle pour une aire de jeux, là une rue, ici un bâtiment. La démarche est pauvre d'un point de vue urbanistique. Il est difficile de créer dans ce vide un espace clos qui s'intègre au tissu de la ville, non pas seulement un lieu où placer des choses, mais un lieu où l'enfant se sente chez lui, qu'il identifie comme un petit monde dans le grand. C'est pourquoi il est si important de faire appel à un bon designer, qui aide à concevoir l'environnement adéquat. L'ambiance est déterminante pour ce qui est du succès d'un jardin d'enfants. Le designer, à lui seul, ne peut créer cette ambiance, il a besoin du concours des responsables du jardin. Il peut toutefois veiller à ce que les aspects matériels ne fassent pas obstacle. J'espère avoir dit là deux ou trois choses qui s'écartent un peu de ce que vous entendez d'habitude. Voici

encore un point essentiel. Les aires de jeux publiques que nous réalisons sont en réalité un cadeau de l'État au quartier ou au voisinage. D'un côté, c'est beau mais, de l'autre, dommage, parce que l'initiative individuelle n'y est pas mise en valeur. Ici, aux Pays-Bas, très rares déjà sont les endroits, dans la rue, où peuvent s'épanouir les initiatives personnelles. Ils se limitent aux rebords de fenêtre. En Suisse, on se conduit dans la rue comme chez soi, un bonheur pour l'architecte et l'urbaniste, car le truc est entretenu et reste beau. Mais ça rend tout de même la vie un peu terne. À Londres, on agrmente soi-même sa ville, en plaçant par exemple un grand pot de fleurs sur le trottoir. Les passants alors le contournent et les enfants ne renversent pas non plus le pot.

Il est compréhensible de vouloir protéger ce qu'on a fait soi-même dans un jardin d'enfants en le clôturant et en fermant. Ce qu'on fait soi-même n'a du reste pas besoin d'être aussi beau ni aussi réfléchi que ce qu'on reçoit en cadeau. Je suis d'ailleurs convaincu que ce sera le plus souvent une réussite. En laissant s'épanouir les initiatives personnelles, en construisant vous-mêmes, vous obtenez ainsi un jardin conforme à vos souhaits. Vous faites vos propres erreurs et décidez vous-mêmes de la façon de les corriger.

En ville, de plus en plus, on veut tout égaliser, transformer les rues en petites allées parfaitement lisses. Les urbanistes ont une peur bleue du moindre trou ou nid de poule. Mais, une fois démolie, la Weesperstraat [4] est devenue une grande aire de jeux, le plus beau jardin faisant pâle figure à côté. Il s'y dresse un mur incroyablement haut, que les enfants barbouillent à leur aise. L'architecte est enclin à tout aplanir. On a peur de l'imprévu, peur du danger au coin de la rue, peur du spontané. On refuse d'admettre que la ville est chaotique et ne peut être autrement que chaotique. Il m'est bien arrivé de lire: « par beau temps, on joue dehors, par mauvais temps, dedans. » C'est peut-être pratique mais, sur le plan psychologique, c'est limité. Si, par mauvais temps, un enfant ne veut pas mais doit malgré tout rester dedans, alors il continue à faire mauvais temps. Si, en revanche, il est agréable d'être dehors, au jardin d'enfants, même quand il pleut, alors ce n'est pas du mauvais temps. Nous appelons du reste ici la pluie mauvais temps parce qu'il pleut sans cesse. Ailleurs, la pluie est au contraire appelée beau temps.

Nos villes ne sont pas adaptées pour la pluie. Sous des arcades, il reste agréable de faire les boutiques. De même, une aire de jeux reste attractive en cas de pluie s'il s'y trouve un espace de jeu couvert. Évidemment, ça coûte cher, mais l'espace en question peut être en partie rattaché à la clôture, de façon à ce qu'une construction légère suffise. Inversement, il faut que le local du club soit aussi agréable par « beau » temps, ce qui est possible avec la juste ouverture, une bonne transition dehors dedans (terrasses). Qu'un enfant soit forcé de jouer par beau temps et, par mauvais temps, de faire des travaux manuels est à mes yeux une limitation inutile. La neige redevient d'un coup du beau temps, parce qu'elle est un cadeau du ciel pour les enfants. Là encore je vois un défi de plus lancé à votre clôture. Je m'oppose à ce qu'on mette un bâtiment derrière des grilles. D'abord, ces grilles qui tiennent à distance, puis un « bloc », lui aussi fermé. Il vaut mieux construire le bâtiment sur la voie publique. Les Pays-Bas sont un plat pays. Ce n'est pas une raison pour nous sentir obligés de nous limiter à deux dimensions. Pourquoi dépenser 20000 florins à nous acharner à niveler un terrain? Il m'est déjà arrivé de vouloir rendre à un terrain aplani son relief et, à nouveau, ça coûte cher. On réalise des travaux de remblai pour les digues et les ponts, n'est-il donc pas permis de le faire aussi pour l'enfant? Un faible dénivelé, d'un à un mètre cinquante, suffit à transformer un grand espace en petits espaces différenciés. Du haut d'un mur de terre d'un mètre cinquante, le monde est soudain complètement différent. Je comprends qu'il soit un peu plus difficile de surveiller un tel jardin. Mais nous introduisons les merveilles que sont une pente, un vallon, une colline. Nous ancrons de cette façon beaucoup mieux, en tant que « lieu », notre jardin d'enfants au sol. Une digue est aussi bien plus plastique qu'une grille. Il y a ainsi des dizaines de choses à inventer. Un jardin d'enfants réussi, c'est un monde où l'homme redécouvre l'essentiel, où la ville redécouvre l'enfant. Nous n'avons pas le droit d'attendre de l'enfant qu'il découvre la ville, sans avoir nous-mêmes le désir que la ville redécouvre l'enfant.

Avec mes mots, j'ai voulu contribuer à réintroduire l'enfant comme une composante essentielle de la ville.



Laagte Kadijk,
Amsterdam, 1953–54.



Laagte Kadijk,
Amsterdam, 1954.



Dijkstraat,
Amsterdam, 1954.



Dijkstraat,
Amsterdam, 1954.



Van Hogendorpplein,
Staatsliedenbuurt,
Amsterdam, 1953–54.



Van Hogendorpplein,
Staatsliedenbuurt,
Amsterdam, 1955.



Buskenblaserstraat,
Bas en Lommer,
Amsterdam, 1955.



Buskenblaserstraat,
Bas en Lommer,
Amsterdam, 1956.



BARBARA FORMIS

Barbara Formis est Docteure en philosophie et membre du Centre Philosophie de l'Art (CPA) de l'Université Paris I, Panthéon-Sorbonne et a été responsable de séminaires extérieurs au Collège International de Philosophie et chercheuse au département de théorie de la Jan van Eyck Academie

de Maastricht. Elle a dirigé l'ouvrage Gestes à l'œuvre paru chez De L'Incidence éditions, Le Havre, en 2008 et l'ouvrage Penser en corps. Soma-esthétique, art et philosophie, paru chez L'Harmattan, Paris, en 2009. Cet essai est inédit.



Allan Kaprow, Yard, 1961, vue de l'installation à la Martha Jackson Gallery, New York. Photo: Ken Heyman-Woodfin Camp.

L'ART EN JEU

Dans un texte paru en février 1954 dans la revue Médium, André Breton écrivait: « S'il est, dans le surréalisme, une forme d'activité dont la persistance a eu le don d'exciter la hargne des imbéciles, c'est bien l'activité de jeu. (...) Bien que par mesure de défense, parfois cette activité ait été dite par nous "expérimentale", nous y cherchions avant tout le divertissement. » Quarante-deux ans plus tard, en 1996, Allan Kaprow s'exprimait ainsi: « Jeu est un mot qui a mauvaise réputation. Utilisé dans le sens commun de débridé, de faux-semblant, il évoque une attitude libre du souci de l'utilité morale ou pratique (...) il a une connotation de désœuvrement, d'immaturité et d'absence de sérieux et de solidité [1]. » Cette relation étrange entre l'art et le jeu fournit un certain nombre de leçons. S'il y a bien une chose que l'on a pu apprendre des aventures des avant-gardes du XXe siècle, c'est que l'art n'est plus le domaine réservé d'une élite sérieuse et austère, mais un immense champ d'expérimentation ludique: une aire de jeux où l'artiste et les spectateurs, devenus participants, interagissent pour faire vivre l'œuvre d'art. Selon cette optique, « faire de l'art » et le « percevoir » deviennent des activités ludiques puisque l'action et la réception se mélangent pour donner à l'œuvre une vie à part entière en démontrant, non sans paradoxes, une nouvelle idée d'éternité. Une œuvre est éternelle quand elle se répète. L'époque contemporaine cherche en effet à se libérer de l'idée d'art comme ruine: une œuvre perdure dans le temps non plus parce qu'elle arrête le flux de la vie et se rigidifie sous une forme immuable, mais précisément pour la raison contraire. Une œuvre perdure quand elle est réitérable, remaniable et soumise à des interprétations nouvelles qui la revivifient et lui permettent de vivre, mieux, de survivre, de vivre au delà du tragique et du danger de la mort. Selon cette nouvelle éternité, une œuvre perdure quand elle est jouée. Umberto Eco avait bien mis l'accent sur cet aspect par son concept de l'opera aperta (œuvre ouverte) qui fait de l'art un domaine de possibles et de l'œuvre une injonction et une incitation à l'action, une projection vers le futur.

[1] Allan Kaprow, « L'Éducation de l'Unartiste, II », in L'Art et la vie confondus, textes réunis par Jeff Kelley, Paris, éditions du Centre Pompidou. 1996, p.145.

Cela montre à quel point la conception actuelle d'œuvre d'art s'apparente à un système exploratoire, où l'héritage du passé donne forme aux virtualités de l'avenir et où l'art renaît continuellement par l'activité de l'expérimentation. Cela montre à quel point le monde de l'art souhaite en finir avec les diktats de la création pour proposer des méthodes ludiques liées à l'expérience du processus, lequel est souvent préalable, mais parfois consubstantiel, à l'œuvre elle-même. Le processus de construction de l'œuvre est analogue à une expérience ludique, puisque le jeu partage des qualités avec la notion même d'art. On peut en nommer au moins quatre: la gratuité, l'autonomie, l'imagination et le plaisir. Comme l'art, le jeu est une activité libre des contraintes matérielles, entièrement autotélique (il est à lui-même sa propre fin), il s'appuie sur la fiction inventive et procure une certaine satisfaction. Autrement dit, le jeu est, comme l'art, synonyme de liberté.

Bon nombre d'arguments viennent soutenir cette thèse. Friedrich Schiller, dans ses Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme, parle d'un Spieltrieb, un instinct de jeu comme élément essentiel à la création et au développement de l'humain. Il y a chez l'homme deux instincts, lesquels traduisent sa double appartenance tantôt au monde sensible (varié et contingent, s'appuyant sur un changement de l'être dans le temps) tantôt au monde intelligible (stable et nécessaire, montrant la permanence de la personne dans l'infini et l'absolu). Ces deux instincts sont respectivement nommés Stofftrieb [instinct matériel ou sensible] et Formtrieb [instinct formel ou rationnel]. Là où prévaut le premier, dominant la matière, l'accidentel, la sensation mutante, le besoin, et l'homme est hors de soi. Là où prévaut le deuxième, c'est la forme qui se réalise, ainsi que le nécessaire et la loi; l'homme est revenu à soi. Afin que cette duplicité de tendances ne provoque pas une scission chez l'homme, mais maintienne son unité, une médiation s'avère nécessaire, qui est assurée par l'instinct de jeu (le Spieltrieb). Autrement dit, le jeu est le lien entre la matière et la raison.

Dans le jeu se rencontrent réceptivité et spontanéité, sensibilité et rationalité, et c'est de cette rencontre que naît ce que Schiller appelle la « forme vivante ». Tel est le résultat du mariage entre beauté et liberté. L'exercice de la liberté présuppose l'homme complet uniquement quand

il « joue ». L'état esthétique dans lequel l'homme se trouve quand il « joue avec la beauté » est un état intermédiaire entre le physique et le moral. Le jeu est un exercice de l'imagination où l'homme maintient le mouvement vital lui permettant de sortir de soi et de revenir vers soi. C'est ce mouvement qui serait source de plaisir. En ces termes, le jeu apparaît comme une activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autres buts que le plaisir qu'elle procure. Le jeu est amusement, divertissement, récréation. Il nous libère des contraintes de la vie quotidienne par sa gratuité. Le jeu n'a d'autre but que lui-même. Sa relation étroite avec l'art est donc évidente dans la mesure où ce dernier est le domaine par excellence du plaisir, de la liberté et de ce que Kant appelle la finalité interne: l'art, comme le jeu, n'a d'autre but que soi.

Toutefois, l'analogie est moins convaincante si l'on considère comment le jeu se pratique. Est-on entièrement libre quand on joue? Que faire, dans cet espace d'indépendance et d'indétermination, des règles du jeu, nécessaires à l'existence même de l'activité ludique? Le jeu est certes un moment libre, mais il est aussi une activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte. Jouer le jeu signifie très précisément se conformer strictement aux règles. Car si l'on refuse de se soumettre à la règle, on ne joue plus. On se met hors-jeu. C'est aussi dans cette optique que Johan Huizinga, dans Homo ludens, critique Schiller et soutient que le jeu ne serait pas un instinct, mais la base de toute culture, le fondement de notre façon humaine d'agir dans des limites imposées. Voici la définition de Huizinga:

« Le jeu est une action ou activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et une conscience "d'être autrement" que la vie courante [2]. »

Le jeu est un asservissement volontaire. Il constitue un moment temporel bien précis dont la contrainte est supposée avoir une « fin en soi ».

La conscience de la séparation entre

[2] Johan Huizinga, Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu, Paris. Gallimard, 1951. p.58.

l'activité ludique et la vie courante est aussi, pour Huizinga comme pour Schiller, un élément décisif du jeu. Cet aspect reste discutable à l'aune des pratiques avant-gardistes, j'y reviendrai. Ce qui importe pour le moment, c'est de souligner la métamorphose que subit la définition du jeu une fois qu'on le dissocie de l'idée de liberté. Si le jeu du Spieltrieb schillerien est libre, celui que propose Huizinga ne l'est pas. On pourrait en rester à une querelle entre théoriciens, mais ce serait ne pas profiter des conséquences importantes de ce différend. Ce qui paraît découler de cette comparaison c'est que le concept de liberté n'est pas une condition nécessaire du jeu: il peut y avoir du plaisir, de l'amusement et la créativité sans que la liberté demeure illimitée.

Roger Caillois l'avait bien remarqué dans son célèbre ouvrage Les Jeux et les hommes. Rappelons ses thèses. La définition du jeu s'appuie, chez Caillois, sur six qualités: la liberté (le joueur a un espace de manœuvre pour agir), la séparation de la vie courante (comme chez Schiller et Huizinga), l'incertitude (la fin de partie reste imprévisible), l'improductivité (le jeu est un processus sans résultat objectivable), la réglementation (la règle doit être suivie) et la fiction (le jeu se distingue d'emblée du réel [3]). Ces qualités s'expriment à leur tour dans une typologie ludique ayant quatre catégories: la compétition, la chance, l'imitation (que Caillois nomme mimicry) et le vertige. À chaque catégorie son exemple: pour la compétition, le sport; pour la chance, la loterie et les jeux de hasard; pour la mimicry, le théâtre; pour le vertige, l'alpinisme et le ski. Le jeu se corrompt quand le joueur excède les limites de ce qui caractérise chaque jeu. Pour la compétition c'est la violence, pour le hasard c'est la superstition, pour la mimicry c'est l'aliénation de soi et pour le vertige c'est l'usage de drogues. À une esthétique ludique s'associe aussi une morale du jeu. Chaque qualité peut vite dégénérer en un vice.

Selon cette perspective, une praxis artistique d'inspiration ludique requiert constamment l'interprétation subjective de la règle. Le jeu ludique permet l'expression libre du sujet, mais dans la mesure où le jeu n'accepte pas n'importe quelle forme, il agit aussi comme une contrainte. La nature

contraignante des règles du jeu sert à rectifier la liberté sauvage du jeu comme improvisation spontanée ou instinctive, pour la rapprocher d'une activité culturelle, sociale et pratique. On remplace ainsi la liberté sans freins par la soumission à une règle, l'absence de normes par l'adaptation à un principe, l'expression individuelle par l'action collective, l'éphémère par la répétition et, enfin, la volonté autonome par l'établissement préalable d'une intention directive. Le jeu possède une puissance poïétique, mais improductive, il est en mesure de façonner et de divertir, de solliciter à la réflexion et d'émouvoir. C'est pour cette raison qu'on a tendance à le séparer de la vie courante.

À la différence des gestes de l'art, les activités du quotidien sont supposées éminemment pratiques puisqu'elles ont une finalité externe et se déterminent par le monde des objets. Dans l'espace de la cuisine, par exemple, le sujet est, certes, acteur de ses gestes, mais il se soumet volontairement à un savoir technique lui permettant de produire un repas. On suit une recette dans le but de manger. La vie ordinaire est avant tout contrainte. Cet exemple montre d'emblée la fragilité de la séparation conceptuelle entre l'expérience courante et l'expérimentation ludique. Les variations apportées à la recette, le chaos produit dans l'espace domestique, l'esprit de création et la sensation de plaisir procurée par la production d'un repas peuvent subitement surgir à l'intérieur d'une pratique qu'on pensait comme une corvée. Il n'en irait pas différemment si l'on prenait d'autres exemples: marcher dans la rue pour monter dans un bus, commander une tasse de café, répondre au téléphone, conduire une voiture, sont des activités à la fois soumises aux lois du nécessaire (il faut suivre une règle pour qu'elles soient effectives) et permettant une manœuvre de liberté (puisque'il n'y aura jamais deux individus se comportant exactement de la même manière pour accomplir une action ordinaire). Comme l'avait si bien montré John Dewey, la vie ordinaire et l'expérience esthétique sont dans un rapport de continuité puisque toute pratique de vie est déjà source de plaisir, de créativité et de satisfaction.

Le lien de continuité entre l'art et la vie permet de repenser l'analogie entre l'art et le jeu. Le rapport entre l'art et la vie ne se donne donc pas comme une séparation de nature, mais comme un élargissement et une influence

[3] Cf. Roger Caillois, Les Jeux et les hommes, le masque et le vertige, Paris. Gallimard, coll. « Folio/Essais », 1958, p.42.

mutuelle. Si la règle du jeu détermine le début et la fin de l'expérience ludique en marquant donc l'espace de l'aire de jeu, ce n'est pas pour délimiter le passage du jeu au non-jeu, mais plutôt pour assurer la transition d'un jeu à un autre. L'art et la vie courante manifestent une certaine continuité puisqu'ils sont, tous deux, des aires de jeux. Ainsi, dans leur relation mutuelle, l'art et la vie perdent leur caractère « sérieux » pour accepter, consciemment, l'impureté du ludique. Cette continuité est rendue palpable dans les pratiques expérimentales des avant-gardes (surréalisme, Dada, mais surtout les happenings, Fluxus, l'art performance, les environnements et les installations). Ces pratiques témoignent du caractère autoréflexif de l'art, entendu comme un jeu ayant conscience de lui-même.

Regardons de plus près. Les théories du jeu concordent sur l'idée selon laquelle le jeu se distingue ontologiquement de la vie courante et s'apparente intrinsèquement à l'art (ce qui présuppose implicitement que l'art et la vie courante sont à leur tour ontologiquement séparés). Or, les pratiques avant-gardistes montrent que l'art et la vie se rejoignent précisément sur leur capacité commune à produire du jeu. Si, conventionnellement, l'art était supposé être une aire du sérieux, selon le régime ludique il devient une aire de jeu, sans pour autant perdre son statut symbolique et sa valeur culturelle.

Reprenons l'exemple du repas. Dans la vie courante, faire la cuisine correspond à un ensemble d'actions ayant d'autres fins qu'elles-mêmes puisque leur existence est soumise à la production d'un repas (leur finalité est externe). Pour créative qu'elle soit, l'activité culinaire a comme but l'alimentation. Dans l'espace de l'art, faire la cuisine correspondrait au contraire à un ensemble d'actions ayant d'autres fins que la simple production d'un repas. Chaque action serait chargée de ce que Kaprow nomme « le pouvoir métaphorique » et que l'on pourrait comprendre comme une capacité à évoquer autre chose que soi tout en ayant une existence libre. Dans l'espace de l'art, les actions courantes incitent à questionner leur sens et à y ajouter une dimension de liberté que l'on suppose absente dans l'espace « sérieux » de l'ordinaire. La vie courante comme expérimentation artistique se présente comme un jeu libre, comme une activité étant à elle-même sa propre fin.

C'est précisément en raison de ce caractère autotélique que l'art et le jeu font preuve de leur conscience réflexive : la vie ordinaire prise au jeu de l'art montre ses règles et leur analogie avec celles de l'art lui-même. Activité mi-réelle et mi-imaginaire, le jeu fonctionne exactement comme la pratique artistique. Mais le paradoxe du jeu consiste en ce qu'il appartient à la fois à l'espace de la liberté et à la catégorie de la contrainte. Il relève de la dialectique entre liberté et nécessité dont les effets ne sont pas absents du monde de l'art. Voici la leçon que les pratiques expérimentales en art nous apprennent : puisque le jeu est contrainte, et puisque la contrainte est affaire de la vie courante, alors le jeu se doit d'être compris par son lien à la vie elle-même. L'expérimentation artistique est bien souvent ludique et réelle en même temps. L'art devient non-art et la vie cesse d'être pensée au travers de concepts négatifs tels que le banal, le sérieux, l'aliénation, etc. Finalement, il y a du jeu dans la vie. Les exemples de cette approche ludique de l'art ne sauraient manquer. On peut penser à Fluxus et aux happenings, déjà cités, où les instructions adressées à l'intention des participants fonctionnent sur le même mode d'une règle de jeu. Mais on peut penser aussi à ce qu'on appelle la danse postmoderne, avec les recherches de la Judson Dance Church, où l'expérimentation est souvent proche du divertissement. Ce qui retient l'attention c'est que ces pratiques artistiques vont au-delà du cadre représentationnel et de la perception visuelle. Le spectateur est souvent amené à participer de manière directe.

Une redéfinition de l'art s'impose donc. Alors que l'art se veut conventionnellement la mise en œuvre d'une distanciation contemplative, représentationnelle ou imaginaire de la réalité, les pratiques expérimentales de l'époque contemporaine partent, au contraire, de l'idée du jeu, ce dernier étant compris dans la fusion qu'il opère avec ce même réel que l'art conventionnel veut mettre à distance. Autrement dit, l'art fait l'épreuve de sa puissance quand il se mêle aux pratiques ludiques et exploratoires de la réalité. L'art se mêle à la vie. De là, en suivant Kaprow, le pas logique consiste à abolir la professionnalisation de la pratique artistique : « ce sera seulement quand les artistes cesseront volontairement d'être des artistes qu'ils pourront convertir leurs capacités, comme les dollars en yens, en quelque chose

que le monde pourra dépenser: l'esprit de jeu. Le jeu comme monnaie d'échange [4]. » Il faut conséquemment « remplacer artiste par joueur [5] » et abolir toute pratique narrative ou symbolique. Le « jeu » de l'art n'étant pas non plus un système d'interprétation théâtrale, mais précisément son contraire: une immersion dans la réalité.

« Réaliser une performance c'est accomplir quelque chose, et non jouer un rôle comme au théâtre, déplacer un meuble, par exemple, le faire pour le faire, ou le faire parce que vous êtes en train de déménager [6]. »

Cette identification entre le jeu et le réel permet de revenir à la séparation entre l'activité ludique et l'activité ordinaire, sur laquelle bon nombre de théoriciens concordent, comme nous l'avons vu (Schiller, Huizinga, Caillois). Dans la pratique, cette séparation reste temporelle et transitoire, puisque la règle du jeu ne fait que reconstituer dans un temps et un espace donnés la réglementation qui est déjà à l'œuvre dans l'espace social, d'où l'idée d'aire de jeux comme lieu permettant de reconstituer le système réglementé et en même temps dynamique de la société. Le jeu se sépare de la vie courante pour en reconstituer les critères ailleurs, dans une autre « aire ». Mais, l'objection est évidente: si le jeu est caractérisé par la contrainte, comment pourrait-on identifier cette même contrainte à l'art? L'art ne serait-il pas, très précisément, une pratique libératrice, dans laquelle le sujet se livre à des formes de production lui permettant d'émanciper son corps et de s'exprimer? La liberté, pour peu qu'on la dénigre au rang du divertissement ou qu'on la surévalue comme catégorie contemplative, est essentielle à l'art comme au jeu et au jeu de l'art. Le paradoxe du jeu est aussi celui de la création artistique: pas de règle, pas de plaisir.

Ce paradoxe est aussi celui de la vie. L'exemple est célèbre, mais vaut la peine d'être rappelé. En 1920, dans un texte fondateur intitulé Au-delà du principe de plaisir, Freud fait du jeu le cristallisateur de toute activité humaine, voire « organique ». L'ambivalence de la relation entre la constriction de la règle et

[4] Allan Kaprow, L'Art et la vie confondus, op.cit., p.159.

[5] Ibid. Les italiques sont de Kaprow.

[6] Ibid.

l'épanouissement du jeu est similaire à celle que le père de la psychanalyse trouve entre le déplaisir et le plaisir. Ce qu'il y a au-delà du principe de plaisir est bien la connexion intrinsèque entre la joie et la peine. L'exemple fourni par Freud repose sur un jeu enfantin et sur son caractère répétitif. En jetant continuellement au-delà du bord du lit une bobine en bois entourée par une ficelle, l'enfant répète la disparition de la mère (impression pénible) pour reproduire aussitôt sa réapparition (événement source de plaisir). Les implications esthétiques d'une telle dialectique sont évoquées par Freud lui-même: le jeu n'est pas fondé sur un instinct d'imitation mais de répétition. Ainsi, Freud tient à souligner que le geste, imitatif et symbolique, consistant à traîner derrière soi la bobine pour jouer à la voiture est absent de la pratique de l'enfant observé.

Les conséquences d'une telle analyse sont remarquables non seulement pour ce qui concerne le développement psychique incité par l'activité ludique, mais encore pour le développement humain général, dans ses aspects culturels comme dans ses mouvements organiques. Il y a, dans le jeu, une dimension dynamique, puisque le sujet ne se borne plus à « subir » un événement pénible, mais est en mesure de le reproduire et de l'élaborer psychiquement. Toutefois, cette activité est en même temps le produit d'une contrainte, c'est-à-dire non pas d'une instance non-volontaire ou inconsciente, mais bel et bien d'une force externe opposée au désir subjectif. C'est précisément sur l'idée de jeu comme activité répétée et allant à l'encontre du principe du désir que Freud définit l'instinct.

« Un instinct ne serait que l'expression d'une tendance inhérente à tout organisme vivant et qui le pousse à reproduire, à rétablir un état antérieur auquel il avait été obligé de renoncer, sous l'influence de forces perturbatrices extérieures; l'expression d'une sorte d'élasticité organique ou, si l'on préfère, de l'inertie de la vie organique [7]. »

Étonnant résultat que celui-ci: le jeu est le fruit d'un principe d'inertie. Rien de plus contradictoire, en apparence. L'activité ludique est supposée

[7] Sigmund Freud, « Au-delà du principe de plaisir », in Essais de psychanalyse, Paris, Éditions Payot, 1968, p.45.

dynamique et évolutive par excellence, elle cherche le mouvement libre et gratuit pour sa simple capacité à produire un plaisir immédiat. Et pourtant, à y regarder de près, on s'aperçoit que Freud n'avait peut-être pas tort en associant le jeu à un plaisir médiatisé par le déplaisir et en y voyant non pas une impulsion de vie, mais une impulsion de mort. Jouer est une activité en soi régressive qui rappelle le sujet à un stade pré-réflexif d'insouciance envers les conséquences de ses actes. Car une action faite « pour jouer » est, en tant que telle, irresponsable et ne peut pas être soumise au jugement moral. Mais l'idée clairvoyante de Freud consiste à penser la régression (ou principe de conservation) du jeu comme activité humaine constitutive d'un régime d'activité, où le sujet choisit de se confronter à un obstacle par sa propre répétition. Autrement dit, le sujet choisit l'irréflexion, ce qui annule d'emblée la possibilité même d'un jeu purement irréfléchi. L'évolution inhérente au principe dynamique du jeu est donc le fruit d'un désir d'inertie entièrement refoulé et impossible à réaliser dans les faits.

L'intérêt de l'analyse freudienne du jeu comme principe d'évolution subjective et culturelle réside précisément dans le caractère fictif de l'activité ludique. Le jeu vient suppléer le réel en rendant artificiellement possible ce qui demeure concrètement irréalisable. Cet argument montre donc aussi le caractère hautement fictif de tout comportement supposé réel et, implicitement, les liens profonds entre l'art et la vie. Contrairement à la perspective conventionnelle, cette idée rejoint les théories d'artistes précédemment évoquées puisqu'elle incite à inverser les rôles habituels de l'art et la vie: l'art s'intègre au réel et la vie au fictif. Dans ce renversement, le jeu, comme aire du divertissement, acquiert toutes ses connotations sérieuses, ou comme le dit Kaprow:

« L'œuvre d'art, sorte de paradigme moral pour un travail éthique à bout de ressources, est en train d'être transformée en un jeu. Comme mot de trois lettres attribué dans une société pour les jeux de compétition, le jeu fait ce que tous les gros mots font: il met à nu le mythe de la culture par ses artistes mêmes [8]. »

[8] Allan Kaprow, L'Art et la vie confondus, op.cit., p.159

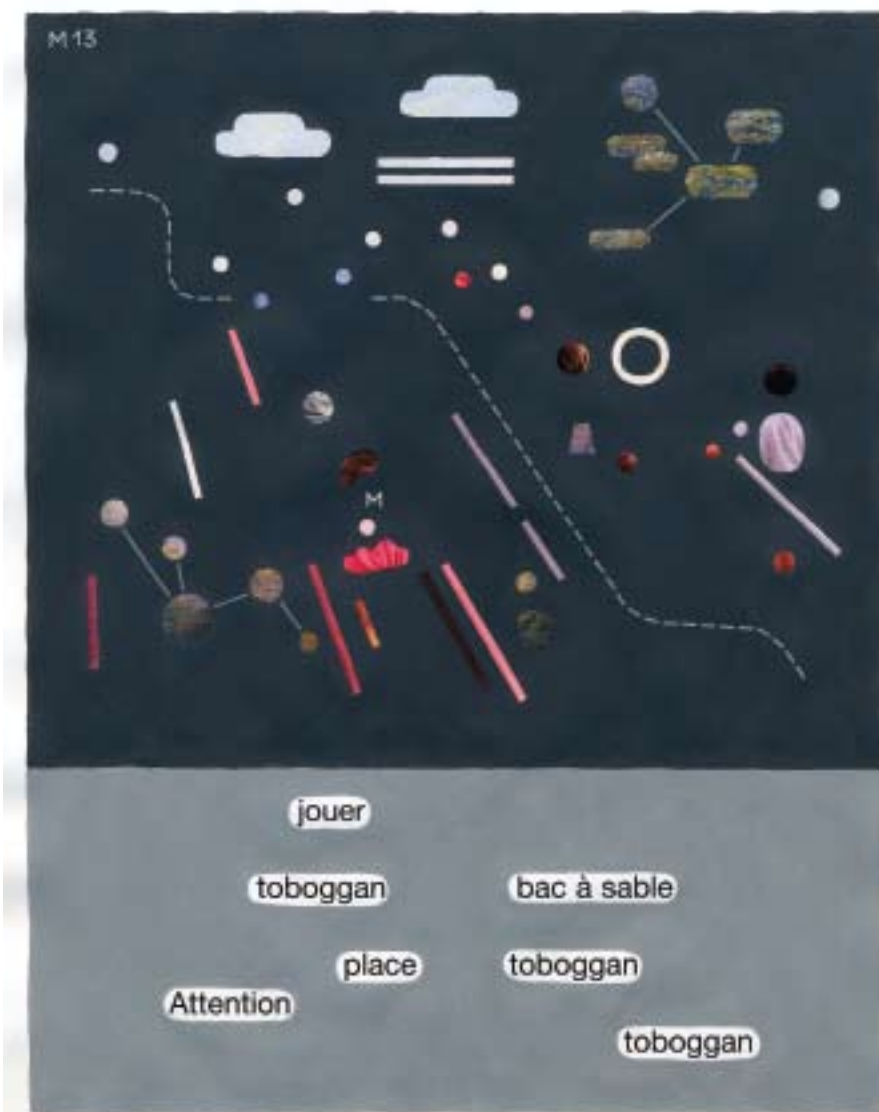
JOCHEN GERNER

Jochen Gerner est né en 1970, il vit et travaille à Nancy. Il est représenté par la galerie Anne Barrault et membre de l'OuBaPo (Ouvroir de Bande dessinée Potentielle). Les pages originales de « Martine parc » sont présentées dans l'exposition Aires de jeux, contre-emplacements au Micro Onde de Vélizy-Villacoublay.

Jochen Gerner, Branchages, Carnet de dessins téléphoniques (2002-2008), Paris, l'Association, 2009.
www.jochengerner.com



Peinture acrylique
sur support imprimé
193 x 243 mm.





Peinture acrylique
sur support imprimé
193 x 243 mm.



KARINA BISCH

Karina Bisch est née en 1974, elle vit et travaille à Paris. Elle est représentée par les galeries Nosbaum & Reding au Luxembourg, Dependance à Bruxelles et Fluxia à Milan. La sculpture Tatlina, ainsi que les performances auxquelles elle donne lieu est présentée dans l'exposition Aires de jeux, contre-emplacements au Micro Onde de Vélizy-Villacoublay.

Karina Bisch, Album 2005-07, Paris, it: éditions, 2007.
karina.bisch.free.fr



Karina Bisch,
école primaire, Bouaké,
c.1977.



Friedrich Froebel, 20e don.
Photo: Kiyoshi Togashi.



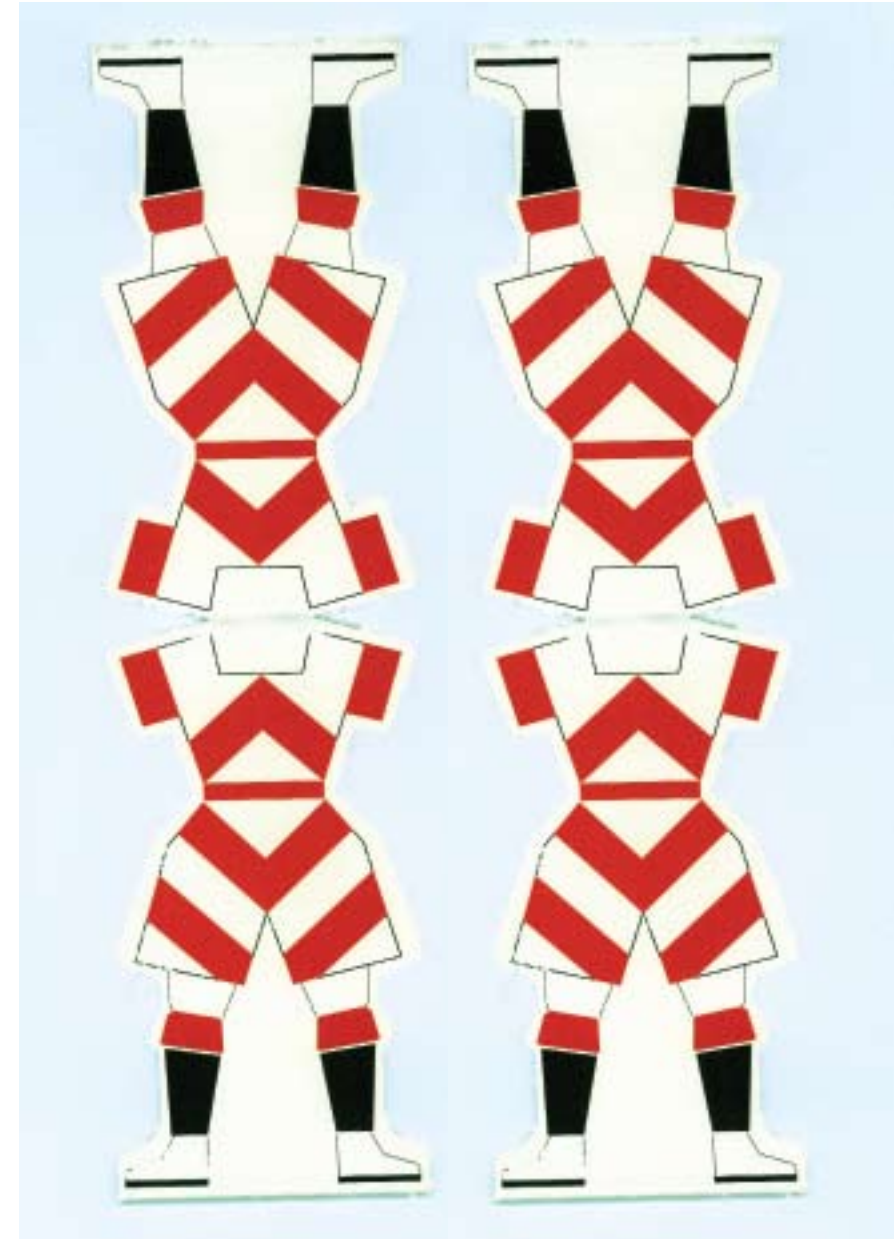
Pierre Székely,
aire de jeux de Verneuil-
sur-Seine, 1962.



« Tatlin Tower Cake »,
gâteau de mariage de
Jeremy et Tim, réalisé par
le Oxford Covered Market's
Cake Shop. Photo: Matt
Brooker, 2009.



Pyramide.
Photo: Rodtchenko, 1936.



Étiquette du costume
Workout-Suit, édité par
le Deutsche Guggenheim,
Berlin (édition n°8),
basé sur un dessin de

Varvara Stepanova et
réalisé par Adidas à
l'occasion de l'exposition
« Amazons of the Avant-
Garde », 1999.



Evgenia Zhernchuzhnaya
porte le vêtement de sport
dessiné par Stepanova,
1924. Photo: Rodtchenko.



Karina Bisch, 2009.

CHARLOTTE NORDMANN

Charlotte Nordmann est traductrice et essayiste, elle enseigne la philosophie et collabore aux éditions Amsterdam et à la Revue Internationale des Livres et des Idées. Elle est l'auteur de Bourdieu/

Rancière: La politique entre philosophie et sociologie et de La Fabrique de l'impuissance II: L'école entre domination et émancipation. Elle a récemment traduit Ces corps qui comptent, de Judith Butler. Cet essai est inédit.

LIBERTÉ SURVEILLÉE

On se prend parfois à rêver d'une ville où les aires de jeux ne seraient pas nécessaires. Dans une ville habitée, où les adultes investiraient les lieux publics, y resteraient, y parleraient, y feraient des choses, dans un monde où l'espace ne serait pas partout privatisé (qu'il s'agisse de commerces ou d'habitations), et organisé autour du transport automobile, où la ville serait assez pénétrée par la nature pour permettre aux enfants d'y trouver matière à manipulation, à découverte et à construction, où il n'y aurait pas besoin d'« aires de jeux ». L'existence de ces espaces spécialement conçus à l'usage des enfants s'explique par ailleurs par l'idée que les enfants doivent être séparés du reste de la société. L'aire de jeux est, avec l'école, le foyer ou le « centre de loisirs » (ex-« centre aéré », ce qui exprimait bien l'idée qu'il ne suffisait pas de sortir de chez soi pour respirer, que le « bon air » était ailleurs que dans les rues de la ville, par exemple), l'un de ces espaces dans lesquels sont confinés les petits d'hommes, où l'on imagine qu'ils grandiront plus harmonieusement, à l'abri de la rumeur du monde et de ses dangers. Lorsque la ville n'est pas tout à fait investie par les promoteurs immobiliers, et qu'y subsistent des terrains vagues ou des entrepôts, les enfants qui ne sont pas trop jalousement surveillés par des parents bien intentionnés peuvent y errer – là subsistent encore des marges précieuses. Mais entre la sollicitude des éducateurs et la rentabilisation maximale de l'espace urbain, ces marges deviennent aujourd'hui de plus en plus rares.

Il n'y aurait pas d'aires de jeux si la ville était hospitalière, il n'y en aurait pas non plus si l'on ne supposait pas que les enfants doivent être élevés dans des lieux spécialisés, spécialement conçus pour eux, où on les espère protégés des « risques » quels qu'ils soient, mauvaises chutes, mauvaises rencontres ou mauvaise grippe. Toute l'ambiguïté de ce lieu réside là, dans le fait qu'il est à la fois un espace libre, où semble-t-il l'imagination – tant des concepteurs que des enfants – peut se déployer librement, et qu'il n'est en même temps qu'un isolat, une concession faite aux besoins des enfants, dans une ville qui par ailleurs ne leur laisse pour ainsi dire pas de place. C'est un lieu où les enfants sont censés

pouvoir être « libres », en même temps qu'il manifeste que leur est refusée cette liberté fondamentale de ne pas être confinés à des lieux particuliers, isolés du reste de la société. Alors que les adultes sont supposés pouvoir s'accommoder de vivre dans une ville où ils ne peuvent ni courir, ni jouer, ni se poser à ne rien faire et à regarder le temps passer, ni disposer d'espaces où laisser se déployer le hasard des rencontres, on estime (à juste titre) qu'il serait coûteux de priver de ces biens les enfants. Mais au lieu de remettre en question l'organisation même des villes modernes (qu'il s'agisse de banlieues ou de centre-villes) – ce qui serait certes bien plus lourd de conséquences –, on leur construit à cette fin des espaces spécialement adaptés. Le problème est que l'isolement de ces lieux, le fait qu'ils soient conçus exclusivement pour les enfants, et qu'ils séparent l'espace du jeu du reste de la société ne sont pas sans conséquences: le plus souvent, les aires de jeux reflètent l'idée que l'enfance est d'abord ce qui doit être protégé. Les plus intéressantes des aires de jeux sont celles qui affrontent ces contradictions et ces difficultés.

Le problème est qu'on ne peut pas apporter aux enfants, ou plutôt – et ce n'est pas la même chose – permettre aux enfants d'aller chercher ce dont ils ont besoin, sans enfreindre les « impératifs » de sécurité qui nous sont présentés comme essentiels. Portés à un certain degré, mis en œuvre de façon systématique, ces impératifs sont destructeurs, castrateurs; plus que des règles visant à limiter le risque inhérent à certaines activités, ils deviennent les principes organisateurs des jeux et de l'espace de jeux: matières, structures, tout est déterminé par eux. De cette fuite en avant vers toujours plus de sécurité témoignent les rubans blancs et rouges qui viennent régulièrement condamner l'accès à des installations jugées – malgré toutes les précautions prises – insuffisamment sûres. Et de la vanité de cette entreprise témoignent en réponse l'usage peu orthodoxe que font les enfants des installations conçues pour eux: les toits glissants et hauts perchés font d'excellents terrains d'escalades pour les intrépides; les prescriptions concernant l'âge auquel sont destinées les installations sont systématiquement méprisées (mais quel intérêt y aurait-il en effet à n'entreprendre que ce qu'on sait pouvoir faire sans aucun risque, que ce qu'on peut faire machinalement?), etc.

On pourrait tenter d'esquisser quelques uns de ces besoins fondamentaux des enfants, qui ne peuvent que très difficilement trouver à se satisfaire ailleurs dans la ville, telle qu'elle existe aujourd'hui, en même temps qu'on imagine qu'ils pourraient l'être dans l'espace des aires de jeux, à condition bien sûr qu'il soit conçu autrement.

– Les enfants ont besoin de rencontres, de dialogues, d'avoir d'autres interlocuteurs que leurs parents ou des « professionnels » (professeurs et animateurs d'espèces variées, « psychologues » et autres soignants). Le fait que les aires de jeux soient des espaces où les adultes – mis à part les parents, qui tendanciellement s'occupent chacun de leur enfant – n'ont pas leur place implique que ces rencontres ne peuvent avoir lieu. C'est supposer que les adultes représentent d'abord et avant tout un danger pour les enfants, et négliger l'importance que peut avoir la communauté, le réseau d'adultes relativement stable qui entoure les enfants, pour, au contraire, protéger les enfants – mais aussi et surtout leur apporter l'écoute, les connaissances, le soutien, dont ils ont besoin.

– Les enfants ont besoin de manipuler: d'éprouver physiquement et de modifier une matière. Cela leur est généralement impossible, dès lors qu'un souci d'hygiène ou de sécurité fait disparaître le sable, la terre ou l'eau des aires de jeux (comme ils disparaissent aujourd'hui de l'école maternelle, où ils avaient encore récemment une place centrale). On se fera facilement une idée du plaisir et de l'intérêt qu'ils trouvent à observer, à collectionner, à entasser et à manipuler de la terre, des cailloux, des feuilles ou des branches de bois, si l'on s'arrête pour observer leurs jeux dans des espaces où précisément rien n'a été prévu pour eux, mais où ils peuvent se saisir des matières et des objets changeants et malléables que leur fournit la nature.

– Les enfants ont besoin de construire, de modifier leur environnement, d'y laisser une marque, de s'y faire une place, de l'inventer, or on leur en laisse rarement l'occasion du fait, là encore, de raisons de sécurité: peut-on sérieusement envisager de laisser des enfants manipuler des outils ou des matériaux contondants (marteaux, clous, scies, pioches, pelles, briques...)? Peut-on laisser

les enfants construire eux-mêmes leurs aires de jeux, eux dont les constructions ne respectent aucune norme de sécurité?

– Les enfants ont besoin de se créer un espace à eux, abrité du regard des adultes, dans lequel d'autres relations peuvent se construire entre eux que celles réglées par les adultes, par leurs intérêts et leurs valeurs – mais pour cela il faudrait que les enfants puissent se cacher, se dérober aux regards des adultes, et cela, ce serait encore une fois aller contre l'une des règles majeures de la « Sécurité ».

Les – trop rares – aires de jeux où les enfants peuvent se soustraire au regard des adultes et croiser leurs semblables par exemple dans la pénombre de « tunnels » artificiels sont des lieux où d'autres relations, bien plus directes, bien plus spontanées, et passionnées, se développent. La fiction si ancrée de la « liberté » dont jouiraient les enfants masque à quel point de tels occasions

sont rares: on n'en prend vraiment la mesure que si l'on s'arrête à passer en revue le déroulement de leurs journées, de l'espace familial à celui de l'école et retour [1].

Bien sûr, les aires de jeux – même celles qui sont les plus stérilisées par le souci omniprésent de l'intégrité physique de notre descendance – ont des marges, qui ne manquent pas d'être investies: c'est par exemple l'infiniment petit, trop petit pour être pris en compte par la planification bienveillante, des grains de poussières, de l'effritement des revêtements, des mégots jetés dans les coins, qui font la joie des petits les plus curieux; ce sont aussi les rencontres permises par cet espace où se croisent des enfants d'âges différents, que l'institution scolaire sépare systématiquement, et qui trouvent dans

[1] On notera, en passant, que l'incursion dans d'autres temps, dans d'autres époques où régnaient d'autres valeurs et d'autres pratiques qu'aujourd'hui est tout à fait salutaire pour mettre un peu à distance la prééminence absolue que nous accordons à la sécurité sur toutes les autres valeurs qui pourraient guider la place que nous faisons aux enfants. À lire par exemple les mémoires de John Muir, qui passa son enfance à parcourir la campagne avec ses frères et sœurs, et fut plus tard le fondateur des grands parcs nationaux américains, on est pris de vertige à l'idée de tout ce qu'interdit aux enfants notre souci de la sécurité.

ces lieux, dans un banc, un abri, une barrière à franchir (surtout si elle n'a pas été conçue pour cela) l'occasion d'inventer des relations plus ou moins éphémères; ce sont encore ces installations détournées de leur finalité première: fontaines devenues piscines, statues devenues monts d'escalade, buissons « d'agrément » devenus jungles et labyrinthes, pelouses creusées et racines déterrées par des mains agiles et industrieuses, toutes tendues pour un moment vers un but commun et pressant, souvent mêlé d'imaginaire.

Il existe également des aires de jeux qui cherchent à se confronter aux limites qui leur sont imposées: à créer des lieux où les adultes trouvent leur place aussi bien que les enfants, où le risque existe, où les enfants puissent construire, créer et transformer leur propre espace. Donner aux enfants un espace où l'imaginaire peut s'accrocher et se développer, cela peut être aussi leur offrir un espace où s'incarne l'imaginaire d'un artiste, un « autre monde » de formes rêvées, qu'ils peuvent eux-mêmes investir de leurs rêves, loin des formes convenues des bateaux et des châteaux qui peuplent les squares et composent l'« imaginaire » obligatoire de l'enfance occidentale. Tout le problème est cependant que les normes imposées aux concepteurs d'aires de jeux ne peuvent être simplement écartées, et qu'il s'agit dès lors de se ménager une place à l'intérieur d'elles, de les ployer assez pour faire valoir d'autres principes: un défi qui tourne souvent au casse-tête, et peut ruiner l'entreprise de l'intérieur. La demi-mesure peut s'avérer contreproductive: organiser des lieux où les enfants sont censés collaborer, sans s'assurer que les parents laissent le jeu s'organiser sans eux, c'est le meilleur moyen pour que chaque enfant reste isolé, en dialogue seulement avec ses parents; permettre aux enfants de « construire » dans un cadre qui leur interdit de rien créer de nouveau (par exemple, empiler des « briques » de mousse dans un cadre déjà installé), c'est faire disparaître une bonne part de l'intérêt de l'entreprise – mais il est vrai que les laisser vraiment construire quelque chose à leur idée impliquerait d'accepter que ce qu'ils font ne soit pas aussi « sûr » que possible.

Cette négociation avec des principes qu'il faudrait contester frontalement accapare une énergie considérable. On a peine à imaginer la complexité des calculs des concep-

teurs d'aires de jeux qui s'efforcent d'introduire une part de risque dans leurs installations, tout en cherchant à s'assurer exactement du degré de risque ainsi créé, afin qu'il puisse être accepté par les commanditaires. Le temps et le soin consacrés à tenter de satisfaire aux normes de sécurité, malgré toutes les objections de fond que l'on peut avoir, seraient mieux employés à lutter, en nous, contre l'emprise qu'ils ont sur nous. L'expérience des junk playgrounds ou adventure playgrounds montre de façon saisissante ce que l'on peut construire dès lors qu'on en est affranchi [2]. Ces junk playgrounds, qui furent conçus pendant la guerre au Danemark, et connurent un grand développement en Angleterre après la guerre, étaient conçus sur un modèle très simple: il s'agissait de terrains vagues, ou vacants (par exemple, les ruines laissées par les bombardements aériens), où les enfants pouvaient construire ce que bon leur semblait, grâce aux matériaux – essentiellement des rebuts de la société industrielle, comme l'indique le nom de junk playground – et aux outils qu'on leur fournissait là, sous la supervision de quelques adultes. Les photographies qui témoignent de ces expériences sont éloquentes: on y voit des enfants de dix ans assénant d'une main décidée un coup de pioche, d'autres installés dans la maisonnette de briques qu'ils sont en train de construire, d'autres encore sciant des planches ou chevauchant une cigogne de bois et de ferraille de leur fabrication. Il aura fallu que la guerre frappe la ville et la mutile, la blesse de façon répétée pour qu'on laisse à des enfants le soin de mimer la reconstruction, de s'emparer d'un espace laissé vacant et d'y rêver des formes nouvelles. Bien sûr, là encore, le contrôle social de l'enfance guettait, prêt à se saisir de ce nouveau lieu, bientôt rebaptisé adventure playground, pour en faire un lieu d'apprentissage de la citoyenneté et du travail – mais laisser à des enfants tout le nécessaire pour construire à leur guise et s'inventer un monde, quand bien même le voudrait-on à l'imitation de celui des adultes, c'est ouvrir une brèche où peut s'engouffrer et prospérer l'imagination, dès lors qu'on lui permet de s'inscrire dans le monde et de le transformer. L'adventure playground est certes un espace dont on espérait qu'il ferait des enfants sains et actifs, il était certes un lieu où pouvait s'investir une vision hygiéniste et travailliste de l'enfance,

[2] Voir p.36.

mais il était aussi, indissociablement, un lieu d'errance, de rencontres, un lieu où régnait le hasard et où la création était possible.

Fernand Deligny parle, dans ses chroniques de l'enfance insoumise, d'un garçon que rien ne parvenait à apaiser ni même à faire se poser, qui insupportait tout le monde, adultes comme enfants. Il raconte la rencontre que ce garçon fit d'un morceau de plâtre laissé là, comment il le sculpta pour en faire surgir une silhouette féminine, comment cette forme incongrue qui l'accompagnait désormais lui apporta de façon parfaitement inattendue le calme qui le fuyait jusque-là. En épilogue, il s'interroge: combien faudrait-il donc laisser traîner de pièces de bois, de ferraille ou de pierre pour que chacun trouve ainsi le compagnon qui lui manque? De cette sagesse acquise à force d'observer les errances d'enfants rétifs aux formes admises de la socialité, nous ferions bien de nous inspirer.

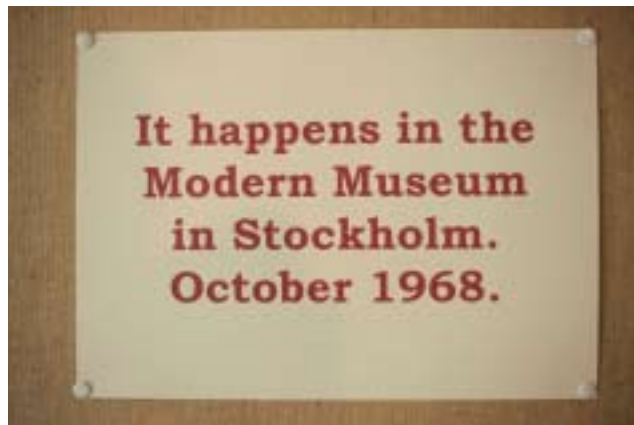
Deligny, dans son compagnonnage notamment avec Jeanmarie, un enfant autiste, passa longtemps à tracer ce qu'il appelait les « lignes d'erre » de l'enfant, les chemins que celui-ci empruntait chaque jour et qui redessinaient leur espace commun, lui donnant une forme qui avait toujours échappé à l'adulte, l'apparence d'une toile d'araignée fantasque. L'étrangeté d'une telle perspective, et sa force, tient au renversement qu'elle opère: il ne s'agit plus de construire de façon délibérée et minutieuse un espace dont les caractéristiques seraient propres à favoriser l'épanouissement, la jouissance et le développement des enfants, mais de se rendre attentif aux trajectoires et aux constructions des enfants eux-mêmes, aussi dénuées de sens ou contraires à notre logique puissent-elles paraître, non pas pour les anticiper ou les organiser, mais au contraire pour s'arrêter devant elles, pour en admirer l'inventivité, et nous attacher à permettre leur déploiement spontané, c'est-à-dire à résister à notre tendance à constamment empêcher ce mouvement par nos inquiétudes et notre souci d'éducation. La question de savoir quels lieux pourraient ne pas entraver ce mouvement des enfants, mais au contraire l'autoriser, reste évidemment ouverte.


Palle Nielsen

Le Modèle – Un modèle pour
une société qualitative




Palle Nielsen est né en 1942. Il vit et travaille à Øster Kippinge, Danemark. Il est artiste et chercheur en urbanisme et paysagisme. Après ses études à l'Académie royale des beaux-arts du Danemark, il a quitté le monde de l'art pour se consacrer à l'activisme, principalement en réalisant des aires de jeux dans les quartiers populaires de Copenhague et de ses environs. L'installation est présentée dans l'exposition Aires de jeux, la police ou les corsaires au Quartier de Quimper. Collection du MACBA, Museu d'Art Contemporani de Barcelona Consortium.





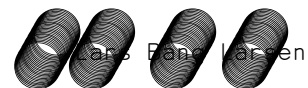












Lars Bang Larsen

La subjectivation politique
dans Le Modèle – Un modèle
pour une société qualitative
de Palle Nielsen



LARS BANG LAR- SEN

Lars Bang Larsen est critique d'art, commissaire d'exposition et historien. Il vit à Barcelone, et est affilié au département des arts et études culturelles de l'université de Copenhague. Son livre sur Palle Nielsen, The Model – A Model for a Qualitative Society, est publié en 2010 par le MACBA. Cet article a été publié dans la revue Afterall 16, automne/hiver 2007, pp.121-126, et est traduit par Aude Tincelin.

LE VRAI MAÎTRE EN SON ROYAUME: LA SUBJECTIVATION POLITIQUE DANS LE MODÈLE – UN MODÈLE POUR UNE SOCIÉTÉ QUALITATIVE DE PALLE NIELSEN

En novembre 1980, une commissaire d'exposition du Moderna Museet de Stockholm écrivait à Palle Nielsen:

« Palle, j'ai eu quelques difficultés à vous joindre, mais j'espère, cette fois-ci, que cette lettre vous parviendra. Je travaille depuis sept ans au Programme de sensibilisation des enfants du Moderna Museet. Comme vous pouvez le voir dans la lettre ci-jointe, ce programme doit être présenté dans un catalogue pour une grande exposition qui aura lieu à Bruxelles à l'automne 1981. J'espère que vous pourrez contribuer à ce catalogue par un article, puisque Le Modèle, 1968 (dont vous avez eu l'initiative) est un des événements les plus importants de l'histoire du musée – ce fut, en un sens, le point de départ d'une toute nouvelle forme d'organisation, non seulement au Moderna Museet, mais dans la plupart des musées suédois [1]. »

Modellen – En model för ett kvalitativt samhälle (Le Modèle – Un modèle pour une société qualitative) est un terrain d'aventure pour enfants que Nielsen conçut à l'intérieur du Moderna Museet en octobre 1968. L'aire de jeux offrait aux enfants de Stockholm un accès libre à tout un panel d'activités et de propositions de jeu, et durant les trois semaines de son installation elle attira plus de 33500 visiteurs, dont 20000 enfants (les adultes devaient payer un ticket d'entrée normal). En proposant un cadre de jeu, il visait à introduire une vision anti-élitiste de l'art et à promouvoir un nouvel être humain sur la base des relations sociales. Il est surprenant, dès lors, que la commissaire ait relégué Le Modèle à la catégorie des programmes de sensibilisation pour les enfants: même si le projet était explicitement destiné aux enfants, il ne faisait pas partie des propositions du musée dans ce domaine, et ne s'attachait pas non plus à l'enfance en tant que telle. En substituant aux préoccupations de l'époque pour l'occupation de l'espace et l'ouverture de l'œuvre d'art une présence incontrôlable dans le cube blanc, Le Modèle relevait plutôt d'une utopie artistique militante et populaire.

[1] Lettre de Birgitta Arvas à Palle Nielsen, Stockholm, 25 novembre 1980.

La subjectivation politique dans Le Modèle – Un modèle pour une société qualitative de Palle Nielsen

Nielsen ne répondit pas. Il avait quitté la scène artistique danoise vers 1978, déçu par l'esprit d'entreprise naissant parmi les artistes de Copenhague. Si Le Modèle fut « l'un des événements les plus importants » du Moderna Museet, il resta hors de l'histoire de l'art, flottant dans les limbes qui séparent l'art de l'anti-art [2]. Ce fut, à bien des égards, un projet exceptionnel. Et il est pertinent – du point de vue tant de l'histoire de l'art que des débats théoriques contemporains – de le revisiter comme un modèle singulier de politique de l'espace et de vie, formulé du sein même de l'institution artistique. Sa pédagogie radicale y dessina les grandes lignes du paradigme de la mort de l'auteur, anticipant le développement ultérieur de l'activisme artistique ainsi que de la critique institutionnelle dans les années 1970.

En juin 1968, Nielsen se rendit à Stockholm pour participer à Aktion Samtal (Action Dialogue), une série d'actions

[2] Le Modèle est représenté, mais non commenté, dans les catalogues d'exposition Information (sous la direction de Kynaston McShine, New York, MoMA, 1970) et The Nordic '60s: Upheaval and Confrontation (édité par Maaretta Jaukkuri, Helsinki, The Nordic Arts Centre, 1991). Il est aussi brièvement mentionné dans le livre de Leif Nylén, Den öppna konsten: Happenings, instrumental teater, konkret poesi och andra gränsöverskridningar i det svenska 60-talet (Stockholm, Sveriges Allmänna Konstförening, 1998), mais n'est mentionné dans aucun autre musée – ni dans aucune recherche sur l'histoire de l'art. Les photogra-

phies de Nielsen de l'événement ont été présentées dans les expositions de groupe Pyramids of Mars (The Fruitmarket Galerie, Edimbourg; The Barbican Art Centre, Londres et Trapholt, Kolding, 2000/01) et The Invisible Insurrection of a Million Minds (Sala Rekalde, Bilbao, 2005). J'ai écrit quelques mots sur ce projet à diverses occasions, comme dans Magic Moments, Collaboration between artists and young people Anna Harding (éd.), Londres, Black Dog Publishing, 2005, ainsi que dans le magazine Frieze, n°51, mars/avril 2000, p.59-61) et dans Afterall (n°1, automne/hiver 1999, p.77-87).

qui dura six mois, de l'été à l'automne, et où les activistes s'efforcèrent de subvertir la propriété privée, de bousculer les barrières sociales et la frontière entre enfants et adultes. Diplômé de l'Académie royale des Beaux-arts du Danemark en 1967, Nielsen prit rapidement ses distances avec le monde de l'art et s'engagea dans l'activisme qui entourait la création des aires de jeux dans les quartiers populaires et les villes satellites de Copenhague. C'est sur l'initiative d'anarchistes, d'étudiants et de résidents que furent construites les aires de jeux pour les enfants, en une alternative aux formes traditionnelles de protestation. En dissolvant l'individu dans une identification anonyme de masse, les manifestations politiques traditionnelles faisaient preuve, selon Nielsen, d'un manque total d'imagination. Il défendait au contraire une responsabilisation fondée sur les relations de l'individu à son environnement et cherchait à « s'attaquer aux problèmes concrets [3]. » Le Village Voice parle des conséquences de ce constructivisme extraparlémentaire à propos de Høje Gladsaxe, banlieue de Copenhague, au printemps 1969:

« L'aire de jeux est constituée d'une série de structures à plusieurs niveaux, reliées entre elles par des échelles de bois ou de corde et des toboggans en aluminium, et élevées au-dessus d'un bac à sable permettant d'amortir les chutes. Ses différentes parties sont fabriquées sur une période de plusieurs jours, puis assemblées en une journée de trois heures du matin à midi, et surveillées par les résidents afin que les autorités ne les détruisent pas – le sort qui attendait toute aire de jeux construite dans les quartiers pauvres durant la semaine de Copenhague. La popularité de l'aire de jeux obligea finalement l'administration bureaucratique du Gladsaxe à en accepter la construction [4]. »

[3] « Angrip dom konkreta punkterna », entretien de Louise Rydén avec Palle Nielsen, in Paletten, n°4, 1968, p.8.

[4] David Gurin, « Bursting the Gates of a Welfare Utopia », in The Village Voice, 27 novembre 1969. Au Danemark, l'activisme de Nielsen concernant les aires de jeux relève du contexte historique spécifique de l'après seconde guerre mondiale et de l'intérêt de l'art,

La subjectivation politique dans Le Modèle – Un modèle pour une société qualitative de Palle Nielsen

La construction des aires de jeux visait principalement à la reconnaissance médiatique de la nécessité d'une planification urbaine sensée. Aussi, la ligne stratégique de Nielsen pour l'organisation d'Action Dialogue à Stockholm mettait-elle l'accent sur la communication de masse autant que sur la mise en œuvre des actions. Lors d'une grande réunion avec des collègues militants, Nielsen proposa que les diverses interventions, réunions de locataires et actions liées à Action Dialogue aboutissent à la prise de pouvoir spectaculaire d'une institution culturelle – en installant, par exemple, une gigantesque aire de jeux au Moderna Museet. Cette aire de jeux dans le musée serait la mise en œuvre de ce que, quelques années plus tard, Oskar Negt et Alexander Kluge appelleraient Kinderöffentlichkeit, ou espace public de et pour les enfants, destiné à leur offrir du temps, de l'espace et des possibilités créatives non restreintes par des interdictions [5].

Mais l'idée fut critiquée: le projet était trop élitiste; c'était une œuvre d'art; c'était la chose de Nielsen; les gens ordinaires ne s'y intéresseraient pas, etc.

de la philosophie et de l'architecture pour l'enfance: en 1947, l'auteure anglaise Lady Allen of Hurtwood forgeait le terme de « terrain d'aventure [adventure playground] » après avoir visité le premier skrammellegeplads [aire de jeux dans un terrain vague] construit en 1943 à Copenhague. Voir John Bertelsen, Børn bygger, Copenhague, Aktieselskabet Rockwool et Dansk Gasbeton Aktieselskab, 1958.

[5] « Kinder brauchen, wenn sie ihre spezifische Form von Sinnlichkeit vergegenständlichen, sich "einfangen" sollen, eine raumbetontere

Öffentlichkeit als Erwachsene. Sie brauchen einen grösseren Bewegungsspielraum, Plätze, die ein möglichst flexibles Aktionsfeld darstellen, in dem die Dinge nicht ein für allemal festgesetzt, definiert, mit Namen versehen, mit Verboten behängt sind, Sie brauchen auch völlig andere Zeiträume als Erwachsene, um zu sich entfalten. » Oskar Negt et Alexander Kluge, Öffentlichkeit und Erfahrung. Zur Organisationsanalyse von bürgerlicher und proletarischer Öffentlichkeit, Francfort, Suhrkamp Verlag, 1974, p.466.

Pour les militants, on était d'abord et avant tout partie d'un mouvement – tout le reste n'était qu'amour-propre. En cela, la contre-culture faisait écho à l'exigence de Roland Barthes d'un lecteur actif, d'un « quelqu'un » capable de vivre aux dépens de l'auteur, qui représente le prestige de l'individu et ainsi « la quintessence et l'aboutissement de l'idéologie capitaliste [6]. »

Mais Nielsen persista. En juillet 1968, le commissaire d'exposition Carlo Derkert organisa une rencontre avec le directeur du Moderna Museet, Pontus Hultén, qui accepta d'accueillir le projet dans son musée, à condition que Nielsen en assume toute l'organisation et le financement. La décision de Hultén de prêter le musée d'art le plus prestigieux de Suède à un militant de 26 ans pour réaliser un « modèle d'exposition pédagogique » en quelques mois est en tout point étonnante – notamment en regard des réglementations auxquelles les institutions sont aujourd'hui soumises: la mise en œuvre largement expérimentale du projet affichait un programme politique et n'était pas sans risque pour les enfants [7]. Le Modèle répondait peut-être à l'intérêt de Hultén, en tant que commissaire, pour Dada, le constructivisme russe et la néo-avant-garde, mais cette proposition pour le cube blanc n'en restait pas moins improvisée, incontrôlée et radicalement nouvelle. Dans son genre, Hultén était probablement tout aussi anarchiste que les militants. Si Nielsen utilisa des arguments artistiques pour convaincre Hultén, ils furent abandonnés par la suite. Le catalogue d'exposition, conçu par Nielsen, contenait des articles sur le comportement dans l'espace urbain, le rôle disciplinaire du consumérisme et des institutions, ainsi que des déclarations et des dessins d'enfants. Un essai de Nielsen sur le rôle de l'artiste, écrit plus tôt la même année, fut écarté, de crainte que ses intentions artistiques ne viennent donner « un coup de poignard dans le dos d'Action Dialogue [8]. »

Finalement, Le Modèle répondait à un double objectif: l'objectif militant officiel, attaché au jeu comme

[6] Roland Barthes, « La mort de l'auteur » (1968), in Le Bruissement de la langue, Paris, Seuil, 1984, p.61–67.

[7] Tiré d'un document de travail utilisé par Nielsen à des fins d'information et de financement.

[8] Nielsen, dans une lettre qu'il m'a adressée en septembre 2005. L'essai a été publié un an plus tard dans un magazine danois alternatif, MAK, sous le titre « De sociale kunstnere ».

critique de la vie quotidienne, et l'objectif artistique officieux, visant à introduire une conception artistique de l'espace, du corps et du processus [9].

Le Modèle – Un modèle pour une société qualitative ouvrit ses portes le 30 septembre 1968 dans le grand hall du Moderna Museet. Avec l'aide de quelques volontaires, Nielsen avait équipé l'espace d'exposition de nouveaux murs et planchers, érigé des tours et des ponts et installé des bassins de mousse de caoutchouc pour faciliter les formes de jeu fonctionnelles (sauter, grimper, se balancer) [10]. Les formes de jeu constructives étaient également encouragées, et des matériaux et des outils, de la peinture et des pinceaux

[9] Ainsi, en 1969, Nielsen – alors étudiant en doctorat d'architecture – relativisait-il l'esthétique grâce aux notions d'espace et de processus social: « L'espace délimite les activités. La forme nous relie à ces activités. Ce qui implique que la forme ne soit plus une notion statique. Parce qu'elle change la perception des problèmes esthétiques, de la question visuelle à la question sociale... la "formatique" du fonctionnalisme: la forme définie par la fonction donne un plaisir esthétique. Lorsque la forme des espaces que nous créons répond à la tâche demandée – et remplit cette tâche en tous points – ces espaces sont aussi esthétiquement les plus agréables. » Palle Nielsen, « Rum – form – aktivitet », in Arkitekten,

La subjectivation politique dans Le Modèle – Un modèle pour une société qualitative de Palle Nielsen

71e édition, Copenhague, 1969, p.642.

[10] Pour le titre, Nielsen cite la définition par le critique de la culture André Gorz d'une nouvelle échelle de priorités pour les relations humaines: « Et dans une société développée, les besoins ne sont pas seulement quantitatifs (le besoin de biens de consommation), mais qualitatifs: le besoin d'un développement varié et libre des compétences de l'être humain, le besoin d'information, de communication et d'une communauté humaine, le besoin d'émancipation, non seulement de l'exploitation, mais aussi de la coercition et de l'isolement au travail et pendant les loisirs. » Palle Nielsen (éd.), The Model, Stockholm, Moderna Museet, 1968, p.6.

étaient mis à disposition des enfants. Tout au long de la période d'exposition, l'interaction des enfants transforma progressivement l'espace d'exposition.

Le Théâtre Royal de Stockholm fit don de costumes d'époque pour les jeux de rôle et Nielsen fournit des masques de carnaval dans l'esprit d'alors: cent masques du président Mao, cent du Président Johnson et cent de Charles de Gaulle. Des phonographes étaient reliés à des tours d'enceintes placées dans chaque coin de l'aire de jeu, et des 33 tours jouaient en boucle des enregistrements d'effets sonores ou de la musique de danse de la Renaissance. Après deux semaines, le capitaine des pompiers de Stockholm fit fermer Le Modèle en arguant des risques d'incendie. Nielsen et ses assistants se conformèrent aux exigences des autorités et reconstruisirent l'aire de jeux en quatre jours: quand il fut réouvert au public, des banderoles rouges pendaient du plafond et des graffitis révolutionnaires étaient inscrits sur les murs, en guise de protestation contre ce qui, à leurs yeux, avait constitué une intervention politique. Avec des commanditaires et des partenaires aussi prestigieux que le quotidien de Stockholm Dagens Nyheter, le ministère de l'Éducation, l'Institut de Recherche Suédois du Bâtiment et le Conseil de Stockholm d'Aide Sociale à l'Enfance, Le Modèle attira, comme prévu, largement l'attention de la presse et des critiques – non pas en tant que projet artistique, mais en tant que projet (controversé) sur le temps libre et la place de l'enfant dans la ville.

Le cube blanc est sans doute le dernier endroit où l'on s'attendrait à voir jouer les enfants, mais Le Modèle renversait incontestablement les hiérarchies présidant à la position du spectateur et aux constantes perceptuelles que l'on s'attend à trouver dans une exposition artistique. Un critique d'art décrivait la scène comme « quasi effrayante pour les adultes [11]. » L'énergie pure véhiculée par les photographies de Nielsen des enfants en train de jouer dans Le Modèle entérinait de nouveaux modes de comportement dans le cube blanc comme espace réalisé de l'imagination. Mais, de ce point de vue, ces photographies peuvent aussi être considérées comme les substituts d'une vision du monde logocentrique cherchant à protéger la vie spontanée.

D'autre part, comme le défendait

[11] Clas Brunius, « Paus i barnastressen », in Expressen, 10 octobre 1968.

La subjectivation politique dans Le Modèle – Un modèle pour une société qualitative de Palle Nielsen

Rosalind Krauss, le moment unique de la photographie est un dérèglement temporel qui perturbe le sens, la tradition et l'histoire [12]. À cet égard, les photos de Nielsen sapent les couches de signification des institutions qui ont comme prémisses la continuité temporelle, avec le musée comme lieu de cette lutte. L'ambiguïté de ces photographies qui, d'un côté, enregistrent une tentative d'évasion, et, de l'autre, marquent une distance et une différence, est emblématique du Modèle. Et le projet peut apparaître comme un archétype de l'époque par son actualisation des modes de protestation anti-disciplinaire liés à la révolte de la jeunesse – et du fait qu'en 1968, comme l'affirme Cornelius Castoriadis, les institutions étaient au cœur de toute activité politique [13]. Mais des sous-textes contradictoires viennent dynamiser et rompre avec sa logique de représentation et le propulser vers des formes inattendues de critique et de spéculation.

.....

La déclaration d'ouverture du catalogue d'exposition, écrite par Nielsen, est signée par l'Arbetsgruppen [le Groupe de travail]:

« Toutes ces significations ont leurs propres signaux. Mais elles sont aussi liées à un modèle présent au Moderna Museet du 30 septembre au 20 octobre 1968.

L'idée est de créer une structure pour le jeu créatif des enfants. Des enfants de tous les âges poursuivront le travail sur cette structure.

À l'intérieur comme à l'extérieur – dans tous types de jeu – ils seront autorisés à manifester leur capacité à s'exprimer.

Le jeu est l'exposition.

L'exposition est le travail des enfants eux-mêmes.

[12] Rosalind E. Krauss, « The Photographic Conditions of Surrealism », in The Originality of the Avant-garde and Other Modernist Myths, Cambridge, MIT Press, 1996.

[13] Cornelius Castoriadis, « The Movements of the Sixties », in World in Fragments, Writings on Politics, Society, Psychoanalysis, and the Imagination, Stanford, Stanford University Press, 1993.

Il n'y a pas d'exposition.

Ce n'est une exposition que parce que les enfants jouent dans un musée d'art.

Ce n'est une exposition que pour ceux qui ne jouent pas.

Voilà pourquoi nous l'appelons un modèle.

Peut-être deviendra-t-il le modèle d'une société répondant aux souhaits des enfants.

Peut-être les enfants nous diront-ils tant de choses sur leur monde que cela deviendra aussi un modèle pour nous.

Nous l'espérons.

Voilà pourquoi nous laissons les enfants présenter leur modèle à ceux qui travaillent avec les enfants ou qui ont la responsabilité des conditions préalables que l'on donne aux enfants à l'extérieur – dans le monde des adultes.

Nous croyons que les enfants peuvent exprimer leurs propres besoins.

Et qu'ils veulent autre chose que ce qui est prévu pour eux [14]. »

.....

Si les aires de jeux conçues par Nielsen dans l'espace urbain furent des événements médiatiques visant à ajouter des fonctions spécifiques à des espaces quotidiens donnés, Le Modèle allait de pair avec un programme utopique: créer un nouvel être humain capable d'articuler un projet de société. Dans le catalogue d'exposition, l'écrivain Rasmusson l'appelle le Barn Power (ou puissance brute des enfants) en une parodie un brin emphatique du Black Power [15]. La volonté de créer un espace dépassant le format d'exposition pour l'enfant, considéré comme un subalterne ou une sorte de

[14] P. Nielsen (éd.), Le Modèle, op.cit., p.3. La première ligne du texte renvoie aux autres textes du catalogue.

[15] L. Rasmusson, « Barn Power ». Ibid., p.17-19.

prolétaire primordial, résonne dans le Proletkult et son ambition de transformer la culture traditionnelle en une pratique de la vie révolutionnée capable d'abolir les constructions de la culture bourgeoise [16]. En même temps, l'espace d'exposition offrait un laboratoire idéal à l'observation des jeux des enfants et, en ce sens, Le Modèle renvoyait au complexe d'exposition et à la façon dont il distille des leçons d'instruction civique en faisant du spectateur son complice [17]. Cet aspect conventionnel renvoie également au romantisme inhérent à la notion de jeu comme éducation esthétique de l'homme – ce qui explique la difficulté à définir le statut idéologique exact de la proposition utopique du Modèle: était-il révolutionnaire ou disciplinaire (au sens large)?

Comme mentionné ci-dessus, le Groupe de Travail est la signature collective d'un auteur fantôme, le pseudonyme utilisé par Palle Nielsen pour rendre l'unité collective

[16] Les principes du constructivisme s'appliquent ici; mais en lien avec Le Modèle et son utilisation singulière de l'espace d'exposition, nous pouvons aussi mentionner les inversions carnavalesques de l'architecture « obsolète » (églises, châteaux) par les Bolcheviks, et de leurs trains de propagande et d'éducation qui voyageaient dans les provinces russes. Les artistes et critiques d'art de la première et de la deuxième vague des avant-gardes russes collectionnaient, étudiaient et exposaient également l'art des enfants.

[17] Le « complexe d'exposition » est un terme forgé par Tony Bennett

dans son livre The Birth of the Museum, History, Theory, Politics, Londres, Routledge, 1995. Sur le cube blanc envisagé comme laboratoire, un journaliste écrit de manière quelque peu paranoïaque sur Le Modèle: « Disposés dans l'espace, des caméras de télévision enregistrent chaque mouvement, et tout autour des micros cachés révèlent chaque son. Des psychologues et des pédagogues rassemblés autour de la structure prennent des notes. On dirait quelque expérience clinique avec des lapins [sic]. » Macke Nilsson, « Ni tror att dom bara lattjar! Men i själva verket bygger dom upp morgondagens samhälle », in Aftonbladet, 5 octobre 1968.

d'Action Dialogue. Dans tous les communiqués officiels sur Le Modèle, Nielsen désigne également le réseau d'activistes comme l'organe politique et organisateur. Le texte du Groupe de Travail, sorte de manifeste pour Le Modèle, est très différent des appels séditionnels au combat du modernisme – du nous, politiquement puissant, qui revendique le droit à un maintenant révolutionnaire. Jacques Rancière écrit que le processus de subjectivation politique « est un croisement d'identités, reposant sur un croisement des noms: des noms qui lient (...) un être à un non-être ou à un être-à-venir [18]. » Le collectif qui se bat pour être reconnu en tant que sujet politique est un de ces êtres-à-venir, et, de même, Le Modèle confère une dimension de subjectivation politique au devenir universel des enfants.

Le texte présente Le Modèle comme destiné aux « enfants de tous âges ». Les adultes comme les enfants luttent contre l'aliénation. Mais ils diffèrent en ce que le nous adulte permet aux enfants « de manifester leur capacité à s'exprimer eux-mêmes », tandis que les enfants sont d'authentiques agents historiques. En même temps, le texte affirme que, plutôt que de construire, les enfants poursuivent « le travail sur la structure »: l'activité foisonnante de l'aire de jeux dans le musée est donc une structure sémantique, vide mais brute, prête pour l'avènement du sujet politique et de sa vision d'une réalité spatiale à venir.

Que le texte du Groupe de Travail soit un contre-discours écrit par un auteur fantôme au nom d'un subalterne (muet) crée par inadvertance une étrange répartition de l'égalité et de la paternité. Le texte met en œuvre une paternité de la foule au travers de la correspondance de trois auteurs absents: sous un pseudonyme, Nielsen écrit le texte du Groupe de travail, qui confère aux enfants le travail de signification, qui, à leur tour, poursuivent le travail sur la structure pour la société future. Ajoutez à ce croisement des noms, celui de Pontus Hultén qui a autorisé la mise en œuvre du projet dans son ensemble. Le Modèle défendait une intervention incarnée dans l'espace quotidien, institutionnel et artistique, dépassant largement l'univers du texte ouvert, libéré par la mort de l'auteur. Mais le lecteur actif évoqué par Barthes était aussi, très littéralement, ce quelqu'un légitimé par Le Modèle. Fin octobre 1968, la municipalité de Västerås,

[18] Jacques Rancière, « Politique, identification et subjectivation », in Aux Bords du politique, Paris, La Fabrique, 1998, p.88.

une ville des environs de Stockholm, acquiert Le Modèle. Il y est reconstruit sous une grande tente du type de celles utilisées pour les sports d'hiver d'intérieur, près d'un ensemble de logements sociaux où il est utilisé par les enfants pendant l'hiver et le printemps 1968–69. « L'exposition anti-autoritaire emménage dans la réalité vivante », comme l'écrit alors un journaliste [19]. Par son cheminement de l'espace institutionnel vers l'espace urbain, Le Modèle pour une société qualitative se dissout telle une œuvre d'art avant-gardiste réalisée. Aucune discussion artistique n'eut lieu à Västerås dans le cadre du projet.

Par tous ces aspects, Le Modèle représente un double point de vue vertigineux sur le réel, présent et sur l'idéal, absent. Ce fut le mérite artistique de ce projet, en un sens, de savoir réprimer sa tendance à une vision radicale des processus sociaux (et ainsi de réussir à filtrer trois cent cinquante enfants par heure à travers le Moderna Museet, comme si Le Modèle avait fait partie du programme de planification du Folkhemmet). Plutôt que d'anticiper sa propre réalisation, Le Modèle devint une structure pour un devenir. En fin de compte, ce ne fut un modèle ni de ni pour quoi que ce soit, mais un paradigme autant qu'une suspension – un modèle au sens absolu, car inapplicable en dehors de lui-même. Il modelait un avenir, une communauté, quelle qu'elle fût, et qui n'aurait pu être différente de ce qu'elle est effectivement devenue. Ou bien il pointait vers une communauté inopérante caractérisée par le fait « d'être-en-communication [20]. »

De par l'époque, l'activisme artistique – un terme inventé plus d'une décennie après la conception

La subjectivation politique dans Le Modèle – Un modèle pour une société qualitative de Palle Nielsen

[19] Gudrun Hjelte, « Ballongen i Västerås », in Aktuellt, 1968, p.18.

[20] Pour paraphraser Giorgio Agamben et Jean-Luc Nancy. Dans l'art contemporain, bien sûr, la création de situations modèles est un mode établi de stratégie de communication et de collaboration, dans lequel l'art se situe entre « le souhaitable et le réalisable », pour reprendre l'expression de Nina Möntmann (Nina Möntmann, « Transforming Communities », in Binna Choi (éd.), Community of Absence: Haegue Yang, Utrecht et Francfort, BAK et Revolver, 2007, p.48. Ainsi, ce que Brian O'Doherty appelait le geste artistique (l'actualisation du cube blanc comme réalité architecturale et construction culturelle) est devenu un phénomène courant. (Voir Brian O'Doherty, Inside the White Cube, The Ideology of the Gallery Space, Berkeley, University of California >

du Modèle – échappait au diagnostic totalisant de Peter Bürger sur la néo-avant-garde comme prolongement respiratoire des avant-gardes historiques. Les stratégies du Modèle pour assimiler l'émancipation artistique, l'émancipation culturelle et l'émancipation politique ont trouvé un équivalent contemporain dans l'art communautaire et la manière dont il s'écarte souvent de l'impératif selon lequel l'œuvre d'art ou l'action ne devraient pas déranger le spectateur, mais le guérir et le confirmer dans son identité et sa compréhension de soi. Comme Miwon Kwon l'a décrit, la production de ces sujets « responsabilisés » est un renversement des sujets esthétiquement politisés de l'avant-garde historique, parce que les avant-gardes ne fonctionnaient pas sur la base de l'organicité, mais de l'antagonisme et de ce qui était explicitement produit [21]. Par sa répression de l'art et de l'autorité dans son contexte, les apories de l'activisme artistique se manifestèrent dans Le Modèle de manière presque exemplaire. C'est que, si les avant-gardes historiques reflétaient la limite donnée entre la représentation politique et la représentation artistique, l'activisme artistique tendait à effacer cette frontière en essayant de transcender l'art et de le redéfinir comme « démocratie culturelle » (Lucy Lippard), ou en essayant d'éviter toute définition [22]. En d'autres termes – et pour résumer très rapidement – la production d'espace et la fonctionnalité politique de l'activisme artistique restent soumis à un schéma théorie/pratique

Press, 1986.) Mais le terme de « modèle » a également été largement galvaudé pour évoquer des types de gestion de « l'innovation » au sein des zones grises culturelles créées par l'omniprésence de la médiation (souvent qualifiée de « nouvelle »).

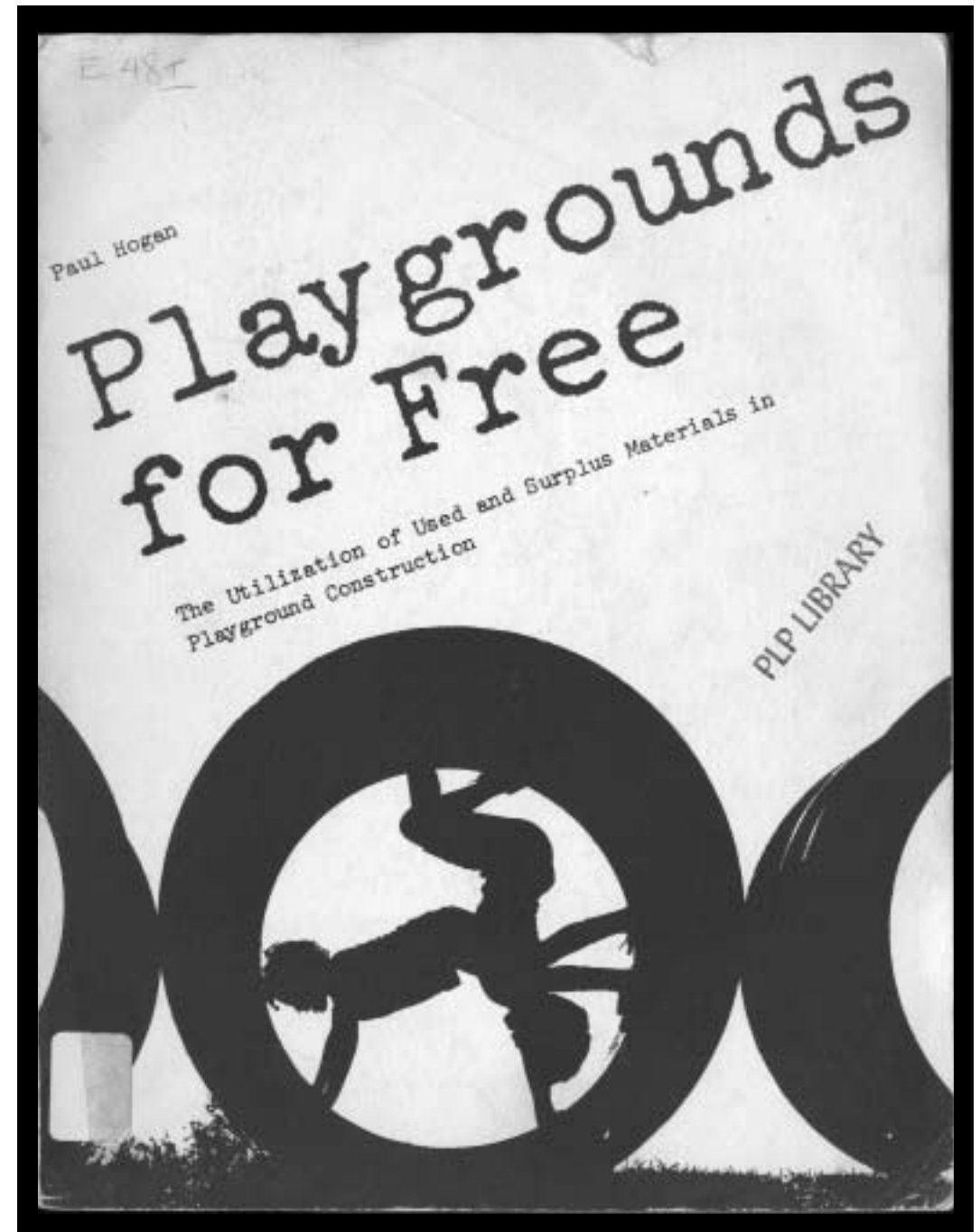
[21] Voir Miwon Kwon, One Place After Another, Site-Specific Art and Locational Identity, Cambridge et Londres, MIT Press, 2004.

[22] Nina Felshin, « [Les artistes activistes] élargissent de manière créative les limites et le public de l'art et redéfinissent le rôle de l'artiste. Au cours de ce processus, ils semblent suggérer que la réponse correcte à la question "Est-ce de l'art?" est: "Est-ce important?" » Nina Felshin, dans son introduction à N. Felshin (éd.), But Is It Art? The Spirit of Art as Activism, Seattle, Bay Press, 1995, p.13.

La subjectivation politique dans Le Modèle – Un modèle pour une société qualitative de Palle Nielsen

et sont mises en œuvre au risque d'une séparation entre politique et pensée, omettant potentiellement les liens entre les formes culturelles et les processus sociaux que l'intervention artistique, interprétative pourrait localiser et articuler.

Cependant, Le Modèle défie le dogme de la contre-culture selon lequel l'espace institutionnel génère en soi la conformité et maintient le statu quo (une conviction similaire à celle qui, plus tard, a fait se focaliser l'activisme artistique sur l'extérieur, le monde « réel » hors de l'atelier et de la galerie). L'importance accordée par Nielsen à l'utilisation de l'espace institutionnel renvoie à la critique institutionnelle fondamentale, selon laquelle chaque espace est contesté et médiatisé, d'où la nécessité d'élaborer des discours critiques au sein de l'institution artistique. Cependant, les modes de comportement créatif véhiculés par Le Modèle et l'éventail des significations possibles qu'il a dégagé à travers son acceptation des conditions d'un pas-encore-être sont très éloignés des procédures documentaires et de l'esthétique du livre de la critique institutionnelle. Ce fut, au contraire, une hypothèse monstrueuse qui ouvrit l'intérieur de la galerie à un extérieur imaginaire.

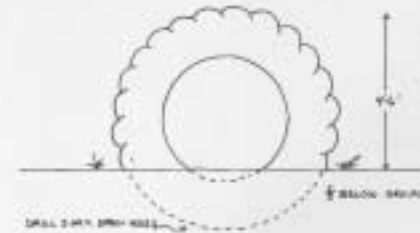


Why can't the army or city hall release a low-bed rig with a driver for one day a month to go to the pipe manufacturer, who in turn will gladly load it up with huge pipes for free delivery to nonprofit recreational facilities? The pipe manufacturer's prayers will be answered as his useless surplus is hauled away free to where it can help people and yet not cut into his market. Neighborhood groups who work together to build a playground will welcome the pipe with open arms.



This cliff-dwellers' unit was designed by Professor Peter Spooner of the Architecture Faculty, University of New South Wales, Australia. The pre-fab sewer junction boxes were assembled by the Brisbane Public Works Department.

EARTH MOVER TIRE

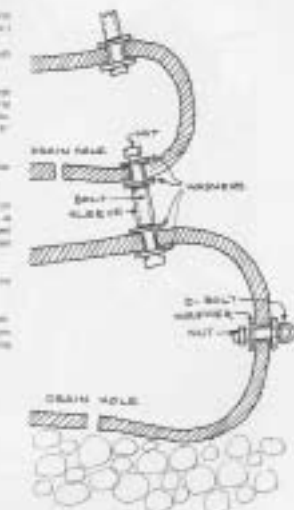


This shows how to install a tire in the ground. Make sure that at least 1/3 of the tire is buried and that the buried portion is filled with rocks or tamped earth. Be sure to drill several drainage holes at the bottom.



1. Place large end of tire on top of ground through the hole. (See fig. 1)
2. Drill three holes 1/2 in. or 3/4 in. apart of 1/2 in. to 1 in. in diameter.
3. Drill two 1/2 in. holes through center of both tire and through 1/2 in. x 1/2 in. hole in 1/2 in. hole. (See fig. 2) Drill holes 1/2 in. apart. (See fig. 2) Drill holes 1/2 in. apart. (See fig. 2)
4. Place 2nd tire on top of 1st tire and drill 1/2 in. hole through center of both tires. (See fig. 3)
5. Drill 1/2 in. hole at center of tire through 1/2 in. hole in 1/2 in. hole. (See fig. 4)
6. Repeat 1/2 in. x 1/2 in. hole with large end of tire and through 1/2 in. hole in 1/2 in. hole. (See fig. 5) Repeat 1/2 in. x 1/2 in. hole with large end of tire. (See fig. 6)
7. Repeat same procedure with each tire.
8. After construction is complete, the tire tree will stand on its own. (See fig. 7) After construction is complete, the tire tree will stand on its own. (See fig. 7)
9. If you wish to use the tire tree as a climbing structure, drill 1/2 in. hole through center of each tire. (See fig. 8) If you wish to use the tire tree as a climbing structure, drill 1/2 in. hole through center of each tire. (See fig. 8)
10. If you wish to use the tire tree as a climbing structure, drill 1/2 in. hole through center of each tire. (See fig. 9) If you wish to use the tire tree as a climbing structure, drill 1/2 in. hole through center of each tire. (See fig. 9)

TIRE TREE

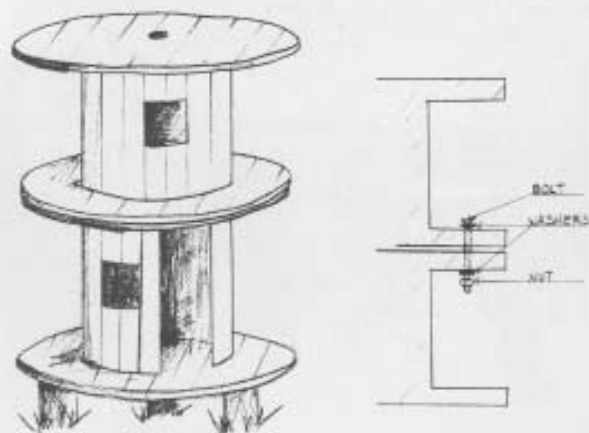


- MATERIALS**
1. 1/2 in. x 1/2 in. gal. steel bolts
 2. 1/2 in. x 1/2 in. gal. steel nuts
 3. 1/2 in. x 1/2 in. gal. steel washers
 4. 1/2 in. x 1/2 in. gal. steel spacers
 5. 1/2 in. x 1/2 in. gal. steel spacers
 6. 1/2 in. x 1/2 in. gal. steel spacers
 7. 1/2 in. x 1/2 in. gal. steel spacers
 8. 1/2 in. x 1/2 in. gal. steel spacers
 9. 1/2 in. x 1/2 in. gal. steel spacers
 10. 1/2 in. x 1/2 in. gal. steel spacers

This, the original tire teepee, has spawned thousands of similar constructions. Each one is a little different than the other. Some are more elaborate and are ten feet high, and some, built for nursery schools, are only 2 or 3 feet high. The basic construction method, as illustrated, is universal with all such tire constructions.



SPOOL TOWER



Playground at the Steelton, Pa., flood disaster trailer park. VISTA volunteers and the children of the park assembled this playground in less than two hours. Plans for the cable reel tower. Such constructions last a few years longer if you get them off the ground, as shown.

It always helps to have a good tread on the huge off-the-road tires so that the children can climb up and down more easily. If your local tire supplier tries to give you a bald one, ask for side blow outs. You just bury the blown out part and the tire looks as good as new.



The children of the Enfield Elementary School in Ithaca, N.Y., enjoy this pyramid climber. I first saw one in Tokyo made with steel pipe, but this one was imagined by a young student and built by the parents.

Rear view of the climber. Note the steps up the back pole. Playground Clearing House has been installing these around Pennsylvania; we extend the back pole ten feet past the front so that we can hang a climbing rope or tire swing from it.





Few American playgrounds are secure enough to support an old wreck of a car like this. But old autos are free and children can put them to good use. This adventure playground is at the Gladsaxe Commune, Copenhagen.

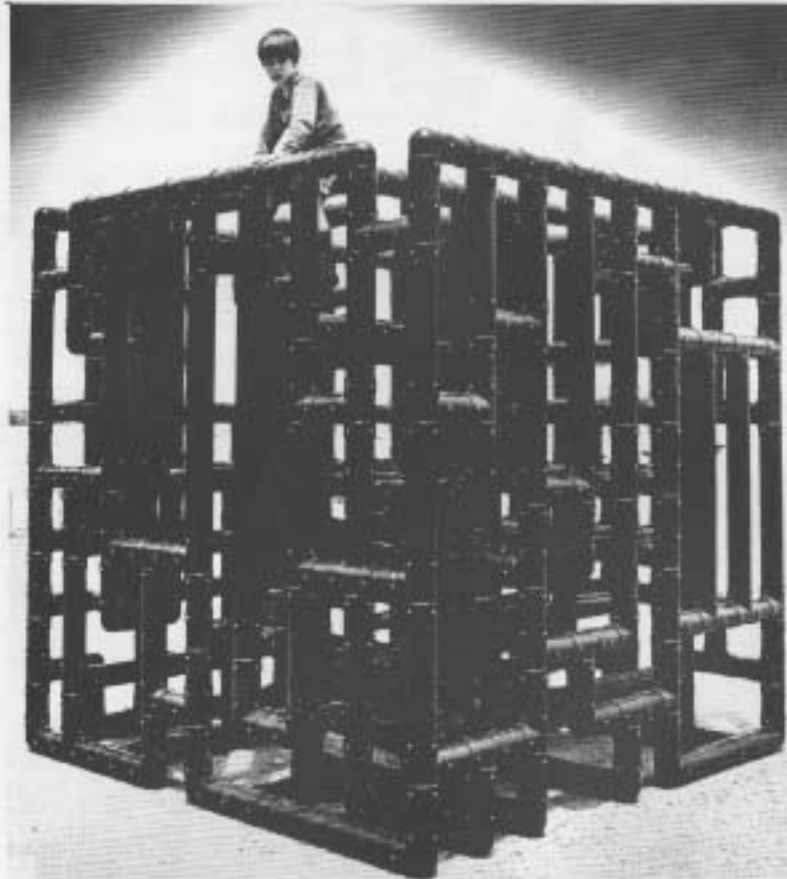
It's always good public relations to have a fence around an adventure playground, such as this one at Morrisania, N.Y.

I wouldn't want to stand lookout duty in the crow's nest, but everything else looks shipshape in this boat built by children (helped by adults) at Ballerup.



A very elaborate use of restrolien is seen at this playground near a Dutch housing complex.

If you can make industry see the value of participating in your playground plan, you have a good head start. But even before you approach industry for help, you should have some plan for operation, staffing, and maintenance.



This play sculpture was fabricated from second 4" PVC (polyvinyl chloride) piping and connections. It was on display at the State Museum in Madison and then went to a playground. I've lost the name of the sculptor.



A cardboard tube suspension bridge supports Tammie Howe and Max Fulton at the Montessori Center in Santa Barbara, Ca.

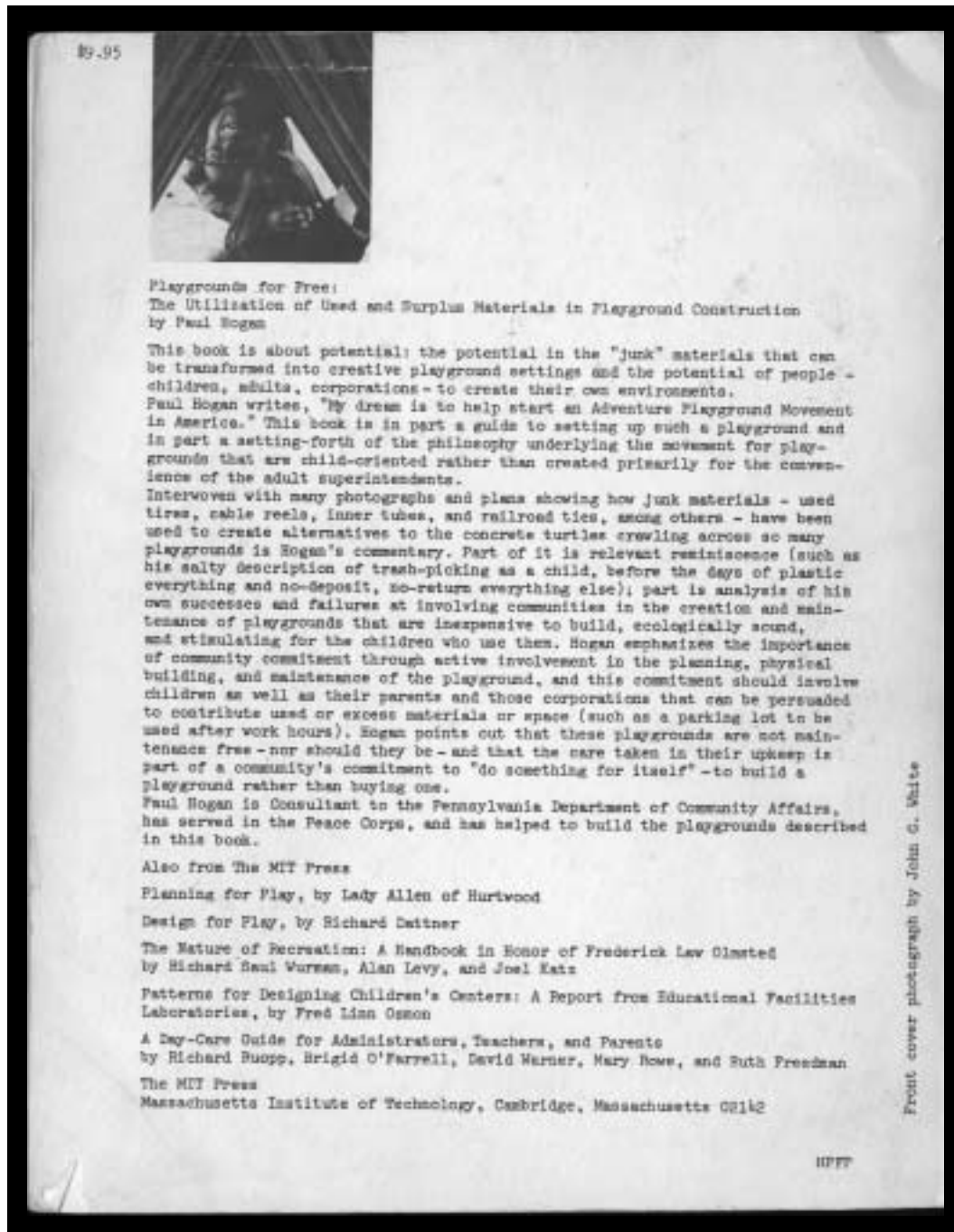
A New Jersey school had a lot of 4 x 4's and built this assembly. It would take more time to design this structure than to actually build it.



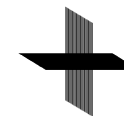


Marie Goupy

Les deux directions
des « Espaces autres »
de Michel Foucault



MARIE GOUPY



Marie Goupy est docteurante à l'École Normale Supérieure de Lyon en philosophie politique et enseignante dans le secondaire. Ses prochaines publications sont les suivantes: « Lyotard et la guerre d'Algérie », dans les Actes du colloque sur Lyotard (Nanterre, 2009) et « La notion de "criminalisation" de l'ennemi dans la Théorie du partisan de Carl Schmitt », dans la revue *Aspects*, 2010. Cet essai est inédit.

LES DEUX DIRECTIONS DES « ESPACES AUTRES » DE MICHEL FOUCAULT

La notion d'hétérotopie, forgée par Michel Foucault, a fait l'objet ces dernières années d'un emploi relativement fréquent. Non sans poser un certain nombre de difficultés. D'abord parce que le mot semble cheminer relativement indépendamment du cadre conceptuel dans lequel il a d'abord été formulé. Ce qui ne revient pas à dire que son auteur soit absent du sens et surtout de la puissance de la notion, car il est certain que la référence explicite à Foucault explique sans doute autant les raisons du succès de la notion d'hétérotopie que son contenu propre. Mais ensuite, parce que le mot est devenu peu à peu le simple mot d'ordre d'une création se revendiquant de la résistance à l'ordre et aux normes établis [1]. Mais dès lors qu'une notion se voit réduite au statut d'une formule largement répandue, tout en revendiquant une puissance de contestation, le doute s'installe. Un tel consensus autour d'une notion prônant la résistance, est-ce bien normal?

Il semble alors nécessaire de repenser cette notion quelque peu fuyante d'hétérotopie. Un retour au texte [2] de Foucault nous a paru à cet égard nécessaire. Non pas parce que Foucault détiendrait la vérité sur cette notion qu'il a lui-même forgée – Foucault s'est suffisamment battu contre la notion d'auteur pour que

nous ne tombions pas dans cette approche réductrice qui consiste à chercher la vérité d'un discours dans l'intention de son auteur. Mais bien davantage parce qu'il nous semble que le texte de Foucault laisse apparaître un double niveau dans l'analyse de la notion d'hétérotopie, qui mérite sans doute d'être approfondie dès lors que l'on prétend, dans le cadre d'une exposition, d'un musée, créer un espace hétérotopique de contestation.

Le texte « Des Espaces autres » est issu d'une conférence donnée par Foucault au Cercle d'études architecturales, le 14 mars 1967. Foucault

[1] On peut voir sur ce point l'article de Dork Zabunyan, « Pragmatique de l'hétérotopie », in May, n°2, Automne 2009.

[2] « Des Espaces autres », conférence donnée au Cercle d'études architecturales, 14 mars, 1967, Architecture, Mouvement, Continuité, n°5, octobre 1984, pp.46-49. Le texte est reproduit dans les Dits et Écrits II, 1976-1988, Paris, Quarto-Gallimard, 2001, pp.1571 et suiv. Nous noterons désormais DE pour tous les textes publiés dans les Dits et Écrits.

n'en autorisa la publication que dix-sept ans plus tard, dans la revue Architecture, Mouvement, Continuité. C'est donc avec certaines réserves qu'il a manifestement accepté de publier son texte.

Il fut écrit alors que Foucault séjournait en Tunisie, un an à peine après la publication de l'ouvrage qui lui acquit une véritable notoriété publique, Les Mots et les choses, ouvrage qui fit alors de lui le chef de file des structuralistes. Et c'est bien dans le cadre de la pensée structuraliste – qu'il définit comme un effort visant à établir des relations entre divers éléments isolés, éventuellement dispersés dans le temps, de manière à dégager une structure, ou autrement dit une configuration formée de dépendances internes [3] –, que Foucault inscrit son étude [4].

En première lecture, on peut lire le texte de 1967 comme une analyse structuraliste, qui cherche à établir des rapports entre des éléments qui se définissent exclusivement dans le cadre des relations qu'ils entretiennent les uns avec les autres, de manière à établir des configurations qui permettent de définir une culture. Dans ce texte, les éléments entre lesquels Foucault établit des rapports sont des « emplacements », définis par leur relation de voisinage, de telle sorte qu'il peut s'agir aussi bien du rapport d'une prison avec une ville, que d'un tapis avec le monde. Mais il s'agit toujours de dégager des configurations entre

[3] « Le structuralisme, ou du moins ce qu'on groupe sous ce nom un peu général, c'est l'effort pour établir, entre des éléments qui peuvent avoir été répartis à travers le temps, un ensemble de relations qui les fait apparaître comme juxtaposés, opposés, impliqués l'un par l'autre, bref, qui les fait apparaître comme une sorte de configuration ». Ibid. p.1571.

[4] La particularité de la démarche de Foucault étant qu'elle ne s'inscrit

pas dans un domaine limité, ce qui a pu donner naissance à de nouvelles sciences (la linguistique) ou conduire au renouvellement de certaines disciplines (l'ethnologie, la sociologie, etc.), mais qu'elle établit des liens entre des éléments très différents d'une même culture. Foucault pourra ainsi défendre l'idée que sa démarche philosophique vaut comme un diagnostic de ce qu'est aujourd'hui. Cf. DÉ I, op. cit., p.608 et suiv.

des éléments qui caractérisent une culture – la nôtre ou celle d’une autre époque :

« En ce sens, il s’agirait de quelque chose comme d’une ethnologie de la culture à laquelle nous appartenons. Je cherche en effet à me situer à l’extérieur de la culture à laquelle nous appartenons, à en analyser les conditions formelles pour en faire la critique, non pas au sens où il s’agirait d’en réduire les valeurs, mais pour voir comment elle a pu effectivement se constituer [5]. »

Toute culture peut ainsi être définie par les configurations qui la caractérisent et constituent en quelque sorte l’inconscient de son savoir [6], mais également de son expérience, de ses pensées [7], etc. Lorsque Foucault affirme la prédominance de l’espace à notre époque [8], il entend donc souligner que c’est le propre de notre époque (et en particulier du structuralisme) d’avoir cherché à comprendre et diagnostiquer une culture à partir de l’étude de ces configurations, au détriment d’une explication causale par exemple [9]. Dans le cadre d’un examen portant sur

[5] « Qui êtes vous, professeur Foucault ? » Entretien avec P. Caruso ; trad. C. Lazzeri, La Fiera letteraria, année XLII, n°39, 28 septembre 1967, pp.11-15. Ibid., p.633.

[6] Foucault répond à Sartre », entretien avec J.-P. Elkabbach, La Quinzaine littéraire, n°46, 1er-15 mars 1968, pp.20-22. Ibid., pp.693-694.

[7] F. Gros souligne l’évolution de la pensée de Foucault sur ce point, au moment où la polémique se noue autour de la publication de Les Mots et les choses : « Ces structures ne sont donc pas seulement

des repères théoriques établis sur le champ indéfini des savoirs historiques, des structures un peu rigoureuses des poussières de l’archive, elles sont inscrites dans l’être du monde, ou plutôt : dans la tête des gens. » F. Gros, Michel Foucault, Paris, PUF, 1996, p.48.

[8] « L’époque actuelle serait peut-être plutôt l’époque de l’espace. Nous sommes à l’époque du simultané, nous sommes à l’époque de la juxtaposition, à l’époque du proche et du lointain, du côte à côte, du dispersé. » DÉ II, op.cit., p.1571.

les relations qui lient différents emplacements, Foucault désigne deux emplacements dont la particularité est de renvoyer à tous les autres : les utopies, et les hétérotopies. Les utopies sont des emplacements irréels, ou sans lieu réel, qui reflètent, dénoncent, renversent l’ordre même des emplacements réels, mais sous la forme d’un espace qui précisément n’existe pas. Les hétérotopies sont également des espaces qui renvoient à l’ensemble des emplacements réels, mais à l’inverse de l’utopie, elles sont de véritables emplacements réels. Foucault en donne dans un premier temps une définition générale, puis, il dégage un certain nombre de principes qui permettraient d’en faire la description systématique, de manière à fonder une nouvelle science, qu’il nomme hétérotopologie.

Nous voudrions montrer que si l’on observe attentivement ces principes de description, ainsi que les exemples qui les accompagnent, il est possible de distinguer deux analyses relativement hétérogènes portant sur l’hétérotopie. D’un côté ces hétérotopies apparaissent comme des formes de discours ou de représentations en quelque sorte réalisées dans un lieu réel, ou comme des espaces visibles pour lesquels ce qu’il s’agit de décrire est précisément leur articulation avec le discours – une articulation qui caractérise pour Foucault chaque culture particulière. Dans ce cadre, l’analyse des hétérotopies fonctionne d’abord comme une forme d’analyse du discours comparable à celle que Foucault effectue à la même époque sur la littérature ou les sciences sociales (il faut à cet égard rappeler que le texte fut d’abord une conférence destinée au public du Cercle d’études architecturales). Mais l’examen attentif des principes et des exemples qui permettent de décrire les hétérotopies laisse entrevoir une seconde grille de lecture, qui s’intéresse moins à ce que disent les hétérotopies, qu’à ce qu’elles produisent effectivement. Nous nous demanderons alors si Foucault n’introduit pas ici une réflexion portant sur les rapports qui se nouent entre la configuration de l’espace et les lieux d’exclusion, d’inclusion, de délimitation, etc., de telle sorte que cet article peut apparaître comme un texte de transition entre la période dite structuraliste de Foucault, et celle qui porte sur l’analyse du pouvoir. Ceci nous conduirait alors à insister sur la nécessité d’adopter un usage critique de la notion d’hétérotopie.

[9] Ce qui explique pourquoi l’espace peut avoir lui aussi une histoire.

Dans un premier moment, Foucault définit l'hétérotopie en relation avec l'utopie. Toutes deux sont définies comme des emplacements qui sont en rapport avec tous les autres emplacements qu'elles qu'ils réfléchissent ou représentent, mais de telle sorte qu'elles en produisent l'inversion, la neutralisation ou la suspension [10]. L'hétérotopie et l'utopie ne peuvent donc dans ce premier moment être décrites qu'en relation avec un espace conçu comme configuration d'emplacements dépendants les uns avec les autres.

Cette relation avec l'espace s'établit sous deux modalités: celle de la représentation d'une part, et celle du discours de l'autre. En effet, ces emplacements spécifiques désignent, reflètent, réfléchissent, représentent [11] l'ensemble des autres espaces, qu'ils contestent, représentent, neutralisent [12] – par inversion, suspension, etc. La première image qui permet de comprendre en quoi consistent l'utopie et l'hétérotopie est d'abord celle du miroir, lequel représente l'ensemble des espaces autres. Mais si l'une comme l'autre semblent avoir une fonction représentative à l'égard de ces emplacements autres, c'est sur le mode de la contestation, de la dénonciation, de la neutralisation: sur un mode discursif (de contestation, certes, mais pas seulement).

« Ces lieux, parce qu'ils sont absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent, je les appellerai, par opposition aux utopies, les hétérotopies [13]. »

Ce qui distingue alors l'hétérotopie de l'utopie n'est, dans ce premier moment, ni la nature représentative, ni la fonction discursive, mais le fait que l'hétérotopie, contrairement à l'utopie, est un lieu réel:

« Il y a également, et ceci probablement dans toute culture, dans toute civilisation, des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui sont dessinés dans l'institution même

[10] « Mais ce qui m'intéresse, ce sont, parmi tous ces emplacements, certains d'entre eux qui ont la curieuse propriété d'être en rapport avec tous les autres emplacements, mais sur un mode tel qu'ils suspendent, neutralisent ou inversent l'ensemble des rapports qui se trouvent, par eux, désignés, reflétés ou réfléchis ». Ibid., p.1574.

[11] Ibid., p.1574 et 1575.

[12] Ibid., p.1574.

[13] Ibid., p.1575.
Nous soulignons.

de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur d'une culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables [14]. »

Les hétérotopies, qui sont donc des « sortes d'utopies effectivement réalisées », sont essentiellement analysées comme des représentations dont la fonction est avant tout celle d'un discours qui dénonce, conteste, renverse, etc. les emplacements réels.

La référence au miroir est par ailleurs assez explicite sur ce point. En effet, le miroir est à la fois une utopie, puisqu'il est un « lieu sans lieu », et une hétérotopie, puisqu'il existe réellement. Le miroir établit un rapport entre moi et l'ensemble de l'espace qui m'entoure (je me vois en liaison avec la totalité de cet espace) mais de telle sorte que mon image me rend à la fois irréel, et, par effet de retour, me rend ensuite à ma réalité.

Le miroir, comme hétérotopie, fonctionne ici comme représentation (reflet) et comme discours (par inversion, déformation, etc.) portant sur la structure du réel lui-même, mais de telle sorte que ce discours se réalise dans un lieu réel, le miroir [15]. Une telle analyse de l'hétérotopie semble poursuivre les précédents travaux structuralistes de Foucault: le rapport de l'hétérotopie avec les autres emplacements dont elle se fait le miroir est analysé sous la forme d'une analyse du discours – et ce parce que, conformément au postulat même

[14] Ibid., p.1574.

[15] Le miroir est aussi l'image qui permet à Foucault d'exprimer en quoi consiste la littérature occidentale, laquelle apparaît comme cet « espace virtuel de l'auto-représentation et du redoublement; l'écriture signifiant non la chose, mais la parole, l'œuvre de langage ne ferait rien d'autre qu'avancer plus profondément dans cette impalpable épaisseur du miroir, susciter le double de ce double qu'est déjà l'écriture, découvrir ainsi un infini possible et impossible, poursuivre sans terme la parole, la maintenir au-delà de la mort qui la condamne, et libérer le ruissellement d'un murmure ». M. Foucault, « Le langage à l'infini », Tel Quel, n°15, automne 1963, pp.44-53. DÉ I, op.cit., p.280.

structuraliste, tout parle dans une culture, puisque l'ordre même des choses est issu des structures du langage. L'espace et ses emplacements, les formes plastiques, etc. peuvent alors toujours être lus comme des textes qu'il s'agit de déchiffrer, et dont l'hétérotopie se ferait le miroir [16]. Foucault invite néanmoins, dans un petit article sur Panofsky écrit à la même époque, à lever « le privilège du discours », ou autrement dit à laisser aux formes, à la figure, etc. leur mode d'être propre, sans vouloir nécessairement y voir une modalité du discours.

« Faire apparaître une forme, ce n'est pas une manière détournée (plus subtile ou plus naïve, comme on voudra) de dire quelque chose. (...) Le discours et la figure ont chacun leur mode d'être; mais ils entretiennent des rapports complexes et enchevêtrés [17]. »

Néanmoins, il demeure assez clair qu'une telle analyse cherche à établir les rapports des emplacements, des formes, des figures, bref du visible et du dicible.

Penchons nous maintenant sur les principes retenus par Foucault pour décrire ces hétérotopies. Quatre de ces principes cherchent à dégager des modalités permettant d'établir des rapports entre une hétérotopie et les emplacements dont elle se fait le reflet. Ils concernent la nature des relations d'espace, les rapports de temps, le fonctionnement des relations et enfin la fonction de l'hétérotopie. Ainsi, l'hétérotopie possède le pouvoir de mettre en relation des espaces normalement incompatibles (troisième principe) [18]. C'est ce qu'illustre l'exemple du jardin, décrit comme une représentation symbolique parfaite du monde – ou du tapis, qui est à l'origine une reproduction du jardin. Ensuite, les hétérotopies

[16] Foucault avait déjà employé sa méthode structuraliste pour les études portant sur la « littérature » qu'il avait menées quelques années auparavant, pour l'essentiel dans les années 1961–1966. La littérature y apparaît alors comme un pur être de langage, dans lequel Foucault cherche à dégager la structure d'un texte sans sortir du texte lui-même, de telle sorte que la littérature devient davantage un discours portant sur le langage lui-même, plutôt que la description d'un en dehors du texte – que l'on se réfère à l'auteur, ou à l'objet décrit.

[17] Foucault, « Les mots et les images », Le Nouvel Observateur, n°154, 25 octobre 1967, pp.49–50. Ibid., p.650.

[18] DÉ II, op.cit. p.1577.

produisent ou s'accompagnent de différents découpages du temps (quatrième principe), comme le fait par exemple le musée, ou la bibliothèque, qui se structurent autour de l'idée d'« enfermer dans un lieu tous les temps, toutes les époques [19]. » En outre, un même agencement peut avoir des fonctionnements très différents au cours du temps (deuxième principe) – par exemple, le cimetière a pu se faire aussi bien le reflet de la croyance en l'immortalité de l'âme que celui d'une « hantise de la mort comme maladie [20]. »

Modalité spatiale dans un cas, modalité temporelle dans l'autre, variation des modalités enfin, mais il s'agit toujours de dégager des principes permettant de décrire de manière méthodique des rapports entre des emplacements, de manière à dire quelque chose de cet agencement. C'est ce qu'exprime l'ultime principe qui permet de décrire les hétérotopies, à savoir sa fonction même à l'égard de l'espace restant. Foucault distingue deux fonctions: l'hétérotopie peut en effet viser à dénoncer le caractère illusoire de l'ensemble des emplacements dont elle se fait le miroir (hétérotopies d'illusion), ou chercher à réaliser cet espace dans sa perfection, ou autrement dit à rendre une utopie effective (hétérotopies de compensation) [21]. Mais dans ces deux cas, et les exemples le confirment, l'hétérotopie parle des emplacements dont elle se fait à la fois le reflet et la déformation. Ainsi, les premières colonies anglaises du XVIIe en Amériques sont décrites comme des hétérotopies de compensation, c'est-à-dire des espaces d'ordre et de perfection, utopies réalisées, que Foucault confronte aux maisons closes, qui ont pour fonction de dénoncer le caractère illusoire de l'espace dont ils se font le miroir déformé et ricanant. Mais toujours l'hétérotopie fonctionne ici comme une forme de discours réalisé, qui ne peut être analysé qu'en liaison avec tous les autres discours.

Mais l'analyse de Foucault ne s'arrête pas là. Car le philosophe semble introduire au cours du texte un second niveau d'analyse qui ne peut être compris dans le cadre précédemment examiné, dans lequel l'hétérotopie est essentiellement conçue comme un discours sur l'espace dont elle se fait le miroir.

En effet, le premier principe qui permet à Foucault de décrire

[19] Ibid., p.1578.

[20] Ibid., p.1577.

[21] Ibid., p.1580.

L'hétérotopie peut sembler introduire un déplacement dans son analyse. Selon ce premier principe, toute culture constitue des hétérotopies, selon des formes propres, que Foucault classe en deux grands groupes: les hétérotopies de crise, propres aux sociétés primitives, et les hétérotopies de déviation, qui les auraient remplacées depuis. Les premières sont des emplacements réservés – lieux sacrés, lieux privilégiés ou interdits – dans lesquels les états de crise de certains individus peuvent être gérés: par exemple les lieux dans lesquels les femmes, à l'époque des règles ou des couches, sont isolées. L'hétérotopie de déviation, qui serait plus propre à notre époque, est celle « dans laquelle on place les individus dont le comportement est déviant par rapport à la moyenne ou à la norme exigée [22]. » Ce critère de description des hétérotopies porte clairement sur les principes d'ordre (principes d'inclusion, d'exclusion, de délimitation des espaces) qui animent l'agencement des emplacements qui structurent l'espace culturel. Dans le premier cas, les principes d'exclusion ou d'inclusion se forment autour de la notion de crise, dans le second autour de la question de la norme. Mais ici, l'hétérotopie ne fonctionne plus seulement comme une forme de discours (ou de représentation) portant sur l'agencement des emplacements dont elle se fait le reflet, mais est effectivement un lieu d'exclusion, ou d'inclusion, des individus à l'intérieur d'un espace dont elle fixe du même geste un certain nombre de délimitations. Les maisons de repos, les prisons, les cliniques psychiatriques peuvent certes permettre de ressaisir la perception ou l'expérience propre à une culture de la folie, de la déviation, etc. Mais elles sont des lieux effectifs d'exclusion.

C'est ce que le cinquième principe rend particulièrement explicite. Selon celui-ci, les « hétérotopies supposent toujours un système d'ouverture et de fermeture qui, à la fois, les isole et les rend pénétrables [23]. » Foucault prend alors les exemples de la caserne et de la prison, ainsi que celui des lieux de purification religieuse ou hygiénique; mais celui sur lequel portent ses développements est celui des lieux apparemment ouverts – ici la chambre centrale dans les maisons argentines, dans lesquelles tout voyageur peut trouver le repos – mais qui fonctionnent comme des lieux d'ex-

clusion [24]. Ce principe examine

[22] Ibid., p.1576.

[23] Ibid., p.1579.

[24] Ibid., p.1579.

clairement l'hétérotopie comme un lieu marquant un dedans et un dehors qui trouve sa signification, mais surtout sa fonction, dans l'ensemble de l'espace social. Il nous semble alors que l'analyse de Foucault s'est déplacée. L'hétérotopie est moins analysée comme un emplacement qui parle de tous les autres emplacements, mais comme un lieu qui possède une fonction de délimitation, d'exclusion et d'inclusion dans un espace social.

L'analyse de la notion d'hétérotopie chez Foucault se produirait donc sur deux niveaux hétérogènes: un niveau dans lequel l'hétérotopie fonctionne comme une forme de discours portant sur l'espace social et culturel. Et un autre niveau, sans doute moins net, mais indéniablement distinct, dans lequel l'hétérotopie possède une fonction d'inclusion, d'exclusion, et de délimitation au sein de l'espace social, dont la notion de miroir ne permet pas de rendre compte. Les questions portant sur les espaces d'exclusion hantent, il est vrai, les travaux de Foucault dès l'Histoire de la folie. Néanmoins, l'intérêt de Foucault pour les espaces de cloisonnement, d'exclusion, etc., s'inscrit alors dans une démarche « ontologico-critique », qui vise à dégager les conditions de possibilité de l'expérience de la folie à une époque donnée [25]: autrement dit, la perspective n'était pas encore politique. Il nous semble au contraire qu'ici, Foucault introduit une démarche nouvelle, qui consiste à s'interroger sur les rapports qui lient ces lieux d'exclusion à la norme, introduisant ainsi une réflexion qui s'avèrera extrêmement riche sur le rapport entre l'espace et la circulation du pouvoir.

La notion d'hétérotopie doit donc, nous semble-t-il, être utilisée avec beaucoup de prudence, car ce qui se réclame être un espace de contestation est toujours menacé de se voir renversé en espace de délimitation normatif de l'espace social. Mais l'usage critique de la notion d'hétérotopie peut s'avérer bénéfique dans le cadre d'une réflexion portant sur les aires de jeux. En effet, l'aire de jeux se prête avec facilité à la mise en

[25] Sur ce point on peut voir la très belle thèse de C. Mercier, Michel Foucault et la constitution de l'homme moderne. Permanence et transformations: des premiers écrits aux premières recherches généalogiques. Université Paris X Nanterre. Thèse dirigée par M. Francis Wolff, Soutenue le samedi 28 avril 2007.

forme de revendications diverses portant sur la libération de l'enfant à l'égard des normes et des cadres pédagogiques traditionnels, sur la fonction de détournement, de renversement, d'imitation que produit le jeu lui-même, etc. Mais précisément, on voit avec quelle rapidité un tel discours peut être renversé: l'air de jeux, c'est précisément aussi le lieu clos, délimité, de l'exercice, de la norme, de l'évaluation sous certaines modalités qui ne sont sans doutes pas celles de l'école, mais n'en sont peut-être pas tout à fait distinctes [26].

L'intérêt de la notion d'hétérotopie provient donc sans doute de la double lecture qu'elle permet de produire quant à ce qui lie une espace hétérotopique à l'ensemble de l'espace social. Sans doute l'hétérotopie fonctionne-t-elle comme miroir renversant, contestant, jouant avec l'espace social et ses structures; mais elle est aussi parfois le lieu clos à l'intérieur duquel les corps sont contrôlés, répartis, quadrillés. En d'autres termes, elle peut être aussi l'espace de la discipline, conçue comme technique politique des corps visant à produire des conduites normalisées:

« Le moment historique des disciplines, c'est le moment où naît un art du corps humain, qui ne vise pas seulement la croissance de ses habiletés, ni non plus l'alourdissement de sa sujétion, mais la formation d'un rapport qui dans le même mécanisme le rend d'autant plus obéissant qu'il est plus utile, et inversement. (...) La discipline fabrique ainsi des corps soumis et exercés, des corps dociles [27]. »

[26] Il faudrait ainsi s'interroger sur les techniques de normalisation des conduites dans les aires de jeux d'où sont globalement absentes les micropénalités dont Foucault fait un des instruments disciplinaires par excellence.

[27] Foucault, Surveiller et punir, Paris, Gallimard, 1975, p.162.

"CORIN SWORN"

Corin Sworn est née en 1977, elle vit et travaille à Glasgow. Elle est représentée par ZieherSmith Inc, New York et Blanket Contemporary Art Inc, Vancouver. Des œuvres de Corin Sworn sont présentées dans l'exposition Aires de jeux, la police ou les corsaires au Quartier de Quimper. Isla Leaver-Yap, « Emerging », MAP # 20, hiver 2009/10 p.28-29. www.zieher smith.com/a_sworn.html



1971, Italy.



1972, Switzerland.



1972, USA.



1974, Germany.



1972–1984, David Vetter,
« The Boy in the Bubble ».

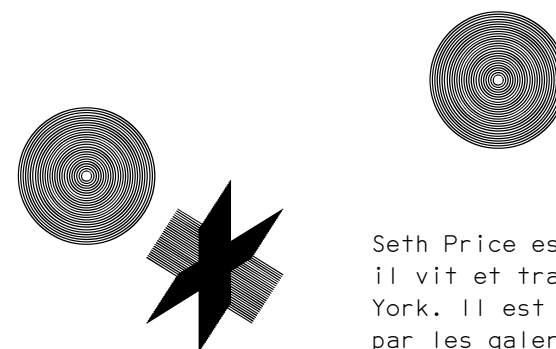


Anywhere.



1970, France.

SETH PRICE



Seth Price est né en 1973, il vit et travaille à New York. Il est représenté par les galeries Friedrich Petzel et Reena Spaulings, New York. Modern Suite est présenté dans l'exposition Aires de jeux, contre-emplacements au Micro Onde de Vélizy-Villacoublay. Beatrix Ruf (éd.), Seth Price, JRP Ringier, Zürich 2010. www.distributedhistory.com

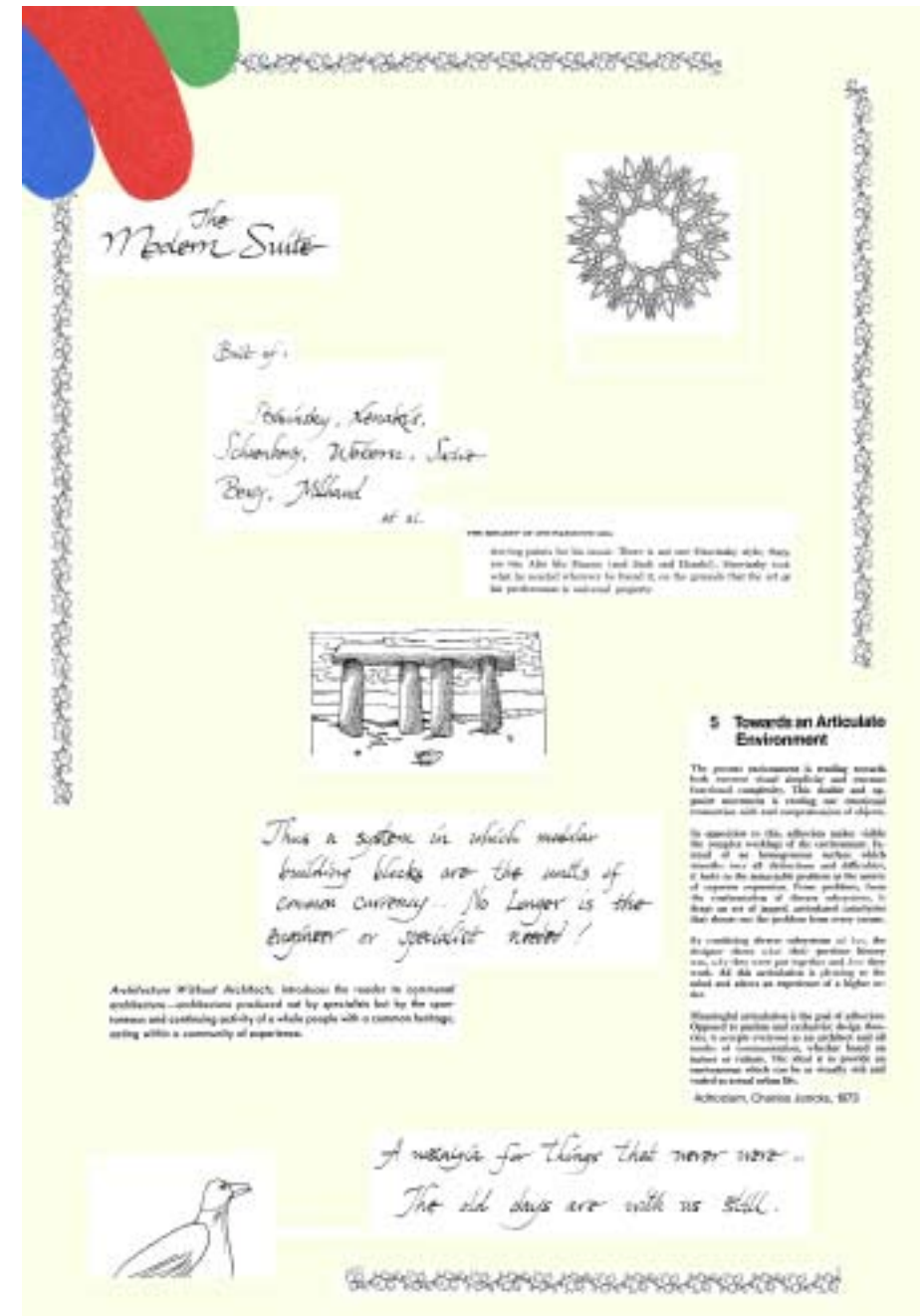
MODERN SUITE

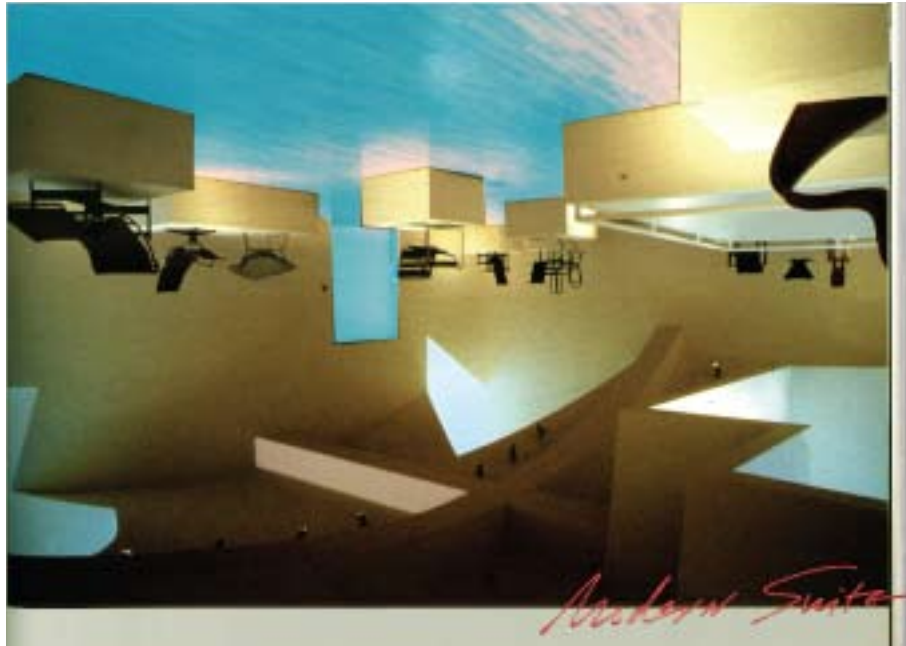
La mélancolie est la nostalgie pour les choses qui n'ont jamais existé.

La vidéo a été projetée seule (en 2003 dans l'exposition In Light, Art Gallery of Ontario, galerie im Taxipalais à Innsbruck, ainsi qu'à la Biennale de Ljubljana), et comme élément de l'installation Playground en collaboration avec Michael Smith (Galleria Emi Fontana, Milan).

La vidéo présente une série d'images trouvées sur des sites internet vendant des éléments d'équipements d'aires de jeux. En faisant des recherches sur ces structures, je découvrais qu'il n'y avait pas de publication sur l'histoire du design des aires de jeux. Elles sont anonymes, c'est essentiellement une architecture sans architectes. Elles sont basées autant sur les standards fédéraux (nationaux) de sécurité que sur les attentes des conseils des écoles, départements des parcs publics et des parents – aucun d'entre eux n'en étant les premiers usagers, mais bien ceux qui les acquièrent selon des idées sur l'enfance culturellement déterminées. Alors même que ces structures sont complexes dans leurs implications, elles sont des pastiches amateurs de constructions et phénomènes bien « réels ».

Avec ceci à l'esprit, j'ai créé la bande-son en samplant des notes isolées de piano et de violon de morceaux composés par des maîtres de la musique « moderne » du début du XXe siècle (Schoenberg, Berg, Webern, Bartok, etc). La « Suite » est composée de quatre chansons dans lesquelles les samples permettent d'établir les grandes lignes de morceaux atonaux et dissonants basés sur mes propres notions sur la musique atonale. Comme le design des aires de jeux, il s'agit d'un pastiche car je ne sais pas comment lire, écrire ou jouer de la musique sur quelque instrument que ce soit. Comme ces structures, quoi qu'il en soit, la musique agit à un niveau émotionnel, sans considération pour l'authenticité ou la provenance. D'une certaine façon, la révolution de la composition musicale du début du XXe siècle – les premières années d'un profond changement en musique – était basée sur la remise en cause des idées standard de structure et de goût, et dans certains cas, jusqu'à l'adhésion à l'enfantillage et au primitif.

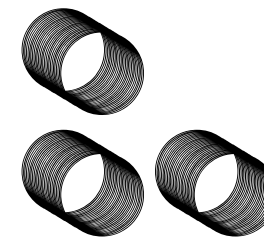




Cyril Jarton

Partout comme aire de jeux

CYRIL JARTON



Cyril Jarton est critique d'art. Il a développé dans diverses publications et expositions les notions de « Contemporanéité », de « Peinture générique » et de langage politique dans l'art moderne et contemporain. Depuis 2005, il est engagé dans un travail théorique et pratique intitulé le « Jeumonde » visant à parcourir, à cartographier et à expérimenter le monde sous l'angle du « Partout comme aire de jeux ».

PARTOUT COMME AIRE DE JEUX

Dans un square, sur une esplanade, au milieu d'un groupe d'immeubles, près du métro aérien, l'aire de jeux inspire la mélancolie malgré ses couleurs rutilantes. Au lieu de la joie et des amusements prévus s'impose un manque cruel d'imagination. Partout ou presque, vous retrouvez les mêmes passerelles, toboggans, chevaux ou poussins sur ressorts, les mêmes sols molletonnés comprimés dans un espace exigü et clôturé. Chaque centimètre est comptabilisé comme l'aire d'un rectangle, à l'écart de la circulation, du danger des rues, mais aussi des magasins, des bureaux, des usines, des zones d'habitation. Les enfants sont bruyants, turbulents. Ils dérangent. Madrid est une des rares villes européennes où, tard le soir, les gamins jouent sur les places, dans les rues, avec les pochards, les chiens errants, les flâneurs aux terrasses des cafés.

Maintenant, vous êtes à New York, à Paris, à Tokyo, à Hong-Kong. Tout est rapide, pratique, rentable, segmenté, sécurisé. Les âges des utilisateurs sont précisés pour le toboggan, le tourniquet, le filet d'escalade, trois/six ans, six/neuf, parfois dix, onze, douze, après, terminé, il faut passer aux choses sérieuses. Le jeu lui-même, écrit Roger Caillois dans Les Jeux et les hommes, se subdivise entre la paidia, terme latin désignant insouciance et espièglerie enfantines et le ludus, jeux sérieux et réglés de l'adulte. Mais l'enfant absorbé dans une partie de cache-cache est-il moins concentré qu'un joueur de go ou d'échecs? Le terme de « sérieux » n'est-il pas le cache-misère d'une société incapable de vivre ses activités sur le registre du plaisir? Il est souhaitable – et vital pour certains – de casser l'opposition entre amusement et travail, jouissance et labeur. Aucune activité n'est ennuyeuse en soi; elle le devient par la « séparation » sur le modèle du travail à la chaîne qui fragmente les tâches jusqu'à les rendre répétitives et insignifiantes. La séparation a été instaurée entre les âges, les générations, les différents types d'activités. Picasso commença à copier la technique de Raphaël et dit, dit-il, quarante ans pour savoir dessiner comme un enfant; on retrouve ce principe dans certains traités de peinture chinoise: l'excellence d'un geste consiste à dépasser la maîtrise pour retrouver la spontanéité primitive.

Jeu et travail, enfant et adulte sont une seule et même chose, un seul et même être qu'il importe de replacer dans son continuum. L'aire de jeux ne doit pas être séparée des usines et des bureaux, en particulier ceux des banques et des assurances, secteurs hautement dépressifs. Les patrons siégeront sur des chevaux de bois. Les enfants joueront au ballon et courront autour de la table de réunion en contrepoinç du blabla des actionnaires. Une implantation s'impose aussi en maisons de retraite. Pensez-vous vraiment que les vieux aiment le calme, le silence, la paix? Autant les enterrer tout de suite! Les enfants sont les bienvenus dans les maisons de retraite, on apprécie leurs cris, leurs sauts, leurs rires. L'étonnant sera de voir les vieillards se hisser sur les murs d'escalade en râlant et en grimaçant. Le jeu mêle le rire innocent et la grimace hideuse, c'est un carnaval, toute hiérarchie est abolie. Dans le jardin, le tourniquet est chargé d'une grappe humaine hurlant joyeusement. La roue tourne, tourne, tourne, des roues comme il s'en trouve aussi en Inde, roues cosmiques décidant du mouvement des astres, de la migration des âmes à travers les corps ou les végétaux. C'est aussi la roue de la Fortune reproduite sur l'une des cartes du tarot de Marseille – un homme y est attaché, un jour au sommet avec une couronne, un jour en bas avec les fesses à l'air et un bonnet d'âne. Des tourniquets, des balançoires et des toboggans seront installés sur toutes les places financières du monde et sur les esplanades des palais royaux et présidentiels.

Vous l'avez compris, le déplacement des aires de jeux n'est pas une excentricité ou une lubie artistique; il s'agit d'un projet de civilisation où la dimension ludique occupera une place importante, comme ce fut le cas au Moyen-âge où un jour sur trois, au moins, était chômé, ainsi qu'au XVIII^e siècle, avant la Révolution Française. Le jeu n'est pas un loisir mais ce climat de légèreté qui porte la balançoire de Fragonard, climat propice où peut prendre forme une culture vraiment digne de ce nom. En Inde, Kama, dieu de l'amour, voltige, lui aussi, sur une balançoire et du bout du pied, il pousse le soleil pour faire venir le soir. Dans la vallée de l'Indus où furent découverts les dés les plus anciens (-3000), des commentaires védiques évoquent la création de l'univers au cours d'une partie de dés entre Shiva et son épouse. C'est aussi lors d'une partie de dés que Yudhishthira, l'un des héros du

Mahâbhârata, perdit ses biens, son royaume, ses frères et finalement se misa lui-même avant de jouer son épouse.

Si le joueur est parfois prêt à tout risquer sur un coup, si l'enfant s'oublie dans la figure d'un chevalier ou d'un brigand, c'est parce que le jeu s'enracine au plus profond des êtres et des choses. Héraclite d'Éphèse, dans un de ses fragments, appelle le Temps « un enfant qui joue; la royauté d'un enfant ». Le temps n'est comparable qu'à un enfant s'amusant et brisant parfois ses jouets, de dépit, sans raison, souvent. Telle est la partie où tout être est jeté, l'humain comme la pierre qui tombe et roule, les lionceaux simulant entre eux un combat, les astres palpitant au fond du cosmos. Le jeu est sans limites et enveloppe toutes les dimensions et toutes les possibilités.

Comme un coup de dés, tout être, sous le ciel, est « jeté » et « risqué ». Dans « Pourquoi des poètes? » Martin Heidegger définit le poète comme celui qui va au-devant de ce risque et surenchérit. Le poète est un « risquant », c'est pourquoi, dans le tremblement d'une voix, le passage de l'eau, un lézard sur un mur, il perçoit le risque intime de chaque chose, fulgurance et fragilité. La parole poétique met en évidence les affinités entre jeu et être: ceux qui entendent peuvent alors, pourquoi pas, monter sur la « scène du monde » comme on disait à l'époque baroque, pour participer à la pièce.

La société bourgeoise, perdurant dans les valeurs du capitalisme contemporain, refuse cette dimension ludique si contraire à son principe d'accumulation et à la « valeur travail » qui définit, de part en part, son style de vie. Le jeu n'est permis que dans certaines circonstances bien séparées de l'activité économique qui occupe l'essentiel du temps, de l'esprit, de l'énergie. L'enfant a le droit de jouer, mais il est scolarisé de plus en plus tôt et supporte, en permanence, la litanie de l'efficacité, de la compétitivité, de la professionnalisation. Le jeu est possible, oui, mais derrière un écran, dans un club d'échecs, dans un square, dans des temps très brefs et séparés du courant de la vie. Dès qu'un membre de cette société semble prendre du plaisir à son « activité professionnelle », il est immédiatement qualifié de dilettante et considéré comme peu fiable. Parmi les premiers, Nietzsche, très isolé, a méprisé cette fourmilière pour poser les bases d'un « gai savoir », un libre et joyeux

usage du monde passant par les figures de Dionysos et Zarathoustra, poètes penseurs danseurs, joueurs flamboyants. Un peu plus tard, l'histoire rebondit, en pleine première guerre mondiale, à Zürich. Ceux qui fréquentent le cabaret d'Hugo Ball et de son épouse, Hemmy Hennings, cessent brusquement de s'intéresser à la guerre, à la mort, à l'économie, aux nations. Ils placent le jeu au cœur d'un processus de création musical, plastique, théâtral qui ne s'appelle plus art, ni musique, ni pensée, ni scène, ni culture, ni vie, mais Dada. Tout est Dada et Dada est contre tout. C'est une onde de choc dont la ligne de fracture se prolonge jusqu'à nous avec des ramifications, des embranchements surréalistes, situationnistes, Fluxus, des noms propres, Brisset, Roussel, Cravan, Duchamp, Picabia, Filliou, Hains ou aujourd'hui Orozco.

« Partout comme aire de jeux »: la formule figure dans le second des trois essais qu'Allan Kaprow, inventeur des happenings, consacra, à partir de 1971, à L'éducation de l'Un-artiste. Le cadre de cette « éducation » n'est pas une école, mais la réalité entière considérée comme terrain d'expérimentation. L'un-artiste ou « non-artiste » tel que Kaprow se considérait lui-même, refuse le rôle d'un « artiste-artiste » produisant des objets d'art séparés du reste de la réalité et n'accepte pas non plus les limites d'une activité fonctionnelle et désenchantée. Le bruit de l'électricité passant dans un pylône est pour lui plus beau qu'une composition de La Monte Young et les échanges entre des cosmonautes et la base de Cap Canaveral dépassent toutes formes de poésie contemporaine. La réalité est en elle-même artistique et poétique, il suffit de le mettre en évidence.

Comme Guy Debord avant lui, Kaprow a lu et médité l'essai de J. Huizinga, Homo Ludens, parut à la veille de la seconde guerre mondiale, ouvrage révolutionnaire traçant une autre généalogie, une autre histoire pour l'être l'humain. Par-delà le laborieux homo faber et le pseudo homo sapiens, c'est homo ludens qui s'impose, l'homme joueur sachant faire et penser dans une perspective plus vaste, plus passionnante, plus folle, plus détachée, mais aussi plus fine, plus juste, en accord avec le monde. Entre les lignes d'une soi-disant histoire de l'art ou de la pensée prend forme une manière joueuse d'être au monde. Le jeu, toujours un peu plus, devient « symbole du monde » (Eugen Fink, 1960) « Jeu du monde » (Kostas Axelos, 1969) et « Jeumonde »

aujourd'hui, selon notre formule. Il n'y a plus, dès lors, l'espace d'un symbole entre jeu et monde, ni même place pour un « du », pour un « ». Le Jeumonde est une bulle de savon, le rêve d'un papillon qui rêve qu'il est Lie Tseu endormi au bord de l'eau, ou, si vous préférez, une vaste machination comme celle du joueur d'échecs automatique du baron Von Kempelen qui épata les cours d'Europe au temps de Napoléon, battant ce dernier au lendemain de la bataille d'Austerlitz. Edgar Poe établit plus tard, en examinant le dispositif, qu'un nain se cachait en fait à l'intérieur. Ce même joueur d'échecs automatique, aussi appelé le « Turc » apparaît en ouverture de Sur le Concept d'histoire de Walter Benjamin pour représenter la théorie matérialiste de Hegel et de Marx. Sous couvert d'une parfaite rationalité, le matérialisme historique, n'est, comme toute théorie, toute histoire, toute idéologie, qu'une machine apparemment parfaite où se cache un nain joueur prêt à surgir en grimaçant pour renverser les verres, briser les idées, provoquer un joyeux tintamarre.