


Le renouvellement de l'aire de jeux à New-York de l'après guerre au début des années 70 : Noguchi, Friedberg, Dattner

Document de synthèse (juin 2015)


Vincent ROMAGNY

Avec le soutien  du Centre national des arts plastiques, commission nationale consultative de soutien à la recherche en théorie et critique d'art de 2013.

Vincent Romagny est commissaire d'expositions et éditeur indépendant. Ses recherches portent principalement sur la question des aires de jeux (cycle d'expositions en 2010 « Aires de jeux » aux Micro-Onde de Vélizy-Villacoublay et Quartier de Quimper et la publication « Anthologie Aires de jeux d'artistes » aux éditions Infolio) et sur les liens possibles entre la littérature et les arts plastiques (cycles « Doppelgänger » au CEAAC de Strasbourg, et « The Last Lost Notes » chez Air de Paris). Il publie dans diverses revues et invite des artistes à produire des éditions (sous l'enseigne VREprints, coll. MoMA et FNAC). Il enseigne l'esthétique en école d'art et prépare un doctorat à Paris VIII (« Épistémologie des aires de jeux »).

Avertissement

Le document figurant sur ce site peut être consulté et reproduit sur un support papier ou numérique sous réserve qu'il soit strictement réservé à un usage personnel, scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. Toute reproduction devra obligatoirement mentionner le nom de l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable du  Centre national des arts plastiques, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

Vincent ROMAGNY

Document de synthèse CNAP

La bourse de recherche du CNAP m'a permis de continuer à New York mes recherches sur les relations entre les œuvres d'art et les aires de jeux après la seconde guerre mondiale jusqu'aux années 70. Mon souci était de comprendre par quels processus l'objet « aire de jeux », déterminé formellement par des conceptions précises sur la psychologie de l'enfance à la fin du 19^{ème} siècle, donc scientifique, était devenu esthétique, soit de répondre à la question de savoir comment on en était venu à penser que des artistes pouvaient en réaliser. Ce changement de paradigme s'est fait principalement par l'oubli de cette origine « scientifique » de l'aire de jeux, oubli qui accompagnait le dépérissement des sociétés philanthropiques qui avaient œuvré à son développement sous la forme canonique des 4 « S » (see-saws, sandbox, slides, swings), ainsi que par la perte d'influence concomitante du modèle récapitulatif pour expliquer la croissance de l'enfant. Loin d'être remplacée par une conception précise et déterminée de l'enfant, un ensemble de conceptions implicites sont mises en acte à même la conception d'aires de jeux d'un type nouveau. Ce moment précède celui ensuite déterminé par des principes de sécurité qui dictent les formes de l'aire de jeux. C'est avant le complet règne des normes que l'aire de jeux peut être réalisée par un nouvel intervenant : le designer d'aire de jeux, éventuellement artiste, qui, loin de partir d'une conception déterminée de la question du jeu de l'enfant, cherche à intensifier à son expérience au moyen de formes nouvelles.

La figure d'Isamu Noguchi (dont j'ai pu consulter les archives dans son musée) est à ce titre exemplaire : renouvelant d'abord les formes des équipements d'aires de jeux (projet en 1939 pour le parc Ala Moana à Honolulu), il a ensuite conçu un certain nombre de projets qui n'ont pas été réalisés non plus : *Contoured Playground* en 1941, *Playground* pour les Nations Unies en 1952, et surtout le *Adele Levy Memorial Playground* à Riverside Park, en collaboration avec l'architecte Louis Kahn en 1966. Il faudra attendre 1976 pour que ses dessins de 1939 soient réalisés au Piedmont Park d'Atlanta. Pourtant, ses recherches furent diffusées dans la presse et ses maquettes furent exposées au MoMA. Elles influencèrent ainsi deux concepteurs d'aires de jeux très importants dans ce renouvellement, Paul Friedberg et Richard Dattner, avec qui j'ai pu réaliser des entretiens. Ces entretiens m'ont permis de clarifier un préjugé avec lequel j'avais toujours considéré leurs réalisations, ainsi la (fausse) supposition qu'ils avaient été influencés par l'art de leur temps. Les formes et matériaux auxquels ils eurent recours étant semblables à ceux des artistes qui leur étaient contemporains, et des dates proches avaient favorisé la confusion. Ainsi l'inauguration de l'aire de jeux nommée « *Adventure Playground* » à l'ouest de Central Park, au niveau de

la 67^{ème} avenue, conçue par Richard Dattner en 1966, année de l'exposition séminale du minimalisme, *Primary Structures* au Jewish Museum, de l'autre côté de Central Park...

C'est au contraire des principes pratiques d'expérimentation et d'intensification de l'expérience que Dattner et Friedberg ont appliqué, en véritables pionniers, qui n'avaient reçu aucune formation pour cela et se sont trouvés à réaliser des aires de jeux par le plus grand des hasards : Dattner, jeune architecte dont l'épouse était psychanalyste, fut sollicité par des riverains (principalement des mères au foyer) qui avaient réussi à empêcher la destruction d'une aire de jeux près du restaurant *Tavern on the Green* dans Central Park. Quant à Friedberg, il collaborait à des constructions de logements. Au milieu des années 50, il avait repris de l'urbaniste Jane Jacobs, auteur du très lu *Déclin et survie des grandes villes américaines*, l'idée selon laquelle l'aire de jeux n'était plus un lieu sûr, mais que c'est au contraire dans la rue que s'inventaient les meilleurs jeux et que la présence d'adultes permettait d'éviter racket et dangers. Il réussit à convaincre des philanthropes qui avaient demandé que soit présenté un buste, d'installer à la place des bancs d'un nouveau type dans une zone grignotée à la fois à la rue et au pourtour d'unités d'habitation (les *Nathan Strauss Houses*) et constata qu'ils occasionnaient plus d'activité qu'aucune aire de jeux. Il développa alors un modèle d'aire de jeux renouvelée, notamment à partir de tasseaux installés en quinconce et croisés, ainsi au *Jacob Riis Plaza*, dans le *Lower East Side*. Dattner reprit bien des formes à Friedberg, tout en conservant certains des éléments « classiques » de l'aire de jeux : eau et sable, qu'il espaçait dans un ensemble de formes abstraites qui faisaient notamment rempart à la présence des enfants. La rencontre de Lady Allen of Hurtwood, qui avait développé à Londres le terrain d'aventure (*adventure playground*), influença grandement ces aires de jeux d'un nouveau type, qui, dans leurs premières versions, incluaient notamment une personne accompagnant des enfants, et, pour l'aire de jeux de Central Park, mettait à disposition des enfants des éléments modulables dont les formes avaient été reprises aux cartes fendues à leurs extrémités des Eames, et qu'ils pouvaient assembler à plusieurs du fait de leur format. Même si, au sens strict, l'« *Adventure Playground* » de Dattner n'en est pas un.

Plusieurs facteurs expliquent ce renouvellement à un moment précis. Ainsi des conditions historiques : de janvier 1966 à mars 1967, Thomas Hoving fut le nouveau Park Commissioner, avant de devenir conservateur au Metropolitan Museum, à la place de l'influent Robert Moses qui avait modelé l'urbanisme new-yorkais pour l'autoroute, et disséminé des aires de jeux standardisées pour s'attirer des faveurs de communautés (à l'exception des quartiers hispanique ou afro-américains qu'il méprisait). Il faut aussi renvoyer à un contexte intellectuel qui favorisait l'attention à l'enfant. Ainsi Dattner me parlait de suite de ses lectures de Bettelheim et Piaget. Non pas justification de l'effet des formes données au jeu sur le jeu de l'enfant, mais signe d'un intérêt d'un nouveau type porté à l'enfant, et dont on peut penser qu'il est l'effet conjugué des nouvelles approches de l'enfance de l'entre-deux guerres (psychanalyse et pédagogies alternatives) et des souvenirs de la seconde guerre mondiale. Quant à la relation avec l'œuvre d'art : malgré des proximités réelles (Friedberg connaissait Smithson et Nancy Holt, Dattner

enseignait à la Cooper Union, où enseignait notamment Tony Smith...), les formes des œuvres d'art de l'époque (sculpture et minimalisme) n'expliquent en rien celles auxquelles ces designers eurent recours pour designer leurs aires de jeux. Ces formes étaient « *in the air* » (Dattner). Au terme de ces entretiens (qu'il me reste à compléter avec d'autres concepteurs – notamment français et japonais), mes recherches trouvent un revirement : se pourrait-il au contraire que les aires de jeux – et la compréhension du sens du jeu des enfants à l'entour de leurs formes - permettent une nouvelle appréhension du rapport à l'art ?