# Jouer

Depuis quelques décennies, il est possible de noter l'intégration de plus en plus grande de la question du jeu dans la plupart des projets d'aménagement des espaces publics. A mesure qu'une certaine pensée sécuritaire retire les enfants des rues, on voit se multiplier des espaces réservés dans les parcs, les aires de jeux ou aux pieds des immeubles. Le jeu enfantin se voit normé, surveillé, en marge de la ville.

**Par Openfield** 30 NOVEMBRE 2014

Paradoxalement, alors que l'image de l'enfant courant ou jouant dans les rues disparaît, la ville, par certains aspects, se doit de devenir ludique, devenir un terrain de jeux, de parcours, qu'il est possible de s'approprier de différentes manières et à tous âges.
En reprenant quelques caractéristiques du principe de la « ville ludique » énoncé par Sonia Curmier, assistante doctorante à l'EPFL (auteur de l'article « Programmer le jeu dans l'espace public ? » – métropolitiques.eu 2014), il est possible de déterminer certains aspects de cette nouvelle manière d'envisager la ville.
Tout d'abord, il est important de rappeler que cette place du jeu intervient au cœur d'une perception plus oisive de la ville. C'est aussi un lieu où il est possible de s'amuser, de s'étonner et de vivre l'espace en complément des seules fonctions économiques, politiques et de circulations des êtres et des biens.
Un mobilier peut ainsi devenir terrain de jeux. Nous avons tous en tête le miroir d'eau de Bordeaux qui réinvente l'espace public, nous permettant de le questionner et de le voir sous un jour nouveau. De même des sculptures, telles celles des Simmonet ou de Daniel Buren, proposent de gravir, de jouer avec des objets atypiques, permettant de percevoir différemment l'art contemporain.
Cette appropriation d'objets urbains pose également la question de la permissivité donnée aux habitants. Si le cadre de vie est principalement établi et organisé par les collectivités territoriales, avec l'appui de concepteurs, quelle place donne-t-on au citoyen d'agir sur son environnement, de le pratiquer et de le faire évoluer si possible ?
L'enjeu autour de la « ville ludique » est bien là. Il s'agit en effet de créer cet espace de liberté, en toute honnêteté intellectuelle, sans qu'elle soit feinte.
Si la question du jeu est souvent matérialisée dans l'imaginaire collectif par les aires de jeux pour enfants, de plus en plus normées, autant dans leurs formes spatiales que dans leur mobilier, parant à tout risque de chute et de blessure, elle pose bien la question de ce qu'il est possible de faire en ville.
Quel risque est-on prêt à prendre ou à permettre dans l'espace public ?
L'enjeu est donc bien de favoriser la créativité des habitants tout en limitant le risque et le désordre.
Il est donc intéressant de voir également comment peut être détourné un espace public, comme une place, par des sports tels que le roller et le skate-board, ou bien par le travail de street-artists, avec le risque de rentrer dans des conflits d'usage avec les autres usagers.
Il s'agit donc bien de créer un espace propice à l'expression de chacun, dans le respect de l'autre.

Nous avons donc souhaité explorer une partie de ces questions au travers de témoignages et de réflexions de concepteurs apportant leurs points de vue.
Grégoire Bassinet et Rémy Turquin de l'agence BTP ont rencontré Marthe et Jean-Marie Simmonet. Architectes de formation, ils investissent depuis plus de quarante ans l'espace public de leurs sculptures polymorphes devenues par le hasard et l'imagination des enfants des terrains de jeux extraordinaires. Bien souvent non figuratives, leurs sculptures colorées, faites de modules tubulaires, ne proposent pas un imaginaire « prêt à l'emploi » mais invitent bien à se raconter sa propre histoire dans un rapport particulier entre le corps et l'espace créé.
Dans un second entretien Zoé Gray, commissaire de la biennale d'art contemporain « Playtime » à Rennes, revient au travers d'une série de photographies sur les rapports entre art et jeu. Comment l'art questionne l'espace public et surtout que nous dit-il sur nous-mêmes, notre manière d'appréhender la ville, le quotidien ? En une dizaine d'images, Zoé Gray propose une réponse où chacun, adulte comme enfant, peut se retrouver.

L'atelier Sensomoto, dont la démarche particulière questionne notamment l'importance du jeu dans l'espace public, revient sur des démarches dites de « zones libres » qui s'expérimentent aujourd'hui à travers le monde et lance un appel à l'action, un appel au jeu. Anael Maulay, paysagiste à l'Agence Espace Libre, explique la démarche mise en place dans la réalisation d'une aire de jeux dédiée aux très jeunes enfants à Alfortville, au travers d'une réflexion plus globale sur l'importance du jeu dans l'évolution de l'enfant.
Lucie Poirier présente une expérience menée dans le cadre de son diplôme avec une classe de CM1 à Alençon, expérience qui leur a permit de réfléchir ensemble à la forme des villes. Le jeu permet ici d'activer la mémoire, de créer des souvenirs, de porter attention à ce qui nous entoure pour mieux le comprendre et lui donner une valeur.

En marge de ce numéro consacré au jeu, Rémi Janin présente le troisième et dernier volet d'une réflexion sur l'agriculture comme moyen de repenser la ville et l'urbanité, Armande Jammes commence un récit sur les villes, fausses jumelles, qui peuvent exister entre Europe et Etats-Unis, Guillaume Portero raconte sa découverte de Stockholm au travers de la botanique. Enfin, Nadine Allibert et Lucie Chaumont de La Perruque Coopérative présentent par une photographie l'amorce d'un nouveau travail sur les indicateurs de paysage.

*Revue Openfield*



---

POUR RÉFÉRENCER CET ARTICLE

**Openfield**, *Jouer*, Openfield numéro 4, Novembre 2014

https://www.revue-openfield.net/2014/11/30/openfield-n4-edito/