

---

## **Polysémique**

---

**Atelier 410**

**Le 6B**

**6-10 quai de Seine**

**93200 Saint-Denis**

**[www.polysemique.fr](http://www.polysemique.fr)**

**[contact@polysemique.fr](mailto:contact@polysemique.fr)**

**06 61 21 04 93**

---

# **Polysémique**

## **créations graphiques culturelles et sociales**

**extrait**

**janvier 2023**

---

---

# Tous en lumière

Nous avons conçu 19 installations artistiques dans autant de cités HLM de la Seine-Saint-Denis, dans le cadre et comme un symbole fédérateur du festival Regard Neuf3, premier festival culturel des Hlm du département. Bien plus qu'un signe, il s'agit d'un protocole qui joue avec l'espace architectural via le principe de l'anamorphose, et qui met en valeur les habitants des cités en créant des «spots photo» devant ces œuvres. Effet de surprise, principe ludique et participatif (chacun peut se mettre en scène, se prendre en photo et poster les images, et les installations sont réalisées avec des groupes d'habitants et des associations locales), travail *in situ*, recherche ouverte (les protocoles d'ateliers, de prise de vue, les installations elles-mêmes diffèrent et évoluent au gré des situations), relais dans l'espace public (les images produites sont réaffichées dans les cités) et sur les réseaux sociaux caractérisent ce projet, qui travaille les questions de la participation, de la communication et d'un renouveau du regard sur les lieux et sur les personnes.



**Aorif, et 19 bailleurs de Seine-Saint-Denis, dans le cadre du festival Regard Neuf 3, 2019**

Conception d'un protocole artistique participatif, du signe graphique, gestion de projets (prise de contact avec les partenaires), mises en scène photographiques, design du livre catalogue du festival :

Polysémique, avec Gonzague Lacombe et Laure du Faÿ  
Partenaires : Associations, structures et artistes locaux  
Photographies : Luca Nicolao

# Tous en lumière

---



# Île en ville

**Plaine Commune, Plaine Comune développement et la ville de l'Île-Saint-Denis nous confie une mission d'accompagnement culturel sur l'écoquartier fluvial de l'Île-Saint-Denis, sur un an,**

en groupement avec une équipe d'artistes pluridisciplinaire. Nous avons proposé que cette mission prenne la forme d'une résidence d'exploration artistique, construite autour de rencontres mensuelles, et de temps forts plus ponctuels dans l'année.

Le projet travaille avec les habitants une exploration de leur quartier et de l'Île, à travers des moments de rencontre, des balades – à pied, à vélo, en bateau –, et des ateliers proposant une approche artistique et multi-sensorielle de l'île. Les rituels d'accueil – chorale, maquillage en commun, repas partagés –, permettent de souhaiter la bienvenue aux nouveaux insulaires au fur et à mesure des livraisons des logements et de l'arrivée des nouveaux habitants.

**Des marquages au sol temporaires préfigurent des usages en commun** (cercle de rencontre, mais aussi salle d'exposition en plein air utilisant les vitrines des rez-de-chaussée encore vides, piste de vélo et autres mobilités

Mission d'accompagnement culturel - écriture du projet, co-animation, marquages au sol temporaires et pérennes.

douces, salon partagé temporaire de plein air..) ; **Les pochoirs utilisés pour ces marquages sont modulaires et permettent d'impliquer les habitants de manière ludique dans la réalisation de ces traces laissées au sol.**

La réalisation d'une carte sensible géante au sol représentant la vision de l'île par les habitants, a suivi le même procédé, et a été préparée par un jeu de pièces à manipuler servant en atelier et par des ateliers d'animation image par image, pour aboutir à **un jeu de l'oie pérenne inauguré lors d'un temps festif à l'issue de la résidence (voir page suivante).**

**De grands portraits des habitants, réalisés lors de la fête des lumières, habillent les rez-de-chaussée** et gardent trace du projet, en attendant l'installation des futurs occupants des locaux du pôle économie sociale et solidaire. Enfin, **nous avons conçu et réalisé un journal du projet** distribué aux habitants du quartier.

**Commanditaire :**  
Plaine Commune, Plaine Commune développement, Ville de l'Île-Saint-Denis.

**Partenaires :**  
Le 6b (mandataire), Emma Cossée-Cruz, Jackson Thélémaque, Laurence Gatti, associations de L'Île-Saint-Denis (Ici!, Cyclolîle...)

**Date :**  
2019-2020



# Île en ville



# Chapelle Charbon

Polysémique a conçu l'identité visuelle du projet d'aménagement de la ZAC de CHapelle Charbon (Paris 18<sup>e</sup>) pour le compte de Paris et Métropole aménagement. Des illustrations développent un récit autour du projet de quartier et se déploient sur la palissade de chantier, en peinture et via des découpes en bois. Une partie peinte à la craie permettant de servir de support de d'échanges avec les habitants.



**Commanditaire :**  
Paris et Métropole aménagement  
2021-... (en cours)

# Je. jeu. jeux

**Parcours et jeux proposés pour le lancement de la revue digitale Arpenter#3 portée par la marque de territoire In Seine-Saint-Denis sur le thème "Je, jeu, jeux".**

"La forêt des possibles", "Le funambule", "Faites vos jeux" et "Récits en communs", autant de dispositifs ludiques pour questionner la démarche d'intervention, figurer la prise en compte de l'autre et du contexte, inventer des projets inattendus pour les olympiades culturelles, créer des rencontres et des scénarios dans l'espace de la ville.

Notre contribution écrite à la revue :

<https://arpenter3.myportfolio.com/la-ville-comme-terrain-de-jeu-polysemique>

Scénographie et création de dispositifs de jeu

**Commanditaire**  
Département de la Seine-Saint-Denis

**Date**  
2023

## 1. Récits en commun

Quand Ali rencontre Aline...  
Ils croisent chemin faisant Alix, chantant à cloche-pied à Artagon.  
Un récit urbain combinatoire, textuel et visuel à construire ensemble à l'aide de cubes en carton.

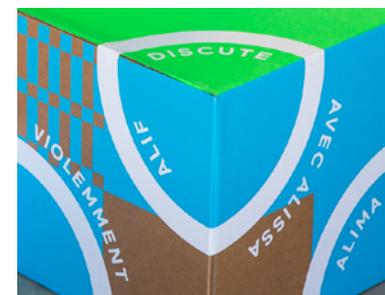
## 2. Le funambule

Ici on veut faire avec, ses voisins, les autres, le déjà-là, ses envies, dans un souci d'équilibre et de création partagée. Prenez une pince, lisez-là et placez la sur l'un des axes, tout en évitant la chute.

## 3. Faites vos jeux

Un «serious game» qui reste léger et joue avec la gravité.  
Inventez vos olympiades culturelles en croisant culture et sport, dimension individuelle et collective. Attention à ne pas tout miser sur la même zone, tout le monde doit participer, sinon c'est la chute !

1



2



3

# JOP 2024

Dans le cadre de la candidature aux Jeux Olympiques 2024 de Paris, Plaine Commune a souhaité mettre en place une scénographie fédératrice en direction des habitants du territoire. Nous proposons une scénographie modulaire, ludique et participative. 80 cubes en bois se combinant en différents éléments de mobilier (tabourets, table basse, puzzle 3D, mais aussi podium, socles permettant de tendre un filet de badminton ...) sont édités et réalisés par un artisan d'art local.

Ces cubes se prêtent à des combinaisons destinées à être réalisées par les habitants et ont été utilisés lors d'une dizaine d'évènements dans plusieurs villes du territoire. Ils ont également été pensés pour être retransformés dans un second temps en un mobilier de qualité. Un puzzle 2D au sol permet aux plus jeunes de composer eux aussi un parcours au sol ou des signes graphiques.



Conception graphique  
et design d'objet,  
scénographie, fabrication

**Commanditaire :**  
Plaine Commune

**Partenaires :**  
Ergologic, menuisier ébéniste

**Date :**  
2016-2017

# 24 heures d'écriture

Des modules typographiques imprimés sur du papier adhésif permettent d'écrire à volonté toutes les citations souhaitées et choisies par les partenaires libraires de l'événement.

Des installations des mêmes modules, collées sur des murs aveugles ou pochées sur les trottoirs, permettent de suivre un parcours de lecture dans la ville, avec un choix de citations littéraires choisies en écho aux noms des lieux ou à la question de l'espace de la ville.



**Projet auto-initié, dans le cadre de Paris en toutes lettres, et en partenariat avec Fontaine ô Livres et autres partenaires, 2010-2012**

Création typographique, conseil en fabrication, médiation graphique, conception et réalisation du programme de l'événement (parcours de lecture dans la ville et lien avec les libraires des quartiers concernés)

**Design et installations graphiques :** Polysémique. **En partenariat avec** La Fontaine Ô Livres, L'EMI-CFD, L'agence Pierre Astié et associés, les mairies des 11<sup>e</sup>, 18<sup>e</sup>, 19<sup>e</sup> et 20<sup>e</sup> arr. de Paris et les libraires associés

# Place des armes

## Saint-Ouen

---

Atelier de mise en scène photographique + marquages au sol pour une transformation éphémère de l'espace de la place, remettant en valeur l'ancien rôle de la fontaine et questionnant les nouveaux usages et équipements possibles de la place des armes à Saint-Ouen.



Avec l'association ICI !  
Octobre 2020.