

**L'OEUVRE À JOUER  
PLACE CLARA ZETKIN**

*ESQUISSE MAI 2021*

*(...) il est nécessaire, pour s'identifier à une oeuvre et embrasser toutes les possibilités de sens qu'elle renferme, de projeter sur elle son propre imaginaire.  
Jonathan Watkins , à propos du travail de Tadashi Kawamata*

## L'OEUVRE À JOUER

### UNE FICTION DE COMMUNAUTÉ, UN REPÈRE ESTHÉTIQUE ET LUDIQUE POUR LE QUARTIER

## SOMMAIRE

### L'OEUVRE À JOUER

Une fiction de communauté, un repère esthétique et ludique pour le quartier 3

### BILAN DU REPÈRAGE ET DES ACTIONS DE MÉDIATION

Un temps d'observation dans le container, des rencontres avec les habitants 4

Une résidence à l'école Marie Pape Carpentier 6

### LE PROJET

Une oeuvre récit qui fait sens dans son contexte 8

Une oeuvre en mouvement 10

Redonner de l'épaisseur au temps 12

Croquis, dessins et maquettes de recherche autour des manoeuvres pour la fabrication d'un arbre, des assemblages bruts, du mouvement, des inclinaisons, des jeux de bascule et de soutien 14

Jeux d'ombres et de couleurs 20

La place comme terrain de jeu, une oeuvre-parcours qui se déploie dans l'espace 24

Esquisse #01 26

Évolution vers l'esquisse #02 28

Esquisse #02 30

Avec ce projet d'aménagement de l'espace public et de réalisation d'une oeuvre à jouer dans le quartier, il s'agit avant tout d'être attentif et de prendre soin de nos espaces communs. La manière dont nous vivons le contexte urbain façonne les relations humaines, c'est pourquoi nous portons une grande attention à ces espaces de partage, de projection et de vivre-ensemble. L'objet plastique, lorsqu'il se déploie dans l'espace public, instaure un jeu de distance, de volumes, oblige à reconstruire des trajectoires. Cet objet devient un point fixe à partir duquel se définissent des positions. Dans une logique plus politique, l'oeuvre dans l'espace public ne se contente pas de faire jouer des formes et des signes reconnaissables, elle cherche à vivifier, d'une façon ou d'une autre, les relations potentielles et inactivées entre les passants. Elle joue de l'exacerbation des jugements de goût, amenant ainsi les passants à devenir spectateurs et utilisateurs, puis à parler entre eux.

Je souhaite continuer d'utiliser le récit, l'imaginaire et l'utopie comme outils pour fabriquer et déployer une fiction de communauté. La conception de ce projet repose sur un processus participatif, dans le sens où les habitants sont sollicités pour rêver leur territoire. Accompagnée de la médiatrice culturelle Élise Guihard, je sou mets les thématiques de la FORÊT et de la MONTAGNE, autour desquelles nous fantasmons tous ensemble, de manière à imaginer les formes qu'elles peuvent permettre de déployer. Ensuite le travail plus conceptuel et de formalisation se fait en atelier, sous forme de dessins et maquettes qui peuvent alors leur être présentés. L'objet est donc conçu dans un jeu d'aller-retour entre l'artiste, les habitants et les différents acteurs et usagers du quartier.

J'ai le désir de déployer une forme plastique puissante, qui renonce au socle, mais pas à la figuration ou au symbolisme. Cette forme ne se réduit pas à la question de son volume, mais vient s'inscrire dans le milieu environnant, et s'unir de façon ludique à l'ensemble de l'espace urbain. Il s'agit bien d'abolir complètement la distance entre l'oeuvre et le public en leur permettant d'entrer en interaction. Les habitants pourront non seulement pénétrer dans le périmètre de l'oeuvre, mais également monter dessus, peut être rentrer dedans, engendrant de nouveaux types de relations entre la création, l'utilisateur et le regardeur.

## UN TEMPS D'OBSERVATION DANS LE CONTAINER, DES RENCONTRES AVEC LES HABITANTS

De novembre 2018 à janvier 2019 : des temps de rencontre avec les habitants, dans les containers, puis dans le bâtiment des Ateliers du Vent.

Ces étapes de médiation et de rencontres avec les habitants et futurs utilisateurs de l'oeuvre à jouer ont permis de rédiger un cahier des charges plus précis et plus proches de leurs désirs, pour permettre la conception de l'oeuvre.

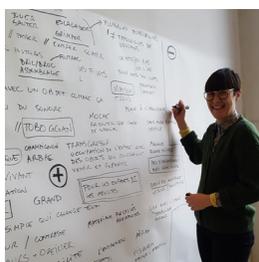
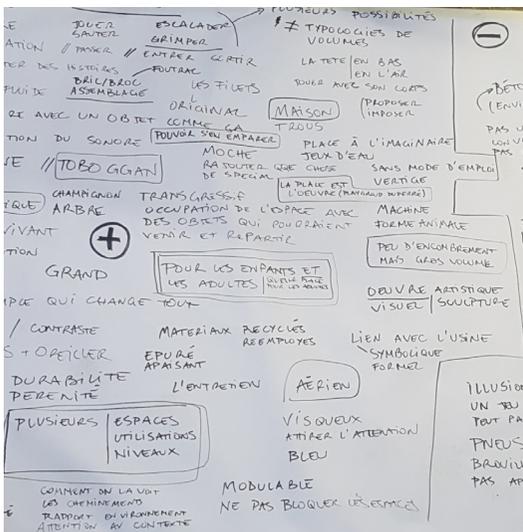
### CAHIER DES DÉSIRS DES ADULTES :

#### L'oeuvre à jouer devra :

- être un marqueur esthétique fort pour le quartier
- ne pas être figée, occuper l'espace avec des objets qui pourraient venir et repartir
- être une sorte de maison ou "d'espace repère" qui laisse place à l'imaginaire, qui permet de se raconter des histoires
- proposer de grands volumes sans bloquer les espaces au niveau visuel
- attirer l'attention et susciter la curiosité, tout en s'intégrant bien dans son contexte
- "occuper" la place dans le sens où c'est la place qui devient l'oeuvre
- offrir un espace de jeu qui ne nécessite pas de mode d'emploi
- s'adresser aux enfants comme aux adultes
- être un espace modulaire dont on peut s'emparer
- offrir des typologies de formes diversifiées avec plusieurs possibilités d'actions : escalader, grimper, entrer et sortir, sauter...
- offrir différents types d'espace, d'utilisations, de niveaux
- être aérienne, avec des couleurs, et faite d'un assemblage à la fois de formes et de différents matériaux, plutôt naturels. Le bois est un matériaux qui revient beaucoup dans les discussions.
- >> la question de la sécurité est un point de discussion. Certains souhaitent que l'oeuvre soit très sécurisée, là où d'autres estiment que le danger existe quoique l'on fasse et qu'il est de la responsabilité de chacun de veiller.

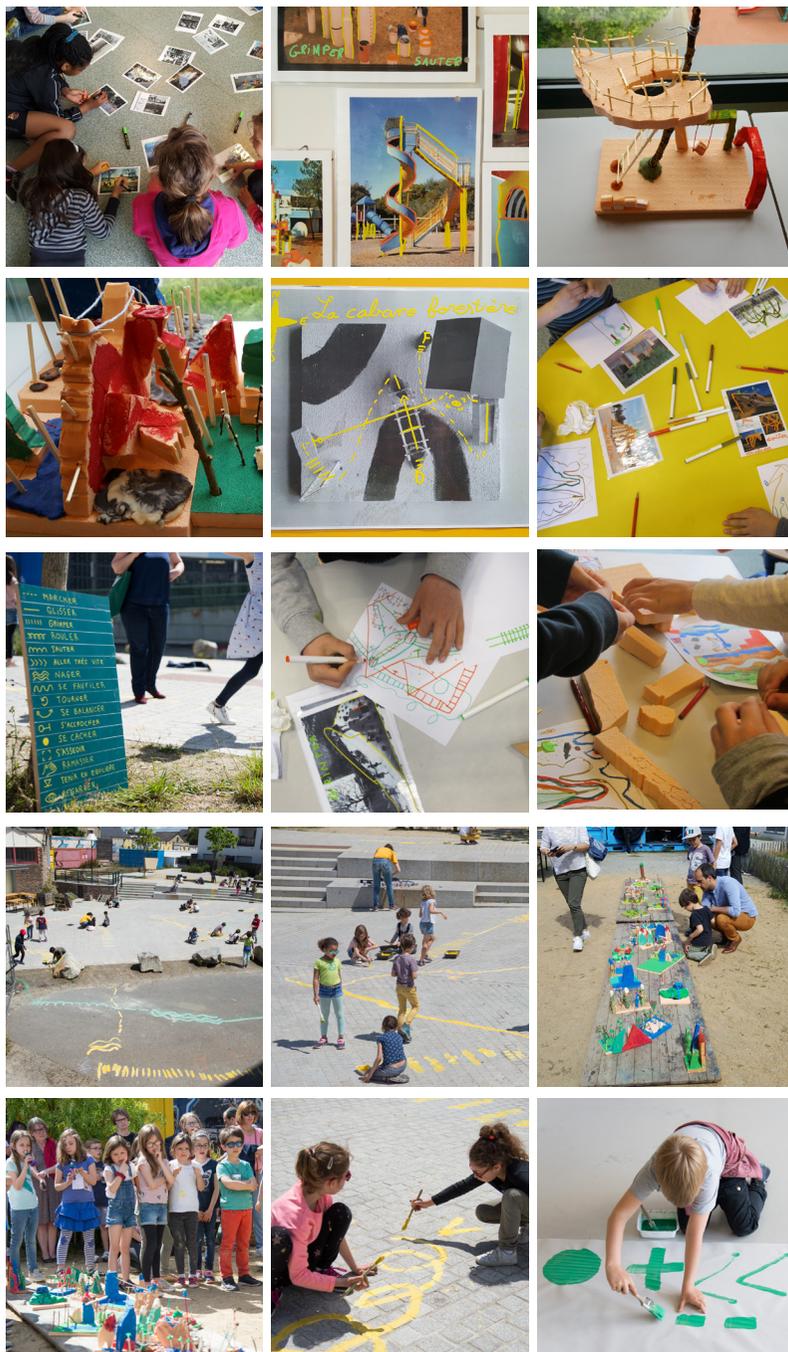
#### L'oeuvre à jouer ne devra pas :

- se fondre dans l'espace au point qu'on ne la remarque pas
- dénaturer l'espace existant
- être faite de béton
- nécessiter beaucoup d'entretien
- être une illusion de jeu qui ne peut pas être utilisée
- nécessiter d'être à plusieurs pour pouvoir jouer
- être brouillonne, confuse ou trop chargée



Séances de travail entre novembre 2018 et janvier 2019, dans les containers et aux Ateliers du Vent.

## UNE RÉSIDENCE À L'ÉCOLE MARIE-PAPE CARPENTIER



Résidence à l'école Marie-Pape Carpentier / réalisation de dessins, de maquettes, de légendes, exploration de la place Clara Zetkin, réalisation de parcours peints sur la place.

Au printemps 2019 : une résidence de deux semaines avec les classes de CE1-CE2 et de CM1-CM2 à l'école Marie-Pape Carpentier. Après avoir beaucoup parlé de jeu, de manière de jouer et de terrains de jeu, nous avons imaginé des parcours de jeu dans des contextes de MONTAGNE et de FORÊT. Par le biais du dessin et la réalisation de maquettes, les enfants ont imaginé des scénarios et des sortes de chorégraphies de parcours en lien avec des actions qu'ils aiment faire. Cela a aussi donné lieu à la réalisation d'une série de signes puis d'une légende. Nous avons ensuite exploré la place Calra Zetkin avec tous ces scénarios en tête. Enfin, ils ont réalisé des parcours peints au sol et les ont explorés corporellement.

### CAHIER DES DÉSIRES DES ENFANTS :

#### L'oeuvre à jouer devra :

- créer des parcours
- offrir la possibilité de certains mouvements comme : ramper, sauter, se faufiler, s'accrocher, se cacher, se balancer, se tenir en équilibre, traverser, entrer et sortir, escalader, grimper, glisser, descendre, rouler...
- offrir des éléments qui ouvrent l'imagination
- permettre de s'appropriier l'espace
- avoir des couleurs

Ils m'ont aussi parlé du fait que les espaces conçus et proposés comme des aires de jeu ne sont pas forcément ceux où l'on s'amuse le plus.

Il semblerait que les espaces et aménagements publics tels que les halls de garage, les parkings, les lampadaires soient aussi très riches comme support de jeu et d'imagination. L'affirmation est donc faite qu'une sculpture à laquelle on a accès permet autant de jeux différents, voir plus, qu'une aire de jeu conçue comme telle.

Il ressort que les reliefs, les formes et les couleurs priment sur l'aspect purement ludique. Plus les infrastructures sont directives dans les actions de jeu qu'elles proposent et moins il est facile de les détourner, de se les approprier et de s'y raconter des histoires.

## UN ARBRE SE CONTRUIT SUR LA PLACE

*“Un arbre est une figure extraordinaire, une entité vivante mémorisant en elle-même sa structure et sa forme. Nous le voyons solide et statique alors qu’il est en évolution, en mouvement permanent qui nous échappe puisque notre vie est limitée dans le temps. C’est également vrai pour les pierres, mais à une échelle temporelle encore plus grande.”*  
Giuseppe Penone



1) Giuseppe Penone, *Albero Porta*, séquoia, oeuvre en cours de réalisation, 1993.  
2 et 3) Vittorio De Seta, images extraites du film *I dimenticati*, 1959.  
4) Giuseppe Penone, arbre photographié par l'artiste au cours d'un voyage en Sardaigne, 1972.



### AMENER UN GRAND MORCEAU DE VÉGÉTAL, DE MATIÈRE VIVANTE ET NATURELLE DANS UN ESPACE TROP MINÉRAL

L'oeuvre s'organise comme le récit de la fabrication d'un arbre, qui se dresse au centre de la place. Se présentant comme un morceau de paysage, elle est composée d'une pierre, d'un tronc d'arbre, de branches et de feuillages, et met en scène des objets de chantier et des supports, pour raconter cette mise en oeuvre surréaliste.

### LA PLACE COMME TERRAIN DE JEU / UNE OEUVRE-PARCOURS QUI SE DÉPLOIE DANS L'ESPACE

L'oeuvre à jouer est située sur une place sans circulation automobile (hormis les passages pompiers utilisés ponctuellement), elle se déploie dans un territoire large, permettant une exploration ample des espaces. La place entière est alors considérée comme terrain de jeu, pour créer du lien entre les différentes zones, le bâtiment des Ateliers du Vent, l'espace couvert des containers, le parvis du mur habité et les devantures des immeubles d'habitation.

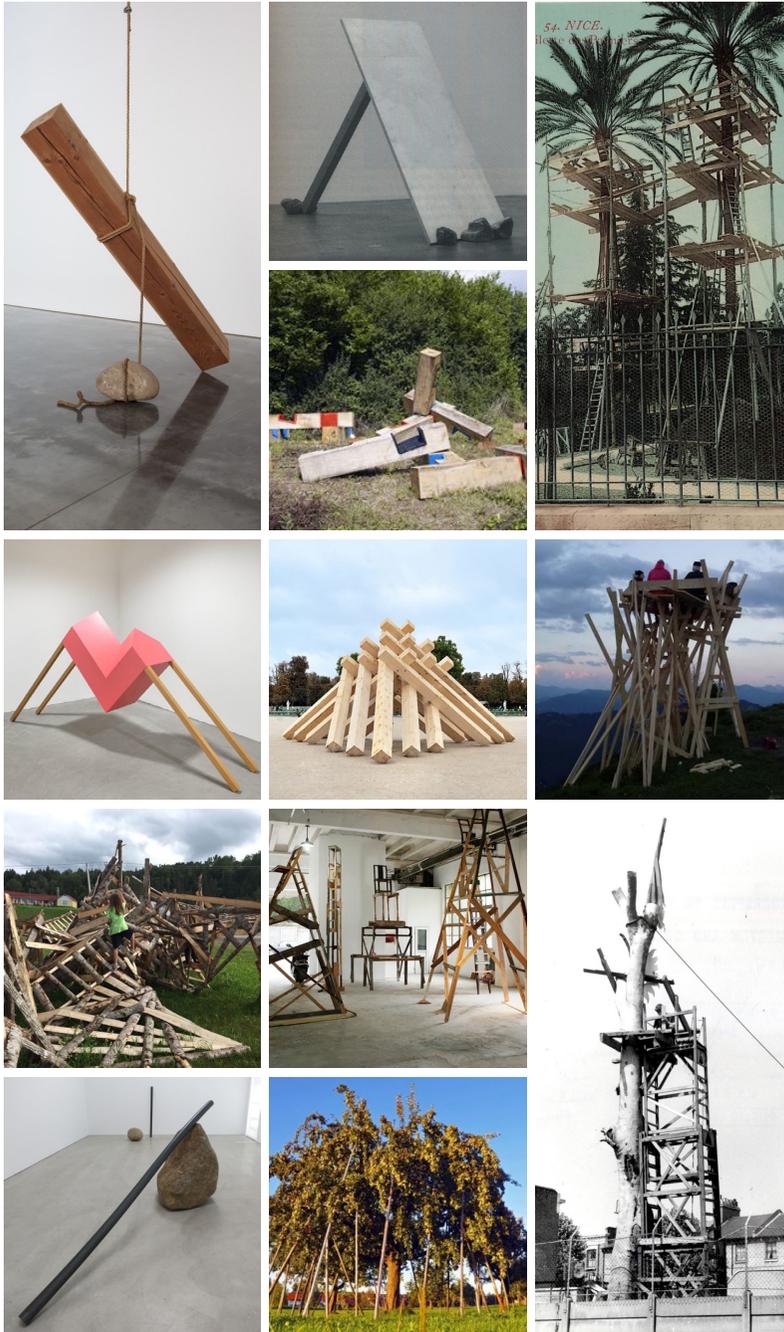
### JOUER DE LA TOPOGRAPHIE, APPORTER DES RELIEFS ET UN POINT HAUT

La place est inclinée, et offre des perspectives et des points hauts sur son pourtour mais laisse un grand vide en son centre. Il s'agit de jouer avec ces déséquilibres et d'occuper l'espace en y dressant une forme haute pour lui donner du relief, ainsi que plusieurs petits volumes allant décroissant en s'éloignant du point haut.

En offrant la possibilité de prendre de la hauteur, l'oeuvre valorise le travail architectural en proposant de nouveaux points de vue sur les perspectives ouvertes du quartier. L'objet sculptural se mesure aux points hauts et balades en hauteur déjà existants tel que la passerelle du mur habité, mais également la terrasse sur le côté du bâtiment des ADV. Les petits volumes dialoguent avec le relief bas des emmarchements en s'y incrustant. Des surfaces peintes au sol et sur les murs environnants agrandissent l'aire de jeu en élargissant l'emprise de l'oeuvre mais sans ajouter d'obstacles pour les circulations.

### UNE OEUVRE EN MOUVEMENT

Bien que pensée comme “perenne”, l'oeuvre à jouer intègre la notion de mouvement pour résister à l'immobilité qui fige les espaces. Sa forme met en récit un scénario et une manoeuvre. Les éléments qui la composent semblent aller d'un point A à B, comme pris dans un mouvement et l'énergie d'une activité en cours. Il ne s'agit pas d'une agitation brouillonne mais plutôt d'un élan qui s'organise dans la lenteur et le calme propre aux matériaux qui la composent.



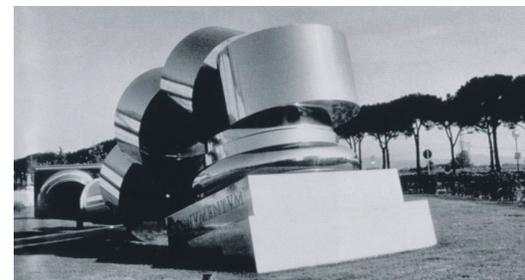
## UNE MANOEUVRE EN COURS, DES JEUX D'ÉQUILIBRE

La place Clara Zetkin s'organise en deux espaces : la place haute horizontale et la place basse en pente douce. Cette topographie particulière, avec des différences d'inclinaison, est une des entrées de la recherche formelle. L'oeuvre à jouer s'appuie sur cette sensation de mouvement déjà présente dans le lieu pour mettre en scène un jeu d'équilibres et de déséquilibres visuels.

À cela s'ajoute une volonté de créer des dynamiques puissantes dans l'espace, pour le stimuler. Pour cela, l'oeuvre incarne un point de bascule entre deux moments, entre deux états, l'un passé, l'autre à venir. Par là elle exprime le transitoire et l'action.

Cette recherche sur les points d'équilibre s'appuie sur des rapports de force entre les matériaux et joue avec la gravité. Les éléments assemblés dans la sculpture présentent des oppositions de volumes et de masses. Certains sont trapus et massifs, là où d'autres sont élancés et grâciles.

Pour raconter ce mouvement en cours, des objets liés au vocabulaire esthétique du transport et de la manutention, tels que les échafaudages, les étais et autres plateformes, sont également des références pour la recherche formelle.



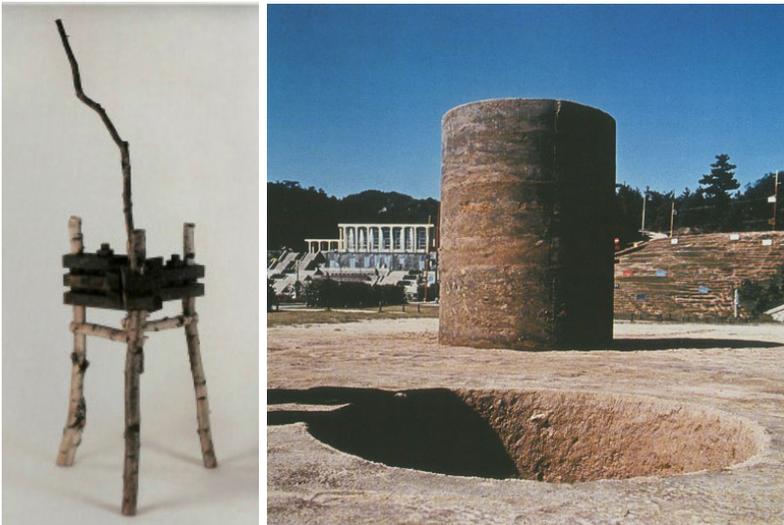
- page de gauche :
- 1) Katsuro Yoshida, *Cut-off*, 1969
  - 2) Kishio Suga, *Diagonal phase*, 1969
  - 3) Karina Bisch, *Twisted cube*, 2010
  - 4) échafaudage de palmier à Nice (5, 6, 7) les frères Chapuisat
  - 8, 9) Séverine Hubard
  - 10) Lee Ufan, *Relatum counterpoint*, 2004
  - 11) etayage de verger
  - 12) NHG adventure playground

- ci-contre :
- 13) Vittorio De Seta, images extraites du film *I dimenticati*, 1959.
  - 14) Anne et Patrick Poirier, *Exegi monumentum aere perennius*, 1988



page de gauche :  
 1) Giuseppe Penone, *Pietre e alberi*, 1969  
 2) G. Penone, *Idee di pietra*, 2004  
 3) G. Penone, *Chaumont sur Loire*  
 4) Virginie Yassef  
 5) Mikyoung Kim  
 6) Simone Couderc, *Helice structure*, 1988  
 7) Nobuo Sekine Phase, *Mother Earth*, 1968

page de droite :  
 8) Ugo Rondinone, *The ecstatic*, 2013  
 9) François Feutrie, *Base*, 2015



## DES MATIÈRES BRUTES ET VIVANTES : BOIS, PIERRE ET MÉTAL

L'oeuvre s'inscrit dans un contexte marqué par un choc des temporalités : en cinq ans, le quartier a changé de visage dans un rythme effréné de démolitions et de reconstructions. Des bâtiments anciens et d'autres plus récents s'y côtoient. Très bientôt, une oeuvre nouvelle va venir s'ancre en son centre, pour y rester longtemps.

Les matériaux mis en oeuvre dans cette construction seront en grande partie naturels, organiques et végétaux. Ils portent l'épaisse couche du temps accumulé. Ils vivent et évoluent dans des temporalités très différentes de celles du développement humain et de la construction de la ville.

En les utilisant j'ai le désir de redonner de l'épaisseur au temps, pour adoucir et apaiser la tornade qui vient de bouleverser le paysage de ce territoire. Il s'agit maintenant de prendre soin de ces nouveaux espaces, en y déployant une atmosphère qui tranquillise et apaise, avec des matériaux qui incarnent à la fois le vivant en mouvement, mais aussi la stabilité.

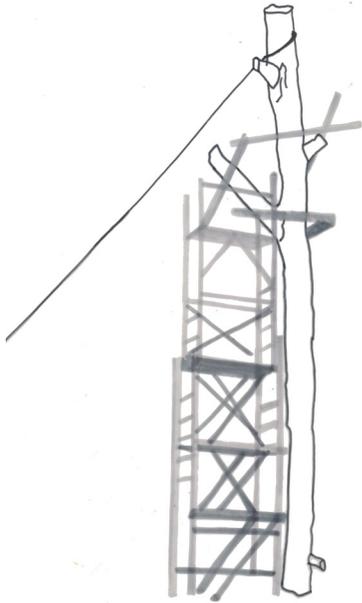
Le mouvement de bascule recherché est d'autant plus puissant et impressionnant qu'il est mis en oeuvre avec des matériaux calmes, incarnant une sorte de *mouvement stable*, qui sera visible bien que peu perceptible.



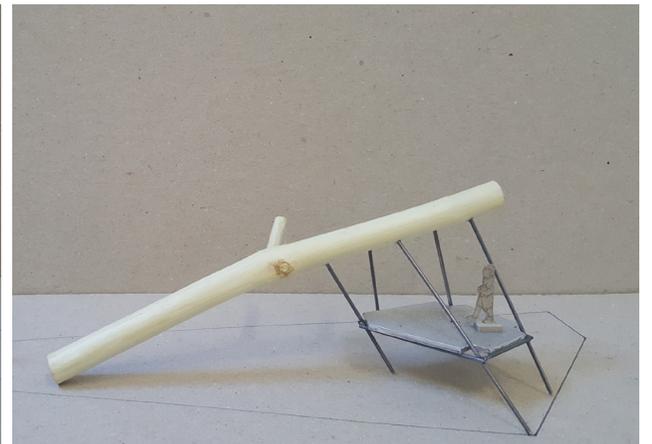
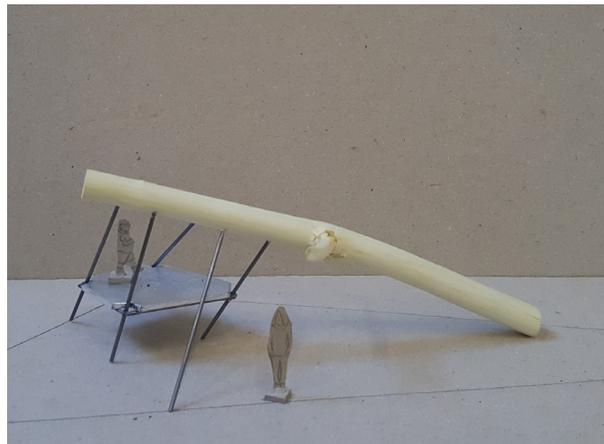
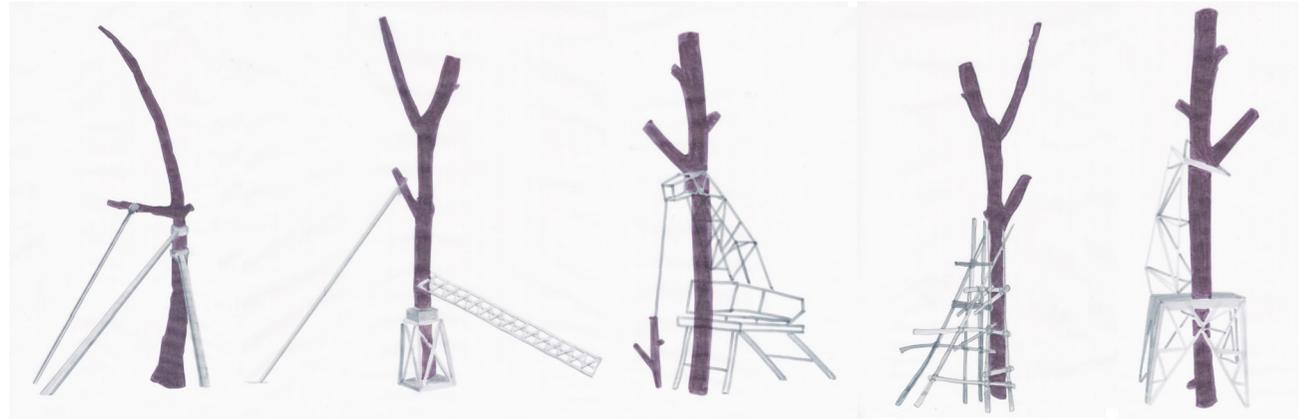
Les matières naturelles proviennent de la région rennaise. En utilisant des matériaux indigènes, l'oeuvre connecte le quartier nouveau avec la géologie du site. Elle fait ressurgir une couche souterraine du temps et raconte l'histoire des paysages disparus ici mais encore présents dans les proches alentours.

Au bois et à la pierre s'ajoutent des éléments structurels en métal, ainsi que des zones de couleur peintes au sol et sur les murs.

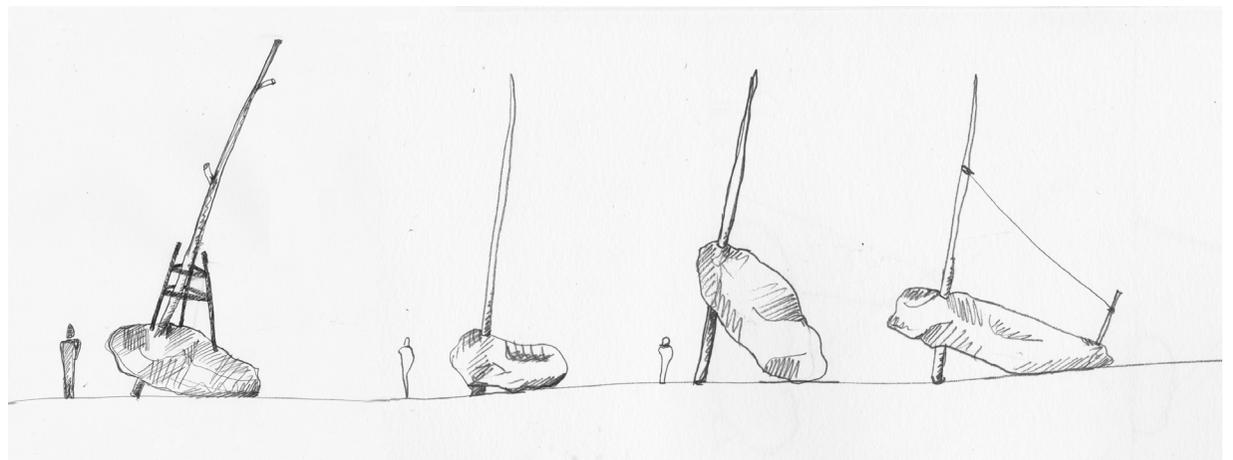
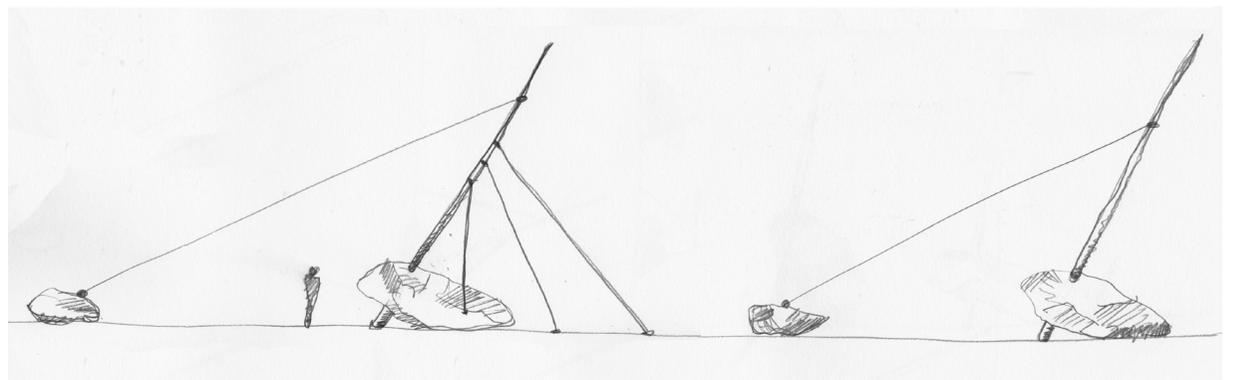
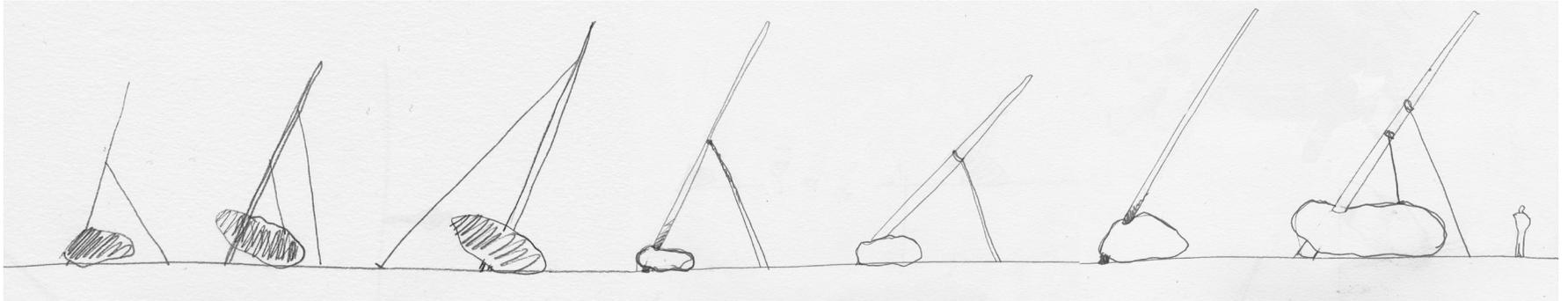




Recherches autour des manoeuvres pour la fabrication d'un arbre, de l'univers esthétique de l'échafaudage et de l'étayage.

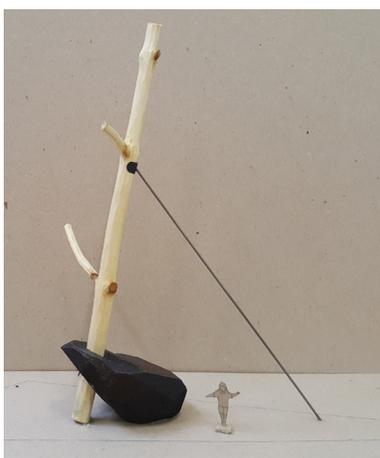
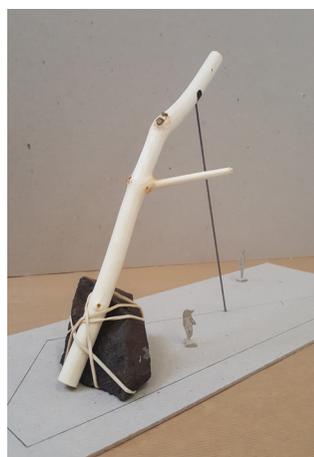
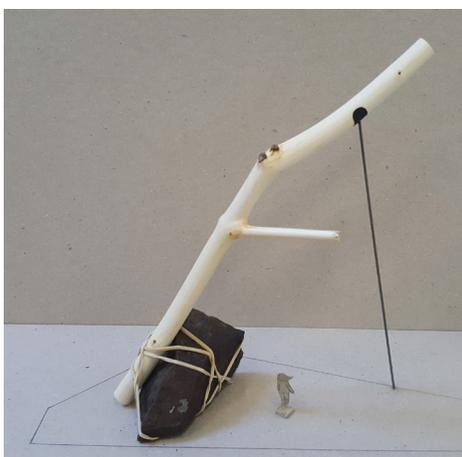


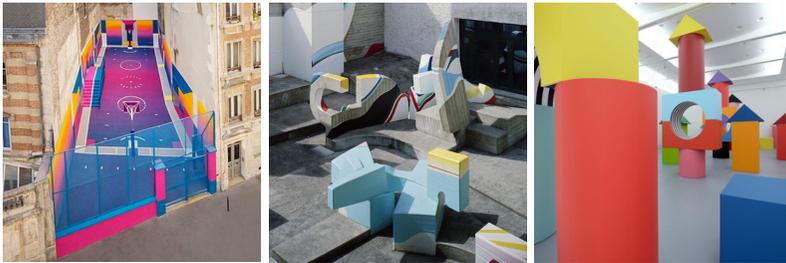
Recherches autour des assemblages bruts, du mouvement, des inclinaisons, des jeux de bascule et de soutien.





Recherches de combinaisons, de compositions, d'assemblages bruts, de mouvements et d'inclinaisons, de jeux de bascule et de soutien.





## DES ZONES COLORÉES AU SOL

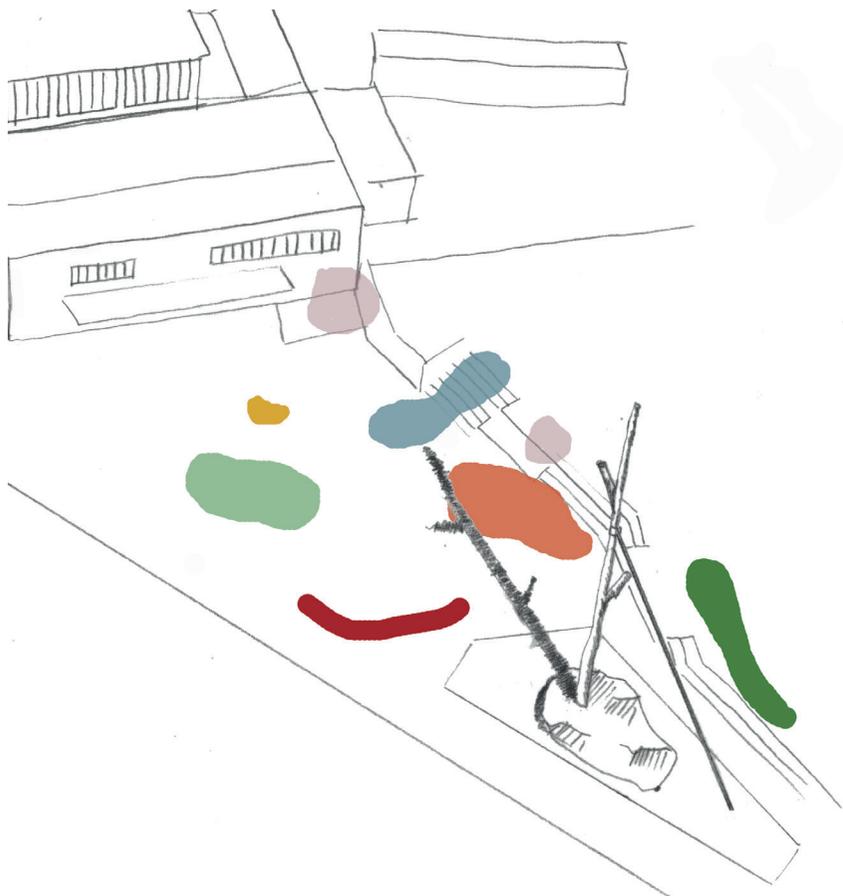
Au large de la pierre et de l'arbre, des motifs colorés s'étalent au sol et grimpent sur les murs, pour alimenter le récit de la fabrication d'un arbre. Ces formes s'inscrivent dans un périmètre assez large, et se concentrent plus particulièrement dans un demi-cercle orienté nord-est/nord-ouest par rapport à l'implantation du tronc d'arbre. De cette manière, tout au long de la journée les couleurs dialoguent avec l'ombre du tronc projetée à terre. Cela crée un mélange entre une zone grise en mouvement et des motifs statiques peints. Les tracés se déclinent dans une palette de couleurs vives et variées, qui contrastent avec les teintes naturelles des matériaux bruts utilisés dans les volumes.

Un travail autour du motif de la feuille, en lien avec l'essence d'arbre qui sera utilisée, est envisagé. Tout au long de la journée, ce "feuillage" peint au sol dialogue avec l'ombre du tronc. Tous les éléments qui constituent un arbre se trouvent alors rassemblés au sol dans des combinaisons mouvantes. Ce motif sera travaillé à la manière d'empreintes pour continuer d'être au plus proche de la vérité des matières végétales, ou au contraire en les schématisant et en jouant avec des disproportions pour insérer de nouveaux éléments de fiction dans ce paysage.



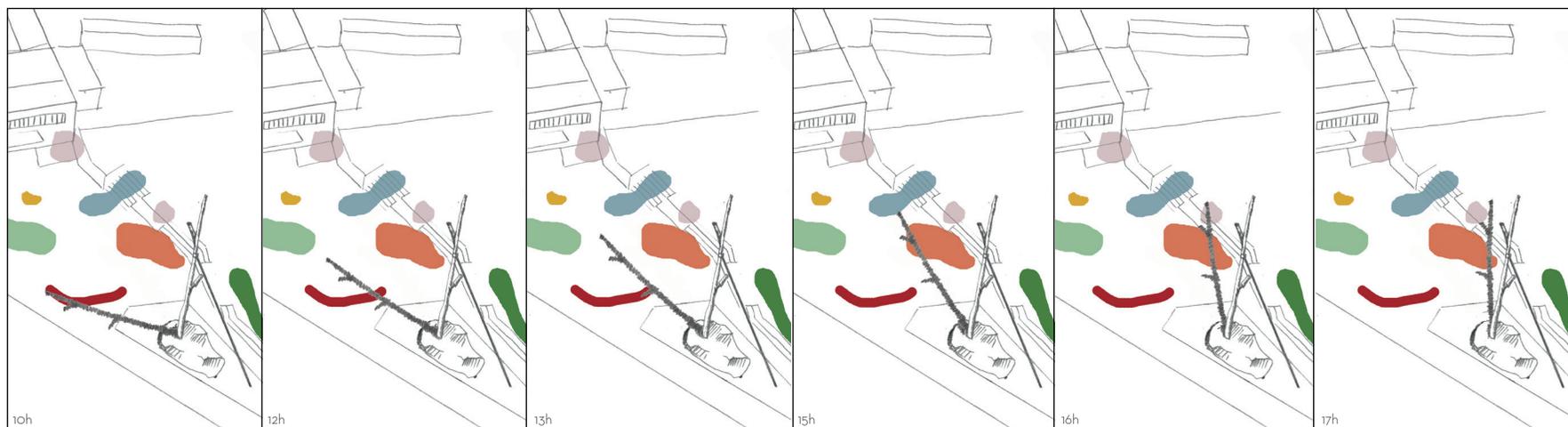
- illustrations page de gauche :
- 1) Playground Duperré, Paris 9ème
  - 2) Michael Grossert, Aumatten primary school playground, 1967
  - 3) Daniel Buren, Comme un jeu d'enfant, 2014
  - 4) Agnès Varda, images extraites du film *Salut les cubains*, 1964
  - 5) intervention colorée dans les rues de Rotterdam
  - 6) Agnès Varda, images extraites du film *Salut les cubains*, 1964
  - 7) Michel Blazy, *Mur de poils de carotte*, 2000
  - 8) Giuseppe Penone, *Verde del bosco*, 1986
  - 9) Giuseppe Penone, *Malevitch*, 2005
  - 10) Anne et Patrick Poirier, *herbier*, 1970
  - 11) Anne et Patrick Poirier, *hommage a Blaschka*, 2012

- illustrations page de droite :
- 1) Paul Cox, *Making and matching*, 2020
  - 2) Paul Cox, pièces pour l'exposition *Animaux*, 1998



Recherches en cours et à poursuivre autour des formes et des couleurs pour les zones colorées inscrites sur le sol et les différents reliefs de la place.

Évolution de l'ombre de l'arbre sur la place, rencontre avec les couleurs





## EMPRISE AU SOL ET JEUX DE NIVEAUX : UN POINT HAUT, DES RELIEFS ET DES ZONES PLANES

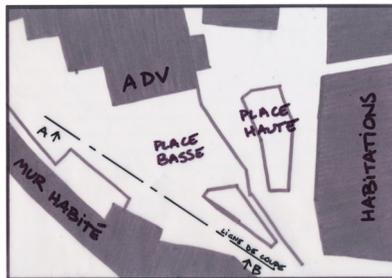
Pour répondre au désir "d'oeuvre-parcours" et d'occupation de l'espace, la sculpture se déploie à l'échelle de la place, à la fois dans son emprise au sol large, mais également dans les jeux de hauteurs qu'elle propose. Le principe formel repose sur un point haut qui s'écoule de manière pyramidal, avec des variations de niveaux et d'étalement au sol. L'ensemble des objets forme un paysage à l'échelle de la place.

**Un tronc d'arbre** de grande hauteur est dressé dans la zone enherbée de manière à créer un repère visuel fort et central.

**Un rocher** de grande dimension sert de socle et de point d'ancrage à l'arbre. Les deux éléments se soutiennent l'un l'autre.

Autour de cette composition s'organisent **des zones peintes au sol**, qui créent des zones de jeu et de circulation qui ne gênent pas les passages.

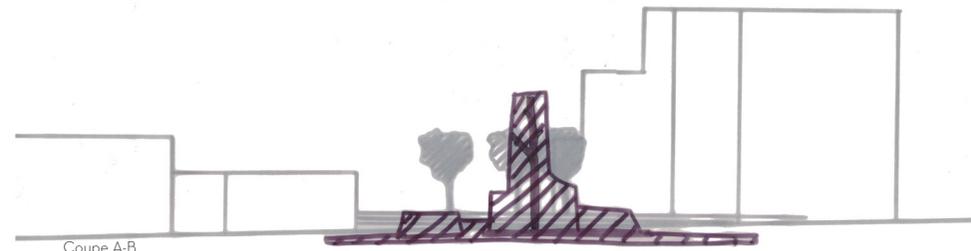
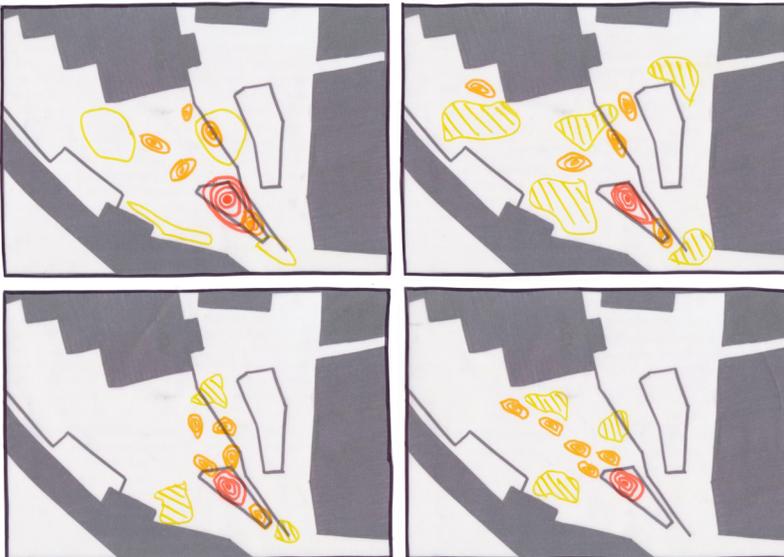
Cette combinaison de formes et de hauteurs offre au regard une sorte de balade visuelle permettant de visiter tout l'espace de la place en englobant l'oeuvre des yeux.

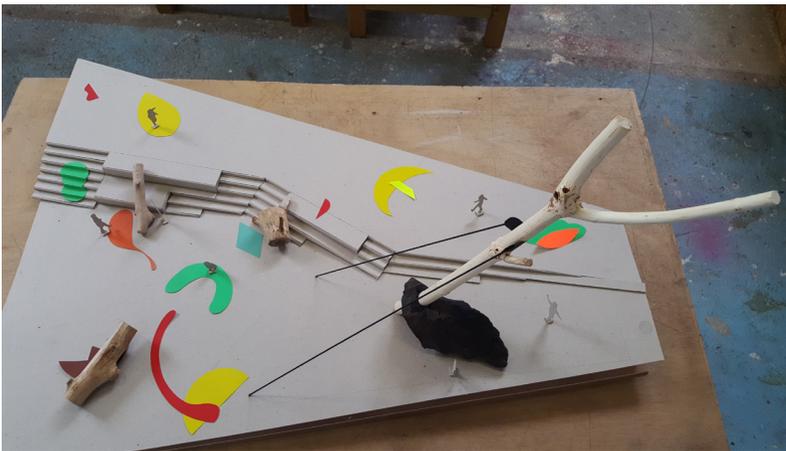


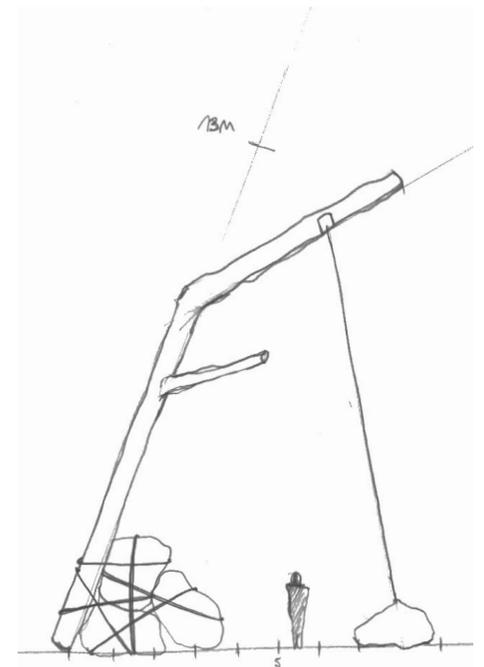
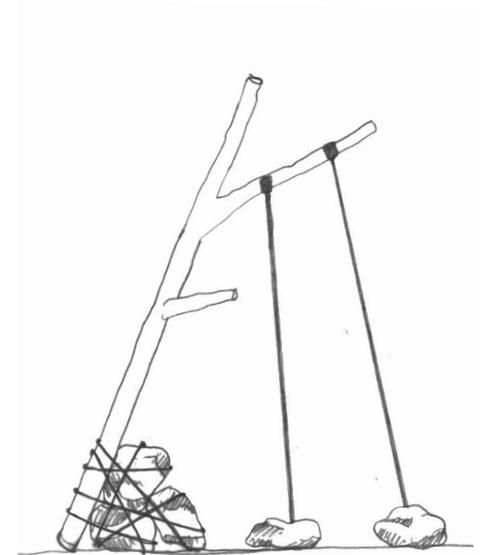
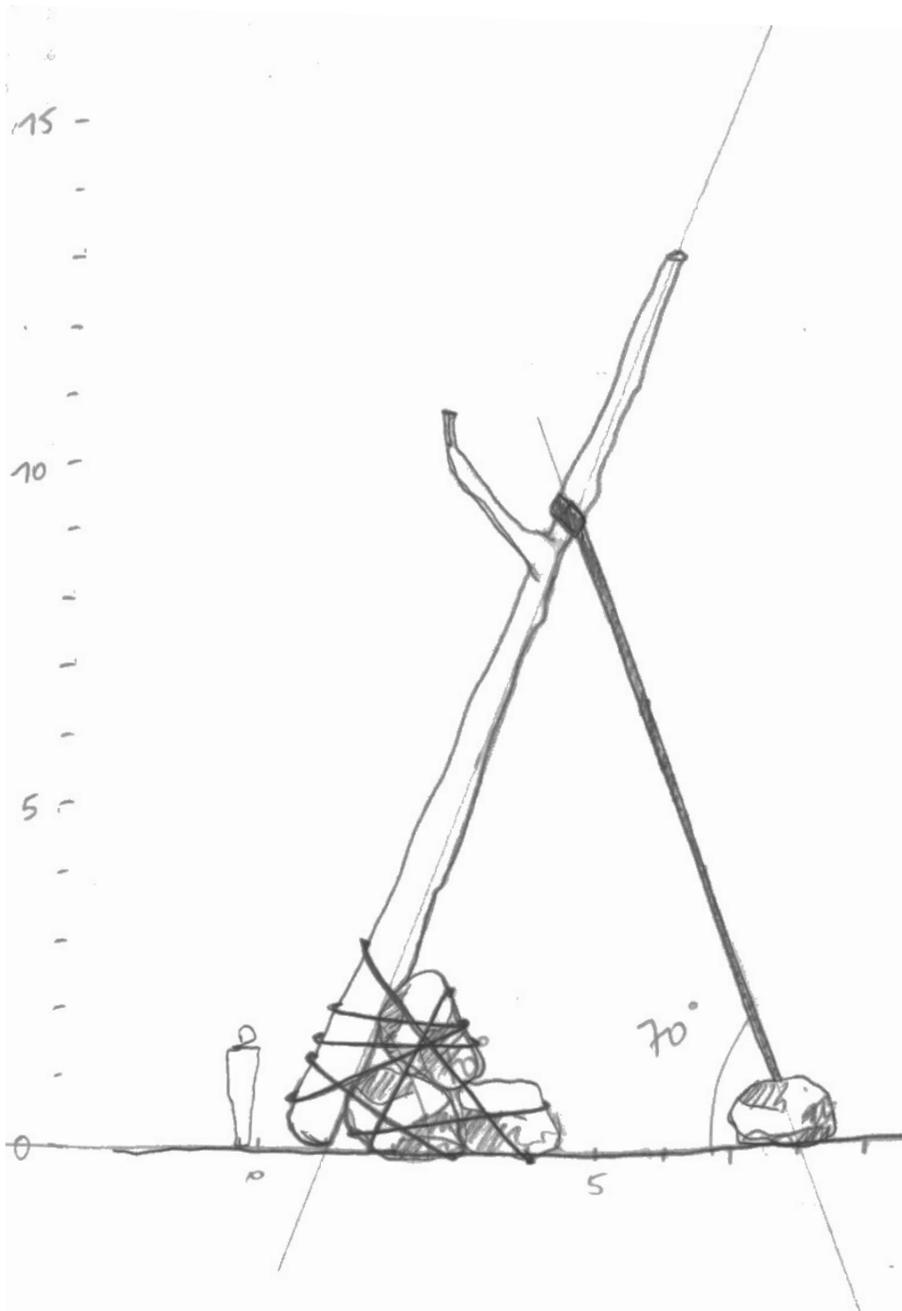
légende :

- un point haut (10 à 12M de hauteur)
- des éléments bas (de 20 à 80cm de hauteur)
- des surfaces planes (peinture au sol)

Recherche en plan de différents scénarios d'emprise au sol et d'étalement des éléments à l'échelle de la place.









Maquette au 20ème.

