Marges

Revue d'art contemporain

24 | 2017

L'expérience dans l'art

L'art de l'aire de jeux de Palle Nielsen et ses modèles

The Art of Palle Nielsen's Playground and Its Models

Vincent Romagny

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/marges/1264>

DOI : 10.4000/marges.1264

ISSN : 2416-8742

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Édition imprimée

Date de publication : 20 avril 2017

Pagination : 69-79

ISBN : 978-2-84292-574-1

ISSN : 1767-7114

Référence électronique

Vincent Romagny, « L'art de l'aire de jeux de Palle Nielsen et ses modèles », *Marges* [En ligne], 24 | 2017, mis en ligne le 20 avril 2019, consulté le 03 janvier 2020. URL : <http://journals.openedition.org/marges/1264> ; DOI : 10.4000/marges.1264

L'art de l'aire de jeux de Palle Nielsen et ses modèles

À partir du 30 septembre 1968 et durant trois semaines, Palle Nielsen, 26 ans à l'époque, convainc Pontus Hultén de transformer le grand hall d'entrée du Moderna Museet de Stockholm en aire de jeux. Ce dernier accepte à la condition que le jeune diplômé de l'Académie des Beaux-Arts de Copenhague en finance la production. L'aire de jeux consiste en une piscine centrale de mousse expansive entourée de structures en bois, reliées par des cordes ou des ponts, le sol étant recouvert de bois et de carton. Les enfants peuvent se dépenser sur ces éléments, aller peindre, utiliser des outils de bricolage, ou encore utiliser des caméras. Quatre écrans diffusent les prises de vues en direct (il n'y eut pas d'enregistrement). Ils peuvent également enfiler des costumes du Théâtre royal de Stockholm ou mettre des masques de personnalités (Mao, Général de Gaulle). Un tourne-disque est à leur disposition, ainsi qu'un grand nombre de disques. De la musique pop, médiévale, de l'orgue ou encore le bruit d'une locomotive sont ainsi diffusés en permanence.

Une publication accompagne l'exposition dont le texte principal est signé d'un « Groupe de travail », quoique rédigé par Palle Nielsen. « L'idée est de créer une structure pour le jeu créatif des enfants. Des enfants de tous les âges poursuivront le travail sur cette structure. À l'intérieur comme à l'extérieur – dans tous types de jeu – ils seront autorisés à manifester leur capacité à s'exprimer. Le jeu est l'exposition. L'exposition est le travail des enfants eux-mêmes. Il n'y a pas d'exposition. Ce n'est une exposition que parce que les enfants jouent dans un musée d'art. Ce n'est une exposition que pour ceux qui ne jouent pas. Voilà pourquoi nous l'appelons un modèle. Peut-être

/1 Palle Nielsen, *The Model*, Stockholm, Moderna Museet, 1968, p. 3, cité par Lars Bang Larsen, « La subjectivation politique dans Le Modèle – Un modèle pour une société qualitative, de Palle Nielsen », trad. A. Tincelin, dans Vincent Romagny (sld), *Anthologie aires de jeux d'artistes*, Golion, Infolio, 2010, p. 178.

/2 Lars Bang Larsen, *The Model, A Model for a Qualitative Society*, Barcelone, MACBA, 2010.

/3 Entretien avec l'auteur le 16 janvier 2016.

deviendra-t-il le modèle d'une société répondant aux souhaits des enfants. Peut-être les enfants nous diront-ils tant de choses sur leur monde que cela deviendra aussi un modèle pour nous. Nous l'espérons. Voilà pourquoi nous laissons les enfants présenter leur modèle à ceux qui travaillent avec les enfants ou qui ont la responsabilité des conditions préalables que l'on donne aux enfants à l'extérieur – dans le monde des adultes. Nous croyons que les enfants peuvent exprimer leurs propres besoins. Et qu'ils veulent autre chose que ce qui est prévu pour eux/**1**. ».

Ce qui devait n'être en 1968 qu'un cadre de réalisation de l'expérience, est devenu en 2005 une œuvre prenant la forme d'un triple diaporama des 160 images d'archives de Nielsen, accompagné de documents et d'une bande sonore de musique contestataire. Nielsen en fait don au Musée d'art contemporain de Barcelone qui fait paraître une publication sur l'œuvre, rédigée par Lars Bang Larsen/**2**. Ce dernier, alors qu'il faisait des recherches sur l'« esthétique sociale », avait véritablement redécouvert « The Model » en lui consacrant un mémoire de recherche universitaire en 1997. Par la suite, « The Model » donne lieu à des *reenactments* : en 2008 au Frankfurter Kunstverein, à l'occasion de l'exposition « The Great Game to Come » ; en 2013, à l'occasion de la Nuit Blanche à Paris, place de la Bataille-de-Stalingrad ; et en 2014, lorsque l'œuvre entre dans la collection du Musée d'art moderne de la ville d'Arken (Danemark). Si Nielsen refusait tout statut artistique au jeu des enfants en 1968, affirmant qu'« il n'y a d'exposition que pour ceux qui ne jouent pas », c'est au contraire le jeu des enfants qui fonde la dimension artistique de son aire de jeux à l'occasion de ses récents *reenactments*. L'aire de jeux, qui était un moyen, est donc devenue une fin, contribuant à obscurcir les intentions premières de l'artiste. En effet, originellement, « The Model » devait permettre l'avènement d'un nouveau modèle de société, à partir de l'observation du jeu des enfants. Loin d'en dessiner précisément les contours, Nielsen n'en indiquait qu'une caractéristique : cette société devait se définir par sa valorisation du qualitatif par opposition au quantitatif. Faut-il alors imputer à l'imprécision de ce projet originel le fait qu'il soit devenu une œuvre dans un sens univoque ? Comment comprendre que Nielsen puisse déclarer : « c'est cela, mon art, faire des aires de jeux/**3** », quand ces relectures semblent distinctes de ses intentions premières, voire contradictoires ?

On tentera de répondre à cette question en émettant ici l'hypothèse selon laquelle les différents sens de « The Model » s'expliquent notamment par le fait que Nielsen recourt à différents modèles, artistique (l'œuvre d'art et le musée), politique (« une société à venir ») et pédagogique (l'aire de jeux). Ils sont invoqués dans des

circonstances ou des moments spécifiques et appellent chacun un usage distinct de la notion de modèle : comme archétype, comme comparaison et enfin comme norme. Premièrement, « The Model » est assimilé à une œuvre d'art en vertu d'une logique de reconnaissance. Cette hypothèse a accompagné sa redécouverte à la fin des années 2000 et motivé son *reenactement* depuis. Cette thèse (à laquelle souscrit l'artiste) est défendue notamment par les critiques d'art Lars Bang Larsen et Anne Ring Petersen. Leurs approches nous semblent emblématiques d'une compréhension contemporaine spécifique de l'idée d'aire de jeux dans l'art, qui postule que l'aire de jeux est le modèle de l'œuvre d'art. Deuxièmement, le projet initial de Nielsen, politique, relève d'une logique de comparaison : il s'agit de comprendre le jeu des enfants, pour que les principes « qualitatifs » qui l'ordonnent soient transposés à la société. La question se posera alors de savoir en quoi le musée offrirait un cadre propice à cette recherche. Troisièmement, ce modèle, valant pour sa finalité – un nouveau projet de société – excède la portée nécessairement réductrice d'un modèle « scientifique », qui vise à accroître la connaissance que l'on peut avoir d'un objet par réduction de ses propriétés à celles d'un objet que l'on connaît déjà. Son projet est normatif. On tâchera alors d'identifier quel « type » d'aire de jeux Nielsen réalise ici, afin d'approcher au mieux ses intentions premières.

/4 *ibid.*

/5 Anne Ring Petersen, « Between activism, Installation art and relational aesthetics, Palle Nielsen's The Model – Then and Now », dans *The Model: Palle Nielsen*, Ishøj, Arken Museum of Modern Art, 2015, p. 26-36.

/6 *ibid.*, p. 29.

/7 *ibid.*, p. 32.

/8 *ibid.*, p. 34.

L'œuvre d'art comme modèle rétrospectif et univoque de « The Model »

À 74 ans, Nielsen revendique d'avoir créé la première installation, d'avoir « détruit le *white cube* » et préfiguré l'esthétique relationnelle^{/4}, alors qu'il revendiquait originellement l'indétermination de ce statut artistique. Loin de marquer cette distance, Anne Ring Petersen, critique d'art danoise, à propos de « The Model » à Arken en 2014, décrit les principes de cette identification^{/5}. À l'instar d'une installation, « The Model » « organise différents objets et matériaux en une structure spatiale, faisant de la formation de l'espace un élément crucial et signifiant de l'œuvre^{/6} ». On peut se demander si elle visait, à l'origine, « à subvertir le *white cube* et les normes qui dictent aux visiteurs du musée d'assumer une position distante de spectateur^{/7} ». Il est vrai qu'en 2014, à la différence de 1968, parents et enfants participent et ne restent pas passifs. Le rapprochement avec l'esthétique relationnelle entérine une lecture univoque de « The Model » : l'aire de jeux est génératrice de l'art, en ce que sa vocation est avant tout politique : « L'aire de jeux devient une scène et un accessoire, un moyen dont la fin est de générer une activité sociale qui constitue l'œuvre de la micro-utopie^{/8} ».

/9 http://www.dailymotion.com/video/x1513pq_nuit-blanche-2013-palle-nielsen-a-stalingrad_creation, consulté le 30 janvier 2016.

/10 Palle Nielsen, *op. cit.*, p. 178.

/11 Jacques Rancière, *Le Partage du sensible*, Paris, La Fabrique éditions, 2000.

/12 *ibid.*, p. 32.

S'il ne donne plus à « The Model » la vocation de lieu de refondation politique, pour une « société qualitative », Nielsen reconnaît toujours au jeu les qualités d'un « processus créatif » : l'œuvre a, en effet, perdu de modélisation pour une projection dans le futur ce qu'elle a gagné en définition artistique. L'opérateur du changement, l'activité de l'enfant, est devenu la finalité du dispositif : « C'est un modèle pour les enfants, vous savez, [il s'agit d']entrer ici et avoir d'autres sensations, [de] profiter et s'amuser. [...] Je veux montrer que l'art, que les œuvres, peuvent être utilisées. C'est une installation, mais ce n'est vivant que quand les enfants y jouent. C'est très important pour moi. Mon installation est un cadre pour les enfants/9. ». Pourtant, en 1968, ce cadre était réservé aux enfants, mais cette première finalité était le moyen d'une autre, plus importante : le jeu des enfants, correctement analysé, devenait la base d'une société à venir, « qualitative ». « The Model » reformulée subit donc un infléchissement. Formellement, les deux versions de l'exposition n'ont d'autres différences qu'une adaptation aux normes européennes qui exigent, par exemple, qu'un enfant manipulant un outil soit accompagné par un adulte. La différence entre les deux expositions repose bien sur la définition et la fonction de l'art ou plutôt sur sa valeur. Pensé à son origine comme occasion de remise en cause de l'art et de la société dans un contexte muséal considéré comme neutre, « The Model » a acquis à l'occasion de ses *reenactements* une valeur artistique institutionnelle : non seulement par son implantation dans un musée, mais par sa nouvelle vocation à mettre en cause le musée, dans ses murs mêmes. Sa dimension artistique est fonction tant de sa mise en crise du *white cube* que de son mode opératoire : le jeu. Pourtant, il ne devait y avoir d'œuvre « que pour celui qui ne joue pas/10 ».

Dans le texte original de Nielsen, « The Model » répond à deux logiques opposées : contradiction et identification de l'exposition à l'aire de jeux. Pour reprendre une distinction de Jacques Rancière, la première logique est celle d'un régime représentatif de l'art, la seconde un régime esthétique/11. On peut invoquer la première pour expliquer sa conception selon laquelle « il n'y a d'œuvre que pour celui qui ne joue pas » : l'adulte contemple une activité, mais ce n'est pas l'activité de l'enfant, le jeu, qui fonde la dimension artistique de « The Model », c'est son statut de spectateur, tout comme le cadre institutionnel. La position de Nielsen est originellement « anti-art ». Or, la relecture contemporaine de « The Model » comme relevant du régime esthétique de l'art entérine la compréhension de l'enfant comme producteur de formes en ce qu'il « fonde en même temps l'autonomie de l'art et l'identité de ses formes avec celles par lesquelles la vie se forme elle-même/12 ». Deux opérations, l'une indifférente à l'aire de jeux, l'autre

lui étant propre, semblent favoriser ce dernier régime à l'occasion de la redécouverte de l'œuvre. La première consiste en l'identification de l'exposition à une œuvre d'art : l'aire de jeux est œuvre d'art, à la manière d'une installation. La seconde opération confère à l'aire de jeux des propriétés « génératrices » d'art. De concert, régime esthétique et régime représentatif de l'art confirment la dimension artistique de l'aire de jeux. Pourtant, en 1968, le jeu de l'enfant dans l'aire de jeux avait une valeur générative, mais il importait de ne pas en conclure à une nature uniquement artistique, puisque qu'il n'y a d'art « que pour celui qui ne joue pas/¹³ ». Si « The Model » appelle à une « société qualitative », l'exposition actuelle la présente en acte.

La lecture que fait Bang Larsen de « The Model » pousse un cran plus loin cette compréhension univoque. À ses yeux en effet, la nature artistique de « The Model » ne tient ni à sa localisation dans un musée ni à la forme de l'aire de jeux, mais à une finalité que Nielsen aurait manquée. Ou plutôt, par cette finalité, « l'aire de jeux dans un musée était un espace extatique qui restait ouvert et expectatif/¹⁴ ». Le passage du quantitatif au qualitatif, auquel il est difficile de donner sens, mais que devait permettre « The Model », est compris comme une invocation à la dimension de donation originelle du sens de l'enfance, telle que Giorgio Agamben a pu la développer/¹⁵. Parce qu'il ne se réfère pas à cette dimension artistique, conférée par la dignité ontologique de l'enfance, et en aucun cas par la forme « aire de jeux », Bang Larsen considère que Nielsen a « échoué à prendre en compte la métaphysique esthétique qu'il évoquait en mettant en scène sa critique dans un musée, quelque chose qui déstabilisait le concrétisme social de son activisme d'aire de jeux/¹⁶ ». Il lui faut donc, derrière les raisons pratiques de l'activiste, débusquer les réelles motivations « métaphysiques » de son projet et ainsi réévaluer le sens des moyens qu'il met en place pour y parvenir. L'anonymat de la déclaration de l'exposition, signée « Groupe de Travail », devient le signe qu'il est l'occasion d'un processus de subjectivation, puisque ce dernier implique, comme Jacques Rancière l'a montré, un « passage du non-être à l'être/¹⁷ » – l'anonymat de Nielsen renvoie alors à « l'état de devenir de l'enfant/¹⁸ ». À défaut de comprendre le sens du jeu des enfants pour Nielsen, Bang Larsen les fait jouer dans l'espace blanc de la signature du manifeste et leur confère une signification métaphysique. Les lectures qu'Anne Ring Petersen et Lars Bang Larsen ont proposées de « The Model » mettent en avant des caractéristiques archétypales de l'œuvre d'art contemporaine, qui, pour la première, sont devenues des définitions formelles de l'œuvre contemporaine/¹⁹ et qui, pour le second, sont invoquées au nom de leur profondeur métaphysique/²⁰ Ces qualités ne sont pas le propre de l'aire de jeux, mais plutôt la

^{/13} Palle Nielsen, *op. cit.*, p. 178.

^{/14} Lars Bang Larsen, *op. cit.*, p. 94.

^{/15} Lars Bang Larsen renvoie à de nombreuses reprises à l'article de Giorgio Agamben, « Le pays des jouets, réflexion sur l'histoire et le jeu », dans *Enfance et histoire*, Paris, Payot, 2002, p. 121-158.

^{/16} Lars Bang Larsen, *op. cit.*, p. 35.

^{/17} Jacques Rancière, « Politics, Identification, and Subjectivization », *October* n° 61, Été 1992, p. 60-61 ; cité par Lars Bang Larsen, *op. cit.*, p. 72.

^{/18} *ibid.*

^{/19} Voir Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, 1998.

^{/20} Giorgio Agamben, *op. cit.*

/21 Les citations ne sont pas placées à l'ouverture de l'exposition mais à l'occasion de sa réouverture. Une semaine après, les services de sécurité ont fait fermer l'exposition, ré-ouverte après avoir été modifiée. Entretien avec l'auteur le 16 janvier 2016.

/22 André Gorz, *Stratégie ouvrière et néo-capitalisme*, Paris, Seuil, 1964, p. 17.

/23 *ibid.*, p. 22.

/24 *ibid.*

/25 *ibid.*, p. 23.

/26 Voir Jean Piaget, *La Naissance de l'intelligence chez l'enfant*, Paris/Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1968.

conséquence de son installation dans un musée. Si « The Model » n'est pas « en soi » uniquement une œuvre d'art, pourquoi l'avoir installée dans un musée ? Il nous faut revenir aux intentions originales de l'artiste.

Le musée comme cadre d'une expérimentation scientifique

Il importe de retrouver l'origine de l'idée de « qualificatif » dans « The Model ». Elle fut inspirée par le penseur marxiste André Gorz (1923-2007). Nielsen couvre d'ailleurs les murs du Moderna Museet/**21** de citations de cet auteur. Dans son ouvrage *Stratégie ouvrière et néo-capitalisme*, publié en 1964 et traduit en suédois en 1967, Gorz défend un « réformisme révolutionnaire » en remplacement de la stratégie marxiste traditionnelle qui vise la conquête immédiate du pouvoir par le mouvement ouvrier. Dans cet ouvrage, il explique que le socialisme ne repose pas uniquement sur le « pouvoir de classe des travailleurs [mais aussi sur] un nouveau type de relation des hommes entre eux, un nouvel ordre de priorité, un nouveau modèle de vie et de culture/**22** ». C'est alors non pas aux moyens de production, mais aux besoins qu'il s'agit de prêter attention ; « étant entendu que les besoins, dans une société développée, ne sont pas seulement *quantitatifs* (besoin des biens consommables) mais aussi *qualitatifs* : besoin d'un développement libre et multilatéral des facultés humaines, besoin d'information, de communication, de fraternité, besoin d'être libéré non seulement de l'exploitation, mais aussi de l'oppression et de l'aliénation dans le travail et dans les loisirs/**23** ». D'où ses invocations au « producteur dominant le processus de la production au lieu de lui être soumis, l'homme de la *praxis* créatrice/**24** ». Étant entendu que la société soit finalement la « raison » et non le « moyen de la production », Gorz continue : « il n'existe pas, il ne peut pas exister actuellement de société socialiste sur laquelle le mouvement ouvrier des pays de capitalisme avancé puisse prendre modèle/**25** ». La société ne saurait être seulement le moyen de l'avènement du socialisme. Elle doit être la finalité de la lutte révolutionnaire. Aussi il lui faut un modèle. Empruntant à Gorz sa notion de modèle, l'aire de jeux de Nielsen, à l'origine, ne vaut pas pour elle-même comme modèle final, mais comme moyen pour l'avènement d'un modèle final. L'aire de jeux est invoquée comme cadre d'une expérience scientifique.

L'aire de jeux reprend formellement le même dispositif utilisé à la même époque par Jean Piaget/**26** pour le Centre International d'Épistémologie Génétique de Genève : caméras et écrans pour capter les réactions des enfants. Imitant la forme du laboratoire, « The Model »

est présenté tout de même comme tel à autant de financeurs possibles. Avec trois étudiants en psychologie, Nielsen souhaitait d'ailleurs réaliser une anthologie de textes sur les connaissances accumulées, un *compendium* sur la question/²⁷. La presse qui couvre l'exposition rend également compte de la présence de nombreux adultes prenant des notes sur les jeux des enfants/²⁸. Pourtant, il serait erroné d'assimiler totalement le projet artistique de Stockholm aux recherches que Piaget menait au même moment à Genève. Nielsen n'en partage que la forme expérimentale et l'attente scientifique de dégager des lois à partir de l'observation. Chez Piaget, le jeu n'a pas d'occasion propre, si ce n'est celle d'exercer à vide, pour le plaisir, des compétences assimilées pour une finalité autre/²⁹. La compréhension par le pédagogue genevois du jeu de l'enfant ne saurait satisfaire à l'exigence « qualitative » de Nielsen.

Il sera plus juste alors de considérer que, dans un dispositif à la Piaget, Nielsen réalise une expérience qui se rapproche de celles que le psychologue de la forme Wolfgang Köhler fit avec des singes dans son laboratoire de l'Académie prussienne des sciences sur l'île de Tenerife de 1913 à 1920. Il s'attachait alors à comprendre comment ceux-ci trouvaient des solutions aux problèmes qui leur étaient posés par réorganisation de *patterns*, par transposition de relations et non pas accumulation de connaissances, donnant droit à des « différenciations qualitatives/³⁰ ». À la différence de la psychologie du développement de Piaget, la psychologie de la forme rend compte de l'activité et donc du jeu de l'enfant comme un effet de configuration. Ainsi, un autre psychologue de la forme, Kurt Koffka (1886-1941), considérerait le « monde des enfants » comme un réseau non univoque de configurations et *patterns*, qui ont « pour caractéristiques que plusieurs d'entre eux peuvent exister en même temps/³¹ ». Le monde de l'enfant, de ce point de vue, n'existe que tant que le monde adulte n'a pas imposé un réseau de relations univoques. On peut ainsi expliquer le souci de Nielsen d'isoler le monde de l'enfant du monde des adultes, qui ne peut être observé qu'à distance, car sinon il en rompt le fragile équilibre. L'aire de jeux de Nielsen ne vise d'ailleurs pas tant à identifier la nature du jeu des enfants qu'à comprendre leur monde – peut-être comme Koffka cherche à comprendre comment un enfant peut prendre un bâton de bois, le considérer comme une poupée, le caresser, puis, ensuite, le casser; ou, comme ses collègues psychologues de la forme, cherchent à rendre compte de la pensée créatrice.

On retrouve les termes de l'analyse par Koffka du monde des enfants dans le projet que Nielsen avait soumis à Pontus Hultén: il s'agissait d'isoler l'aire de jeux afin de « montrer un exemple de la créativité des enfants/³² ». Mais Nielsen imagine un usage des effets de

²⁷ Entretien avec l'auteur le 16 janvier 2016.

²⁸ Clas Brunius, « Paus i barnastressen », *Expressen*, 10 octobre 1968.

²⁹ Jean Piaget, *La Formation du symbole chez l'enfant* (1978), Lausanne, Delachaux et Niestlé, 1994, p. 171.

³⁰ Wolfgang Köhler, *Psychologie de la forme*, trad. S. Bricianer, Paris, Gallimard, 2000, p. 45.

³¹ Kurt Koffka, *The Growth of the Mind*, New Brunswick/Londres, Transaction Books, 1980, p. 344.

³² Palle Nielsen cité dans Lars Bang Larsen, *op. cit.*, p. 51.

/33 *ibid.*

/34 *ibid.*

/35 C'est la question de l'*insight*. Wolfgang Köhler, *op. cit.*, chap. X.

/36 *ibid.*, p. 68.

/37 On pourrait ici recourir à la théorie de l'argumentation de Chaïm Perelman. Ce dernier distingue le « phore », l'élément connu et le « thème », l'élément sur lequel on s'autorise à projeter les caractéristiques connues du premier. Cette projection est possible à la condition que la pertinence des similarités entre les deux éléments ait été reconnue. Voir Chaïm Perelman, *L'Empire rhétorique*, Paris, Vrin, 1977.

reconfiguration du jeu des enfants qui est contradictoire avec leur sens. Il explique: « l'exposition est considérée comme un modèle pédagogique/33 » en ce qu'elle doit permettre d'identifier, « parmi le fouillis d'activités proposées, certains motifs récurrents (*patterns*) qui apparaîtront en cours d'exposition, représentant les choix des enfants eux-mêmes/34 ». Or, la psychologie de la forme montre qu'il s'agit moins de choix que de reconfiguration de champs visuels. Ici, l'erreur de Nielsen est double. Dans un premier temps, il suppose que ces *patterns* propres à l'enfance seraient l'effet d'une légalité qu'une observation permettrait de déterminer. Or, le jeu de l'enfant, comme la résolution de situations par le recours à de nouvelles façons de les envisager, relève d'effets de reconfiguration dont nulle loi ne saurait rendre compte car elles ne sont que particulières et non pas générales: elles ne sont l'effet d'aucun apprentissage ou conditionnement/35. Dans un second temps, il pense la transposition de ce type de modélisation des *patterns* dégagés à l'occasion du jeu des enfants à la société, en considérant qu'un des référents, le monde des enfants, prévaut sur les autres pour en être le point de référence. Les psychologues de la forme invoquaient un isomorphisme psychophysique, qui postule que la réalité objective « dépend en fait de certains processus en mon organisme/36 », qui explique la similarité des formes stationnaires des êtres vivants et des formes physiques dans l'espace: à cette condition, la perception est objective. Or, Nielsen impute à cette légalité (déjà problématique) une dimension non pas objective, mais prescriptive. Il rompt ici l'équivalence des similarités, condition nécessaire à la validité d'une comparaison, et surinvestit l'élément connu de la comparaison/37 qui donne ses caractéristiques à celui que l'on cherche à déterminer. Sa comparaison est justifiée par la prééminence de son terme de départ. Le modèle de l'enfance auquel Nielsen a recours n'est pas juste une occasion de modélisation car son aire de jeux n'est pas tant un modèle que le « modèle d'un modèle ». Ne serait-ce pas là précisément une norme? Comment comprendre qu'il incombe à une aire de jeux de la révéler? On répondra à cette question en examinant le type d'aire de jeu que Nielsen réalise pour « The Model ».

L'aire de jeux comme contre-modèle du musée

En 1967, Nielsen avait déjà réalisé des aires de jeux sans autorisation dans la ville de Gladsaxe, ainsi qu'à Alsikkemarken, dans la banlieue de Copenhague, puis à Copenhague. Les constructions illégales d'aires de jeux se font avec d'autres étudiants en école d'art ou d'architecture. Des affiches invitent alors les riverains à participer à leurs

constructions éphémères. C'est à la suite de ces réalisations qu'il est invité à Stockholm par des activistes du groupe Aktion Samtal (Action dialogue), avec qui il contacte Pontus Hultén. Contrairement à ce qu'indique à plusieurs reprises Lars Bang Larsen, « The Model » n'est pas un terrain d'aventure/³⁸. Nielsen construit des aires de jeux pour les enfants mais pas avec les enfants. Elles se distinguent des aires de jeux classiques en ce qu'elles ne sont pas manufacturées et proposent des activités plus vastes. Nielsen réalisera également après « The Model » d'autres aires de jeux. Une semaine avant la fin de l'exposition, il annonce dans un journal qu'il propose de reconstruire « The Model » à partir de ses matériaux pour une somme modique. La ville de Västerås, à 130 km de Stockholm, en fera l'acquisition pour un de ses quartiers résidentiels. Ensuite, toujours en 1969, il réalise une aire de jeux dans un complexe résidentiel de Hoje Gladsaxe, en collaboration avec des sociologues et architectes, tout en cherchant à impliquer les habitants. Plus tard, dans sa carrière professionnelle, il travaillera pendant quelques années comme aménageur de plaines de jeux.

Si Nielsen a une place marginale dans l'histoire des aires de jeux, il occupe une place nodale dans une épistémologie des aires de jeux : au moment précis d'un changement de paradigme. Pour l'explicitier, on peut recourir au couple de concepts vivant et milieu, dont Canguilhem montre dans l'article éponyme/³⁹ qu'ils sont dans une situation de relation causale réciproque, l'usage du concept de milieu étant le fait de l'importation d'un concept mécanique en biologie. Sous l'effet d'un schème de pensée positiviste, à la fin du 19^e siècle, le vivant est pensé comme indifférent au milieu. Ce serait ainsi le cas de l'enfant et de l'aire de jeux. Ces dernières ont été conçues sous l'influence d'une conception précise de la psychologie de l'enfance, la « Child Development study/⁴⁰ » selon laquelle le développement de l'enfant suit une évolution nécessaire, conformément à la loi de la recapitulation (« l'ontogénèse recapitule la phylogénèse/⁴¹ »). Selon ce postulat, le développement de l'individu reprend l'évolution de toute l'espèce. À ce titre, le milieu n'a qu'un faible rôle puisque l'individu est porteur naturellement de l'évolution de son espèce. Les équipements de l'aire de jeux traditionnels permettent de franchir les étapes nécessaires du développement humain. L'intervention pédagogique consiste à fournir à l'enfant le cadre approprié à son développement, correspondant aux étapes de son évolution. Or, suite aux bouleversements de la Seconde Guerre mondiale et à une nouvelle représentation de l'enfance/⁴², l'enfant est observé en interaction avec son milieu et son développement sera fonction de la richesse de ce dernier.

À la lumière de ces deux compréhensions divergentes de la relation entre vivant et milieu, on comprend que le musée est pensé par Nielsen

/38 Voir Roy Kozlovsky, « Les terrains d'aventure et la reconstruction d'après-guerre », trad. A. Tincelin, dans Vincent Romagny (sld), *op. cit.*, p. 33-67.

/39 Georges Canguilhem, « Le Vivant et son milieu », dans *La Connaissance de la vie* (1952), Paris, 1975, p. 140.

/40 En particulier par Stanley Granville Hall, éditeur du *Pedagogical Seminary* de la Clarke University (Iowa).

/41 Cette formulation canonique a été établie par Ernst Haeckel. Voir Dominique Ottavi, *De Darwin à Piaget. Pour une histoire de la psychologie de l'enfant*, Paris, CNRS éditions, 2001.

/42 Voir Georges Canguilhem, « La décadence de l'idée de progrès », *Revue de Métaphysique et de Morale* n° 4, 1987, p. 443.

/43 Wolfgang Köhler, *op. cit.*, p. 24-68.

/44 Entretien avec l'auteur le 16 janvier 2016.

/45 Georges Canguilhem, « Du social au vital », dans *Le Normal et le pathologique* (1963), Paris, PUF, 1996, p. 176.

/46 Ivan Illitch, *Une société sans école* (1971), Paris, Seuil, 2003.

/47 Ronald Laing, *La Politique de l'expérience* (1967), Paris, Stock, 1973 ou David Cooper, *Mort de la famille*, Paris, Seuil, 1972.

/48 Georges Canguilhem, « Retour et promotion du sauvage », première conférence du cycle « Fin des normes ou crise des régulations? », CAPHES, Fonds Georges Canguilhem, G.C. 25.17, feuillet 16-1.

comme un milieu qui n'interfère pas avec le vivant qu'il accueille (le visiteur est un regardeur passif) ; l'aire de jeux est au contraire un milieu destiné à accueillir un vivant avec lequel, en tant que milieu, elle est en situation dynamique et dont elle permet le développement. On peut recourir à nouveau à la psychologie de la forme et à la distinction qu'elle opère entre « entourage géographique » et « entourage de comportement/**/43** ». Pour Nielsen, le musée est une réalité physique, un espace behavioriste, lieu d'une expérience et de réflexes conditionnés/**/44**. Aussi il le condamne et dévalorise l'art. Garantissant justement une situation d'indifférence, il servira de laboratoire pour observer le jeu des enfants, accueillant son inverse, un « entourage de comportement » Entre l'aire de jeux et le musée, il ne s'agit pas d'un « rapport de contradiction et d'extériorité », quand bien même le premier accueille la seconde, mais « d'inversion et de polarité/**/45** », pour reprendre les termes qu'employait Canguilhem pour qualifier les rapport polarisés de la normalité et de l'anormalité.

Ces fonctions, contradictoires, sont ainsi congruentes quand une aire de jeux est installée dans un musée. Parce qu'il la considère comme un moyen pour déterminer un modèle, Nielsen ne s'attache finalement pas au fait que l'activité de l'enfant est co-déterminée par son milieu. Il prête au vivant seul les vertus de la relation milieu/vivant, dont on a vu qu'elles sont fonction de la richesse du milieu. Il étend à l'aire de jeux les propriétés seulement physiques du musée et reporte sur l'enfant seul la possibilité d'un développement qualitatif, qu'un milieu adéquat, loin de rendre possible, ne fera que révéler, car sa conception de l'enfance est celle d'une origine du sens, perfection toute constituée. L'aire de jeux ne sera pas l'occasion de son développement ou de son possible épanouissement, mais uniquement un outil pour révéler ses compétences : l'enfance est le modèle absolu pour Nielsen. D'où l'utilité de l'aire de jeux qui permet non pas tant qu'il s'épanouisse mais qu'il soit observé, afin que les secrets de ses jeux soient révélés. Nielsen se distingue ici de positions qui lui étaient presque contemporaines, comme celles de l'antipédagogie/**/46** ou de l'antipsychiatrie/**/47**. Celles-ci consistent à mettre enseignants et élèves d'une part, soignants et soignés d'autre part, sur un pied d'égalité. Canguilhem, dans des conférences données en 1972 à l'université de Louvain, a montré que ces deux tentatives reposent sur « l'annulation de la différence axiologique entre primitivité [l'idée selon laquelle le sens est complètement donné, mais peut-être incompréhensible] et développement [l'idée selon laquelle le sens est construit chronologiquement], entre sauvagerie et culture/**/48** ». Nielsen ne cherche pas à abolir cette hiérarchie, mais à l'inverser : l'enfance est le modèle que la société doit suivre. L'aire de jeux est un outil pour en établir la légalité

de façon positive. On voit ce que cette tentative a de contradictoire : l'idée de développement suppose une progression à partir d'un point premier et inférieur. Nielsen subvertit alors la thèse positiviste autant que les positions de l'anti-pédagogie ou de l'anti-psychiatrie. Si la première suppose une progression à partir d'un point inférieur en vertu de la thèse positiviste selon laquelle « l'antériorité chronologique est une infériorité logique/49 », si les secondes la refusent, Nielsen la retourne : avec « The Model », l'antériorité chronologique de l'enfance est une supériorité logique.

En installant une aire de jeux dans un musée, le jeune Nielsen cherchait un lieu neutre pour conduire une expérience de type scientifique. Rétrospectivement, les lectures contemporaines qu'inspirèrent son œuvre en firent une tentative pour remettre en cause une illusion neutralité esthétique du musée. Elles assimilent son geste à une remise en cause des illusions modernistes du *White Cube*/50. Si Nielsen souscrit maintenant à cette analyse, faut-il regretter pour autant avec Bang Larsen qu'il ait manqué la portée métaphysique de l'enfance comme origine absolue du sens ? L'examen des intentions originelles de l'artiste pousserait plutôt à penser qu'il a toujours défendu une telle idée et qu'alors le devenir-artistique de « The Model » n'est pas en contradiction avec ses prémisses. C'en est une conséquence dans un domaine que l'artiste refusait de considérer, au nom du principe selon lequel « l'art a toujours été un phénomène bourgeois pour classe moyenne/51 ». Car c'est précisément au nom de cette suprématie du modèle de l'enfance que Nielsen imputait à l'aire de jeux la tâche de fournir un cadre d'observation. L'aire de jeux n'était-elle pas, selon lui, le lieu duquel aurait émergé non pas l'art, mais bien un modèle de société. Les gestes des enfants, leurs *patterns* correctement compris, devaient donner lieu à une connaissance de type positive, qui déterminerait les principes d'une vie en commun. On retrouve là cette compréhension emphatique de l'enfance, pensée comme modèle absolu, tant en matière d'esthétique qu'en matière de politique. Le cœur de « l'art de l'aire de jeux » de Nielsen est un modèle inconditionné et absolu, une origine sans genèse, l'enfance.

Vincent Romagny

/49 Georges Canguilhem, « La Théorie cellulaire », dans *La Connaissance de la vie*, Paris, Vrin, 1989, p. 44.

/50 Brian O'Doherty, *White Cube. L'espace de la galerie et son idéologie*, Paris, JRP|Ringier/Maison Rouge, 2008.

/51 Entretien avec l'auteur le 16 janvier 2016.