OPENFIELD
REVUE OUVERTE SUR LE PAYSAGE

N°4 • Jouer

novembre 2014

Table Of Contents

Openfield n°4 : Edito 3
Les Simonnet, sculpteurs 6
Zoë Gray, PLAY TIME 17
Zones libres 28
Se prendre au jeu 35
Re-jouer le paysage 46
Agriculture, la révolution urbaine 59
Orléans, New Orleans 65
Des lilas à Stockholm 73
Indicateur de paysage 81

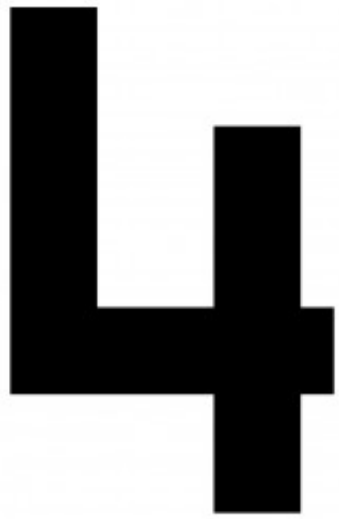
EDITORIAL

Openfield n°4 : Edito

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...

DéCEMBRE 2014



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. 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

ENTRETIENS / RENCONTRES

Les Simonnet, sculpteurs

En février 2013, dans le cadre d’un projet d’espace public pour la commune de Mirabel, les Simonnet nous accueillaient dans leur atelier, une ancienne ferme au milieu des champs de blés qui domine la vallée du Loing...

Par Grégoire Bassinet et Rémy Turquin, NOVEMBRE 2014

Arborescence polymorphique. Parc d'Elancourt, Saint-Quentin-en-Yvelines (78), 1974 © Les Simonnet

Marthe et Jean-Marie Simonnet sont un couple de sculpteurs diplômés de la section Architecture de l'Ecole des Beaux-Arts de Paris. Se décrivant comme «boulimiques et voyeurs», ils investiguent les formes depuis les années 70, déclinant, combinant, assemblant des modules de polyester. Leur démarche, ludique, spontanée et généreuse, produit des sculptures qui traversent le temps. Cette autonomie est principalement due au fait que l'objet prend sens avec ses usagers, qui s'approprient l'œuvre, qu'elle soit pensée comme jeu pour enfants ou non.

Au fil de leurs expériences, avec des paysagistes la plupart du temps, ils ont créé une œuvre unique, toujours renouvelée, où s'invente les structures en fonction des situations. En février 2013, dans le cadre d'un projet d'espace public pour la commune de Mirabel, les Simonnet nous accueillaient dans leur atelier, une ancienne ferme au milieu des champs de blés qui domine la vallée du Loing, transformée en atelier/ laboratoire et peuplée de leurs sculptures multicolores, joyeuses et libres. Nous avons prolongé cette rencontre en octobre 2014, lors d'un entretien à Paris, dans nos locaux, où nous avons évoqué avec délice leur démarche, la relation de leurs objets à l'espace public, le jeu, la forme, la couleur, leur récente exposition à Metz ou leurs dernières sculptures sur le parvis de la Major à Marseille.

Aire de jeux a? Marseille (13), 2014 - © Les Simmonet

Rémy Turquin : ***La première idée qui me vient quand je pense à votre travail, c'est un souvenir d'enfance, à Laon, où j'ai passé des heures à jouer sur l'une de vos sculptures. Elle est jaune et bleue et évoquait pour moi un cheval. Mais je me demande si c'était finalement une sculpture ou bien un jeu ?***

Marthe Simonnet : C'est un PT 15, une sculpture-jeu.
Jean-Marie Simonnet : Nous sommes volontairement ambigus sur certaines sculptures. C'est assez récent qu'elles soient acceptées comme jeux.

La sculpture-jeu qui a marque? l’enfance de Re?my, Laon (02), 2012 - © Bassinet Turquin Paysage

Grégoire Bassinet : ***Pouvez-vous nous raconter le processus qui vous a fait passer de l’architecture à la sculpture, quand vous étiez à l’Ecole des Beaux-Arts de Paris ? Comment cela a-t-il démarré ?***

JM : Nous avons tous les deux une formation d’architectes. Et, en architecture à l’époque, on n’avait le droit de jouer qu’avec des parallépipèdes… Moi j’étais intéressé par des formes beaucoup plus libres, par Gaudi… nous passions pour des farfelus, des indisciplinés ! Nos études étaient assez desséchantes du point de vue formel. Et c’est pour cela qu’en parallèle on faisait autre chose : de la peinture, de la sculpture… En fait, nous avons très peu fait d’architecture. Notre première commande, c’était de la sculpture. On a commencé à faire des objets en papier collé sur des ballons de baudruche de trois dimensions différentes (des ovales, des sphères, des tubes). Nous avons joué avec ça pendant un certain temps, fait une exposition, et puis comme nous nous sentions un peu limités, nous sommes passés au plastique. Nous n’avions aucune pratique de sculpteurs, alors on a expérimenté, on a fait des reliefs et petit à petit on a fait du monumental.

RT : ***Votre première sculpture monumentale est celle de Port Barcarès ?***

JM : Oui, les Polymorphes, en 1970. C’était Le sénateur-maire de Perpignan de l’époque qui voulait faire un Musée des Sables sur la plage, pour agrémenter un peu cette cité balnéaire. Et quand on nous a

exposé le problème, au lieu de mettre une seule sculpture comme le faisaient tous les autres sculpteurs, nous en avons proposé une douzaine !
M : Ce n'était pas un jeu du tout, mais ça a tout de suite été pris comme tel par les enfants. Ils montent dessus et le grand défi c'est, malgré la plateforme de béton tout autour, de pouvoir passer d'une forme à l'autre sans mettre le pied au sol. Ils prennent le risque ! Ils se photographient tout en haut des polymorphes et le partagent sur internet ! Là, les gens se donnent rendez-vous « aux Simonnets », ils ne se rendent pas compte que les Simonnet c'est nous et non pas les formes !

Carte postale des Polymorphes de Port-Barcare?s - © La Cigogne

RT : ***Et quelle est l'histoire de ces formes ? On a pu découvrir, en visitant votre atelier, que vous expérimentez aussi des formes plus complexes, sur des objets plus sculpturaux que ludiques… Vous montez vos projets avec des maquettes au 1/10 de vos modules et vous faites des tests d'assemblages. La conception en elle-même est quelque chose d'assez ludique : il faut mélanger, malaxer les matières, des fois l'assemblage rate, il faut retomber sur ses pattes,…***

JM : L'idée du modulaire est arrivée dès le départ, avec cette première commande à budget limité. Nous avons commencé par gâcher du plâtre sur 3,50 m de haut, et le soir même nous nous sommes dit que nous n'y arriverons jamais… C'est ainsi qu'on a pensé aux modules ! Nous avons acheté des blocs de mousse polyuréthanne dans laquelle nous avons fait des modules, avec des sections circulaires hautes et basses, inclinées, formant un angle. On a fait des petites maquettes. Ça se taille très facilement au couteau. Après, il y a un travail d'injection, de pistolage, de polissage…

M : Nous avons tout de suite vu l'intérêt de ces modules : avec 5 modules pour tout le chantier, nous avons pu faire une multitude de formes différentes. Entre le moment des premiers Polymorphes et maintenant, on voit la dextérité avec laquelle on parvient à manipuler les modules pour faire des formes, comme pour la série du Nœud rouge (2013). Dans cette série, il y a une douzaine de modules. Demi sphère, 3 modules de courbures différentes en 50 à 2 sections, des modules à 4 sections, 6 sections… Ils ont des noms de code : LA 3, PT 4… ça donne un côté scientifique à la production, mais c'est surtout pour pouvoir communiquer entre nous.

M : Depuis notre séance de travail pour le jeu de la place de la mairie de Mirabel, notre fils a réalisé des modules plus petits par impression 3D. Ils sont aimantés, se pose facilement sur une plaque métallique c'est beaucoup plus souple pour jouer, rechercher, ça tient plus facilement tout seul. On essayera peut-être d'éditer un coffret un jour !
JM : Et les modules en 3D permettent d'expérimenter des arborescences proliférantes facilement ! On s'imaginerait bien quelque chose comme ça pour une Monumenta !
JM : On a beaucoup rêvé sur les sculptures d'André Bloc à Meudon et sur la maison Bulle d'Antti Lovag. Mais nous aurions aimé que ce soit modulaire. Tout ça, c'est fait en béton projeté… un sacré chantier !

Elaboration d'un projet de sculpture-jeu en forme de branche, chez Les Simonnet, 2013 - © Bassinet Turquin Paysage

RT : ***Vous parlez de dangerosité, du fait que ce ne soit pas du tout fait pour ces activités-là. Comment abordez-vous les règlements, les normes ? C'est vrai qu'on a un a priori : plus ça va et plus c'est***

réglementé, les jeux ne doivent pas laisser place au danger…

M : Nous ne recherchons pas à mettre les usagers en danger. Les normes sont assez strictes mais elles ne sont pas le moteur de notre conception. Nous les prenons en compte, mais on s'aperçoit qu'on passe facilement le filtre de la certification. Par ailleurs, notre expérience nous a appris à éviter certaines situations, comme par exemple le fait qu'un « enfant ne doive pas tomber sur une autre partie du jeu », règle de base des normes actuelles. Donc on évite finalement les jeux trop hauts. La demande nous a aussi canalisés vers des jeux plus bas.

JM : On a fait certifier quelques jeux au départ, et depuis on a plus aucun embêtement… On auto-certifie ce que l'on fait. Nous ne sommes donc pas obligés d'avoir des jeux certifiés par un organisme.

Maquettes des variantes d'une sculpture-jeu, chez Les Simonnet, 2013 - © Bassinet Turquin Paysage

GB : ***Quelle commande vous a particulièrement intéressé dans sa relation avec le site, le paysagiste ou le commanditaire ? Où y aurait-il eu une sorte d'alchimie entre le lieu, la forme et le public ?***

JM : Une des premières commandes, à Grenoble. Le bureau d'architecture de la ville a tout de suite vu le potentiel du côté modulaire de notre travail et a voulu jouer avec. Alors ils nous ont demandé des modules, on leur en a envoyé... Et puis finalement, ils ont fait un Simonnet ! Une des premières

arborescences.

M : Ce sont eux qui nous ont fait aborder nos sculptures d'une autre manière : nous avions l'habitude de faire des sculptures assez hautes, et eux ont fait la première qui soit vraiment basse, un peu comme une « araignée ». Ils l'ont plus pensée comme jeu, pour les enfants qui n'y seraient alors pas en danger, alors que nous pensions plutôt sculptural. C'est là qu'ils nous ont mis sur une option très jeu. Face à la sculpture, il y a d'abord eu une levée de boucliers des gens du quartier, qui nous a conduits à la déplacer dans un autre quartier où il y avait beaucoup d'enfants. Et, à partir du moment où ils ont pris d'assaut la sculpture, il n'y avait plus de problème !

JM et M : On avait aussi vu ça au jardin du Luxembourg à Paris, où nous avions exposé des sculptures pendant un mois. Les enfants sont montés dessus, ne faisant pas la différence entre une sculpture-jeu et celles qui ne sont pas destinées à cela. Or, quand le public voyait l'objet tout seul, les gens avaient les réactions de rejet : « ils n'auraient pas pu faire ça plus petit, moins rouge… ». Et dès qu'ils voyaient des enfants dessus : « Hop ! C'est génial ! ». A partir du moment où l'on joue, l'adhésion est emportée. C'est comme s'il y avait un élément rationnel qui n'est plus discutable.

JM et M : Nous avons également vu, dans le cadre d'une exposition que nous avons faite à La Hague, que les gens ne lisent pas le modulaire. Nous y sommes allés un jour, et avons trouvé beaucoup de monde autour de trois Polymorphes. Alors nous les avons fait décrire les sculptures, pendant près d'une heure. Il a bien fallu 20 minutes pour qu'ils découvrent le modulaire dedans, et nous avons dû insister !

Atelier des Simonnet, reliefs au premier plan, 2013 - © Bassinet Turquin Paysage

RT : ***Le rapport direct des usagers avec l'objet vous fait-il penser à d'autres formes, d'autres assemblages ?***

JM : Nous avons un peu travaillé avec les enfants, comme lorsqu'on leur a fait dessiner un jeu de billes pour une sculpture-jeu destinée à la mairie de Paris, mais c'est plutôt eux qui s'approprient nos œuvres. Le jeu ça se résume, de manière un peu simpliste, à monter sur un objet ou bien à rentrer à l'intérieur. Une fois, il y avait un gamin perché en haut d'une sculpture sur laquelle on travaillait, et il me demande : « C'est quoi ton métier ? » Je lui ai répondu que c'était moi qui mettais les nuages, puisqu'il regardait vers le ciel. Il m'a demandé en retour si j'avais également mis le soleil !

Jean-Marie nous montre une maquette d'assemblage de modules d'une série de reliefs, Atelier des Simonnet, 2013 © Bassinet Turquin Paysage

M : Et puis ce n'est pas seulement les enfants : quand je vois les gens réjouis par ce qu'on fait, c'est merveilleux. Un des conseillers du village où nous avons installé une sculpture avait pour habitude de se promener avec son beau-père âgé qui était heureux de voir ce jeu et les enfants jouer dessus. C'était son plaisir à chaque fois qu'il sortait de la maison de retraite. Dans le même ordre d'idées, nous avions installé un jeu assez grand à côté de Lyon. Un soir, alors que nous finissions de le monter, une femme est venue nous trouver et nous a dit cette phrase, qui était sublime je trouve : « c'est gentil de nous apporter une sculpture ». Elle le disait comme ça. Elle savait que c'était une sculpture pour les enfants, mais elle le prenait aussi comme ça, pour elle.
De même, à St Quentin en Yvelines, nous avons installé une grande sculpture rouge « l'arborescence polymorphique », que les habitants ont rebaptisée « les spaghettis ». Nous y sommes retournés 20 ans après, et quelqu'un est venu me dire « Ah madame Simonnet, je suis content de vous voir ! Ça fait 20 ans que je passe tous les jours en bicyclette sous votre sculpture et je suis toujours aussi ravi ! »
Nous savons bien que les enfants s'approprient les sculptures, il y a souvent des objets qui restent au sol et qui leur servent à les escalader. Mais qu'adultes et personnes âgées s'y retrouvent aussi, c'est important et formidable !

JM : Il n'y a pas beaucoup d'artistes qui se soient intéressés au jeu. On a bien connu l'Atelier Delaunay, sculpteurs sur bois. Mais chez eux, il y a un peu distinction entre les formes-sculptures et les jeux. Souvent, ils proposaient une animation auprès des enfants pour leur faire dessiner l'aire de jeux.

Dans l’Atelier des Simonnet, Griselles (45), 2013 - © Bassinet Turquin Paysage

GB : ***Et le rapport au site ?***

M : Il y a quand même un élément fondamental dans notre travail, c’est que l’élément que nous créons doit être pour le jeu mais aussi sculpture, visuel. Nous avons toujours besoin que cela fasse une masse, on n’aime pas trop être discrets, je crois !
JM : Cela renvoie un peu au problème de l’intégration, qui perdure depuis des années. J’ai rarement entendu des propos justifiés par les options prises. Nous on est très présents… alors quand les gens choisissent l’option Simonnet, ils mettent le paquet, ils veulent toujours du rouge ! On ne devrait pas systématiquement avoir à disparaitre et s’excuser dans l’espace public.

GB : ***Quelle serait la commande que vous rêveriez de faire ? Ou celle que vous n’avez pas encore faite ?***

JM : Il y a des projets que l’on poursuit. Il y en a un, c’est un puzzle à 3 dimensions. C’est une bonne synthèse de notre démarche puisqu’elle est à la fois baroque, libre et structurée.
M : Par contre, il y a un projet que nous avions et que nous avons abandonné, c’est de faire nous-mêmes notre architecture en plastique. On avait le terrain, mais à cause d’une association de voisins qui nous a amenés au tribunal, nous avons dû faire marche arrière et on a mis une chaise blanche de 4 m 50 de haut sur le terrain à la place. Alors il y a eu deux procès : nous avons été accusés de « construction sur un espace boisé protégé » et « reconnus coupables de grandeur et de blancheur, qui constitue une rupture dans l’environnement » !

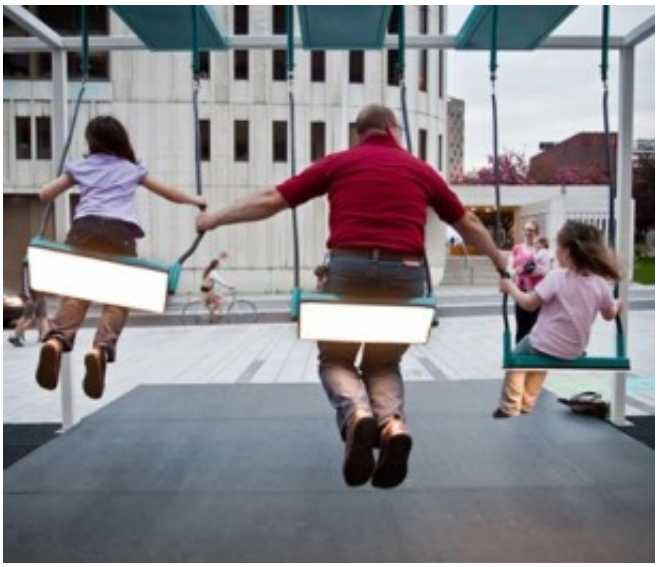
La chaise en question, exposition « de l’art dans les jardins » au Centre Pompidou de Metz (17 mai – 21 septembre 2014) - © Les Simonnet

ENTRETIENS / RENCONTRES

Zoë Gray, PLAY TIME

La biennale d’art contemporain 2014 de Rennes s’intitule PLAY TIME, en hommage à l’univers ludique de Jacques Tati. Pour ce nouveau numéro d’Openfield consacré au jeu, la commissaire d’exposition Zoë Gray a accepté de s’entretenir pour Openfield sur les rapports entre l’art, le jeu et les lieux qui leur sont dédiés.

Par Dimitri Boutleux et Zoe Gray, NOVEMBRE 2014



La biennale d’art contemporain 2014 de Rennes s’intitule PLAY TIME, en hommage à l’univers ludique de Jacques Tati. Pour ce nouveau numéro d’Openfield consacré au jeu, la commissaire d’exposition Zoë Gray a accepté de s’entretenir pour Openfield sur les rapports entre l’art, le jeu et les lieux qui leur sont dédiés (entretien réalisé par Dimitri Boutleux).

Extrait de Mon Oncle, Jacques Tati, 1958

Image #1 – La Villa Arpel

Dans Mon Oncle de Jacques Tati, il y a un jardin, celui de la Villa Arpel. Un lieu finalement assez hostile où l'on interdit même au petit Gérard de jouer.
D'après-vous qu'est-ce Tati évoque de ce dictat spatial ?
« Dans toute l'œuvre de Tati, il y a cette critique du « Over Designed » qui ne prend plus en compte l'utilisateur. Dans Mon Oncle, et surtout dans Playtime, le personnage qu'il joue se heurte en permanence aux formes produites par l'architecture. Cela me fait également penser au roman Mansfield Park (1813) de Jane Austen. Elle y illustre par les jeux les métaphores du parc, du jardin et de la forêt, qui sont différentes sortes de contrôles de la nature par l'être humain et comment ces formes influencent les comportements. »

Carte postale des Polymorphes de Port Barcarès

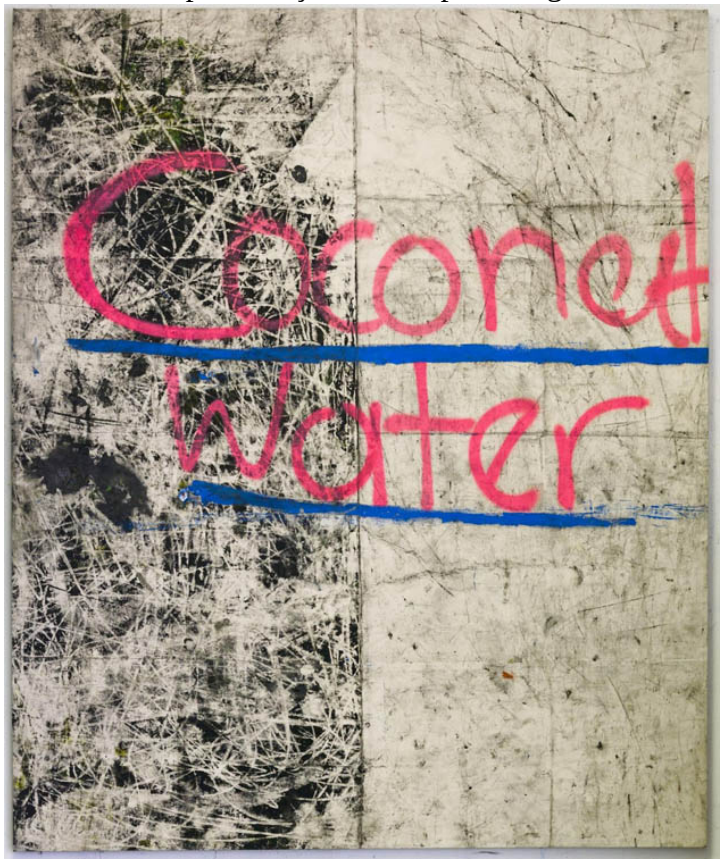
Image#2 – Les Simmonet

Les Simmonet est un couple d'artistes qui depuis les années 1970 créent des sculptures aux limites entre l'œuvre, l'objet et le jeu (cf. article "Les Simmonet, sculpteurs" ***de ce même numéro) . D'après-vous, une œuvre devient-elle un objet lorsqu'elle est investie par le public ?*** **L'interaction est-elle ou non une forme de désacralisation ?**

« Oui, interagir avec l'œuvre peut-être une forme de désacralisation…ou bien, cela peut faire partie intégrante du processus de création. Je pense au travail du jeune artiste colombien Oscar Morillo, exposé à 40mcube dans le cadre de la biennale. L'exposition commence par une toile qui devient une sorte de porte que l'on doit pousser pour pénétrer dans l'espace. C'est très intéressant comme geste d'ouverture de l'exposition, que l'artiste souhaite qu'il y ait un rapport physique avec l'une des œuvres. Dans le projet GOGOLF de François Curlet à la Halle de la Courrouze, on a remarqué que le public est tellement décomplexé de pouvoir dans un premier temps jouer au mini golf qu'ensuite il est plus à l'aise avec d'autres œuvres plus conceptuelles.

Le rapport physique peut être une forme d'ouverture, mais l'interactivité c'est aussi savoir activer une œuvre en la regardant ».

Merci, au revoir, a? biento?t (2008), Florence Dole?ac, artiste invitée par François Curlet pour Gogolf ©Les Ateliers de Rennes



Oscar Morillo, sans titre, 2012

Quel statut prend l'œuvre lorsqu'on peut monter dessus ou bien prendre le risque de la dégrader ? Je

pense en particulier à la Maison gonflable cinq étoiles de Pilvi Takala installée aux beaux-arts.
« Dans ce cas, c'est un peu compliqué. C'est la vidéo qui raconte le processus de création de la maison gonflable par un groupe d'enfants qui est l'œuvre, la maison gonflable n'en est pas vraiment une. L'artiste avait remporté un prix de 7000 livres sterling lors de Freize, une foire d'art contemporain à Londres. Elle a décidé de laisser la possibilité aux enfants de dépenser cette somme. Ils ont décidé ensemble qu'ils voulaient concevoir une maison gonflable. Dans cette œuvre le « château », comme on l'appelle, est le résultat d'un processus qu'elle a initié. La question du statut de l'œuvre doit être clair dès le début. Dans GOGOLF, les spots sont à la fois des sculptures et des trous de mini golfs, ils sont donc amenés à être abîmés.»

Que va devenir GOGOLF au terme de la biennale ?
« La plupart des trous vont probablement êtres détruits, quelques éléments vont êtres sauvegardés. Cette version de l'œuvre est une sorte de prototype, le souhait de l'artiste serait de la réaliser de manière pérenne dans l'espace public. Dans le cadre de la biennale, nous n'avions pas le timing pour réaliser une véritable commande publique. J'ai pensé que c'était plus intéressant de profiter de la Halle de la Courrouze pour réaliser une première version intérieure et "vendre" l'idée à quelqu'un de faire une version pérenne dans l'espace public. »

Paul Mc Carthy, The Tree, 2014

Photo#3 – l'œuvre dégonflée.

Jeu d'adulte, jeu commercial, jeu de dupe….
Une œuvre gonflable, qui une fois dégonflée a attisé le jeu médiatique…
il y a bel et bien un jeu ambigu dans l'œuvre de Paul McCarthy.

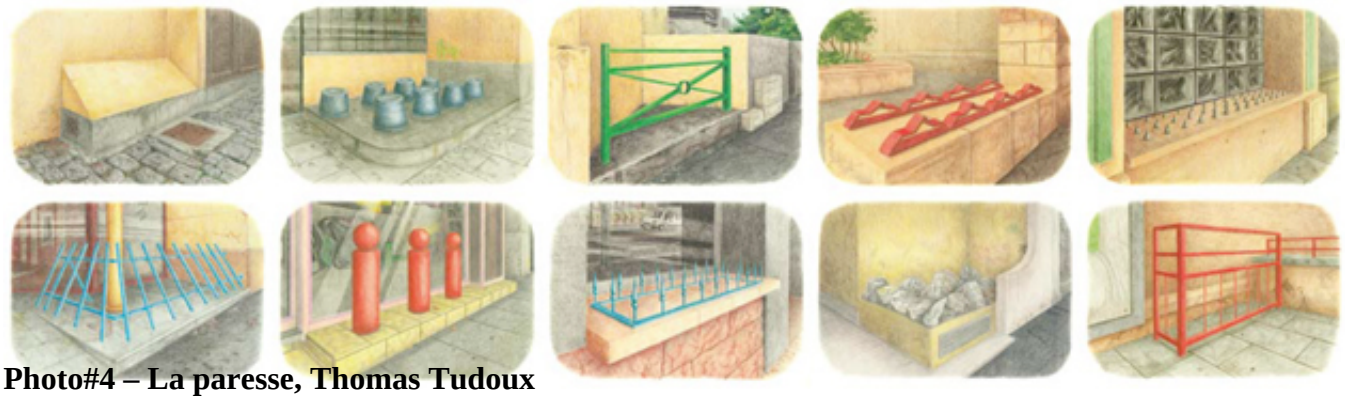
Est-ce préjudiciable pour de futures commandes publiques ?
« Non, pas du tout…Que cette pièce provocatrice ait été dégonflée ne fait pas partie de l'œuvre, mais par

contre cela fait partie du jeu médiatique autour des grandes installations qui se passent à Paris au moment de la FIAC. Attirer l'attention fait intégralement partie de sa démarche, c'est donc très logique dans la continuité et l'esprit de son travail qu'il en vienne à l'espace public. C'est aussi très intelligent de la part de la commissaire qui l'a proposé, mais ce n'est pas du tout une oeuvre cynique car la médiation est intégrée à la pratique de l'artiste. »

Dès lors, peut-on dire que l'espace public est-il un lieu d'art comme les autres ?
« A mon avis non. A plusieurs niveaux, ce n'est pas pareil. D'un point de vue pratique, on attend des œuvres dans l'espace public des choses différentes de celles qui peuvent êtres surveillés dans un espace contrôlé, pouvant être fermé la nuit, par exemple. En fait ça change l'échelle du projet, mais aussi plus conceptuellement elles doivent être « tout public ». Dans l'espace public, il n'y a pas seuil, l'œuvre s'expose au public et cela génère une immédiateté que l'on ne trouve pas dans les institutions - on rentre rarement par hasard dans un lieu d'art. Le discours doit être d'autant plus clair pour une œuvre publique. »

Pour en revenir aux Simmonet qui conçoivent des œuvres / jeux pour l'espace public. Leurs usages sont interprétables, mais leur statut avec le commanditaire doit-être clair.
« Dans les aires de jeux ou les jeux conçus par les artistes, le statut de l'œuvre doit-être clairement défini au préalable. L'artiste danois Palle Nielsen a conçu en 1968 à l'occasion d'une exposition au MOMA une aire de jeu interdite aux adultes. A l'entrée de la pièce était écrit « There is no exhibition. This is only an art show because the children are playing inside an art museum. This is only an exhibition for those who are not playing. » Il me semble que cela résume beaucoup de choses. »

Palle Nielsen, 1968



Photo#4 – La paresse, Thomas Tudoux

Thomas Tudoux évoque La Paresse sous couvert de dénoncer les aménagements anti-sdf. En ville, certains espaces s'apparentent plutôt à un parcours du combattant qu'à une aire de jeu. L'espace public est-il d'ailleurs vraiment conçu pour exprimer tous nos états ?
« Non, et d'ailleurs l'espace public devient de moins en moins public, on voit les forces économiques qui pèsent et qui les forment de manières subtilement pernicieuses. D'ailleurs pour quel public et pour quelle société ? Les dessins de Thomas Tudoux disent beaucoup sur notre société et ses valeurs qui sont toujours tournées vers l'efficacité et la consommation et non pas sur la possibilité de flâner, de dormir, de réfléchir, faire d'autres choses qui sont tout aussi utiles.»

21 Balançoires par Daily Tous les jours, Montréal

Photos#5 – les balançoires musicales de Montréal.

On voit émerger partout dans le monde de nombreux petits projets temporaires d'aménagement de l'espace public associant des artistes aux habitants pour accompagner certaines mutations urbaines. Le ludique, le temporaire et le soft sont ils une chance d'intégrer l'urbanisme du 21ème où resteront-ils à la marge ?

« Le jeu et les pratiques « soft » vont devenir de plus en plus intégrés de manières civiques et urbaines, mais je l'espère non pas comme une sorte de « sugar coating » ou de « greenwashing » pour aider à faire passer des projets plus « hard ». Il faut que cela devienne des pratiques intégrées dans les développements civiques et urbains. Sinon, pour en revenir à la première question sur Tati, on arrive à du design dictatorial en oubliant qu'il y a des humains qui doivent vivre dedans. J'ai longtemps vécu à Rotterdam qui est une ville marquée par les expérimentations urbanistiques, réussies ou non, mais souvent on pouvait ressentir ce clash entre la vie quotidienne et le vent dans les grands espaces ouverts qui étaient sensés êtres ludiques, accueillants et qui étaient juste invivables. »

Certaines commandes artistiques publiques sont des aires de jeu. Avez-vous un exemple ? Quelle est dès lors la relation qui s'instaure entre l'élu, garant de la sécurité et l'artiste qui recherche l'expression d'une enfance où l'apprentissage des limites est fondamental dans le développement psychologique de l'enfant ? Le principe de précaution bride-t-il toutes formes d'expressions ?

« Ça complique bien évidemment les choses. Mais cela me fait penser aux aires de jeu d'Aldo Van Eyck à Amsterdam dans les années 1960 qui sont de belles et simples formes géométriques en béton, où tout n'est pas illustrés. Mais aujourd'hui depuis que nous sommes entrés dans une culture litigieuse, je vois moins la possibilité pour des choses aussi ouvertes et brutes physiquement. Hélas aujourd'hui autour de l'enfant où tout est commercialisé, on est beaucoup plus sur le monde Disney que sur quelque chose qui reste abstrait. Tout doit être figuratif et illustré. C'est moins créatif, pour nous, pour les utilisateurs, pour les enfants.
C'est pareil dans l'art : les oeuvres qui m'intéressent ce sont des œuvres plus ambigus. Même si elles ont une accroche assez immédiate, ce sont des œuvres qui laissent de l'espace pour l'ambiguïté, pour une multiplicité de lectures. »

Orphanage, Amstelveenseweg, Amsterdam,Netherlands, 1955-60

L’adulte est-il un enfant comme les autres ?

« Dans l’essentiel, je dirais oui, mais l’adulte se censure avec l’importance qu’il donne à tout ce qui lui semble utile, il oublie souvent les choses qui sont utiles d’une autre manière. La paresse est utile. C’est assez paradoxal, on s’empresse de perdre une grande partie des bonnes choses de l’enfance en devenant adultes. Paradoxalement nous vivons à une époque d’infantilisation de l’adulte. Il y a quelque chose d’assez triste qui se passe, mais je ne sais pas depuis quand exactement. Tout ce qui est ludique est forcément payant, standardisé et obsolète. Peu de choses transparaissent du créatif de l’enfant dans le phénomène adulescent… il est finalement très canalisé. Quant aux espaces publics, il faut désormais imaginer des moments, des possibilités pour vivre la ville autrement qu’à travers le shopping. »

Zoë Gray

PROJETS / ETUDES

Zones libres

Nous sommes ici pour jouer.
En tant que paysagistes, nous sommes responsables de la qualité des espaces publics. Le jeu représente une composante essentielle de nos espaces de vie, tant par sa dimension universelle, que par sa capacité à nous rassembler.

Par Atelier Sensomoto, NOVEMBRE 2014

Wild zones

We are here to play.

Le jeu et les paysagistes ?

En tant que paysagistes, nous sommes responsables de la qualité des espaces publics. Le jeu représente une composante essentielle de nos espaces de vie, tant par sa dimension universelle, que par sa capacité à nous rassembler. Notre place de paysagistes nous confère ainsi un rôle privilégié pour mener une réflexion sur la place du jeu en ville et pour créer des espaces ludiques innovants.

Play and landscape architects ?
As landscape architects, we are public space makers. Play is a component of the quality of public spaces. In its universality, it has the ability to touch everyone. As a result, we are natural players in forming the role that play takes in our cities and in the creation of innovative play spaces.

Pourquoi jouer ?

Le jeu est instinctif. Le jeu est inhérent à la nature humaine. Le jeu est une composante de la nature. Nous le pratiquons tous - les humains et les animaux. Nous voulons tous jouer. Pourtant, nous avons tendance à oublier que le jeu représente un besoin fondamental.

Le jeu est un élément particulièrement essentiel pour le développement de l'enfant. Il constitue sa principale source d'apprentissage. Ce n'est ainsi pas un luxe mais une nécessité. C'est une façon pour l'enfant de découvrir le monde et d'y prendre place. Quand nous grandissons, cet outil continue de se développer. Ainsi, le jeu ne s'arrête pas à l'enfance - les adultes jouent également ! Dans cette évolution, les types de jeu se complexifient. Bien que la géographie, la culture, le sexe et nos compétences influencent notre rapport au jeu, leurs points communs prédominent sur leurs différences.

Le jeu libre est un type de jeu particulier. Le jeu libre peut se définir comme une activité choisie et menée par des participants, sans autre but. Le jeu libre permet de faire des choix, d'être en contact avec l'environnement naturel, d'avoir du temps non structuré et du temps dédié à l'imagination. Il développe la créativité, la coopération et permet de résoudre des problèmes en encourageant la prise de risque, le succès ou l'échec. Le jeu libre est essentiel pour devenir sociable, faire face au stress et renforcer ses compétences cognitives. C'est, en ce sens, un apprentissage complet.

Les projets d'aires de jeux publics souffrent du climat actuel d'austérité lié aux contraintes budgétaires. La notion de jeu libre pâtit pour sa part d'une culture normée et standardisée. La bonne nouvelle est que le jeu n'est pas nécessairement coûteux ou compliqué. La simple initiative de permettre l'accès au jeu a un impact marquant dans l'espace public. Nous devons juste changer notre point de vue.

Why play ?
Play is instinctual. Play is inherent. Play is part of human nature. Play is part of nature. We all do it - people and animals. We all want to do it. Yet what often gets forgotten is that we actually need to do it. Play is an essential element in child development. Play is a child's primary source of learning. It is not a luxury but a necessity. It is how we discover the world and our place in it. As we grow, this tool continues to develop. Play does not end in childhood - adults play! In this evolution, types of play are complex and at the same time, natural. While geography, culture, gender and ability can affect play; distinct shared patterns and general characteristics dominate differences.
Free play is a specific type of play. Free play can be defined as an activity chosen, then directed by participants and undertaken for its own sake. Free play allows for choice, contact with natural environment, unstructured time and imaginative time. It develops creativity, cooperation and problem solving by encouraging senses of risk taking, succeeding and failing. Free play is critical for becoming socially adept, coping with stress and building cognitive skills. It is, in a sense, learning at its most powerful.
Public play projects suffer in the current climate of austerity and budget constraints. The notion of free play further suffers in today's standardized culture. The good news is play does not have to be expensive or complicated. Subtle actions of providing play can have profound impact on public space. We often just have to change our perspective.

Une autre manière de jouer ?

Dans notre pratique professionnelle, nous cherchons à développer des approches pour promouvoir le jeu libre. Beaucoup de ces idées ne sont pas nouvelles mais sont revitalisantes. Elles sont destinées à proposer un cadre plus souple pour ouvrir la discussion, pour la faire vivre et pour étendre le champ des possibles. Elles ont en commun la capacité d'être accessible à tous ainsi que celle d'être appropriable et interprétable. Les exemples suivants de "zones libres" mettent en valeur le côté non structuré, imaginatif et l'esprit créatif du jeu libre.

Les activités autogérées sont particulièrement faciles à implanter. Nous n'avons besoin que de notre imagination et d'espaces ouverts. Les enfants en sont souvent les meilleurs avocats - en tant qu'adultes, nous devons leur offrir des possibilités, puis leur laisser le champ libre. Nous marchions récemment dans la rue et avons rencontré, au détour d'une station de métro, des enfants qui jouaient avec des feuilles d'automne au dessus d'une bouche d'aération : ils s'amusaient gaiement à les faire voler aidés par les puissants ventilateurs en contrebas. Le mouvement "Play Streets" (1) illustre ce type d'espace de jeu spontané, développé au début des années 1900 en Angleterre. Play streets se réapproprie des espaces publics en fermant des rues aux voitures et en permettant aux gens de jouer à partir d'une structure temporaire ou permanente. Cette idée a été récemment plébiscitée par les parisiens dans le cadre du budget participatif (2). C'est aussi une initiative qui a joué un rôle précurseur dans le mouvement des "Open streets" (rues ouvertes) et dans d'autres mouvements comme "Ciclovia" (3), initié en Colombie, favorisant les espaces cyclistes et piétons dans les villes. Ce type de jeu s'applique aux enfants de tous âges.

Another way to play ?

As a studio, we look to develop approaches to promote free play. Many of these ideas are not new but restorative. They are meant to be a flexible framework to open discussion, to keep it going and to speculate on the possibilities. They are based in the ability to be accessible to all as well for appropriation and interpretation. We refer to these tactics as "Wild Zones" to honor the unstructured, imaginative, unlimited and fantastically messy spirit of free play.

Self-directed activities are particularly easy to implement. We do not need much more than our imaginations and open spaces. Children are usually better at this than anyone else. As adults, we simply need to provide opportunities and then get out of the way. We were recently walking down the street and came across kids playing with autumn leaves on top of a Metro air vent: they had collected leaves from the sidewalk and were sending them flying with the force of the exhaust from below! The Play Streets (1) movement exemplifies this kind of spontaneous play space, dating back to the early 1900s in the UK. Play Streets reclaims public space by closing streets to cars and allowing people to play, either on a temporary or more permanent basis. This idea was recently adapted by the City of Paris and voted in by the citizens through the Budget Participatif (2). It is also a precursor to Open Streets and movements like Cyclovia (3) in Columbia that promotes spaces for cyclists and pedestrians in cities. This is play that applies to kids of all ages.

Détournement de mobilier à Paris / Bike racks in Paris, FR

Le mouvement “Do-It-Yourself” témoigne de la maîtrise des concepts de construction en encourageant les enfants à jouer et à construire de manière créative. L'objectif est simple : permettre aux enfants de construire leurs propres jeux. De tels espaces de jeux créent des opportunités pour qu’ils apprennent à coopérer, soient confrontés à des défis physiques et gagnent en confiance. Les “Adventure Playgrounds” (terrains d’aventure) (4), développés en Angleterre après la Seconde Guerre mondiale, donnent aux enfants l’accès à des pièces et à des outils pouvant être déplacés et manipulés, afin de fabriquer leurs propres structures de fortune. Une récente interprétation est l'“Imagination Playground” (5), un système de bloc en plastique modulaire préfabriqué qui a reçu un large écho aux États-Unis. Le concept “Pop-Up Play” (6) est une initiative semblable qui invite les enfants à construire leur propre jeu, avec des matériaux recyclés comme le carton. L’intérêt de ces types d'espaces de jeu réside dans leurs caractères informels et dans le sentiment d'appartenance qu’ils procurent. Ils sont accessibles, résolument uniques, jamais statiques et surtout appropriables par tous.

Do-It-Yourself speaks to mastering construction concepts and skills that encourage children to play and build creatively. The goal is simple: to allow kids to construct their own play. Such play spaces create opportunities for children to learn cooperation, meet physical challenges and gain self-confidence. Adventure Playgrounds (4), also originating in the UK after WWII, provides access for kids to loose parts and tools that can be moved around and manipulated, making their own makeshift structures. A recent

interpretation is the Imagination Playground (5), a pre-fabricated modular plastic block system that has been widely received in the USA. Another concept based in the same spirit is Pop-Up Play (6), which rallies kids to build their own play with readily made recycled materials like cardboard. The draw of these types of play spaces is in their informality and their sense of ownership. They are accessible, entirely unique, never static and most of all, appropriated by all.

Bottes de paille à Sunnyvale, USA / Hay bales in Sunnyvale, USA

Les aires de jeux naturelles jouent également un rôle important dans le besoin qu'ont les enfants d'explorer le monde sensoriel ; cela relevant d'une curiosité instinctive. Cependant, ces aires de jeux naturelles sont souvent sous-estimées du fait de leur simplicité. Dans les villes, ce type d'interaction est peu fréquent. Demandez à plusieurs enfants quel est leur espace préféré et ils vous raconteront souvent des histoires d'arbres à grimper, de collines à dévaler, de flaques d'eau à enjamber. Ces espaces répondent à leur sens inné de la curiosité et à leur capacité d'être stimulés par leur environnement. Ces espaces de jeu sont vivants, font grandir et évoluer. Faute de limites définies, ils permettent également une diversité d'interprétation. Dans cet état d'esprit, nous avons conçu et réalisé un jardin dans un parc public composé de plusieurs buttes plantées de graminées. Lors d'une récente visite, nous avons pu constaté que la topographie et les plantations avaient engendré des usages diversifiés et ludiques. Ce type de jeu a un large éventail d'effets positifs - le contact avec l'environnement naturel ayant des bénéfices écologiques et sociaux.

Natural play spaces are important in children's need to explore the sensorial world. This is an instinctive curiosity; yet it is often underestimated in its simplicity. In cities, this type of interaction is usually scarce.

Ask many kids what their favorite space is and they will often respond with stories of trees to climb, hills to roll, puddles to jump. Here, kids exercise their innate inquisitiveness and their capacity to find stimulation in everything around them. These play spaces are living, growing and evolving. Lacking defined boundaries, they also invite a certain amount of interpretation. With this in mind, we designed and constructed a garden in a public park with a series of earth mounds planted with grasses. On a recent visit, we found that the topography and plantings did in fact inspire uses as diverse and as playful as the users. This type of play has a wide range of positive effects - connections with natural environment bring both ecological and social benefits.

Buttes végétalisées à King’s Lynn, UK / Planted mounds in King’s Lynn, UK

Jouons ensemble... un appel à l'action

Ça semble amusant ? Allons y ! Le jeu manque aujourd’hui d’une voix collective et innovante en France. Bien qu’il y ait un mouvement mondial pour la défense et la promotion des droits des enfants au jeu - article 31 de la Convention des Nations Unies - il y a un vide évident dans notre pays. Ce vide réside notamment dans la fin de l’activité de l’association CODEJ (Comité pour le Développement de l’Espace pour le Jeu) depuis 2005. Le CODEJ, initié en 1971, représentait notamment en France l’IPA (Association Internationale pour le Jeu) (7). Ces associations ont comme caractéristique commune de regrouper des personnes de différents horizons permettant à tout un chacun de s’investir. Le jeu n’est en

effet pas l'affaire de spécialistes. Les aires de jeux sont par essence des lieux communautaires. Au delà des paysagistes, chacun, qu'il soit parent, éducateur, artiste ou enfant a un rôle à jouer pour imaginer notre façon de jouer. Le succès des démarches évoquées réside dans leur approche collaborative qui nous amènent à redéfinir nos manières de concevoir - le processus de jeu devenant aussi important que le jeu réalisé.

Let's play… a call to action !

Sounds like fun, right? Let's go! While there is global advocacy for children's right to play - as stated in Article 31 of the United Nations Convention - play lacks an innovative, collective voice in France. This void is in part due to the dissolution of the CODEJ (Comité pour le Développement de l'Espace pour le Jeu / Committee for the Development of Play Spaces) in 2005. The CODEJ, founded in 1971, notably represented France in IPA (International Play Association) (7). Significantly, these collectives are distinguished by their ability to enlist people from a wide range of experiences in the play movement. Play is not specialized. Play spaces are community spaces. In addition to landscape architects, parents, educators, artists and kids can all have a great impact on the way the what, why and how we play. Advancement relies on an inclusive, open approach that expands our way of thinking - where the process of play becomes as important as the product of play.

PROJETS / ETUDES

Se prendre au jeu

Notre approche dans les aires de jeux, et en particulier sur celle d'Alfortville, s'est appuyée sur cette perception de l'enfant en bas âge (0-4ans). Nous avons souhaité donner aux enfants une totale appropriation de l'espace et de liberté. L'enjeu était d'offrir aux enfants un espace de découverte où les sens des enfants pourraient être mis en jeu.

Par Matthias Lefebvre, Anael Maulay, Agence Espace Libre, NOVEMBRE 2014

L'éducation de l'enfant en bas âge est globale et permanente, c'est un moyen naturel pour comprendre et apprendre. Le jeu est l'élément le plus complet afin de jalonner l'évolution fonctionnelle, intellectuelle et psychique de l'enfant. Les activités de loisir enfantines sont en quelque sorte des compensations à sa situation de dépendance vis-à-vis de l'adulte. Il vit sous l'égide de cette dépendance et, si son rôle est en quelque sorte d'apprendre à obéir, il utilise la puissance de son imaginaire pour mettre en scène les situations qui l'ont troublé afin de les résoudre à sa manière, par le jeu. En effet, le temps du loisir est le temps où il forme sa personnalité, où il s'exprime, où il prend conscience de lui-même. Ainsi, les espaces publics devraient être plus aptes à contribuer à l'expression de ce besoin vital chez les enfants.
Les besoins de l'enfant sont simples. Il ne demande que du temps, des espaces, des outils afin de jouer pour le simple bonheur de se distraire. Il ne sollicite que des occasions de s'amuser de manière bruyante, agitée, énergique et vive. Il n'exige que diverses opportunités de relever des défis physiques et de courir des risques. Ses demandes simples traduisent un processus plus complexe et spontané de développement essentiel de l'enfant en bas âge. Les enfants se façonnent à travers l'exercice du jeu, car sans lui ils ne peuvent réaliser leur capacité d'action corporelle, spatiale et sociale.

Tous les actes de l’enfant, courir, sauter, grimper, bouger, poursuivre, discuter, négocier, sont des activités qui permettent un développement global de la motricité et du psychisme, un prérequis très important, car il est à la base d’une acquisition de la psychomotricité fine et des apprentissages scolaires. Le jeu permet à l’enfant d’acquérir des compétences peu mises en valeur par les méthodes d’enseignements classiques, comme la croissance physique, le comportement ludique et logique, l’auto-déterminisme social et affectif, la pensée créative et flexible, la création d’une culture propre. Il y a donc, en premier lieu, à éduquer les adultes afin qu’ils n’entravent pas les jeux de l’enfant.
Lorsque l’enfant est dehors, il n’adopte pas la même manière de jouer qu’en intérieur. D’autres activités sont possibles. Les espaces extérieurs, pour l’enfant, sont propices à la créativité surtout quand des éléments naturels, même les plus fins, composent l’environnement du jeu. L’espace extérieur est une source intarissable d’éléments multisensoriels riches et diversifiés, des éléments disparates que l’enfant peut manier, arranger et assembler à ses propres fins. Le dehors sollicite de manière naturelle les capacités d’observations. L’enfant examine son environnement changeant : le temps qu’il fait, le temps qui passe, le temps qu’il va faire. Il remarque les subtilités du climat, les variations de température, les variations de lumières, les variations de l’humidité. Il fait des trouvailles, les trie par grandeur, les range par couleurs, imagine les moyens de les utiliser, parlemente pour les troquer, les distribue à d’autres.

Les espaces extérieurs sont propices pour l’enfant dans sa compréhension du monde. Ils permettent d’apprendre à reconnaitre et à maitriser les éléments potentiellement dangereux. C’est par la pratique de surfaces brutes et irrégulières, la marche sur des supports de textures différentes, la rencontre d’êtres vivants insolites que l’enfant va apprendre à améliorer sa force physique, son sens de l’équilibre, sa coordination, ainsi qu’à développer sa confiance en soi. La possibilité de fréquenter des espaces

extérieurs est donc une manière d'apprendre, mais aussi une manière de prévenir de certains problèmes de santé majeurs de notre époque. Être dehors permet de sortir des espaces intérieurs qui contiennent un plus grand nombre de polluants nocifs pour l'enfant.

Il semble important de proposer un nouvel élan dans l'aménagement d'espaces publics extérieurs consacrés à l'exploration, la découverte, l'apprentissage, à la liberté de jeu des enfants. Les espaces de jeux se sont retrouvés dans les lieux les moins accueillants, repoussés par un système urbanistique mettant la circulation automobile au centre des préoccupations de la ville moderne, transformant l'ensemble du territoire de jeu. Cette évolution de la morphologie urbaine s'est accompagnée d'un renforcement des normes sécuritaires produisant des aires de jeux où les besoins des enfants ne sont que trop partiellement satisfaits.

Notre approche dans les aires de jeux, et en particulier sur celle d'Alfortville, s'est appuyée sur cette perception de l'enfant en bas âge (0-4ans). Nous avons souhaité donner aux enfants une totale appropriation de l'espace et de liberté. L'enjeu était d'offrir aux enfants un espace de découverte où les sens des enfants pourraient être mis en jeu.

Allée Jean Baptiste Lulli
To the center of Grand Ensemble
To the Cours Beethoven
Allée de la commune
School Louise Michel
N
Swing
Wooden hut
Game ground
The blackboard
The palette of shadows
Spring games
Parvis
Entrance

Le travail d’analyse et de recherche concernant la pédagogie de l’enfant ainsi que sur sa perception de l’espace nous ont permis d’élaborer un programme mettant en valeur un espace dédié à la petite enfance. L’espace généreux de près de 1900m², mais néanmoins soucieux de tous les détails, se décompose en trois parties : une placette, une zone surélevée pour les adultes, une zone centrale décaissée pour les enfants. La topographie du site se compose d’une multitude de micros dénivelés (marches filantes colorées de rouge, pentes, creux, etc.), de matériaux contrastés (béton désactivé, sol souple, enrobé, pelouse), colorés (rouge, beige, bleu, jaune, vert, marron, etc.), aux textures changeantes (dure, moue, molletonnée, etc.), aux végétaux abondants (arbres, arbustes, graminées, vivaces, etc.) permettant à l’enfant d’évoluer dans un environnement stimulant pour lui.
C’est en créant un espace varié que nous avons finalement conçu une aire de jeu pour les plus jeunes enfants. A ce jour, cette aire de jeux est l'un des plus vastes espaces publics ludique dédié à la plus petite enfance : 2-4 ans.

« Sauter, grimper, se cacher, se balancer, tourner autour, se poursuivre, se bousculer sont des jeux

recensés et connus. Termes limitatifs, car le jeu c'est aussi la prise de possession de la terre, du feu, du végétal, de la lumière, des odeurs, des couleurs... de l'espace de l'enfant. C'est aussi créer, imaginer, reconstruire à sa façon le monde environnant, c'est l'apprentissage de soi même et des autres. » (Jacques Simon).
Afin que l'enfant puisse prendre possession de toutes les composantes de l'espace, la terre, le végétal, la lumière, les odeurs, les couleurs, le son, l'aire de jeux regroupe du mobilier sifflant jouant avec les sons, du mobilier transparent jouant avec la lumière, et une palette végétale jouant avec les sens. Celle-ci est endémique et a été imaginée et composée comme le Piano d'un parfumeur. La collection de végétaux permettra, à l'enfant en bas âge, d'éveiller ses sens par le toucher avec les nombreuses graminées (Panicum, Imperata, Spodiopogon), l'odorat avec la lavande, l'origan et la verveine, et le goût avec la sauge, la menthe et le thym.

La responsabilité des aménageurs du territoire est réellement en jeu, car ils ont conduit à l'appauvrissement des lieux de l'assouvissement d'un besoin vital chez l'enfant. L'aménageur se doit de défendre l'espace public permissif, tant en terme de qualité que de quantité, afin d'agencer sans pour autant dicter les comportements du jeu de l'enfant. Il convient dans une politique en faveur de l'enfant de proposer un renouveau de ces aires de jeux. Les aménageurs se doivent d'affecter les lieux qui, morphologiquement, seront les plus propices à l'installation en toute sécurité des enfants. Ceux-ci, s'ils sont bien pensés, permettront à l'enfant d'assouvir la richesse de ses besoins dans une mise en danger toute relative afin de vivre et grandir dans des espaces ne recelant pas trop de risques et ne nécessitant pas une constante surveillance de la part des adultes. Ces aires de jeux devront, dans leurs formes, offrir une multitude de lieux propices à l'isolement, à la détente, à la rencontre, à l'étonnement, à l'action, à l'observation, le tout intégré de manière à ne pas contraindre l'esprit créatif de l'enfant.
Parcs, squares, jardins, boulevards, avenues, rues doivent être reconquis par le jeu. Chaque espace doit être propice à l'épanouissement de chacun dans une tolérance permettant à tous d'exprimer ses besoins. Les espaces de jeux urbains aménagés pour la distraction de l'enfant se doivent de permettre un ensemble d'activités polyvalentes, simultanées et consécutives. Ils doivent donner le moyen, par l'accessibilité à tous les âges sans être aménagés pour tous les âges, de créer des rencontres entre les générations. Les espaces de jeux, sur l'emprise du tissu urbain, prendront la forme d'alcôves libres de toutes contraintes et seront alloués seulement à la distraction et au jeu. Il conviendra de les faire naître dans la concertation et la participation des principaux intéressés, les enfants.

L'art peut répondre à cette production d'espaces, permanents ou éphémères, en valorisant les processus de création, le plaisir de l'expérimentation ainsi que l'oubli du résultat obligatoire. L'approche de la création d'espaces de jeux permet, dans la pratique de l'art, de relier l'enfant à la culture de manière douce. L'évolution du processus, dans la production de formes artistiques utilitaires pour le jeu, permet à l'enfant de se projeter dans un cycle vital associé à la temporalité de la vie et de sa disparition.
L'intégration de la nature ne doit pas être omise, car les cycles de la végétation sont des indications très importantes pour la compréhension des forces qui forment l'univers de l'enfant.

ESSAIS / RECHERCHES

Re-jouer le paysage

RÉCIT D’EXPÉRIENCE PAYSAGISTE
J’entre à l’école primaire pour la première fois depuis longtemps. L’école se situe à la limite nord-ouest de la ville d’Alençon, porte sur le périurbain. Je pousse la grille de la cour puis la porte de la classe. J’appréhende cette intervention et me questionne sur les raisons de ma venue...

Par Lucie Poirier, NOVEMBRE 2014

RÉCIT D’EXPÉRIENCE PAYSAGISTE
« Laboratoire Éducatif Paysage» : le quartier des Petits Châtelets pour Re-jouer le cours.

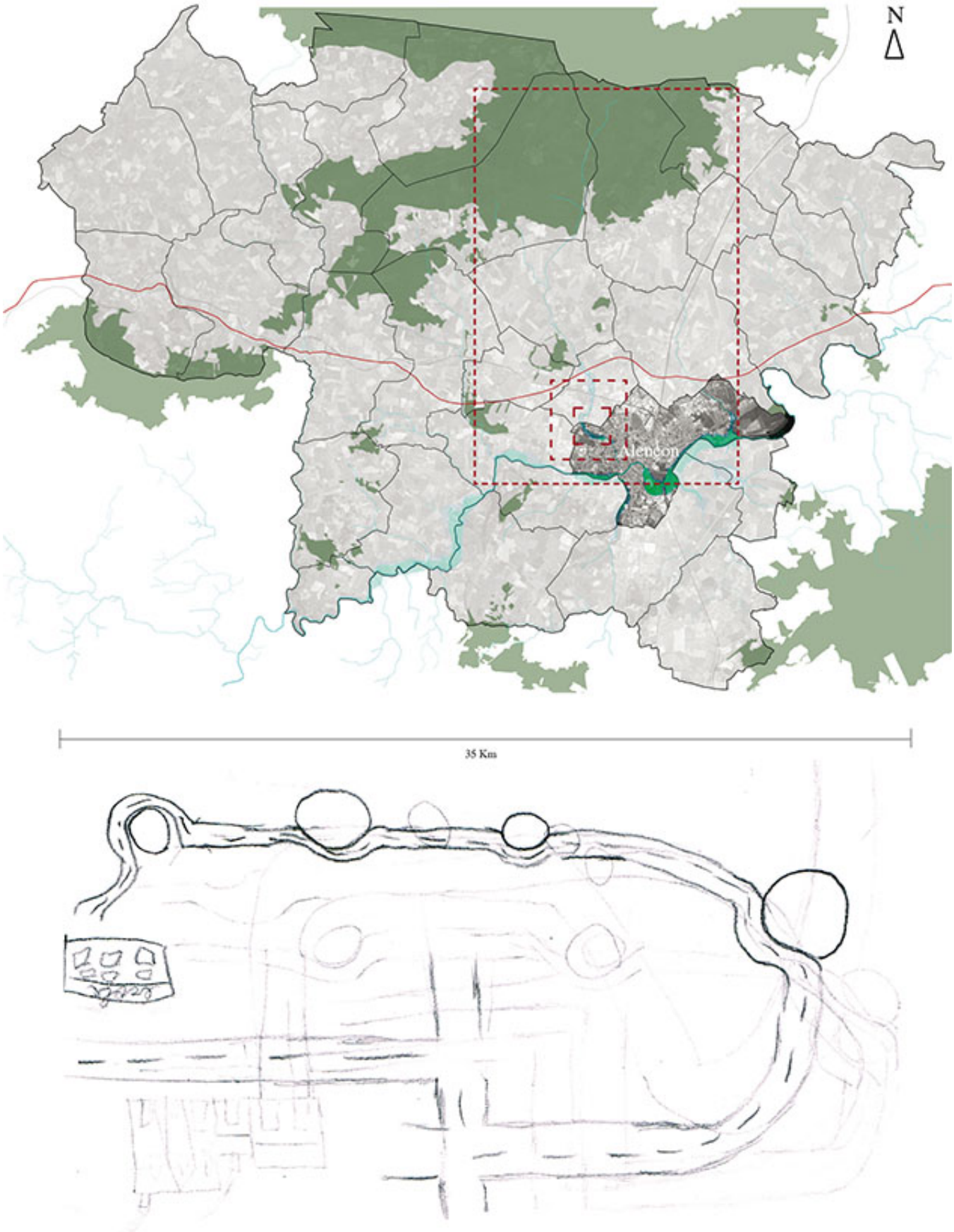
J’entre à l’école primaire pour la première fois depuis longtemps. L’école se situe à la limite nord-ouest de la ville d’Alençon, porte sur le périurbain. Je pousse la grille de la cour puis la porte de la classe. J’appréhende cette intervention et me questionne sur les raisons de ma venue...

Cartographie de dessins d'enfants, quartier inventé

CONTEXTE PSYCHIQUE ET PHYSIQUE

On a tous, un jour, été enfant.
Dans l'oeuvre de Proust, À la recherche du temps perdu, le narrateur mange une madeleine qui déclenche un souvenir lointain, il revit alors une scène de son enfance. L'expression « La madeleine de Proust » désigne un acte, apparemment négligeable mais qui porte une charge émotionnelle forte.
Chacun de nous est empreint de souvenirs qui fondent ce que nous devenons. Le ‘Re-jeu’, c’est la capacité à invoquer une émotion ressentie dans le passé, la capacité de la mémoire à créer de l’imaginaire.
Pourquoi la notion de ‘Re-jeu’ me semble si importante pour créer du Paysage?
Le paysage existe dans les yeux de celui qui regarde, il est un espace qui émeut l’homme par interprétation de ce qui est donné à voir et à sentir, immédiatement ou en différé, par l’entremise de la mémoire et de l’imaginaire. J'ai souhaité interroger cette possibilité de re-jouer parce qu’elle me semble être à la base de l’existence du paysage : c’est aller chercher ce qui nous fait nous sentir vivant individuellement, ce qui anime chacun de nous pour habiter ensemble l’espace commun.
J’ai choisi comme territoire d’expérimentations la Communauté Urbaine d’Alençon, la plus petite de France qui demeure un territoire principalement rural. La ville s’étend, elle mange la plaine. A priori, c’est une nécessité, mais la réalité est tout autre à Alençon, la ville se vide lorsqu’au contraire, dans les

villages alentour, la démographie augmente et crée un déséquilibre du maillage rural. Existent alors des villages dortoirs et des zones d'activités qui grignotent les terres agricoles. Pour qu'Alençon s'épanouisse, la nécessité est avant tout de conforter la ville centre, il semble important de consolider des limites contre un urbanisme étiré et morcelé, contre l'étalement et le zoning pour espérer qu'elle puisse se développer à l'avenir et accueillir de nouveaux habitants.



Communauté urbaine d'Alençon, entre ville-campagne / confusion

DÉMARCHE

C’est dans ce contexte que j’interviens. Grâce à l’écriture d’un récit : «Le mur» dans un premier temps, je tente de démontrer à quel point ce qui fait obstacle à la connaissance de l’autre et à la rencontre est lié à l’enfermement spatial instauré dans ces espaces du périurbain de la ville d’Alençon. La privatisation de chacun des lieux et les liants spatiaux manquants entre ces lieux et les usages qu’ils proposent rendent incompréhensible de visu leur rôle au sein de la société. C’est grâce à la recherche de traces d’une géographie dans les interstices, lieux oubliés, invisibles, et par la rencontre de ceux qui vivent là que je tente de rencontrer les lieux afin de comprendre ce qu’ils sont au-delà de leurs qualités spatiales, autrement dit ce qu’ils représentent dans l’imaginaire collectif.
Entre urbanité et monde rural, j’ai besoin de saisir ce qu’une communauté est susceptible de développer comme désirs et comme projections. Pour ce faire, je me tourne vers l’enfant : c’est au travers d’un ‘Laboratoire Éducatif Paysage’ que j’interviens dans une école primaire auprès d’élèves d’une classe de CM 1. Les enfants de 10 ans sont les témoins de la mutation de leurs espaces de construction intime. Leurs souvenirs d’enfance seront liés à ces lieux, et ce sont eux qui fondent le respect pour ces espaces. Ce partage me permet de saisir ce qui construit les perceptions intimes de l’espace et m’efforce à re-jouer le paysage pour faire émerger de nouveaux imaginaires. Je recherche ce qui, dans le petit, agite le grand. Enfin, je propose des transformations spatiales pour faire remonter la rivière à travers le quartier, cours d’eau jusqu’alors oublié. Je souhaite que tous les espaces convergent les uns vers les autres. Parce qu’elle fait émerger la géographie du territoire, la rivière permet d’orienter vers le Paysage et d’éduquer à ce qu’il est. C’est par l’amusement qu’un nouveau Paysage peut exister.
D’une sensation première à l’apprivoisement de réalités sociales, je me suis offert différents points de vue qui me permettent de proposer des transformations spatiales pour la création d’un Paysage.

Photographie de la cour de récréation inondée par la rivière Briante

LE LABORATOIRE PLUS EN DÉTAIL

Le paysagiste, s'il veut être moteur de projet, doit comprendre la société à laquelle il appartient car la sociologie nous apporte un corps d'idées directrices qui donnent un sens à nos actions.
Emile Durkheim définit l'éducation comme «une socialisation de la jeune génération par la génération adulte» ; L'éducation est avant tout le moyen par lequel la société renouvelle perpétuellement les conditions de sa propre existence, elle est le lien entre l'être individuel et l'être social que nous sommes tous. L'école est un «microcosme social».
La rencontre avec le cadre scolaire a grandement enrichit ma démarche. L'institutrice attendait de moi que j'ai des «objectifs. Elle ne savait pas bien dans quelle case pédagogique ce Laboratoire allait bien pouvoir rentrer. Je lui proposais un enseignement transversal, relevant à la fois de la géographie, des arts plastiques ou encore du français et n'avais pas d'attentes particulières, sinon de comprendre ce que peut transmettre un paysagiste, avec son approche singulière et ce qu'il peut y gagner lui-même pour la conception de nouveaux espaces.

Visite de terrain avec les enfants : portes de l’imagination Vist

C’est en lien avec le territoire habité que s’instaure peu à peu une relation entre l’enfant et l’espace. La

première approche s’est faite en classe. Après s’être mis d’accord sur une définition commune du paysage il s’agissait de le dessiner d’après des souvenirs. Trois dessins: «Le chemin de la maison à l’école», puis «Mon Paysage» ou encore «Dans la peau d’un oiseau» furent des approches du paysage par la représentation. Je comprends à ce moment que ce n’est pas en parlant de «paysage» que je vais saisir son importance dans le quotidien de l’enfant. Hors du cadre de l’image, nous partons alors à la recherche de sensations en contact direct avec le terrain : tout comme moi, les enfants doivent s’immerger là où le projet peut être.
Là, dans le quartier des Petits Châtelets, la rivière passe, on l’oublie, ce terrain qu’on ne voit pas est devenu le nôtre. Je me surprends à me prendre au jeu. Je sens que ça fonctionne, que s’active autour de moi l’espace qui me semblait bien triste à l’abri des regards. Je me détache peu à peu de ce besoin de tout analyser et profite de ce moment privilégié. Sur les lieux, j’appréhende des comportements, des relations physiques de l’enfant à l’espace. S’inventer des histoires quelque part, c’est faire notre ce qui est étranger, c’est rendre perceptible ce qui ne l’était pas.
La poésie qui se dégage des réactions spontanées des enfants crée en moi le désir d’agir en ce lieu : ces petits êtres deviennent des sources d’inspiration directe pour déployer des facultés créatrices dans le projet. Ce riche terrain m’aide à comprendre que c’est la rivière, matière vivante, qui permettra de repousser les limites pour laisser place à l’existence d’un Paysage. La nécessité, dans cette zone sans identité apparente, est de réinventer un quartier qui ne peut naître que de sa géographie et de son histoire.

Morceaux de la maquette réalisée

Sous forme d'une maquette, j'ai suggéré que nous inventions ensemble un quartier, pour que chacun s'interroge sur ce qui fonde un espace où vivre ensemble : ce lien étroit entre usages, usagers, spatialité et perception. C'est dans la cour de récréation que le groupe a confectionné et assemblé la maquette commune. L'exercice prend dès lors un goût de Jeu.
S'inventer des histoires, c'est ce que font les enfants lorsqu'ils jouent. Les paysagistes eux aussi se prêtent à cet exercice : ils essaient d'imaginer les lieux autrement, de créer une autre réalité pour inventer un «à venir». Le projet, bien sûr, doit s'adapter à son contexte, prendre en compte les contraintes, pour pouvoir par la suite être bien réel, mais avant tout, il demande de faire preuve de créativité pour susciter l'étonnement, la joie. Jouer, c'est être dans l'espace ; c'est le corps qui se réinvente dans un espace donné. Jouer, c'est penser un contexte qui n'existe pas dans le sens où il n'est pas réel à ce moment précis, il est parfois même totalement inexistant. Jouer, c'est permettre à ses désirs qu'ils trouvent une place.
L'institutrice a nommé la maquette «Art éphémère» afin de faire comprendre aux enfants qu'elle ne resterait pas en place bien longtemps dans la cour. Et le vent n'aidant pas, ceux-ci comprirent vite que le jeu disparaîtrait à l'instant même où ils arrêteraient d'y jouer... Cependant, nous fîmes en sorte de continuer à l'alimenter jusqu'à notre petite exposition en fin de journée, au moment des parents. Et chacun expliqua sa version de l'histoire venant parfois compléter, parfois contredire, celle du voisin. Chacun s'est approprié son espace en essayant réellement d'établir le lien avec celui d'à côté, lien fait de cailloux et de brins d'herbes. Chacun fit en sorte que sa place au sein du quartier lui convienne et que ses déplacements ne soient pas trop longs pour se rendre à ses activités favorites. Il est appréciable de voir le groupe classe construire ensemble, de voir chacun s'affairer à une tâche : construction d'une route, végétalisation d'espaces publics...

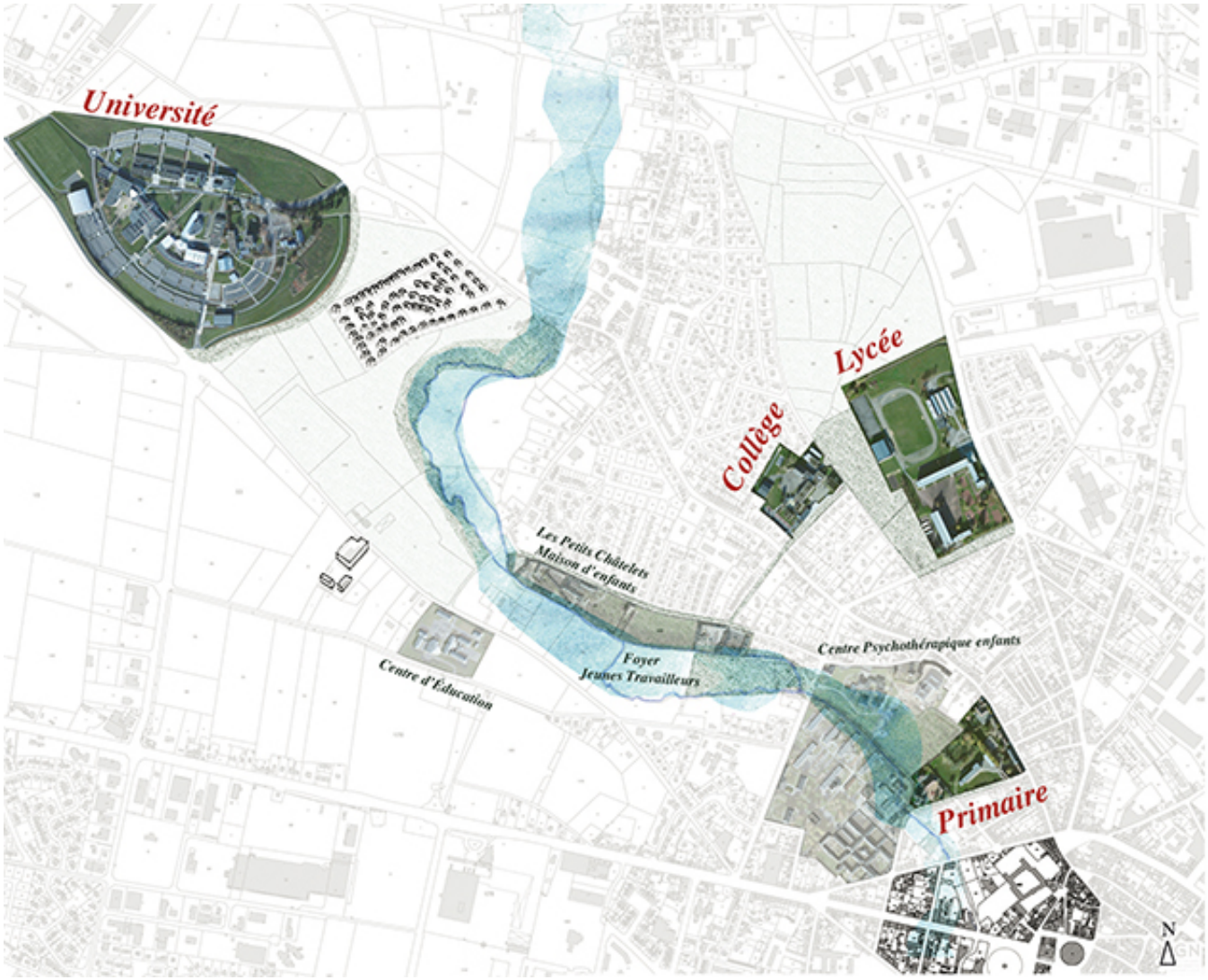
Par-delà les murs de l'école, m'apparaît une toute autre réalité, je comprends mieux le paysage sans le nommer, et la façon dont il se structure dans la tête des enfants. La maquette «Art éphémère» dans la cour de récréation a remis le Jeu au centre de l'Éducation, parce qu'il incarne une certaine expression du sentiment de bonheur. J'ai compris que le projet de Paysage se situe dans un retour aux sources, dans un besoin de revenir aux bases. La géographie est à la base du paysage. L'école est à la base de la société. C'est cette base qui permet la genèse d'un espace partagé. Les enfants ne feront pas le projet à ma place bien-sûr, mais ils sont une source de créativité supplémentaire dont je ne soupçonnais pas l'étendue du pouvoir d'évocation.
Je pense avoir inscrit en eux un souvenir.
Ils ont inscrit en moi une confiance en l'avenir.

La rivière au coeur du quartier, extraction et mise en valeur

VERS LE PROJET

Qu’est-ce qui me permet de dire que je crée un paysage ?
Jeu et réalité, dernier ouvrage qu’ait écrit Winnicott prend pour fil conducteur une conception du jeu, par quoi il faut entendre une capacité de créer un espace intermédiaire entre le dehors et le dedans, capacité qui se situe à l’origine de l’expérience culturelle. Winnicott nous fait prendre conscience que ce n’est pas seulement notre intelligence du discours mais notre perception du réel, de nous-même et de l’autre,

qui se voient alors renouvelées par le jeu. Cette expérimentation du Laboratoire Éducatif Paysage m'a menée au jeu mais pas seulement.
L'enfant est au coeur de l'école. L'école est au coeur du quartier. Comment se fait-il que l'enfant ne soit toujours pas au coeur du quartier?
Le jeu dans la cour de récréation permet à l'enfant d'inventer des histoires. La spatialité même de cette cour m'interroge dès lors. Quel espace donne la possibilité de se refaire chaque jour et de permettre de nouvelles inventions ? J'ai pensé le Paysage comme un Laboratoire. Je pense à présent le Paysage comme une école... une école de loisir et de liberté. Je crée une école du dehors.
À travers champs, passé les boulevards, je trouve des traces de gosses ; papiers de bonbons tombés là, graffitis sur les arbres... Des restes de campagne devenus terrains de jeu. Quelles émotions était-on venu chercher ici ? C'est le besoin de nature qui nous anime et nous pousse vers le paysage. C'est le désir d'observer les petites bêtes et de s'allonger dans l'herbe fraîche, de se rouler sur le sol qui mène les enfants aux espaces verts. Sans se soucier de l'heure qu'il est, du temps qu'il fait, ou de l'interdit, l'enfant effectue des détours dans l'espace et ainsi l'occupe pleinement.
Grâce à l'enfant, guidé par un espace fait de nouvelles curiosités, j'espère permettre au quartier de prendre la direction du Paysage et ainsi le relier à la ville et à sa géographie.



Plan de projet: mise en relation des lieux partagés du quartier

Cette expérience a été le moyen d’aborder le projet de paysage d’une manière différente, de sortir moi-même des murs de mon école. J’ai saisi de nouveaux points d’accroches pour définir les enjeux d’un territoire et proposer des solutions adaptées. Je suis désormais convaincue qu’il ne peut exister un projet de société sans projet de paysage et inversement. L’amusement et le plaisir sont moteur d’envies et à l’origine d’un esprit sensible et créatif capable de concevoir des projets pour l’avenir.

ESSAIS / RECHERCHES

Agriculture, la révolution urbaine

Cet article à pour vocation de conclure une courte série de trois textes au total. Sans répéter complètement la tentative de propos précédemment développée, il se veut être une synthèse dans le but d'énoncer succinctement le sentiment de bouleversement que connaît le monde agricole, celui principalement d'une révolution urbaine qui ne s'était jusqu'ici jamais produite à cette hauteur.

Par Rémi JANIN, NOVEMBRE 2014

Cet article à pour vocation de conclure une courte série de trois textes au total. Sans répéter complètement la tentative de propos précédemment développée, il se veut être une synthèse dans le but d'énoncer succinctement le sentiment de bouleversement que connaît le monde agricole, celui principalement d'une révolution urbaine qui ne s'était jusqu'ici jamais produite à cette hauteur.
La volonté est ainsi de dresser le rapide constat d'un basculement nouveau et surtout d'affirmer brièvement la nécessaire reformulation du projet agricole et urbain dans ce contexte.

L'avènement d'une société extrêmement urbaine et urbanisée

L'agriculture a participé dans les décennies précédentes à l'avènement d'une société extrêmement urbaine. Les chiffres sont connus, en France les agriculteurs ne représentent actuellement plus que 3 à 4% de la population active alors qu'il y a un siècle environ ils étaient encore majoritaires. A l'échelle mondiale depuis la fin des années 2000 plus de la moitié de la population est désormais urbaine, ce même basculement ayant eu lieu en France il y a près d'un siècle. En France toujours près de 80% de la

population vit en aire dite urbaine, et si l'agriculture valorise ou occupe encore la part essentielle du territoire les agriculteurs y sont donc aujourd'hui extrêmement minoritaires. La France, relativement rapidement, est ainsi passée d'un pays massivement rural (plus rural il y a un siècle alors que le reste de l'Europe) à un pays largement urbanisé et urbain, modifiant considérablement la place de l'agriculture dans cet espace, tant physiquement que culturellement, posant ainsi la question de sa refondation totale et nécessaire.

Le constat d'une dissociation persistante entre projet agricole et urbain

Plus une société est urbaine et plus elle est nécessairement agricole. Il est ainsi évident que la ville est, qu'elle le veuille ou non, un projet agricole, au moins pour ses besoins nourriciers, et que l'agriculture est une composante à part entière et indissociable du projet urbain. Pourtant le projet agricole et le projet urbain restent aujourd'hui largement séparés et riverains, sans rencontres réelles, la ville progressant bien souvent au détriment de l'agriculture. On sait ainsi que les espaces agricoles diminuent au profit du déploiement des infrastructures urbaines et des tissus bâtis, ce rythme étant actuellement estimé à la disparition d'une surface équivalente à un département français tous les dix ans environ, ce qui représente 200 hectares par jour. La ville consomme des espaces agricoles pour son développement et en ignore très souvent la valeur et la nécessité.
De l'autre côté l'agriculture très largement revendique une autonomie de gestion et de définition, acceptant peu que des discours extérieurs dictent son évolution. L'agriculture tente de justifier sa présence par la nécessité alimentaire mais semble ne pas appréhender le fait qu'elle se trouve désormais dans un contexte largement urbain, où que ce soit. Elle ne peut continuer à exister isolée et solitaire dans cet espace, à exiger de se diriger seule alors qu'elle se situe dans un environnement désormais totalement partagé par des populations qu'elle a vocation à nourrir.
De là naît le besoin d'un dialogue et d'une définition commune, la nécessité de l'énonciation d'un même projet et d'un même développement, la tentative souhaitable d'une hybridation et de l'abandon de la quête persistante d'une limite imaginaire entre la ville et l'agriculture, les deux allant qu'on le souhaite ou non toujours ensemble.

Penser la ville comme un agriculteur

La ville se doit ainsi de se penser comme un projet agricole conscient, productif et agronomique. Il serait bien sûr possible de continuer à repousser les lieux de production dans des pays éloignés où les coûts sont apparemment moindres et de poursuivre ici l'étalement aveugle sur l'espace agricole, mais il y a cependant la question de l'autonomie alimentaire ou encore celle des transports. Il y a également la volonté souhaitable et responsable de laisser aux générations suivantes les possibilités de se nourrir, de ne pas avoir consommé l'entièreté du sol et condamné sa fertilité. Peut-on ainsi poursuivre la construction urbaine en tenant toujours invisible la production agricole qu'elle nécessite en la maintenant lointaine, mal contrôlée, difficile à gérer ? La ville ne doit-elle pas, à l'inverse, s'approprier cette dimension productive et construire consciemment à partir d'elle en la mettant au cœur de sa fabrication et de sa pensée ?
Il serait aussi possible d'envisager les centres urbains comme pouvant accueillir l'essentiel des productions alimentaires nécessaires à leurs besoins directs par le développement de moyens hors-sols et ainsi de les rendre au mieux autonomes, presque indépendants de toutes agricultures extérieures. Si ces principes peuvent participer d'une ville nourricière il ne peuvent sans doute pas suffire, et le coût d'agricultures hors-sol, même urbaines, reste conséquent et bien plus complexe que l'utilisation de sols

existants qui ont bien souvent supposé des milliers d'années pour se constituer. Cela suppose aussi parfois des systèmes de productions hors-sol proches des moyens industriels actuels posant des questions similaires par rapport au vivant, et ce développement ne dit aujourd'hui pas ou peu ce qu'il se passe au dehors de ces centres urbains et ce que devient l'espace agricole ordinaire. Conserve-t-il sa vocation productive et de quelle manière ? L'évacue-t-il et devient-t-il l'en-dehors désormais sauvage et uniquement récréatif assouvissant le besoin de dualité complémentaire entre la ville et l'idée de nature ? La ville et l'agriculture au sens large vont ainsi indéniablement ensemble et si l'on pense cette première comme un agriculteur, si l'on pense celle-ci comme un projet forcément agronomique, il apparaît évident que l'on ne bâtira pas ou bien le moins possible sur les terres les plus riches, que l'on s'installera en premier lieu sur des sols déjà pollués ou présentant un faible intérêt agronomique avant de rendre inerte et de déstabiliser des sols pouvant être très facilement productifs.
De là naît la nécessité de définition d'un urbanisme agricole en imaginant la possibilité de nouvelles formes urbaines et productives hybrides et l'énonciation d'un vocabulaire de projet associé, avec pour exemple le développement de parcs agricoles, de lotissements agricoles ou bien l'installation de bergers urbains à l'échelle de métropoles ou d'agglomérations. Plus largement cela repose sur l'affirmation d'une pensée visant à faire de la ville un projet agronomique à part entière, à percevoir le sol pour sa valeur vivante et nourricière et non comme une surface inerte de développement, à le concevoir comme l'épaisseur unique et fragile de notre déploiement.

Parc de Gerland (Lyon), expérimentation en 2007 d'un berger urbain valorisant le Parc (agence FABRIQUES, en partenariat avec la Communauté Urbaine du Grand Lyon).

La refondation nécessaire du projet agricole

Dans le même temps l'agriculture se doit de se redéfinir totalement face à ce bouleversement urbain, face à la nécessité environnementale et au besoin incontournable d'une transition énergétique. Elle est en effet encore très largement basée sur des outils datant d'il y a plus de cinquante ans (premier pilier de la Politique Agricole Commune, SAFER, chambre d'agriculture, etc.), installés dans l'après-guerre dans un contexte totalement différent où la volonté portée était celle de moderniser l'agriculture par son industrialisation et sa professionnalisation et d'assouvir une pérennité alimentaire. Immergée dans un monde nouveau et bouleversé, l'agriculture doit désormais se refonder totalement pour être à la hauteur de ces nouveaux enjeux, en être dynamique et non les subir, et doit être capable d'inventions et de propositions.

Il convient ainsi de formuler différemment l'échelle du projet agricole et les outils qui lui sont associés en pensant l'agriculture pour sa possibilité de proximité et l'économie des déplacements engendrés, pour l'éventualité d'être portée différemment par des acteurs plus locaux et plus diversifiés, ou encore pour sa pertinence environnementale et territoriale. L'agriculture doit être motrice d'espaces désormais partagés, vécus, pratiqués, habités et perçus par des populations qui lui sont extérieures et qui sont extrêmement majoritaires. Elle doit être capable d'inventer de nouvelles formes de paysages à la fois affirmées pour leur vocation productive comme pour leur valeur d'ouverture. Elle doit se penser pleinement dans les territoires qu'elle valorise. Elle doit ainsi assumer le partage de sa fabrication, n'étant plus seule ou exclusive mais bien comme étant l'une des parts dynamiques et indispensable de la construction de l'espace urbain au sens large. Elle ne peut plus exiger son autonomie dans une société qu'elle a vocation à nourrir et dont elle reçoit directement un soutien financier, qui progressivement ne la comprend plus et s'éloigne sur l'autre rive d'un fossé culturel et physique de plus en plus profond. Elle doit à l'inverse s'hybrider et fonder sa modernité dans une transition environnementale et urbaine, dans la conception de formes nouvelles productives, environnementales et ouvertes.
Il faut ainsi faire évoluer les outils actuels et en inventer de nouveaux à la mesure de ces changements, avec un soutien ou un accompagnement différent de l'agriculture pouvant être pleinement basé sur sa valeur environnementale, sa pertinence territoriale, urbaine et productive dans une vision de durabilité. Il ne semble plus juste aujourd'hui que l'essentiel des moyens publics répartis à l'échelle européenne soit dirigé vers des agricultures contraires à ces critères, fermées et réservées à peu, participant d'échanges mondiaux difficilement compréhensibles et soutenables, l'agriculture devant à l'inverse participer d'un projet de société cohérent, local, moderne, pérenne, dynamique et vivant. Là, peut d'ailleurs se trouver l'un des apports principaux de l'agriculture au projet urbain, l'agriculture étant une forme logiquement renouvelable et mobile de valorisation et de construction de l'espace, une manière potentiellement nouvelle de faire la ville et de construire l'urbanité, une façon particulière d'habiter le monde et d'envisager notre continuité humaine.

Vernand (Loire), projet sur une exploitation agricole, principe de bandes cultivées permettant de limiter l’érosion séparées par des chemins d’exploitation connectés aux chemins de randonnée (agence FABRIQUES).

Le paysage comme outil d’accompagnement de ces transitions

Le paysage au sens large peut accompagner ces transitions nécessaires et participer de ces évolutions profondes en cours et à venir.
D’abord parce qu’il est un outil de compréhension, d’analyse et de contextualisation. Il permet ainsi de questionner le projet dans son territoire, de l’ancrer comme de l’ouvrir. Il amène à réfléchir à la justesse de l’utilisation du sol et du lieu, à son économie, à sa densité, aux rencontres possibles, à ses respirations et à montrer sa dimension vivante et toujours mouvante.
Ensuite, parce qu’il peut être un moyen de médiation et de dialogue, permettant de relier et de révéler la complexité d’un espace, de ces usages et des représentations qui sont portées sur lui. Il amène ainsi à comprendre l’invisible et le perçu à partir d’un socle commun et partagé. Il peut permettre de confronter, d’échanger, et de proposer des possibles convergences autour des multiples participants d’un même espace à des niveaux différents, ceux qui le fabriquent et le font, ceux qui le pratiquent, ceux qui le décident, ceux qui le vivent et le voient et qui souvent d’ailleurs sont plusieurs de ceux-là à la fois.
Enfin, parce qu’il permet la projection et l’expérimentation pouvant formaliser et participer de l’énonciation de ces formes agricoles et urbaines à venir, à inventer, à proposer, et surtout à accompagner et donner corps à ces mutations qui de plus en plus, dans certaines marges, sont engagées.

Lausanne (Suisse), principe de développement urbain reposant sur une mixité totale entre bâti (habitat, services, etc.) et des espaces productifs (jardins individuels ou commun, vergers collectifs valorisés ponctuellement par pâturage et ayant fonction de parcs, etc.) (agence FABRIQUES).

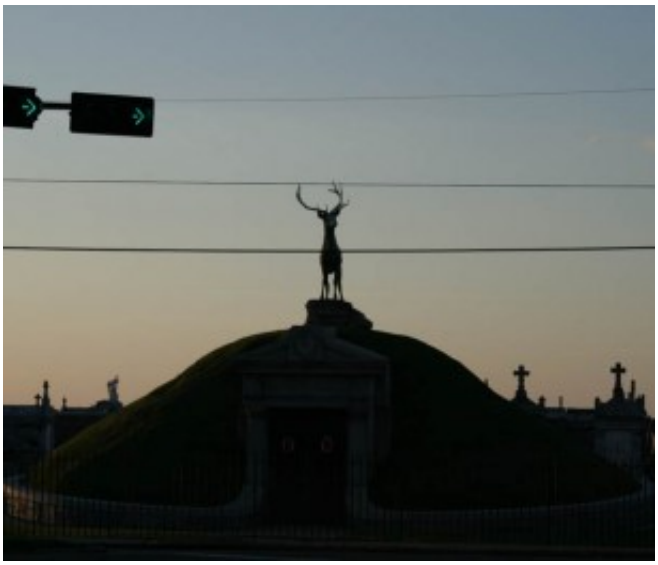
RéCITS / HISTOIRES

Orléans, New Orleans

LES VILLES JUMELLES 1/9

Il se réveilla dans un vieil hôtel, enfin ce n'était pas à proprement parler un vieil hôtel mais c'est un peu l'air qu'il se donnait. La chambre était tapissée de sombre, haute de plafond et ainsi plus haute que large. Le lit immense, recouvert d'un couvre-lit bordeaux et aux murs accrochées des reproductions de toiles anciennes.

Par Armande Jammes, NOVEMBRE 2014



LES VILLES JUMELLES 1/9

Il se réveilla dans un vieil hôtel, enfin ce n'était pas à proprement parler un vieil hôtel mais c'est un peu l'air qu'il se donnait. La chambre était tapissée de sombre, haute de plafond et ainsi plus haute que large. Le lit immense, recouvert d'un couvre-lit bordeaux et aux murs accrochées des reproductions de toiles anciennes.
Derrière la mousseline des rideaux, il voyait bouger les ombres des ouvriers affairés à rénover la façade. Le vitrage devait être simple car leurs voix lui parvenaient.
Il était bien à la Nouvelle-Orléans. La veille en arrivant, il avait été surpris de la taille de la ville, il s'attendait à quelque chose de plus petit, les routes se superposaient les unes aux autres dans la nuit, il n'avait pas tellement préparé sa venue, il n'était pas sûr de retrouver l'hôtel.
La traversée de la Louisiane avait été assez monotone, le long de l'autoroute qui venait du nord du Texas. Les boisements de part et d'autre de la route lui masquaient le paysage et l'empêchaient de voir plus loin. Il aurait voulu tout embrasser d'un coup, les marécages, le Mississipi, les maisons blanches en bois avec

leurs balancelles sous le porche d'entrée, les stations essences fatiguées. ll aurait voulu voir et ainsi vérifier d'un coup tout ce que les films et les livres lui avaient planté dans le crâne, insidieusement, les images d'un pays à la fois proche et lointain. Mais la route, par égard peut-être envers toute cette imagerie qu'il s'était construit, n'offrait que son infini ruban de bitume.
Il savait par ailleurs qu'il n'aurait pas beaucoup de temps devant lui pour voir la ville, deux ou trois jours à peine, que c'était trop peu, trop court, un peu idiot, que l'on ne voit pas une si grande ville en deux jours, mais enfin en combien de temps peut-on la voir. Il savait déjà qu'à toutes les questions posées, avez-vous vu les bayous, les clubs de jazz, avez-vous mangé cajun, il dirait oui enfin non, j'ai fait ce que j'ai pu, j'ai vu ce que j'ai pu, et ce n'est pas assez. Mais enfin j'ai vu la vieille France, le vieux carré et ses bâtisses ceinturées par des balcons de saloons où des femmes en jupon n'apparaissaient plus, mais de jeunes filles hilares qui jetaient des colliers de perles de plastique aux pieds des touristes. J'ai vu les rues étroites et les arrière-cours parmi lesquelles se faufilait dans les romans la pègre mais je n'ai pas vu la pègre. Je n'ai vu que des gens tranquilles se promener. Je suis allé manger des beignets saturés de sucre glace au café du monde, parmi les familles américaines, les grands-mères permanentées et leurs petits fils et filles. Les familles américaines où les gens sont si grands, si gros, si vastes, qu'il avait l'impression d'assister à l'avènement d'une nouvelle civilisation, d'une nouvelle espèce humaine où l'homme moyen aurait été multiplié par 1,3. Et à les voir ainsi se remplir de sucre et de café, il se disait que c'était un peu dingue de tant manger, quand la moitié, ou peut-être le quart suffirait à vivre. Qu'avaient-ils à tant dévorer, quel appétit, quelle soif de vie pouvait être la leur. Assis à coté d'eux, les doigts plongés dans le sucre des beignets et sur la anse blanche de la tasse pleine d'un café brûlant, il se sentait petit, sans faim, sans voracité, doutant de lui, incapable de tout comprendre et de tout exprimer. Etait-ce cela la grande différence entre l'Europe et l'Amérique du Nord, le manque et l'excès d'appétit.

Quelques mois plus tôt Il était à Orléans, assis sur un banc de pierre à regarder passer la Loire. Loire contre Mississipi, tant de i, tant de s. C'était surtout le mot, sifflant et superbe qui le transportait, davantage que cet énorme flot d'eau boueuse qui coulait maintenant devant lui. Il évoquait une langue lointaine à la sienne de latin et de grecque et lointaine aussi à l'anglais. Ce mot, il l'apprendrait plus tard, appartenait aux Ojibwés, le peuple qui vivait sur ces terres avant l'arrivée des colons. Il lui semblait que ces peuples indiens, l'histoire américaine cherchait à les voir sans totalement y parvenir. Dans les musées qu'il avait pu visiter aux États-Unis, la part qui leur était accordée était toujours assez succincte, jamais omise mais étrangement inerte. Les colons avaient peut-être coupé trop durement à la racine cette histoire quand en arrivant sur ces terres ils avaient voulu réinventer un monde, ne faisant au final que reproduire les formes qu'ils connaissaient, leurs vies venues d'Europe. Cette partie leur avait alors échappé, si bien qu'ils n'avaient peut-être plus les moyens de la raconter.

Il n'avait passé qu'une seule journée à Orléans. Au regard des populations respectives il y avait une certaine logique, la ville de la Nouvelle-Orléans comptait trois fois plus d'habitants que celle d'Orléans. Cela faisait une journée pour environ 114 000 têtes. Cela était par contre sans rapport aucun avec leur étendue, la ville américaine multipliant par 33 la superficie de la française. Il faut dire que beaucoup d'eau, de routes, de marais venait diluer la densité américaine.

En descendant du train ce matin-là en gare d'Orléans, il avait décidé puisque c'était la Toussaint de commencer sa visite par le nord, par le grand cimetière. Ainsi n'aurait-il plus ensuite qu'à se laisser descendre vers la Loire. Le plan du cimetière était en amande, sa forme semblait issue de la courbe des routes au milieu desquelles il se logeait. Vide ou à peu près, les seules personnes qu'il croisait étaient des femmes, affairées à nettoyer les tombes. Se pouvait-il que ce soit si vrai, que les hommes meurent plus tôt, ou que les femmes seules se soucient de l'entretien des tombes. Il préféra se concentrer sur le crissement du sable que faisait chacun de ses pas. Les tombes étaient nombreuses, leurs stèles se superposant les unes aux autres dans l'épaisseur de la perspective. *Ici repose Rogello, le magicien des ombres, ne l'oubliez pas.* Au milieu du cimetière passait une route bordée d'érables jaunissant, une voiture de temps en temps circulait.
Continuant sa descente vers le centre-ville, il traversa des quartiers d'habitats, des tours hautes de logements. Il rêvait déjà des tours américaines, de leur fierté, de l'insolence qu'elles afficheraient au coeur des villes. Le soleil ce matin, dans sa grande clémence, lui montrait celles d'Orléans sous un jour charmant, leurs façades prenaient le soleil. Il faut dire que le timing n'avait jamais été le même entre les deux continents. Quand la Nouvelle Orléans fut fondée en 1718 et que l'on entreprit de dessiner son plan en tablette de chocolat, Orléans avait déjà vu passer pas mal de batailles et de peuples, passer les Anglais et Jeanne d'Arc, amassé pas mal d'argent et de vieux hôtels particuliers. Les églises étaient en places, leurs flèches dessinaient la ligne d'horizon. Les tours et grands immeubles ne viendraient que beaucoup plus tard, une fois que la fascination américaine aurait agit dans les inconscients. Il se demandait si tout cela n'était pas une affaire de jalousie entre vieux cousins. Envieux peut-être de nos cathédrales, ils avaient bâti leurs tours au centre de leurs villes. En mauvais copieurs on avait bâti les nôtres en périphérie. Les villes à se contempler les unes les autres avaient fini par s'hybrider.

Arrivé dans le tissu médiéval serré, il s'était trouvé devant la grille du musée historique qu'une simple plaque de métal signalait. Dans une cour étroite il poussa une porte en bois. Trois personnes, deux femmes derrière la banque d'accueil et un homme en costume de gardien, interrompirent leur discussion levant sur lui des sourires de bienvenue. L'affluence en semaine ne devait pas être très importante et peut-être s'ennuyaient-ils un peu. Deux salles du musée seulement étaient ouvertes, l'une consacrée à Jeanne d'arc, l'autre au trésor de Neuvy-en-Sullias. Jeanne d'Arc lui filait toujours un peu le cafard. Depuis l'enfance et les récits qu'il en avait lu, ces histoires de pucelles, de voix, de sorcières, de bûcher le déprimaient. Les trésors étaient plus réconfortants. Découvert par des ouvriers le 27 mai 1861 à quelques kilomètres d'Orléans, celui de Neuvy-en-Sullias se composait de sculptures en bronze datant de la période gallo-romaine. La salle était petite, aux murs étaient suspendus de longs morceaux de tissus sur lesquels figurait l'histoire des lieux. Il aurait adoré être cet homme-là, celui qui voit apparaître sous la pioche ou la pelle l'anomalie d'une forme, l'agencement étrange de la roche, de la brique qui forme une cachette et s'effondre, sentir sa surprise et son incompréhension face à cette tête de cheval mêlée de sable, de terre et de bois décomposé qui se dessine dans l'ombre.
S'il ne se trompait pas dans les dates, ce coup de pelle à 30 km d'Orléans était plutôt simultané avec le début de la guerre de Sécession aux Etats-Unis. La Nouvelle-Orléans rassemblait ses troupes de confédérés sans savoir qu'elle entrait dans une longue période de guerre et de feu. La France, pour sa part était relativement au calme, calée dans le Second Empire, et M.Mantellier, directeur du musée historique de l'Orléanais, pouvait contempler à l'envie ces objets qui venaient de passer 1800 ans sous terre. S'était-il aussi étonné de voir que de telles sculptures, une telle précision en même temps parfois qu'une telle stylisation avaient existé et cohabité à cette époque.
A quoi s'était-il attendu ? Peut-être à des fragments de pièces, à des écus, à des broches, des peignes, mais

sans doute pas ces énormes animaux. Ces grands sangliers, ce cheval parfait et ce petit cerf, un peu trapu peut-être mais droit dans ses bottes à jamais. De ces animaux jusqu'à nous, il existait une telle continuité de forme que le temps s'en trouvait rétrécit. Lorsque les colons américains, à considérer qu'ils eussent le temps en cette période affolée de leur histoire, contemplaient l'artisanat des peuples indiens, qu'il fut contemporain ou vieux de 5000 ans, un gouffre devait s'ouvrir dans le temps. Alors peut-être se sentaient-ils infiniment étrangers en ces terres qu'ils habitaient, se sentaient-ils infiniment nouveaux.

Ces derniers temps, dans ses promenades et dans ses lectures, il croisait souvent des cerfs et des sangliers, qu'ils fussent chassés par les rois, par les hommes et leur chien, ensauvagés et merveilleux. Ou bien était-ce son œil et son esprit, attirés, qui s'arrêtaient sur ces animaux en particulier.
C'est à l'un d'entre eux qu'il devrait l'apaisement de sa colère quand à la Nouvelle Orléans, abruti de fatigue, il rejoindrait en tramway son vieil hôtel du carré français.

Ce jour-ci avait été difficile, il avait tenté en vain de prendre un bus pour rejoindre le lac Pontchartrain dont il voulait voir le rivage, absolument. Il avait longtemps marché à travers le parc, jusqu'à ce qu'à ce que ses jambes lui fassent mal, comme à chaque fois. Une douleur qui montait des talons jusqu'aux hanches, les signes d'un rappel à l'ordre venu des profondeurs de sa personne, le squelette se rappelait au cerveau. Et à mesure que la fatigue le prenait et que la lumière baissait, son humeur sombrait invariablement. Les matins, les sorties de train, les sorties d'hôtel étaient toujours précieuses, le plaisir d'être en promenade, en excursion. Chaque fin de jour était alourdie par la conscience de ne pas avoir tout vu, de ce qui manquera, d'avoir vu une ville qui pour être mythique n'est qu'une ville, qu'elle ne donne rien de plus que ce qu'elle a et que c'est en soi qu'il faudra puiser les ressources pour la raconter. Enfin ce jour-là, après avoir attendu un bus pendant une heure peut-être, assis sur le trottoir d'une banlieue résidentielle de la Nouvelle-Orléans, regardant passer les voitures dans la lumière désormais biaise qui filtrait entre les roues, le bus ne venant pas et hésitant sans cesse entre attendre ou partir, rebroussant enfin chemin, parcourant à l'envers la route, il s'arrêta un instant prendre une boisson dans une station essence, un énorme verre de coca-cola rempli de glaçon. Alors qu'il réglait sa consommation, levant les yeux au dessus de l'épaule du vendeur, il vit glisser dans l'espace laissé entre les affiches qui tapissaient la vitrine, la silhouette d'un bus à l'arrière duquel brillait un 60. Il en resta un instant ahuri, mortifié que cela finisse ainsi, que ce seul moment d'absence fut celui qu'avait saisit ce foutu bus pour passer.

La consolation vint alors d'un grand cerf posté sur une fausse colline, un mausolée, à l'angle sud du cimetière de Greenwood, là où se termine la ligne de tramway qui le ramènerait vers le centre. Il se découpait sur le ciel désormais orangé de la fin du jour.

Le tramway finit par arriver quand le cerf n'était plus qu'une ombre chinoise sur un ciel désormais gris. Le chauffeur s'amusant de son air chiffonné lui fit une mauvaise blague. *C'est la fin du service, vous allez devoir rentrer à pied.* Son large dos soulevé par le rire, il se lança alors dans une manœuvre d'inversion des sièges en vu du départ prochain. De manière assez ingénieuse, le dossier des banquettes en bois coulissait au dessus de l'assise, inversant ainsi le sens des bancs de façon à ce que les voyageurs soient toujours dans le sens de la marche. Ce tramway, mieux appelé Sreetcar, datait du dix-neuvième siècle et était une véritable attraction dans la ville. Mal installé sur le siège de bois, il repensait au tramway d'Orléans qui circulait dans la ville silencieusement comme un grand serpent lisse et doré, aux collégiens qu'il avait vu courir Place de l'Etape pour l'atteindre avant que ne se ferment les portes automatiques. Il semblait plus aisé de saisir en marche ce petit objet roulant au milieu de Canal Street, il n'aurait d'ailleurs pas été surpris de voir surgir dans ce but Eddy Valiant et Roger Rabbit, coursés de prêt par des fouines

hystériques et solidement armées.

Sur la route du retour, alors que toutes les fenêtres du wagon étaient baissées et que l'air délicieux de la Louisiane consolait les passagers fatigués, un camion chargé de gros béton les dépassa avant que le battant de sa remorque ne cède sous le poids du chargement. Celui-ci vint se répandre sur la chaussée dans un fracas bien particulier, celui du béton qui racle la tôle et s'écrase au sol dans un bruit lourd et mouillé.

RéCITS / HISTOIRES

Des lilas à Stockholm

Je ne me souviens plus exactement quand j’ai commencé à voyager depuis mon canapé. Drôle d’ironie. L’accès immédiat, gratuit et illimité aux territoires couverts par un géant du net m’a grisé dès le moment où j’ai débuté mon tour du monde à travers mon écran. Nombreux sont ceux qui m’assurent aujourd’hui que je gâche le plaisir de la découverte, l’excitation que génère l’exploration de paysages, de scènes ou d’atmosphères. Voici, à tous ceux-là, ma réponse.

Par Guillaume Portero , NOVEMBRE 2014

Je ne me souviens plus exactement quand j’ai commencé à voyager depuis mon canapé. Drôle d’ironie. L’accès immédiat, gratuit et illimité aux territoires couverts par un géant du net m’a grisé dès le moment où j’ai débuté mon tour du monde à travers mon écran. Nombreux sont ceux qui m’assurent aujourd’hui que je gâche le plaisir de la découverte, l’excitation que génère l’exploration de paysages, de scènes ou d’atmosphères. Voici, à tous ceux-là, ma réponse.

Depuis quelques années déjà, je souhaitais me rendre à Stockholm. M’étant épris de la Scandinavie au cours de mes études et n’ayant pas voyagé depuis assez longtemps, je m’étais promis d’y aller dans les plus brefs délais. Je me renseignais donc auprès de personnes s’y étant rendues et commençais mes recherches, entre autres sur internet. En tant que bon paysagiste un peu borné, j’observais cartes et photos et parcourais divers articles en relation avec l’archipel en question. De ce repérage très fructueux bien

qu'assez frustrant émergea un fait flagrant, observable uniquement à partir d'un service nommé *Streetview*.

Quelques précisions. La « vue de rue » est un service permettant, depuis 2007, d'avoir accès à des vues panoramiques de sites autorisés. Cet accès est possible à n'importe quel espace couvert par le système de navigation. Sans m'attarder sur des problèmes d'ordre plus complexe de vie privée ou publique, je vous explique ici ma trouvaille.

A chaque panorama est jointe une date de prise de vue. Si certains ne pensaient discerner dans cet élément qu'un détail, j'y voyais un indice majeur dans ma recherche pour mon futur déplacement dans le Nord de l'Europe. Au fur et à mesure de ma progression virtuelle dans les divers quartiers, je m'apercevais de l'étroitesse et de la profusion de la palette arbustive locale. Je m'explique. Du fait d'une latitude plus élevée et bien que tempéré par la proximité de la mer Baltique, l'hiver à Stockholm est froid et sec, de type continental. Pour des périodes assez prolongées, les températures autour du solstice d'hiver peuvent descendre en dessous de -10°C, limitant ainsi l'étendue de la gamme de végétaux pouvant s'y développer correctement. Les essences croissant dans une telle région septentrionale sont alors d'autant plus utilisées qu'elles présentent des attributs ornementaux intéressants et une grande facilité de culture (multiplication). Je constatais donc que les rues, les parcs et jardins, mais aussi les espaces naturels ou délaissés étaient pleins de lilas en fleur (*Syringa vulgaris* L. j'entends) aux mois de mai ou juin. Je m'expliquais ce décalage temporel par le fait que toutes les rues de Stockholm ne pouvaient être photographiées au même moment.

A partir de cette observation, je décidai de partir pour la fin mai. Il s'agissait bien d'un grand pari puisque selon la rudesse des hivers et la clémence des printemps, les végétaux ne débourrent pas à une date bien définie tous les ans. Le choix de la période de séjour devait normalement me permettre de contempler, ne serait-ce que quelques jours, ces floraisons massives. Je me rappellerai longtemps ce mélange d'excitation et de satisfaction que j'éprouvais déjà, à peine sorti de l'aéroport, à la vue sur les bas-côtés de haies, de lisières, de jardins, tous habités de lilas en début de floraison.

Après dépôt de mes affaires chez Ilse, et du fait que je logeais dans une banlieue résidentielle proche de l'université et du parc national s'insérant dans la ville, j'estimais qu'il serait intéressant de marcher vers le centre-ville. Les entrelacs de mer ou de forêt formaient de larges variations dans le paysage bien que de nombreux cottages subsistaient jusque profondément dans l'agglomération. Je passais à travers des jardins familiaux verdoyants et encadrés par d'imposants massifs de lilas en fleur. Les devantures des grandes résidences présentaient de vieux arbres et des lilas arborescents. Ces derniers, étonnamment vieux, étaient taillés superbement de façon à apercevoir leur écorce striée se desquamant finement. Certaines lisières, s'approchant directement des chemins ou des routes, se voyaient composées d'essences diverses, adaptées aux rudes conditions climatiques, ainsi qu'aux substrats granitiques frugaux. L'écorce orange des pins sylvestres se détachait en petites plaques tandis que la frondaison de ces derniers s'étendait au dessus des larges couronnes d'érables planes. La fin de la floraison des sorbiers me rappelaient l'achèvement du printemps alors que les températures étaient étonnamment élevées en cette fin du mois de mai. Quelle surprise, donc, de voir se développer harmonieusement cet arbuste, au sein d'une communauté végétale locale à l'endurance éprouvée.

J’avançais davantage dans le Nationalstadsparken et arrivais à l’arboretum et au jardin botanique de l’université situé au milieu de Brunnsviken, un grand lac constamment parcouru par diverses petites embarcations motorisées. Après une brève visite des serres, je me dirigeais vers la station de métro la plus proche afin de rejoindre le centre historique. Je réalisai alors que les suédois, eux-aussi, entretenaient des jardins ouvriers, encore largement plantés de lilas.

La vieille ville, malgré un important tourisme que l’on ne saurait condamner, témoignait d’une tradition toute européenne de la densité. Des bâtiments serrés les uns contre les autres, comme pour se réchauffer pendant les longs mois d’hiver, laissaient libres quelques espaces privés ou publics pour la plantation de marronniers ou de lilas. Selon l’exposition et les espèces identifiées (lilas commun, de Rouen ou de Hongrie), les floraisons ne faisaient que commencer, prolongeant le charme d’une marche sur les vieux pavés. Le frais parfum des panicules graciles mêlé à la brise marine s’étiolait dans le dédale des rues de Gamla Stan.

Au cours des jours suivants, j’appréhendais plus clairement la physionomie de la ville, bâtie sur un archipel dont le sous-sol, essentiellement granitique, affleurait en de multiples endroits. Le granite, particulièrement difficile (donc onéreux) à modeler et à travailler pour l’occupation du sol, expliquait la présence de nombreux parcs à travers les villes suédoises et autres régions scandinaves, due à l’inexploitabilité de ces zones. Ces espaces arborés, lorsqu’un minimum de substrat le permettait, donnaient souvent à voir des toits, et façades colorées de camaïeu de jaune ou d’orange.

Les quartiers de Södermalm et de Katarina-Sofia étaient ponctués en de multiples endroits d’enclaves correspondant à des décrochés topographiques. Ces aires, apparaissant délaissées, étaient envahies chaque

jour par les cris des enfants. Vitabergsparken, couronné de l'église de Sofia, se voyait accorder une place centrale où les enrochements granitiques formaient d'autres aires de jeu. Ailleurs, le relief naturel était savamment utilisé en théâtre de plein air, bondé pendant les beaux jours. On y accédait depuis la partie occidentale de Katarina-Sofia après avoir pris le ferry au niveau de l'écoquartier, déjà référence, d'Hammarby Sjöstad. Là-bas, un lilas de Rouen, rose foncé, y montait la garde à l'entrée d'un jardin que l'on ne pouvait que deviner derrière une grille bienveillante.

Cette même semaine, je retournai à Södermalm. Les nuages s'étaient confortablement installés juste au dessus de la ville, qui elle, demeurait sereine, ayant déjà connu des temps bien pires. Je déambulais dans les rues et essayais d'imaginer le travail réalisé pour la construction de certains bâtiments. L'excavation de millions de tonnes de granite avait permis l'aménagement d'une pente si douce que je ne me rendais pas compte que j'étais en route vers un des meilleurs points de vue sur la cité[1]. Ce site, dont on m'avait vaguement évoqué l'existence, offrait donc un panorama vers les quartiers Nord (Kungsholmen et Norrmalm), la vieille ville (Gamla Stan et Riddarholmen) et la presqu'île de Langholmen à l'Ouest. Les bâtiments les plus emblématiques se détachaient clairement, plus fiers les uns que les autres, et je m'étonnais de ne plus me concentrer sur les lilas.

Ce traitement ambivalent de la pente, douce si possible ou abandonnée à l'agressivité des décrochés, me donnait des envies d'exploration. Une cohérence à travers la ville me permettait d'envisager l'urbain comme un jeu, un sport sans fatigue. Je me laissais pousser, docile, vers des points de vue renouvelés, de surprenantes alcôves de plein air dont aucun moteur de recherche ne pouvait présager.

L'objectif de ma visite changeait progressivement. J'admirais toujours les lilas et ceux-ci se fondaient de

plus en plus dans des parcs certes sans emphase, mais éminemment justes dans leurs situations et leurs compositions. Je profitais d'un banc, niché au milieu d'un petit parc entre Kungsholmen et Norrmalm, et ne m'étonnais plus de rien. Tout était normal, comme tout devait être. La surprise et la variation intervenaient au rythme de quelques rues. Cinq minutes en cinq minutes. Le vent s'engouffrait dans les avenues et me rafraichissait avant l'ascension d'un autre parc. Un cimetière juif, visible au delà d'un parapet, était une autre chambre calme, arborée et plantée de lilas.

Snoilskyvägen, au Sud-ouest de Kungsholmen, est une rue surélevée d'une quinzaine de mètres par rapport au niveau de la mer. Le terrain gagnait abruptement la surface de l'eau et assumait cette différence en ayant un chemin plus ou moins aménagé dans sa longueur. Le garde-corps discontinu, en guise de sécurité, n'était à vrai dire présent que pour se rappeler la situation de cet espace, aire de jeu inespérée ou zone de bronzage privilégiée. La végétation, persévérante et courageuse, se chargeait de combler des interstices trop grands, où du substrat s'était progressivement entassé. Ici, aucun lilas, mais des églantiers, des sédums, des géraniums, des céraistes cotonneux.

Les lilas avaient donc cette incroyable répartition, qui faisait qu'on ne pouvait les percevoir comme nuisibles. Cohabitant parfaitement avec les communautés locales, ils pouvaient se dérober totalement en certains endroits. Merveilleux à la fin du printemps et invisibles le reste de l'année, ils devaient pourtant procurer des ombrages bienvenus en août pour des urbains avides de temps libre.

Je repartis de Stockholm, apaisé d'avoir trouvé ce pourquoi j'étais venu. Mais j'étais tout aussi serein à l'idée d'avoir saisi une infime partie de cette capitale si calme et accidentée, ludique et pédagogique. De multiples regards sur la ville, amenés par une approche auparavant restreinte (les lilas) découverte sur *Streetview*. Un fil conducteur, par lequel il serait bon de revenir, dans quelques années.

ART / PHOTO / DESSIN

Indicateur de paysage

Photographie numérique / Image extraite de la série en cours « Indicateurs de paysages »

Par La Perruque, NOVEMBRE 2014

01-01-2015
Photographie numérique / Image extraite de la série en cours « Indicateurs de paysages »
La Perruque-Coopérative (Nadine Allibert et Lucie Chaumont)

© 2018 Openfield. Tous droits réservés