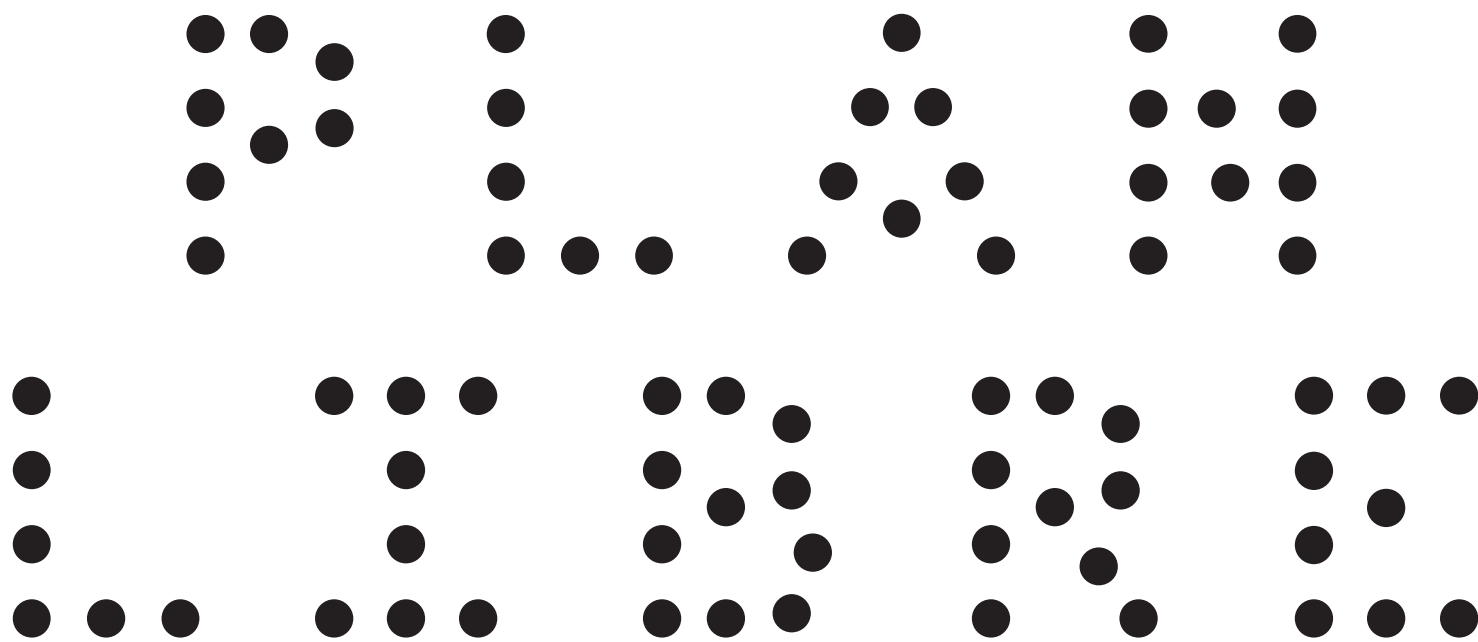




173

Terrains de jeux



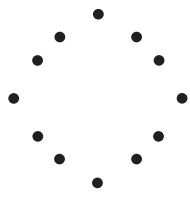
9 771638 477601

*Journal de la Maison de l'Architecture
Occitanie-Pyrénées*

Février 2020
2,50€



Parque da Cidade Sarah Kubitschek, Brasília. © Pierre Antoine 2019



Maison de l'Architecture
Occitanie-Pyrénées

45, rue Jacques Gamelin
31100 Toulouse
05 61 53 19 89

contact@maop.fr

Entrée libre
du lundi au vendredi
de 9h30 à 12h30
et de 14h à 17h30

Abonnement
à Plan Libre :
www.maop.fr
soutenir la maison

Plan Libre
Journal de la Maison de l'Architecture
Occitanie-Pyrénées
Dépôt légal à parution
N°ISSN 1638 4776

Direction de la publication
Raphaël Bétillon, Joanne Pouzenc
Rédacteur en chef
Sébastien Martinez-Barat
Comité de rédaction
Raphaël Bétillon, Vincent Boutin,
Barthélémy Dumons, Jocelyn Lermé,
Philippe Moreau, Anissa Mérot,
Colombine Noëbès-Tourrès, Gérard Ringon
Coordination
Florence Dalibard, Joanne Pouzenc
Cahiers de l'Ordre
Christine Desclaux
Direction Artistique
Pierre Vanni
Mise en page
Documents
Impression
Rotogaronne

Pour participer à la rédaction de Plan Libre,
contactez le bureau de rédaction à la Maison de
l'Architecture Occitanie-Pyrénées. La rédaction
n'est pas responsable des documents
qui lui sont spontanément remis.

Plan Libre est édité tous les mois
à l'initiative de la Maison de l'Architecture
Occitanie-Pyrénées avec le soutien du Ministère
de la Culture/DRAC Occitanie, de la Région
Occitanie Pyrénées-Méditerranée, du Conseil
Départemental de la Haute-Garonne, de Toulouse
Métropole et son Club de partenaires.



ÉDITORIAL

L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là, tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeux, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel.

Dans son célèbre ouvrage *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, publié en 1938, Johan Huizinga définit le jeu en tant qu'activité humaine consubstantielle à la culture. Il propose de substituer le terme d'*Homo Sapiens* (l'Homme qui sait) par celui d'*Homo Ludens* (l'Homme qui joue). L'architecture n'y est pas abordée directement en tant que discipline mais par la production d'espace, et le terrain de jeux y est défini comme monde temporaire. De même, dans *Sur les traces de l'Homo Architectus Ludens*, David Malaud revient dès le début du 19^e siècle sur l'intérêt croissant des théories de l'éducation et de la conception pour la notion de jeu et examine son application au champ de l'architecture. Il définit et exemplifie quatre postures de l'architecte : l'aventurier, le metteur en scène, le bricoleur et le stratège.

Les architectes et urbanistes de l'agence Concorde font le récit de la conception d'une aire de jeux à Marseille. Ils rappellent les rôles urbains, sociaux et paysagers de cette « pièce dans la ville ». L'histoire de leur projet retrace les enjeux d'une conception bornée par les contraintes réglementaires actuelles, mais qui reste ancrée dans la culture architecturale et artistique prospective des aires de jeux modernes. À cause peut-être de leur normalisation, l'histoire des jeux dans la ville a récemment fait l'objet d'études anthologiques. ⁽¹⁾ Le projet mythique de cette redécouverte est le travail d'Aldo van Eyck qui conçoit entre 1947 et 1955 plus de 700 aires de jeux éparpillées sur les places et coins de la ville d'Amsterdam. Cette formulation d'un urbanisme ludique n'a jamais connu de forme plus aboutie.

Les photographies de Pierre Antoine participent à cet inventaire collectif en cours d'élaboration. Lors de voyages au Brésil, il photographie d'abord de façon intuitive, puis plus systémique, les aires de jeux qu'il rencontre. Ainsi, sa collection révèle notamment des projets peu connus attribués à Roberto Burle Marx ou à Affonso Eduardo Reidy, dans un bestiaire de formes ludiques.

Pour terminer ce numéro, Cédric Libert développe une approche théorique, dans laquelle il rapproche la notion de terrain de jeux de celle d'hétérotopie de Michel Foucault. Le terrain de jeux y apparaît comme un coin de monde autonome qui porte en lui la critique de la réalité et formule la possibilité d'un autre monde.

Sébastien Martinez-Barat

(1) Le travail récent de Vincent Romagny, notamment ses ouvrages *Anthologie d'aires de jeux d'artistes et Anthologie d'aires de jeux au Japon*, a largement contribué à redécouvrir l'éclectisme des formes architecturales des terrains de jeux.



Ping Pong Pang, vos règles du jeu. © Exercice

Pierre Antoine

Área recreativa

Extrait d'une série de photographies réalisées au Brésil entre 2017 et 2019.

Ces images sont le résultat de rencontres fortuites avec des objets singuliers tournés vers l'enfance. Qu'ils aient été dessinés par des anonymes ou des architectes et paysagistes plus connus, comme Affonso Eduardo Reidy ou Roberto Burle Marx, on y décèle le plaisir qu'ont pu prendre leurs concepteurs à imaginer ces formes sans entraves, comme le plaisir des enfants qui y jouent.

173 p.3

PORTFOLIO

Février 2020





Labirinto do morro da Viúva, parque do Flamengo, Rio de Janeiro. © Pierre Antoine 2017



Superquadra 308 Sul, bloco H, Brasília. © Pierre Antoine 2019



Parque Ana Lúcia, Brasília. © Pierre Antoine 2019



Superquadra 303 Sul, bloco B, Brasília. © Pierre Antoine 2019



Playground do morro da Viúva, Parque do Flamengo, Rio de Janeiro. © Pierre Antoine 2017



Playground do morro da Viúva, Parque do Flamengo, Rio de Janeiro. © Pierre Antoine 2017



Parque da Cidade, Brasília. © Pierre Antoine 2019



Jardim de Infância 308 Sul, Brasília. © Pierre Antoine 2018



Castelinho do Parque da Cidade, Brasília. © Pierre Antoine 2019



Castelinho do Parque da Cidade, Brasília. © Pierre Antoine 2019

LA GAZETTE

Février 2020

27/01/2020 – 24/02/2020
**OUVRIR LES SENS
EXPOSITION**
ENSAM, Montpellier

Regards croisés sur l'architecture méditerranéo-japonaise. L'École Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier accueille une exposition réalisée par le CAUE du Var sur l'architecte Maurice Sauzet qui donne à voir et à ressentir à travers une scénographie conçue par lui-même, sa conception de l'architecture naturelle et l'influence qu'a exercé sur lui la culture japonaise. Sauzet a pu se rendre au Japon au début des années 60 et a été frappé par la conception nipponne de l'espace. De retour en France, revoyant les pratiques architecturales traditionnelles, il prône une architecture naturelle. Celle-ci, privilégie l'éveil sensoriel et veut relier le dedans et le dehors, l'Homme au monde. Prenant en compte l'architecture vernaculaire, il réalise essentiellement des habitations qui traduisent un véritable art de vivre. Le 19 février à 18h30, une table-ronde réunira l'architecte Maurice Sauzet, la philosophe Chris Younès et l'éminent

orientaliste Augustin Berque pour approfondir et transmettre cette conception de l'architecture. ENSAM, 179 rue de l'Esperou, 34090 Montpellier.

04/02/2020
**TRANSFORMATIONS
OU DESTRUCTION ?
DÉBAT**
Université Toulouse -
Jean Jaurès

Que se passe-t-il autour de la gare ? « Raconter une ville qui se transforme et, dans le même temps, comprendre ce que ça nous fait et ce qu'on peut y faire », c'est la proposition qui a été développée par l'UFR de Psychologie de l'université Toulouse Jean-Jaurès dans une publication précédente Intervention ethnographique #1. Plusieurs séances d'écoute ont été réalisées dans le quartier afin de continuer le travail de compréhension de ce que les transformations urbaines font à la ville et à nos vies. L'UFR de Psychologie de l'université propose de participer à un moment de ce travail, à la fois « restitution » et activité d'enquête. Écoute collective et discussion autour des transformations en cours dans les

faubourgs de la gare de Toulouse, le 4 février de 18h à 20h, à la Curupira (cafétéria coopérative de l'UFR de Psychologie), université Toulouse Jean-Jaurès, campus du Mirail.

05/02/2020 – 04/04/2020
**LES VIGIES
EXPOSITION**
CCHa, Toulouse

Imaginaire de la frontière à l'intérieur de la ville rose. Exposition photographique et sonore de Pascal Fayeton. « Les grandes pierres ont dans la ville des caractères archaïques. Ces objets difformes rapportés de grands chantiers ont été couchés, dressés, stabilisés. Leurs formes sont puisées dans le registre « naturel ». Avec leur air de rien, ces installations que je nomme vigies, se refusent à l'élitisme et s'adressent à chacun. Les vigies convoquent un imaginaire de sentiments contradictoires, d'appartenance et d'exclusion, de mise en sécurité et de mise en danger, de sérénité et d'inconfort. [...] Je me demande si les vigies ne tracent pas une défense imaginaire contre les rêves barbares ou bien, monolithes, font-elles resurgir la préhis-

toire ? Urbaines, les vigies ouvrent le passage entre deux espaces, l'un parcouru au quotidien, l'autre obscur et tumultueux. » Vernissage le 6 février à 18h30. Informations: faire-ville.fr/ccha-culture/expositions/. Présenté par Faire-Ville au Centre des Cultures de l'Habiter, 5 rue St Pantaléon, 31000 Toulouse 05 61 21 61 19 ou contact@faire-ville.fr.

29/02/2020
**JOURNÉE
PORTES OUVERTES**
ENSAM, Montpellier

L'ENSAM ouvre ses portes pour faire découvrir aux lycéens et à leurs parents l'offre de formation et la vie étudiante. Tout au long de cette journée, les visiteurs peuvent assister à des conférences sur la présentation des études, leurs débouchés professionnels, ou encore visiter les locaux et les ateliers avec les étudiants des cycles Licence et Master; découvrir les travaux des étudiants à travers des expositions et animations et rencontrer les responsables administratifs, à travers six stands spécialisés, pour

répondre à toutes les questions ou donner des conseils. Les enseignants sont également présents pour présenter la pédagogie enseignée, et la vie étudiante est largement représentée avec les responsables des sept associations étudiantes qui siègent dans l'établissement. 29 février de 10h à 17h à l'ENSAM, 179 rue de l'Esperou, 34090 Montpellier. Le programme complet de cette journée de rencontres, de partage et de découverte est à retrouver sur le site internet de l'ENSAM.

13/03/2020
**HABITER POUR
CO-CONSTRUIRE
CONFÉRENCE**
La cuisine, centre d'art et de design, Nègrepelisse

Dans le cadre de ses actions culturelles, la MAOP s'associe à La cuisine, centre d'art et de design, pour façonner un programme co-construit en préparation des futures Journées Nationales d'Architecture. Ponctué par plusieurs événements, le temps qui nous sépare des JNA verra de nombreux acteurs et formats d'interventions sur le site restauré par les architectes

catalans RCR. Le premier temps fort aura lieu le 13 mars avec une conférence de l'architecte, designer et charpentier allemand Alexander Römer (Constructlab). Plus d'informations à venir sur www.macp.fr et www.la-cuisine.fr.

**FRANÇOIS COSTE
HOMMAGE**

Né à Aix-en-Provence en 1937, François Coste fait ses études supérieures à Lyon et aux Beaux-Arts de Marseille. Il commence sa carrière dans d'importantes agences de la région PACA (SETAP à Aix, Faure Ladreyt à Marseille). Après une année consacrée exclusivement à l'Urbanisme et plusieurs années comme chef d'Agence de l'Atelier Lopez, il s'installe à son compte et permettra le développement de l'Agence Coste Architectures. Sa préoccupation majeure restera toujours l'ordonnance et le paysage urbain pour lequel il proposera plusieurs réponses au travers de réflexions, de concours et de réalisations de quartiers, de villes nouvelles ou de restructurations de tissus existants. François Coste nous a quitté le 24 décembre 2019.

L'ÉCONOMIE
DE LA NON-DÉPENSE

Conférence de Gilles Clément

Gilles Clément fonde l'Atelier Acanthe en 1985. Il s'installe de façon indépendante en tant qu'artiste en 2000 en co-traitance avec les ateliers de paysage. Le *Jardin en mouvement*, le *Jardin planétaire* (exposition 1999/2000) à la Villette, le *Tiers-paysage* sont les trois concepts qui régissent son œuvre. Le parc André Citroën (en co-conception), le Domaine du Rayol dans le Var,

les Jardins de Valloires dans la Somme, le parc Matisse à Lille, le jardin du musée du Quai Branly à Paris, Le toit de la base sous-marine de Saint-Nazaire, font partie des projets les plus connus. Enseignant à l'ENSPV de 1980 à 2012, il assure en 2011/12 des cours au Collège de France (chaire de création artistique). L'exposition itinérante *«Toujours la vie invente»*, créée en 2013 est présentée à

Lausanne en 2019. Conférence proposée dans le cadre du projet Ukronie organisé par ARESO et soutenu par l'ENSA Toulouse, l'isdaT, l'université Toulouse-Paul Sabatier, l'INSA Toulouse, Réseau ARCHES - Ministère de la Culture, Région Occitanie, La Caisse des dépôts. *Le 5 février, à 18h, Salle Sénéchal, 17 rue de Rémusat, 31000 Toulouse.*



Recyclage naturel © Gilles Clément

DEUX ÉTUDIANTS
DE L'ENSAM VEULENT FAIRE
RÊVER D'ARCHITECTURE

Projet lauréat du concours SOS architecture



Projet de Baptiste Roche et Bastien Viguiier

Séduisant assurément, le projet *Là-bas* qui vient d'obtenir, sur dix équipes participantes, le premier prix au concours SOS architecture, organisé par la MAOM et l'ENSA de Montpellier. Pour reconnecter et sensibiliser le grand public aux questions d'architecture, Baptiste Roche et Bastien Viguiier, élèves en cinquième année, ont imaginé un repère qui flotte dans le ciel.

«Nous avons voulu que ce lieu soit le signal d'une présence qui, au loin, vous intrigue. Une main tendue vers l'enfant qui joue, l'adulte pressé, le grand père assis sur un banc» expliquent les concepteurs, avant de préciser *«Sous la pellicule transparente, portée par les ballons, trois petits cubes prennent place. Ils offrent un espace dans l'espace, une pause dans le temps»*. Une présence poétique

qu'ils voient soutenue par une lumière éblouissante les parois de bois des structures d'accueil du public. Une superbe idée dont ils imaginent poursuivre le dess(e)in, jusqu'à sa réalisation. Dont les prémices ont été posées autour d'un café, alors que le concours n'était pas lancé! Signe que cette œuvre a un bel avenir?

Guy Hébert

MAOP ATELIERS

PIERRE, PAPIER,
CISEAUX !



© Architecture in vivo

La MAOP propose des ateliers de 2h auprès des enfants de 6 à 11 ans. Par des exercices ludiques et des activités pratiques mêlant dessin, collages, maquettes, photographies, relevés urbains, etc, les enfants partent à la découverte de l'architecture et des mouvements artistiques qui ont façonné les villes des XX^e et XXI^e siècles afin de mieux comprendre l'environnement dans lequel ils évoluent. Le cycle comprend six ateliers durant la période de février à avril 2020 qui se dérouleront les mercredis après-midi de 14h à 16h. Lors de chaque atelier, une architecte-médiatrice d'*Architecture in vivo* abordera une notion d'architecture et animera l'atelier de création (six maquettes seront réalisées au cours du cycle et formeront une collection). ■ 26 février ■ 4 mars ■ 11 mars ■ 18 mars ■ 25 mars ■ 1^{er} avril. École Nationale Supérieure d'Architecture de Toulouse, 83 rue Aristide Maillol, 31106 Toulouse. Prix pour le cycle d'ateliers: 48 / 72€. Nombre de places limité, inscription en ligne www.maop.fr/programmation/pierre-papier-ciseaux.

MAOP UTOPIA LAB'

GOOD MORNING
UTOPIA! «LES UTOPIES
MENACENT-ELLES
NOTRE BONHEUR?»

Rapport du Tribunal pour les Générations Futures

«Je n'ai plus de questions votre honneur». L'avocate semble bien à son aise. Sa défense suit naturellement les témoignages qui s'enchaînent en sa faveur. Les uns après les autres, invités à la barre par une présidente impartiale, les témoins définissent l'utopie, du moins celle qu'ils connaissent par le filtre de la discipline qu'ils pratiquent ou enseignent. Les arguments sont imparables. *«Ce qui nous rend heureux, c'est de transformer une situation présente en une situation future qui est meilleure»*. À les entendre, l'utopie ne serait ni sociale, ni architecturale, ni économique, ni urbaine. Elle serait tout à la fois. Elle serait tout simplement humaine. Madame la procureure est à court d'arguments. L'utopie, c'est maintenant. Appelés à la barre, rassemblés par Camille Ducros et Adelaïde Boëlle (*Architecture in vivo*) dans le cadre du programme pédagogique *Utopia Lab'* porté par la MAOP, Jacques Prades (économiste spécialisé en économie sociale), Marie-Christine Couthenx (architecte, spécialiste de l'habitat participatif), Nicolas Golovtchenko (sociologue), Loïc Colas (urbaniste, directeur de projets à Toulouse Métropole) et Olga Panella (plasticienne et doctorante), se sont pris au jeu du Tribunal pour les Générations Futures dans la grande salle de l'ENSA Toulouse transformée en tribunal théâtralisé pour l'occasion. Une voix se fait entendre dans le public: *«Objection votre honneur! Si l'utopie est collective, ne serait-il pas juste de laisser la décision à l'assemblée plutôt qu'à un jury choisi?»*. Objection accordée. L'utopie est sauvée. L'innocence est clamée. Le problème, ce n'est pas de rêver, c'est de vouloir tout figer.

Joanne Pouzenc, procureure d'un soir

DESCENDRE DES ÉTOILES, MONTER DE LA TERRE

La trajection de l'architecture d'Augustin Berque aux éditions éoliennes, 2019, 80 pages



Quelle signification recouvre le titre du livre que vient de publier Augustin Berque, où se croisent et se confrontent «descendre des étoiles» et «monter de la terre»? Ce double mouvement symbolise une réflexion critique que poursuit Augustin Berque sur l'histoire de l'architecture moderne et ses évolutions contemporaines. La «descente des étoiles» fait directement allusion aux stars architectes qui déploient actuellement sur toute la terre, des architectures «indifférentes aux lieux où elles s'établissent» et qu'Augustin Berque qualifie de «E.T. architecture». Les analyses qu'il élabore depuis plusieurs années sur les processus suivant lesquels les sociétés constituent leur espace, l'ont amené à penser que s'est développée avec l'architecture moderne une «déterrestation [...] privant l'humanité de son assise terrestre». Antérieurement à ce processus actuel, toutes les sociétés ont mis en ordre l'espace; on en retrouve la trace dans les diverses langues avec des mots qui traduisent la réalité de ce rapport à la terre: le mundus latin, le kosmos grec,

l'arroi français... Les architectures vernaculaires dont Bernard Rudofsky a dressé un vaste tableau, témoignent dans leurs techniques et leurs symboliques de «cette montée de la terre». Mais dans l'époque présente, le *Junkspace* dont Rem Koolhaas a réalisé une sorte de mise en scène mondiale prend acte de l'affirmation de cette perte de sens. Ce *Junkspace*, terme auquel l'anglais confère une sorte d'allure exotique, retrouve dans sa traduction en français – espace foutoir – toute sa violence. Pour Berque, cet «espace foutoir» est «une salve d'assertion sans alinéa [...] c'est une toile sans araignée [...] pratiquant [...] une politique du désarroi systématique [...] revendiquée comme telle dans son écriture et son architecture». Dans le travail d'analyse sur l'espace qu'il a conduit notamment sur la société japonaise, Augustin Berque a élaboré la notion de médiance par laquelle il traduit la relation de réciprocité entre l'être et son milieu. «Nier le milieu, c'est nier l'être, c'est l'abstraire du sol concret». Les principes sur lesquels s'est fondée l'architecture moderne remonte au développement de la pensée cartésienne qui a réduit le sol à des valeurs isotropes abstraites. La maison devenue une machine, se trouve réduite à la matière et à la fonction, et l'ornement est devenu inutile. À l'encontre de l'affirmation de Charles Jenks que l'architecture moderne serait morte à Saint-Louis en 1972 avec la destruction d'un grand ensemble de Pruitt-Igoe, Berque considère que deux principes modernes sont demeurés: – «Partout la même chose», «n'importe quoi n'importe où» –, suivant lesquels «l'espace foutoir» de l'architecture a proliféré. Nombreux sont les édifices réalisés actuellement, sans prendre en compte le rapport à leur environnement. Lors de l'édification à Kyoto en 1990 de l'immeuble Syntax, l'architecte Shin Takamatsu se donna pour règle de «ne pas mettre les pieds sur le site avant la construction». De ces architectures «qui ridiculisent les repères les plus fondamentaux de la condition

terrestre, comme la gravité» et que Berque compare «au coup de pied de l'âne dans la composition urbaine», il donne d'autres exemples comme l'immeuble du siège de la télévision de Pékin surnommé par les Pékinois «le grand calebar».

Au terme de son analyse, Augustin Berque se trouve face à l'alternative suivante: soit ratifier «l'espace foutoir», comme le fait Rem Koolhaas et surenchérir sur l'architecture E.T., soit chercher une solution à ce désarroi de l'architecture. Tout en insistant sur le fait qu'il n'existe pas de recette architecturale pour résoudre le problème, il entreprend de définir une démarche qu'il qualifie de trajective, que résument les conclusions: «L'architecture doit nécessairement se référer à la Terre. Pour bâtir un monde humain, elle doit monter du sol d'un milieu concret [...] Toutefois «fonder sur», ce n'est pas «réduire à», cela ne signifie pas qu'elle doive devenir esclave de l'écologie ou de la sociologie [...] l'architecture doit créativement combiner les écosystèmes avec les systèmes techniques et symboliques propres à l'humanité – systèmes qui sont par essence, des manières contingentes d'interpréter l'environnement [...] pour en faire la réalité d'un certain milieu. [...] L'architecture ne peut se satisfaire des formes singulières, elle doit les fonder dans certains types communs, héritiers d'une certaine histoire dans un certain milieu, avec leurs propres valeurs éthiques et esthétiques, et elle doit fonder ses types dans un certain milieu lui-même fondé sur la terre. Faisant systématiquement le contraire, l'architecture E.T. – l'architecture foutoir – ne cesse de nous déterrestrer, ce qui à la longue ne peut qu'être mortifère. Nous ne sommes pas des extra-terrestres!».

Gérard Ringon

Un autre ouvrage d'Augustin Berque, «Milieu et identité humaine» paru en 2010 aux Éditions Donner Lieu, abordait déjà les questions posées dans le présent ouvrage.

LES AIRES DE JEUX ET LEUR HISTOIRE

À consulter et lire sur le site du collectif Jef Klak (jefklak.org) avec attention, l'article de Ferdinand Cazalis, très bien documenté et à la bibliographie impressionnante qui retrace une histoire des aires de jeux et expose leur ancrage dans l'histoire politique de l'Occident de 1770 à nos jours: «Le gouvernement des playgrounds, Histoire fragmentée des aires de jeux, 1770-2010.»

On peut voir également une proposition à minima dans *Neue urbane Wohnformen* de Ot Hoffmann et Christoph Repentlin, éditions Bertelsmann, 1972: un espace «en creux» dans le bâti, un arbre, un bac à sable... Ou encore au plus minimaliste à condition de pouvoir en disposer: suggestion relevée dans *Le bois dans les équipements de loisirs en plein air* de Georges Tersen, éditions de l'institut pour le développement forestier, 1984.

Pour ma part, j'éprouve une certaine nostalgie à l'égard de créations artistiques, détournées ou non, telles que montrées dans un dossier des villes nouvelles, *8 places publiques, des artistes dans l'aménagement urbain* de Sabine Fachard, 1978.



Aire de jeux de la crèche et avertisseurs brise-soleil, à Empalot.
© J.P. Cordier, C. Sarramon, D. Amouroux



© Pascale L.R.



Fontaine de la place des Quatre Saisons, au Vaudreuil, de P. Anne et O. N'Guyen Huu
© Yusto Mizzi

Aussi, pour se remémorer les aires de jeux d'il y a seulement quarante ans, l'ouvrage *Bâtiments publics, une nouvelle génération*, par Dominique Amouroux et Christian Sarramon (publication Moniteur 1980), un cliché des espaces extérieurs (de jeux) des crèches municipales d'Empalot, avenue Jean Moulin (architecte Jean-Pierre Cordier, conception 1972, mise en service 1977). On y voit des espaces extérieurs de qualité, simplement engazonnés et arborés, et aussi un bac à sable avec de vieux pneus... au sein d'un article élogieux sur la qualité architecturale et d'usage de ce bâtiment.

Ou encore dans 1945-1975, une histoire de l'habitat, 40 ensembles du XX^e siècle, DRAC Ile de France, 2010, aux éditions Beaux-arts, la «femme toboggan» conçue par Laurence Rieti, fille d'Emile Aillaud à Grigny la Grande Borne (1963-1974).



Place des châteaux, à Cergy-Pontoise, par Charpin © Sabine Fachard

Philippe Moreau

Les élections ordinales connaissent de profondes mutations : de nouvelles règles s'appliquent notamment sur la représentativité des territoires, parité, etc. Pour tout savoir de ces élections inédites, le Conseil de l'Ordre des architectes Occitanie vous invite à deux réunions d'information : ■ Le 14/05/2020 à 18h au CROA Occitanie L'îlot 45 - 45 Rue Jacques Gamelin - 31100 Toulouse. 05 34 31 26 66 ■ Le 26/06/2020 à 18h au CROA Occitanie. Les Échelles de la ville, 4^e étage - Place Paul Bec 34000 Montpellier - 04 67 22 47 13.

Concorde

Le jeu

Agence d'architecture et d'urbanisme

L'aire de jeux présentée ci-après a été livrée en juillet 2018 et constitue la première phase d'une opération plus vaste d'espace public qui sera achevée en juillet 2020. Elle a été menée par Concorde, au Plan d'Aou, dans le 15^e arrondissement de Marseille.

173 p.9

PROJET

Février 2020





© Antoine Espinasseau

173 p.10

PROJET

Février 2020

Le Plan d'Aou est un plateau sec et élimé par le mistral, ouvert en belvédère sur toute la partie nord de la ville. À l'est, le plateau descend vers le noyau villageois de Saint-Antoine. Au nord, le plateau fait face aux collines du Verduron. À l'ouest, un coteau naturel offre une vue exceptionnelle sur la rade de Marseille, les quartiers de la Bricarde et de la Castellane. Au sud, un ensemble résidentiel fermé privatise la vue sur la Viste, le grand parc de Foresta, et plus loin, le port autonome de Marseille. L'ensemble constitue un paysage archétypal de la richesse marseillaise, un mélange de tissu villageois, de grands ensembles, de nature, d'industries, d'infrastructures et de topographie. Ancien grand ensemble emblématique des quartiers nord, le Plan d'Aou fait l'objet depuis vingt ans d'une opération de renouvellement urbain très ambitieuse, portée aujourd'hui par Marseille Rénovation Urbaine et ses partenaires (Communauté urbaine puis Métropole, Ville de Marseille, bailleurs Erilia et Logirem).

J E U I N C O N N U

Au bureau, nous n'avions jamais fait d'espaces de jeux. Nous avons simplement nos souvenirs d'enfance : descendre les toboggans brûlants du square, tirer au but interminablement dans la cour de récréation, tomber de la cage à écureuil, voir disparaître nos pâtés de sable à la marée montante, jouer à cache-cache en lisière de la forêt, un tourniquet trop véloce, une piscine à balles au supermarché, la grande pelouse sèche derrière le lotissement, une course infinie dans un champs de maïs, les roulades sur de minces tapis de gym réunis en fin d'après-midi.

Fatalement, le dessin de jeux pour enfants résonnait dans notre tête comme une somme de contraintes et de normes. Mises bout à bout, elles donnaient ces espaces mornes et standardisés faits de contreplaqués antidérapants multicolores assemblés par des écrous cachés sous leurs gros dômes blancs qui représentent les bateaux pirates, les locomotives et les éléphants sur ressort connus de tous.

Loin de cette image standardisée du jeu, dans un quartier d'anciens grands ensembles dont il ne reste quasiment rien et où toutes les constructions neuves sont des produits standards de promotion, nous avons voulu concevoir un environnement spécifique s'appuyant sur ces souvenirs, une condition ludique convoquant l'espace public et l'architecture dans un quartier au nord de Marseille.

J E U M O D E R N E E T G R A N D E N S E M B L E

Assez rapidement, nous nous sommes rendus compte que travailler des jeux pour enfants sur le site d'un grand ensemble n'était pas anodin. Cette forme urbaine a été la première à penser l'espace public aussi pour les enfants. Les références les plus créatives et les plus brillantes que nous connaissions étaient pour la plupart liées à cette époque de la reconstruction. Réinvestir l'aire de jeux à cet endroit, c'était aussi légitimer un héritage et une qualité de ces quartiers maintenant décriés. Nous nous sommes donc intéressés à cette époque créative et stimulante autour de la forme et de la découverte d'une génération d'architectes et de collectifs en Europe et au Japon. Nous avons notamment en tête les très belles maquettes et réalisations de Isamu Noguchi et les compositions de Aldo van Eyck à Amsterdam. Ces deux exemples démontrent que l'aire de jeux, vue comme un espace public programmé spécifiquement, peut générer de manière autonome de la beauté quel que soit l'environnement dans lequel elle s'insère.

Nos recherches nous ont aussi porté vers les aires de jeux françaises, comme les animaux démesurés des Lalannes de la Grande Borne ou le Groupe Ludic, et en particulier leur fameux sous-marin dans le village vacances à la Palmyre, près de Royan, un jeu sous terre où les enfants accèdent par des tuyaux colorés. Dans cette démarche, nous sommes allés rencontrer des sculpteurs encore en activité – les Simonnet, créateurs mythiques des jeux des grands ensembles – et nous avons décidé de travailler avec

eux sur le projet en intégrant un de leurs polymorphes, une œuvre-jeu modulaire en résine. Par cette recherche plurielle, cette iconographie du ludique, nous avons pu bâtir notre culture du jeu autour de sa forme construite.

J E U À M A R S E I L L E , L A V I L L E D E H O R S

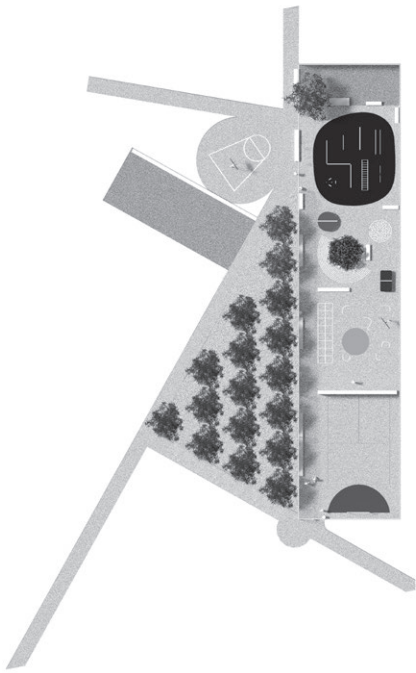
Avec European en 2013, le début de notre travail au Plan d'Aou nous a permis de constituer une autre iconographie sur le temps long du site et de la condition de l'espace public marseillais. Cette série d'images nous a permis d'appréhender et de définir une beauté spécifique à cet espace public méditerranéen, un espace domestique vécu comme une sorte d'extension de l'habitat principal. Une manière d'habiter dehors, avec des formes d'installations plus ou moins rudimentaires : de la serviette posée sur un rocher comme un salon d'une journée, à la douche de plage où la famille se savonne l'été, en passant par le canapé imitation cuir tiré du garage sur la rue.

En sept ans, nous avons aussi beaucoup rencontré et échangé avec les habitants. Nous avons pu nourrir le projet des pratiques déjà présentes sur le site : les hamacs dans la pinède regardant la rade (une des plus belles vues de Marseille) ; les barbecues face à la colline du Verduron ; les parties de pétanque éclairées aux phares des voitures ; les grandes piscines gonflables pour les enfants, payées par les trafiquants locaux pour un été ; les cours de danse et de boxe sur le terrain vague... La relation de proximité établie avec le quartier nous a permis de circonscrire les attentes programmatiques des habitants, d'être plus juste et spécifique dans nos choix, dans le respect des habitudes. De ne pas faire une aire de jeux exclusive mais au contraire un lieu d'altérité qui laisse la place à ces pratiques. Un espace non destiné, où l'on passe, discute, prépare un barbecue, organise un goûter, tire dans le ballon, rejoint ses amis après l'école. C'est donc un lieu où l'on peut jouer, mais aussi un espace voulu comme un grand salon dans la ville.

UNE PIÈCE URBAINE
INTÈGRE

Un grand salon urbain, c’est une pièce de réception pour le quartier, un intérieur domestique pour la ville avec une entrée et une sortie, des mobiliers et parois disposés pour séparer des usages, des tapis au sol pour favoriser des intimités. La volonté est de créer des relations inédites entre un environnement ludique, sportif, domestique et paysager. Nous avons notamment en tête un dessin d’Andréa Branzi, réalisé en pastel et en collage pour la *Case a pianta centrale*. Un dessin où l’on voit des pièces de différentes dimensions tournées vers une pièce centrale plus majestueuse. Les pièces prennent place dans un paysage ressemblant à une peau de vache verte où on peut distinguer de la végétation plus ou moins dense, où des clairières apparaissent. La composition équilibrée dessine des relations étroites ou amples entre les pièces et le paysage. Il en résulte un plan unique, un environnement sans échelle. L’ensemble peut être à la fois le plan d’une maison, d’une ville, d’un jardin...

L’aire de jeux a pour vocation d’activer un espace en friche qui était occupé par du stationnement «sauvage» depuis plusieurs années. L’emprise imposée de l’aménagement, relativement importante (4000 m²) dans un budget limité, nous a interrogé sur la manière de pouvoir transcender le site par une aire de jeux, en ayant une échelle d’intervention juste et forte. La pièce urbaine, circonscrite dans un espace délimité par des portiques de serrurerie tendus de filets, nous a permis de concentrer les moyens à un endroit, lui permettant d’exister par sa masse et sa densité comme un petit équipement dans un espace très vide. Cet espace unitaire permet de rassembler aussi les publics (de tous âges et genres, parents et enfants) évitant la collection de petits espaces sécurisés par des barrières et des portillons. Ce grand portique est fermé par des filets et sert de support d’accroche pour les luminaires, la signalétique et les corbeilles. Ce périmètre dense est aussi une réponse au climat du site, par sa mise à l’abri du mistral et du soleil intense sur le plateau du Plan d’Aou.



UNE AIRE DE JEUX COMPOSÉE

Autour de ce salon, la réponse compositionnelle et spatiale générale est simple: des cheminements droits rejoignent son périmètre rectangulaire; une chênaie en triangle trouve sa place au centre et s’adosse au terrain pour apporter une ombre future à l’aire de jeux. Accolé aux cheminements, en face de l’entrée de l’aire de jeux, un plus petit rectangle pour jouer aux boules et un cercle écorné pour le basket sont entourés de noues paysagères. À l’intérieur du périmètre rectangulaire, nous voulions créer un espace pluriel mais composé et dessiné. Les éléments de la composition sont les suivants: sol souple de sécurité, sol enrobé, sol stabilisé, peinture de sol, mural en tracé ou en tache, vingt modules de pierre de 210×45×50cm, un mur de pierre de 3,5×12m composé du même module, deux tables de ping-pong rondes et rectangulaires, un panier de basket de petite taille, sept agrès, un but de 3×2m.

Pour ne pas subir les contraintes et normes de sécurité inhérentes à la définition d’une aire de jeux (épaisseur de sol souple, zones d’impact, zone de chute, distance de sécurité), nous nous en sommes servis comme éléments de cette composition, en transcendant ces règles par le dessin. Par exemple, les différents agrès de fitness ont des distances de sécurité toutes différentes selon les normes du fournisseur et les hauteurs de chute. Sachant que nous voulions installer environ sept agrès, il devenait préférable d’assumer une grande tache monochrome de sol souple en les réunissant, et d’en faire quelque chose d’établi et de remarquable: un sous-espace fort dans l’aire de jeux, et non sept petites taches isolées sans consistance.

En réponse à cette grande forme de sol souple bleue, la peinture des jeux, les tables de ping-pong et un îlot végétal, sont dessinés comme des formes géométriques abstraites et pures. Par cette abstraction, elles veulent composer un espace qui reste beau même lorsqu’il n’est pas utilisé pour sa fonction première. Chacune de ces formes permet à la créativité des habitants d’en changer la fonction. Rectilignes, le reste du mobilier et le mur sont en bloc de pierre: des modules sortis bruts des bancs de découpe de la carrière voisine, des éléments standards et bon marché. L’histoire récente du quartier, qui a vu près de 1 000 logements se construire en grand ensemble en 1970 et être démolis dans leur totalité à partir des années 2000, a laissé des traces. Il y a comme une tragédie du béton. Spécifique, adaptable et pérenne, l’utilisation de la pierre nous semblait donc juste à cet endroit. Avec le temps, même une pierre cassée reste jolie. Partis d’un imaginaire de contraintes liées à l’aire de jeux, et maintenant que cet espace est construit, nous nous rendons compte qu’une fois les quelques normes intégrées, nous avons finalement trouvé une grande liberté dans l’écriture et la spécificité que nous avons pu mettre dans le projet. Loin des habitudes ancrées de la construction de logements et d’équipements, ce sujet nous a permis de définir et de parler d’une forme architecturale propre à cet endroit, avec une agilité que nous avons du mal à retrouver dans des programmes plus communs. ●



David Malaud

Sur les traces de l'*Homo* *Architectus* *Ludens*

Architecte théoricien

David Malaud propose une description d'une espèce nouvelle – l'*Homo Architectus Ludens* – étudiée au cours de sa thèse de doctorat intitulée «*Architectus Ludens: faire illusion. Situation, symbole, diagramme, carte*», soutenue en décembre 2018 au laboratoire LéaV de l'ENSA Versailles. Il revient notamment sur quatre spécimens étudiés : l'aventurier, le metteur en scène, le bricoleur et le stratège.

173 p.12

ENQUÊTE

Février 2020



fig.1 – Thomas Eakins, *Baby at Play*, 1876.



fig.2 – Thomas Cole, Architect's Dream, 1840.

« Environné d'un monde empli de phénomènes merveilleux et de puissances naturelles dont il pressent qu'il pourrait en concevoir la loi sans jamais la déchiffrer, et que seul lui parvient un accord incomplet qui maintient son esprit dans une tension jamais assouvie, par la médiation du jeu l'homme fait sortir du néant la perfection qui faisait jusqu'alors défaut, et se bâtit un monde en petit où la loi cosmique, étroitement bornée et fermée sur elle-même, apparaît parfaite sous ce rapport. À travers ce jeu, l'homme satisfait son instinct cosmogonique. » Gottfried Semper, *Der Stil in den technischen und tektonischen Künsten, oder Praktische Aesthetik*, 1860.

DÉFINITION

Homo Architectus Ludens (n. m.) : *Homo Architectus Ludens* (littéralement «homme architecte jouant», communément appelé, «architecte joueur» ou simplement «architecte») est une sous-espèce de la famille des hominidés et plus particulièrement de la branche toujours en vie appelée *Homo Sapiens* ou parfois *Homo Ludens* (voir Johan Huizinga). Comme les autres individus de son espèce, il a la capacité de créer des mondes imaginaires en jouant. Ces mondes, qui viennent se superposer au monde réel, définissent le domaine dit «sur-réel» (voir *Surréalisme*, André Breton), dans lequel l'*Homo Ludens* vit la majeure partie de son existence. Dès la petite enfance, le jeu lui permet d'entrer en relation avec la réalité extérieure et structure ses rapports aux autres individus qu'il décide de faire entrer ou non dans ses mondes.

La création et le partage de ses terrains de jeux se font principalement par le langage oral ou gestuel, mais l'*Architectus Ludens* se distingue des autres sous-espèces par sa capacité parfois obsessionnelle à vouloir donner corps à son jeu par la construction d'artefacts matériels. Après un apprentissage dans un établissement dit «École d'architecture» (anciennement *École des Beaux-Arts*), cette pulsion instinctive est mise au service de la société dont il construit les décors de jeu, accompagnant ainsi l'évolution des fantasmes

sociaux (voir *Delirious New York*, Rem Koolhaas). Paradoxalement, une fois parvenue à une maîtrise du jeu, l'*Architectus Ludens* prend souvent une posture très sérieuse. Il parcourt les salons tout de noir vêtu, la mine grave et préoccupée, dissimulant habilement le plaisir qu'il prend quotidiennement en jouant avec les formes, les matières, les ombres et la lumière.

fig.1 et 2: Portraits de l'*Architectus Ludens* à 3 ans et à 32 ans.

CHRONOLOGIE

Depuis plusieurs siècles déjà, certains *Architectus Ludens* n'hésitent cependant pas à avouer clairement leur penchant joueur. Leon Battista Alberti, explique ainsi que, pour fuir la peine et l'anxiété, il construit des bâtiments dans son esprit, arrangeant colonnes et corniches jusqu'à être conquis par le sommeil (voir *Della tranquillità dell'animo*, 1442). ⁽¹⁾ Quelques siècles plus tard, Étienne-Louis Boullée confesse quant à lui s'être adonné à des «jeux d'esprits et d'imagination» afin de «délaisser» son imagination, la laissant agir «sans chercher à la contraindre» (voir *Essai sur l'art*, 1784-1793). ⁽²⁾

À partir du XIX^e siècle, le jeu jusqu'alors considéré comme une activité futile voire immorale, va peu à peu gagner ses lettres de noblesse. La philosophie esthétique allemande lui a fait une place centrale dans ses théories (voir Kant, Schiller). Pédagogues, psychologues, éthologues étudient l'expérience ludique de manière pragmatique chez l'enfant ou l'animal, et établissent son lien avec l'apprentissage et la créativité (voir Friedrich Froebel, Karl Groos, Charles Darwin, John Dewey, Sigmund Freud). Quelques *architectus ludens* osent alors proposer de mettre ce divertissement au cœur de leur théorie. Pour Gottfried Semper, le jeu permet à l'humain de construire l'harmonie du microcosme architectural (voir *Le Style*, 1860). Le Corbusier propose quant à lui de voir l'architecture comme le «jeu savant, correct et magnifique des volumes assemblés sous

la lumière» (voir *Vers une architecture*, 1923). ⁽³⁾ Parallèlement, le jeu est toujours plus étudié par les sciences humaines. L'historien Johan Huizinga rebaptise l'espèce *Homo Sapiens* en *Homo Ludens* (voir *Homo Ludens*, 1938). Il soutient en effet que l'origine des arts et plus largement des différentes sphères culturelles de nos civilisations modernes est à trouver dans les jeux des sociétés primitives. Traduit en anglais en 1949 puis en français en 1951, *Homo Ludens* participera à mettre le jeu au devant de la scène.

Sur le plan psychologique, c'est Donald Woods Winnicott (*Jeu et réalité*, 1971) qui finira de consacrer le rôle du jeu. Pour le psychanalyste et pédiatre britannique, la pulsion créative «indispensable à l'artiste qui doit faire œuvre d'art» mais qui est également présente en chacun de nous qui «pose un regard sain sur tout ce qu'il voit ou qui fait volontairement quelque chose», ⁽⁴⁾ aurait son origine dans le jeu de l'enfant (*playing*), dont il observe les tout premiers signes chez le nourrisson. Pour lui, le jeu apparaît pour faire face à la désillusion, à la perte du sentiment magique d'omnipotence dont le petit de l'homme doit peu à peu faire l'apprentissage. ⁽⁵⁾ En jouant avec des objets transitionnels, à la fois extérieurs à lui et supports de son imagination, il inaugure la capacité de l'homme à imaginer, à recréer des «aires d'illusion», des espace-temps paradoxaux où se chevauchent le monde interne et le monde externe. Cette capacité se retrouvera à l'âge adulte dans «le mode d'expérimentation interne qui caractérise les arts, la religion, la vie imaginaire et le travail scientifique créatif».

Si le jeu est l'origine de l'art, alors pour le renouveler il suffit de revenir au jeu. La célèbre formule d'Allan Kaprow, «Everywhere as playground», ⁽⁶⁾ résume bien l'état d'esprit du début des années 50 à la fin des années 70. Que ce soit pour les Situationnistes ou les membres du groupe *Fluxus* par exemple, le mot d'ordre est au dépassement de l'art par le jeu. ⁽⁷⁾ Pour tous ces non-artistes, le jeu est le moyen expérimental de retrouver une énergie et une vivacité qui faisaient défaut aux œuvres traditionnelles conservées dans l'atmosphère glacée des musées et des institutions culturelles.

L'*Architectus Ludens* n'échappe pas à ce mouvement de libération. En 1953, au CIAM IX d'Aix-en-Provence, Peter et Alison Smithson détournent la traditionnelle grille de présentation en utilisant les photographies de Nigel Henderson montrant des enfants jouant à la marelle devant sa maison dans les rues de Bethnal Green, un quartier populaire de l'est londonien. Le jeu apparaît alors comme un moyen de ré-humaniser la machine fonctionnaliste. À travers l'idée du jeu de l'enfant dans la ville, et des *playgrounds*, notamment ceux d'Aldo Van Eyck, **(8)** les architectes du Team X développent des thèmes comme l'appropriation de l'espace, la flexibilité, niés par les modernes.

Après ces débuts prometteurs, on assiste à une période d'expansion très rapide de l'espèce, portée notamment par les courants pop, et le développement de la société des loisirs. L'importante diversification qui se produit alors et continue jusqu'à nos jours rend désormais difficile la compréhension de l'espèce. Des travaux de recherche récents, basés sur les catégories de jeu développées par Jean Piaget (*La formation du symbole chez l'enfant*, 1968) et Roger Caillois (*Les jeux et les hommes*, 1958), proposent de différencier chez l'*Architectus Ludens* quatre tendances au jeu, quatre postures de joueurs : l'aventurier, le metteur en scène, le bricoleur, le stratège correspondant à quatre types de jeux : le labyrinthe, le théâtre, le jeu de construction et le jeu de stratégie.

AVENTURIER ET LABYRINTHE

Le monde au commencement est un chaos absurde. Et nous devenons des aventuriers, partant en quête du centre du labyrinthe. L'obscurité du monde s'éclaire par ce mouvement d'exploration qui nous situe mais nous distrait, ravivant à chaque pas le vertige de la désorientation. L'effroi et l'angoisse causés par cette perte de repères sensoriels et spirituels ne sont que le prélude nécessaire au plaisir de la découverte de sensations, d'émotions et d'idées nouvelles qui nous métamorphosent. Immérgé dans l'enchevêtrement du monde, notre corps devient le centre de situations.

Déclenchée par notre contact avec les lieux, une ivresse nous enveloppe soudain dans des atmosphères affectives qui nous font exister. Alors, pour déchiffrer l'énigme du monde, la question qu'il nous faudra peut-être poser est : où est le centre du labyrinthe ?

SPÉCIMEN N° 1 : CONSTANT
ET L'INTERNATIONALE
SITUATIONNISTE

«L'aventurier est celui qui fait arriver les aventures, plus que celui à qui les aventures arrivent. La construction de situations sera la réalisation continue d'un grand jeu délibérément choisi ; le passage de l'un à l'autre de ces décors et de ces conflits dont les personnages d'une tragédie mouraient en vingt-quatre heures. Mais le temps de vivre ne manquera plus.» «Une idée neuve en Europe», Internationale lettriste, Potlatch, n°7, le 3 août 1954. **(9)**



fig.3: L'aventurier dans son labyrinthe
Exposition au Gementmuseum, La Haye, 1965.
© Nic Tummers.

Partir à la dérive dans le labyrinthe des villes. Se perdre dans le monde mais aussi perdre le monde. Pour les artistes révolutionnaires de l'Internationale lettriste et situationniste, ce vertige était la clé pour créer un monde nouveau. Le projet

de *New Babylon*, conçu à partir de 1958 par Constant, en dialogue avec Guy Debord, incarne spatialement leur volonté de détruire l'ordre fonctionnel pour instaurer un «ordre mouvant de l'avenir». Ville idéale labyrinthique à l'échelle planétaire, cet univers kaléidoscopique aux atmosphères sans cesse renouvelées selon les désirs de ses habitants est le terrain de jeux d'une nouvelle société d'*Homo Ludens*. Cette humanité joueuse s'émancipe du carcan routinier du travail pour réenchanter sans cesse son quotidien par la construction de situations.

METTEUR EN SCÈNE
ET THÉÂTRE

Sur les chemins de nos errances nous collectons quelques objets dont l'éclat nous a soudain frappé. Lorsque la nostalgie de ces illuminations nous saisit, nous devenons metteur en scène, tentant de faire revivre ces objets perdus. Ces fragments du passé deviennent alors les protagonistes de scènes auxquelles nous assistons avec émerveillement. L'illusion de la représentation rend présents dans nos chairs ces objets absents. Dans le grand théâtre du monde, les formes sont des symboles en attente d'un regard. Lorsque nous les contemplons, elles ont le pouvoir magique de recréer des topographies imaginaires où s'incarnent nos souvenirs, portés par l'élan de nos désirs.

SPÉCIMEN N° 2
ALDO ROSSI

«[Le Petit Théâtre scientifique] est donc inséparable de ses décors, de ses maquettes, de l'expérience de chaque combinaison et la scène se réduit à la table de travail de l'artisan ou du chercheur. Il est expérimental comme est expérimentale la science, mais il confère sa propre magie à chaque expérimentation. A l'intérieur de ce théâtre, rien ne peut être fortuit, mais rien ne peut, non plus, être résolu définitivement.» Aldo Rossi, *Autobiographie scientifique*, 1981. **(10)**

ENQUÊTE

Février 2020



fig. 4 : Le metteur en scène devant son théâtre.
Aldo Rossi devant la péniche transportant le Teatro del mondo, 11 novembre 1979.

Saisir le flux des souvenirs qui montent de la mémoire au gré des analogies. Redessiner, répéter pour faire surgir un symbole nouveau. Le *Teatrino Scientifico* d'Aldo Rossi désigne ce lieu paradoxal où le jeu des réminiscences mène à la matérialisation de fragments d'architectures, chargés de sentiments autobiographiques. Pour l'architecte milanais, l'architecture est un jeu d'imitation et la ville un théâtre de la mémoire collective. L'architecte, tel un collectionneur de jouets, amasse des fragments de ce vaste palimpseste et en réactualise la symbolique en les proposant à nouveau dans ses projets. Les formes archétypales qu'il conçoit permet au public le rêve et le font naviguer dans des topographies imaginaires entre mémoire intime et histoire collective.

Tel un joujou barbare (voir *Baudelaire, La morale du joujou*, 1853), le *Teatro del Mondo*, théâtre flottant conçu en 1979 pour naviguer dans le paysage vénitien, tout de marbre et de briques, de corniches et de colonnades, est sans doute l'exemple le plus abouti de ce surréalisme architectural.

BRICOLEUR
ET JEU
DE CONSTRUCTION

Les fragments que nous amassons constituent les briques d'un vaste langage collectif dont nous partageons les significations grâce à l'abstraction de la parole. Nous devenons alors des bricoleurs, capables de construire et déconstruire toujours de nouveaux assemblages complexes en combinant des pièces élémentaires. Par ces jeux de construction, nous ouvrons des faisceaux de sens dans le non-sens du hasard. Dans la combinatoire du monde, nos constructions sont des diagrammes, des nœuds de possibilité qui, dans leur incertitude, restent ouverts à l'interprétation des autres.

SPÉCIMEN N° 3
CEDRIC PRICE

«Le dessin de l'espace est une opération qui établit essentiellement un ensemble de règles qui permettent à une gamme de jeux aussi large que possible d'être joués par autant de machines de mesure que possible, incluant les humains.» Cedric Price, «Public spaces and private spaces», Londres, *Architecture Club Magazine*, n°2, 1978 **(11)**

fig.5: Le bricoleur sur son jeu de construction

Déconstruire les totalités qui immobilisent nos sociétés — discours, plans, programmes, habitudes, préjugés. Rendre leur mobilité aux éléments du réel pour renverser le sens et laisser advenir de nouvelles combinaisons. Cedric Price se considère au début de sa carrière comme un «anti-architecte»,

dégommant les certitudes de la profession avec humour et provocation. Le *Fun Palace*, objet urbain non identifié, à mi-chemin entre le terrain d'aventure et l'université populaire, apparaît comme un grand jeu de construction. Conçu à partir de 1962 dans un processus collectif, avec notamment la dramaturge Joan Littlewood et le cybernéticien Gordon Pask, ce meccano de la préfabrication est perpétuellement en chantier, évoluant selon les désirs de ses usagers. Cette œuvre en mouvement limite l'architecture à un système sous-déterminé offrant aux usagers des possibilités d'interprétation et de participation.

STRATÈGE
ET JEUX DE PLATEAU

L'expérience empirique du monde ne nous suffit pas. Nous cherchons à l'objectiver pour le comprendre. Nous tentons de découvrir l'ordre et les lois du système afin de mieux nous en emparer. Nous prenons de la hauteur et devenons stratèges, traduisant chaque situation en un plateau de jeu. Ces modèles réduits nous permettent d'arrêter le temps pour simuler des futurs possibles. Aussi rationnelles qu'elles puissent paraître, toutes ces cartes ne sont pourtant que des hypothèses subjectives, reflets de notre soif inaltérable d'unité avec le cosmos.

SPÉCIMEN N° 4
RICHARD BUCKMINSTER
FULLER

«Nous entrons aujourd'hui dans un rapport entièrement nouveau et différent avec l'Univers. Il nous faudra déployer les ailes de notre intelligence et nous envoler... ou périr. Autrement dit, nous devons oser prendre notre envol immédiatement à l'aide des principes généraux gouvernant l'univers et ne plus nous en remettre aux règles de base des réflexes superstitieux et fausement conditionnés du passé.» R.Buckminster Fuller, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial «Terre»*, 1969. **(12)**



fig.5 – Cedric Price sur le chantier de l'Interaction Centre, 1976-77. CCA Fonds Cedric Price. DR:2004:1212.

173 p.15

ENQUÊTE

Février 2020

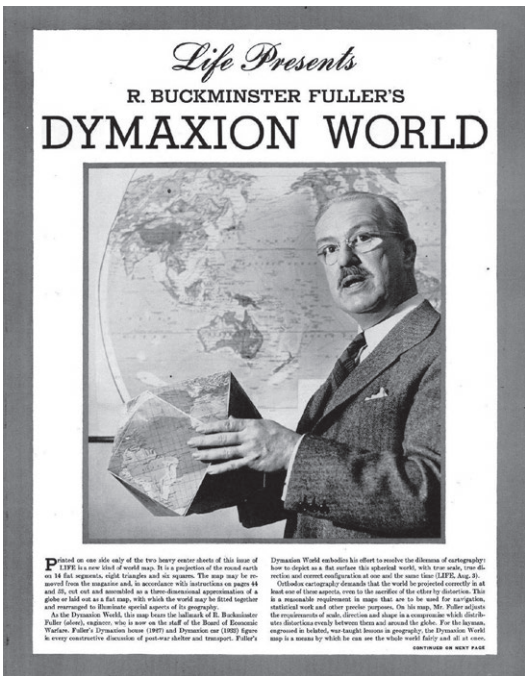


fig. 6 : Le stratège et sa carte
«Richard Buckminster Fuller's Dymaxion World»,
Life, 1^{er} mars 1943.

LA CABANE PRIMITIVE

Ces quatre postures de joueurs correspondent à des facultés fondamentales de l'esprit mais ne sont pas nécessairement exhaustives, ni exclusives les unes des autres et peuvent bien sûr être combinées dans les projets de l'*Architectus Ludens*. L'élan du jeu, dans toute sa diversité, ouvre ainsi à la création d'une infinité de nouveaux mondes. L'origine de l'architecture, la «cabane primitive», n'est alors plus tant à chercher dans la préhistoire, lors de l'enfance de l'humanité, comme le pensaient les architectes rationalistes. Elle se situe au fond de chacun de nous, dans l'enfance joueuse de notre esprit. Nos architectures ont pour racines ces cabanes oniriques que nous bâtissons sans cesse pour que puisse venir y jouer notre enfant intérieur qui cherche inlassablement à habiter et comprendre le monde. Ces cabanes solitaires sont aussi des arches cosmopolites dans lesquelles nous embarquons avec nous la foule de nos rencontres. Aussi, ce n'est qu'en nous mettant «au jeu» collectivement que nous pourrions inventer les règles de cohabitation de la grande arche planétaire. ●

fig.7: Cabane pour enfant joueur

(1) Denis Hollier, «La métaphore architecturale», in *La prise de la Concorde*, Paris, Éditions Gallimard, 1974. Denis Hollier cite l'ouvrage de Leon Battista Alberti, *Della tranquillità dell'animo* (1442). Voir la traduction de Pierre Jodogne (*Entretiens sur la tranquillité de l'âme*, Paris, Le Seuil, 2016) (2) Étienne-Louis Boullée, *Architecture, Essai sur l'art* (c.1784-1793), Paris, Hermann, 1968, p.28-29. Textes réunis et présentés par Jean-Marie Pérouse de Montclos. (3) Le Corbusier, *Vers une architecture* (Paris 1923), Paris, Flammarion, 1995, p.16. (4) Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité* (Londres, Tavistock, 1971), Paris, Gallimard, 2002, p.134 (5) Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité*, op.cit., p.44. «Au début, la mère, par une adaptation qui est presque de 100 %, permet au bébé d'avoir l'illusion que son sein à elle est une partie de lui, l'enfant. Le sein est, pour ainsi dire, sous le contrôle magique du bébé. [...] La tâche ultime de la mère [et de l'environnement] est de désillusionner progressivement l'enfant, mais elle ne peut réussir que si elle s'est d'abord montrée capable de donner les possibilités suffisantes d'illusion.» (6) Allan Kaprow, «Everywhere as playground», in «The education of the Un-Artist», Part II, *Art News*, Mai 1972. (7) *Fluxus dixit*, une anthologie, vol.1, Dijon, Les presses du réel, 2002. Textes réunis et présentés par Nicolas Feuillie. (8) Liane Lefaivre, Ingeborg Roodé, Rudi Fuchs, Aldo Van Eyck : *the playgrounds and the city*, Amsterdam, Stedelijk Museum, 2002. À lire aussi sur les

playgrounds: Vincent Romagny, *Anthologie: aires de jeux d'artistes*, Gollion (Suisse), Infolio, 2010. (9) Michèle-I. Bernstein, André-Frank Conord, Mohamed Dahou, Guy Debord, Jacques Fillon, Véra, Gil J. Wolman, «Une idée neuve en Europe», *Potlatch*, n°7, le 3 Août 1954, in Guy Debord, Jean-Louis Rançon et Alice Debord (éds.), *Œuvres*, Paris Gallimard, 2006, p.147. (10) Aldo Rossi, *Autobiographie scientifique* (1981 New York), Marseille, Parentheses, 2010, p.52. (11) Cedric Price, «Public spaces and private spaces», Londres, *Architecture Club Magazine*, n°2, 1978. Traduction de l'auteur. «Thus the design of space is an operation that primarily establishes a set of rules that enable as large a range as possible of games to be played by as large a number of measurement machines, including humans, as probable.» (12) Richard Buckminster Fuller, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial «Terre»*, (1969 Carbondale), Baden, Lars Muller Publishers, 2009, p.68.



Marc-Antoine Laugier, La cabane primitive, Frontispice de l'Essai sur l'architecture, 1755.

Dézoomer, élargir la focale pour comprendre les systèmes humains, y déceler les tendances et les synergies possibles afin de mieux anticiper leurs transformations. C'est la posture qu'adopte Richard Buckminster Fuller, l'«artiste-scientifique» qui rêvait d'une humanité qui un jour cartographierait entièrement l'univers. La première étape vers cet horizon utopique est de comprendre la Terre pour pouvoir «faire fonctionner le monde pour le succès de toute l'humanité». Le *World Game*, qu'il conçoit dans les années 60 en pleine guerre froide, est un jeu de simulation qui invite les citoyens de la planète à créer un monde alternatif en imaginant des stratégies de coopération internationale. Buckminster Fuller imagine détourner les technologies militaires de l'information pour construire les plateaux de jeu du *World Game*. Dans les Geoscopes, ces gigantesques salles de pilotage sphériques, les nouveaux pilotes du *Vaisseau spatial «Terre»* pourraient assister au spectacle du monde en 4D.

Faire mondes

Architecte, commissaire et enseignant

Notes pour les joueurs

173 p.16

CRITIQUE

Février 2020

« *L'éducation est un processus naturel effectué par l'enfant. Ce processus n'est pas acquis par l'écoute d'un discours mais par des expériences avec son environnement.* »
Maria Montessori

1

Toute l'idée d'une pédagogie active et centrée sur le développement autonome de l'enfant réside dans cette phrase de Maria Montessori. Il s'agit de produire un environnement capable de susciter chez l'enfant la curiosité, l'éveil et la pratique de formes qui lui permettront de découvrir le monde et de s'y inscrire. Le jeu se situe dans l'intervalle mystérieux qui relie notre subjectivité à la réalité extérieure. Au commencement, le monde est un chaos absurde que nous apprenons lentement à décrypter. Être au Monde prend du temps – trouver sa place en rapport avec les autres, et dans une plus large mesure avec les éléments ambiants, les animaux, les plantes, les écosystèmes vivants. Derrière le sérieux de l'âge adulte se cache la candeur de l'enfance; un dispositif fondamental pour absorber les multiples instabilités de notre monde contemporain. De la cabane solitaire à l'arche cosmopolite, nous construisons des mondes que nous habitons ou cohabitons. Parfois, ces «aires de jeux» éphémères se cristallisent pour créer la scène fixe de nos vies, l'horizon de nos habitudes. Ce pouvoir de l'imaginaire est au cœur d'un système d'échange où se rencontrent les terrains de jeux de l'enfance et ceux d'architectes, d'artistes ou de designers.

Face à la complexité grandissante du monde qui nous entoure, peut-être allons-nous devoir recommencer à jouer. Par le jeu, nous pourrions réinitialiser les outils, mécanismes et intuitions éphémères qui produisent d'abord une approche phénoménologique, puis nous permettent d'engager un processus intellectuel pour transformer et ordonner la réalité. Notre rapport à la réalité serait fondamentalement empirique: le principe d'une expérience immédiate suivie de sa compréhension, à l'encontre du dogme et d'un quelconque savoir à priori.

2

Dans l'idée de «Faire Monde» existe un véritable potentiel qui est pourtant bien loin d'exister dans notre vie au quotidien. Plus le monde devient complexe, moins nous sommes capables de trouver les outils nous permettant d'absorber le nombre infini de phénomènes que nous produisons autant que nous les subissons. Très étrangement, cette multiplicité engendre des réponses normatives, génériques et cliniques. La projection d'un environnement propre, lissé et aseptisé sur la surface éparpillée d'un monde en vrac – notre «*spaceship earth*» – est en miettes et ce sont souvent des réponses simplistes qui sont apportées aux questions qui se posent.

À l'occasion d'une conversation récente avec Lieven De Cauter et Véronique Patteuw (dans le cadre de l'exposition *Architects at Play*) dont le point de départ était une interview donnée par Michel Foucault à Radio-France en 1966, nous avons abordé l'idée des Contre-Espaces et des Cosmologies comme manière de questionner l'état du monde aujourd'hui: les cosmologies comme descriptions mythologiques et récits conceptuels et les contre-espaces comme expériences réflexives de la réalité.

Bien que Michel Foucault mentionne le mot «utopie» dans l'interview, nous avons plutôt discuté de l'idée d'hétérotopie comme étant légèrement différente de par sa distance relative entre réalité et fiction. L'utopie projette un monde idéalisé, en détachement, tandis que l'hétérotopie incarne une idée d'altérité, d'une expérience de l'autre, de l'étrange voire du scabreux au sein d'un fragment isolé du monde. L'hétérotopie est une découpe dans la réalité. L'hétérotopie advient dans la réflexivité d'un aller-retour avec le réel alors que l'utopie incarne surtout un potentiel absolu.

Lieven De Cauter venait de terminer un nouveau texte intitulé «*Des espaces autres pour l'anthropocène*» soulignant le besoin urgent de conditions hétérotopiques comme double terrain d'essai: une exploration de l'imaginaire et de son déploiement en retour, pour mettre en place des réalités

potentielles. Les hétérotopies construisent des hors-lieux qui créent les conditions à la fois d'ouverture à de nouvelles aventures et aussi déploient en retour une forme de réflexivité. Ce que Lieven propose d'appeler «*dis-closures of the commons*» dans son texte et qui pourrait être traduit par «divulgarion du déjà-là».

3

La prochaine génération, encore plus que la nôtre, va devoir s'immerger dans une réalité post-carbone totalement nouvelle, qu'elle va devoir entièrement reformuler pour pouvoir habiter le monde. Cela signifie probablement apprendre à «faire avec» les choses telles qu'elles sont plutôt que d'entreprendre une transformation lourde des restes de ce monde-ci. Le pouvoir de l'imaginaire sera alors bien plus important sans doute que des solutions technologiques portées par l'ingénierie sophistiquée. Dans une idée plus large de l'aire de jeux comme «terrain pour jouer» associant des idées de comportements à découvrir et explorer, des environnements à conceptualiser ou des lieux à imaginer, force est de constater que le terrain propice à l'invention de «Mondes» a été sacrifié sur l'autel de nos contradictions contemporaines.

Peut-être va-t-il nous falloir reconquérir les rues à nouveau? Cela arrive parfois çà et là: les journées sans voiture en Europe qui laissent entrevoir les prémisses d'un monde plus lent et plus doux. Je me souviens d'amis se baignant dans la fontaine du rond-point Montgomery à Bruxelles; les initiatives entreprises par «*Child in the City*» de fermer temporairement des rues de Londres pour permettre aux enfants de jouer sur des terrains nouveaux aux dimensions inhabituellement gigantesques.

En effet, pour les enfants d'aujourd'hui, pour les joueurs, l'échelle du jeu entre évidemment en résonance directe avec leur propre avenir – tendant à considérer le monde lui-même comme terrain de jeux nécessaire à la découverte de ses hétérotropes cachés. Les villes d'aujourd'hui sont le point de départ de ces nouvelles aventures qui doivent encore être écrites. ●