

La présence de la mer apparaît bien plus brutale que celle de ces matériaux urbanistiques, par exemple : plongé dans la léthargie du train, je ne comprends pas pourquoi (sur les côtes) les défenseurs du paysage ne s'en prennent pas aussi à la mer, cette surface prévaricatrice, cette plaque violente, cette mégastructure qui coupe et pénètre le profil et l'harmonieux dégradé des montagnes.

J'ai pensé la même chose du ciel, toujours trop grand, où le négligé des nuages est vraiment excessif, bien supérieur à celui de ces matériaux urbanistiques dépréciés.

Pour cadrer de la fenêtre un élément de nature « normale », je dois exclure la mer et le ciel, je dois regarder tout droit vers la terre ; dont l'ordre acquiert du sens seulement à travers le désordre introduit par tous ces hommes que, pendant tout le voyage, je vois occupés à leurs activités, ici agrandir une étable, là goudronner une petite place, c'est-à-dire travailler avec le même scrupule de conscience et d'inconscience qui est propre aux animaux.

Je pense que la terre est le seul élément véritable de l'homme parce que celui-ci dérive d'elle et qu'à elle il doit revenir. Et c'est justement parce que c'est « la sienne » que chaque homme doit pouvoir en disposer pleinement, doit pouvoir y exercer toutes ses anarchiques nécessités cavernicoles. C'est l'anarchie du comportement contre l'arbitraire de l'organisation.

Alessandro Mendini, « Anarchie territoriale » [Ecologia S.p.A.], traduit de l'italien par C. Geel et P. Caramia. In *Écrits d'Alessandro Mendini, architecture, design et projet*, Catherine Geel (dir.). Dijon : Les Presses du réel, 2014, pp. 119-120. Paru initialement sous le titre « Ecologia S.p.A. », *Casabella*, n° 397, année XII, janvier 1975, p. 5

L'ABRI-JEU : UN FANTASME PARENTAL ?

Un dôme couvert d'une toile. À l'intérieur, un groupe d'enfants discute avec l'actrice et productrice américaine Marlo Thomas sur le thème des frères et sœurs : une discussion joyeuse et franche à l'abri du dôme, sur fond de musique bon enfant. Dans les années 1970, le dôme était l'incarnation de la structure hippie autoconstruite, facile à monter partout et idéale pour le jeu des enfants également. Avec sa forme arrondie, il répondait parfaitement aux exigences d'une structure enveloppante et pourtant ouverte, faite pour le bien-être. Nous, les adultes, voulons trop volontiers protéger l'enfant d'un monde hostile.

À partir de 1968, les designers français du Group Ludic, également fascinés par les structures géodésiques de Buckminster Fuller, ont créé un riche vocabulaire de formes habitables, appelées sphères. Xavier de La Salle, « l'idéologue » du groupe, décrit ainsi la recherche de formes : « Lors de la création du chantier de Hérouville-Saint-Clair, à quelques kilomètres de Caen, nous voulions, car là le climat est très

pluvieux, procurer aux enfants des espaces couverts/ouverts et protégés des microclimats locaux. Par ailleurs, nous voulions expérimenter les capacités d'habitabilité d'espaces sphériques, les incidences sur le comportement, l'acoustique...»

Le Group Ludic a conçu, à l'aide de ballons industriels, des sphères rondes de taille unique en polyester. Elles reposaient sur trois pilotis obliques et étaient reliées par des ponts ou construites directement les unes contre les autres pour former des groupes de sphères. Elles intégraient en outre différentes fonctions de jeu : glisser, grimper, se balancer, mais aussi des éléments optiques comme le kaléidoscope, pour découvrir le monde extérieur de l'intérieur.

Les sphères étaient au cœur des aires de jeu du Group Ludic et avaient une fonction importante, notamment dans le contexte des cités ou des villes nouvelles en France : protéger l'enfant et lui offrir un environnement à taille humaine au milieu d'un désert résidentiel en béton. Il s'agissait de protéger, mais aussi de ramener le monde à une dimension enfantine.

Au cours des années 1970, de nombreux designers et activistes ont peu à peu abandonné l'idée d'un environnement de jeu préfabriqué. Par contre, le terrain d'aventure, un concept des années 1930, leur a servi de surface de projection appropriée pour différents objectifs : les utilisateurs et groupes de parents initiaient et organisaient eux-mêmes le terrain. Celui-ci n'avait pas d'installations de jeu préfabriquées et les enfants construisaient eux-mêmes les structures. Sans y être invités, ils construisaient des maisons en planches et avec un toit à deux pentes, des fenêtres et des portes. Ce n'est qu'au début du mouvement des terrains d'aventure en Angleterre, juste après la guerre, que les enfants creusaient également des structures souterraines.

Dans le passé, et quelquefois jusqu'à présent, les enfants construisaient avec persévérance, négociaient les matériaux, coopéraient au sein du groupe,

pratiquaient la démocratie de base en assemblée générale. Les garçons dominaient la construction. Les filles étaient souvent reléguées aux tâches domestiques : elles nettoyaient, décoraient et aménageaient la maison achevée. Dans l'ensemble, la maison achevée n'attirait que peu d'intérêt. L'euphorie de la construction s'estompait, et il fallait régulièrement démonter les cabanes pour récupérer du matériel et du terrain de construction.

Le besoin d'abri est-il un fantasme d'adulte ? L'enfant préfère-t-il l'action à ciel ouvert plutôt que l'enceinte protectrice ?

La maison est une surface de projection de la domesticité, mais aussi de la ville en tant qu'organisme social. Ceci est illustré par différentes expériences de « jeux urbains », tels qu'ils ont été organisés par des activistes dans les années 1970 et 1980.

Des structures domestiques sont alors érigées, comme par exemple dans le *Spielklub* de la Kulmerstrasse à Berlin, de 1970 à 1972. La maison y était à la fois enveloppe et espace réservé à une banque, un bar, un stand de gaufres, un hôtel, etc. Les activités de jeu portaient de ces installations, sans que la maison soit plus qu'une boîte avec une inscription.

Dans d'autres activités ludiques, l'idée de la maison se dématérialisait encore plus, comme dans les actions organisées par Colin Ward et d'autres dans les villes anglaises. Il s'agissait d'utiliser la ville et l'environnement construit comme environnement d'apprentissage. Par exemple, lors de promenades régulières, les enfants et les jeunes apprenaient à percevoir et à comprendre leurs alentours. Ces activités avaient donc une composante éducative dont le but était d'exercer la capacité de jugement et de renforcer la confiance en soi. Les jeunes s'approprièrent la ville en apprenant à mieux la connaître. Les promenades et d'autres activités faisaient partie d'un mouvement environnemental qui s'opposait à la destruction du tissu urbain.

Ces expériences montrent donc un éloignement de la mini-maison comme lieu du jeu idéal. Les expériences spatiales comme les proposait le Groupe Ludic devenaient de plus en plus rares car trop exigeantes. Sur le plan commercial, la maison de jeu restait cependant une composante incontournable. Mais le déni de la mini-maison se fait probablement à juste titre, car l'enfant peut déjà satisfaire ses besoins de domesticité et de protection dans la maison parentale. S'il sort, c'est plutôt avec l'envie de découvrir le monde !

CORPS BÂTIS

ELISABETH CHARDON

La Maison, avec ce M dont il suffit de soulever la partie centrale pour que la lettre performe en une bâtisse au toit à double pente. La Maison, qui abrite mais dont il faut aussi parfois parvenir à écarter les murs. À briser les règles.

Me viennent à l'esprit les *Femmes-Maisons* de Louise Bourgeois, parmi les premières œuvres revendiquées par l'artiste et dont le motif reviendra régulièrement, en peinture, en dessin, en sculpture. Ces femmes au corps nu, dont les têtes sont des maisons ou des immeubles, mettent en jeu tant de tensions entre l'organique et le construit, qu'il soit matériel ou immatériel !

L'architecture, ses préoccupations, ses formes, ses méthodes, sont au cœur de l'œuvre de l'artiste. Elle est à la fois symbole et matrice, cadre et substance.

Dans *Cell (Choisy)* - 1990-1993, une maquette en marbre, d'un rose pâle et doux comme une jeune peau, de la grande maison de Choisy-le-Roy où Louise Bourgeois a vécu une petite enfance heureuse est associée à une guillotine, symbole du temps qui passe, et