

DE L'HYGIÈNE DES BACS À SABLE.

Ne pas remettre dans le bac le sable qui en a été sorti¹

1.

J'avais choisi du sable de mer. Un sable «roulé», qui contenait des fragments de coquillages, ici à Paris en 1990. Un sable blanc, suffisamment lourd pour résister aux vents et ne pas remplir les yeux des enfants. Et suffisamment collant aussi, pour pouvoir construire des châteaux, là, loin de la mer, Paris 19°.

Ce document s'applique aux bacs remplis de sable destinés à être utilisés, de façon collective, par des enfants, que ces bacs aient une fonction de jeu ou une fonction de sol amortissant comme aire de réception d'un ou plusieurs équipements d'aire collective de jeux (...) Ce document fixe des exigences complémentaires à celles de la norme NF S 54-201.

1. Les textes en italique sont extraits des normes françaises suivantes : NF S 54-201 – Équipements de jeux à usage collectif pour enfants - Exigences de sécurité ; NF S 54-202 – Toboggans à usage collectif pour enfants - Exigences de sécurité ; NF S 54-203 – Équipements statiques de jeux de plein air à usage collectif - Équipements fixés au sol ; NF S 54-204 – Tourniquets à usage collectif pour enfants - Exigences de sécurité ; NF S 54-206 – Hygiène des bacs à sable - Implantation et conception des bacs, choix et entretien ; NF S 54-207 – Hygiène des bacs à sable - Exigences et méthodes d'essai.

Quand je parcours cet espace de jeux je pense ne jamais m'y être détendue. J'arpente ce lieu, encombrée par les dessins en coupes, les plans, les détails au 1/10 que j'ai dessinés. Avec en tête aussi les fantômes des différents projets, des jeux qui n'ont pas vu le jour. Je suis aux aguets de tout ce qui peut avoir changé depuis son ouverture. Je marche sur mes propres dessins, je ressens ce qu'il y a en dessous, je vois ce qui est invisible. J'ai en tête la radiographie de cet espace.

Là la dalle en béton affleure le sol avec très peu de caoutchouc de protection, car un enfant ne peut tomber que de sa propre hauteur. Là au contraire dix centimètres de caoutchouc coulé, puisque le relief des dunes crée des aplombs de plus de deux mètres.

La hauteur de chute libre correspond à la distance verticale entre le point le plus élevé de l'équipement de jeu qui peut être utilisé par un enfant pendant son activité ludique, et le sol ou un élément de l'équipement de jeu situé à une hauteur inférieure permettant à l'enfant de se recevoir.

Mon parcours est en quelque sorte similaire à ceux d'un glaciologue sur la glace, qui sait où se trouve le socle rocheux et voit sous la calotte glaciaire antarctique des montagnes que nous ignorons, ou à ceux d'une géophysicienne sur les océans, qui suit des chaînes de montagne au fond de l'eau à la recherche de volcans sous-marins en activité.

Ici c'est le paysage qui est jeu. Ce ne sont pas les objets visibles, ponctuels qui constituent l'espace de jeux, ce sont les parcours entre ces objets, et les pentes qui les provoquent, les changements de vitesse, les montées et les descentes, les surplombs, les tunnels. C'est un sentiment de réaliser de vastes voyages tout en arpentant un micro-paysage.

Mais un espace de jeux c'est aussi un espace de normes intensifiées, pas « normal » du tout.

Je devais sans cesse penser à la mort éventuelle de l'enfant, à son étranglement, au coincement d'un des ses membres dans ce jeu, au fracassement de sa tête en sortant d'un toboggan contre un poteau métallique. Puis l'attitude d'un enfant au hasard d'une dune me faisait penser aux réunions de chantier qui me rappelaient sans cesse les scénarios de détournement auxquels je ne croyais pas, qui me dépassaient. Alors nous ouvrons régulièrement le dossier des normes françaises, puis européennes, qui se contredisaient. Elles imaginaient des situations que nous ne comprenions pas nous-mêmes. J'ajoutais des protections, des rampes conformes aux normes, en sachant intimement que les enfants détourneraient à nouveau ces éléments de sécurité, et se mettraient, comme dans tout jeu intéressant, en risque, mais grâce aux normes. Ce sont eux qui détourneront la norme.

On entend par « jeux à usage collectif pour enfants » des équipements de jeux sur lesquels ou avec lesquels des enfants sont

susceptibles d'exercer, individuellement ou en groupe, une activité ludique, selon des règles qui leur sont propres et qui peuvent être modifiées à tout moment.

Un jour le jardin a ouvert au public, nous avions la garantie par les bureaux de contrôles, pour les assurances professionnelles, qu'aucun enfant n'était censé y perdre la vie. Enfin s'il la perdait c'était « normalement. »

2.

Comme pour la plupart des artistes, ce sont les projets en cours ou futurs qui sont ceux dont on a à cœur de parler : ma future expédition en forêt primaire en Tasmanie avec des géographes, mon exposition autour d'objets non identifiés trouvés dans une décharge au-delà du cercle polaire, le film que je réalise sur les auto-constructeurs alternatifs de la pointe de la Torche. Aujourd'hui il est plutôt question, dans mon travail d'artiste et d'architecte, de projets *low-tech* et auto-construits.

Mais à travers ce texte je renoue avec les années 90, la période des grandes et exemplaires commandes des institutions, du mouvement *high-tech* français mais aussi du déconstructivisme, et notamment de la réalisation du Parc de la Villette². De 1990 à 2000 j'ai conçu et dessiné pour ce parc deux espaces de jeux, le Jardin des Vents et

². Architectes : Bernard Tschumi et Luca Merlini.

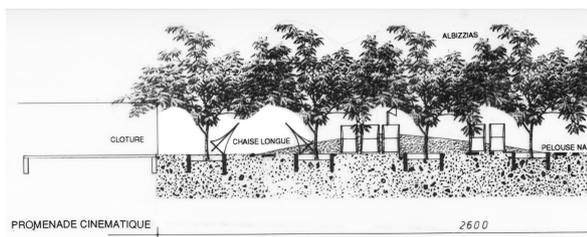
le Jardin des Dunes³; je réalisais là mes premiers projets, associée à Isabelle Devin.

Étrangement, architectes, paysagistes ou artistes s'intéressent très peu aux jeux pour enfants. À une époque pourtant, dans les années 50 à 70, riches en inventions, certains s'y sont consacrés à l'exemple d'Aldo van Eyck, Jacques Simon ou Mitsuru Senda⁴.

C'était une époque où une équipe de jeunes femmes architectes, n'ayant jamais construit, pouvaient se voir confier la création et la réalisation de prototypes de jeux pour un parc public parisien. La seule condition était d'en gagner le concours.

3. Marta Rojas del Alamo, *Design for Fun: Playgrounds*, Links International, 2004 ; Marta Rojas del Alamo, *Design for Fun: Playgrounds 2*, Links International, 2005 ; Annie Boyer, Elisabeth Rojat-Lefebvre, *Aménager les espaces publics*, Le Moniteur, 1994.

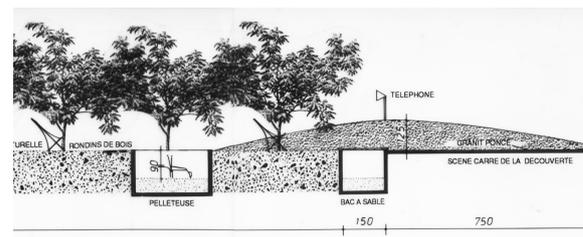
4. Anja Novak, Debbie Wilken, Liane Lefavre, *Aldo van Eyck: Designing For Children, Playgrounds*, NAI Publishers, 2002 ; Marguerite Rouard, Jacques Simon, *Espaces de jeux : de la boîte à sable au terrain d'aventure*, D. Vincent, copyright by Verlag Gerd Hatje, 1976 ; *L'Architecture d'aujourd'hui* n°154, *L'architecture et l'enfance*, 1971.



Ce fut notre cas. Dix années s'ensuivirent, d'expérimentations exaltantes, de questionnements sur le rôle de ces espaces généreux et luxueux de l'Est parisien, des degrés de libertés données aux enfants, aux parents, aux détournements possibles du programme, envisageables, envisagés, secrètement souhaités.

Ces jardins sont toujours en activité, ils ont accueilli plusieurs générations d'enfants de familles aux cultures et origines sociales très variées. Ces espaces sont restés des espaces publics pacifiés, en libre accès, axés autour des enfants et du plaisir du jeu.

Ils ont été conçus comme un projet de paysage offrant la possibilité de jeux et de détournements, et comme des lieux avant tout soumis aux intempéries, sensibles aux variations climatiques. Là, le vent est révélé par les mouvements du « mur de voiles » et des ses triangles de toiles mobiles, limites floues pour des espaces changeants et imprévisibles. Cette instabilité induit chez les enfants comme chez les adultes des temps d'observation, de vigilance.



Isabelle et moi étions célibataires et sans enfants au démarrage du projet du premier jardin : nous avons recherché nos souvenirs de jeux de bord de mer pour l'une, d'escalades en montagne pour l'autre, souvenirs de jeux d'expérimentations et d'explorations. Nous avons éprouvé l'ingéniosité du matériel des sports et loisirs de montagne ou nautique, matériel associé aux contraintes des ouvrages de génie civil requis pour les paysages de dunes artificielles, les grands bancs de sable, les murs de voiles mobiles et les matelas d'air linéaires que nous avons conçus. Nous souhaitions que les enfants soient dans un corps à corps avec ce paysage et que le jeu soit essentiellement celui de l'arpentage, de l'exploration, de la disparition, de l'apparition, des vues en surplomb, en contre-plongée, au-dessus, en dessous, entre deux sauts et déséquilibres.

Mon projet de diplôme d'architecte portait sur des jardins pour enfants aveugles et j'y avais développé un travail qui faisait appel au sens kinesthésique, à l'équilibre et l'orientation, en lien avec les éléments naturels : l'air, la sensation du chaud et du froid, des espaces orientés selon la course du soleil. C'était l'année où Hervé Guibert écrivait *Des aveugles* et où Sophie Calle réalisait son œuvre *Les Aveugles. Chez moi*. Ce travail de diplôme autour des sens autres que celui de la vue annonçait la réalisation future des jeux pour le Parc de la Villette.

Mais comment sortir indemne de la « moulinette des normes » qui encadrent et légifèrent l'installation des jeux pour enfants, cadres normatifs destinés en partie

à protéger le marché des fabricants de jeux européens ? Il est difficile de déconnecter les exigences normatives de l'espace marchand qui en récupère les bénéfices, à plus forte raison quand il s'agit de monopoles privés, comme pour le verre et l'isolation avec Saint-Gobain, ou Lafarge pour le béton et le plâtre... Légiférer pour protéger les usagers, c'est bien, légiférer pour protéger des secteurs de production monopolistiques, c'est problématique.

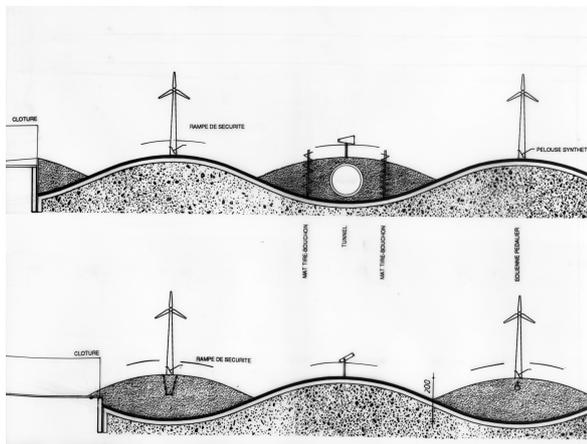
3.

En 1999 j'ai quitté Paris, mes enfants avaient deux et quatre ans.

Ils étaient très rarement allés aux Jardins des Vents et des Dunes. Je ne réussissais pas à aller dans un parc régulièrement, à devenir une habituée d'un espace public urbain, même celui que j'avais dessiné. Et lorsque je finissais par y aller je me sentais enfermée, clôturée, comme mise aux normes de sécurité. Au lieu de me rassurer cela me mettait mal à l'aise. Je me voyais là, comme un personnage du jeu vidéo de simulation de vie *Les Sims*, à laisser jouer mes enfants là où c'était autorisé, dans une image 3D sortie d'un concours d'architecture. Certes la clôture protégeait d'une chute dans le canal tout proche, mais il s'agissait aussi d'empêcher les animaux de venir polluer les bacs à sable et d'entraîner des contraintes d'entretien.

Quitter Paris, c'était aller à la campagne près de la mer. Toute l'année. C'était proposer aux enfants les arbres, les plages de sable, les champs, les talus, les vagues, avec leurs risques et leurs étendues. Là où les clôtures sont là pour protéger les cultures des animaux, les animaux des voitures et des tracteurs.

Les enfants allaient à l'école à pied par les chemins creux, mais ils étaient probablement les seuls, la voiture étant le mode de transport principal. Ils pouvaient entrer dans l'école par la forêt. La cour était une clairière. Ils réalisaient de petites constructions illicites, chaque jour améliorées, prêtées, échangées. Les « instits » les laissaient franchir les limites de la cour, des règles étaient établies verbalement, des distances autorisées, il n'y avait pas de clôture.

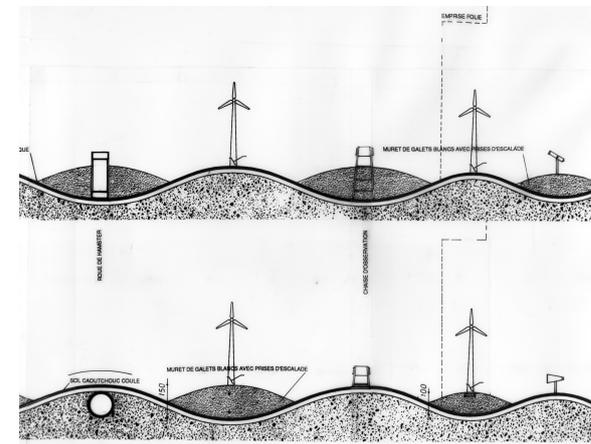


Leur bac à sable était rincé par la marée au rythme de la lune.

Puis le village s'est agrandi, des petits lotissements se sont construits en périphérie du village. Les nouveaux parents venus de la ville ont rappelé les normes aux enseignants. Ils les connaissaient mieux que moi. Les voilà qui re-surgissaient au coin du bois. Qu'y avons-nous gagné ? Qu'y avons-nous perdu ?

Les équipements de jeux doivent être construits de façon à éviter tout risque de pincement, de coupure, de blessure ou de retenue de partie de vêtement.

Aucun obstacle étranger à l'équipement de jeu, par exemple une branche d'arbre, ne doit se situer dans un rayon minimal de 2 000mm +/- 100mm à partir des points de passage sur l'équipement prévus pour l'évolution de l'enfant.



Les bouts pointus des vis, clous et tout système d'assemblage similaire utilisés dans la fabrication des équipements de jeux ne doivent pas être saillants. Les arêtes doivent être arrondies.

Les échelons doivent être fixés aux montants de telle sorte que l'application du couple alterné n'entraîne pas de mouvement rotatif au niveau de l'assemblage entre l'échelon et le montant, en particulier au dixième essai.

La forêt les inquiétait. Le loup était remplacé par le rôdeur, le piège à loups du braconnier par une épave de voiture rouillée et dangereuse.

Le toboggan a été remis aux normes par les services techniques de la mairie, puis changé quelques années plus tard ; les jeux de bois bringuebalants, fabriqués par le menuisier du village et que les enfants connaissaient par cœur, ont été supprimés car non conformes.

Depuis, un lotissement privé à « haute qualité environnementale » a remplacé la forêt communale. Le petit chemin creux a été conservé pour faire valoir l'image de ce lotissement écologique, mais la forêt ne le surplombe plus. Dans le village, les maisons anciennes et mitoyennes sont vides et à vendre. La commune se repeuple selon d'autres codes, l'espace est rythmé autrement, c'est un « retour » à la campagne qui invente une autre campagne, une autre « nature ».

Mais la mer continue à recouvrir et découvrir le sable deux fois par jour au gré des marées. Un espace public, et un jeu à usage collectif. Ce grand paysage bien sûr n'est pas « aux normes » ! Retour aux Jardins des Vents et des Dunes.

Catherine Rannou