

The Playground Project(sous la dir. de Gabriela Burkhalter)

Claire Astier



Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS)
Archives de la critique d'art

Édition électronique

URL : <http://critiquedart.revues.org/23438>

ISSN : 2265-9404

Référence électronique

Claire Astier, « The Playground Project(sous la dir. de Gabriela Burkhalter) », *Critique d'art* [En ligne],
Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 20 novembre 2017, consulté le 20 avril 2017. URL :
<http://critiquedart.revues.org/23438>

Ce document a été généré automatiquement le 20 avril 2017.

EN

The Playground Project(sous la dir. de Gabriela Burkhalter)

Claire Astier

- 1 Gabriela Burkhalter, urbaniste suisse, a mené des recherches d'envergure sur les aires de jeu publiques à travers les époques et les cultures, particulièrement en Europe et aux Etats-Unis. Ces recherches ont donné lieu à plusieurs expositions et sont accessibles sur un site internet initié en 2008 (www.architektur fuer kinder.ch). Publiée à l'occasion d'une exposition à la Kunsthalle de Zurich (*The Playground Project*, 20 février-15 mai 2016, Zurich : Kunsthalle), la compilation de biographies d'artistes, architectes, urbanistes et acteurs divers ayant œuvré au développement de ces territoires dédiés aux enfants dans les villes, dresse un portrait singulier de la société moderne, effarouchée par l'audace de ses chers bambins. Petits espaces de liberté, le plus souvent confinés entre quelques blocs d'immeubles, les aires de jeu deviennent en effet le lieu de batailles politiques, sociales, urbaines et philosophiques. Il y est avant tout question de la reconnaissance progressive par la société d'un principe récréatif nécessaire au développement de la créativité, de la socialisation, du collectif chez les enfants. Le danger et la prise de risque en sont des composantes substantielles, tandis qu'en filigrane transparait l'enjeu de la liberté accordée aux enfants, auxquels on ne reconnaît aucun degré d'autonomie ni d'auto-organisation. Au cœur de la grande Histoire (de l'art ou encore de la reconstruction d'après-guerre), les aires de jeu se présentent comme des espaces de négociations esthétiques et se révèlent politiques. Elles contribuent par exemple à l'acceptation par le public et les institutions de formes nouvelles : c'est dans ce contexte qu'apparaît la première sculpture abstraite intégrée à un lieu public. Tout au long de cette galerie de portraits, Gabriela Burkhalter n'omet pas le rôle d'employés, urbanistes, politiques qui ont joué de leur influence pour soutenir une forme d'avant-gardisme de pied d'immeubles, soulignant ainsi la dimension collective du progrès social. Les années 1990 et l'impératif sécuritaire ont plus tard refermé cette parenthèse urbanistique au cours de laquelle l'expérimentation en groupe était au cœur de l'édification de la ville. A ce titre, le parallèle entre musée et aire de jeu proposé dans l'avant-propos laisse songeur.