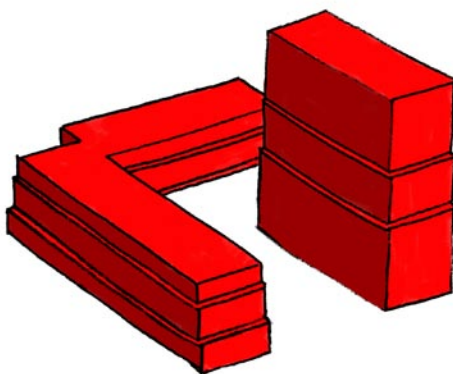


Note d'intention / Le Havre 2017
août 2015

Laure Delamotte-Legrand



territoires magiques

Utopies participatives pour la plage du Havre

Sommaire

le projet	2
la mise en oeuvre	3
les ateliers	3
les performances	4
les seaux de plage	6
objets de performances , objets dérivés	8
contact	9

Qui n'a pas, dans l'enfance, passé des heures à genoux, les bras enfouis dans le sable humide jusqu'aux coudes – creuser, amasser, rassembler, empiler, tasser – seul ou à plusieurs – monter des murs, des tours, des forteresses - creuser des fossés, des bassins, des piscines où patauger ensuite. Qui n'a pas, au cours de sa vie d'adulte, accompagné des enfants lors de ces jeux avec le littoral et, par la même occasion renoué avec cette part d'enfance universelle enfouie en chacun.

Ce jeu prend un sens bien particulier sur nos plages. La mer reprend tout à chaque marée. La construction ainsi que le territoire de la plage ne nous appartiennent qu'un temps. « On joue pour perdre »*. Les fragiles édifices n'ont de valeur à nos yeux d'enfants et d'adultes que parce qu'ils sont voués à disparaître pour laisser place à une nouvelle page blanche, indéfiniment. « Quand on fait un château de sable on est les défenseurs, mais on est aussi l'océan. On se met dans la peau de la marée. On s'est battus mais pas contre elle. C'était plutôt pour elle que l'on a construit ce barrage. On lui a fait un cadeau. Ou plutôt, c'est comme si on lui avait offert quelque chose à dévorer ».*

*Les Barrages de sable, Jean-Yves Jouannais.

le projet

Ce projet propose une série de rendez-vous sur la plage du Havre, à marée descendante, pour construire « à plein » des villes éphémères dans le sable. Chaque rendez-vous est contraint par les horaires des marées et la temporalité propre à la mer. De multiples rendez-vous où les villes de sable prendront vie les unes après les autres, chacune effacée par la marée, laissant place à la suivante, comme autant de scénarios possibles d'un même territoire urbain imaginaire.

Cette performance est une métaphore à grande échelle de la puissance de l'enfance, de la renaissance perpétuelle, et entre en résonance avec la Ville du Havre en pleine mutation, et à laquelle l'Histoire a donné ce visage si singulier.

C'est un projet transculturel, trans-générationnel et transdisciplinaire. Il rassemble des gens de tous horizons, quelque soit leurs âges et origines sociales. Il convie chacun à une pratique populaire et fédératrice par la réinterprétation d'un acte spontané, celui de faire des châteaux de sable. Mais il appartient également aux champs de pratiques plus « savantes », tel l'architecture, l'urbanisme, l'installation plastique, le Land Art... puisqu'il s'agit d'imaginer, de projeter, de dessiner des villes, entre réalité et utopie.



Plage de sable au pied de la jetée
19 août 2015, 9h30

la mise en oeuvre

Un projet en deux temps :

- Le projet, même s'il utilise une pratique spontanée, ne peut se faire de façon intéressante sur un simple rendez-vous le jour J. Pour que le temps de performance soit riche et constructif, coordination et orchestration sont indispensables. Un premier travail est à mener auprès de divers groupes à constituer (associations, écoles, maisons de retraite, maisons de quartiers...) sous forme d'ateliers.
- Le jour des performances, une trame globale est tracée au sol et les groupes ayant en tête leurs projets de quartiers, pourront leur donner vie dans le sable. La trame globale changera de performance en performance, ainsi que l'organisation des groupes ou l'accueil de nouveaux groupes possible. Ainsi aucune performance ne sera similaire à une autre et les villes toutes différentes, comme autant de facettes fantasmées de la ville du Havre. Le site privilégié pour les performances est la zone de sable bien lisse qui se trouve au pied de la jetée. Cette zone de sable protégée par le long mur de pierre est stable de marée en marée. L'eau qui se retire laisse une surface très lisse et bien dense peu chargée en galets ou gravier. De plus la vue depuis la jetée serait intéressante autant pour les spectateurs que pour filmer l'installation.

les ateliers

Ces temps permettent de parler de la ville du Havre et des typologies qui la constituent avec les participants.

Les groupes (12 personnes) seront accueillis pendant deux séances de deux heures.

- Un premier temps, en intérieur, a pour objectif de parler de la ville, de sa structure, des diverses époques qui la constituent et des typologies architecturales qu'on retrouve de quartier en quartier. Un diaporama sera préparé afin d'illustrer de façon ludique ces explications. La seconde partie de la séance permettra aux participants de jouer avec ces codes et de planifier un quartier imaginaire. Le dessin est construit à partir de modules simples (qui seront repris sous forme de «seaux» pour le sable).

Ces ateliers pourraient avoir lieu à **La Forme**, lieu d'exposition d'art contemporain et d'architecture, anciennement agence d'architecture Bettinger Desplanques, qui occupe le rez-de-chaussée d'un immeuble Perret. **La Forme** se veut un espace de découvertes, de curiosités et d'éclairages sur une actualité artistique et architecturale accessible au grand public et serait un espace central approprié à ces premières rencontres. Des contacts avec les responsables du lieu sont en cours. Une exposition, suite aux performances, pourrait être envisagée dans un second temps (objets, photos, vidéos).

- La deuxième séance de deux heures se fera sur la plage afin de sensibiliser chacun à la manipulation des «seaux» : maîtriser le tassement du sable pour réussir de belles formes, se familiariser avec les objets qui pourront être étonnants, organiser les mouvements, la chorégraphie du groupe afin de ne pas se gêner mutuellement.
- Le nombre de participants et le nombre d'ateliers sont à définir.
- Une équipe est nécessaire à mes côtés pour mener les ateliers préparatoires.

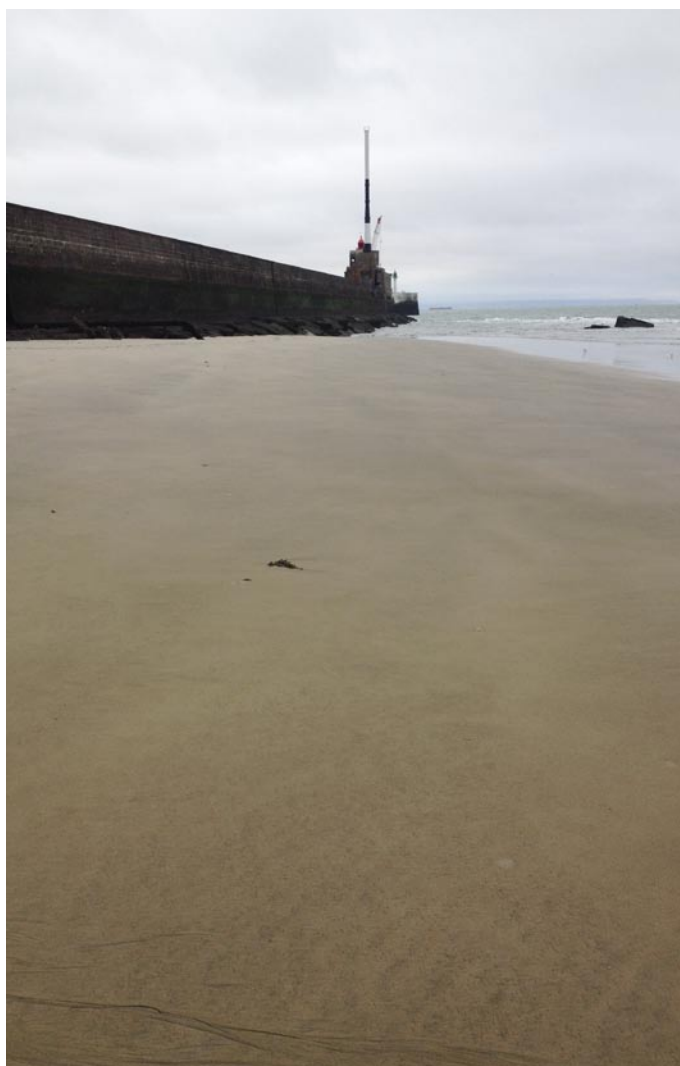
les performances

Les performances seront organisées en fonction des horaires des marées. La durée d'une performance ne devrait pas dépasser une heure et demie.

- Un travail préparatoire est à mener pour définir combien de participants et de groupes sont rassemblés à chaque performance (50, 80, 100 personnes?). Le nombre de performances est également à définir. Dans une première hypothèse j'en imagine six.

- La même recherche est indispensable pour définir également l'amplitude spatiale d'une performance : en fonction de la taille des moulages, quelle surface de ville éphémère fonctionne visuellement? (ni trop petit, ni trop grand). Des tests (discrets afin de ne pas dévoiler le projet) seront nécessaires en 2016. Avant chaque performance, un système de piquets avec anneaux et cordages sera planté dans le sable afin de situer l'installation aux spectateurs, tout en protégeant l'espace choisi. La forme de ce périmètre changera de performance en performance en fonction de la forme de la ville à construire.

- Les grands axes de construction changeront à chaque performance et seront tracés au sol au début du rendez-vous. Des plans de ville différents et groupes multiples donneront plusieurs visages à ces Havre fantasmés. Je dois effectuer un travail préparatoire sur divers plans de villes afin de dessiner les axes et tracés qui orienteront chaque performance. On peut imaginer, par exemple, de confronter les typologies havraises à des plans de grandes villes de bord de mer ou portuaires de par le monde.



- La technique utilisée pour tracer le plan en début de performance est encore à définir. Il faudra un procédé simple, éphémère comme par exemple un système de piquets bas et cordages de couleur.

- Une équipe est nécessaire à mes côtés pour mener la coordination des groupes lors des performances sur la plage. Un coordinateur par groupe sera nécessaire au bon déroulement des constructions. Afin de ne pas se gêner, les groupes n'interviendront pas forcément tous en même temps mais sans doute par tranches, du centre vers la périphérie, ou tous en même temps le long d'un axe unique en fonction du plan de départ. Une seconde équipe encadrante de trois ou quatre personnes sera nécessaire pour creuser en périphérie de l'installation et amener le sable humide aux participants.



Simulation de la surface de performance
20x20m / environ 400m²



Premiers tests avec des seaux de plage classiques

les seaux de plage

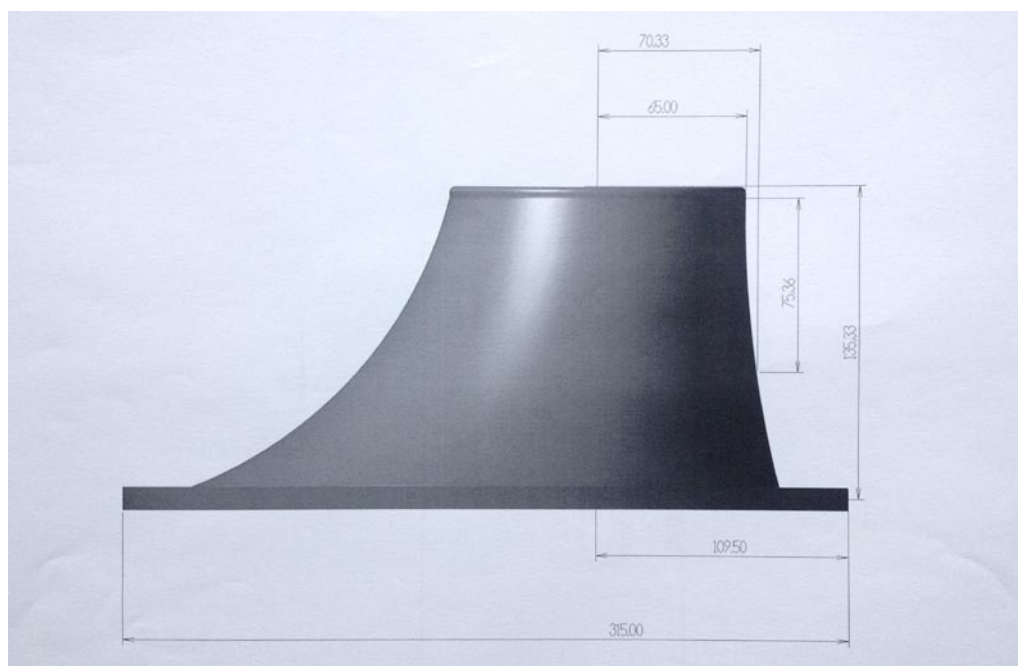
Une série de «seaux» réalisés pour l'événement, reprenant les typologies du bâti urbain, sont à produire : centre ancien, centre reconstruit, quartiers Danton, quartier de L'Eure, Sanvic, églises, zone portuaire, villas, maisons ouvrières... (cf dossier graphique et plan en annexe). En fonction des possibilités budgétaires un choix entre 7 et 10 formes sera fait sur la sélection de 18 dessinées.

- Les formats seront définis en fonction de la granulométrie du sable de la plage du Havre et de tests préparatoires.

- Un premier calcul de production a été estimé par l'entreprise **Fasquelle Modelage**, entreprise normande de thermoformage implantée à Louvier. Ces éléments comportent une première réflexion sur les contraintes techniques, et des chiffrages en fonction du type de moule (thermoformage ou injection, cf budget prévisionnel).

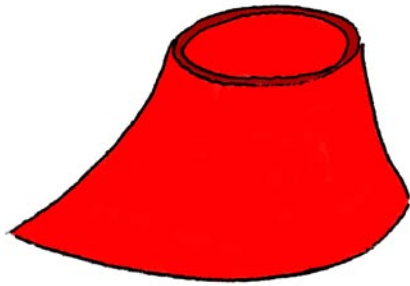
- Les «seaux» pourront avoir deux fonctions : une série (entre 7 et 10 différents) sera dédiée aux performances, une seconde avec moins de modèles pourrait être éditée pour la vente de produit dérivés «objet d'artiste».

Les quantités sont à définir en fonction de l'option technique choisie, du nombre de participants, et du budget alloué à la production de pièces.



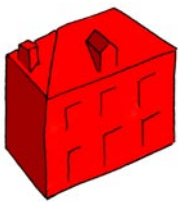
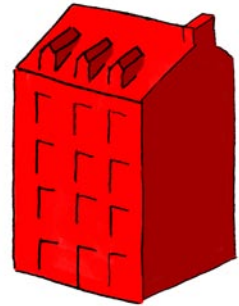
Modélisation 3D pour le seau du Volcan
Réalisées par Modelage Fasquelle S.A,
Louvier.

Sélection de huit formes possibles parmi les typologies.



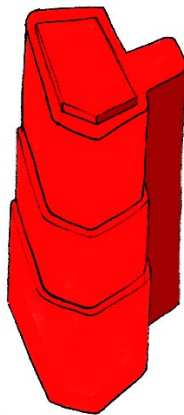
le Volcan
Oscar Niemeyer

l'immeuble de centre ville
quartier Danton, quartier de l'Eure

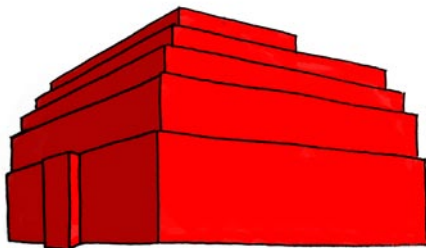
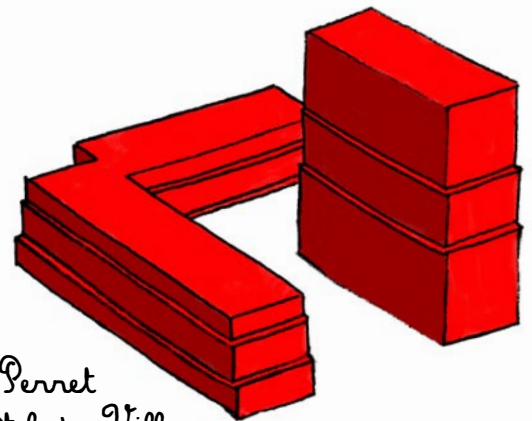


la sanvicaise
maisons individuelles, quartier Sanvic

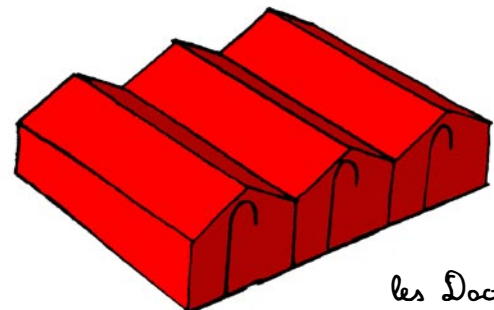
le Transatlantique
front de mer
Henri Daigue



les immeubles Perret
place de l'Hôtel de Ville



le Franklin
Henri Daigue et Emile Molinié



les Docks
quartier de l'Eure

objets de performances, objets dérivés

Il existe deux techniques pour réaliser des seaux en plastique : le thermoformage et l'injection.

Elles ont chacune leurs avantages et inconvénients :

- **L'injection** nécessite des moules onéreux, mais en grande quantité le coût de la pièce baisse assez vite. C'est la technique la plus souvent utilisée pour les articles de plage qui sont produits en très grandes séries.

- **Le thermoformage** nécessite des moules moins onéreux mais la pièce est plus chère à l'unité. Ce procédé a également des contraintes plus fortes quant au dessin des formes. Les formes sont réalisées à partir de plaques moulées à chaud. 7 couleurs différentes sont possibles ce qui permettrait d'avoir 7 moules de couleurs différentes selon les typologies.

Pour les deux techniques un travail de prototypage est nécessaire en amont de la production.

- **Le thermoformage** serait utilisé pour éditer les seaux de la performance, en moyenne quantité (à calculer en fonction du nombre de participants et de performances).

- **L'injection** serait plus adéquat pour éditer un, deux ou trois seaux en vue de la vente d'objets dérivés à produire en grande quantité.

Laure Delamotte-Legrand
BALZAAL

www.laure-delamotte-legrand.org
laure_dl@hotmail.com
+ 33(0)6 22 10 07 49