

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

FLASHABOU

Un atelier proposé par Élise Fouin, designer

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.

FICHE TECHNIQUE FLASHABOU

Dispositif à l'attention des 2-6 ans

Capacité d'accueil : 30 enfants

Lieu d'installation : Extérieur

Surface : 50m² sur herbe pour 130 mâts à planter

1- PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Il y a des tas d'objets qui s'animent avec le vent comme les chambres à air, les cerfs volants, les girouettes ou les moulins à vent. Il y a de nombreuses forêts dont les arbres, petits ou grands, se mettent en mouvement avec le vent.

Elise Fouin invite petits et grands à créer une forêt scintillante, presque enchantée en fabriquant des « flashabous ». Le vent souffle et vient les faire scintiller et s'animer comme des bijoux...

2- ÉLÉMENTS BIOGRAPHIQUES DE L'ARTISTE ÉLISE FOUIN

Dans son cabinet curieux, Elise Fouin est toujours prête à faire des démonstrations concrètes.

Comment a-t-elle pétri toutes ses sources d'inspiration pour cristalliser un travail si singulier ?

Originaire de la région Franche Comté, elle y a grandi en pratiquant les arts plastiques, la peinture, le piano et la danse, en équilibre entre les bienfaits de sa terre et le désir de culture, entre le faire et l'esprit. Elle se forme ensuite à l'École Boulle à Paris, d'abord à l'orfèvrerie, puis elle se tourne vers le design de mobilier et d'objet. Une formation double, comme une balance, pour trouver son point d'équilibre. Pour son diplôme en 2003, elle fait déjà un pas de côté, s'aventure avec succès vers la mise en œuvre du papier, en designer qui se donne la liberté de l'artiste.

C'est avec ses mains d'abord que cette créatrice apprivoise la matière. Les usines sont un de ses terrains de jeux favoris, où elle traque chutes et rebus. Le papier, le bois, le métal, le verre, le tissu, et différents plastiques sont ses repentirs. Des matières délaissées qu'elle transfigure grâce à des typologies reformulées, combinées à de nouvelles technologies.

Depuis, elle a construit son métier dans différentes directions. Cette chercheuse, toujours en veille pour nourrir son laboratoire personnel, expérimente tout. Pour réaliser des lampes « Gigotte » ou « Lépiotes », une table à jeux « Bouillotte », des vases « Chimisteries », un lit « Millefeuille », un service de table « Sillon »... Elle collabore avec des marques, des éditeurs, des institutions, des petites entreprises, des artisans. Car après avoir magnifié le réemploi des matériaux, elle se tourne aujourd'hui, à travers un tour de France, vers les savoir-faire locaux. Pour elle, le développement durable passe aujourd'hui par les richesses du travail de la main, par la réindustrialisation. Avec une approche évolutive, ingénieuse et maîtrisée du design, loin d'un style. Dans ses créations, elle reste buissonnière, sème de la légèreté, de l'espièglerie. Et des jeux avec les mots, entre terre, verre et vers de terre.



3- DESCRIPTIF DU DISPOSITIF



- Pourquoi dit on « pêche à la mouche » ?

La pêche à la mouche est à la fois une activité de pleine nature, un loisir et un sport qui consiste à pêcher un poisson avec un matériel de base : une canne, un fil de nylon, un hameçon et un appât nommé « mouche » de pêche. Cette activité se pratique dans des ruisseaux ou rivières, des lacs et dans les mers. Au lieu d'utiliser des appâts vivants comme des vers ou des asticots, on utilise des appâts artificiels « les mouches », construits par les mains de l'Homme pour imiter le vivant.

- Comment est faite une « mouche » ?

Une mouche n'a qu'un rôle : celui de tromper le poisson. Les mouches se composent généralement d'un hameçon, entouré de fils de soie, de plumes, et d'un « flashabou ». Le but étant de réaliser ce qu'on appelle un « leurre », un élément qui imite le comportement d'un insecte ou d'un petit crustacé. Le poisson va alors croire voir son repas devant lui, mangera la mouche et c'est alors qu'il est pris au piège et que le pêcheur le remonte à la surface de l'eau. On peut alors appeler ça : une belle prise !

- Mais qu'est ce qu'un « flashabou » exactement ?

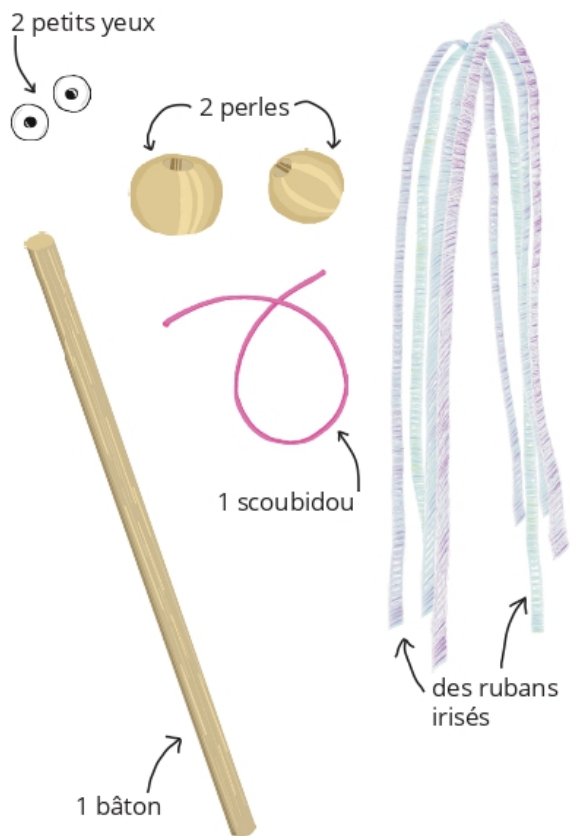
Ce sont des fibres, comme de très fins rubans de couleurs qui servent d'appât lorsqu'on va à la pêche. Il apporte du mouvement dans l'eau ou à la surface de l'eau et mime le comportement de ce que les poissons ont pour habitude de manger. Pour qu'il soit le plus excitant possible pour le poisson, il faut que le flashabou joue avec les couleurs et la lumière... Il en existe plusieurs : qui brillent dans le noir, à paillettes, ondulés, qui changent de couleur, avec des reflets écaille, effet miroir ou comme cheveux d'ange...

Et maintenant c'est à toi de confectionner ta mouche !

Peut-être arriveras-tu alors à attraper un poisson volant qui cherche à s'envoler comme un oiseau.

4- MATÉRIEL

KIT POUR RÉALISER UN FLASHABOU



5- RÉALISATION

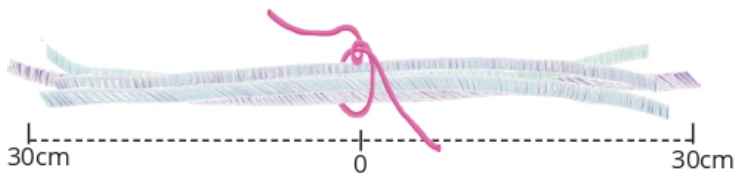
ÉTAPE 1

Peindre le bâton et les perles. Coller les petits yeux sur la grosse perle. On peut aussi personnaliser ces éléments comme on le souhaite.



ÉTAPE 2

Avec le scoubidou, faire un double nœud au milieu des rubans rassemblés.



Le flashabou est prêt pour l'étape suivante.

ÉTAPE 3

Enfiler les bouts du scoubidou dans la grosse perle, puis enfoncer le bâton de l'autre côté. Faire un double nœud autour du bâton pour fixer la perle.



Et hop ! La mouche est finie.

On peut maintenant aller la fixer à un des arbres de la forêt.

ÉTAPE 4

Dans le parc, glisser la mouche dans un des trous du mât choisi et enfiler la perle restante de l'autre côté du bâton.



6- INSTALLATION



7- COMMUNICATION

Flashabou

Un atelier proposé par Elise Fouin, designer

A partir de 2 ans, en continu

C'est en famille ou entre amis, qu'Elise Fouin, designer, vous propose de venir confectionner un ou plusieurs « flashabou » pour permettre aux arbres de la forêt qu'elle aura planté, de s'animer au gré du vent. C'est l'air, qui en s'invitant dans les branches, fera briller cette installation aux aspects de forêt enchantée.

8- RENSEIGNEMENTS

Texte et illustrations : © Elise Fouin Design Studio

mille formes

23 rue Fontgiève

63000 Clermont-Ferrand

04.73.42.66.64

milleformes@ville-clermont-ferrand.fr