

LES CARNETS DU POLAU #3

RECONQUÊTE URBAINE

OPÉRATION D'URBANISME CULTUREL
SOUS LE PÉRIPHÉRIQUE PARISIEN

RECONQUÊTE URBAINE

OPÉRATION D'URBANISME CULTUREL SOUS LE PÉRIPHÉRIQUE PARISIEN

Ce carnet est la synthèse d'un projet de requalification intermédiaire de passages et portes sous le boulevard périphérique, voté par les Parisiens dans le cadre du Budget participatif 2014 de la Ville de Paris et réalisé entre 2016 et 2018.

Textes : Maryline Tagliabue et Maud Le Floc'h
Illustrations, photographies : Maryline Tagliabue
et auteurs mentionnés en fin de document

LES AUTEURES

Maryline Tagliabue est ingénieure-paysagiste diplômée de l'École Nationale Supérieure de la Nature et du Paysage de Blois, avec une double formation sur les projets culturels dans l'espace public (Master 2 PCEP à Paris 1 Panthéon-Sorbonne). En parallèle de son poste de chargée de mission cultures et paysages au CAUE de l'Yonne (Conseil d'Architecture, de l'Urbanisme et de l'Environnement), elle collabore à des projets mêlant aménagement du territoire, paysage, actions artistiques, culture et participation citoyenne. En 2015 et 2016, elle a rejoint l'équipe du POLAU et a notamment travaillé sur le projet *Reconquête urbaine*.

Maud Le Floc'h est urbaniste. Elle œuvre à l'intégration de dynamiques artistiques dans le fil des projets urbains. Sa pratique et son expérience éprouvée de la création hors les murs l'ont amenée à fonder en 2007 le POLAU-pôle arts & urbanisme, avec le soutien du ministère de la Culture. Ce pôle ressource arts, villes et territoires articule le soutien à la création artistique et l'urbanisme culturel. À travers ses programmes, le POLAU crée les conditions de coopération entre acteurs. En 2012, elle est sollicitée par la Ville de Paris (DPMC) pour définir le projet *Reconquête Urbaine*, initialement intitulé *Périphérique ouvrage(s) d'art(s)*.

RECONQUÊTE URBAINE

Préambule	5
Première partie : un processus à l'œuvre	7
Au-delà de l'infrastructure	8
Vers une reconquête ?	10
Le Budget participatif	13
À l'épreuve des normes urbaines	17
Deuxième partie : le récit méthodologique	23
Un commissariat urbain	24
Les outils de l'urbanisme culturel	25
Les équipes artistiques	28
Une collection urbaine	30
Troisième partie : des actes urbains	33
La Porte de Montmartre	34
Une porte à deux usages, deux visages	35
Le réemploi, une ressource manifeste	36
L'installation <i>Passage Miroir</i>	40
Le Passage de l'Ourcq	46
Un nœud de flux inscrit dans la ville du XXI ^e siècle	47
Lire les flux par une œuvre lumineuse et numérique	47
L'installation <i>De passage</i>	52
La Porte de la Villette	58
Faire place à la place	59
Une installation annonciatrice d'une traversée piétonne apaisée ..	60
L'installation <i>DELTA</i>	64
Bonus : <i>Reconquête urbaine</i> dans les quartiers	70
La Rue de la Fontaine au Roi	70
Conclusion	79

Préambule

En septembre 2014, 18 579 Parisiens plébiscitent *Reconquête urbaine*, élu troisième projet lauréat du premier Budget participatif de la Ville de Paris.

Le projet de requalification douce, par le biais d'interventions artistiques temporaires, concerne des géographies distinctes : trois portes de la section en viaduc de l'arc nord-est du boulevard périphérique (Porte de Montmartre, Porte de la Villette et Passage de l'Ourcq) et huit quartiers Politique de la Ville. Les portes, sites à forts enjeux, sont des anciennes frontières de la ville, des espaces délaissés et des seuils métropolitains en devenir.

À la suite d'une étude de faisabilité commandée par la DPMC (Délégation à Paris Métropole et aux Coopérations) de la Ville de Paris, le POLAU-pôle arts & urbanisme a été retenu pour assurer le commissariat urbain de *Reconquête urbaine* sur quatre sites dont les trois portes, en tant qu'assistance à maîtrise d'ouvrage de Direction artistique de la Mission Métropole de la Ville de Paris. Après une importante phase de repérages, le POLAU a proposé des équipes sur-mesure, empruntant à l'architecture, au design, à l'art numérique.

Ce carnet a pour ambition de restituer la démarche dans sa globalité, en mettant au jour les liens ténus entre les lieux, le sujet, la méthode et les acteurs impliqués au long cours. Il livre enfin un décryptage de ce projet d'urbanisme culturel dans ses frottements avec la fabrique urbaine.

PREMIÈRE PARTIE

UN PROCESSUS À L'ŒUVRE

Projet formulé dès 2012 par la DPMC - Ville de Paris dans un contexte d'émergence de la Métropole, *Reconquête urbaine* a pour vocation de requalifier des sites-clés : les portes entre Paris, liens historiques, morphologiques et politiques avec les communes voisines. Que disent ces portes de la ville ? Quelles en sont les spécificités ? Comment intervenir ? Quelles en sont les contraintes ? Quels cadres de projet mettre en place ?

Au-delà de l'infrastructure

Une histoire de frontières, de zones et d'échelles

C'est un fait bien connu : une fois le « périph' » passé, on sort de Paris, on entre dans le lieu du *ban*, la banlieue. Axe routier de quatre fois quatre voies, trente-cinq kilomètres de long autour de Paris, domaine exclusif du tout-routier, le boulevard périphérique ceinture la capitale. Il marque physiquement et symboliquement l'espace par un intérieur et un extérieur.

Car Paris, c'est avant tout l'histoire d'extensions urbaines successives à travers les âges, dont les formes passées se lisent encore aujourd'hui dans le découpage des arrondissements (enceinte de Charles V, puis de Louis XII, mur des fermiers généraux, etc.). Chacune de ces anciennes limites était à la fois infranchissable et poreuse en des endroits bien précis : les portes.

Le boulevard périphérique n'en fait pas exception. Dans leurs formes contemporaines, elles sont devenues des tunnels, des ponts, des passages, des sous-faces, des pérés. Elles ont leur vocabulaire propre, emprunté au domaine militaire, puis à celui de l'infrastructure et de la voirie.

Commodités du déplacement, elles sont des zones blanches de la perception, sans - pas ou peu - de qualité urbaine. On les traverse, on les franchit, on les fuit, on les squatte, on les ignore, on préfère ne pas s'y arrêter. Elles existent pourtant dans l'épaisseur de la ville. Elles oscillent autour d'une trentaine de mètres de largeur sous le boulevard périphérique, juste la place nécessaire pour faire circuler quotidiennement plusieurs milliers de véhicules. Zones de non-droit, zones de relégation dans le Paris intramuros, elles sont également des abris d'urgence pour des populations précaires.

portes
barrières
poternes
frontières
sous-faces

sas
passages
entrées
seuils
lieux



Les portes, nouvelles centralités du Grand Paris ?

Lieux physiques et symboliques du franchissement entre Paris et sa périphérie, les portes sont au coeur du processus de métropolisation. Le Grand Paris se déploie, et avec lui une vision renouvelée sur ses marges et ses frontières comme composantes d'une nouvelle urbanité. Porteuse d'une vision qui les dépasse et les englobe à la fois, les portes deviennent des espaces stratégiques porteurs d'enjeux politiques, sociaux et spatiaux.

Politique

Elles sont l'une des marques de la réinvention d'une relation aux communes voisines. Environ cent cinq passages ont été recensés. Des traits d'union de toutes natures : piétons, routiers, cyclistes, etc. Chacune porte les germes d'une coopération métropolitaine, dans le respect des identités territoriales riveraines.

Social

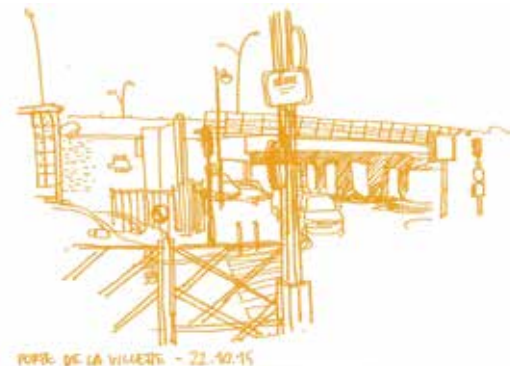
Espaces habités, inscrits dans un quartier, les portes concernent 300 000 riverains « grands Parisiens ». Elles invitent à une considération sociale autant que spatiale, une attention aux pratiques et usages, y compris les plus alternatifs. Un projet sur ces espaces doit naturellement faire lieu et lien.

Spatial

Lieux peu habités, peu entretenus, les portes sont des territoires laissés-pour-compte. Passages obligés, elles offrent peu de qualités d'espace au passant : insalubrité, bruit, nuisances... À proximité ou incluses dans des projets urbains en devenir, elles doivent néanmoins participer à leur valorisation.

Vers une reconquête ?

Reconquête urbaine amorce un mouvement de requalification souple des portes par une nouvelle génération d'interventions



← ↑
Repérages de terrain autour de la Porte de la Villette

PORTE DE LA VILLETTE - 22.10.15

« Derrière reconquête, il y a cette idée de remettre de la ville là où il n'y en avait plus. »

Maud Le Floc'h
Directrice artistique, le POLAU

dans l'espace public, qui n'ont pas vocation à se substituer à l'aménagement mais à en être les déclencheurs. Au fil d'une démarche non-linéaire débutée en 2012, les principes fondateurs de l'opération ont été imaginés et éprouvés dans une première étude de préfiguration, aux débuts du Grand Paris.

Périphérique, ouvrage(s) d'art(s), une première étude stratégique

Quand Bertrand Delanoë est élu en 2001 à la Mairie de Paris, il crée une délégation spécifiquement en charge de la question métropolitaine naissante : la DPMC (Délégation Paris Métropole et Coopérations). Paris souhaitait

renouer des liens entre la Ville et les collectivités de la petite couronne avec pour l'ambition de monter des projets en bonne intelligence et cohérence.

L'échelle métropolitaine donne une lecture nouvelle aux portes de Paris. Auparavant espaces en marge de la ville, elles deviennent les clefs de voute d'un territoire en cours de construction, des passages physiques et hautement symboliques qu'il s'agit de marquer, de signifier et de qualifier. Lancées au sein de la DPMC - Mairie de Paris, à l'initiative d'Elsa Martayan, ancienne adjointe au délégué général de la DPMC, deux études de définition puis de faisabilité ont été confiées au POLAU, la première réalisée avec les étudiants du master 2 Projets culturels dans l'espace public - Paris I et la seconde avec l'architecte Chloé Bodart (agence Construire).

Périphérique ouvrage(s) d'art(s) établissait un diagnostic préalable à une programmation artistique et urbaine qui portait sur des portes au nord-est parisien, où la portion du boulevard périphérique en viaduc rend un aménagement urbain complexe. La Porte de la Villette et le Passage de l'Ourcq sont ainsi devenus les deux premiers sites laboratoires d'une démarche qui donnera par la suite naissance au projet *Reconquête urbaine*.

L'intervention artistique : des réponses aux problématiques urbaines ?

Périphérique ouvrage(s) d'art(s) déclinait une série de principes actifs mis à profit dans le cadre de *Reconquête urbaine* :

- le recours à l'action artistique comme un outil pour entamer une transformation douce des sites dans un contexte de ville en mutation. Au-delà de créer des décorum d'attente, les interventions artistiques visent à participer à la concertation, à la fédération d'acteurs, à la définition des futurs programmes d'aménagement.
- la mise en place d'œuvres réversibles, en capacité de jouer avec les temps de la ville et d'offrir une dynamique souple pour intervenir sur ces territoires sensibles.

Le Budget participatif

Un cadre d'action pour *Reconquête urbaine*

En 2014, l'investissement d'Anne Hidalgo, à la tête de la Mairie de Paris, concourt à la création du premier Budget participatif. Chaque année, 5% du budget d'investissement de la ville - soit près d'un demi-milliard d'euros jusqu'en 2020 - seront consacrés à des projets choisis par les Parisiens, pour leur

arrondissement et à l'échelle de Paris, avec pour objectif, entre autres, de favoriser l'émergence de projets dans les quartiers populaires et d'accroître la participation des jeunes. La première année, et ce afin d'amorcer la dynamique du Budget participatif malgré des délais courts, les services de la Ville ont été mis à contribution pour pré-sélectionner des projets en attente ou non encore financés, à proposer au vote des Parisiens.

Reconquête urbaine fait partie de ceux-là. Proposée dans la catégorie « Cadre de vie », l'opération ciblait trois portes et huit quartiers de la Politique de la Ville. Elle a été plébiscitée et classée en troisième position des projets lauréats, grâce au vote de 18 579 Parisiens.

La Mission Métropole a piloté quatre projets de créations artistiques temporaires : trois sous le boulevard périphérique au niveau de la Porte de Montmartre, de la Porte de la Villette et du canal de l'Ourcq et un dans le quartier de la Fontaine au Roi dans le 11^e arrondissement. Le POLAU, désigné AMO de Direction artistique, a fait le relais entre la maîtrise d'ouvrage et les artistes, missionnés pour produire les œuvres sur site.

Faire la ville avec la ville

À travers un vote émanant des citoyens, le projet *Reconquête urbaine* a renouvelé sa légitimité d'intervention sur ces sites. Dans ces projets *bottom-up*, dits de capacitation citoyenne, le citoyen devient un nouvel opérateur de la fabrique urbaine : il propose, choisit, élit et participe à la réalisation des projets qu'il juge « souhaitables » dans sa ville. Une obligation morale et démocratique de réalisation pèse donc sur les projets du Budget participatif, avec la difficulté d'avoir un commanditaire impalpable, invisible, car dématérialisé. Il ne s'agit pas d'un projet de mandature : qui peut donc le porter ?

Ce flou dans l'échiquier politique a contribué à rendre difficile le démarrage de *Reconquête urbaine*, sans élu désigné. La Mission



Métropole a donc fait le choix d'associer dès le départ plusieurs élus à la croisée de différentes délégations pour accompagner les problématiques inhérentes à l'aménagement des portes : Jean-Louis Missika, élu en charge de l'urbanisme, Christophe Najdovski en charge de l'espace public et des déplacements, Colombe Brossel en charge de la politique de la ville, Pauline Véron en charge du Budget participatif, Bruno Juliard en charge de la culture et du cabinet de la Maire. Pierre Mansat, conseiller d'Anne Hidalgo, en a assuré le portage politique.

Autres acteurs incontournables du projet, les services techniques de la Ville ont été associés à toutes les étapes du projet, pour leur expertise des sites mais aussi pour leur rôle futur de gestionnaire

« Ce qui est nouveau, c'est de faire dialoguer les services de la ville avec d'autres opérateurs. »
Carine Rolland
Adjointe au Maire du 18^e arr.

des installations. Car le Budget participatif est un budget d'investissement, et non de fonctionnement. La réussite de l'opération *Reconquête urbaine*, pour la maîtrise d'ouvrage comme pour les opérateurs artistiques, réside notamment dans la bonne intégration des œuvres dans la machine urbaine. Un des défis a

été d'anticiper les besoins en termes de maintenance afin d'optimiser les coûts en amont (nettoyage, entretien, risque de dégradation, prévention du vandalisme, etc.) et de les intégrer dans les attributions générales des services techniques. La partie maintenance des installations ne fait pas l'objet d'une politique très explicite. Ne souhaitant pas alourdir le cahier des charges des services, la Ville de Paris a préféré tester sur les premiers projets du Budget participatif, la façon dont ils pouvaient s'intégrer au « mécano » des services techniques.

Là où il y avait préalablement de la verticalité entre la maîtrise d'ouvrage et les services, une relation circulaire s'instaure via le projet et bouleverse l'ordre établi de la fabrique de la ville : les services de la ville dialoguent avec les opérateurs artistiques,

les habitants sont invités aux côtés de la maîtrise d'ouvrage, la maîtrise d'ouvrage conditionne les interventions aux capacités de maintenance *a posteriori*, etc.

À l'épreuve des normes urbaines

Un montage de projet sur mesure

Face à un projet intermédiaire tel que *Reconquête urbaine*, la maîtrise d'ouvrage, représentée par Quentin Vaillant de la Mission Métropole à la Mairie de Paris, s'est trouvée face à un « objet non identifié », selon ses propres mots. Mais pour lancer un marché, il est préalablement nécessaire de qualifier l'objet de ce dernier. *Reconquête urbaine* a été un projet dont il a fallu concevoir un cadre sur-mesure, avec un pilotage polyvalent et non cloisonné, inspiré des domaines qu'il croise : l'art et l'urbanisme.

Où chercher les éléments de cadrage et de vocabulaire ? Il n'y a pas de référence dans la loi MOP (loi de Maîtrise d'Ouvrage Publique, qui définit ses relations et responsabilités avec un maître d'œuvre privé) car les installations ne sont pas des constructions publiques, et qui plus est sont temporaires. Elles ne sont pas des ERP (Établissements Recevant du Public), ni du mobilier urbain car il n'y a pas de fonctionnalité pré-établie (par exemple l'éclairage de l'installation n'est pas censé se substituer à l'éclairage public).

Avec l'appui du service juridique de la Ville, le choix pour qualifier l'objet du marché s'est porté sur la mention « créations artistiques » (intitulé de la consultation : création artistique sous le boulevard périphérique), terme juridique utilisé en référence au code des marchés publics qui n'implique pas de mise en concurrence (« les travaux, fournitures ou services ne peuvent

« On ne peut pas nommer le projet en lui-même. La Direction de l'urbanisme le considère comme de la voirie, la voirie juge que c'est une construction, les affaires culturelles estiment que c'est de la compétence de la voirie, la politique de ville le voit comme un événementiel. »

Quentin Vaillant
Adjoint au Directeur de
la Mission Métropole du
Grand Paris,
Mairie de Paris

être fournis que par un opérateur économique particulier pour des raisons artistiques » article 30-|3° du décret du Code des Marchés Publics).

Le projet a été fléché sur les catégories d'achat de la Ville de Paris suivantes :

7711 - Conception d'expositions dans les musées et lieux public
9702 - Travaux liés à la commande publique artistique
7004 - Études relatives à l'espace public

Le contrat de création artistique passé entre la maîtrise d'ouvrage (la Ville de Paris) et les artistes s'est quant à lui inspiré de la loi MOP, dans un entre-deux entre infrastructure et architecture ; un cahier de maintenance a été demandé aux équipes retenues afin d'anticiper la gestion et les coûts associés, en lien avec les services sur le terrain.

Calendrier → Phase 1 : conception générale
(2014 > 2016)
Lancement du marché d'esquisse
Marché de création artistique
Phase 2 : mise en production et installation
(2016 > 2018)
Contrats de création artistique

L'ouvrage d'art, un espace public à fortes contraintes

Toute intervention ou installation dans l'espace public nécessite de travailler de façon contrainte, selon des modalités techniques et des normes précises. Chaque installation a dû répondre à une clause de développement durable, que la Ville de Paris applique à tout mobilier urbain. Par exemple, les équipements lumière proposés par les équipes artistiques doivent à la fois répondre de la norme d'étanchéité IP65 (protection totale contre les poussières et les jets d'eau de toutes directions à la lance) et à une résistance aux chocs mécaniques comprise entre IK10

« L'ouvrage d'art est une matière technique à part entière. »

Hugues Vanderzwald
DVD-SAGP-ACO,
Chef de la Division 4

et IK8 en fonction de la hauteur de l'installation sous l'ouvrage d'art (correspond approximativement à la force d'un coup de batte de baseball). Afin de valider les principes et les choix de matériaux relatifs à l'installation auprès de la maîtrise d'ouvrage, les artistes ont dû fournir des échantillons ou prototypes testés et validés au sein du Laboratoire des Études de Rue.

Pour l'ensemble des œuvres, le CCTP (Cahier des Clauses Techniques et Particulières) mentionnait à l'artiste de ne pas mettre en œuvre :

- de matériaux rares et trop onéreux, qui rendraient leur entretien et leur remplacement éventuel trop cher pour la collectivité ;
- de dispositifs nécessitant une intervention de maintenance trop fréquente (installation électrique, remise en peinture, réparation...);
- de matériaux nécessitant des pratiques ou des produits spécifiques pour leur nettoyage, qui dérogeraient aux pratiques et protocoles actuels des services de la Ville (notamment pour le nettoyage des tags, des épandements d'urine ou des fientes de pigeons).

Travailler sous le boulevard périphérique impose des contraintes techniques fortes. Loin d'être un terrain neutre, l'ouvrage d'art est, par exemple, considéré comme un ERP (Établissement Recevant du Public) au sens du règlement de sécurité incendie. Sous la responsabilité de la Ville de Paris, l'intervention artistique ne doit en aucun cas mettre en péril la sécurité de l'ouvrage d'art. Des mesures supplémentaires de prévention sont mises en place, laissées à l'arbitrage du service des ouvrages d'arts et du service dédié au boulevard périphérique : la validation des structures (forces appliquées sur l'ouvrage, études structure), les types de fixations (systèmes spécifiques, profondeur, charge), les hauteurs des installations, etc. Pour des raisons de surveillance et d'entretien du boulevard périphérique, aucune installation ne doit être fixée sur l'ouvrage (sans accord préalable des services compétents), des distances de sécurité doivent être respectées (deux mètres des piles palées culées, sous-face), avec possibilité d'accès 24 heures sur 24, démontage sur demande... Autant de contraintes à intégrer dès la conception.



↑
Coupe du Passage de l'Ourcq - avec les contraintes du projet *De passage*

← Coupe de la Porte de Montmartre - état initial



DEUXIÈME PARTIE

LE RÉCIT

MÉTHODOLOGIQUE

Quel fil rouge pour engager la « reconquête » des portes ? Quelles méthodes et outils mis en œuvre ? Quels acteurs impliqués, à quel moment ? Le récit méthodologique entre dans les coulisses du projet et propose une exploration d'une nouvelle génération d'œuvres en prise avec le terrain, entre production artistique et conception urbaine.

Un commissariat urbain

Infuser plus qu'imposer l'artistique à la ville

L'opération, une fois votée par les Parisiens dans le cadre du Budget participatif, est pilotée par la Mission Métropole du Grand Paris au sein du Secrétariat Général de la Ville de Paris. Cette Mission accompagne la municipalité dans la mise en place de la Métropole du Grand Paris, initie et suit les actions de coopérations avec les collectivités d'Île-de-France. Par son caractère emblématique dans la coopération entre Paris et les communes voisines, la maîtrise d'ouvrage des trois portes a relevé de la Mission Métropole, représentée par Quentin Vaillant, adjoint au directeur.

Familière du monde de la fabrique urbaine (projets, marchés publics, travaux...), la Mission Métropole l'est moins envers le monde de l'art et de la culture. Face à ce projet intermédiaire, le besoin s'est fait sentir de se doter de compétences innovantes, à même d'appréhender la complexité du projet. Ce choix s'est concrétisé par un marché public d'assistance à maîtrise d'ouvrage pour préciser le programme et trouver des artistes en lien les problématiques des sites.

Le POLAU, assistant à maîtrise d'ouvrage de Direction artistique

À la suite de la mise en concurrence du marché, le POLAU-pôle arts & urbanisme a été retenu pour assurer la direction artistique sur les trois portes et un quartier Politique de la Ville (11^e). Structure à la double compétence, le POLAU met à disposition de la Ville de Paris sa qualité d'urbaniste spécialisé en stratégies culturelles, après être intervenu en tant qu'expert au moment de l'étude de définition *Périphérique Ouvrage(s) d'art(s)*.

Dans les faits, le POLAU propose des approches et méthodes artistiques et culturelles, intégrées à la palette de l'urbaniste ou de l'aménageur. Il assiste régulièrement les commanditaires à la formulation du volet artistique et culturel d'un projet urbain (en termes d'embellissement, de permanence créative, d'activation participative, d'animation urbaine, etc.). Le POLAU développe une gamme d'outils combinant diagnostics territoriaux dynamiques, mises en récit, résidences artistiques, événements publics, approches scientifiques associées, etc. Dans son autre volet d'activités, il accompagne des artistes dans leurs processus créatifs afin qu'ils distillent des matières à création issues des problématiques des territoires (habitat, péri-urbain, mobilité, ville durable, risques...).

Le POLAU a associé d'autres expertises :

- sur le montage d'opérations artistiques et urbaines, l'expertise des marchés publics et la production artistique : Pierre-Yves Bérenguer
- sur la communication : Anne Lacombe (Zinc Productions)

Une méthode sur-mesure

Cette direction artistique a pris la forme d'un commissariat urbain, c'est-à-dire une vision proposant des réponses sensibles et créatives à un environnement complexe (inter-acteurs, métropolisation, médiation nécessaire, rythme différencié...). Présent aux côtés de la maîtrise d'ouvrage, le POLAU a fait le lien entre des intentions spécifiques à chaque porte et les équipes artistiques qu'il a proposé pour chaque site.

Les outils de l'urbanisme culturel

Se différenciant d'un programmeur d'Art public (installation d'œuvre(s) plastique(s) dans un contexte donné), le POLAU

2015 < 2012

MAÎTRISE
D'OUVRAGE

ÉTUDE DE DÉFINITION

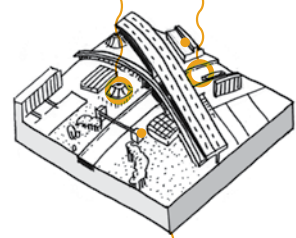
étude de faisabilité — budget prévisionnel

2016

AMO
DIRECTION
ARTISTIQUE

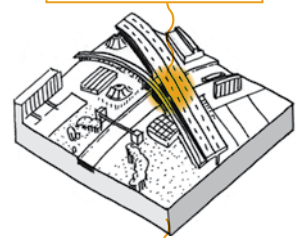
intentions

- repérages d'acteurs / de points d'appui / de ressources
- repérages urbain / diagnostic préalable des sites
- cahiers des charges en fonction des réalités opérationnelles du terrain



programmation

- proposition d'équipes artistiques
- médiation intégrée
- association des services
- registres d'intervention



2017

CRÉATEURS
CONCEPTEURS

choix / sélection

- des œuvres activables
- des œuvres réversibles

2018

LIVRAISON

a puisé autant du côté de la conception urbaine que de la production artistique contextuelle pour développer une méthode ascendante d'urbanisme culturel, au sens d'une stratégie participative et d'une exigence de qualité esthétique.

Détection des enjeux urbains

Reconquête urbaine est imaginé à partir des lieux et des contextes spécifiques. Le projet propose des interventions intermédiaires, artistiques et architecturales, à partir des enjeux urbains, culturels et sociaux propres à chacun des sites. Dans cette optique, une phase d'observation des usages et des situations urbaines de ces sites a été mise en œuvre afin de guider l'intention et les choix du commissariat urbain. Cette première analyse a nourri un cahier des charges destiné aux opérateurs artistiques, afin de les guider dans leur prise en compte des ressources et enjeux locaux, d'associer les services techniques, de sélectionner les fonctionnalités et les matériaux en cohérence avec l'environnement urbain.

Qualification souple

Reconquête urbaine agit sur les territoires selon un mode d'action souple, temporaire et évolutif. Les lieux retenus sont des secteurs en devenir qui doivent faire à moyen ou long terme l'objet d'une requalification urbaine pérenne. L'intervention artistique joue une fonction de levier, de relai, de médiation, d'accélérateur au service d'un projet urbain en cours. Ainsi, les œuvres produites ne sont ni des solutions, ni des fins en soi, mais des marqueurs de la ville en mutation. Elles jouent une fonction « attente » non négligeable compte-tenu de la durée des projets urbains. Ce projet intercalaire contribue à affirmer physiquement la présence de la puissance publique œuvrant à l'ouverture et au changement d'échelle des territoires.

Occupations temporaires

Les installations sont démontables, réversibles, inscrites dans un principe dynamique, celui de la ville en transformation. À la manière de prototypes dans le milieu du design, les œuvres permettent des phases test d'appropriation, de rectification, d'adaptation des projets définitifs. Elles sont actualisables. Alors que le génie urbain se trouve face à la complexité de sites sans projets arrêtés, l'urbanisme culturel propose de jouer des temps de la ville. Un programme de requalification pérenne peut se définir par une mise à l'épreuve de pistes proposées par des installations temporaires. Sans être une condition absolue pour les œuvres, cette démarche porte la dimension évolutive d'un projet urbain.

Registres d'intervention hybrides

Reconquête urbaine met en relation des sujets urbains avec un ou des registres d'intervention appartenant à la fois à la sphère urbaine et à la sphère artistique : œuvre lumière et/ou éclairage urbain, jeu numérique et/ou service urbain 2.0, architecture sociale et/ou œuvre plastique... Les œuvres sont aussi des dispositifs : ils jouent avec la ville, sont support d'innovation, convoquent des acteurs, des services techniques, des habitants, dans leur fabrication. Chaque projet se veut être un espace démonstrateur des innovations urbaines et des possibilités d'agir sous l'ouvrage, en lien avec ses gestionnaires au quotidien.

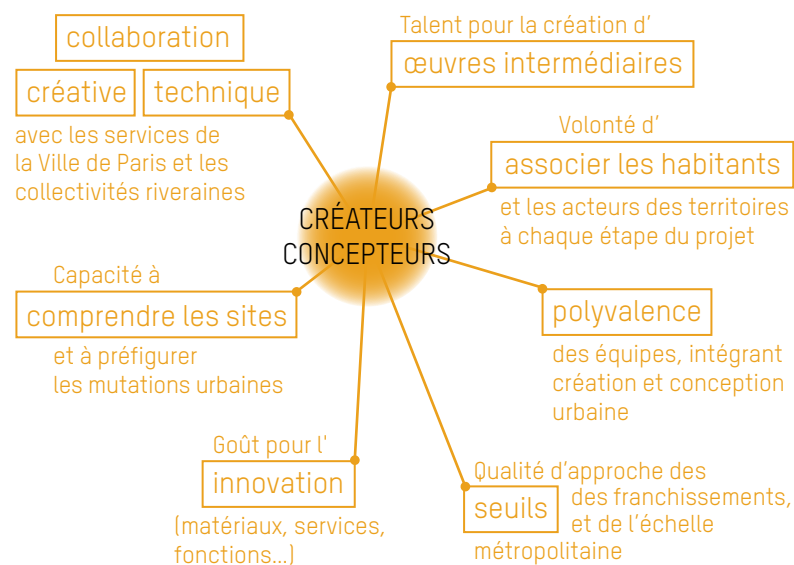
Les équipes artistiques

Des talents tout-terrain

Les équipes ont été sélectionnées sur la capacité de leurs travaux à faire écho aux enjeux urbains identifiés pour chaque site en

phase de diagnostic. Elles sont pluridisciplinaires et associent des talents de création à des compétences de conception urbaine. Les membres qui les composent ont l'habitude de travailler de façon contextuelle à partir des lieux, en liens étroits avec les environnements et les publics.

Le POLAU a proposé à la maîtrise d'ouvrage plusieurs équipes artistiques, identifiées notamment selon plusieurs critères :



Suite à une première sélection par site, chaque opérateur artistique a présenté à la maîtrise d'ouvrage deux propositions artistiques. Ces propositions ont fait l'objet d'un arbitrage politique et technique auprès des acteurs-clés des territoires concernés (élus, services techniques, associations locales...) au terme duquel une esquisse a été retenue et validée. La

maîtrise d'ouvrage a ensuite contracté directement avec chacune des équipes un marché de création artistique comprenant la conception, la réalisation et la production des œuvres.

Une médiation intégrée

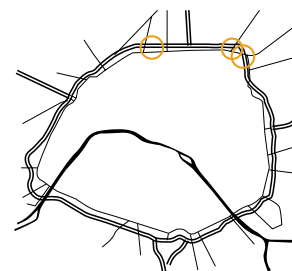
Dans le cadre du Budget participatif, les citoyens sont dans une certaine mesure les commanditaires des projets qui prennent place sous les portes. La dimension collective, coopérative se traduit par une médiation intégrée dès le début du travail de conception et non pas comme une activité indépendante. Les artistes sont laissés libres d'en imaginer les modalités : ateliers participatifs, balades urbaines, présentation de maquettes de travail... Selon le contexte propre à chaque site, les dispositifs sont élaborés de façon participative, en rencontrant à chaque étape les acteurs locaux, les habitants ainsi que les services techniques (voirie, propreté, prévention, espaces verts...) et les collectivités riveraines. Cette démarche de participation se veut également préfigurative d'une concertation et d'une implication citoyenne à plus long terme sur ces espaces à vocation métropolitaine.

Une collection urbaine

Le POLAU, en sa qualité de direction artistique, a été garant de la cohérence globale des œuvres produites sous le boulevard périphérique pour en faire émerger une sorte de collection. *Reconquête urbaine* est une même opération inscrite sur des sites particuliers. Chaque porte est à la fois une entité à part entière et la partie d'un tout. Le programme a dû ainsi superposer le caractère métropolitain au caractère intime propre aux sites. Pour autant, la porte appartient à un réseau commun et s'inscrit dans ce territoire linéaire, qu'elle contribue à reconfigurer par la multiplicité des interventions. La mission du POLAU a

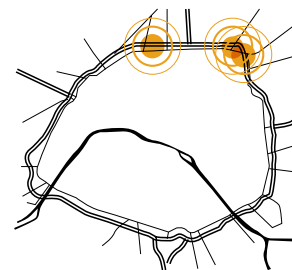
été de programmer des expressions artistiques adéquates pour des lieux identifiés, de les mettre en lien à plus grande échelle selon une ligne éditoriale d'évolution urbaine, et de valoriser le commun de cette opération autant que ses spécificités.

Travailler **la ligne** plus que le point



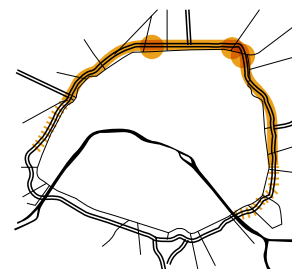
T 1

Premières interventions ciblées sur des sites pilotes



T 2

Au-delà des portes, irradiation des projets sur les territoires



T 3

Frontière du boulevard périphérique adoucie par la mise en réseau des interventions

TROISIÈME PARTIE DES ACTES URBAINS

Trois portes sous le périphérique parisien, dans sa section en viaduc au Nord-Est, ont été requalifiées de façon temporaire grâce à l'opération *Reconquête urbaine*. Sont ici décrits ces projets, depuis l'analyse des sites jusqu'à la réalisation des installations. En bonus, le descriptif d'un des huit projets Politique de la Ville, pour lequel le POLAU a assuré une fonction de commissariat.

MAIRIE

du 18^e arrondissement
de la Ville de Paris

DPP

Direction de la Protection
et de la Prévention

VILLE

de Saint-Ouen

DDCT / EDL

Direction de la Démocratie, des
Citoyens et des Territoires / équipe
de développement local

CONSEIL

Départemental de
la Seine-Saint-Denis

Association

ETP

Établissement public
territorial Plaine Commune

AURORE

en gestion du Carré des

DVD

Direction de la Voirie
et des Déplacements

BIFFINS

MAISON

BLEUE

Centre social

DU

Direction de
l'Urbanisme

La

DPE

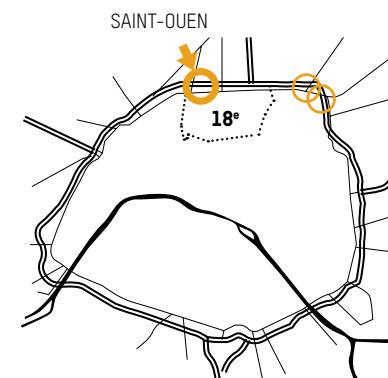
Direction de la
Propreté et de l'Eaudes FABRIQUE
IMPOSSIBLES

LA PORTE DE MONTMARTRE

Une porte à deux usages, deux visages

Un quartier en mutation

Au nord du 18^e arrondissement, la Porte de Montmartre ponctue un quartier à dominante résidentielle (logements sociaux, ex-HBM) situé entre le boulevard Ney et le boulevard périphérique. Inscrit depuis 1995 en Politique de la Ville, le quartier fait partie du Grand Projet de Renouvellement Urbain (GPRU) et à ce titre, est inscrit au Programme National de Renovation Urbaine. En mutation, ce morceau de ville achève sa mue à travers plusieurs projets urbains (logements, équipements publics, centre d'animation, terrain sportif, services, bibliothèque).



Le Carré des biffins, haut-lieu de l'économie circulaire

Contrairement à d'autres portes, la Porte de Montmartre est habitée : par des riverains la semaine, par des marchands et acheteurs de biffe les week-end. Son identité est (sur) déterminée par des usages hebdomadaires différenciés, sources de conflits de voisinage. Sous le boulevard périphérique prend place trois jours par semaine – du samedi au lundi – un marché dans la continuité des puces

de Saint-Ouen, le Carré des biffins. Les biffins – nom populaire des chiffonniers – s’installent à même le sol sur une centaine d’emplacements délimités pour faire commerce et remettre en circuit une série d’objets glanés, récupérés, trouvés. L’association d’insertion Aurore, reconnue d’utilité

« Reconquête urbaine a été l’occasion de résoudre des problèmes techniques liés au site et des usages du Carré. Ça a permis d’amorcer des choses, on a eu des interfaces, de nouveaux interlocuteurs. »

Sylvie Lewden

Association Aurore

publique, gère l’espace au quotidien et accompagne cette population précaire. Autour d’eux se déploie une activité illégale de vente à la sauvette, générant d’importantes nuisances (sonores, urine, déchets...) autant pour les habitants que pour les services de la ville, qui collectent jusqu’à cinq tonnes de déchets par semaine !

Malgré tout, des dynamiques touristiques émergentes tendent à mettre en valeur la porte comme un des sites-clés de l’économie circulaire du nord parisien.

Le réemploi, une ressource manifeste

L’intervention artistique a eu pour objectif d’apaiser les conflits d’usage tout en améliorant le confort et le franchissement piéton de la porte. Au travers des valeurs portées par l’économie circulaire, l’œuvre produite devait viser à mettre en valeur l’initiative sociale du Carré des biffins, soutenue par la Mairie du 18^e arr.

Des talents et compétences recherchés

- Compétences en réemploi de matériaux
- Modalités de création impliquant les acteurs locaux
- Capacité à optimiser les espaces délaissés

Encore Heureux, architectes généralistes

L’agence d’architecture Encore Heureux a été retenue sur le site de la Porte de Montmartre.

Fondée en 2001 par Nicola Delon et Julien Choppin, Encore Heureux revendique une pratique généraliste de l’architecture, à la croisée des genres pour habiter la complexité du monde. Elle intervient à différentes échelles – scénographie d’exposition, bâtiments, installation – et sur diverses problématiques spatiales, sociales et urbaines avec la volonté de placer au cœur de ses préoccupations les questions d’usages, de confort et de décadage.



- matière grise → Commissariat et scénographie d’une exposition manifeste sur le potentiel du réemploi dans la construction / Pavillon de l’Arsenal, 2014
- pavillon circulaire → Projet expérimental composé de portes en réemploi sur la place de l’hôtel de Ville à Paris / dans le cadre de la COP21, 2016
- biennale d’architecture → Commissariat de la 16^e Biennale d’architecture de Venise, autour des *Lieux infinis* (qui convoquent l’imprévu, intègrent des usages non-programmés...), 2018

Un projet à s'appropriier et à transformer

Pour l'équipe d'Encore Heureux, l'enjeu du projet n'est pas de produire une œuvre d'art figée, mais de la rendre appropriable, transformable, libre d'occupation et de transformation. En amont, en phase AVP (avant-projet), les architectes ont mis en place des temps d'échange sur le projet en cours via une maquette de travail, outil de concertation avec les différents acteurs du quartier (habitants, équipe de développement local, biffins...). La dimension participative du projet a été intégrée dès le début de la conception par un travail avec d'autres associations locales, comme La Fabrique des Impossibles qui mène des projets culturels et collectifs dans le quartier. Elle a invité les biffins à réaliser des « papiers peints de rue » sur les piles du passage, fresques à partir d'objets de récupération.

Centrale dans l'installation et dans la projection des acteurs publics, la problématique du réemploi de matériaux s'est posée d'une façon inattendue auprès des usagers : biffins comme riverains ont émis en premier lieu une réserve sur

leur utilisation. Le choix s'est ainsi porté exclusivement sur des miroirs, collectés grâce à l'aide des espaces tri de la Mairie de Paris à la Porte de Pantin, Porte de la Chapelle et Poterne des Peupliers. Plus qu'une compétence de concepteur, c'est également une qualité de médiateur que les architectes ont

mis en œuvre, et ce afin d'opérer un changement de valeur sur les matériaux de réemploi, et démontrer par un projet manifeste qu'on peut les faire rentrer dans la catégorie des matériaux nobles.

« C'est pas parce que nous on a un marché de récup' qu'il faut que l'environnement qu'il y a autour soit fait de bric et de broc. »

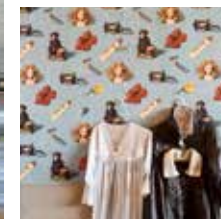
Un biffin



→
Présentation de la maquette du projet à la Maison de quartier



← ↓
Collage des papiers peints de rue, suite aux ateliers avec la Fabrique des Impossibles



L'installation *Passage Miroir*

Baptisé du nom de son matériau-phare et réemployé, le *Passage Miroir* emprunte à l'histoire et à l'ambiance des passages couverts, haut-lieu de la flânerie parisienne au XIX^e siècle. De part et d'autre de l'axe routier, Encore Heureux offre un écran contextuel et esthétique à une porte jusqu'alors sans qualité : le Carré des biffins est délimité au sol par un marquage, une série de portiques en bois de part et d'autre rythme la traversée, des façades en bois permettent d'apporter un confort d'usage ; on s'y installe, s'assoie, accroche pour mettre en valeur des objets. Éléments décoratifs, des fanions colorés et des miroirs soulignent le caractère intérieur du passage. Pour accompagner l'activité du marché, le *Passage Miroir* intègre un éclairage renforcé (du samedi au lundi de 8h30 à 18h). Le passage sous le boulevard périphérique est rendu plus chaleureux.

Montage

Intervenir sur un site aux usages aussi présents n'est pas sans conséquence pour la mise en œuvre opérationnelle du projet. Le chantier a eu pour particularité une durée contrainte, six semaines, afin de permettre autant que possible la tenue du marché, vitale pour beaucoup des biffins. Pour cela, l'installation a misé sur des structures préfabriquées en amont, facilement assemblées sur place.

Calendrier → **Mai 2016** : notification du marché
Juin 2017 : rendu des deux propositions
Automne 2016 : temps de création avec la Fabrique des Impossibles, les riverains et les biffins autour des « papiers peints de rue »
Décembre 2016 : réunion conseil de quartier
Janvier > février 2017 : chantier
23 mars 2017 : inauguration de la porte



La Porte de Montmartre, avant et après

« Ces espaces publics sont comme des **trous noirs** : on visualise l'avant et l'après mais pas du tout le passage. Ce n'était qu'un dessous de l'ouvrage d'art. Il était important de le marquer comme **une étape de la traversée**, qu'on le reconnaisse comme **un vrai lieu.** »

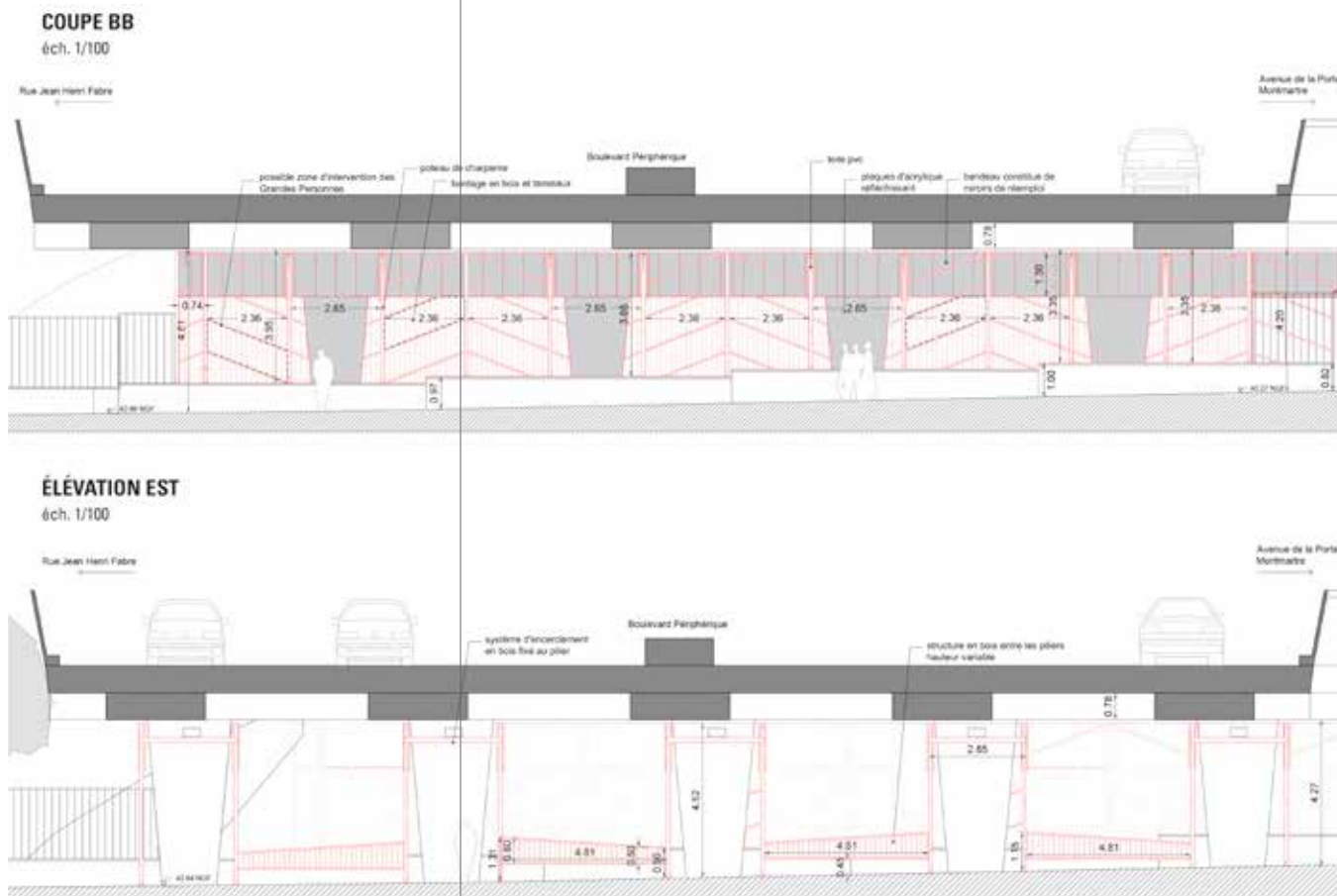
Sébastien Eymard
Encore Heureux architectes



Marché des Biffins hebdomadaire, du vendredi au lundi

Fiche technique

100 m linéaire de bardage en douglas ; **3,80 m** : hauteur du bardage côté talus ; **4,60 m** : hauteur moyenne des portiques côté avenue ; **8** portiques en douglas par passage (**16** au total) ; **26 m²** de miroirs de réemploi (**80** unités au total) récupérés dans les espaces tris parisiens, fixés sur des panneaux de bois en partie haute de l'installation ; **32** luminaires Mondrian de Sammode, fixés sur la structure en bois (longueur des luminaires **882 mm**) ; **8** bâches colorées (dans un dégradé allant du rouge au jaune, ou inversement) par passage (**16** au total) de chez Serge Ferrari (Précontraint 502).



MAIRIE

du 19^e arrondissement
de la Ville de ParisService des
CANAUX

VILLE

de Pantin

La
PHILARMONIE
de Paris

EPT

Établissement public
territorial Est Ensemble

EPPHV

Établissement public du Parc
et de la grande Halle
de la Villette

DVD

Direction de la Voirie
et des Déplacements

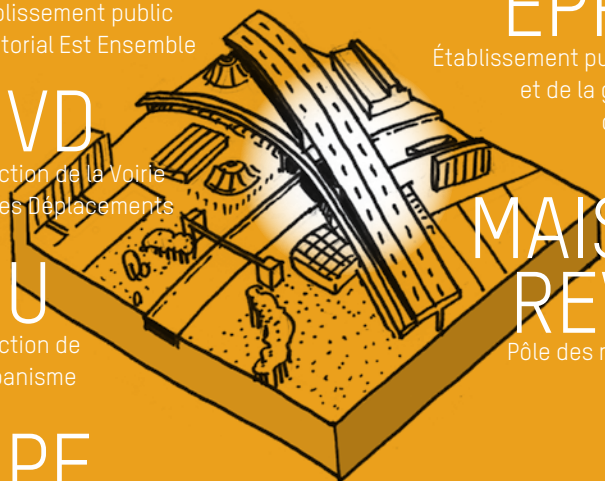
DU

Direction de
l'Urbanisme

DPE

Direction de la
Propreté et de l'Eau

DPP

Direction de la Protection
et de la PréventionMAISON
REVEL

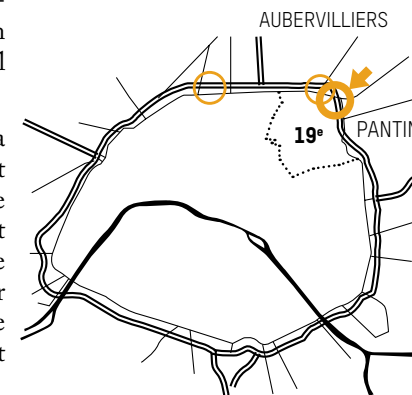
Pôle des métiers d'art

LE PASSAGE DE L'OURCQ

Un nœud de flux inscrit dans la ville du XXI^e siècle

Entre le Parc de la Villette et Pantin, le Passage de l'Ourcq est au croisement d'infrastructures de transport et de mobilités de toutes natures : au bord du canal où circulent des péniches, sous le boulevard périphérique, au croisement de voies cyclables, à proximité du tramway, à la sortie d'un parc urbain très fréquenté par les promeneurs et les joggeurs. Avec des lieux culturels phares pour voisins (Philharmonie de Paris, Parc de la Villette, Centre National de la Danse), le Passage de l'Ourcq fait office d'un faible trait d'union. Marqué par des établissements tels que la cimenterie Lafarge (encore en activité), les Magasins généraux cédés à la BNP, l'arrivée de Chanel, le réinvestissement contemporain de la mémoire industrielle en bord de canal est un axe de développement territorial fort.

Dans ce lieu marqué par la modernité, le renouvellement et l'activité culturelle, la nature des interventions artistiques doit être révélatrice des flux, faire attraction urbaine, accompagner le cheminement piéton et être le marqueur du changement d'échelle, vers le Grand Paris.



Lire les flux par une œuvre lumière et numérique

L'intervention a eu pour ambition d'affirmer l'identité particulière de ce nœud de circulations variées (automobile, ferroviaire,

fluviale, piétonne et cycliste) par un travail sur les flux traversant le site. Elle devait répondre à une prise de conscience visuelle et physique du caractère extraterritorial de cette portion de berges connectée à des lieux culturels phares.

Des talents et compétences recherchés

- Compétences en data visualisation (numérique, création lumière)
- Travail de composition en lien avec les infrastructures
- Interaction avec les passants et captation des activités du site

Les Arts Codés, artisans du numérique

Les Arts Codés est une coopérative d'entreprises hybrides, associant technologies numériques et métiers d'art. Leur objectif est d'utiliser les savoir-faire et compétences de designers, artisans et ingénieurs de chacun de ses membres (Cerfav, la Nouvelle Fabrique, le studio In-flexions, Polyrepro, Magnalucis et l'Atelier Gamil) pour revisiter la place de l'artisanat et de la fabrication aujourd'hui, à l'ère du numérique. La coopérative conçoit et réalise des dispositifs interactifs variés dans ses ateliers à Pantin, dans un aller-retour constant entre conception, fabrication, prototypage.

Agrafmobile / Malte Martin, le graphisme hors les murs

Designer graphique et plasticien, Malte Martin anime son atelier graphique et, en parallèle, a développé Agrafmobile, un espace d'expérimentation lui permettant de poursuivre son travail d'auteur en prise avec l'espace urbain et les territoires du quotidien. En associant création graphique et sonore, entre gestes et signes, Agrafmobile explore autant les domaines des arts visuels que du spectacle vivant.

watt'time → réalisation d'une horloge de représentation des consommations énergétiques à l'échelle nationale / par *In-Flexions* avec EDF R&D
solarwind → mise en œuvre d'un éclairage monumental sur deux silos de la cimenterie Calcia au bord du boulevard périphérique, porte d'Ivry / par *Magnalucis* avec l'artiste Laurent Grasso

LES ARTS CODES



mots publics faites ! → exposition et installation lumineuse sur la surface monumentale d'un immeuble du quartier Saint-Blaise à Paris, 2008
→ participation au collectif *Faites !*, pour expérimenter de nouvelles formes d'habiter la place des Fêtes à Paris, 2017

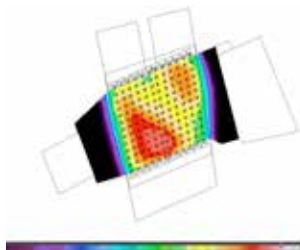
MALTE MARTIN

Écrire à plusieurs mains

« On fait le choix d'être auteur, maîtrise d'œuvre et producteur. »

François Brument
Les Arts Codés

Le groupement a été confronté au fait d'intégrer dès l'écriture du projet de fortes contraintes techniques, liées à l'ouvrage d'art, le boulevard périphérique, croisées à celles de la gestion des canaux et du transport fluvial. Non-linéaire, le projet a allié le sens de la dramaturgie et de l'écriture pour l'espace public de Malte Martin, à l'agilité et la technicité des Arts Codés dans les allers et retours constants entre écriture et production. Le focus a été porté, dans un second temps, sur la fabrication d'un langage propre, celui de la programmation informatique, et d'un dispositif sur-mesure empruntant aux compétences de l'ingénieur et de l'artisan.



← Carte d'éclairage en fonction du motif, afin de vérifier le rôle d'éclairage du dispositif

Entre ces deux étapes, dans le cadre d'un travail préparatoire à l'installation, un dispositif d'enquête a été mis en place afin de rendre visible l'œuvre esquissée et de dialoguer avec les habitants parisiens comme pantinois sur les enjeux du lieu (changements rapides, insécurité...). Le projet de médiation s'est concentré autour d'un triporteur, point de rencontre mobile, base des balades urbaines. Interactif, il permettait aux gens de tester le dispositif et les différents scénarios proposés.



← Maquette d'étude de la zone d'activation, en fonction des mouvements des passants

→ Point de rencontre, le triporteur a accueilli les riverains pour des balades urbaines



L'installation *De passage*

« Le langage de base de l'installation reprend les mouvements de l'eau. »

Malte Martin
Agrafmobile

L'œuvre *De passage* ouvre une troisième rive, la voie du haut. Sous le tablier du boulevard périphérique, au point où il enjambe le canal de l'Ourcq, l'œuvre artistique et lumineuse est une invitation à lever la tête et à se laisser guider par une constellation de signaux lumineux. En fonction du passage des personnes, la voûte mouvante s'active et s'anime : de simples touches de lumières au-dessus du canal se transforment en sources lumineuses interactives qui accompagnent le mouvement des piétons et cyclistes. Hybridation entre éclairage urbain et spectacle visuel, l'installation permet de visualiser les flux traversant le passage. Elle met en lumière dans une interprétation graphique, les rythmes de chacun en ré-éclairant des zones d'ombre de la ville.

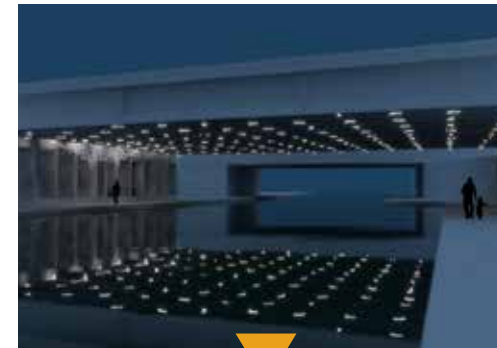
Calendrier → Mai 2016 : notification du marché
Juin 2016 : balades urbaines
Juillet 2016 : balades de test du dispositif
Février > mars 2017 : chantier
12 juin 2017 : inauguration



Le Passage de l'Ourcq, avant et après

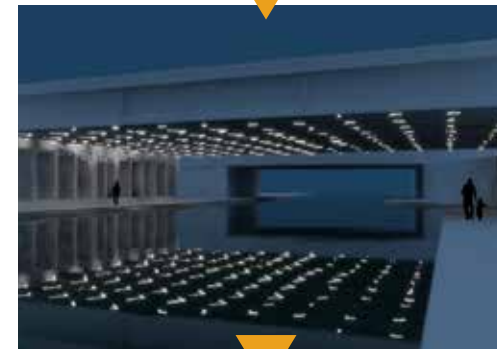
« À la base, il y avait
 une commande de
datavisualisation
 pour rendre visible, sensible
 l'activité du site. Elle est
 devenue **une forme
 d'expression du
 site** sur le rapport à la
 marche, à l'individu, au temps
 plus lent, dans un rapport au
 lieu plus juste. »

François Brument
 Les Arts Codés



SCÉNARIO DE
 LA RENCONTRE

←
 Le passant active
 une zone sensible



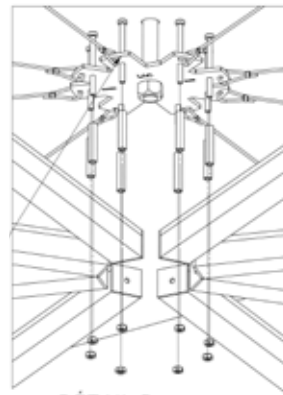
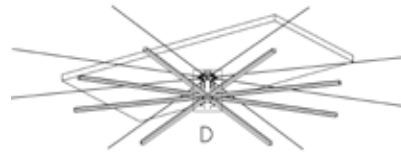
←
 L'onde lumineuse
 se propage dans
 l'installation



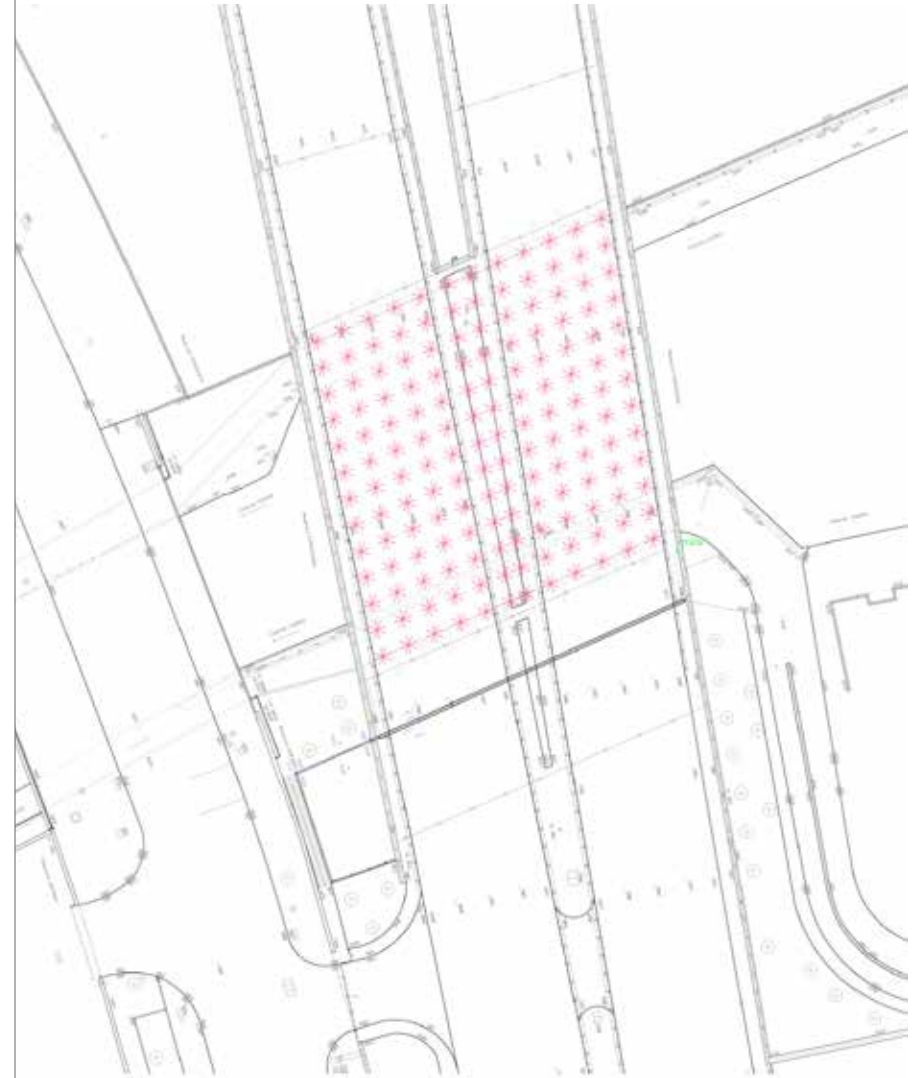
←
 Le signal rejoint
 l'autre rive, les
 zones sensibles
 dialoguent

Fiche technique

121 étoiles lumineuses à **8**
 branches de **1 m** de longueur
 composant l'installation ; **968**
 barres équipées de système LED ; **2**
 caméras centrales ; **121** platines
 fixées aux semelles des poutres du
 pont, qui forment le centre de chaque
 étoile ; **1248 m** d'éclairage
 fabriqués en atelier ; **58 080**
 LED RVB contrôlables (pixels) ;
50000 lumen en quantité
 moyenne d'éclairage ; **20 kW**
 de consommation maximale ;
2100 mm : envergure d'une
 étoile ; **5,7 kg** : masse fixée par
 point d'accrochage ; **5,25 m** :
 point le plus bas de la trame d'étoiles
 au-dessus de l'eau pour respecter le
 gabarit de passage fluvial.



DÉTAIL D



MAIRIE

du 19^e arrondissement
de la Ville de Paris

VILLES

de Pantin et d'Aubervilliers

EPT

Établissement public
territorial Est Ensemble

DVD

Direction de la Voie
et des Déplacements

DPE

Direction de la
Propreté et de l'Eau

DPP

Direction de la Protection
et de la Prévention

APSV

Association de prévention
du site de la Villette

Service des

ESPACES
VERTS

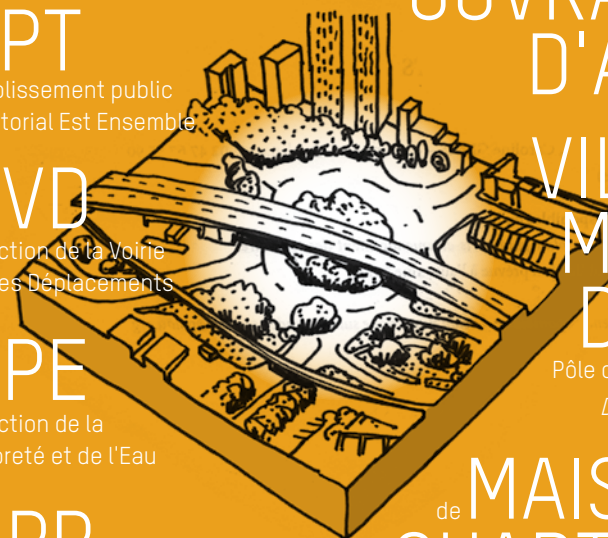
Service

OUVRAGE
D'ARTVILLA
MAIS
D'ICIPôle de création,
Depuis 1920de MAISON
QUARTIER

des Quatre Chemins

FREEGAN
PONY

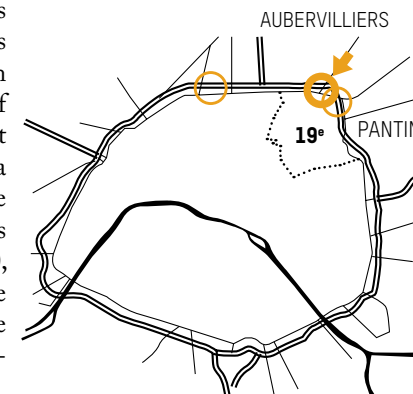
Restaurant



LA PORTE DE LA VILLETTE

Faire place à la place

Au Nord de Paris dans le 19^e arrondissement, à la frontière commune avec Aubervilliers et Pantin, la Porte de la Villette est aussi imposante que la place Auguste Baron qu'elle abrite. Sans avoir aucun des attributs d'une place, c'est en réalité un rond-point que la Porte chevauche, marquée par l'omniprésence de la voiture et les nuisances sonores associées. Le franchissement y est désagréable, particulièrement pour les piétons devant emprunter une série de trottoirs entrecoupés. Au centre du rond-point, une zone informelle de dépôts de gravats ; aux abords, plusieurs espaces arborés dégradés. Les usages sont hétérogènes : lieux squattés, marginaux, zone de non-droit, parc pour enfants. La Porte de la Villette s'annonce néanmoins comme un site-clé de projets urbains qui prendront place dans les années à venir : l'installation officielle du restaurant alternatif Freegan Pony dans la pile ouest du boulevard périphérique, la future ZAC Villette / Quatre chemins qui prévoit logements et espaces publics d'ici à 2020, puis les Jeux Olympiques de Paris en 2024, dont un territoire de référence sera la Seine-Saint-Denis.



Une installation annonciatrice d'une traversée piétonne apaisée

L'intervention vise à requalifier en douceur ce secteur peu traité et préfigurer la cohabitation en devenir entre les flux automobiles et les mobilités douces (piétons, vélos).

Des talents et compétences recherchés

- Compétences en terme d'installation urbaine de grande ampleur
- Travail en lien avec les topographies, revêtements et mobiliers urbains existants
- Capacité à hybrider différents registres d'intervention (lumière, sculpture, ...)

Les créateurs-concepteurs de 1024 architecture

1024 architecture est un label créatif imaginé en 2008 par Pier Schneider et François Wunschel. À la fois architectes (diplômés de l'école de Paris La Villette) et artistes indépendants inscrits à la Maison des Artistes (ils sont deux des cinq membres fondateurs du groupe d'architecture expérimentale EXYZT), ils collaborent depuis plus de dix ans à la conception et à la réalisation d'installations architecturales, visuelles, lumineuses et sonores : œuvres publiques, aménagement intérieur, scènes interactives, etc. En mêlant architecture,

« On fait des œuvres lumineuses, cinétiques, digitales. Auguste Baron, pionnier du cinéma, résonnait avec notre univers. »

Pier Schneider
1024 architecture

architecture génèrent des dispositifs où se confondent les limites entre espace réel et espace virtuel.

vortex → installation sculpturale et lumineuse greffée au bâtiment du projet Darwin à Bordeaux, 2014
3D bridge → installation architecturale, avec mapping vidéo, son, lumière sur le Port Saint-Louis, Paris / dans le cadre de la *Nuit blanche*, 2010



François Wunschel et Pier Schneider

Détourner les codes de la ville

L'enjeu du projet est de préfigurer une porte-place et de réhabiliter la place du piéton dans cet espace. Plusieurs registres et formes de réponses ont été proposés, jouant chacun des codes de l'urbain (techniques, couleurs, ...) et devant négocier avec les contraintes fortes de mise en œuvre, notamment sur le domaine routier.

Première intuition, *ZEBRA* proposait un marquage urbain de grande ampleur sur tout le périmètre de la porte. Des zébras jaunes, langage du marquage temporaire, devaient être mis en œuvre avec une implication forte des services de la voirie et des déplacements, mais le projet s'est révélé impossible pour des risques avérés sur la circulation en plus du fait que ces opérations sont aujourd'hui sous-traitées à des prestataires extérieurs. De nouvelles propositions ont suivi, *ZEBRA* (adapté), *ALPHA* et *DELTA*, qui se sont recentrées sur un périmètre réduit, les trottoirs sous le boulevard périphérique. Alors qu'*ALPHA* revisitait le même vocabulaire de zébras mais avec un registre lumineux, *DELTA* proposait une installation sculpturale sous forme de portiques mobiles. Le projet final résulte de la fusion des deux derniers projets, avec la possibilité technique d'accrocher les structures aux sous-faces du boulevard périphérique.

Un travail avec les acteurs du territoire

Dans l'esprit du Budget participatif, 1024 architecture a proposé un atelier public autour de la conception du projet pour la Porte de la Villette. Format hybride entre médiation et concertation, les habitants du 19^e arrondissement, de Pantin et d'Aubervilliers, usagers de la porte ont été conviés à échanger sur leurs pratiques de l'espace, expérimenter *in situ* le mouvement du franchissement et réaliser un relevé sensible de la ville sous forme de cartes postales annotées. Le projet a



→
Projet *ZEBRA*
initial, une
intervention
graphique XXL
sur l'emprise
routière



←
Parcours
découverte
de la Porte
de la Villette
avec les habitants
et usagers



→
Prototypes de
barre lumineuse,
fabriqués avec
Depuis 1920 dans
les ateliers de la
Villa Mais d'Ici

essaimé sur le territoire où se développe un projet d'éducation artistique dans trois collèges et des classes de CM2 de Paris, Pantin et Aubervilliers, autour de la thématique des passages, symboliques autant que physiques, avec pour point d'appui l'œuvre en cours Porte de la Villette.

Le projet a tissé des liens avec d'autres structures locales, en confiant la fabrication des systèmes d'éclairage de l'installation à un constructeur bois - Depuis 1920 - installé dans les ateliers de la Villa Mais d'Ici à Aubervilliers. Les chutes de bois ont par la suite été réutilisées par les habitants d'Aubervilliers dans le cadre d'un atelier d'auto-construction de mobilier organisé avec une maison de quartier des Quatre Chemins.

L'installation *DELTA*

Le projet *DELTA* réinterprète l'univers d'Auguste Baron (nom de la place), ingénieur et pionnier français du cinéma à la fin du XIX^e siècle, qui a donné son nom à la place sous la Porte de la Villette. Les deux œuvres-sculptures lumineuses, placées de chaque côté de la porte, sont directement inspirées de la chronophotographie *Un homme qui marche* (Étienne-Jules Marey), dont les mouvements ondulatoires rythment et accompagnent la traversée piétonne mais aussi cycliste, avec un marquage réalisé en parallèle de l'installation dans le cadre du programme départemental « Plus de pistes cyclables ».

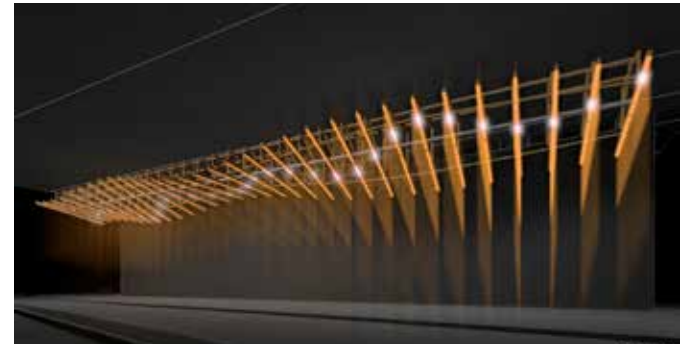
L'œuvre *DELTA* est composée de soixante-quatre portiques de bois, tous uniques, et équipée d'un jeu lumineux et dynamique. Le choix des lumières s'est porté sur une alternance de blancs chauds et de blancs froids, qui reprennent les codes normés de l'éclairage urbain. La topographie du sol et l'obligation d'avoir une hauteur minimum de cinq mètres génèrent deux géométries d'ondulation différentes : le côté ouest est plus haut donnant à l'œuvre plus d'amplitude.



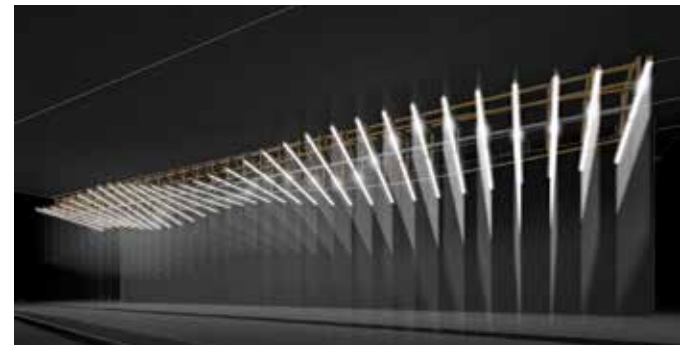
La Porte de la Villette, avant et après

« C'est assez exceptionnel de travailler en tant qu'artiste, en direct avec un service technique comme celui de la voirie. De nos négociations est née **une œuvre dynamique et contextuelle sous le périphérique.** »

Pier Schneider
1024 architecture

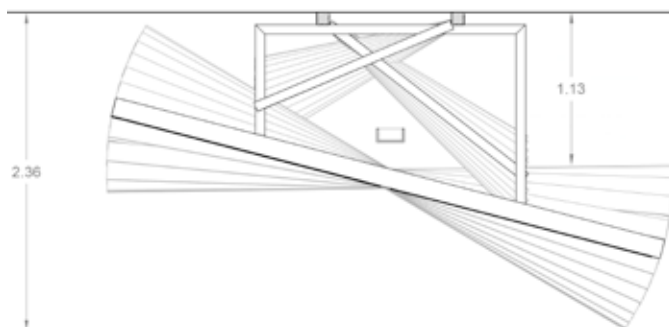
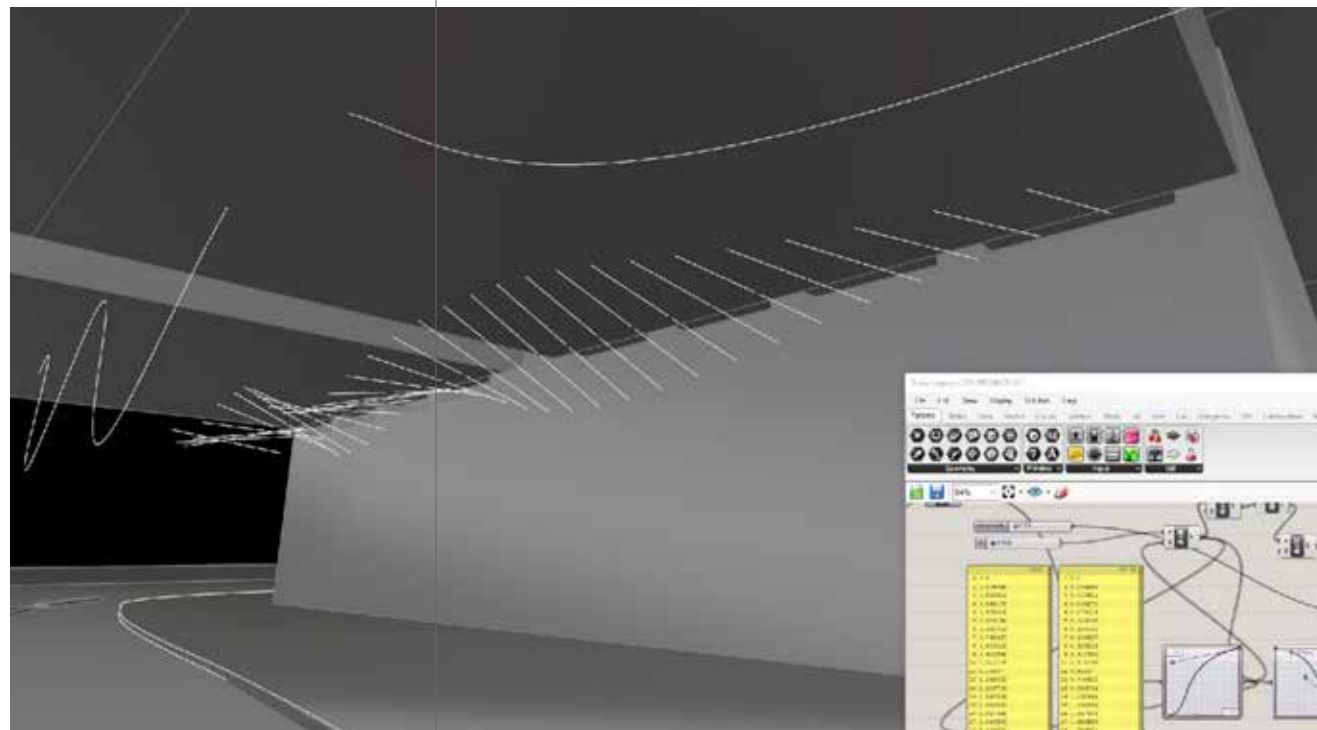


Variations dynamiques de blancs chauds et de blancs froids

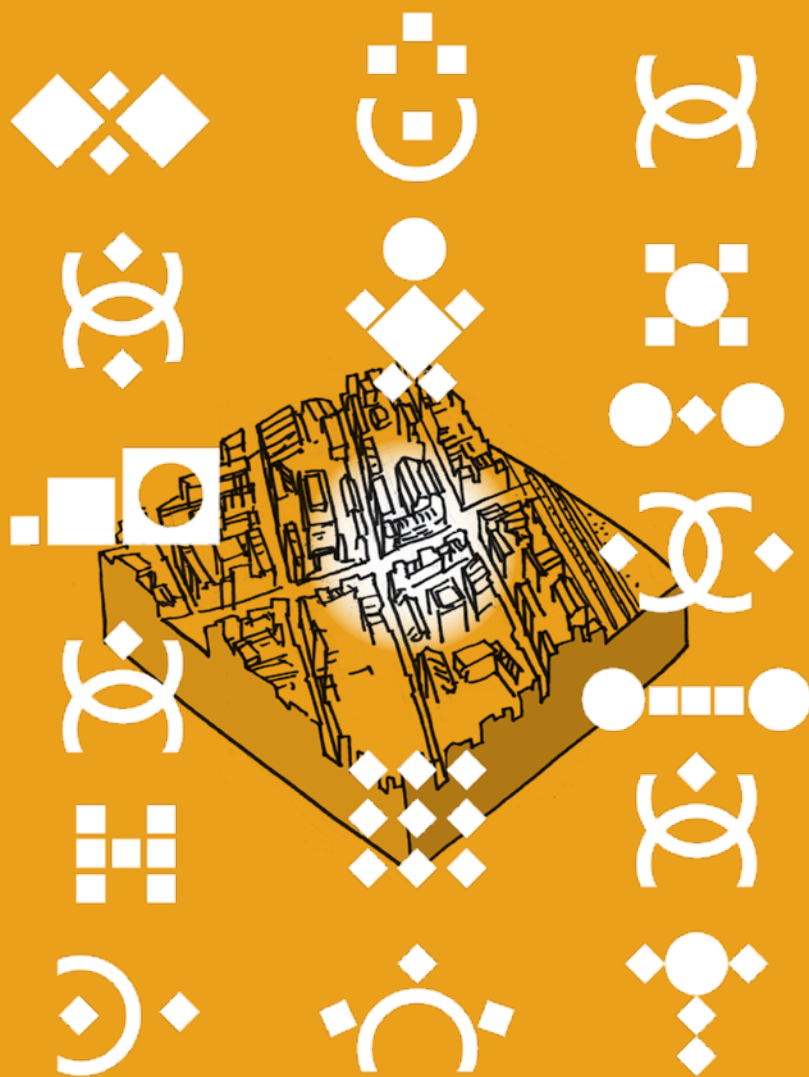


Fiche technique

2 passages aux gabarits différents ;
2 formes de portiques, à l'est avec un point de pivot central, à l'ouest avec un point de pivot latéral ;
32 portiques par passages ; **64** portiques uniques et sur-mesure ;
1 m de distance entre chaque portique ; **4,20 m** d'amplitude d'installation ; **31,11 m** largeur de l'installation à chaque passage ; **5 m** hauteur minimum ; **1,90 m** : distance par rapport aux murs du boulevard périphérique.



Calendrier → **Mai 2016** : notification du marché
Juin 2017 : rendu des deux propositions
Septembre 2017 : parcours découverte
Décembre 2017 > janvier 2018 : chantier
30 janvier 2018 : inauguration de la porte



BONUS

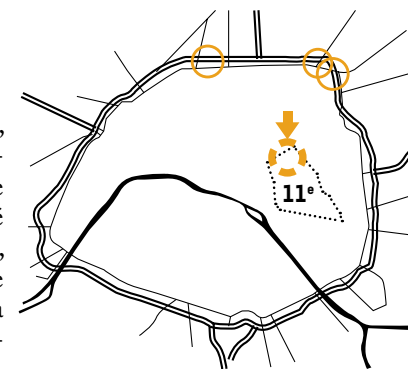
Reconquête urbaine dans les quartiers

Au-delà des portes, *Reconquête urbaine* a également concerné huit projets dans des quartiers Politique de la Ville. La plupart ont été confiés à des associations locales par la Mission Politique de la Ville en charge du pilotage des projets. L'un d'entre eux a demandé à bénéficier du commissariat urbain du POLAU : rue de la Fontaine au Roi. *A contrario* des portes où l'intention première était d'atténuer les frontières entre Paris et ses communes riveraines, la rue de la Fontaine au Roi s'affiche comme une étrange colonne vertébrale (mal assumée) d'un quartier aux identités multiples, tournant le dos à ses ilots, sorte d'arrière-rue des différents quartiers qu'elle distribue et prise entre plusieurs extensions urbaines successives. En réponse à ce constat, le POLAU a préconisé une intervention de l'ANPU (Agence Nationale de Psychanalyse Urbaine), afin « d'explorer en profondeur le Moi urbain du quartier et de proposer des solutions thérapeutiques adéquates », selon la charte de l'ANPU.

LA RUE DE LA FONTAINE AU ROI

L'ANPU couche la rue sur le divan

Situé dans le 11^e arrondissement, à proximité du quartier cosmopolite de Belleville, le quartier de la Fontaine au Roi est marqué par une population dense, jeune, active et cosmopolite, ainsi que par un habitat de faubourg à dominante d'immeubles an-



ciens. Le quartier, pourtant situé au centre d'axes majeurs (Rue Oberkampf, Rue Saint-Maur, Rue du Faubourg du Temple, Boulevard de Belleville) est particulièrement mixte, présentant de réelles inégalités entre les habitants.

L'ANPU a été choisie pour sa capacité à mettre en récit le quartier et à fédérer différents acteurs autour d'un procédé artistique destiné à apaiser les maux des villes : la psychanalyse urbaine. Pour mener à bien le traitement, l'Agence rassemble une équipe de chercheurs sensibilisés à l'urbanisme et à la psychanalyse. Le processus consiste à sonder les imaginaires attachés au quartier, ceux des habitants sur leurs espaces de vie, autant que les perceptions de ceux qui y interviennent (services techniques, commerçants, acteurs locaux, etc.)



↑
L'équipe de
psychanalistes
urbains déployée
square Jules Verne

De bas Belleville à Babelville

En juin 2016, l'ANPU a initié des « opérations divan » dans le quartier pour mener une psychanalyse urbaine à même l'espace public (placettes et squares) avec comme structures d'appui, l'EDL (équipe de développement local), le centre social, la ludothèque et la régie de quartier. Par ces premières opérations, l'équipe a pu détecter les imaginaires liés au quartier. La mention de bas-Belleville a rapidement fait émerger le nom de *Babelville* du fait de sa position géographique et de son caractère cosmopolite. Les ateliers d'urbanisme enchanteur sont venus compléter par des séances cartographiques, les représentations des portes de *Babelville*. En point d'orgue de ces travaux, l'ANPU a organisé une grande réunion publique à l'école primaire de Belleville, où les habitants se sont prêtés à un jeu de l'oie pour identifier les trésors du quartier rebaptisé.

Marquer les frontières de la ville sensible

Avec l'objectif d'affirmer le Moi urbain, un traitement « thérapeutique » est préconisé sous forme du marquage des treize portes d'entrée du quartier de la Fontaine au Roi. Une manière de signifier l'existence du quartier, afin de ne plus se définir par rapport à l'extérieur.

Les portes ouvertes sont également un moyen de souhaiter symboliquement la bienvenue aux passants qui entreront dans *Babelville*. Gonzague Lacombe, artiste plasticien, a été choisi par l'ANPU pour réaliser ces marquages au cours d'ateliers collectifs, à partir des signes et carte aux trésors de la ville mis au point avec les habitants.

« Par le tatouage du corps urbain de *Babelville*, nous souhaitons donner une empreinte forte à la richesse des histoires, des initiatives, des appropriations des habitants au niveau de la rue mais aussi derrière les murs et dans les esprits. »

Gonzague Lacombe
Surface Totale

« Le projet consiste à
 marquer les treize portes
 du quartier, l'objectif étant
 d'affirmer
 le Moi urbain.
 Un lieu de restauration du
 quartier s'est
 déjà approprié
 le nom de
 "Babelville" ! »

L'Agence
 Nationale de
 Psychanalyse
 Urbaine



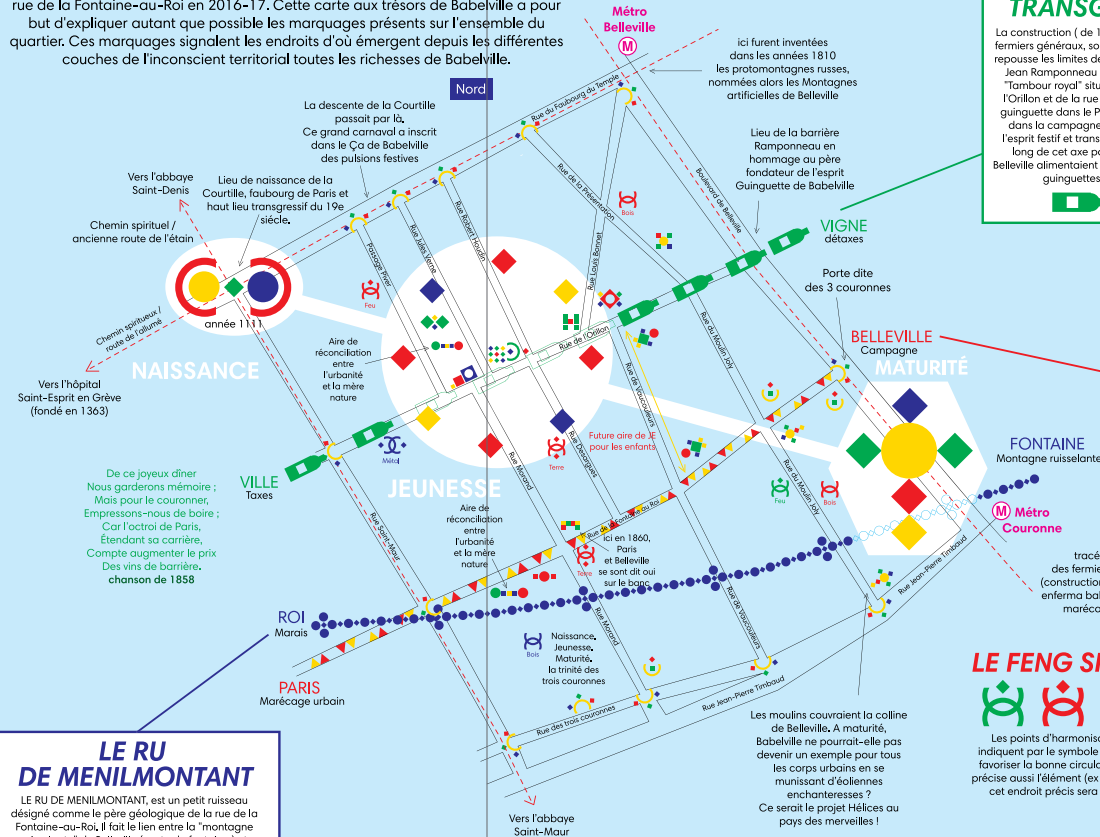
Opérations divan et installation de la signalétique



↑ Exploration des portes de Belleville

LES PÉPITES DU QUARTIER

Babelville a été identifiée, nommée et révélée lors de la psychanalyse urbaine de la rue de la Fontaine-au-Roi en 2016-17. Cette carte aux trésors de Babelville a pour but d'expliquer autant que possible les marquages présents sur l'ensemble du quartier. Ces marquages signalent les endroits d'où émergent depuis les différentes couches de l'inconscient territorial toutes les richesses de Babelville.



↑ Carte des pépites de Babelville et lieux de marquage



Conclusion

Le projet *Reconquête* *urbaine* : un laboratoire d'urbanisme culturel

C'est-à-dire aborder la requalification d'un espace selon des modalités ascendantes, artistiques et intermédiaires.

À différentes échelles, *Reconquête Urbaine* a été l'occasion de travailler la couture entre des espaces différenciés ; d'aborder la question du franchissement, du confort urbain, des aménités et ce avec le prisme d'artistes ayant par ailleurs une compétence dans le domaine de la conception urbaine.

Les trois projets situés aux portes du périphérique, *Passage Miroir* (porte de Montmartre), *De passage* (Passage de l'Ourcq), *DELTA* (Porte de la Villette) ont pour particularité d'émerger des territoires et non d'être imposés à ces territoires. Cette dimension a été cardinale, des premiers repérages jusqu'à la livraison et pendant toute la durée de la mise en œuvre du projet, notamment dans le dialogue avec les services techniques, les mairies d'arrondissement et les communes riveraines.

Repérages des contextes, détection de point d'appuis et de ressources, compréhension des enjeux, échanges avec les usagers qu'il soient habitants ou occupants, toutes ces approches

ont permis de formuler des intentions et de rechercher les créateurs-concepteurs correspondant aux différentes situations urbaines : Encore Heureux architectes sur le réemploi (porte de Montmartre), Les Arts Codés et Malte Martin/Agramobile sur l'écologie urbaine (Passage de l'Ourcq) et 1024 Architecture sur le franchissement piéton (Porte de la Villette).

Ces manières d'agir par l'intervention artistique, en amont d'un projet urbain définitif, permettent de poser des gestes pour préfigurer la vocation future de ces espaces, en termes de programmation, tout du moins d'orientation programmatique. Ces œuvres-médias sont des actes intercalaires dans le processus de mutation urbaine. Elles permettent de répondre à des attentes des populations et remettent de la lumière dans ces lieux peu traités par la puissance publique.

Avec l'avènement du Grand Paris, ces lieux sont en train de retrouver un enjeu stratégique évident. Ils sont névralgiques à de multiples égards et l'on peut imaginer que des traitements artistiques et scénographiques puissent être prolongés sur d'autres portes du périphérique parisien.

Illustrations et photographies

- P.9** Photographie ancienne de la Porte de la Villette | Scannée par Claude Villeteuse - Collection personnelle
- P.11** Croquis de terrain, Porte de la Villette | Maryline Tagliabue
- P.15** Résultats du vote du Budget participatif | Ville de Paris
- P.20** Coupe de l'état initial de la Porte de Montmartre | Encore Heureux
- P.21** Coupe du Passage de l'Ourcq et contraintes de passage | Les Arts Codés et Agrafmobile
- P.26** Commissariat artistique : mode d'emploi | Maryline Tagliabue
- P.31** Schéma de la collection urbaine dans le temps | Maryline Tagliabue
- P.34** Bloc diagramme de la Porte de Montmartre | Maryline Tagliabue
- P.35** Carte de situation | Maryline Tagliabue
- P.37** L'équipe des architectes de Encore Heureux | Encore Heureux
- P.39** Maquette de l'installation *Passage Miroir* | Encore Heureux
Installation des papiers peints de rue | Thomas Barbotin
Zoom sur les papiers de rue | Laurent Zylberman
- P.41** La Porte de Montmartre, avant | Encore Heureux
La Porte de Montmartre, après | Cyrus Cornut
- P.43** Le *Passage Miroir*, jour du Carré des biffins | Laurent Zylberman
- P.45** Coupes du *Passage Miroir* | Encore Heureux
- P.46** Bloc diagramme du Passage de l'Ourcq | Maryline Tagliabue
- P.47** Carte de situation | Maryline Tagliabue
- P.49** Photographie de groupe des Arts Codés | Maria Spera, Apertura
Portrait de Malte Martin | Malte Martin
- P.50** Carte d'éclairage | Les Arts Codés et Agrafmobile
Motif d'éclairage | Les Arts Codés et Agrafmobile
- P.51** Maquette d'étude de la zone d'activation | Les Arts Codés et Agrafmobile
Le triporteur de concertation | Les Arts Codés et Agrafmobile
- P.53** Le Passage de l'Ourcq, avant | Maryline Tagliabue
- Le Passage de l'Ourcq, après | Maria Spera, Apertura
- P.55** Scénario d'usage de *De passage* | Les Arts Codés et Agrafmobile
- P.56** Détails techniques de l'étoile | Les Arts Codés et Agrafmobile
Plan de masse de *De passage* | Les Arts Codés et Agrafmobile
- P.58** Bloc diagramme de la Porte de la Villette | Maryline Tagliabue
- P.59** Carte de situation | Maryline Tagliabue
- P.61** Portrait de 1024 architecture | 1024 architecture
- P.63** Projet *ZEBRA* | 1024 architecture
Atelier public à la Porte de la Villette | 1024 architecture
Prototypes des dispositifs d'éclairage | 1024 architecture
- P.65** La Porte de la Villette, avant | POLAU
Vue de la Porte de la Villette, après | 1024 / Nicolas Trouillard
- P.67** Couleurs d'éclairage de *DELTA* | 1024 architecture
- P.68** Détail technique du portique | 1024 architecture
Programmation informatique de *DELTA* | 1024 architecture
- P.69** Bloc diagramme de la rue de la Fontaine au Roi | Maryline Tagliabue
Signes de l'installation de l'ANPU | ANPU
- P.70** Carte de situation | Maryline Tagliabue
- P.72** L'équipe de l'ANPU | Marie Zamora, Mairie de Paris
- P.75** Opération divan | ANPU
Installations de la signalétique | ANPU
- P.76** Quatre portes du quartier de *Babelville* | ANPU
- P.77** Plan du quartier *Babelville* | ANPU

Mentions

Reconquête urbaine, projet lauréat du Budget participatif 2014 de la Ville de Paris, concerne huit sites en Politique de la Ville et trois portes de périphérie. Ce carnet fait le récit de quatre des onze projets.

Maitrise d'ouvrage : Ville de Paris, Mission Métropole et Mission Politique de la Ville

AMO de direction artistique (pour quatre sites) : POLAU-pôle arts & urbanisme

Maitrise d'œuvre :

- *Passage miroir*, Porte de Montmartre • 18^e arr., Paris
par Encore Heureux Architectes
- *De passage*, Passage de l'Ourcq • 19^e arr., Paris
par Malte Martin-Agrafmobile + Les Arts Codés
- *DELTA*, Porte de la Villette • 19^e arr., Paris
par 1024 Architecture
- *Babelville*, rue de la Fontaine au roi • 11^e arr., Paris
par l'ANPU-Agence Nationale de Psychanalyse Urbaine

Partenaires : Mairies du 18^e, 11^e et 19^e arrondissements, Villes de Saint-Ouen, Aubervilliers et Pantin, EPT Est Ensemble et Plaine Commune, Département de Seine-Saint-Denis, Établissement Public du Parc et de la Grande Halle de la Villette, APSV, Freegan Pony, Villa Mais d'Ici, EVESA, Aurore, la Fabrique des Impossibles, EDL du 11^e et du 18^e arrondissements, la régie de quartier du 11^e, la Maison Bleue...

Avec l'appui des services techniques : Direction de la Voirie et des Déplacements, Direction de la Propreté et de l'Eau, Direction de la Démocratie, des Citoyens et des Territoires, Direction de l'Urbanisme, Direction des Affaires Culturelles.

Remerciements : Le POLAU tient particulièrement à remercier Elsa Martayan, Quentin Vaillant, Bruno Berthemy, Pierre Mansat, Marina Ribeiro, Anne Lacombe, Pierre-Yves Berenguer, Françoise Billot et Nicolas Robert ainsi que l'ensemble des équipes artistiques impliquées.

Le POLAU-pôle arts & urbanisme est une structure ressource à la confluence de la création artistique et de l'aménagement des territoires.

Au sein de son volet *Ressources et transmission*, il capitalise des initiatives, produit de la ressource et la diffuse à travers différents médias : formations, interventions professionnelles, publications, plateforme web collaborative (www.artepplan.org), partenariats de recherche, conférences, expositions, etc.

Les *Carnets du POLAU* sont des livrets écrits et/ou illustrés, produits à partir de ses activités (résidences, programmations expérimentales, rencontres, études, AMOs culturelles, etc.) et rendant compte d'un croisement entre la création artistique et la fabrique des territoires.

© LES CARNETS DU POLAU • 2018

ÉDITION ASSURÉE PAR LE POLAU-PÔLE ARTS & URBANISME

SOUS LA DIRECTION DE MAUD LE FLOC'H

COORDINATION ÉDITORIALE : PASCAL FERREN

Achevé en février 2018

sur les presses d'Alliance Graphique

ISBN : 979-10-96824-03-8 | EAN : 9791096824038

POLAU

ARTS URBANISME

Le POLAU-pôle arts & urbanisme est conventionné par le ministère de la Culture (DGCA, DGPAT et DRAC Centre-Val de Loire) et la Région Centre-Val de Loire. Il est subventionné par la Ville de Tours et Tours Métropole Val-de-Loire.



VILLE DE TOURS
TOURS