
POLYSÉMIQUE

Atelier 410
Le 6B
6-10 quai de Seine
93200 Saint-Denis

www.polysemique.fr
contact@polysemique.fr

Nathalie Latinus
06 60 93 38 37

Jérémy Alglave
06 61 21 04 93

Portfolio

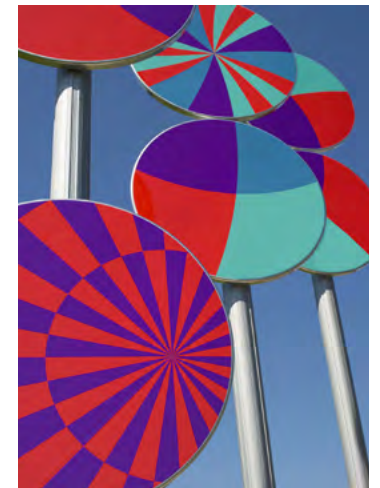
(extraits)

Décaler la réalité quotidienne de quelques degrés...

Une pratique dans l'espace public
des arts visuels, graphiques et
optico-cinétiques dans l'ambition
de créer des formes graphiques
interagissantes avec les espaces de
la ville et les corps des passants,
spectateurs ou acteurs.

Des créations partagées,
pour questionner, transformer
les regards et les espaces,
créer de l'appropriation, réinventer
les possibles...

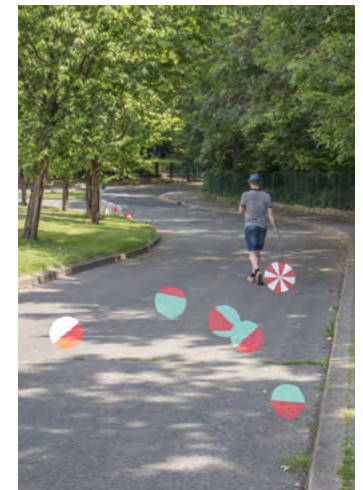
À la recherche d'une inversion des
polarités via nos formes graphiques
qui émergent dans un paysage
urbain périphérique habité et riche
de sa diversité.



Rebonds

Les *Rebonds* sont une série d'interventions graphiques qui ponctuent une section du parcours artistique "Vibrations" proposé par le département de Seine-Saint-Denis à proximité et dans le parc des sports de Marville, lieu d'entraînement durant les jeux olympiques situé à Saint-Denis.

Nos interventions graphiques sur panneaux de signalétique routière détournés évoquent le mouvement de balles graphiques et créent des motifs au sein de compositions d'ensemble perceptibles d'un point de vue unique. Les principes optiques et cinétiques mis en jeu mettent en mouvement ces balles quand le spectateur se déplace et les anamorphoses réalisées au sol jouent aussi avec le point de vue et le corps de passants lors de poses photographiques.



Parc des sports de Marville, Saint-Denis, 2024
direction artistique du parcours "Vibrations" :
Manifesto et Malte Martin / production : Octopus coop.

vue de face

vue de profil

Les Cycloscopies

Projet artistique de créations optico-cycliques partagées

Les Cycloscopies sont des créations optico-cyclistes partagées, qui peuvent aussi se décliner à pied, en roller, ou en fauteuil, en inventant de nouveaux objets rotatifs, pour que le monde se mette enfin à tourner rond. Effets optiques et animations image par image, l'art rotatif se crée lors d'ateliers ouverts et se déploie sur toute forme de roue, pour se mettre en mouvement à la force du mollet ou des bras.

Véritables sports visuels dans lesquels le rythme et la vitesse (modérée) jouent un rôle essentiel (avec la curiosité et l'expérimentation), les Cycloscopies sont accessibles à toutes et tous. Les participants sont invités à venir fabriquer des enjoliveurs optiques, créer des animations visuelles, participer à des installations et événements optico-cyclistes, à des déambulations ou encore à un spectacle cyclo-stroboscopique auto-géré. La version nocturne se décline en animations image par image inspirées des techniques du pré-cinéma telles que le phénakistiscope.

Déclinaisons du projet :

- **Multitudes, grande parade des mobilités**, cycliste, piétonne, rollers, circassiens, fauteuils roulants et fanfare aux couleurs et en mouvement cycloscopique, 6 juillet 2025
- **Projet labellisé olympiade culturelle par Plaine Commune et cycle d'ateliers et de restitutions dans les médiathèques des 9 villes et hors les murs**, 2023-2024
- **Grande parade lors de Journée des mobilités** à Aubervilliers, mai 2023 précédée d'ateliers de co-conception avec les habitants, en partenariat avec les vélos de la Brèche et les Poussières.
- **Spectacle participatif cycloscopique et stroboscopique** (auto-géré et auto-commenté - les spectateurs lisent le texte du script, activent le vélo, etc.). Nuit blanche au ób à Saint-Denis, Journée aux Jeux aux Poussières à Aubervilliers, 2023
- **Bal roulant cycliste et stroboscopique en chapiteau**, Le point fort d'Aubervilliers décembre 2023



Coordination Le Grand A

Les cycloscopies



Jardin graphique

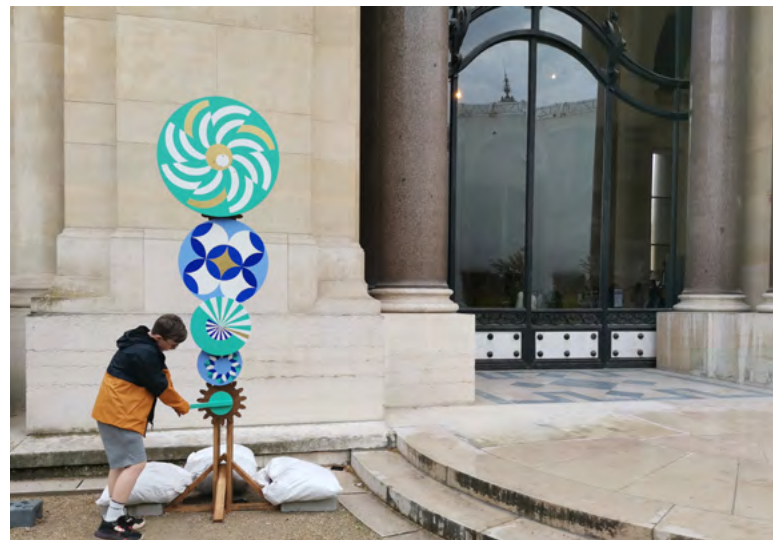
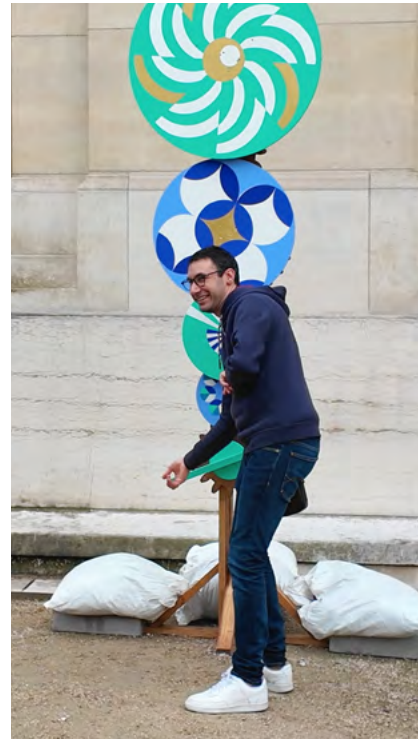
Expérimentations graphiques autour du mouvement dans le jardin du Petit Palais

Une sculpture à jouer, nouvelle déclinaison du projet Cycloscopies, est apparue dans les jardins du Petit Palais, et invite le public à expérimenter le mouvement et les effets optiques. La perception des formes graphiques et leur animation varient en fonction du mouvement initié par le spectateur, dans lesquels le rythme et la vitesse (modérée) jouent un rôle essentiel.

Cette installation graphique et optique fait suite à la conduite d'un projet d'éducation artistique réalisé avec les élèves de la classe FCIL du lycée Alfred Costes à Bobigny autour d'expérimentations graphiques sur le thème du jardin et en lien avec les équipes de médiation du Petit Palais.

Le prototype a notamment été présenté aux Journées du Patrimoine en septembre 2025.

Vidéo de l'installation au Petit Palais : [lien web](#)



SSD3D

Une installation typographique cinétique et jouable conçue pour le conseil général de Seine-Saint-Denis dans le parc départemental Georges Valbon et qui joue avec le paysage, les points de vue et les personnes qui s'y reflètent, s'y installent... Les lettres s'assemblent progressivement, selon le déplacement du regardeur. L'installation n'est jamais tout à fait la même, elle reflète les effets du ciel, la lumière, les saisons... La Seine-Saint-Denis se révèle multiple, paysagère.

**Département de Seine-Saint-Denis
2024**



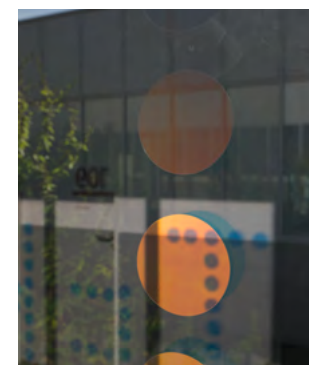
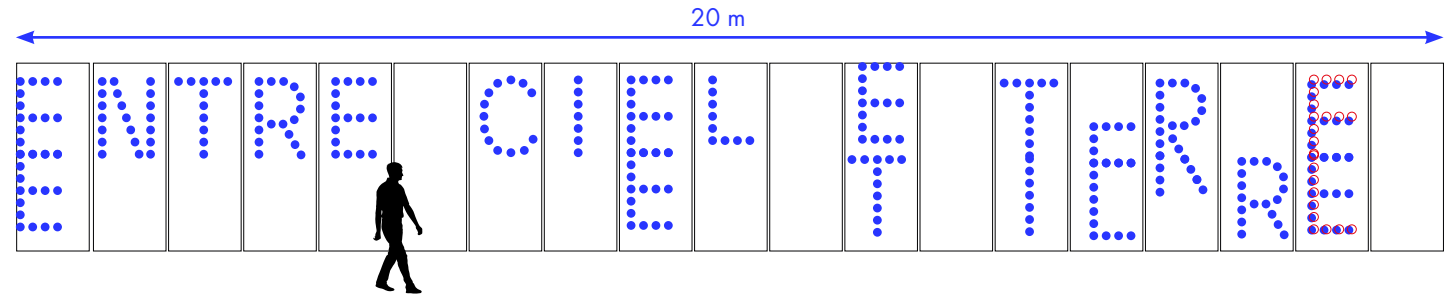
Entre ciel et terre

Installation typographique

Bienvenue entre ciel et terre, là où je suis, entre rêve et réalité.

CŒuvre typographique et atmosphérique à lire lorsque la lumière du soleil vient illuminer les vitres. Les matériaux utilisés changent de couleur suivant l'angle du soleil, également l'aspect miroir sans teint permet à la typographie d'apparaître aussi à l'extérieur quand le soleil est à l'est.

Une installation créée dans le cadre du CREAC Passerelles : série d'installations typographiques co-conçues par l'atelier Polysémique et les lycéens du lycée des métiers d'Alfred Costes. Les installations utilisant différentes techniques (vitrophanie, installations lumineuses réagissant au détecteur de mouvement, marquage au sol...) conçues et réalisées avec comme constante la recherche d'interaction et le travail sur le sens de lecture, ou le double sens des mots (cf page suivante)



À mesure que le soleil se lève les mots apparaissent sur les murs et le sol et les tâches de couleurs se projettent dans l'architecture du bâtiment

À pas de géants

Un cheminement artistique dans le cadre des rues pour tou.te.s

Une histoire est racontée à plusieurs voix. Elle parle d'un renversement, d'une place donnée à tous, et notamment aux plus petits. À partir de celle-ci, des usages temporaires sont créés. Ainsi des enfants géants auraient été aperçus dans cette rue : des traces de pas, gigantesques, en témoignent. Quelques objets géants, un crayon, des billes, semblent aussi être tombées de leur poche en passant, on peut en apercevoir contre les grilles de l'école.

Ces enfants sont peut-être venus redessiner la rue, imaginer d'autres espaces, des arbres, des jeux... On remarque d'ailleurs que certaines des traces de pas comportent une marelle, ou un labyrinthe ; que d'autres invitent à la danse, ou aux jeux de ballon.

Face à cette occupation inattendue de la rue, les automobilistes vont devoir être particulièrement attentifs ! Heureusement une signalétique adaptée (réalisée en bois peint, et posée en partenariat avec les services de voirie de la ville) les invite à se faire discrets pour ne pas finir en réserve de jouets pour géants.

Et en tout cas, le moins que l'on puisse dire est que la place des piétons s'est considérablement renforcée dans cette rue, et que sa transformation avance à pas de géant...

Un cheminement artistique imaginé et réalisé à grands pas rue Firmin Gemier à Aubervilliers, dans le cadre des rues pour toutes et tous. Avec la participation des enfants du centre de loisirs Laurent Rhéa, de la compagnie de théâtre Les Grandes personnes, de la compagnie La Pépité.



À pas de géants



JOP 2024

Scénographie modulaire participative

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'événements 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.

Commanditaire :
Plaine Commune

Partenaires :
Ergologic, menuisier ébéniste

Date :
2016-2017

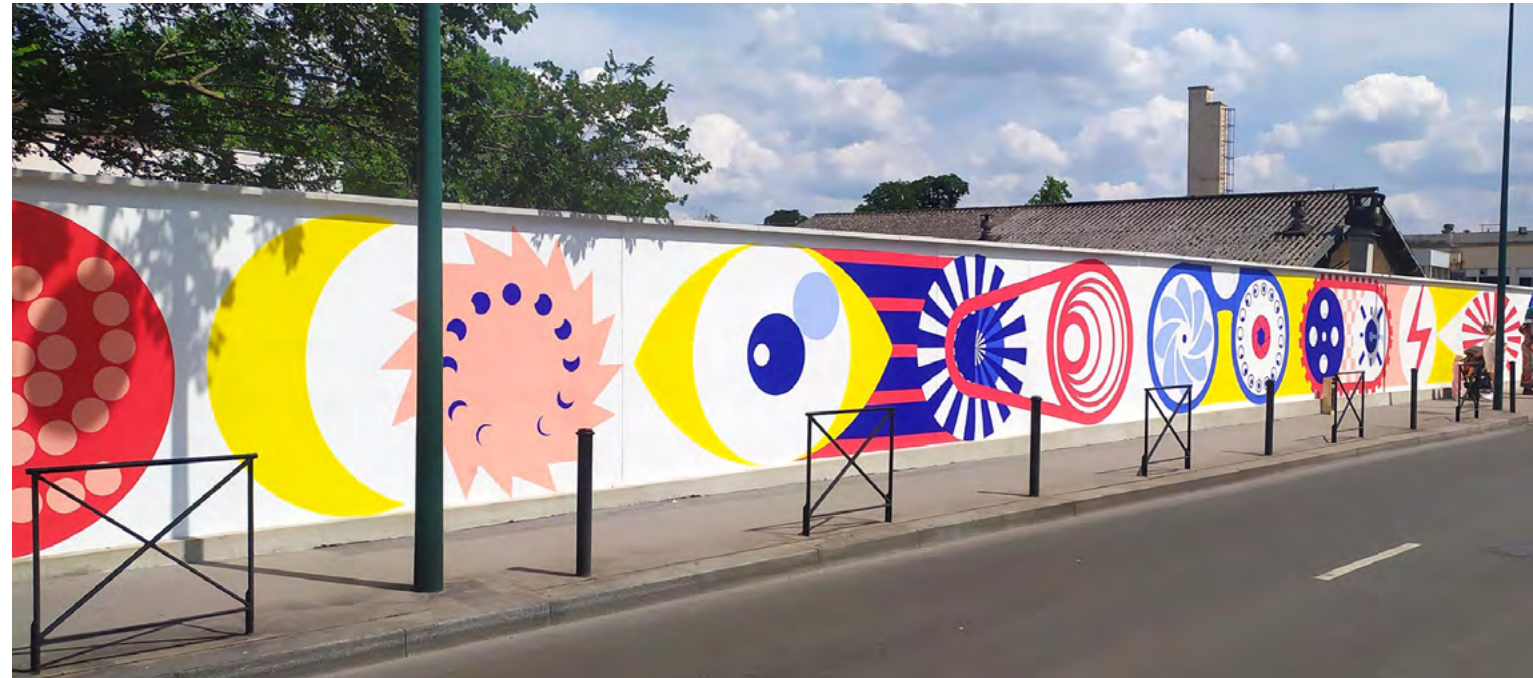


16 images par seconde

Réalité augmentée aux laboratoires Éclair

« 16 images par seconde » est une proposition en forme de séquence évoquant comme un rébus, tout au long des 40 m de linéaire du mur d'enceinte, l'histoire du site des Laboratoires Éclair. D'un passé botanique au XVIII^e siècle (le site fût d'abord le domaine du comte de Lacépède, féru d'histoire naturelle, et une « forêt » en témoigne), à la grande époque cinématographique des Labos, jusqu'à son renouveau et son activation aujourd'hui par notamment le collectif Soukmachines, le site raconte une histoire du regard sur le paysage, du travail de l'image en mouvement, de la lumière. Après avoir travaillé en 2019 sur une étude urbaine-culturelle du site avec une équipe pluridisciplinaire et avoir rêvé des espaces d'activation pour le site (dont une place publique et une gallerie qui prennent aujourd'hui forme !), nous avons pu proposer et être choisis pour la création de cette fresque entourant la nouvelle entrée du site.

L'intervention vient se dérouler comme une bande de film en proposant un travail graphique autour de 16 cercles, qui sont autant de métaphores visuelles, hommage à un art rotatif en mouvement, plongeant ses racines dans le 19^e et le début du 20^e siècle, entre phénakistoscopes et disques optiques. Nous proposons une expérience forte autour des arts optiques et de la référence au mouvement et aux techniques du pré-cinéma, de part et d'autre du portail du site, avec cette fresque sur la partie gauche qui s'active sous forme de réalité augmentée et une anamorphose sur le local technique situé à droite du portail. Se crée ainsi une invitation à entrer dans un univers de création et d'imaginaire, plongeant ses racines dans un passé riche et se projetant dans la création à venir, et impliquant les passants dans une expérience du mouvement et de l'art optique.



→ [le gif de l'animation](#)



Épinay-sur-Seine, 2023

Tous en lumière

Nous avons conçu 19 installations artistiques dans autant de cités HLM de Seine-Saint-Denis.

Réalisé en anamorphose, un signe graphique identique se retrouve dans ces différents espaces urbains, et est transformé par les surfaces de la ville et les lieux dans lesquels il se projette. Et plus qu'un signe, il s'agit d'un protocole qui joue avec l'espace architectural et qui met au cœur des installations les habitants des cités en créant des mises en scène photographiques devant les 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 participation, de communication et d'un renouveau du regard sur les lieux et sur les personnes.



Seine-Saint-Denis, 2019-2021

Projet soutenu par l'Aorif, et 19 bailleurs de Seine-Saint-Denis, ,
avec Gonzague Lacombe et Laure du Fay
Partenaires : Associations, structures et artistes locaux
Photographies : Luca Nicolao et Polysémique

La flèche échelle 1

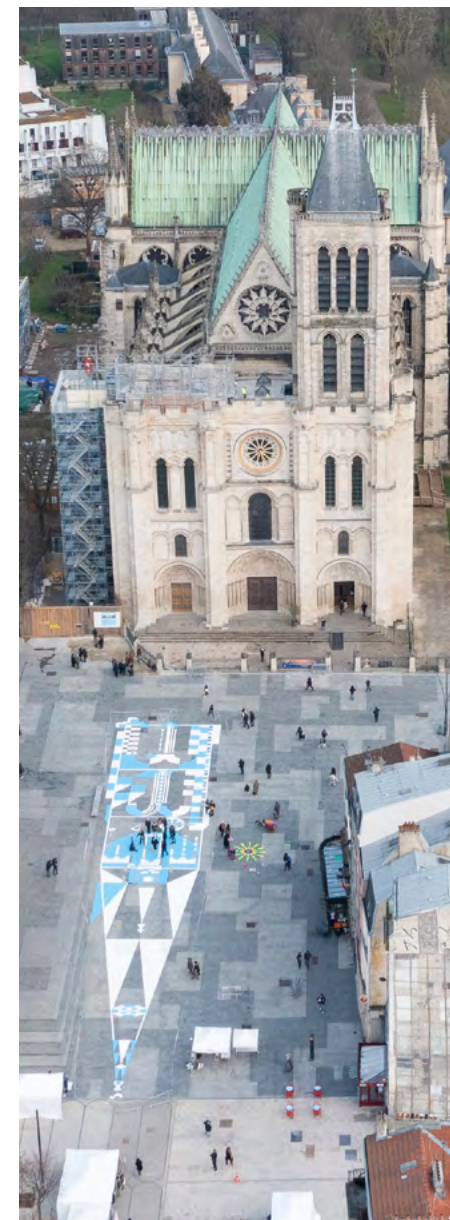
Le projet « La flèche à l'échelle 1 », c'est une représentation à l'échelle, au sol, de la future flèche de la basilique de Saint-Denis sur le parvis Victor Hugo. Référence aux tracés échelle 1 des épreuves, jeu avec les mesures anthropométriques du Moyen-Âge, préfiguration du monument à venir, comme une ombre portée avant l'heure, support d'appropriation habitante... l'œuvre partagée est un peu tout cela !

Le projet s'est déployé en 2 phases :

- D'abord, la création d'un jeu de piste dans les quartiers de la ville de Saint-Denis (page suivante): des morceaux de la future flèche de la basilique de Saint-Denis, amenée à être reconstruite après son dépôt au XIX^e siècle, sont représentés à l'échelle 1. Dessinés avec les habitants, ils permettent de venir se mesurer à l'ampleur du projet...
- Ensuite, à l'occasion de la pose de la première pierre de cette future flèche, la réalisation d'un marquage au sol géant de près de 600 m² sur le parvis de la basilique, avec la réalisation de mises en scène photographiques grand format (prises de vue au drone).

Pied, pouce, etc., les plus anciennes mesures étaient anthropométriques : il était commode de confronter la longueur de tout bien au pouce, à l'empan, à la coudée, au pied, au pas ou à la brasse... Ici aussi il s'agit de se mesurer au monument, de jouer avec l'échelle et la représentation, avec la géométrie aussi, les triangles mécaniquement indéformables, les arcs de cercles permettant de tracer rosaces et arcs brisés, les pierres à assembler...

Suivez la flèche, 2024-2025
Une production Le Grand A



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 (un cercle de rencontre, une salle d'exposition en plein air utilisant les vitrines des rez-de-chaussée encore vides, une piste de vélo, un salon partagé de plein air..) ;

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

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 grand marquage au sol, un jeu de l'oie géant inauguré lors d'un temps festif à l'issue de la résidence.**

De grands portraits des habitants, réalisés lors de la fête des lumières, habillent aussi 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.

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

2019-2020



Île en ville

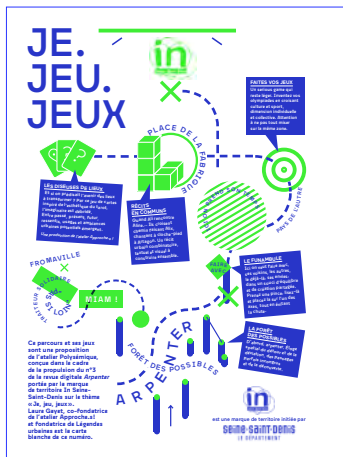
© Barbara Portailier



Je. jeu. jeux

Parcours et dispositifs de jeux proposés pour le lancement de la revue digitale Arpenter#3 portée par la marque de territoire In Seine-Saint-Denis sur le thème du jeu dans l'espace public.

"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, créer des rencontres et des scénarios dans l'espace de la ville.



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

Platland

Platland est un projet artistique de création d'une marque plus ou moins fictive qui via la création en ateliers participatifs d'objets de décoration travaille sur les questions de la consommation et de la fabrication à l'ère de la mondialisation. Au-delà d'une simple fabrication responsable et collective, les objets jouent avec les codes de la décoration intérieure de masse et abordent de grandes questions éthiques (thèmes environnementaux, sociaux, grandes crises et autres effets mondiaux), via des motifs décoratifs qui se révèlent bien plus que cela. Le discours construit autour de "la marque" fait partie intégralement du projet, ainsi que le modèle de production participatif en atelier. Les objets travaillent une interaction et un effet de surprise en proposant 2 faces qui se complètent et donc un motif qui se transforme une fois la lumière allumée.

Platland « assume d'apporter du contenu à l'offre continuellement renouvelée des nouveaux objets trop nécessaires, à peine achetés et déjà obsolètes, et de diffuser ses valeurs de marque dans l'inconscient collectif : sens critique, polysémie, dérision et franchise. » Platland © propose des objets « superficiels* non durables** » (*des surfaces à rouler/plier/accrocher/poser... ** non durables dans l'environnement) pour le quotidien, imprimés en sérigraphie artisanale, « en réponse à l'augmentation probable des salaires en Chine et à la baisse certaine de l'imagination au niveau mondial et notamment en Europe post-coloniale ».

Création d'une marque d'objets alternatifs et artistiques, 2013-2024

