

SABINA LANG & DANIEL BAUMANN
UP#3



CARTE D'IDENTITÉ

L'ARTISTE, EN QUELQUES MOTS SIMPLES

Sabina Lang et Daniel Baumann travaillent ensemble.
Ce sont les créateurs de l'œuvre « UP#3 ».

La forme des immeubles et la forme des routes,
sont des inspirations pour la création de leurs œuvres.

Ces deux artistes s'amuse à surprendre le public
avec l'installation d'œuvres dans le paysage.

Ils aiment travailler par série.

Un travail par série, c'est la création de plusieurs œuvres
similaires.

L'œuvre « UP#3 » est la 3^e création de cette série.
La série compte 4 autres oeuvres.
Elles sont installées en Suisse.



L/B © Joelle Lehmann

L'ARTISTE, POUR ALLER PLUS LOIN

Sabina Lang est née en 1972 en Suisse, et Daniel Baumann en 1967 à San Francisco. Ils forment un couple dont la collaboration artistique a commencé en 1990. Ils vivent à Burgdorf, en Suisse, et sont représentés par les galeries Loevenbruck et URSMeile. Ils travaillent ensemble sous le nom de Lang/Baumann ou L/B.

Le travail de Lang & Baumann n'est pas limité à un seul champ. Leurs pièces se situent entre l'art, le design et l'architecture. Leurs projets, qui prennent souvent place dans le paysage urbain, prennent vie directement par le regard des passants. Ces productions ont la particularité d'être produites en série : elles se déclinent en fonction de leur forme ou de leur matériau, et sont numérotées.



Comfort #6, Madrid, 2008 ©L/B



Comfort #17, © L/B

Beautiful steps #4, © L/B



L'OEUVRE, EN QUELQUES MOTS

Cette œuvre s'appelle « UP#3 ».
C'est une construction blanche en béton.

Le béton est un matériau très solide.

Le béton sert à construire des immeubles.

Un immeuble de la Porte Océane est le modèle de cette œuvre.
La Porte Océane est formée de deux immeubles très hauts.
Ils sont de chaque côté de l'avenue Foch
à l'entrée de la plage du Havre.

L'œuvre imite la forme de l'un de ces immeubles.
Comme si un morceau de ces immeubles
avait été transporté et posé sur la plage.



UP#3, 2017 © Philippe Bréard

L'OEUVRE, POUR ALLER PLUS LOIN

Troisième version de la série « UP », l'œuvre est constituée de poutres blanches, à base carrée, qui s'entrecroisent. Il s'agissait au départ de faire surgir cette sculpture au sommet de l'un des immeubles de la Porte Océane. Émergeant des galets, le vide qui l'entoure produit un effet d'étrangeté. Sa forme reste inspirée par les immeubles à proximité ; elle semble former une ébauche de bâtiment **Perret**, que l'on aurait déplacé sur la plage. Parmi les principes de l'architecture d'Auguste Perret que l'on retrouve partout en centre-ville du Havre, il y a celui de l'importance de la structure. Selon l'architecte, l'apparence d'un bâtiment doit être régi par sa structure ; si celle-ci est harmonieuse et bien pensée, il est inutile de la couvrir de parements ou de décorations. On appelle cette architecture « **ossaturisme** ». **UP#3** et ses contours anguleux pourraient parfaitement représenter cette idée.



UP#1, © Lang & Baumann



UP#2, © Lang & Baumann



UP#5, © Lang & Baumann

INFORMATIONS PRATIQUES

L'œuvre est accessible
de manière permanente.

 Oeuvre visible
depuis la
promenade de la
plage.

Transport :
- Tramway ligne A, B -
arrêt La plage
- Ligne C1, 16 - arrêt La
plage

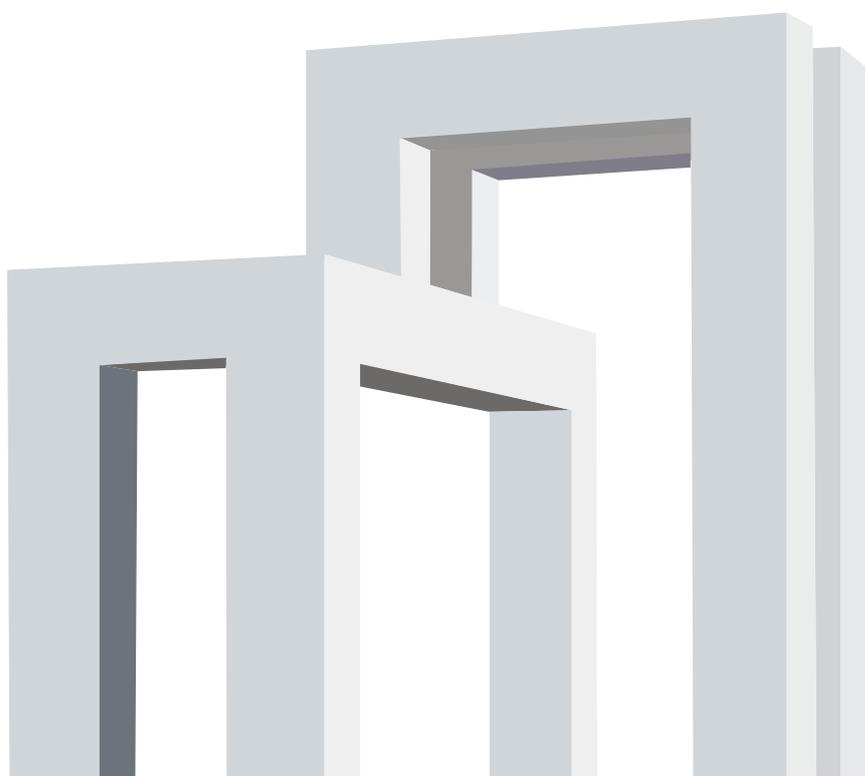
LIENS UTILES

Site internet des artistes :
[LB \(langbaumann.com\)](http://langbaumann.com)

Site internet d'Un Été Au Havre :
[Un Été Au Havre - UP#3 \(uneteauhavre.fr\)](http://uneteauhavre.fr)
[Un Été Au Havre - Sabina Lang et Daniel Baumann
\(uneteauhavre.fr\)](http://uneteauhavre.fr)

INFORMATIONS TECHNIQUES

Structure en béton blanc, teinté dans la masse, verni.
Hauteur de l'oeuvre : 10m
Largeur maximum : 13,50m
Poids de l'oeuvre : 138,2 tonnes
Volume du béton : 50m³



AUTOUR DE L'ŒUVRE

LE LIEU : LA PLAGE ET LA PORTE OCÉANE

L'œuvre devait être au départ située sur la Porte Océane : il s'agit d'un ensemble d'immeubles et de deux tours encadrant le bout de l'avenue Foch, imaginée par l'architecte Auguste Perret, pour marquer l'arrivée vers la mer. *UP#3* avait été pensée pour être posée sur le toit de l'un des immeubles. Pour des raisons techniques, elle a dû être déplacée sur la plage, mais reste en lien avec cette architecture ; depuis l'avenue Foch, l'œuvre apparaît encadrée par celle-ci. Elle signale la présence de la plage depuis l'Hôtel de Ville.

PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

Histoire des arts - L'architecture d'Auguste Perret

Cf. Programmes

Histoire des arts

Cycle 3 : Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

Cycle 4 : Comparer des œuvres d'art entre elles, en dégagant des filiations entre deux œuvres d'époques différentes

Proposer aux élèves d'observer l'architecture d'Auguste Perret : Repérer les éléments architecturaux tels que les colonnes, les piliers, les fenêtres, les portes et la répétition. Introduire la notion de structure, de « squelette » de l'immeuble que l'on peut retrouver dans la forme d'*UP#3*.

Solliciter Pays d'Art et d'Histoire pour approfondir cette découverte :

[Ressources pédagogiques | Pays d'art & d'histoire \(lehavreseine-patrimoine.fr\)](#)

[Visites en groupe | Pays d'art & d'histoire \(lehavreseine-patrimoine.fr\)](#)

Arts plastiques - Jouer avec l'architecture

Cf. Programmes

Cycle 2 : Représenter le monde

Cycle 3 : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

Cycle 4 : La matérialité de l'œuvre : l'objet et l'œuvre

Jouer avec les lignes de l'architecture d'A.Perret à la manière de Mondrian. Déterminer un code couleur pour les lignes verticales, horizontales, les fenêtres et représenter avec ce code un des immeubles du Havre. Créer des façades d'immeubles à partir de boîte à chaussure et proposer dans un second temps du fil de fer, des pailles, des gobelets en plastiques... Tous matériaux légers pouvant être ajoutés sur les façades.

Cf.

Philippe VIRMoux, *Tout l'art du monde Cycle 3*, projet « Le papier entre sculpture et architecture », Ed. Retz

Français - Parler d'architecture

Cf. Programmes

Cycle 2 : Etendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser les mots nouvellement appris

Cycle 3 : Mise en réseau de mots (groupements par champ lexical)

Cycle 4 : Mise en réseau de mots (groupements par champ lexical et par champ sémantique)

Vocabulaire : Acquérir un vocabulaire spécifique (béton armé, ossature, parement...).

SUGGESTIONS DE QUESTIONS À POSER AUX ÉLÈVES PENDANT LA VISITE

- Que voyez-vous ?
- En quel matériau l'œuvre est-elle faite ?
- À votre avis, est-ce que cette sculpture représente quelque chose ? À quoi la forme vous fait-elle penser ? Proposer aux élèves de tourner autour de l'œuvre. Les faire observer l'œuvre en lien avec la Porte Océane.
- Que pensez-vous du fait de l'avoir installée ici ? Est-ce que vous pourriez l'imaginer ailleurs ?

ÉCHOS À D'AUTRES OEUVRES

- La série « UP » de Lang & Baumann



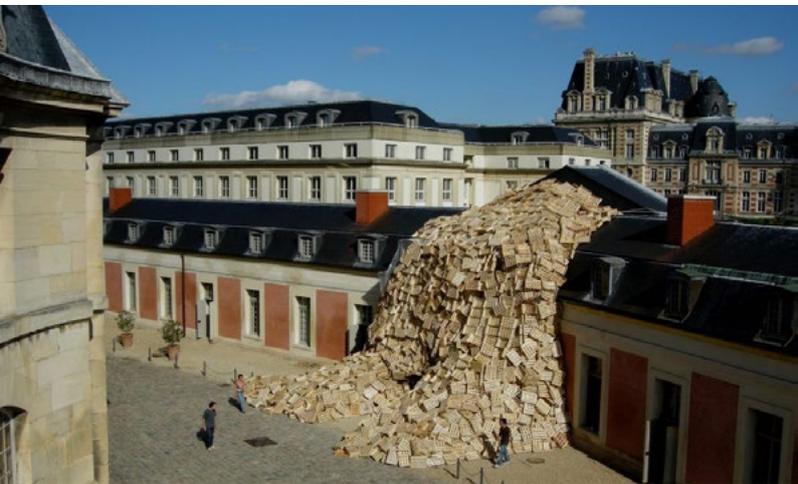
UP#4 © Lang & Baumann



UP#5 © Lang & Baumann

- Littérature : Albums jeunesse autour de l'architecture et l'art
 Iggy PECK, *L'architecte*, Ed. Sarbacane
 Anouck BOISROBERT et Louis RIGAUD, *Popville – Popup*, Ed. Hélicium
 Max DUCOS, *Jeu de piste à Volubilis*, Ed Sarbacane
 César CANET, *La vie à la montagne*, Ed Sarbacane

Tadashi Kawamata exploite les contrastes de styles (greffes hétérogènes, hybridation, extensions) et la temporalité de l'œuvre (entre précaire et éphémère). Ses installations questionnent l'œuvre, le lieu et le spectateur, notamment avec *Grandmaison* ou ses *Tree Hut*.
<http://lamarechalerie.versailles.archi.fr/index.php?page=expositions&rubrique=fiche&id=41>
<http://www.paris-art.com/tree-huts-3/>



Grandmaison © Tadashi Kawamata



Tree Hut © Tadashi Kawamata