

The Playground Project

Autor(en): **Catsors, Christophe**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Tracés : bulletin technique de la Suisse romande**

Band (Jahr): **142 (2016)**

Heft 11: **Coopératives d'habitants en Suisse romande**

PDF erstellt am: **20.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-630504>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

The Playground Project

L'exposition qui vient de se terminer le 15 mai dernier à la Kunsthalle de Zurich et le catalogue auquel elle a donné lieu constituent une remarquable tentative de sortir de l'oubli les grandes étapes de l'évolution des aires de jeux au 20^e siècle.

Christophe Catsaros

The *Playground Project* regroupe des réalisations des quatre coins de la planète, datant pour l'essentiel de 1950 à 1980. S'efforçant de penser le sujet au-delà de l'innovation plastique, le décryptage de Gabriela Burkhalter¹ aborde les aspects sociologiques et politiques.

Des terrains d'aventures dans les décombres des villes européennes bombardées, aux parcs métabolistes japonais des années 1970, le tour d'horizon que propose l'ouvrage donne à voir un esprit partagé, entre des réalisations distinctes.

Il permet surtout d'établir à quel point certaines aires de jeux préfigurent une conception de l'urbain, tantôt généreuse, ouverte et participative, tantôt épurée et structurante. La place faite aux enfants dans l'espace public serait-elle un indice sur le type de ville que l'on souhaite mettre en place ? Si la recherche de Burkhalter ne répond pas directement à cette question, elle livre la plupart des éléments nécessaires pour y répondre.

Situation et spatialité des aires de jeux, miroirs de la ville

Ce qui caractérise certaines aires de jeux de la seconde moitié du 20^e siècles, c'est la volonté de mettre en place des dispositifs qui vont permettre le jeu libre, de préférence sans surveillance. Si cela devient soudain une nécessité, c'est que la modernisation est en train d'expulser les enfants de la rue. L'arrivée de l'automobile, l'habitat de masse et la métropolisation des grands centres urbains chassent les enfants

du milieu qu'ils occupaient tout naturellement: les délaissés, les terrains vagues et les rues secondaires.

La réplique de certains architectes et urbanistes à cette éviction sera d'essayer de freiner ce repli. Le travail d'Aldo van Eyck pour la ville d'Amsterdam reste emblématique de ce désir de maintenir les enfants dans la rue. S'y ajoute une véritable reconnaissance d'une « fonction » urbaine au jeu des enfants. La présence des enfants dans l'espace public est, pour le grand architecte structuraliste, un élément constitutif de l'urbanité.

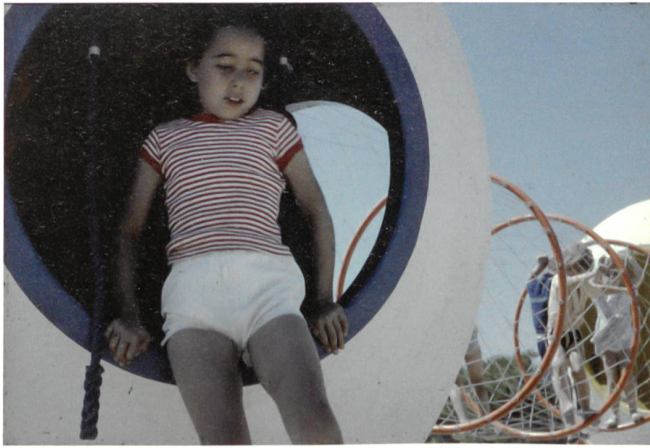
L'ouvrage de Burkhalter a le mérite d'étayer cette idée avec de nombreux cas bien moins connus. Au modèle de van Eyck d'une activation des parcelles vides par des micro-aires de jeux disséminées dans le tissu urbain, viennent s'ajouter d'autres interventions emblématiques, souvent oubliées.

Les aires de jeux brutalistes du New-Yorkais Richard Dattner sont caractéristiques de cette extension des champs de références que l'ouvrage rend possible. Connues aux Etats-Unis pour les nombreuses polémiques qu'elles ont générées, notamment par des mouvements NIMBY (Not In My BackYard) qui s'y sont opposés, les aires de jeux de Dattner posent la question des enjeux socio-économiques du partage de l'espace public.

Situées, pour certaines d'entre elles, dans les parties huppées de Central Park, elles ont suscité une levée de boucliers de la part de riverains qui redoutaient l'arrivée massive dans leur pré carré des habitants du nord du parc, essentiellement afro-américains. Dattner s'est ainsi retrouvé au cœur d'une polémique émanant d'une planification urbaine socialement, pour ne pas dire racialement clivante. Une partie des nombreuses aires de jeux qu'il a réalisées à Central Park ont depuis

¹ Gabriela Burkhalter est urbaniste et mène depuis 2008 une recherche sur l'histoire des aires de jeux. www.architektur fuer kinder.ch

² Centre de création industrielle qui deviendra par la suite le Centre Pompidou.



© Xavier de la Salle



© Xavier de la Salle

fait l'objet d'une rénovation quasi patrimoniale, la dernière datant de 2015.

The Playground Project fait aussi une part importante à un collectif mythique de l'esprit de 1968. A Paris, Group Ludiq est à l'origine de l'aménagement par ce CCI² d'une aire de jeux dans un des pavillons des Halles Baltard désaffectées. Le lieu sera pendant quelques années une parfaite illustration des théories situationnistes du détournement. Un édifice fonctionnel, transformé avec peu de moyens en espace consacré au jeu. Ironie de l'histoire, la touche de Group Ludiq, notamment les espaces sphériques praticables, semble avoir influencé le nouveau terrain d'aventures imaginé par le sculpteur Henri Marquet, livré en 2013 dans le cadre de la rénovation du jardin des Halles.

Une des idées les plus intéressantes de la recherche de Burkhalter consiste à expliquer l'apparition des aires de jeux comme une réaction aux catastrophes, humaines ou naturelles. Y aurait-il des vertus cathartiques dans l'activité des enfants? Au-delà des terrains d'aventures européens, il est question des aires de jeux japonaises, étroitement corrélées à des destructions massives comme les tremblements de terre. Les aires de jeux du sculpteur Isamu Noguchi ne viennent pas seulement combler le vide laissé par des catastrophes naturelles. Elles ont aussi pour fonction de constituer des terrains pouvant être réutilisés pour héberger dans l'urgence des rescapés. Il en va ainsi de certains jeux conçus pour pouvoir être transformés et accueillir des équipements d'urgence.

De Paris à New York en passant par Copenhague et Tokyo, *The Playground Project* dresse un formidable inventaire d'usages partagés autour d'une fonction précise: le jeu des enfants. A une époque où les enfants sont de plus en plus tôt appelés à entrer dans la sociabilité individualisante des supports numériques, la recherche de Burkhalter pourrait constituer un appel à maintenir la sociabilité des enfants de tous âges dans l'espace public.

The Playground Project



jrp|ringier

THE PLAYGROUND PROJECT

Gabriela Burkhalter, Kunsthalle Zurich, JRP|Ringier, Zurich, 2016 / CHF 48.-

Moins de tracas pour les indépendants.

L'assurance des chefs d'entreprise de la Suva offre une protection financière unique en son genre aux personnes exerçant une activité lucrative indépendante en cas de maladies professionnelles et d'accidents du travail ou durant les loisirs. Les membres de la famille travaillant dans l'entreprise sans percevoir de salaire soumis à l'AVS peuvent également en bénéficier. Infos complémentaires: le site www.suva.ch/afc.

suvarisk

Couverture à toute épreuve

Demandez une offre:
0848 820 820

