

**Centre d'initiation à l'art
pour les 0-6 ans**

JEUX DE MOTS, LE LABO

Un dispositif interactif conçu par
Atelier Baudelaire x Bold Design

Une production mille formes Clermont-Ferrand

mille formes
Centre d'initiation à l'art pour les 0-6 ans
Clermont-Ferrand

mille formes est un Centre d'initiation à l'art pour les 0-6 ans ouvert gratuitement aux familles et aux groupes dont la programmation est conçue avec des artistes contemporains et met en avant, selon les saisons, la diversité des champs artistiques.

mille formes est un espace dédié à la découverte de l'art par l'exploration et par « le faire » pour les tout-petits et les adultes qui les accompagnent.

Certaines programmations sont proposées dans des espaces extérieurs à mille formes, en collaboration avec des lieux partenaires ou dans des salles de spectacle.

mille formes, Centre d'initiation à l'art pour les 0-6 ans, est en partenariat avec le Centre Pompidou.

Le design d'espace et du mobilier intérieur a été imaginé pour mille formes par Laure Jaffuel, designer. Le parvis extérieur et le mobilier urbain ont été réalisés en collaboration avec Sharmily Guyot, architecte.

Paul Cox, artiste, en a conçu l'identité visuelle.

Dispositif artistique proposé aux enfants de 2 à 6 ans et leurs accompagnateurs

Accompagné d'une médiation

Capacité d'accueil : 30 enfants et leurs accompagnateurs

Lieu d'installation : Intérieur

Surface nécessaire : 100 m² minimum

1- PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Jeux de mots est au départ pensé comme un outil d'apprentissage de l'écriture et de la lecture.

C'est aussi et surtout un dispositif de sensibilisation aux domaines de la typographie et du design.

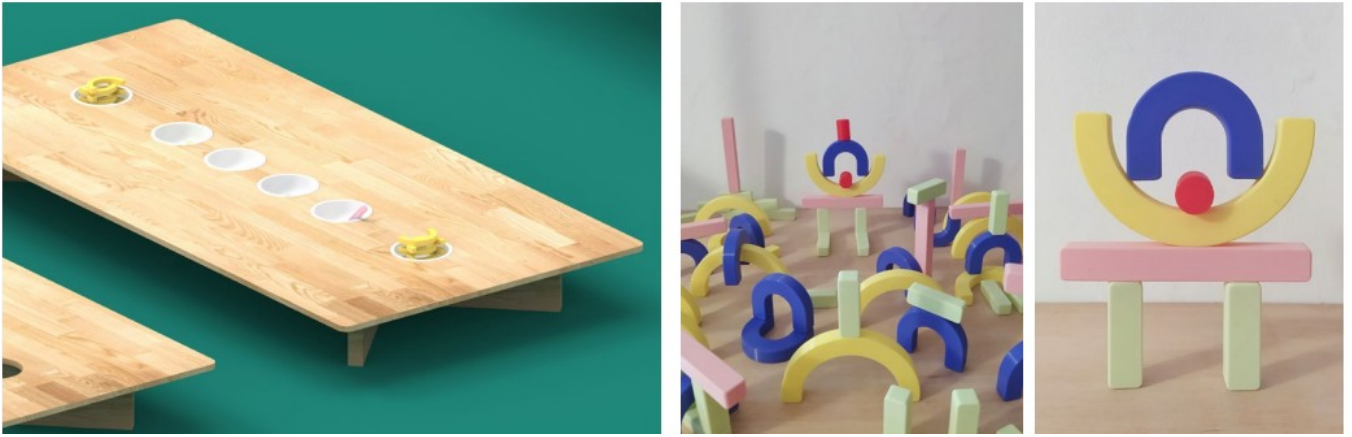
En mars 2020, vie professionnelle et familiale fusionnent et une nouvelle problématique alimente le quotidien d'Atelier Baudelaire : comment envisager l'apprentissage de la lecture et de l'écriture dans ce contexte soudainement si incertain et si libre ? Né d'une envie de créer des objets pédagogiques à destination des enfants et des publics empêchés, un premier prototype expérimental est conçu pendant le confinement.

À partir des matériaux upcyclés et des ressources alors disponibles dans les commerces de première nécessité, formes et couleurs se dessinent et évoluent, au fil des expérimentations avec les enfants. Ces recherches aboutissent à une gamme de cinq petits modules, qui s'assemblent pour recomposer les 26 lettres de l'alphabet en capitales.

Ces 5 formes permettent aux enfants d'écrire, de dessiner mais aussi de construire en petit et en grand. Pour mille formes, Atelier Baudelaire et Bold Design ont imaginé plusieurs échelles de jeux et d'interactions : des modules à l'échelle du corps, des petits modules imprimés en 3D et des normographes, permettant aux enfants d'associer l'expérimentation du signe et de la forme, le développement de l'imaginaire et les mouvements corporels dans l'espace.



Vue de la maquette de l'espace d'exploration et de construction à échelle du corps



Normographe

2- ÉLÉMENTS BIOGRAPHIQUES

Atelier Baudelaire

Porté par Camille Baudelaire et Olivia Grandperrin, l'Atelier Baudelaire est un studio de recherche et de création qui relie le design graphique et le volume, les domaines de la culture et de l'innovation. Il accompagne les institutions, artistes, associations, entreprises et territoires dans la création d'identités, d'éditions, de signalétiques, d'objets, et d'espaces sur-mesure. L'atelier s'ancre dans la tradition du graphisme d'auteur en quête d'excellence et d'engagement, tout en proposant un modèle horizontal et novateur : il valorise le travail des femmes designers, promeut la porosité des pratiques et la création participative.

Fondatrice et co-directrice de création du studio, Camille Baudelaire œuvre depuis 10 ans à l'intersection du design graphique, de l'innovation, de la 3D et du design d'espace. Elle a toujours collaboré en tant qu'indépendante, avec de nombreuses institutions et entreprises allant des musées aux grands comptes, mais aussi auprès d'artistes, commissaires, designers et architectes de renom sur des projets allant de l'objet imprimé (édition, identité...) au graphisme déployé dans

l'espace (scénographie, signalétique, design couleur et matière), en passant par les médias interactifs (sites internet, installations protéiformes...). Consciente de la responsabilité du designer, Camille Baudelaire vise les projets engagés et éthiques.

Diplômée de l'école Estienne, de L'ESAA Duperré et de l'ENSAD, Camille s'investit notamment, afin que la proportion de femmes auteures reconnues, et de femmes fondatrices de studio s'alignent avec celle des femmes en école d'Art. Elle agit dans son propre studio, auprès de l'association Contemporaines, ainsi qu'en école par le biais du mentorat.

Partenaire de l'atelier depuis 2019, Olivia Grandperrin rejoint la direction de l'Atelier en 2021. Designer graphique de formation multidisciplinaire, elle est spécialisée dans le graphisme d'utilité publique, les projets d'identités visuelles et la didactique, avec une appétence particulière pour la conception-rédaction et la stratégie éditoriale. Depuis 2014, Olivia a collaboré à la conception de plusieurs campagnes de communication pour la ville de Paris, ainsi qu'à la création de nombreuses identités visuelles pour des marques, startups et institutions culturelles. Elle a travaillé sur des projets de signalétiques pour des lieux prestigieux tels que le Centre des Sciences de Montréal ou l'Institut Français de la Mode. Sa pratique est pragmatique et transversales, inscrite dans une démarche citoyenne d'inclusivité de tous les types de publics.

Diplômée de l'Ecole supérieure des Arts Décoratifs (ESAD Strasbourg) en 2010, Olivia s'installe à Montréal où elle travaille en tant que designer graphique d'exposition pour l'agence internationale Gsm Project. En 2014 et 2015, elle réalise la direction artistique de plusieurs numéros du magazine canadien Urbania. Depuis son retour en France en 2015, elle collabore avec de nombreuses agences de communication et de branding (CI design, Brandbrothers, Artbridge, Saguez...) et développe une expertise pointue en signalétique, branding et graphisme d'information. Depuis 2017 elle anime des workshop, notamment auprès de collégiens et lycéens de Seine-Saint-Denis en collaboration avec la Fondation 93, et pour l'ECV Aix-en-Provence sur le thème Art et Science.

Bold Design est une agence de design et un laboratoire de recherche autour des techniques de fabrication, dont l'impression 3D. Il a été fondé en 2008 par William Boujon et Julien Benayoun.

Ils se sont rencontrés à L'École supérieure d'art et de design de Reims en 2003, sont devenus amis et ont décidé de faire leur Erasmus ensemble aux Pays Bas à l'AKI ArtEZ, Academy of Art and Design, dans la région de Twente, au Nord-Est d'Amsterdam. Acceptés dans une section « architecture » qui allait fermer, malins, ils passent un accord avec leurs professeurs pour travailler et expérimenter pendant six mois seuls, sur l'intégralité de leurs projets qui touchaient toutes les matières : le bois, la céramique, la sérigraphie, la terre, les matières recyclables, les mousses, le liège... Ils en feront un livre, perdu ou égaré, qui retrace tout ce travail d'Erasmus, des projets expérimentaux, réalisés ensemble, à deux, dans un travail de ping-pong.

L'agence signe sa première exposition rétrospective « Symbiose » à Mayenne en 2021 qui rassemble une large sélection de ses projets. Ses projets sont exposés au Centre Pompidou, au Musée des Arts Décoratif de Paris et dans différentes galeries internationales et font l'objet de publications dans des magazines, blogs ou livres spécialisés.

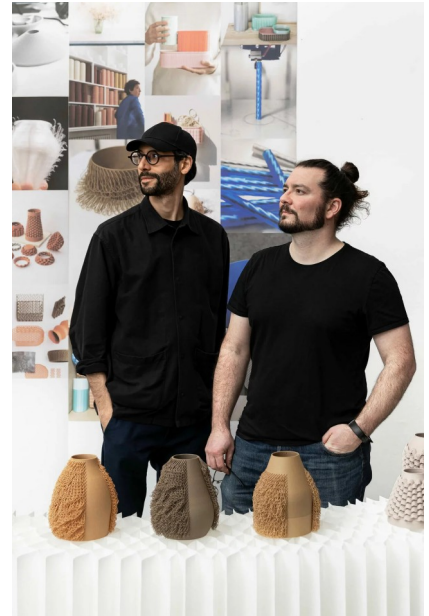
William et Julien mènent, en parallèle, de nombreux workshops créatifs auprès des étudiants et des professionnels.

Aujourd'hui, les progrès de l'impression 3D ont permis sa mise en œuvre dans une grande variété de projets et de secteurs. Cela est dû en grande partie à sa flexibilité, à la liberté de conception, à la rapidité de fabrication et à la réduction des coûts, entre autres.

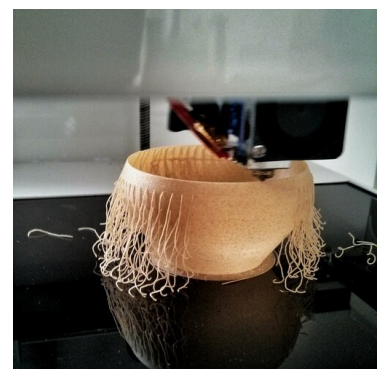
« Notre relation avec l'impression 3D s'est développée au fil des années. Nous sommes un laboratoire de recherche et nous nous interrogeons constamment sur les possibilités et les limites de ces technologies. De plus en plus d'entreprises nous contactent pour créer des pièces et des collections imprimées en 3D qui apportent un côté plus sensible à leurs produits. Nous organisons également de nombreux ateliers sur l'impression 3D et le design ou donnons des conférences sur le sujet. »

« Pour la fabrication d'objets, de meubles et de bâtiments, certaines de ces technologies permettent de réutiliser facilement et rapidement ce qui peut encore aujourd'hui être considéré comme des déchets. Nous sommes à un moment de l'histoire où nous avons largement exploité les ressources limitées de la planète. Certains matériaux sont au bord de l'épuisement. D'autre part, nous sommes submergés par les déchets inhérents à la production de biens de consommation, par exemple. Il est temps d'utiliser ces « nouveaux » matériaux issus de matériaux anciens et malheureusement « abondants » dans des projets à grande échelle pour construire l'avenir. »

« L'une de nos premières questions a été de savoir s'il était possible d'imprimer des poils directement sur la machine. Nous avons réfléchi à des stratégies de modélisation et effectué de nombreux tests. Nous avons publié ces expériences sur les réseaux sociaux et la galerie AYBAR de Miami s'en est aperçue et a commandé une collection de trois vases appelés « POILU », fabriqués avec du PLA chargé en fibres naturelles telles que le bambou, la noix de coco ou le bois. Ce projet a été largement diffusé sur le web et dans diverses publications imprimées, ce qui nous a permis d'attirer l'attention d'un public plus large sur les thèmes du design et de l'impression 3D. Nous avons ensuite rapidement collaboré avec le Habitat Design Lab et d'autres créateurs. »



Crédit photo Matthieu Barani



3- INFORMATIONS TECHNIQUES

Il est nécessaire de disposer de 80 à 100 m² d'espace d'exposition minimum

Les caisses de transport font partie de la scénographie et doivent être installées dans l'espace d'exposition.

Un mur est requis pour présenter la tapisserie associée à l'exposition.

Option 1 : possibilité de louer le dispositif sans la tapisserie sur le mur

Option 2 : location avec tapisserie au mur. Celle-ci doit être adaptée aux dimensions du mur disponible et nécessite au préalable un travail de design graphique du visuel par les artistes.

Prévoir un budget complémentaire pour la conception et la production de la tapisserie.

Colisage:

6 caisses et 2 tables

Caisse 1	Caisse 2	Caisse 3	Caisse 4	Caisse 5	Table 1	Table 2
H 176	H 146	H 132.5	H 72.5	H 92	L 227	L 227
L 123.5	L 99.5	L 132.5	L 117.5	L 49.5	I 113	I 113
I 85	I 85	I 85	I 85	I 49.5		

Stockage des caisses vides : 10 m²

Une assurance clou à clou est à prévoir à la charge du preneur

4 – TRANSPORT

Le transport est à la charge du preneur. Il doit être réalisé par un transporteur agréé.

Prévoir un camion de 20 m³ minimum avec hayon obligatoire et transpalette pour le transport du dispositif.

5 – MÉDIATION

Le dispositif est accompagné d'une médiation.

La formation à la médiation et les déroulés possibles d'accompagnement seront proposés à la structure d'accueil par l'équipe de mille formes.

6 – ÉLÉMENTS DE COMMUNICATION

JEUX DE MOTS, LE LABO

Un dispositif interactif imaginé par Atelier Baudelaire et Bold Design

À partir de 2 ans

Une production mille formes Clermont-Ferrand

Jeux de mots est né pendant le premier confinement, d'une envie de créer des objets pédagogiques d'apprentissage de l'écriture et de la lecture pour les jeunes enfants. Pour mille formes, Atelier Baudelaire et Bold Design ont fait évoluer le projet d'origine en un jeu de construction à plusieurs échelles. Des modules et des normographes à l'échelle du corps et de la main, permettent aux enfants de créer en volume ou en 2 dimensions des imaginaires multiples.

Le prototype d'origine a été conçu pendant le confinement avec la participation de Arp is Arp, en expérimentant avec les enfants Apolline Bouisson-Baudelaire et Cosmo Harari. Dispositif interactif imaginé par Atelier Baudelaire x Bold Design (Camille Baudelaire, Julien Benayoun, William Boujon, Olivia Grandperrin avec la participation de Mathis El Idriss)



Crédit photo Ville de Clermont-Ferrand

7 - RENSEIGNEMENTS

mille formes

23 rue Fontgiève

63000 Clermont-Ferrand

Accueil mille formes : 04.73.42.66.64

milleformes@ville-clermont-ferrand.fr

Sadek Seddeki – chargé des publics :

04.73.42.66.81

sseddeki@ville-clermont-ferrand.fr

Michelle Morange - Assistante coordination logistique et régie technique

mmorange@ville-clermont-ferrand.fr