

# Fiche Macro-projet

—

Margot Goutieres

# Poésie in situ

# Sommaire

## 1\_Introduction

Explication du projet

## 2\_Carte Heuristique

## 3\_Réalisations

a) Linogravure

b) Caillou déclinaison

c) Quartiers

d) Affiche interactive

e) Boîtes/ Signalétique poétiques

f) Dépliants et fiche parcours

## 4\_Conclusion

# 1\_Introduction

Nous pouvons donc dire que d'une part, l'espace public est un lieu de transgression où l'individualité s'exprime dans l'espace collectif. L'endroit où nous vivons est rempli de signes et de symboles, ils nous servent à communiquer et comprendre le monde que nous habitons.

Chaque acteur, auteur de ce monde en fait sa propre lecture et s'approprie ces formes. Ce monde visuel évolue en permanence, il nous rassemble, nous donne des ordres et fait partie d'une routine du regard. Cette notion de poésie en ville nous rappelle et nous fait prendre conscience d'être là où on vit.

La poésie est un travail métaphorique, elle sert de lien, elle rapproche, au même titre que les sonorités d'une rime. L'aspect sonore rapproche les mots et offre une nouvelle interprétation, c'est en cela que la poésie consiste.

A l'inverse du langage ordinaire, la poésie crée des ambiguïtés, du trouble, elle nous prépare à recevoir un pas de côté, un rapprochement, qui change notre perception et en changeant de perception cela change le réel en lui-même.

De nombreux dispositifs peuvent être mis en place pour faire voir, interpeller et susciter. Ils peuvent être une forme d'opposition à un certain contrôle et donc échapper aux règles de l'espace public. Ces dispositifs sont des « faiseurs » d'ambiance dont les habitants sont au centre du projet.

Le rôle du designer graphique prend donc une place importante dans ce processus et doit faire appel à une grande capacité d'analyse, pour pouvoir adapter ses projets. Il a le pouvoir de mettre en lumière certains éléments et offre une nouvelle perception en intervenant sur la ville.

**Problématique du macro-projet :** Comment se réapproprier et re-découvrir la ville après une période de pandémie.

# Explication du projet

Le but du marco-projet est donc de recréer du lien entre les habitants et la ville. Inviter les usagers à parcourir, se réappropriier des lieux qui n'ont pas pu être fréquentés pendant cette dernière année. Quand la poésie intervient dans le milieu de la ville, elle sert de révélateur, elle offre une nouvelle vision, une nouvelle interprétation, donc une nouvelle réalité.

Je pense que le designer graphique a le pouvoir d'offrir cette nouvelle interprétation par divers moyens il peut mettre en lumière certains éléments, en d'autres termes faire du lien.

L'idée est donc de créer différents points de rencontre dans les différents arrondissements de Marseille. Dans ces lieux nous pourrions trouver une installation qui proposera différents types de parcours et balades insolites.

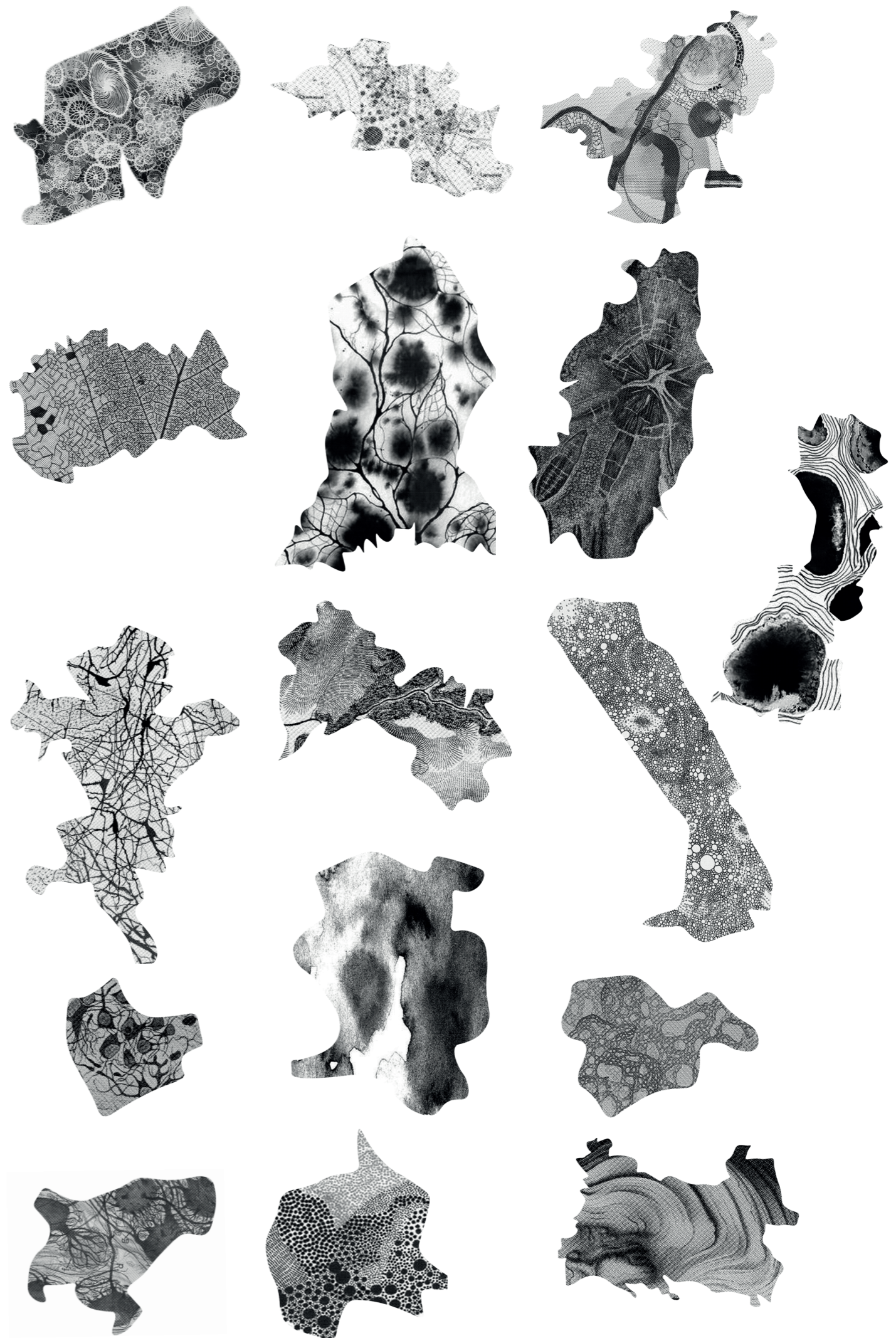
L'installation se trouve à proximité de lieux culturels ainsi qu'à l'accueil du Bureau des guides. Le Bureau des guides du GR2013 est une association qui regroupe des artistes-marcheurs, initiateurs du sentier de randonnée GR2013, né en 2013 à l'occasion de l'année Capitale Européenne de la Culture à Marseille. L'installation se présente autour d'un grand panneau qui regroupe tous les types de parcours en fonction des thématiques et des arrondissements.

Un outil numérique sera également mis à disposition pour que les usagers puissent retracer leurs parcours dans une carte tout au long de leurs balades et différents points de rencontre. Cela permettra de garder une trace de cette escapade qui peut se faire sur plusieurs jours.

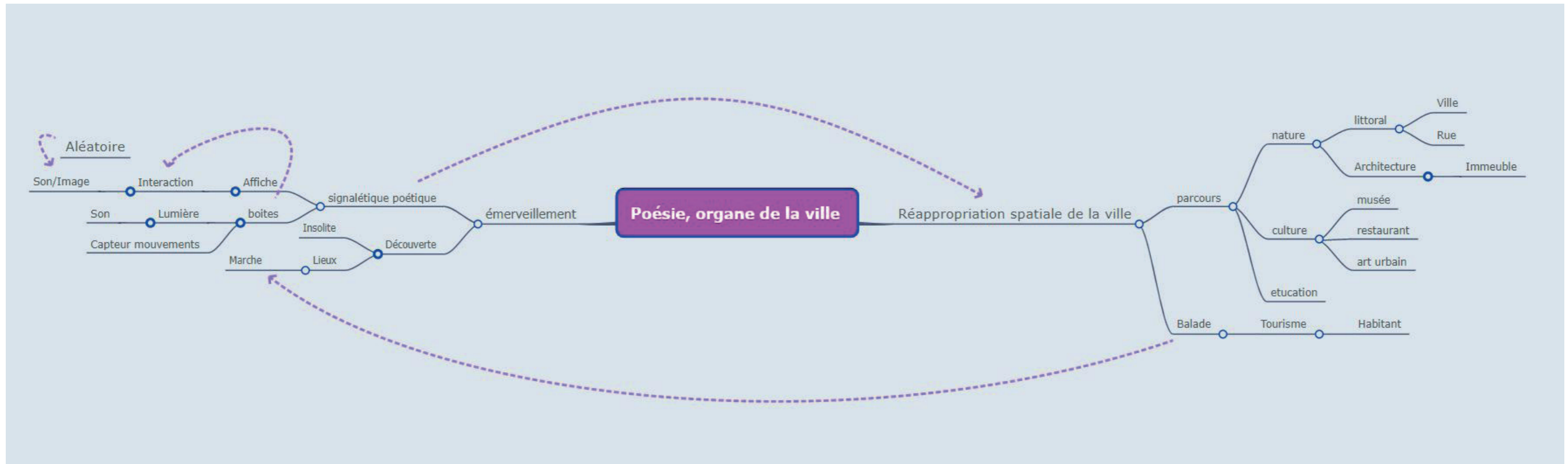
De l'interaction sera également mise en place entre les visiteurs et l'installation.

Des éléments visuels représentant les quartiers de Marseille sous formes de marqueurs seront aussi à scanner pour retrouver des animations qui donnent des informations sur les lieux à visiter.

Esthétiquement les visuels sont épurés. Les cartographies des différents arrondissements sont stylisées et tramées pour un rendu poétique. Le but étant d'harmoniser le marco-projet et la thématique de mémoire.



# 2\_Carte Heuristique



# Lino-gravure

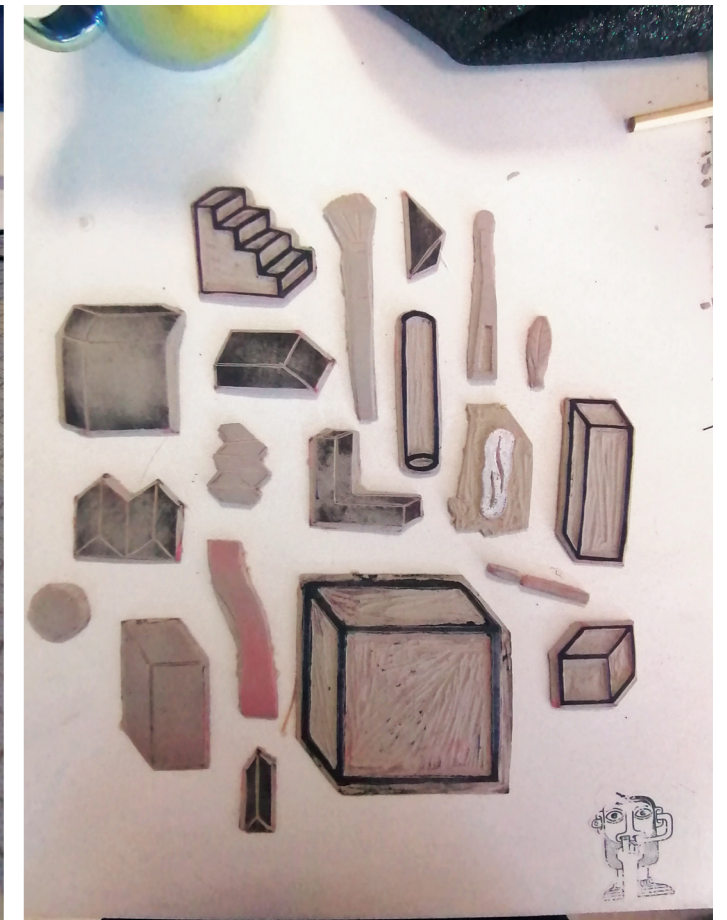
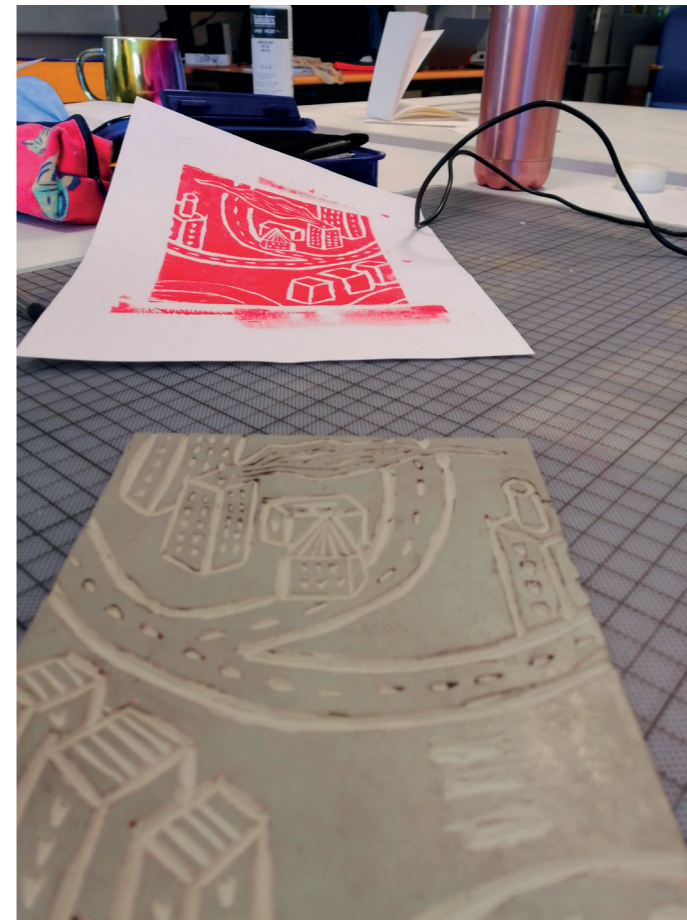
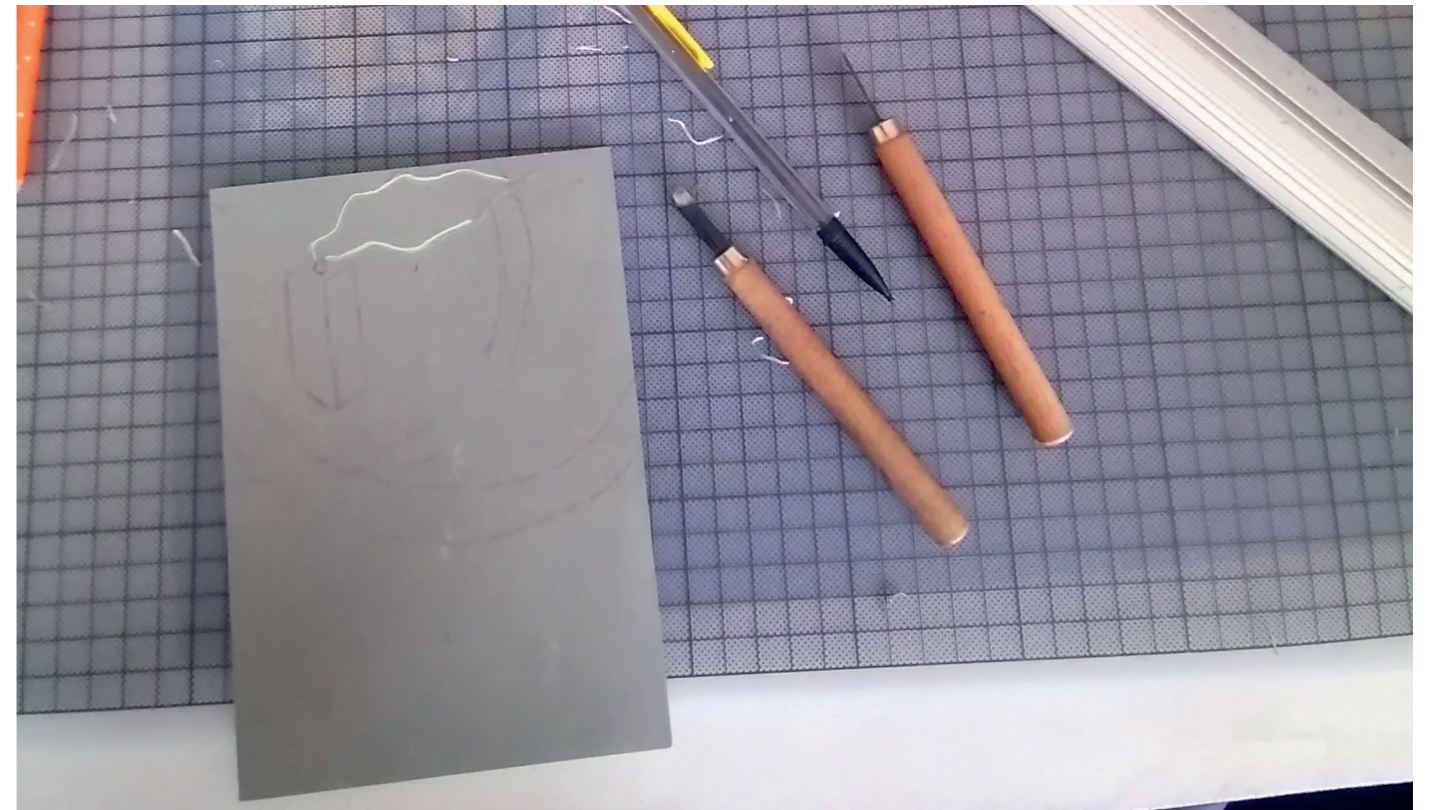
## Pourquoi ?

Recherche graphique autour de la ville, le but est de retranscrire les codes et formes que l'on peut trouver en ville. Pour pouvoir par la suite créer sa propre ville.

Avec ses formes, ses couleurs et son fond.

## Comment ?

Sur une plaque de lino-gravure, graver en négatif les formes de la ville. Par la suite enduire le rouleau de peinture pour enduire la plaque de lino-gravure. Une fois la plaque enduite poser une feuille de papier sur la plaque et mettre sous presse quelque instant. Et voilà ! c'est fait.



# Cailloux declinaison

## Pourquoi ?

Encore une fois, dans un principe de recherche graphique autour de la forme, cette fois-ci de manière plus abstraite. Le but étant de créer une base de formes pour pouvoir les décliner en multiples couleurs, pour illustrer les différents parcours.

## Comment ?

Dans un carnet, à la peinture j'ai dessiné plusieurs, que j'appelle cailloux. L'image est par la suite scanner pour être modifiée sur photoshop.



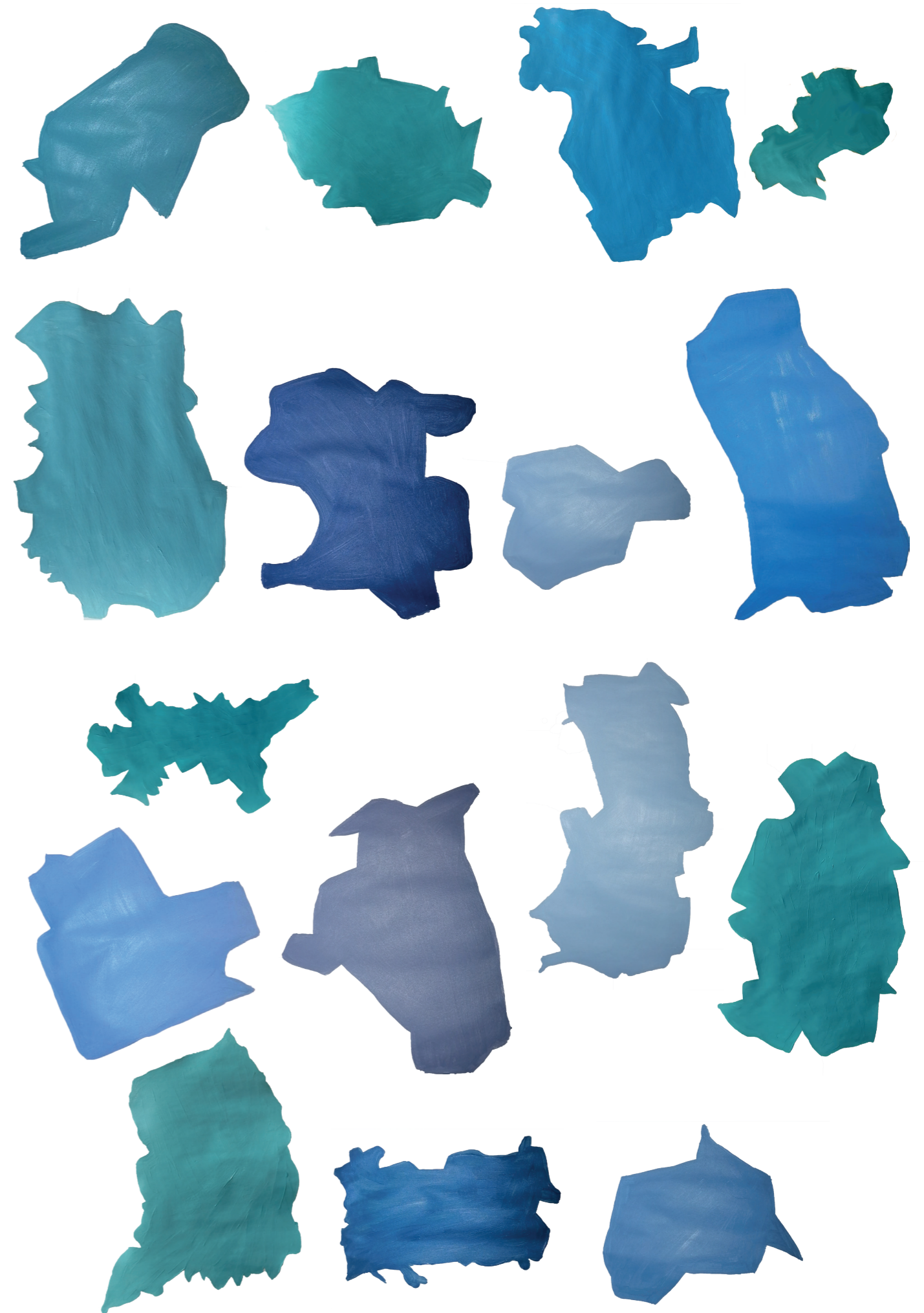
# Quartiers

## Pourquoi ?

Rechercher à représenter les différents quartiers de Marseille. Pour pouvoir intégrer les parcours à l'intérieur.

## Comment ?

Dans un carnet, j'ai peint les 16 arrondissements et sur le même principe que les petits cailloux j'ai ensuite retravaillé l'image sur photoshop. Pour pouvoir créer les différents univers des parcours





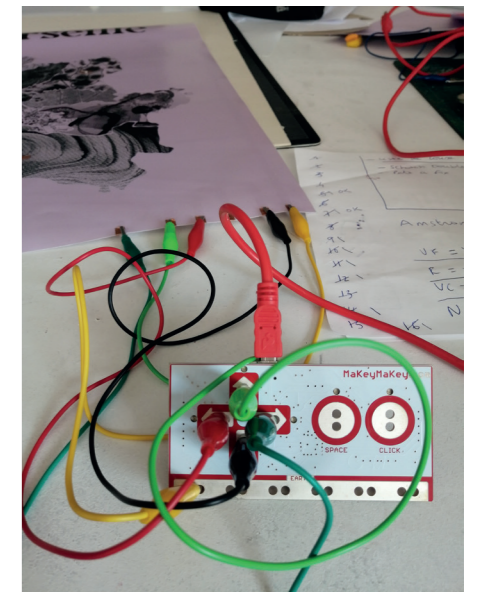
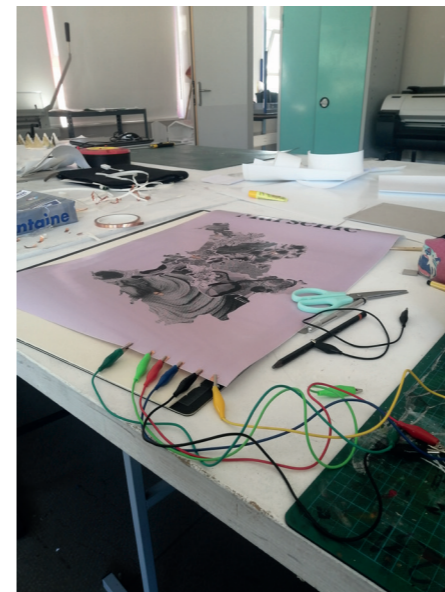
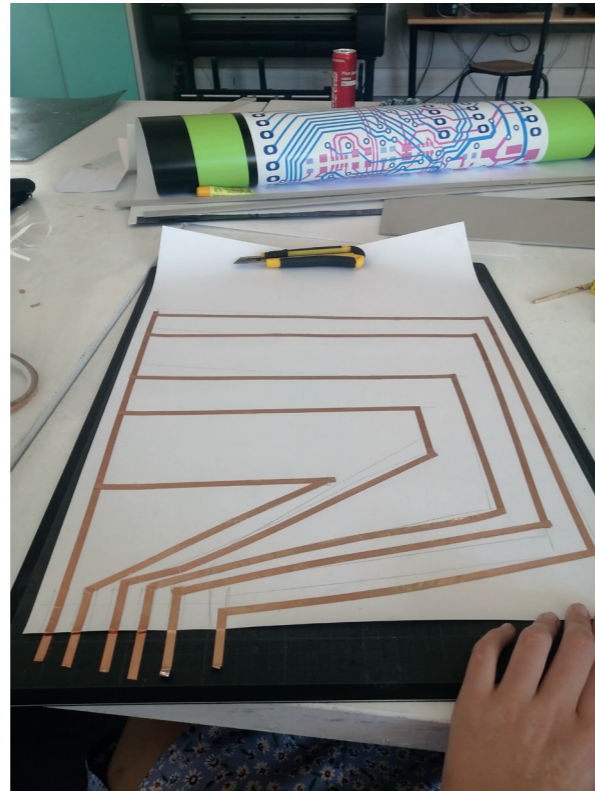
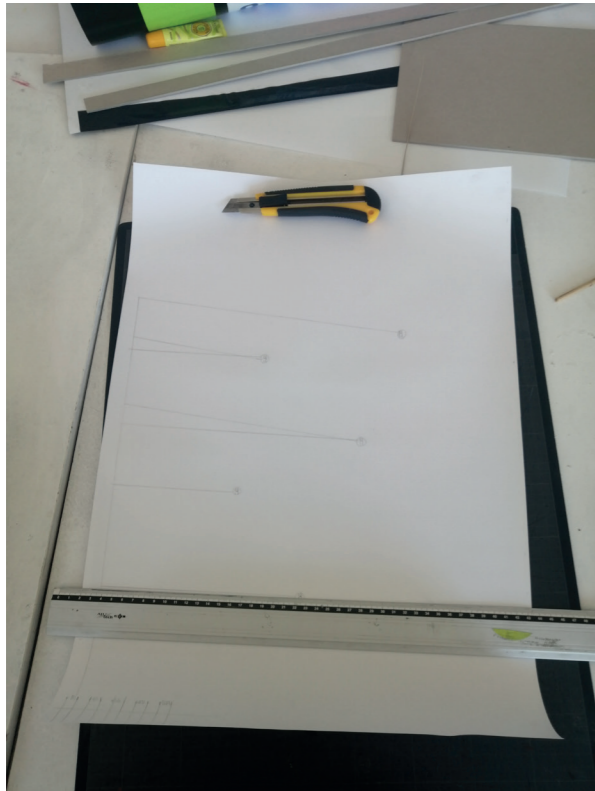
# Affiche interactive

## Pourquoi ?

Proposer de l'interaction pour plus d'immersion ! Le but est de proposer aux visiteurs de participer à recréer « une ambiance de ville » dans l'installation.

## Comment ?

En premier lieu, j'ai créé une affiche représentant les 16 arrondissements de Marseille, j'ai ensuite suivi le tuto pour mettre en place le scotch de cuivre au dos de l'affiche pour ensuite la connecter au programme processing.



# Programme

```
Affiche_interactive_3
/* Affiche tactile interactive - 2
 * Quand on appuie sur une touche (UP, DOWN, RIGHT, LEFT et espace ' '), cela lance une image, une vidéo, une animn, un son, etc...
 */
// {brailles
import processing.sound.*;
import processing.video.*;

// variables globales
PImage img; // une image
SoundFile son; // un son - un seul lecteur CD audio
Movie vid; // une vidéo - un seul lecteur DVD vidéo

// gestion des fichiers sons
ArrayList<ArrayList<String>> nomDesSons, nomDesVidéos;
ArrayList<String> nomDeTousLesSons;
java.util.List<String> extensions;

// bouton image active ? // est-ce que l'image est active ? Si oui, on affiche l'image
boolean animation_active = false; // true ou false (2 valeurs possibles) => 1 bit (0 ou 1)

// bouton son actif ?
boolean son_actif = false;
float tempsDebutSon = 0; // temps du début de la musique a été joué

// bouton vidéo active ?
boolean video_active = false;

void setup() { // initialisation des paramètres d'affichage & chargement des sons, vidéos, etc.
  //size(500, 500);
  fullScreen();
  noStroke();
  background(0);

  // chargement des nom des sons
  String[] extensionsArray = {"wav", "aiff", "mp3"};
  extensions = java.util.Arrays.asList(extensionsArray);
  // liste de tous les sons
  nomDeTousLesSons = new ArrayList<String>();
  nomDeTousLesSons = rechercheTousLesSons();
  // debug
  printArray(nomDeTousLesSons.toArray());

  // Création des listes de sons
  nomDesSons = new ArrayList<ArrayList<String>>();
  // chargement des différentes listes de son
  nomDesSons.add(rechercheTousLesSons(sketchPath()+"\\data\\sons\\b")); // dossier "b", indice 0 de la liste
  nomDesSons.add(rechercheTousLesSons(sketchPath()+"\\data\\sons\\hd")); // dossier "hd", indice 1 de la liste
  nomDesSons.add(rechercheTousLesSons(sketchPath()+"\\data\\sons\\hg")); // dossier "hg", indice 2 de la liste
  nomDesSons.add(rechercheTousLesSons(sketchPath()+"\\data\\sons\\vp")); // dossier "vp", indice 3 de la liste

  // debug
  // println(sketchPath()+"\\data\\b");

  // initialisation du son
  son = new SoundFile(this, nomDesSons.get(0).get(0));

  // création des listes de vidéos
  nomDesVidéos = new ArrayList<ArrayList<String>>();
  // chargement des différentes listes de son
  String[] extensionsVideoArray = {"mp4"};
  extensions = java.util.Arrays.asList(extensionsVideoArray);
  nomDesVidéos.add(rechercheTousLesSons(sketchPath()+"\\data\\videos\\b")); // dossier "b", indice 0 de la liste
  nomDesVidéos.add(rechercheTousLesSons(sketchPath()+"\\data\\videos\\hd")); // dossier "hd", indice 1 de la liste
  nomDesVidéos.add(rechercheTousLesSons(sketchPath()+"\\data\\videos\\hg")); // dossier "hg", indice 2 de la liste
  nomDesVidéos.add(rechercheTousLesSons(sketchPath()+"\\data\\videos\\vp")); // dossier "vp", indice 3 de la liste

  // chargement de la vidéo
  vid = new Movie(this, nomDesVidéos.get(0).get(0));

  // initialisation des variables globales
  img = loadImage("images/chien.jpg");
}

void draw() {
  // gestion de la vidéo //////////////////////////////////////
  if (video_active) {
    image(vid, 0, 0, width, height);
  } else {
    background(0); // fond noir
  }

  // gestion de l'animation
  if (animation_active) {
    gestionAnimation();
  }

  // gestion du son //////////////////////////////////////
  // test du temps pendant lequel le son est joué
  //debug
  //println("son_actif = "+ son_actif);
  // fin debug

  if (son_actif) {
    float tempsEcoute = millis() - tempsDebutSon;
    // debug
    //println("tempsDebutSon = " + tempsDebutSon);
    //println("tempsEcoute = " + tempsEcoute);
    //println("durée du son " + son.duration());
    // fin debug

    if ( tempsEcoute >= son.duration()*1000) { // si le son est fini
      son_actif = false; // bouton son_actif off
    }
  }

  void keyPressed() {
    if (key == CODED) {
      if (keyCode == RIGHT) { // son
        gestionSon(2); //hg
        gestionVideo(2); //hg
      }
      if (keyCode == LEFT) { // son 2
        gestionSon(3); //vp
        gestionVideo(3); //vp
      }

      if (keyCode == UP) { // video 1
        gestionSon(1); //hd
        gestionVideo(1); //hd
      }

      if (keyCode == DOWN) { // video 2 "videos/ArmstrongAlunissage.mp4"
        gestionSon(0); //b
        gestionVideo(0); //b
      }
    }
  }

  if (key == ' ') { // on appuie sur la touche "espace" => lancer l'animation "image"
    //animation_active = !animation_active;
    //gestionSon();
  }
}

void movieEvent(Movie movie) {
  vid.read();
}
}
```

images	16/06/2021 19:43
sons	16/06/2021 19:43
videos	16/06/2021 19:43
hd	16/06/2021 19:43
hg	16/06/2021 19:43
vp	16/06/2021 19:43

Dans ce programme nous retrouverons du sons et des images de ville, lancé de manière aléatoire en fonction des arrondissements sélectionnés

# Boite/signaletique poetique

## Pourquoi ?

Toujours dans l'optique de recréer une ambiance de ville, la boite signalétique est munie d'un capteur de mouvement, dès que l'on s'en approche du son est déclenché.

## Comment ?

J'ai récupéré une boite en bois que j'ai graver à la découpe laser. J'ai ensuite percé 2 trous pour que les capteurs soient apparents. Pour finir j'ai glissé une guirlande de lumière à l'intérieur. J'ai utilisé sensiblement le même programme que pour celui de l'affiche interactive lancent aussi des sons aléatoires.



Capteurs de mouvements

# Depliant/Fiche parcours

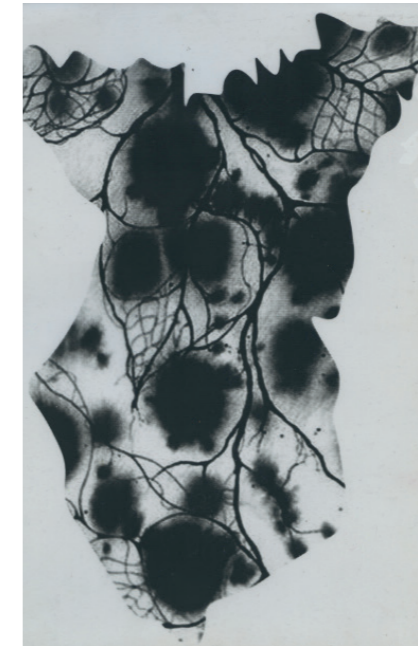
## Pourquoi ?

Proposer aux visiteurs des balades et parcours culturels dans les différents arrondissements de Marseille. « Découvrez l'ensemble des lieux cultures et insolites de Marseille dans ses différents arrondissements. »

## Comment ?

J'ai créée 16 dépliants qui regroupe tous les quartiers de Marseille et toutes les activités culturelles ou lieux à visiter.

# Exemples de dépliants



### Musée des Beaux-Arts

9h à 18h  
Fermeture hebdomadaire le lundi, sauf les lundis de Pâques et de Pentecôte.

Palais Longchamp  
Allée gauche  
13004 Marseille  
04 91 14 59 24 35

Le Musée est installé depuis 1859 dans l'aile gauche du Palais Longchamp et présente des œuvres du XVIe au XIXe siècles.

### Muséum d'histoire naturelle

9h à 18h  
Fermeture hebdomadaire le lundi, sauf les lundis de Pâques et de Pentecôte.

Palais Longchamp  
Allée droite  
Boulevard Jardin  
13004 Marseille  
04 91 14 59 50

Créé en 1855, le Muséum d'histoire naturelle de Marseille présente une remarquable vitrine de curiosités naturalistes et patrimoniales.

### Observatoire astronomique

Sur réservation par e-mail

Place Rofer  
entrée  
boulevard Casini  
13004 Marseille  
04 13 55 21 55

L'Observatoire propose différentes expositions permanentes autour de l'astronomie, des planètes et des instruments scolaires.

### Musée de la Moto

Du mardi au samedi de 9h à 17h

18 rue Jean Maroc  
Quartier du Marton  
13013 Marseille

Dans une ancienne motonette une collection exceptionnelle retracing l'histoire de la motocyclette depuis son origine en 1885

### Musée Provençal Château Gombert

9h à 18h  
Fermeture hebdomadaire le lundi, sauf les lundis de Pâques et de Pentecôte.

5 Place des Héros, 13013 Marseille  
04 91 68 14 38

Locaux historiques, le château de Châteauneuf-Gombert ainsi qu'un hôtel particulier du XVIIIe siècle à Moutiers-Sainte-Marie

Parcours Culture

Parcours Culture

# Conclusion

Toutes ces expérimentations font état de mon but principal, recréer du lien entre les habitants et la ville.

Ces différents projets m'ont permis d'orienter mon macro-projet et d'éclaircir mes idées. Avec le recul, je me suis rendue compte que le contexte actuel de pandémie pouvait orienter mon travail.

En effet nos déplacements en ville sont limités, nous avons moins la possibilité de nous rencontrer, de créer du lien avec les autres.

Nous avons un nouveau rapport à la ville, en termes de circulation, de déplacement, d'ambiance. La ville est presque devenue un territoire étranger, limité et redéfini. Lors des confinements, tous les lieux culturels étaient fermés, ainsi que les lieux de rencontre. On ne laisse plus de place au hasard. C'est donc dans cette idée que j'oriente mon macro-projet, réfléchir à comment créer de la poésie dans ce nouveau monde, recréer du lien grâce à la poésie. Le but final est donc de se réappropriier la ville, redécouvrir les lieux qui nous entourent, prendre le temps, de regarder et de renouer avec la vie urbaine.

Tout cela dans une démarche participative, proposer de l'interaction pour attirer de nouveau l'œil et sortir des chemins routiniers. On invite donc les usagers à visiter des lieux qu'on ne fréquente plus en utilisant ce prototype comme outil de transformation et de dialogue.