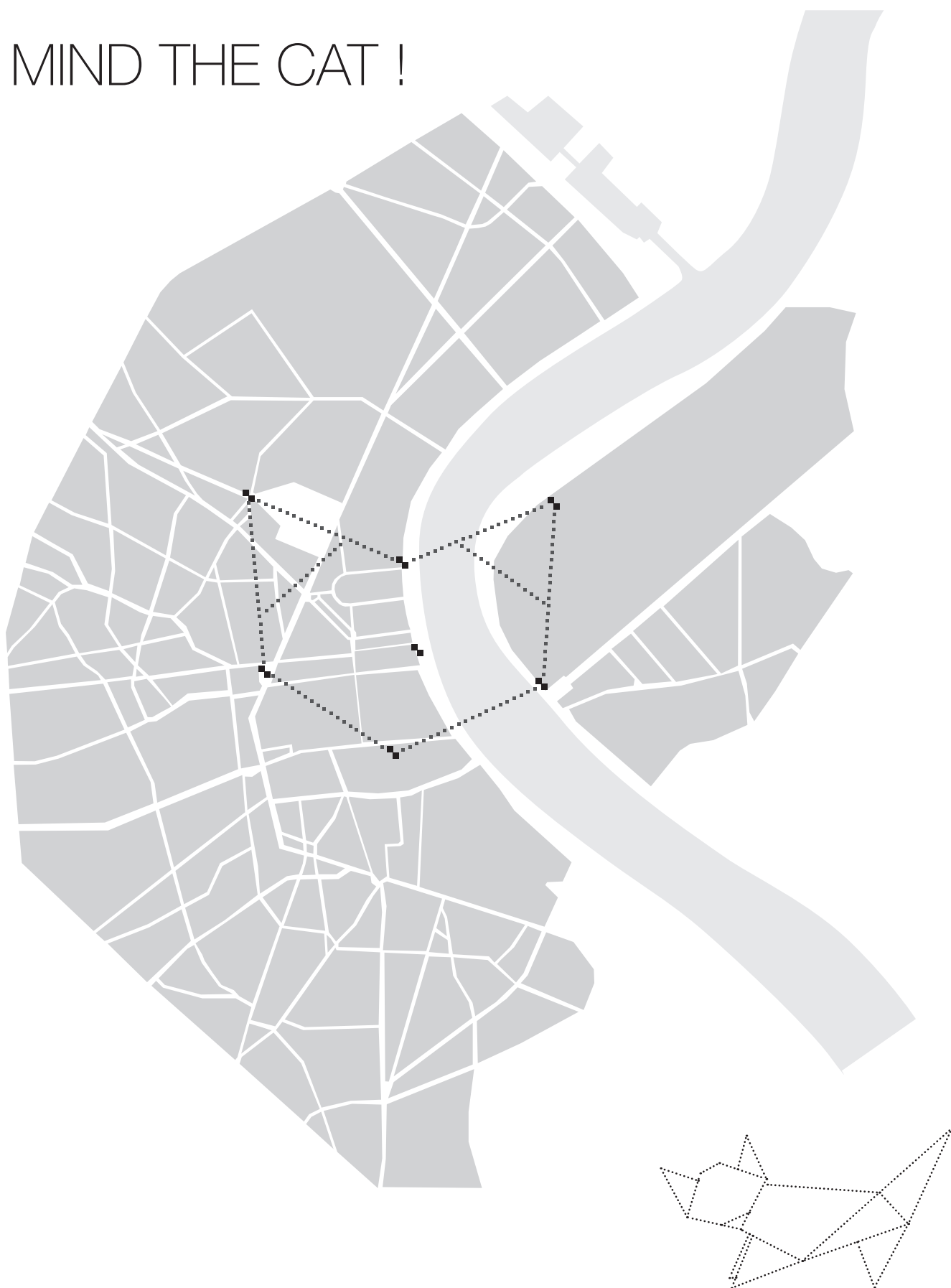
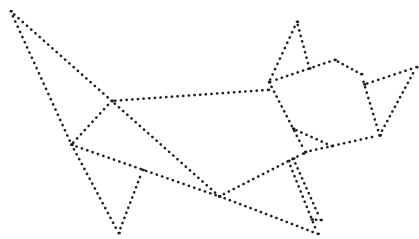


33/41

MIND THE CAT !





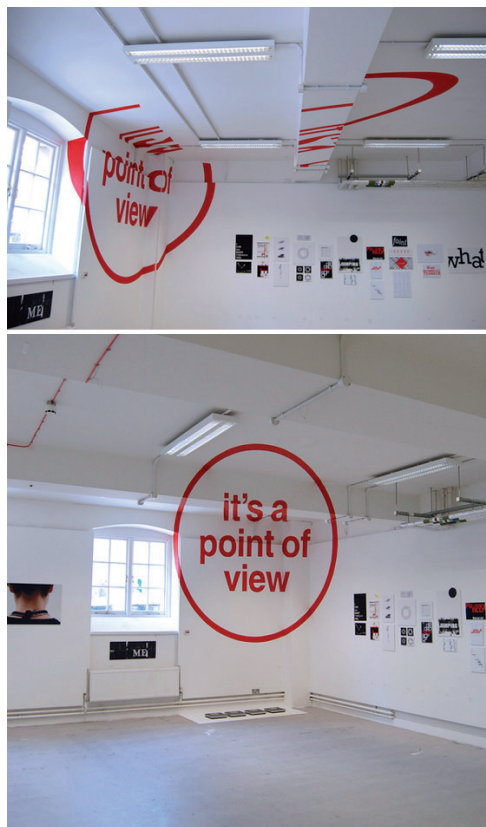
1 CONCEPT . A POINT OF VIEW

La ville est le support de cette aire de jeux à grande échelle. Plusieurs lieux historiques, emblématiques de Bordeaux accueillent les diverses étapes. Le jeu, intégré à l'aménagement urbain, rentre dans la ville.

La proposition entre activité ludique et « street art », interpelle autant l'enfant, le touriste, le promeneur ou le simple passant. A travers les illusions d'optique, l'objectif est de surprendre et d'attiser la curiosité. En l'absence de joueur, le jeu devient une intervention graphique en milieu urbain.

Le concept du projet est basé sur la création d'anamorphoses : œuvres graphiques, dont les formes sont distordues de telle manière qu'elles ne reprennent leur configuration véritable qu'en étant regardées sous un angle particulier (anamorphoses par allongement).

Ce type d'anamorphose apparaît dans l'art à l'époque de la Renaissance. Aujourd'hui, elles restent relativement méconnues du grand public. L'artiste Felice Varini intervient depuis les années 80 dans les lieux publics en créant des œuvres fortes qui marquent profondément l'observateur.



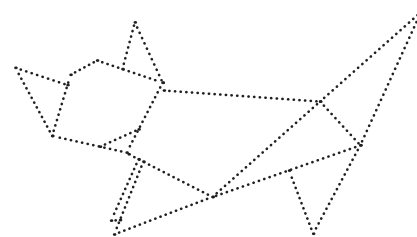
Anamorphic typography **JOSEPH EGAN**

2 DEROULEMENT DU JEU

Construit autour d'anamorphoses découvertes au gré d'un parcours dans la ville, le jeu présente plusieurs niveaux d'activités. In situ, le jeu des perspectives, du trompe-l'oeil incite à reformer l'image et trouver le point de vue d'où est partie la projection de l'image. Au point de projection de l'image se trouve un QR code à scanner qui permet d'obtenir un indice pour situer la prochaine anamorphose. Un contenu pédagogique (histoire du lieu, du patrimoine) est également disponible grâce à cette application numérique. La recherche des sept anamorphoses à travers la ville est motivée par une énigme à résoudre : « Où se cache le mystérieux chat ? »

Les indices du parcours imaginé en ville permettent de rebondir d'un lieu à l'autre. Si le chat est découvert en premier, il est possible de partir à la rencontre des autres anamorphoses afin de revivre ses aventures.





L'ENIGME : Où se cache le mystérieux chat ?/

Place des **QUINCONCES** >> **CASERNE NIEL**

« Sur l'autre rive, je me balade au milieu d'anciens entrepôts militaires, où un nouvel écosystème prend vie. Ici, on travaille, on crée, on fait du skate, et du BMX, mais surtout on respecte l'environnement ! Où suis-je ? »

CASERNE NIEL >> Place **STALINGRAD**

« Plus au sud, le long de la Garonne, se dresse un lion bleu qui m'a effrayé. Sur cette place, il semble surveiller le port de la lune... Où suis-je ? »

Place **STALINGRAD** >> **MIROIR D'EAU**

« Comme beaucoup de chat, je n'aime pas l'eau ! Mais je me suis pourtant fait avoir par un jeu de miroir ! Où suis-je ? »

MIROIR D'EAU >> Place Fernand **LAFARGUE**

« Autrefois, c'était un parking. Aujourd'hui, il y a beaucoup de musique par là et des gens qui font la fête. Je me prélasse souvent au soleil sur cette place, non loin de la Grosse Cloche. Où suis-je ? »

Place Fernand **LAFARGUE** >> Rue des **REMPARTS**

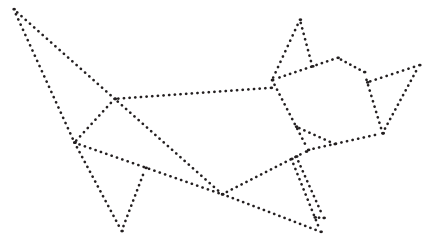
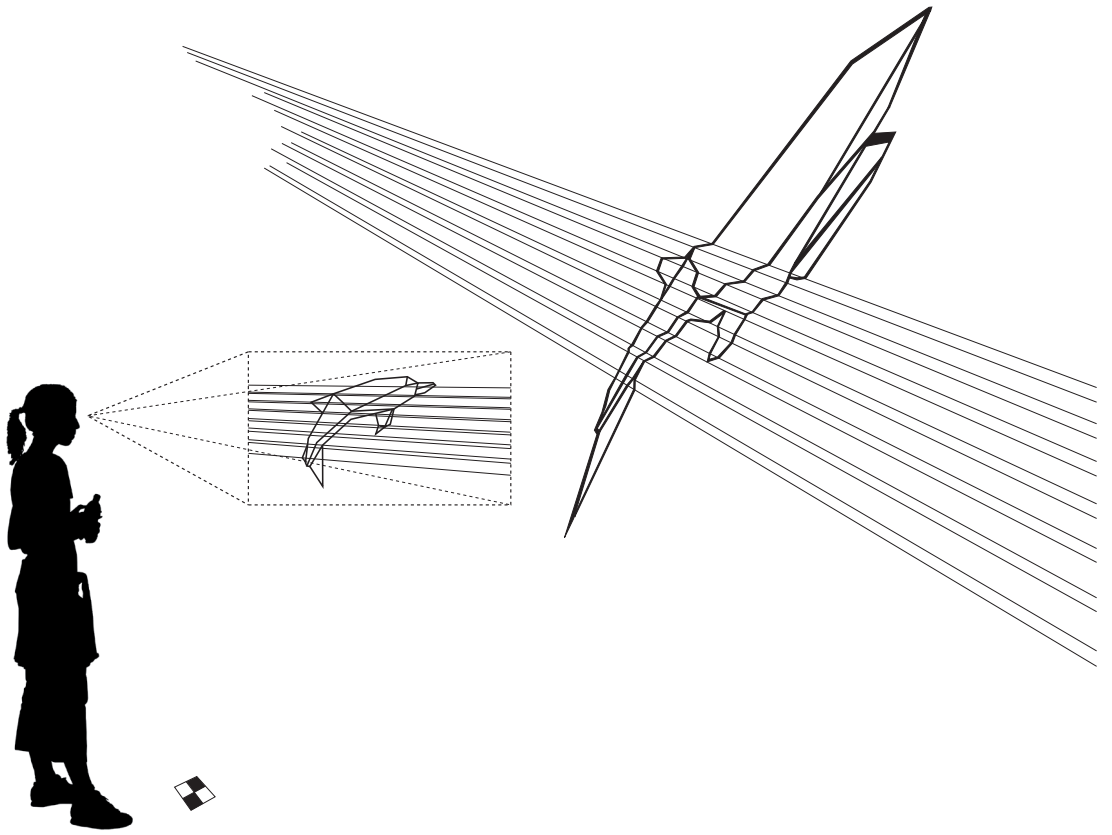
« Par là, ça monte ! C'est une des seules rues en pente de Bordeaux. Et à ce qui paraît, c'est aussi là que se tenaient les anciennes fortifications de la ville. Vous savez, à côté de la Porte... Où suis-je ? »

Rue des **REMPARTS** >> **JARDIN PUBLIC**

« Je me cache sous les arcades de ce jardin autrefois botanique. Juste à côté, c'est le Museum d'Histoire Naturelle, où on peut admirer mes ancêtres ! Où suis-je ? »

JARDIN PUBLIC >> Place des **QUINCONCES**

« Les roulements de tambours et les applaudissements du public m'attirent parfois en dehors du jardin vers ce champ de foire où paradent sur la piste du cirque des animaux venus d'ailleurs. Où suis-je ? »



3 INTENTION PEDAGOGIQUE

Géométrie et perception de l'espace /

Comme l'exprime Felice Varini : « Le point de vue va fonctionner comme un point de lecture, c'est-à-dire comme un point de départ possible à l'approche de la peinture et de l'espace. La forme peinte est cohérente quand le spectateur se trouve à cet endroit. Lorsque celui-ci sort du point de vue, le travail rencontre l'espace qui engendre une infinité de points de vue sur la forme.

[www.varini.org/] »

Pour l'enfant, comme pour l'adulte, il est toujours amusant de se laisser prendre au jeu d'une illusion d'optique. Le réflexe est alors de comprendre la composition de l'image, de la détailler dans l'espace et de réfléchir à la géométrie du lieu, à l'angle de vue. La relation 2D/3D est perceptible à travers l'observation d'une telle création. La notion de perspective devient concrète.

Appréhension des aménagements urbains : un autre regard /

Nous évoluons souvent dans des espaces que nous ne percevons qu'à travers le cheminement piéton que l'on empreinte régulièrement. Rares sont nos observations plus précises et détaillées de l'aménagement urbain qui nous entoure : son intégration dans l'espace architectural ; la composition du paysage minéral ; la forme, la taille des éléments qui structurent l'environnement ; l'harmonie ou le contraste des matériaux ; la juxtaposition des styles architecturaux et par là même, l'évolution de l'espace urbain au fil du temps.

De quartier en quartier, de site en site, la découverte des anamorphoses tout au long du jeu, permet d'attirer l'attention du joueur/promeneur sur ces détails de l'environnement architectural et urbain.

Découverte patrimoniale et historique de Bordeaux /

A travers l'énigme et la recherche des anamorphoses, le jeu entraîne l'enfant et l'adulte dans les rues de Bordeaux, dans des lieux ou sur des places remarquables et emblématiques. La lecture des QR Codes associés à chaque intervention graphique, permet de distiller aux joueurs des données patrimoniales contemporaines ou historiques, des anecdotes, des informations événementielles...etc. L'enfant apprend à connaître sa ville, à se repérer dans l'espace et à comprendre la géographie de Bordeaux, notamment par rapport à la Garonne. L'adulte découvre des lieux insolites, ou des endroits plus discrets dans des quartiers qu'il connaît mieux.

Pour le touriste, entrer dans le jeu est le meilleur moyen de découvrir une bonne partie du centre-ville.

4 PARTI PRIS ESTHETIQUE

Graphisme /

Le graphisme des images traitées en anamorphose, reprend les codes de l'origami.

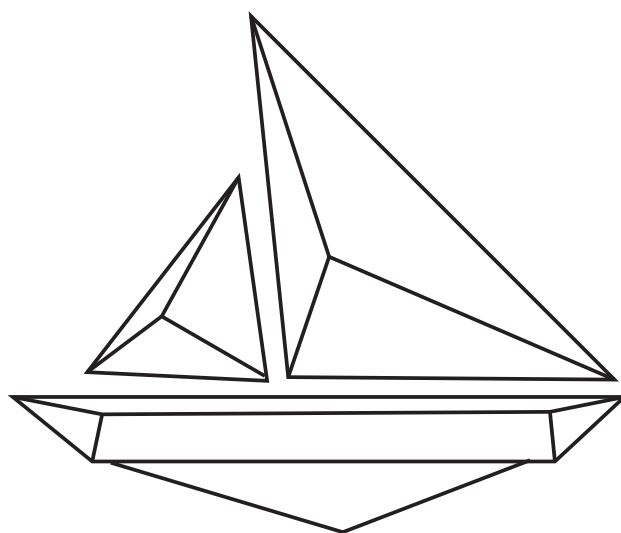
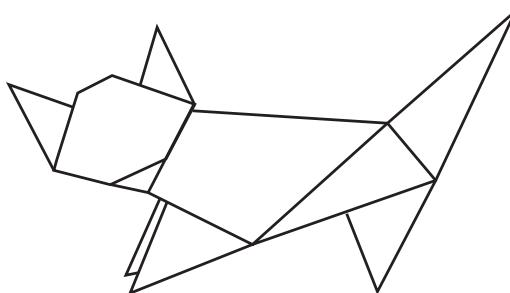
L'origami est le nom japonais de l'art du pliage du papier. Discipline populaire apparue en Chine au VI^{ème} siècle, au-delà de sa poésie, l'art de l'origami est un sujet d'étude pour les enseignants en mathématiques notamment dans le domaine de la géométrie.

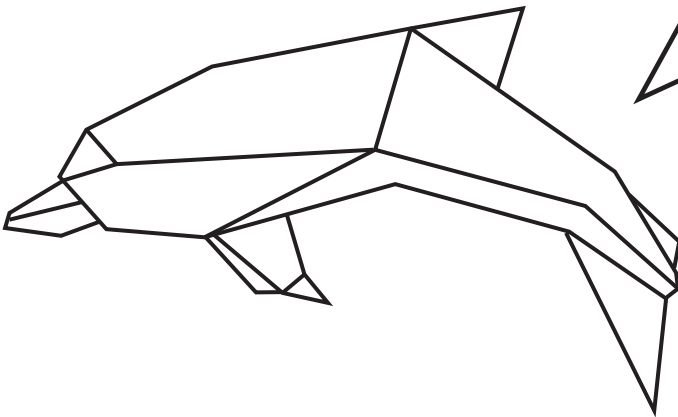
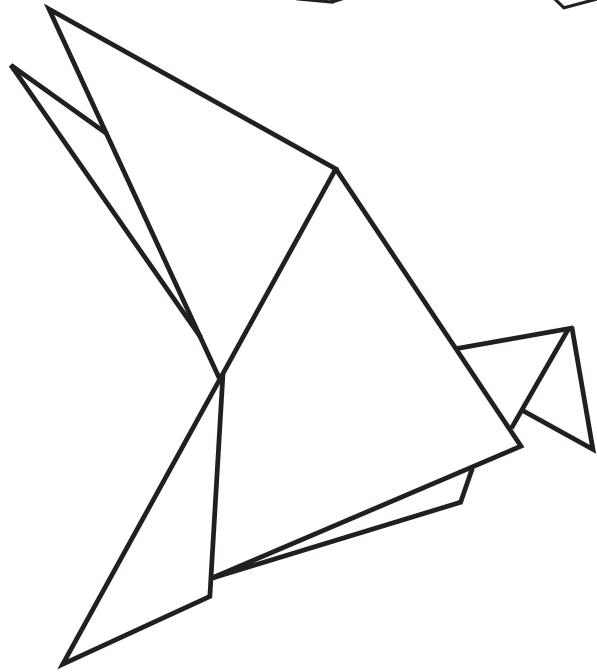
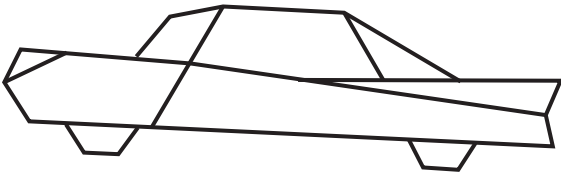
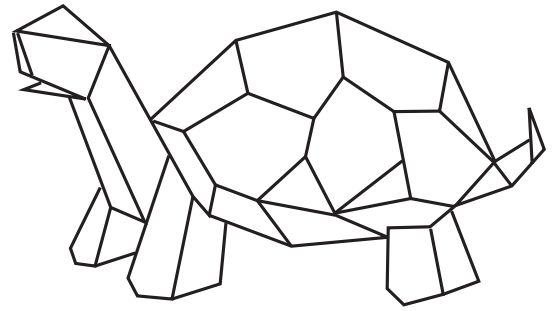
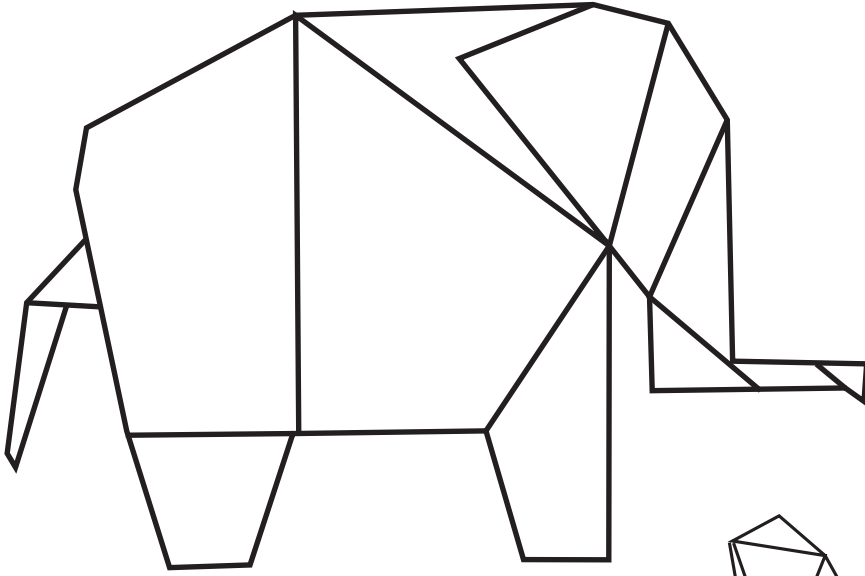
L'imagerie destinée en priorité au jeune public, est dynamisée par le traité géométrique des formes. Une seule ligne, légère, définit les contours de l'image. Le dessin minimaliste et sobre permet d'insérer les anamorphoses au mieux dans un univers architectural riche. Pour le côté espiègle, l'image projetée s'affranchit de la dimension et des formes des supports parfois animés de marches ou de décrochés minéraux.

Couleur /

Les images sont monochromes, afin de souligner la simplicité des formes et la précision du trait.

L'approche minimaliste et monochromatique confère une certaine élégance à l'intervention artistique dans un milieu urbain essentiellement minéral. La couleur unique du tracé facilite la lecture du projet dans un espace où se multiplient les interférences chromatiques fixes et mobiles.





5 REALISATION TECHNIQUE

Sur le site choisi, l'espace urbain est parcouru, analysé, afin de relever les aspects architecturaux, le parti pris d'aménagement, la fonction, l'usage donné et le choix des matériaux. A partir de cette analyse, un point de vue particulier est déterminé afin de créer l'image qui va animer le lieu, révéler l'espace.

Les sept anamorphoses sont réalisées par projection du dessin sur le sol à l'aide d'un vidéoprojecteur et marquage à la peinture résistante et antidérapante (type peinture routière).

Les QR codes liés à chaque illusion d'optique sont appliqués dans l'espace urbain avec le même type de peinture.

Les compositions graphiques proposées au public peuvent revêtir un caractère éphémère, si le choix est fait d'intervenir dans l'espace urbain sur le mode de la performance. Certaines peintures routières agissant comme un pelliculage sur le revêtement considéré, peuvent être facilement déposées une fois l'événement passé.

Créer pour les besoins du jeu ou lier à une référence existante, le contenu de l'application numérique peut renvoyer vers un document textuel type PDF ou vers la page d'un site présentant des informations patrimoniales et/ou historiques.





6 APPLICATION NUMERIQUE / QR CODE (Flashcode 2D)

Création de QR Codes /

Le code QR (de l'anglais, QR Code) est une sorte de code barre en 2D. Le «QR» signifie Quick Response car le contenu que comporte ce carré noir et blanc peut être décodé rapidement. A la différence d'un code barres classique, le code QR peut contenir beaucoup d'informations: 7089 caractères numériques, 4296 caractères alphanumériques, contrairement au code barres normal qui ne peut stocker que de 10 à 13 caractères ou 2953 octets.

Le code QR est très pratique, car gratuit, simple à lire et simple à créer. De nombreux services en ligne permettent de générer des QR Codes (flashcodes 2D) qui dirigent vers des informations embarquées, des adresses de liens url.

Le code QR est lisible à partir d'un téléphone portable. Un programme doit-être téléchargé puis installé sur le mobile. Ensuite, il suffit de prendre en photo le code pour voir son contenu. Le code QR peut comporter du texte, l'adresse d'un site,...etc. Ce contenu peut-être ensuite transféré, imprimé. Son utilisation est gratuite.

Exemple de contenu pédagogique : le Miroir d'Eau /

L'application numérique pourra proposer, sous la forme d'un document PDF, un petit texte d'informations, illustré d'une photographie.

« Inauguré fin juillet 2006, cet aménagement bordelais constitue le plus grand miroir d'eau du monde (3 450 m²). Situé face à la place de la Bourse, entre le Quai de la Douane et le quai Louis XVIII, le miroir d'eau alterne des effets extraordinaires de miroir et de brouillard. Féerie créée par le fontainier Jean-Max Llorca, le miroir d'eau est l'élément central des quais de Bordeaux réaménagés par le paysagiste Michel Corajoud.

Le miroir d'eau met en valeur la place de la Bourse, une des œuvres les plus représentatives de l'art architectural classique français du XVIII^{ème} siècle. La place de la Bourse a été réalisée sous l'intendance de Claude Boucher par l'architecte du roi, Ange-Jacques Gabriel, entre 1730 et 1775. »

Mais elle pourra aussi mener à la page d'un site internet, comme celui de la ville de Bordeaux. « <http://www.bordeaux.fr/110812> »

7 BUDGET PREVISIONNEL

Réalisation des anamorphoses et des marquages au sol (x7)	2450
Création des QR Codes	-
Rédaction et illustrations du contenu pour QRCode (x7)	1000

Coût prévisionnel du projet

3450 euros TTC

