

ÉCOLE  
SUPÉRIEURE

---

D'ART &  
DE DESIGN

---

MARSEILLE-  
MÉDITERRANÉE

---

WORKSHOP

# POLIS Sensorielle

Organisé par le Studio **DOA** - Fabrice Pincin

DOA est un espace de recherche qui travaille sur l'objet et la relation d'interdépendance que celui-ci entretient avec son environnement. Ce studio en perpétuelle évolution, permet une approche ouverte des questions de design, en cohérence avec l'actualité ainsi qu'avec la transformation des besoins et des usages. Son fonctionnement s'apparente à celui d'une agence, au sein de laquelle chaque étudiant expérimente la responsabilité de projet (qu'il soit à visée pédagogique ou réaliste), tout en restant contributeur des autres études menées au sein du collectif.

C'est la mutualisation des compétences, des énergies et des idées qui est recherchée, pour aboutir à plus de cohésion, d'efficacité ainsi qu'à un ensemble de connaissances et de savoir-faire, capitalisable dans un parcours professionnel.

La diversité des projets proposés, le pragmatisme de la méthodologie enseignée et le réalisme des situations traitées, vise à former des designers capables d'intervenir dans le champ du design d'objets et de ses composantes associées (innovation, environnement, service...).

La pédagogie employée s'appuie sur des rencontres, des visites et des enseignements théoriques qui s'articulent autour de situations de réflexion concrètes, interdisciplinaires et toujours menées en collaboration avec des partenaires professionnels (organismes d'enseignement, institutions, chercheurs, industriels, créateurs,...).

## **Professeur responsable :**

Fabrice Pincin

Designer, professeur d'enseignement artistique, consultant en design, veille, stratégie et communication, auteur et président du Centre Design Marseille Provence

## **Assistant**

Pierre Broca

Architecte

## **Inter-relations extérieures :**

École supérieure d'art d'Aix-en-Provence

Écoles d'ingénieurs : Polytech'Marseille, École des Mines de St Etienne, Centrale Marseille

École nationale supérieure d'architecture de Marseille

Département hypermédia-communication, Université de Savoie

École de Communication Visuelle, Aix en Provence

Lycée Jean-Perrin, section DSAA, Marseille

KEDGE Design School, Toulon

Groupe Dunes, artistes résidents à la Friche Belle de Mai

Aurel Design Urbain, Agence spécialisée en aménagement et design urbain

Le FabLab Marseille

Association M2F, responsable du festival GAMERZ, Aix en Provence

Société 3BIGGG, Impression 3D

## **CONTACT**

fpincin@esadmm.fr

www.agenceDOA.wordpress.com

## **POLIS sensorielle – La ville sensible Entre corps humain et corps urbain**

Si nos villes n'ont plus grand-chose à voir avec la POLIS, cette cité-état de la Grèce antique qu'Aristote décrivait comme un groupe « d'animaux politiques » réunis par un choix de vie commune, elles en ont toutefois conservé certaines dimensions, sociale, spatiale et politique, auxquelles d'autres d'ordre phénoménologique, sont par la suite venues s'agréger.

Ainsi, **l'espace urbain** devenu **lieu d'expériences sensorielles, s'appréhende et se pratique par le corps** dont les mouvements et les déplacements induisent l'organisation et la forme des villes<sup>1</sup>. Une forme d'autant plus difficile à maîtriser, qu'elle est désormais le résultat d'une fusion toujours plus forte du réel et du virtuel. Dans cette possible confusion perceptive, se pose aujourd'hui au sein même de l'architecture, la question de la définition des interfaces de communication et de prise de connaissance.

On constate aujourd'hui, que la prolifération en ville des capteurs, des dispositifs (inter)connectés et des données et informations exploitables, attribuée à l'environnement urbain une sensibilité diffuse, immanente, à laquelle il convient de **donner sens et forme**.

Dans le même temps, l'avènement ou le développement de nouveaux modes de conception et de production (design génératif et paramétrique, fabrication additive, assemblage moléculaire<sup>2</sup>), rend plausible l'avènement d'espaces, d'objets ou d'interfaces complexes, dont la composition et la configuration évoquent le vivant.

En abordant l'espace public par le biais de la dimension sensible et sensorielle, nous traiterons cette **relation** complexe qui s'instaure entre **le corps humain et le corps urbain** et tenterons d'ébaucher des scénarios d'usage, mettant en œuvre des interfaces tangibles<sup>3</sup>, modes de communication directs entre ville et individu.

### **Un workshop initié par :**

Fabrice Pincin, Designer, Professeur d'enseignement artistique - **DOA ESADMM**

### **Organisé et suivi par :**

L'École Supérieure d'Art et de Design Marseille Méditerranée (Fabrice Pincin, Pierre Broca)

L'École Supérieure d'Art d'Aix en Provence (France Cadet et l'équipe de l'atelier mécatronique)

L'École des Mines de St Etienne/Gardanne (Laurent Freund)

L'École Nationale Supérieure d'Architecture de Marseille (Didier Dalbera)

M2F (Quentin Destieu)

Le Groupe Dunes (Madeleine Chiche et Bernard Misrachi)

### **Des conférences en amont pour alimenter les réflexions et une semaine de travail interdisciplinaire avec près de 50 étudiants issus de 6 écoles différentes :**

L'École Supérieure d'Art et de Design Marseille Méditerranée

L'École Supérieure d'Art d'Aix en Provence

L'École Supérieure d'Art de Grenoble

L'École des Mines de St Etienne/Gardanne

L'École Nationale Supérieure d'Architecture de Marseille

L'École de Communication Visuelle d'Aix en Provence

### **10 projets, une exposition et une publication.**

<sup>1</sup> « Le corps des citoyens, c'est le capital le plus précieux de l'urbanisme », Isaac Joseph.

<sup>2</sup> Machine moléculaire qui assemble des atomes et des molécules pour fabriquer des objets. En anglais, l'appellation Drexler's assembler (ou Drexler assembler ou drexler) provient du nom de l'ingénieur américain Kim Eric Drexler qui, dans les années 80, a développé ce concept d'« assembleur moléculaire ».

<sup>3</sup> La notion d'Interface tangible (Tangible User Interface en anglais), a été définie en 1997 au MIT par Hiroshi Ishii. Ce type d'interface a pour principe de fournir une forme physique à l'information numérique.

# LES ÉTUDIANTS



## Ecole Supérieure d'Art et de Design Marseille Méditerranée - ESADMM

Inéha COSTEROUSSÉ  
Camille LAMY  
Salaheddine JBARI  
Vince MUSY  
Julien Cyril ABIE  
Hugo PARAPONARIS  
Ségoène MIONI  
Livia RIPAMONTI  
Amine Mohamed DJABI

4A  
4A  
4A  
4A  
3A  
2A  
2A  
4A  
3A

## Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence - ESAAix

Mathieu FERRAND 3A  
Amandine SIMONNET 3A  
Robin MORETTI 3A  
Daan DELANGE 3A  
Chloé DESMOINEAUX 4A  
Yann MANFRINI 4A  
Manon DERAÏN 4A  
Amandine PROVOST 5A  
Yashar VALKJE 4A  
Maelys REBUTTINI 4A

## Ecole Nationale Supérieure d'Architecture - ENSA

Ynès ABDELMOULA  
Diane AYMARD  
Apolline BEAUFORT  
Jonathan BENYAMINE  
Jérémy LASNE  
Margaux LEDUC  
Margot MERLIN  
Anne-Pauline WOLFF

3A  
3A  
3A  
3A  
3A  
3A  
3A  
3A

## Ecole Nationales Supérieure des Mines de Gardanne

Fabien DAOULAS 3A  
Clément DÉRON 3A  
Albano SCARABINO 3A  
Florent BOUTIN 3A  
Alexis KRAKOVINSKY 3A  
Florian BERTON 3A  
Charles-Henry DUFETEL 3A  
Ludovic FRANCONIERI 3A  
Damien DELÉPINE 3A  
Julien REPELE 3A  
Céline BOUILLET 3A  
Baptiste COPPÉRÉ 3A  
Jean-François AUBRY 3A  
Thibault LINGLAIN 3A  
David EL BAZE 3A  
Jean-Baptiste FABRE 3A

## Ecole Supérieure d'Art et de Design Grenoble | Valence - ESAD

Camille CHAPON

5A

## Ecole de Communication visuelle - ECV

Florent JOANNES  
Julia WOLTER  
Emilie GENOVESE  
Thomas LOUZOUN

4A  
4A  
4A  
4A

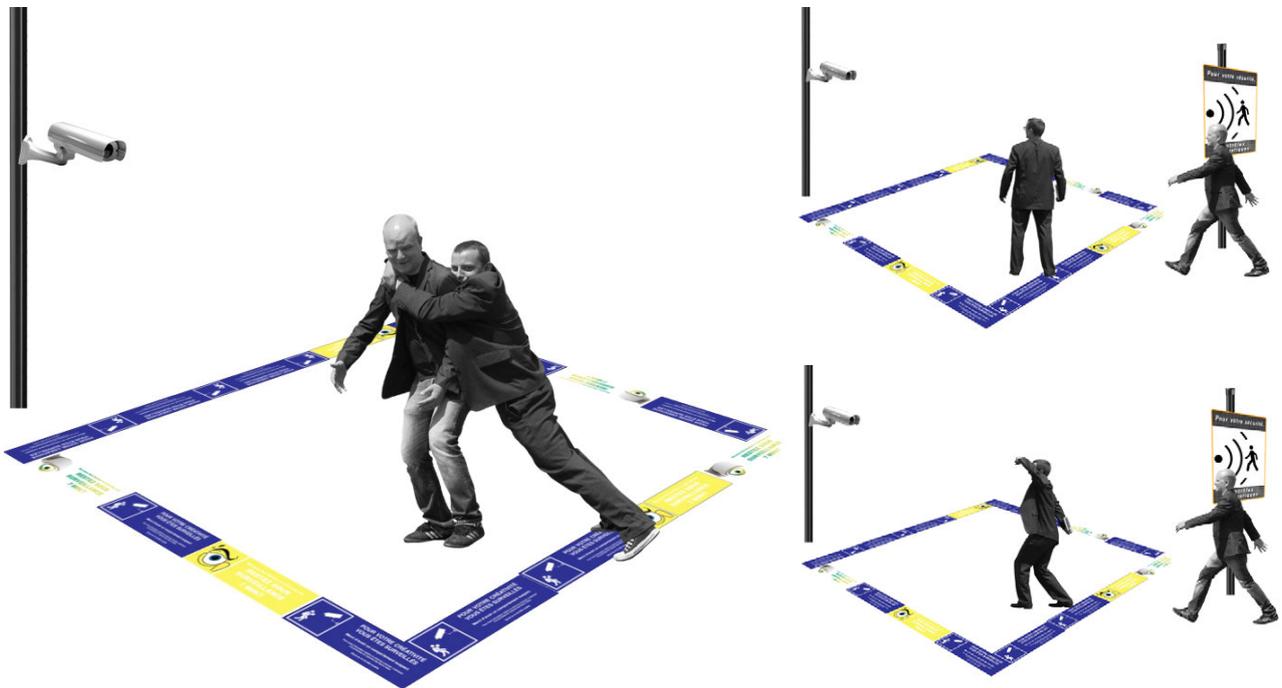


## VISAGE URBAIN

### La ville sensible

Johnathan BENYAMINE, Ineha COSTEROUSSE, Mathieu FERRAND, Amandine SIMONNET

Divers capteurs implantés dans la ville ou portés par ses habitants génèrent en direct une forme 3D représentant le visage de la ville, ses «émotions» à un instant donné.



## **RADAR A SOLITUDE**

**Information et ville sensible**

Julien ABIE, Apolline BEAUFORT, Chloé DESMOINEAUX, Robin MORETTI

Un radar qui détecte et flash les individus seuls, à l'opposée de nos caméras de surveillance qui détectent et signale les groupes de plusieurs personnes.

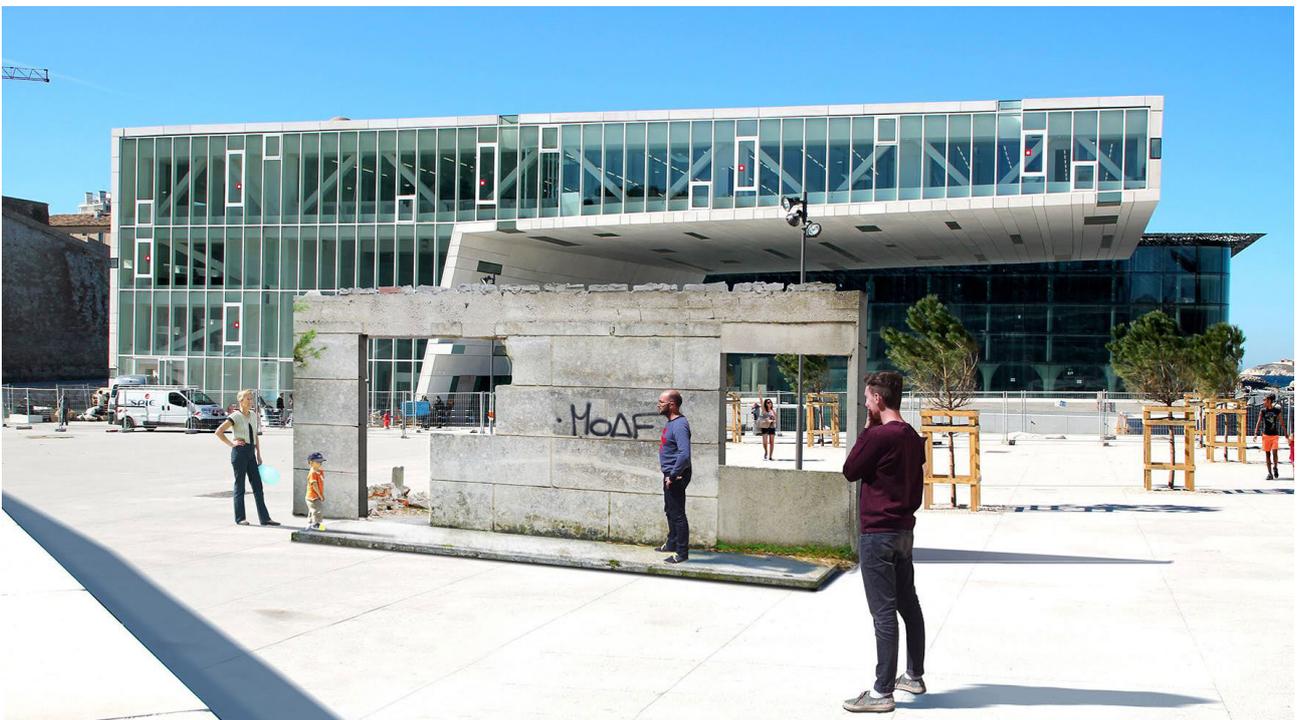


## LA BITE ENCHANTÉE

### Échelles de Perception

Margaux LEDUC, Vince MUSY, Hugo PARAPONARIS, Amandine PROVOST, Maélys REBUTTINI

Un détournement des potelets de stationnement qui se mettent à diffuser des sons étranges au lieu (bruit des égouts, circulation...). Lorsque les passants s'approchent, les sons s'apaisent, les rendant difficiles à localiser.

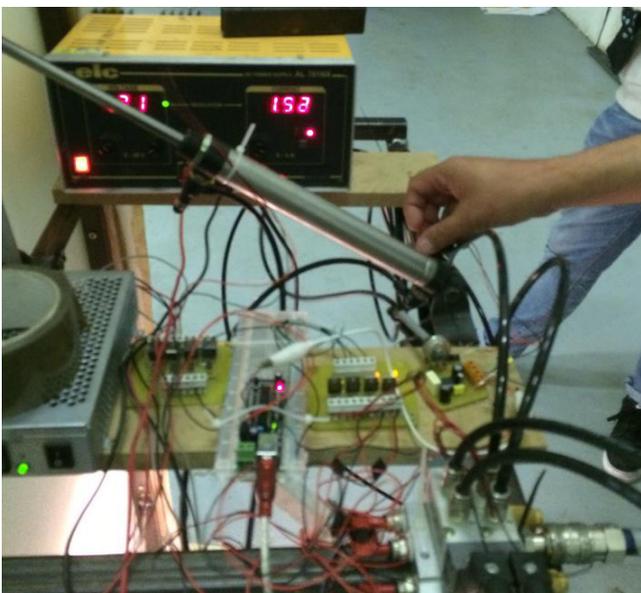
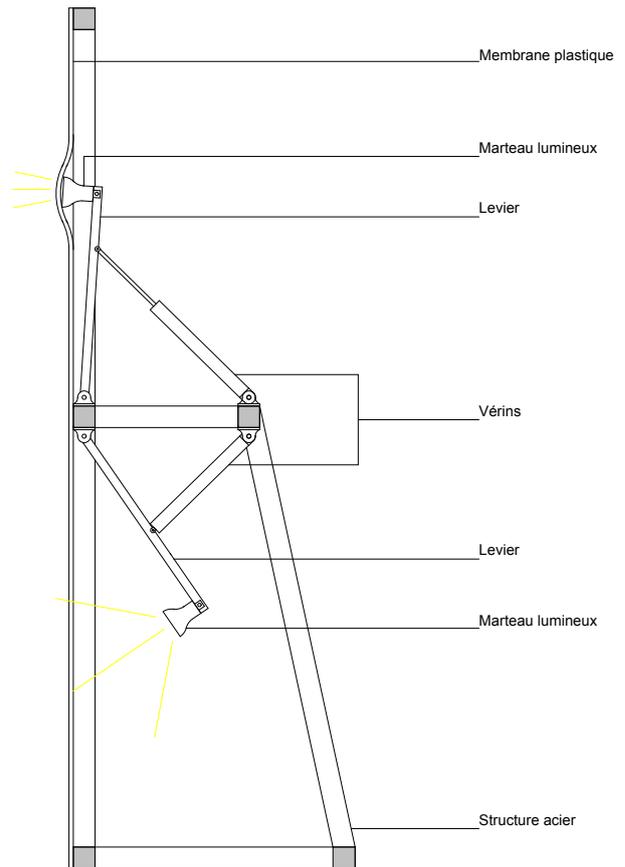


## CI-GÎT

### Nature, Ordre, Chaos

Ynes ABDELMOULA, Diane AYNARD, Salah JBARI, Camille LAMY

La friche, comme espace de chaos dans la ville, est prélevée et exposée sur l'espace public. Elle émet les sons de ses 24 dernières heures avant son déplacement. Elle se décompose au fil du temps, délaissée par le public.

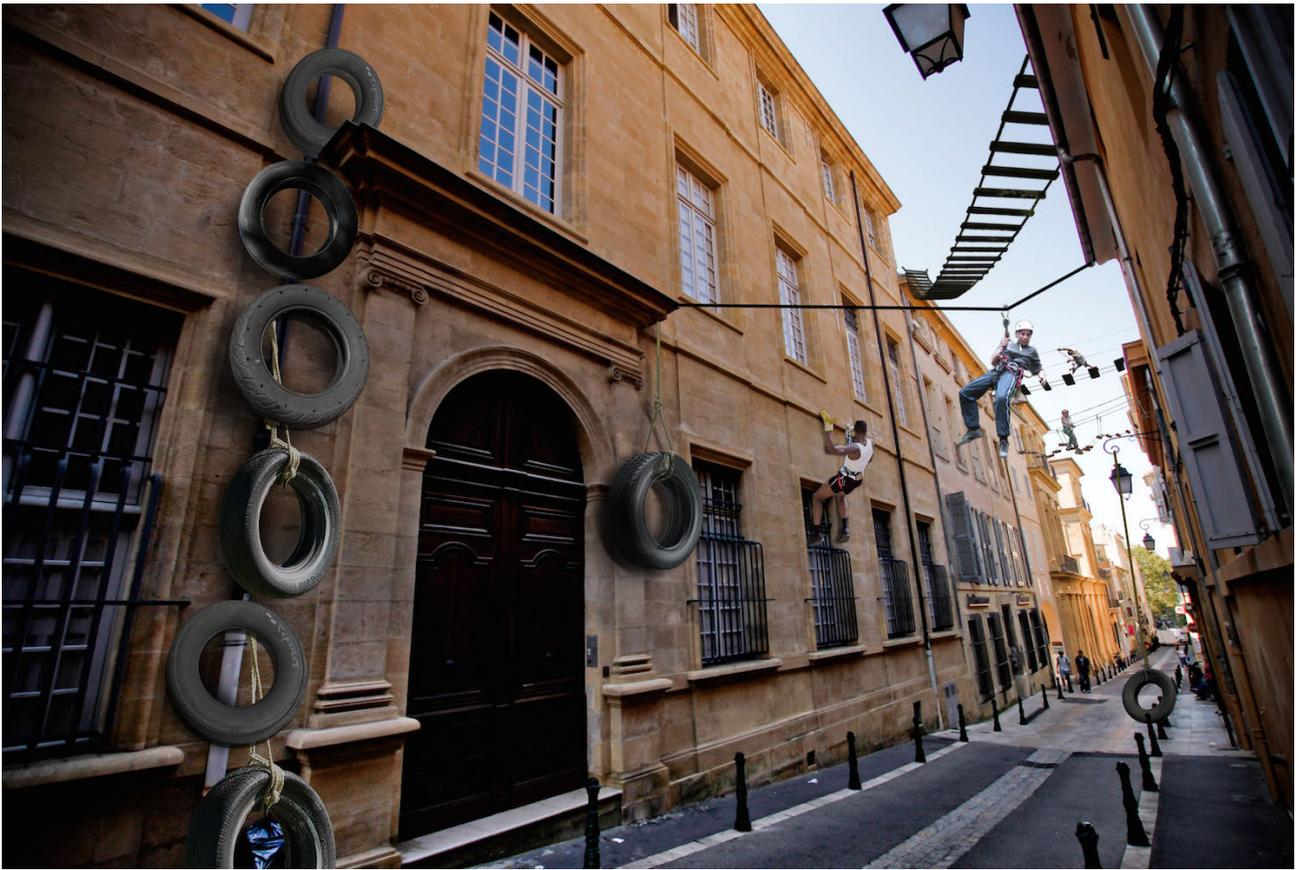


## FAÇADE SONORE

### Frontières urbaines

Camille CHAPON, Amine DJABI, Margot MERLIN, Pauline WOLFF

Des façades de chantier animées par les travaux qui s'y déroulent : les échafaudages sont recouverts de bâches qui se tendent et s'éclairent en fonction des bruits de la construction.

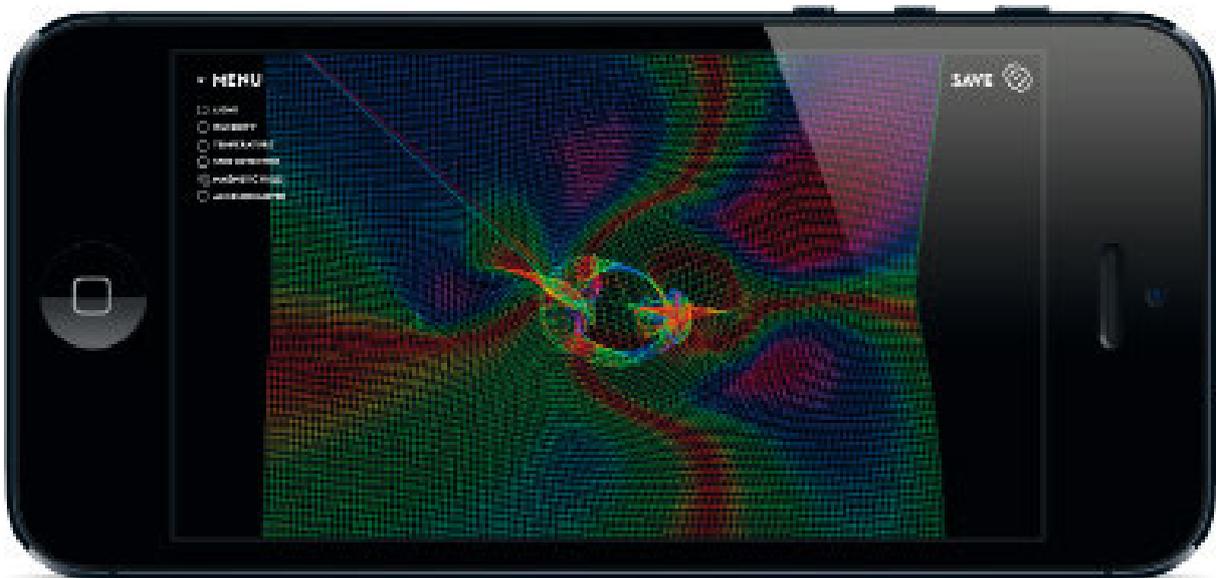
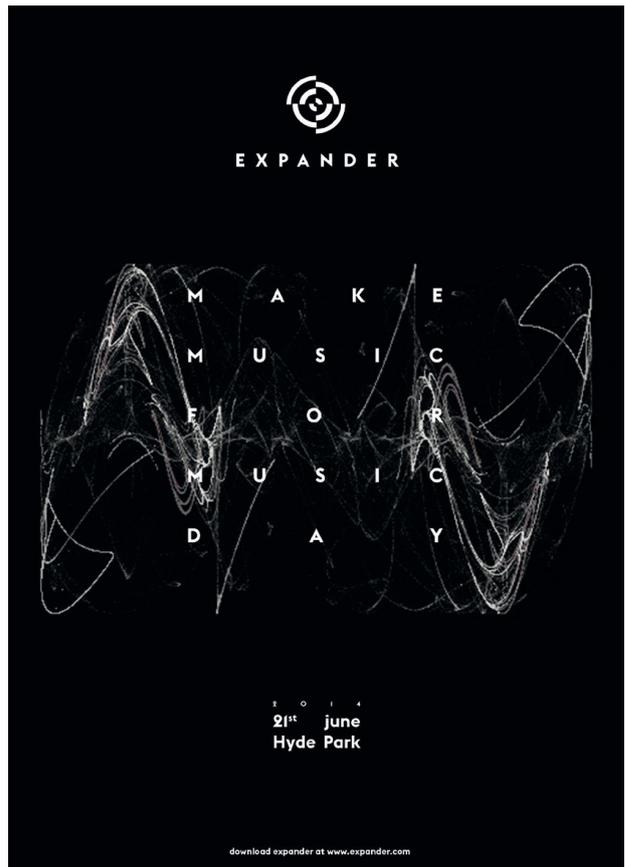


## ALLER PLUS HAUT

### Changer de point de vue

Daan DE LANGE, Manon DERAÏN, Jérémy LASNE, Ségolène MIONI

Proposer les toits de la ville comme nouvel espace d'exploration, comme terrain de jeu urbain en installant filets, échelles et autres dispositifs permettant aux personnes de prendre de la hauteur.



## EXPANDER

### Espace urbain et Paysage sonore

Emilie GENOVESE, Alexis KRAKOVINSKY

Une application qui utilise les multiples capteurs présents sur les smartphones pour composer une symphonie urbaine. Les variations de pression, d'humidité, de réseaux connectés etc. modifient les sons créés.

# STUDIO DOA

## CONTACT

[fpincin@esadmm.fr](mailto:fpincin@esadmm.fr)

[www.agenceDOA.wordpress.com](http://www.agenceDOA.wordpress.com)

École supérieure d'art et de design de Marseille-méditerranée — Atelier B3  
184 Avenue de Luminy — 13009 Marseille



ÉCOLE  
SUPÉRIEURE  
D'ART & DE DESIGN  
MARSEILLE-  
MÉDITERRANÉE