

s'abriter

Des cabanes et refuges d'associations



Textes

Brigitte Van den Bossche

Photographies et graphisme

Emmanuel Esposito

Supervision

Semra Umay

Ont collaboré aux 6 projets présentés

Luc Bienfait, Carole Maziers, Marie-Catherine Marcotty, Mélody Lambert, Marie-Anne Betermier, Valérie Penson, Georges Sizaïre, Laeticia Prophète, Sylvain Goffin, Vincent Froment, Stéphane Dumont, Pascale Geuzaine, Brigitte Massart, Eric Piroton, Myriam Hick, Anne Willems, Alexandro Suarez-Bock, Farid Hassouan (dit David), Marc Gulot, Eric Jacques, Claire Lohest, Myriam Morsomme, Catherine Tillie, Viviane Thelen, Pierre Portier, Odette Pochet, Kyuna Vool, Geneviève Vanderstappen, Roberto Ollivero, Claude Chapelier

Soutiens

Communauté française – Service Jeunesse

Province de Liège – Service Jeunesse

Le Comptoir du Livre asbl



Editeur responsable : Semra Umay

© C-paje, octobre 2006

s'abriter

Des cabanes et refuges d'associations



Cabanes de rêveurs
d'aventuriers
de jardiniers
d'utopistes
d'architectes
de magiciens
d'inventeurs

Cabanes de jeux



PAS-DE-PORTE

Au commencement était le vide.

Conjonction magique du Big Bang, de la chimie, du désir, de la créativité et de la persévérance, jaillit ensuite l'étincelle de vie. Le néant se peuple de souffle et de matière, celle-ci se transforme et donne corps à tous les possibles...

Agencement de petits riens ou chantier pharaonique, projet de vie ou de maison, mentale ou identitaire, tout est affaire de construction.

Construire. Se construire.

D'innombrables histoires de vie sont marquées au plus profond de leur intimité par une maison, un lieu d'habitation.

Au fond de son jardin, dans un terrain vague, entre trois arbres et deux bosquets, sous son lit, dans le placard à balais, l'enfant fait une cabane. Sa cabane. Une de ses cabanes.

Encore conscient que le rêve est la première et la plus vaste des demeures, il annexe à son territoire tout espace, réel ou symbolique, mis délibérément à sa disposition ou passablement délaissé par le monde des actions adultes. Il se peut même qu'il découvre des contrées inexplorées. A la fois support de sécurisation dans ce vaste élan de conquête et signe tangible de ce nouvel empire en perpétuel devenir : l'abri, la cabane est initialement une transposition rudimentaire et semi-inconsciente du séjour prénatal à la « maison mère », une sorte d'extension matérialisée du moi-peau si finement décrit par Didier Anzieu (voir l'ouvrage du même nom aux éditions Dunod).

Fort de ces premiers ancrages, le territoire peut devenir lieu d'échanges. C'est le moment des jeux partagés et des invitations. L'enfant a une adresse (allée de la chambre du fond, deuxième carton à gauche) et s'adresse. Aux autres, à ses pairs, au monde. La construction est aussi un acte fort en terme de sentiment de permanence. Une trace tangible de présence et d'appartenance, opérante même si je n'y suis pas.

Au fil des ans, dans son aire de jeu, à l'école, dans la nature, dans un terrain d'aventure ou dans un autre espace d'animation, l'enfant rencontre un jour la cité. D'autres parcelles sont habitées. De possession intime, exclusive et privée, la cabane est devenue vecteur de socialisation. Il y a maintenant des voisins, des relations à établir, des zones où co-habiter. Une citoyenneté naissante à exercer.

De prime abord étoffe brute à usage immédiat, un jour le rêve s'architecture. L'élan fugace et singulier se prolonge et se collectivise. Cabane, abri ou maison, la matière accède au rang de patrimoine : signifiant, identifiant, transmissible. C'est à ce stade particulier des sauts et soubresauts d'un processus d'animation que nous vous convions aujourd'hui.

Pages après pages, mots et images, photos ou croquis : des projets en cours voire en attente d'être relancés, des projets achevés et parfois à rénover. Construction fantasmagorique, maison perchée, abri utilitaire, esquif à s'approprier, maison surprise, cabane à écouter ...

Penser le durable à partir de l'éphémère... Autant de désirs, autant de défis.

Celui qui œuvre à donner forme au rêve rend sans cesse moins lointain ce qui semblait inaccessible.

Jean-Marc Lelaboureur
Président du C-paje

L'ASSOCIATION

Fondée au début des années quatre-vingt, située à deux pas d'un gigantesque chantier ferroviaire d'une part et d'une noble place d'autre part, « La Marelle » joue sur plusieurs tableaux complémentaires : elle est à la fois ludothèque, espace de documentation sur le jeu, Centre d'Expression et de Créativité. On y joue, lit, emprunte, crée, bricole... librement. On s'y laisse aller à observer, imaginer, chercher... spontanément. *On ?* Le bambin, l'enfant et même l'adulte. Evidemment à des moments distincts : ainsi les matinées sont consacrées aux tout-petits (enfants de moins de 3 ans, généralement accompagnés) et aux très grands (adultes qui veulent s'essayer à des techniques de création souple et légère) ; les après-midi sont réservées aux groupes scolaires (classes maternelles et primaires, écoles de logopèdes et d'éducateurs, institutions d'enseignement spécial) ; ensuite, place à l'accueil extrascolaire avec des ateliers ludiques et créatifs.

Appréciation de cette présentation de « La Marelle » à ce stade ? Portrait embryonnaire, profil vague, tableau élémentaire, voire étiquette administrative. Bref, ça manque de teintes et de personnalité. Pour approcher plus agréablement l'association, il faut s'imaginer sautiller plus avant sur la case *ciel* – qui, dans ce cas, se fait *jardin*. Car c'est là précisément que « La Marelle » s'illustre le mieux et qu'elle n'a de cesse de s'épanouir. Pourtant ni potager ni pépinière ; juste quelques jeux extérieurs, un petit bassin d'eau avec des modules animés... et surtout une très grande maison rouge. Surprenante présence donc que l'on nomme, comme un fait exprès, la *Maison surprise*. A « La Marelle », on cultive le naturel, mais également le patrimoine.

L'ŒUVRE

Utopie

A l'origine de cette monumentale bâtisse, il y a une envie formulée par des enfants qui fréquentent les activités de la ludothèque et du centre créatif. Ils adorent se défouler au jardin, ils en sont même les maîtres et habitants coutumiers. Mais des habitants sans domicile en fait... car aucune cabane, aucun abri ne leur est réservé. Alors ils imaginent pour le jardin un refuge qui leur soit propre, un lieu de songes et de jeux rien qu'à eux, un peu à l'instar de la mezzanine de la salle de jeux à laquelle eux seuls ont accès.

Sans pour autant définir concrètement l'objet en question, ils savent pertinemment ce qu'ils ne veulent pas : quelque chose de rudimentaire et de provisoire, au fin fond du jardin. Il ne reste qu'à prendre le contre-pied de tout cela !

Regard

Encadrés d'une série d'animateurs, ils déterminent et affinent leur projet et ce, tant au niveau formel (ils optent pour de l'éclat et du visible) qu'au niveau fonctionnel (ils souhaitent grimper, escalader, se faufiler, se cacher aussi...).

Des balades sont organisées dans le quartier, elles ont pour objectif de développer leur sens de l'observation, leur curiosité et leur appréciation critique : ils aiment telle construction, s'interrogent sur l'histoire de tel autre bâtiment, sont interpellés par tel détail de

façade, impressionnés par l'état de délabrement de telle bâtisse, surpris des dimensions de telle maison, etc. Pour rendre vivantes et ludiques les promenades, certains enfants prennent des photos et d'autres dessinent. Toutes les qualités, caractéristiques et remarques qu'ils ont soulevées sont ainsi mémorisées et répertoriées. Le projet se profile.

Chassé-croisé

Cette étape d'observation passée, une autre prend place : celle d'une conscientisation des notions d'architecture et de patrimoine. Echanges de paroles entre des professionnels et les jeunes animateurs ; exposé de clichés types et présentation de photos captées spontanément ; brassage d'images académiques et de productions personnalisées... La phase de création peut être entamée.

Cré-action

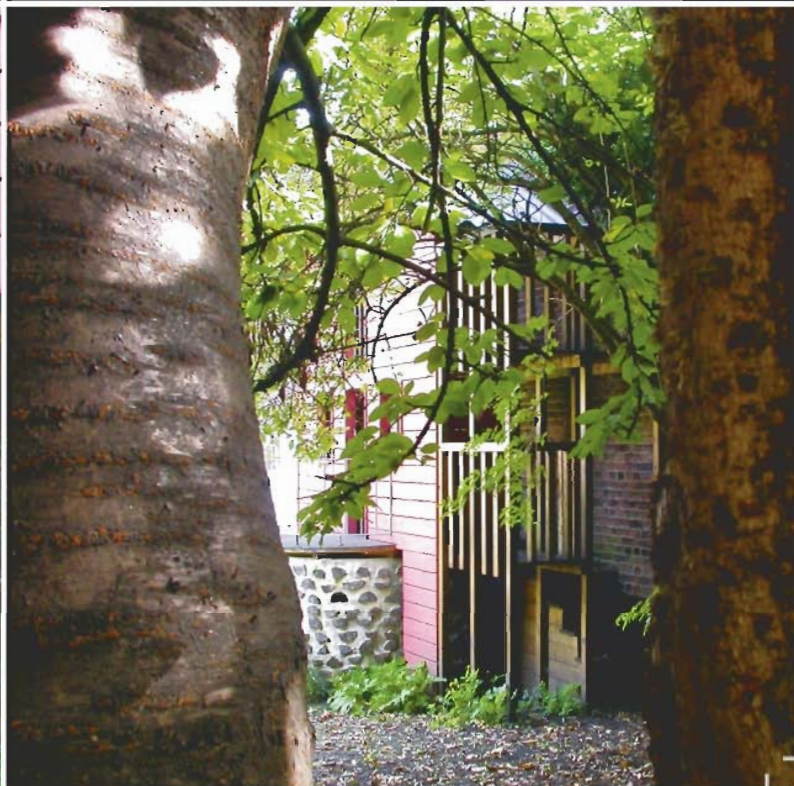
Dessins, peintures et projets tridimensionnels d'enfants abondent. Pour finaliser le tout, on fait alors appel à une personne familière de « La Marelle », un papa d'enfants qui fréquente l'association et architecte de son état. Il façonne une seule maquette : elle synthétise les idées essentielles mises en avant dans les réalisations d'enfants et comporte aussi une dimension supplémentaire d'habitat. Dès ce moment-là, l'esthétique crève la toile. L'appréciation des enfants ? Enjouée... d'autant plus qu'ils vont pouvoir mettre la main à la pâte ça et là. Être sur chantier donc, le vivre et y participer.

Leitmotiv

Le gros œuvre et la décoration peuvent commencer. Les outils de construction sont le bois et un brin de béton. Les enfants interviennent de manière pratique dans le procédé simple du bois cordé. Du reste, ils sont invités à animer le chantier, fouler le jardin, prendre l'air tout simplement. Faire exister « La Marelle » en somme. Et de l'intérieur également : parallèlement à ce qui se trame dehors, de multiples séances de créativité, organisées dans les locaux associatifs, sont consacrées à ce projet de cabane. Oscillant entre arts de la scène et arts plastiques, elles comprennent la création de petits spectacles comme la réalisation de gargouilles en papier mâché, de sculptures en fil de fer, de maisons en biscuits, de mobiles sonores faits de bric et de broc.

Quelques temps plus tard, la *Maison surprise* est inaugurée de rouge. Honorée des cris et jeux des enfants, elle fait naître la magie au jardin.





L'ASSOCIATION

Pour appréhender l'association « Youplaboum », à Uccle, il convient d'abord de prendre en compte l'enseigne qu'elle affiche en façade : une série de lettres réalisées avec toutes sortes de matériaux de récupération (de la roue à la corde, du morceau de bois cloué à la mousse de polyuréthane) et formant le nom de l'association. Cette composition, à la fois hétéroclite dans sa technique et significative dans son contenu, illustre l'orientation des activités de l'association : d'une part, la mixité des publics (centre d'éveil pour tout-petits, centre de créativité pour les 3-9 ans, centre de formation continue pour animateurs et éducateurs, lieu d'échanges entre parents) et d'autre part, la communauté des objectifs relatifs au développement de l'enfant (autonomie, socialisation, expression, communication,... suscitées à travers le jeu, la créativité). Assurément, le contexte générique dans lequel s'inscrit « Youplaboum » est celui d'une réflexion pratique autour d'un ensemble de pédagogies nouvelles.

Cette réflexion, le Centre d'Expression et de Créativité la mène notamment dans un rapport à l'espace – et à son aménagement. Chaque pièce de « Youplaboum » est ainsi conçue pour que l'enfant s'épanouisse dans une situation d'exploration, de découverte et de mobilité. Les locaux sont aussi organisés différemment afin de permettre des activités variées (espace de psychomotricité, espace spécialement dédié aux jeux symboliques et didactiques, espace de sensorialité, espace alloué aux matières et jardin).

Le jardin justement, venons-y. En plus de divers modules et jeux de sable, du potager et jardin de fleurs, y figure un ensemble de quatre petites cabanes toutes colorées.

L'ŒUVRE

Cité interdite aux adultes, *Cité radieuse* des tout-petits, la structure tridimensionnelle qui s'enracine dans l'espace extérieur de « Youplaboum » ne serait pas en manque de quelque appellation métaphorique, tant sa portée symbolique est évidente.

Tout s'est élaboré au cours d'un stage de créativité, d'une durée de cinq jours. Organisé dans le cadre de l'œuvre foisonnante de Claude Ponti – un des piliers de l'illustration dans la littérature enfance et jeunesse – ce stage a concentré les énergies interprétatives des 4-5 ans autour de l'un de ses ouvrages : il s'intitule *Parci et Parla*. Le récit met en exergue, à travers les aventures de deux personnages, des idées de fratrie et de complémentarité. Et c'est autour d'elles que les animateurs pensent a priori faire éclore la réflexion et l'inventivité des enfants. Mais à peine l'histoire est-elle dévoilée que c'est manifestement un projet formel de construction qui les inspire. Il faut dire que *Parci et Parla* habitent une étrange maison dans un arbre, lieu de tous leurs divertissements et point d'envol de leurs découvertes ! L'image de la cabane se profile rapidement...

Quatre groupes d'enfants, répartis en quatre ateliers, sont constitués pour réfléchir à ce concept et à son mode de représentation. Pour penser aussi sa décoration – voire sa parure. Des masques sont réalisés – car l'histoire est traversée régulièrement par un petit personnage masqué au caractère bien trempé. Sont produits en masse des dessins et peintures, illustrant toutes sortes de matières, objets et créatures qui figurent dans le livre : un *oiseau robinet* et un *arbre porte-serviette* frappent visiblement les esprits, mais apparaissent aussi une foule d'autres bestioles et de petites têtes.

Ainsi, les enfants se familiarisent progressivement avec l'ouvrage ; ils inventent des histoires et des jeux autour de leurs compositions réalistes comme abstraites – ce que permet favorablement l'univers poétique et imaginaire de Claude Ponti, univers dans lequel les enfants peuvent sans complexe *rapetisser*, *découper avec les yeux comme avec des ciseaux* ou encore *coller à l'eau des rêves*... Parallèlement à cette immersion dans le fabuleux monde « pontien », et afin de les accoutumer à l'acte créateur, les jeunes stagiaires sont invités à découvrir des œuvres d'autres enfants, exposées au Musée d'Art Spontané, à Schaerbeek : des créations ludiques et didactiques qui interprètent des œuvres d'artistes présents dans la collection du Musée.

Pour faire alors s'épanouir le projet graphique de la cabane, et que celle-ci ne soit pas juste associée à l'image de la *maison arbre*, les animateurs montrent aux enfants des clichés d'habitations du monde entier. La curiosité s'aiguise, le regard interroge, les préférences se forment... et de cette toile exemplative de bâtis, sont extraites finalement quatre formes différentes : l'« arabisante » (aux lignes onduyantes, parsemée de petites étoiles), la « flamande » (au toit en escalier), la « classique » (au toit pointu) et, évidemment, l'« arboricole ».

La maquette, toute de carton, s'esquisse. Ce sont les animateurs qui découpent et marouflent les formes imaginées par les enfants. Ensemble, ils peignent ensuite les façades des maisons et y reproduisent de nombreux motifs. Ils interviennent aussi sur les parois intérieures des cabanes : littéralement piétinées de couleurs (les enfants avaient tacheté les surfaces de peintures dans lesquelles ils avaient trempé leurs pieds), elles ne sont aujourd'hui visibles que des jeunes résidents de l'endroit. Il paraîtrait que ça et là, on puisse y déceler les signatures de leurs auteurs...

Aujourd'hui, la *maison bleue*, la *maison rose*, la *maison mauve* et la *maison arbre*, que l'on doit rafraîchir et aménager autrement, enthousiasment une ribambelle d'enfants. En toutes saisons, ils s'y abritent, jouent et rêvent à seule fin d'y voir briller leur imaginaire.





L'ASSOCIATION

« Animation & Créativité », ce sont cinq lieux d'ateliers, répartis dans cinq quartiers de Liège. C'est une association pour le tout public, de l'enfant de 18 mois à l'adulte. C'est une pléthore d'outils et de techniques, de la peinture au collage en passant notamment par la mosaïque et le modelage de la terre. C'est aussi une réflexion sur l'espace et son aménagement, du local d'atelier proprement dit à la cour et au jardin. Et puis « Animation & Créativité », c'est surtout un travail sur la 3D et la monumentalité, travail produit en béton projeté, bois cordé et polyester entre autres.

Le théâtre de cette dernière particularité de pratiques – la mise en volume et en grandeur – s'illustre spécialement à l'atelier du Perron, sis dans le quartier de Sclessin/Cointe. Le paysage environnant ? Celui de la banlieue industrielle. Le plateau ? En l'occurrence la cour attenante au local d'animation. Les acteurs, des dizaines d'enfants et quelques animateurs. Quant aux personnages de la pièce, ils se situent entre *Gargouille Souris Fourchue*, *Sirène Hortensia*, *Hercules Lansevli*, *Toboggan Double Face Parlante*, *Eugénie Angélize*, *Serpent Arthur*, *Chercheur de Lune* et autre *Singe Bizardos*... Le titre du spectacle : *La Cabane fantastique* ! Son genre s'articule autour de l'image baroque, du temple vernaculaire, de l'ensemble expansif, de l'ouvrage protéiforme et de la bâtisse insolite. En résumé, c'est hors norme.

L'ŒUVRE

L'aventure débute au milieu des années nonante, quand les enfants inscrits aux séances de l'atelier en question projettent une construction collective : ce qu'ils fomentent vaguement en tête est quelque chose d'imposant et d'habitable, qui s'épanouirait dans la cour. C'est l'image de la cabane qui se précise progressivement, une image qu'ils veulent agrémenter d'une fonction ludique : elle doit être lieu de glisse, d'escalade, de cachette. Lever de rideau sur le laboratoire d'une créativité monumentale, dévoilement d'une aventure humaine peu commune et de longue haleine – aventure faite de grands succès et de petits échecs.

Au départ, le projet s'annonce relativement commode : il s'agit de réunir les idées avancées par les enfants dans un module en bois, assez conventionnel, avec toboggan et mât de pompier. Mais en raison du manque de conviction collective, les choses se figent. Autrement dit, le chantier ne prend pas.

On tente alors de donner un second souffle au projet : pour ce faire, les enfants sont invités à s'imprégner de compositions élaborées ailleurs, à découvrir des sites singuliers et hors normes (comme une *Fontaine* monumentale, conçue par des jeunes sur un terrain d'aventure en région liégeoise) ; en parallèle, les animateurs s'initient à des techniques inhabituelles (entre autres, le béton projeté et coloré, le bois cordé et le polyester). Ces deux niveaux d'expériences – celui des enfants et celui de leurs animateurs – ouvrent incontestablement le projet : de surprenantes idées esthétiques sont proposées à la suite (à travers dessins, peintures et sculptures

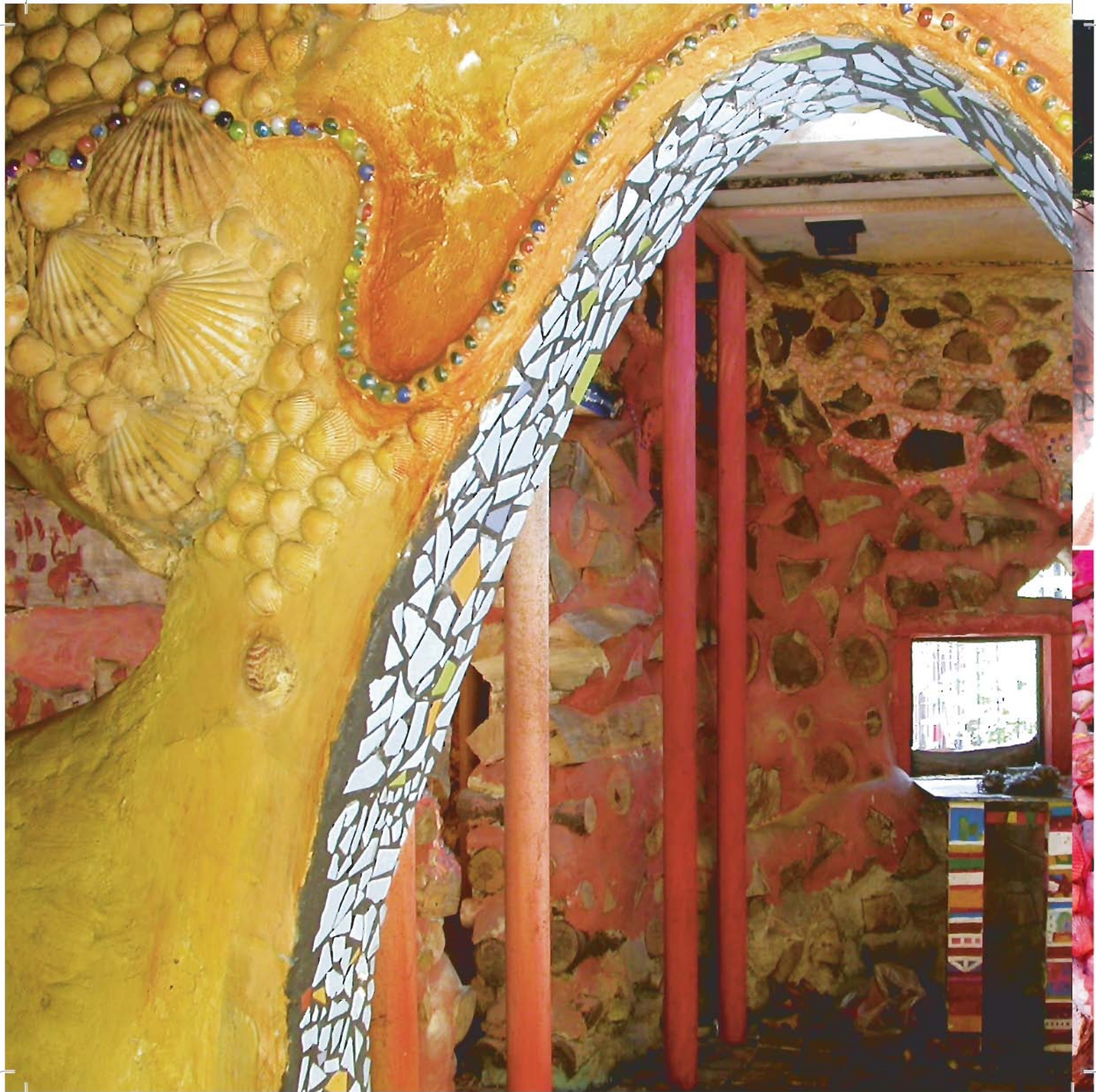
en terre) et des formations techniques sont exploitées en atelier (adaptées aux enfants, on appelle ça plutôt du « petit monumental »). Le chantier peut être enfin réactivé !

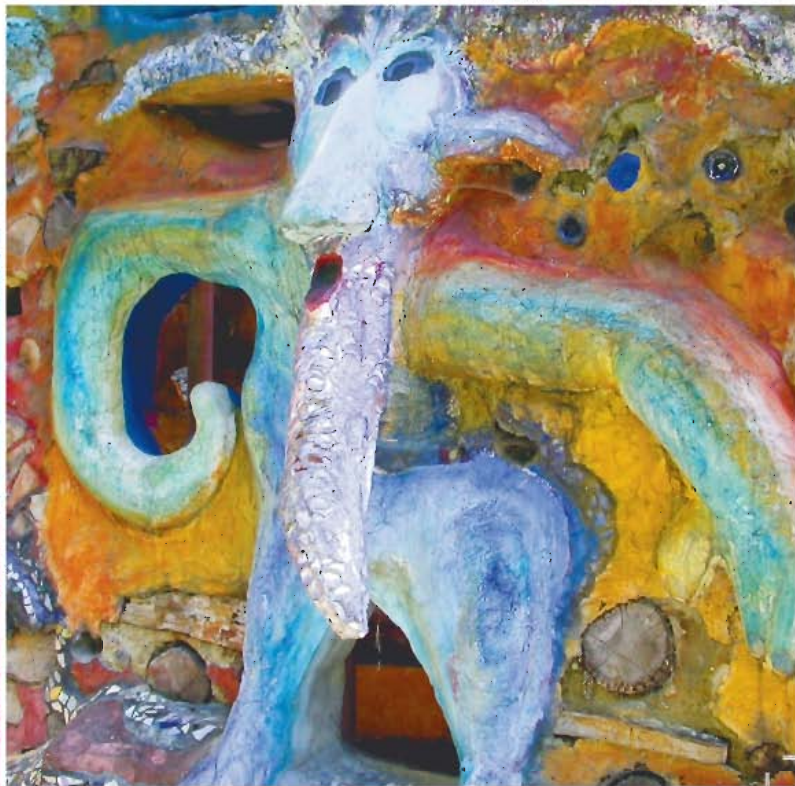
C'est à l'occasion d'un stage d'été (en 1996) que le gros œuvre de la *Cabane fantastique* démarre vraiment : d'abord les fondations, puis les murs en bois cordé et les surfaces en béton. Les enfants manient pelle, truelle, palette, latte et autre outillage. Ils palpent la matière, conçoivent toutes sortes de figures en terre et mosaïques qu'ils intègrent dans la structure (ils font de même avec de vieux jouets en bois et en plastique récupérés ça et là). Ils mettent en forme géants, bonshommes et animaux fantastiques, tous plus étranges les uns que les autres et habillant au final les parois de la *Cabane*.

L'été suivant, alors que la construction est déjà bien avancée, les animateurs mettent en doute le sens qu'elle devrait dégager. A leurs yeux, l'ensemble est trop hétéroclite : une myriade d'objets, de détails, de couleurs et de volumes se bousculent dans une composition peu structurée formellement. Le projet est à ce point chargé qu'il en devient incohérent. Les animateurs sont alors amenés à redéfinir l'œuvre et réfléchir à un langage plus harmonieux : ils opèrent des choix, réajustent des idées et desseins, modifient quelques parties de la construction elle-même. En bref, ils travaillent personnellement sur la *Cabane*... Histoire de rendre les rêves des enfants plus lisibles par un public extérieur.

La réaction des enfants quant à l'intervention d'adultes sur leur ouvrage réalisé ? Nullement empreinte de contrariété ou de rejet. Ils suivent plutôt avec intérêt le nettoyage des surfaces, le rejointoyage, la mise en évidence des terres émaillées. Et puis tout en continuant à participer au chantier, ils entreprennent un travail d'écriture sur l'œuvre, le groupe, le vécu. En réalité, ce sont eux – avant tout autre – qui confèrent une personnalité et une histoire à la *Cabane fantastique* : à la manière du Facteur Cheval qui élève avec obstination son *Palais Idéal*, ils se révèlent de vrais bâtisseurs de l'imaginaire. Et de la démesure...

Mais comme l'on peut regretter que celle-ci ne soit pas l'apanage de tous. Aujourd'hui, la *Cabane fantastique* a subi quelques modifications « obligées » : le mur d'escalade est supprimé, l'accès au toboggan interdit, l'œuvre dans son ensemble est reconnue en tant que sculpture et non plus comme aire de jeux. Se satisfaire alors qu'elle soit au moins maintenue, qu'elle soit un témoignage vivant et patrimonial d'une certaine créativité monumentale.





L'ASSOCIATION

Basse-Enhaive, un quartier de Jambes, à quelques kilomètres de Namur, peut s'enorgueillir d'une identité autonome : celle que lui confère le centre de jeunes local. Il faut dire que l'organisme a près de quarante années d'existence, donc une carrure et une histoire certaines, une collection de projets concrétisés, un programme d'activités diversifiées... et quantité d'images toutes colorées en façade de bord de Meuse. Manifestement, ça tourne, ça roule, ça virevolte, sous la bannière d'un objectif prioritaire, qui est d'ailleurs le moteur commun à tous les centres de jeunes : encourager ceux-ci à devenir des « C.R.A.C.S. », soit des « Citoyens Responsables, Actifs, Critiques et Solidaires ».

Pour appliquer cette mission, la « Maison des Jeunes de Basse-Enhaive » propose un éventail d'actions qu'elle destine essentiellement à des enfants et des adolescents du quartier – certains en décrochage scolaire et issus de contextes sociaux défavorisés. Cet éventail comprend à la fois une école de devoirs, une panoplie d'ateliers – sportif, créatif, musical, break dance, rap, hip hop, internet –, des stages de vacances et des actions spécifiques de développement communautaire.

En fait, la « Maison des Jeunes de Basse-Enhaive », c'est en quelque sorte un grand foyer avec une vaste salle de séjour copieusement meublée. Ou, pourquoi pas, un grand bateau à l'imposant mât – à la cime duquel se hisse un drapeau marqué des inscriptions suivantes : participation, association, coopération, collectivité... et, inmanquablement, créativité.

L'ŒUVRE

Question créativité au fait, l'association est bardée de l'une ou l'autre belle illustration. La métaphore du bateau, quant à elle, n'est ici pas anodine dès lors que l'on prend en compte ce qui est en vogue au jardin : un ouvrage de bois et de polyester qui a toutes les allures d'une embarcation... L'on ne peut qu'y aborder, y poser notre regard d'investigation et aiguïser notre appréciation.

Jusqu'il y a peu, à l'emplacement même de cette œuvre tridimensionnelle, il y avait une mare, que des enfants avaient intégralement réalisée – du creusement du trou à la plantation aquatique en passant par l'entretien continu. Elle faisait l'objet de toutes sortes d'animations et ravissait le public. Mais en raison des actes irrespectueux de certains passants – le terrain est ouvert ! – la mare devait être régulièrement réhabilitée. Un jour, ennuyé par ce perpétuel recommencement, il fut décidé d'y établir autre chose. Mais quoi ? Aux enfants d'élaborer des idées.

Très rapidement, ceux-ci émettent le souhait de voir au jardin, en lieu et place de la mare disparue, une structure ludique polyvalente, un module de grande dimension qui offre mille possibilités. En fait, il s'agit surtout de pouvoir grimper, glisser, se cacher, se faufiler, s'isoler et s'abriter. Une fois les fonctions déterminées, le reste est affaire d'image et de créations, de figure forte et d'attributs annexes.

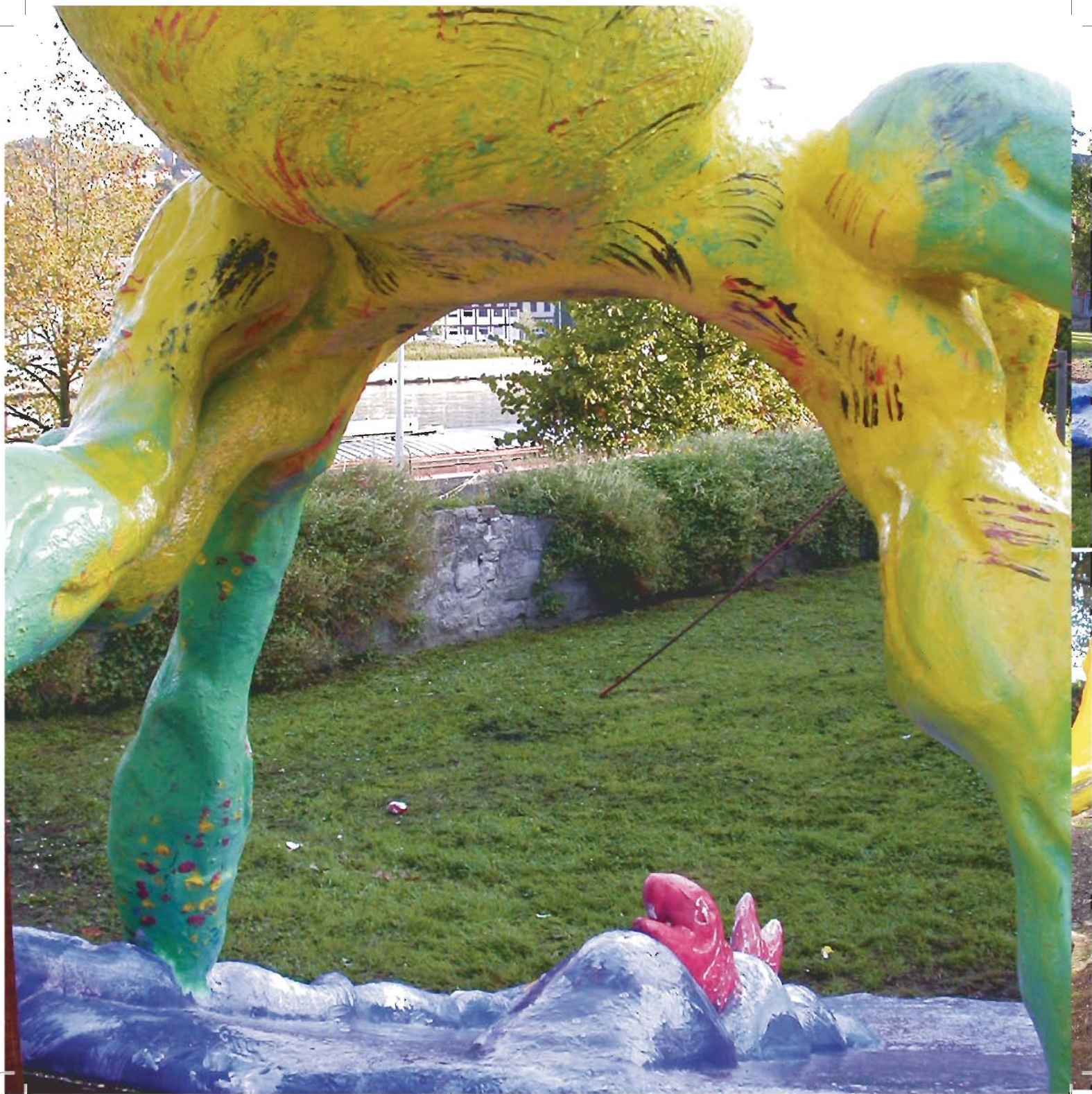
Celle-là s'impose d'emblée sous la forme d'un bateau – la présence du fleuve et de nombreuses péniches résidentielles à quelques pas de l'association n'y sont pas pour rien. Quant aux caractéristiques de cette représentation, elles sont matérialisées dans de nombreux dessins et peintures qui mettent en avant hublots, barre, proue, pont, cabine, ancre, mât, voile, etc. En résumé, les exemples et emblèmes ne manquent visiblement pas ici.

Pour aider les enfants à mettre en œuvre leur projet, les animateurs font appel à un Centre d'Expression et de Créativité des environs, celui-ci s'étant illustré précédemment dans la conception de volumes tridimensionnels. Toutefois, au terme de plusieurs interventions sur terrain, cette collaboration mène à une structure de bois peu concluante, ouvrage qui manque foncièrement d'inventivité, de couleurs et de singularité. Bref, ça n'a pas de personnalité.

La découverte des techniques monumentales mises en exergue dans un autre Centre d'Expression et de Créativité – « La Prairie » à Mouscron – va donner un nouvel élan au projet en cours. Cette association, particulièrement dynamique dans l'approche du polyester et du béton projeté, fourmille d'étonnants exemples en la matière. Invitation est dès lors faite à l'un de ses animateurs pour compléter et agrémenter à Basse-Enhaive le projet de bateau avec les enfants. Lors d'une journée de stage consacrée au travail de la terre, sont produits une kyrielle de modèles réduits de bateaux ; comme tous ne sont pas réalisables en grandes dimensions, et voulant se conformer à certaines règles sécuritaires, les animateurs opèrent une sélection et dégagent de l'ensemble des productions différentes idées majeures : méduse, toboggan, mât, cabine, ponton – entre autres – sont ainsi retenus ! En réalité, ce sera vraiment le toboggan qui va tout prendre et canaliser toutes les attentions...

Durant quelques semaines estivales, le jardin de la Maison des Jeunes se fait chantier vivant. Encadrés par l'animateur-artiste de « La Prairie », tous s'adaptent progressivement à la technique délicate du polyester, mettant ainsi en formes et en couleurs ce qui doit être un aménagement et une prolongation de la structure en bois déjà existante.

Et ce sont revigorés par ce second souffle et sa concrétisation originale, qu'enfants et animateurs de l'association entendent donner plus d'allure encore, dans un avenir proche, à leur ouvrage. Poursuivre en somme le projet, le chantier, la création, l'animation, la découverte, l'apprentissage, l'envie. Ainsi un toit en polyester, toute en ondulation, devrait couvrir la structure – lui donnant ainsi quelque silhouette de maison – et une mer faite de béton devrait faire surface en sa base, au sol donc. A suivre...





L'ASSOCIATION

Il y eut d'abord la *Cabane du jardinier*, au format standard et à la fonction pratique. Ont ensuite éclos la *Cabane aux marionnettes* ou à *balcon*, la *Cabane ronde* et la *Cabane femme*, aux configurations moins ordinaires et à la portée plus symbolique. Dernièrement, fit son apparition la *Cabane à sons*, à la silhouette plus extravagante et caractéristique...

Réalisées au cours de stages d'été ou lors d'ateliers hebdomadaires, toutes ces constructions portent le sceau de « L'Atelier », Centre d'Expression et de Créativité situé à Marcourt. Et toutes constituent un axe de son *Jardin secret*¹. Cette dynamique liée à la cabane s'inscrit parfaitement dans les intentions générales qui fondent l'association : créer par et pour la collectivité, avec la nature en toile de fond, un lieu de découverte et d'inventivité, un espace sensoriel et productif. Dans cette perspective, la *Cabane à sons* est sans doute la plus aboutie.

Et il est vraiment dommageable qu'à l'instar des autres abris, elle ait à subir les affres du vandalisme gratuit. Il faut dire que le terrain où elles se déploient est public.

L'ŒUVRE

La *Cabane à sons*, en quelques mots ?
L'affaire de deux semaines pour la conception.
La finalité d'un stage sur le thème de la « Cabane à l'ouïe ».
L'idée d'une structure produisant un son propre, de surcroît celui de la nature.

La *Cabane à sons*, dans les faits ?
Une cabane instrumentale qui a incité les jeunes stagiaires (âgés de 9 à 15 ans) à penser autrement l'architecture et la musique – en tout cas à en découvrir des concepts alternatifs, originaux... et parfois anticonformistes. Relation d'une aventure estivale.

Habituellement à « L'Atelier », toute cabane édifée durant un stage a sa structure préconçue par les animateurs – sur papier du moins. Les motifs invoqués sont le manque de temps et un certain souci technique. Quant à l'intention corollaire, il s'agit de laisser aux enfants la liberté d'« extrapoler » sur le sujet de la cabane, de les stimuler à penser sa représentation et sa composition. Donc de les pousser à être inventifs. Pour ce faire, différentes pistes sont explorées, en atelier ou à l'extérieur : des pistes qui ouvrent le regard et ne le confinent pas dans la seule perspective de « construire pour construire ».

¹ Voir *Ensemencer. Des potagers et jardins associatifs*, Ed. du C-paje, octobre 2005 : un article est consacré au *Jardin secret* de l'association.

Parmi ces pistes, il y a d'abord une sensibilisation à une certaine histoire de l'art contemporain. Ainsi sont dévoilées des notions relatives au Land Art et des œuvres y afférant. Cela conduit à une expérience hors du commun vécue par les jeunes stagiaires : investigation d'un champ des environs parsemé de boules de foin enrobées de fil plastique... et mise en peinture d'une série d'entre elles sans règle esthétique imposée (si ce n'est l'utilisation maximale de 5 couleurs). Etonnant résultat que cette combinaison de motifs abstraits et colorés : elle crève littéralement la toile paysagère.

Par ailleurs, sont mis à découvert des constructions spécifiques, des exemples peu ordinaires d'ouvrages du bâti, de singulières interprétations de l'architecture. Dans ce contexte, les réalisations contemporaines de l'autrichien Hundertwasser les interpellent : conçu à la fois comme tanière et ouverture sur l'extérieur, son mode d'habitat affiche des couleurs éclatantes (par le biais de peintures et de mosaïques), des formes originales et harmonieuses (la ligne droite étant considérée comme contre naturelle), il est de surcroît en adéquation avec l'écologie (la nature reprenant ses droits dans la construction)... Par son aspect moins géométrique et peu conventionnel, ce travail exposé aux enfants va vraiment déterminer l'habillage de leur cabane. La porte en particulier va en prendre un coup !

Autre piste, toute aussi fondamentale dans l'élaboration de la *Cabane à sons* : la visite de la « Maison de la Pataphonie », à Dinant. Espace de liberté et d'inventivité, de brassages de sons et de matières, cette institution rassemble des objets de toutes sortes pour en faire des outils sonores. Les enfants découvrent ainsi d'inhabituels timbres, bruits et musiques... composés avec du matériel de récupération. De cette exposition, ils tirent pour leur cabane sonore une kyrielle d'idées ingénieuses : des tuyaux de cuivre et de PVC font leur apparition dans le projet, faisant ici office de xylophones ou formant là une espèce d'orgue ; des bambous de différentes longueurs deviennent aussi modules sonores ; des tubulures sont installées de manière à pouvoir écouter les bruits de la nature...

De découvertes en curiosités, d'initiations en expérimentations, toutes participant d'un épanouissement créatif certain, les enfants finissent par mettre à jour une construction à figure humaine : une drôle de tête aménagée de l'intérieur et dont la bouche est la voie d'accès. Affublée de deux grosses oreilles (treillis à poule recouvert de papier journal, de colle à tapisser et d'un produit résineux durcisseur), d'une longue langue (béton projeté et coloré), d'une paire d'yeux ronds (assemblage de bois marin), la *Cabane à sons* a franchement de l'allure. Equipée d'une panoplie d'éléments sonores, elle a aussi un de ces tons !





L'ASSOCIATION

Née il y a près de trente ans, sur un terrain vaste, vert et vallonné, l'association – à la fois Terrain d'Aventure et Centre d'Expression et de Créativité – s'inscrit à ses débuts dans un cadre pour le moins idyllique. Durant les années nonante toutefois, ce tableau enchanteur s'altère considérablement et sa superficie se réduit à une peau de chagrin... En cause : macadam et ciment crèvent la toile. Concrètement, c'est une route qui vient sectionner le terrain et un ensemble immobilier qui éclôt dans son environnement direct. Alors inévitablement, c'est toute la nouvelle configuration de l'espace qu'enfants et animateurs sont amenés à questionner. De ces réflexions collectives, émergent des idées de constructions adaptées au terrain. Et c'est le concept de la cabane qui s'impose.

Avec le temps, de beaux exemples faits de bois et avec le concours d'enfants parsèment l'espace. La première édification, élevée il y a de nombreuses années et dont il ne reste trace aujourd'hui, a une forme circulaire et trône au beau milieu de l'espace verdoyant de l'association ; elle arbore alors des allures de forteresse, de cirque et de théâtre. Dans sa suite, et toujours d'actualité, s'affichent deux compositions utilitaires, abris pour animaux, à la silhouette gallinacée pour l'un et au port caprin pour l'autre. Quelques années plus tard, le savoir-faire de l'association en la matière s'exporte : une grande cabane octogonale voit le jour au sein d'une cité, à deux pas du terrain. Et récemment, une cabane certifiée *girafe* prend forme sur une aire boisée toute proche. Sa particularité : être littéralement habitée par un arbre ! Le mythe de la « cabane perchée » n'est pas loin...

L'ŒUVRE

La *cabane girafe* a, si l'on peut dire, une longue histoire. Pas une de celles dites « de fous » ou « à dormir debout ». Non, juste une histoire qui met du temps à se concrétiser, faite de grandes convictions et d'évidentes incertitudes. Somme toute, un projet qui, comme tant d'autres, s'est construit variablement, ponctué d'avancées certaines et de passages à vide.

Tout a commencé en 2003 quand la direction de l'école primaire des Bruyères fait appel aux animateurs du Terrain d'Aventure de Louvain-la-Neuve pour la réalisation en son sein propre – la sphère scolaire – d'une cabane en bois. Cette demande est particulièrement motivée par des élèves qui fréquentent les activités du Terrain d'Aventure : ils sont donc au diapason de sa dynamique « cabanes » et développent sur le sujet des images plein leurs têtes.

la cabane girafe, œuvre commanditée au Terrain d'Aventure, mais ne lui appartenant pas tout à fait

Répondant favorablement à cette demande, les animateurs mettent en place une méthodologie qui leur est propre. Objectif : aider les enfants à esquisser formellement leurs envies, à traduire distinctement leurs aspirations. Plus simplement, il s'agit d'amener le public à penser le projet. Lui donner sens et cadre. L'organiser et l'adapter. Se l'approprier vraiment.

Ainsi, quelle image consacrer ? Quelles fonctions conférer ? Quelles dimensions donner ? Quel emplacement lui accorder ? Cabane classique ou structure atypique ? Ensemble ornemental ou ouvrage pratique ? Les différentes pistes de réflexion sont menées avec en toile de fond – et c'est non négligeable – deux petites cabanes ordinaires dont dispose déjà le terrain récréatif de l'école.

la cabane girafe, composition à composer, ensemble à assembler, image à imaginer

Assez rapidement, les enfants émettent une série de propositions claires, toutes traduisant leurs désirs de changement par rapport aux deux abris présents au sein de leur école. Ils voudraient en effet voir ériger quelque chose d'assurément ludique, de grande dimension, à l'image imposante et intelligible. A leur sens donc, il ne suffit pas seulement de s'y cacher, s'y protéger ou s'y couvrir... encore faut-il pouvoir s'y amuser, s'y mouvoir et s'y dépenser.

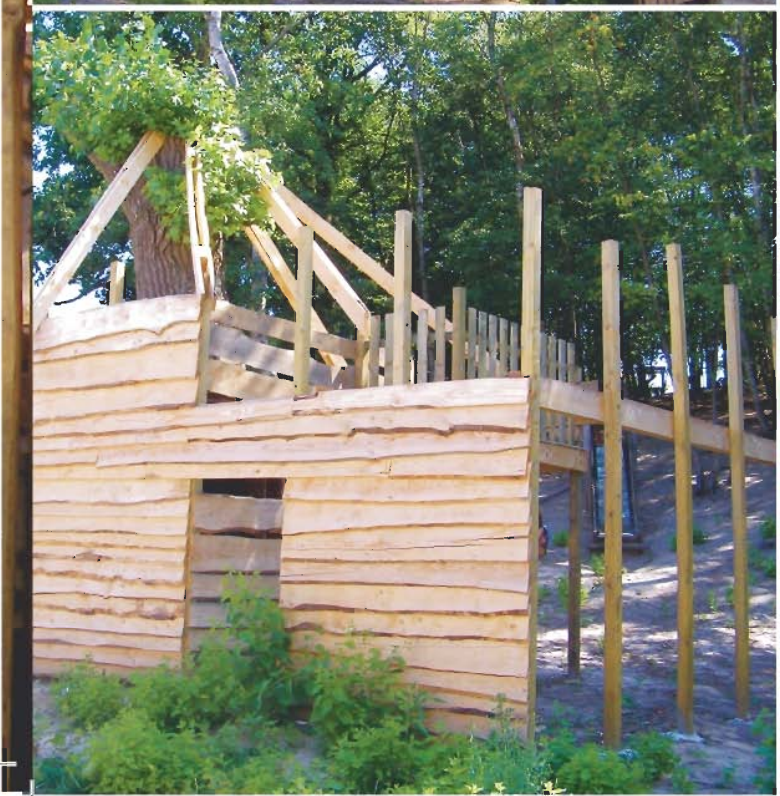
Marqués par le profil animalier des grandes cabanes du Terrain d'Aventure, les enfants imaginent aussi pour leur projet de construction une effigie de bête : ils produisent alors toutes sortes de dessins et de peintures présentant diverses figures animales. Au plus leur créativité s'illustre, au plus la silhouette de la composition finale se précise : en dernière ligne droite, elle se partage entre girafe... et éléphant. Manifestement, on rêve de grandeur et d'exotisme !

la cabane girafe, image en lieu et place d'une cabane pachyderme

La suite de l'histoire, à la limite pourtant de sa conclusion, est scandée de quelques rebondissements et bizarreries. Alors que tout semblait aller bon train, mais faute de ressources financières, le projet s'essouffle deux saisons durant. Quand il refait surface, il devient l'affaire d'une autre classe d'élèves : ceux-ci réutilisent les anciens plans et mesures arrêtés par leurs prédécesseurs, ils sélectionnent définitivement la figure de la girafe et précisent les types de jeu à intégrer dans la structure (toboggan, espaliers, balançoires, corde d'escalade et filet). Surtout, ils localisent avec les animateurs l'emplacement de leur imminente cabane : « tout simplement » autour d'un peuplier noir et sur une surface pentue ! Est-il besoin d'expliquer ce que représenterait le tronc d'arbre ? Incontestablement, le signe distinctif de cette cabane... autant que pour la girafe ne l'est son cou.

la cabane girafe, aventure vêtue, coiffée et étiquetée... d'un arbre





LIENS VARIABLES

Pour apprendre

- *A l'école des cabanes*, Ed. Sujet/Objet – Jean-Michel Place, 2002
- ESPINASSOUS L., *Le livre des cabanes*, Ed. Milan Jeunesse, 2006
- OLIVEIRA-NAUTS M., *Les Cabanes d'enfants*, Ed. La Rustica, 2004
- LA GRANGE Ch., *Cabanons à vivre. Rêverie, écologie et conseils pratiques*. Ed. Terre vivante, 2004
- BRUN B. – DUFOUR A.-H. – PICON B. – RIBEREAU-GAYON M.-D., *Cabanes, cabanons et campements. Formes sociales et rapports à la nature en habitat temporaire*, Ed. de Bergier, 2000

Pour le plaisir

- BOYER M.-F., *Le Génie des Cabanes*, Ed. Thames & Hudson, 1993 et 2002
- FAURE S., *Cabanes*, Ed. Flammarion, 2003
- *Cabanes dans les arbres : des nids de rêve*, Ed. Romain Pages, 2006
- NELSON P. et J., *Cabanes perchées*, Ed. Hoëbeke, 2002
- LAURENS A. – DUFOUR D. – ANDRE G., *Vivons perchés. 50 créations originales de La Cabane Perchée*, Ed. de La Martinière, 2006
- BUREY Ph., *Rêves de Cabanes*, Ed. Les Jardins de la Brande, 2002
- COUCHAUX D., *Habitats nomades*, Ed. Alternatives, 2004
- BRUNO I., *Yourtes et Tipis*, Ed. Hoëbeke, 2003

Sur la toile

- <http://www.sitewan.org>
- <http://www.habiter-autrement.org>
- <http://www.la-cabane-perchee.com>
- <http://www.archilibre.org>
- <http://www.revedecabane.com>
- <http://www.lerecoursauxforets.org>
- <http://www.yourtes.net>

Pour information

D'autres associations du réseau C-paje présentent des cabanes. Parmi elles :

- Le « Jardin des Enfants » : abri mêlant divers matériaux et techniques (bois cordé, casiers en plastique, bouteilles en verre, toit végétal,...). Projet en cours.
- La « Prairie » : plusieurs abris mêlant divers matériaux et techniques (béton projeté, polyester, mosaïque,...).
- Le « Terrain d'Aventure du Péri » : plusieurs abris (bois essentiellement).



COORDONNEES DES ASSOCIATIONS

LA MARELLE

Rue Hemricourt, 42 – 4000 Liège
Tel. 04/253.35.21
Courriel : lamarelle@tele2allin.be
Site web : <http://www.ludotheque-lamarelle.be>
Contact : Myriam Hick - Anne Willems

YOUPLABOUM

Rue Latérale, 171 – 1180 Uccle
Tel : 02/375.60.76
Courriel : youplaboum@finart.be
Site web : <http://www.youplaboum.be>
Contact : Pascale Geuzaine

ANIMATION & CREATIVITE

Feronstrée, 86 – 4000 Liège
Tel. 04/221.87.78
Courriel : animationetcreativite@yahoo.fr
Site web : <http://www.liege.be/animcrea>
Contact : Marcelle Bergmans

MAISON DES JEUNES DE BASSE-ENHAIVE

Rue Charles Lamquet, 135 – 5100 Jambes
Tel. 081/30.33.68
Courriel : mjbasseenhaive@hotmail.com
Site web : <http://www.mj-mj-basse-enhaive.be>
Contact : Marie-Anne Betermier

L'ATELIER

Rue des Martyrs, 27 – 6987 Marcourt
Tel. 084/43.37.82
Courriel : atelier.cec@fiscalib.be
Contact : Marie-Catherine Marcotty

TERRAIN D'AVENTURE DE LOUVAIN-LA-NEUVE

Rue de la Neuville, 62 – 1348 Louvain-la-Neuve
Tel. 010/45.24.26
Courriel : suarezbock@yahoo.fr
Contact : Alexandro Suarez-Bock

UNE INITIATIVE DE

C-PAJE

Collectif pour la Promotion
de l'Animation Jeunesse Enfance asbl

Rue des Prébendiers, 1 - 4020 Liège
Tel : 04/223.58.71 - Fax : 04/237.00.31
Courriel : info@c-paje.net
Site web : www.c-paje.net

chapiteau
protection
isolement
toit
enveloppe
couverture
caravane
voûte
abri
antre
igloo
appentis
gîte
baraque
case
charmille
caverne
retraite
hutte
tanière
tente
casemate
repaire
yourte
maisonnette
cabane
wigwam
refuge
cabanon
écorce
robinsonnade
roulotte
campement
remise
cabine
cahute
bicoque
cache
nid
crèche