

Anthologie : aires de jeux au Japon

Lilian Froger



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/53988>

ISSN : 2265-9404

Éditeur

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

Référence électronique

Lilian Froger, « Anthologie : aires de jeux au Japon », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 26 novembre 2020, consulté le 28 novembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/53988>

Ce document a été généré automatiquement le 28 novembre 2019.

EN

Anthologie : aires de jeux au Japon

Lilian Froger

- 1 En 2010, Vincent Romagny regroupait dans *Anthologie, Aires de jeux d'artistes* des textes, documents visuels et reproductions d'œuvres sur les aires de jeux. A la suite d'une résidence à la Villa Kujoyama en 2015 et conjointement au cycle d'expositions *Kodomo no kuni* (à Micro Onde à Vélizy-Villacoublay, à La Maréchalerie à Versailles et au Frac Grand Large à Dunkerque), il fait paraître une nouvelle anthologie, cette fois centrée sur les aires de jeux au Japon. Bien que plus épais, ce nouveau volume reprend les principes graphiques du premier – c'est toujours Marie Proyart qui est en charge de la conception graphique du livre avec Malou Messien pour ce titre –, dans un format identique et un même objectif, celui de rendre disponibles des textes, des documents d'archives et des photographies relatives aux aires de jeux, en l'occurrence dans le contexte japonais d'après-guerre. Assez naturellement, une part importante du livre est consacrée au parc Kodomo no kuni inauguré en 1965 dans la banlieue sud de Tōkyō, à la fois en raison de sa superficie (près de 330 hectares) et du prestige de ses concepteurs (Asada Takashi, Kikutake Kiyonori, Kurokawa Kishō du groupe des Métabolistes, ou encore le sculpteur Isamu Noguchi). L'autre grand projet historique présenté dans l'ouvrage est celui d'Expoland, le parc d'attractions construit au sein de l'Expo'70 d'Osaka en 1970, là encore avec les architectes Métabolistes aux commandes. Cette anthologie ne traite cependant pas uniquement de la conception de formes par des artistes ou des architectes de renom. Plusieurs textes abordent aussi la question de la responsabilité (individuelle et collective), qu'il s'agisse de la responsabilité du concepteur de structures ludiques, de celle des animateurs de quartier qui en ont parfois la charge, de celle des parents, et plus largement de la responsabilité de la société envers ses enfants. La notion d'« environnement » [*kankyō*] revient aussi très fréquemment dans les écrits rassemblés dans ce livre, l'aire de jeux ne se réduisant pas à un ensemble de toboggans et de balançoires sur un terrain donné. Ainsi que le rapporte le concepteur d'aires de jeux Senda Mitsuru, elle est à considérer pleinement comme un « dispositif spatial émancipateur » (p. 427) ouvert sur la ville, poreux vis-à-vis de ce qui l'entoure et inclus dans un tissu urbain, naturel et social. La fin de l'ouvrage regroupe des exemples plus récents d'aires de jeux ou de terrains d'aventure dans la région du Tōhoku après la catastrophe du 11 mars 2011, notamment dans les

viles particulièrement touchées de Kesenuma, Ishinomaki ou encore Rikuzentakata, évoquant alors les fonctions « thérapeutique » et « régénératrice » des aires de jeux. Proposant au lecteur des textes traduits pour la première fois en français, de très nombreux documents (archives visuelles, extraits de catalogues de fabricants d'aires de jeux, reproduction de plans, etc.), *Anthologie, aires de jeux au Japon* est sans conteste un ouvrage totalement indispensable sur un sujet aussi original que passionnant.