

E	N	S	E	M	B	L	E	#	4
un rendez-vous sur l'art et la petite enfance									

LE DESIGN A L'ATTENTION DES TOUT-PETITS

Cycle de rencontres initié par mille formes,
Centre d'initiation à l'art pour les 0 - 6 ans



LES FONDEMENTS

Les premières années de la vie sont les plus importantes pour l'être humain, c'est alors que tout se construit. ENSEMBLE# est une réflexion sur la meilleure façon d'accompagner le tout-petit, à travers l'art, dans son développement et son rapport au monde.

ENSEMBLE# est organisé par mille formes, Centre d'initiation à l'art pour les 0-6 ans, né d'un partenariat entre la Ville de Clermont-Ferrand et le Centre Pompidou. Ce premier centre d'art en France, spécifiquement destiné aux enfants de 0 à 6 ans, a ouvert au public en décembre 2019. Sur 750 m² d'espaces d'exposition et d'ateliers, mille formes propose aux enfants et à leurs parents des expériences interactives spécialement adaptées ou produites pour cette tranche d'âge, avec des artistes contemporains représentant la diversité des champs artistiques. Le projet est également pensé pour les professionnels et propose régulièrement des rendez-vous thématiques sur l'art et/ou la petite enfance.

ENSEMBLE# est un temps d'échange, une réflexion et un questionnement à un temps T sur l'art et la petite enfance.

ENSEMBLE# met en avant et interroge les pratiques, les expériences de médiation et de propositions artistiques en direction de la petite enfance, en France et à l'international.

ENSEMBLE#, ce sont des professionnels de la petite enfance, des pédagogues, des chercheurs comme des spécialistes de la santé, des artistes et des médiateurs ainsi que des élus.

ENSEMBLE#, ce sont surtout des parents et des enfants pour un projet qui concerne les générations futures et nous engage dès aujourd'hui.

UN POSTULAT : L'IMPORTANCE DE L'ART POUR LES TOUT-PETITS

L'ouverture à l'art pour les tout-petits, ce que l'on nomme l'éveil artistique et culturel, non plus seulement à partir de trois ans mais dès la naissance, devient une véritable préoccupation et un enjeu de société. Les études scientifiques et les rapports sur ce sujet mettent en avant les bienfaits d'une sensibilisation dès le plus jeune âge pour développer la curiosité, l'imaginaire, l'éveil à la connaissance de soi et le bien-être, qui participent à l'ouverture à la créativité. C'est aussi par cet « éveil artistique et culturel » que l'enfant sera amené à tisser du lien social et créer un espace d'échange avec l'autre.

La mission qui a conduit au rapport « Développement du jeune enfant, modes d'accueil, formation des professionnels » de Sylviane Giampino, remis en 2016 au ministre de la Culture, a permis « de dégager des grands principes pour guider l'accueil des jeunes enfants de moins de trois ans et la formation des professionnels de la petite enfance [...] La socialisation du jeune enfant – en particulier son ouverture au monde par l'art et la culture - a été reconnue comme l'une des cinq dimensions primordiales pour le développement et l'épanouissement de l'enfant de moins de trois ans. »

Cette nécessité de l'éveil à l'art et à la culture dès le plus jeune âge se reconnaît également dans toutes les initiatives menées à l'égard de ce tout jeune public, qui prennent de l'ampleur aujourd'hui, autour de la musique, des arts plastiques, du livre, de la danse, que ce soit dans les lieux d'accueil de la petite enfance mais également dans le cadre des institutions culturelles et des festivals. De nombreux artistes aujourd'hui, notamment dans le domaine de la musique et de la danse, travaillent en faveur de ce public.

Le ministère chargé de l'Enfance et des familles et le ministère chargé de la Culture ont réaffirmé cette nécessité dans le protocole du 20 mars 2017 (ministère de la Culture et de la Communication, ministère des Familles, de l'Enfance et des Droits des femmes) qui met en avant l'intérêt d'une politique commune pour l'éveil culturel et artistique des jeunes enfants.

C'est ainsi que mille formes a créé un cycle de rencontres qui s'adresse aux professionnels, aux artistes, aux chercheurs et aux parents pour travailler ensemble autour de l'art et de la petite enfance.

ENSEMBLE #4, UNE DÉMARCHE PROSPECTIVE

ENSEMBLE# est au cœur de la démarche de mille formes. En ce sens, ce cycle de rencontres est un levier de prospection, un endroit pour penser, faire un état des lieux, aiguiller sur l'état de la recherche et des avancées en ce qui concerne l'art et la petite enfance. Selon différentes thématiques, ce cycle de rencontres permet de questionner les pratiques et de les faire évoluer, notamment en termes de médiation et d'accompagnement. En ce sens, ENSEMBLE# propose à chacun d'entre nous de réfléchir pour faire évoluer les pratiques. C'est en mettant en avant les derniers rapports sur l'art et la petite enfance, en écoutant les expériences de chacun, en échangeant, qu'ensemble, parents, professionnels de la culture et de la santé, chercheurs, artistes pourront faire avancer la recherche vers une construction saine et positive de l'être humain.

ENSEMBLE# est un espace de discussions et d'échanges dans lequel l'enfant et ses parents ou accompagnants sont placés au cœur du sujet.

ENSEMBLE#, c'est se donner les moyens de faire un pas de côté pour réfléchir à l'expérimentation de nouvelles pratiques et répondre aux questionnements sur la nécessité de la découverte artistique dès le plus jeune âge : sur la manière de concevoir des œuvres et les interactions possibles ; sur l'art à l'école et ses apprentissages ; sur l'évolution sensible et intelligente des tout-petits ; sur la création d'un lien et d'un échange avec son environnement direct ; sur la question de l'équité dans l'accès à la découverte de l'art ; sur la découverte par le faire et la façon dont le terme « médiation » se réinvente au cœur de ce dispositif.

Toutes ces questions, et bien plus encore, constituent les fondements d'ENSEMBLE#. Faisons qu'ENSEMBLE#, parents, artistes et professionnels de la culture, de la petite enfance et de la santé, chercheurs, arrivions à écrire au fil du temps et des questionnements les bases d'une réflexion commune sur ces sujets.

PROGRAMME

13 h 30 - 13 h 45 : Accueil

13 h 45 - 14 h : Accueil par Isabelle Lavest

Adjointe au Maire de Clermont-Ferrand en charge de la Politique Culturelle

Les tables rondes sont animées par Nathalie Le Breton, journaliste et auteure

14 h - 15 h 15 : Table ronde 1 : Penser des espaces pour bien accueillir

- **Manuel Zacklad**
Professeur en Sciences de l'Information et de la Communication au Conservatoire National des Arts et Métiers (Paris)
- **Catherine Boireau**
Cheffe de projet au sein du service médiation culturelle du Centre Pompidou
- **Sylvie Sauvignet**
Responsable du pôle accueil des publics et médiation, Cité du design (Saint-Étienne)

Récréation sonore : vidéo des étudiants DSAA1 Design produit de l'ESDMAA (École supérieure de design et métiers d'art d'Auvergne).

Flûtes enchantées - Camille Krieger & Thomas Narciso. Poil à gratter - Sonia Southarewsky & Emma Therias. Xylotrain - Benoît Lafont

15 h 15 – 16 h 30 : Table ronde 2 - Créer des environnements adaptés : observer, analyser, imaginer

- **Patrice Chazottes**
Directeur général de l'association Clermont-Ferrand Massif central 2028, ancien Directeur-adjoint des publics au Centre Pompidou
- **Gaetan Mazaloubeaud**
Designer
- **Martial Marquet**
Architecte et designer, enseignant-chercheur à l'École Nationale d'Architecture de Versailles

Récréation sonore : vidéo des étudiants DSAA1 Design produit de l'ESDMAA (École supérieure de design et métiers d'art d'Auvergne).

Les Papillons - Jade Mbangue Ekoko. Botanica - Alizée Vallet. Wha-wha - Morgan Baron

16 h 45 – 18 h : Table ronde 3 - Imaginer des dispositifs artistiques interactifs à destination des tout-petits

- **Sonia Verguet**
Designer
- **Elise Fouin**
Designer
- **Lucas Lorigeon**
Designer

Récréation sonore : vidéo des étudiants DSAA1 Design produit de l'ESDMAA (École supérieure de design et métiers d'art d'Auvergne).

Les Entophones - Julie Houbaux-Bachetti. Les Touffus - Lucie André. Taikoboom - Paul Tannières. Tapotins - Doriane Flaujac

TABLE RONDE #1

Penser des espaces pour bien accueillir

MANUEL ZACKLAD

Professeur du Cnam (Conservatoire national des arts et métiers) en Sciences de l'Information et de la Communication et directeur du laboratoire Dicen-IdF (Cnam, Gustave Eiffel, Université de Nanterre) et du Master « Transition Numérique et co-design ».

Ses recherches portent sur la transformation digitale des organisations, le travail coopératif médiatisé, l'organisation de l'information, l'anthropologie de la communication.

Il a été impliqué dans plusieurs projets de recherche sur les relations entre organisation et environnement de travail, notamment dans un contexte hybride impliquant le recours à des dispositifs numériques.

"Permaculture des milieux d'activités partagés et design de milieu »

Dans cette table ronde nous vous présenterons les principes de permaculture des milieux d'activités (Zacklad 2018). Un terme chapeau qui désigne pour nous un ensemble de qualités caractéristiques du milieu qui doit être capacitant, sérendipien et aménitaire, des expressions dont nous préciserons la signification.

La permaculture des milieux d'activités partagés implique un "design de milieu" spécifique qui permet la mise en place de dispositifs d'information et de communication adaptés aux activités et aux collectifs qu'ils contribuent en retour à façonner.

Ces dispositifs incluent de multiples artefacts : l'espace, le temps, les supports d'écriture et d'enregistrement numériques et non

numériques, tous les objets qui permettent la création mais également le travail psychique de subjectivation individuel et collectif.

Nous portons une attention particulière à la dimension transmédiate de ces dispositifs pour assurer une continuité entre les différents espace-temps qui structurent l'activité.

SYLVIE SAUVIGNET

Responsable du service des publics et de la médiation à la Cité du design de Saint-Étienne. Elle a co-piloté la création du projet « Cabane du design », un lieu pour faciliter la rencontre du jeune public avec le design grâce à l'expérimentation, la manipulation d'objets et le jeu, en toute autonomie.

« L'ambition d'un projet de médiation, de découverte et d'expérimentations : la Cabane du design. »

Dans la continuité des actions de médiation de la Cité du design, le projet continue d'explorer le design comme mode de connaissance du monde dans lequel on vit en s'appuyant sur un renouvellement des approches de médiation plus créatives, participatives et innovantes.

La Cabane privilégie l'accès des jeunes publics et des familles à la discipline du design et à ses champs multiples dans un esprit de découverte décomplexée ». Elle illustre une nouvelle médiation culturelle basée sur la découverte autonome à travers des ateliers permanents, des structures actives et ludiques et des jeux évolutifs. Parce qu'un enfant a sa façon de communiquer et de voir le monde sur un mode plus sensoriel que l'adulte.

La Cabane du design est un lieu de rencontres avec l'équipe de médiation, des professionnels du design, et la jeune création. Elle est en prise directe avec son environnement puisqu'elle s'inscrit dans le projet de transformation du site d'ici l'horizon 2025.

Cette « Cabane » au design original a été conçue par les designers, Laure Bertoni et Sébastien Philibert de l'agence Escale design.

CATHERINE BOIREAU

Cheffe de projet au sein du service médiation culturelle du Centre Pompidou. Elle développe depuis plus d'une dizaine d'années des dispositifs d'exposition interactifs pour la

Galerie des enfants ou les espaces d'ateliers, ainsi qu'une expertise sur le très jeune public (0 / 2 ans) et le public adolescent. Les projets et les espaces de médiation qu'elle conçoit invitent à considérer le design comme outil de médiation.

À l'automne 2010, deux espaces imaginés par Mathieu Lehaneur voient le jour au Centre Pompidou : le Studio 13/16, premier espace dédié au public adolescent et les espaces de l'Atelier des enfants (2 / 5 ans).

Des espaces où se mêlent workshops, rencontres avec la création contemporaine collaboration étroite avec les designers et les artistes pour imaginer des espaces qui mêlent design et pédagogie.

TABLE RONDE #2

Créer des environnements adaptés : observer, analyser, imaginer

PATRICE CHAZOTTES,

Né en 1972 à Agen, consacre toute sa carrière à imaginer de nouvelles formes de rencontres entre les publics et la création contemporaine.

Après des études d'histoire et de médiation culturelle, il intègre le service du patrimoine culturel du Conseil général de Lot-et-Garonne, où il crée avec Jean-François Poncelet « Le permis de musée » récompensé du prix Territoria.

En 2002, le Centre Pompidou lui propose la direction de l'Atelier des enfants. Avec l'ensemble de son équipe, il imagine des projets qui deviennent des références dans le secteur de la politique des publics et de la médiation dont le Studio 13/16 ou encore l'ouverture de l'Atelier aux artistes contemporains.

De 2010 à 2012, il rejoint le Musée du Quai Branly en tant que chef du service de la médiation et il développe notamment Les Siestes électroniques et Les Ateliers nomades dans les banlieues.

De retour au Centre Pompidou en 2013 en tant que directeur-adjoint des publics, Patrice Chazottes s'attache à développer des projets de médiation sur tout le territoire en réponse à des enjeux contemporains.

Il contribue à la création de mille formes basées à Clermont-Ferrand, le premier centre d'initiation à l'art pour les 0-6 ans en France ; et crée l'École pro dédiée à la relation entre le monde de l'entreprise et les artistes, le jeu

vidéo Prisme 7 et les podcasts du Centre Pompidou.

En parallèle, il développe de nombreux projets à l'international (Centre Pompidou Malaga et Shanghai) et dirige l'ouvrage collectif : « La médiation culturelle, cinquième roue du carrosse ? » (2016, L'Harmattan).

Patrice Chazottes est choisi par Olivier Bianchi, maire de Clermont-Ferrand et Président de Clermont Auvergne Métropole, pour piloter l'association de candidature du territoire au titre de Capitale Européenne de la Culture 2028.

GAËTAN MAZALOUBAUD

Designer d'espace et constructeur clermontois spécialisé dans les projets participatifs. Il accompagne des projets d'aménagement de parcs, de cours d'écoles, de bibliothèques, etc. en incluant les usagers dans le processus de conception.

Ces projets ont pour ambition de remettre les besoins des enfants au centre d'espaces où ils ont été oubliés au cours des trente dernières années derrière des considérations sécuritaires, hygiénistes et normatives.

Qu'il s'agisse d'un espace public ou d'une cour d'école, le premier enjeu consiste à faire en sorte que chacun.e trouve sa place : des espaces pour se rencontrer et s'isoler, pour bouger et pour se détendre, pour se cacher et se montrer, pour jouer et pour lire.

Ainsi les frontières qui s'établissaient ordinairement entre les âges et les genres sont redéfinies autour des usages, avec à la clef des espaces plus apaisés et plus favorables à la rencontre de l'autre.

Depuis 2018, Design Tout Terrain a accompagné de nombreux projets à destination des enfants, notamment une quinzaine de projets de végétalisation de cours d'écoles en région Auvergne-Rhône-Alpes.

Des projets qui veulent répondre à l'enjeu fondamental de reconnexion des enfants au vivant.

L'idée est de réinstaller des milieux favorables au retour du sol et de la biodiversité dans les cours : terre végétale, copeaux de bois, espaces plantés, strates végétales variées, compostage, récupération des eaux de pluie, etc, afin que les nouvelles générations appréhendent l'importance du vivant et développent des pratiques pour en prendre soin.

MARTIAL MARQUET

Architecte et designer inscrit à l'Ordre National des Architectes et habilité à la maîtrise d'œuvre (HMONP). Il vit et travaille en Seine-Saint-Denis.

Ancien résident des Ateliers de Paris, Martial est maître de conférence associé et doctorant à l'ENSA Versailles et professeur de design à l'École Supérieure d'Art Dramatique de Valenciennes.

Enfin, il est co-fondateur du collectif trans-disciplinaire PZZL.

Il crée en 2015 Martial Marquet Studio, une agence pluridisciplinaire où se croisent l'architecture, la scénographie et le design. Dans cette approche trans-disciplinaire, Martial Marquet et son équipe portent la même attention au processus de conception et de fabrication qu'au résultat final du projet.

Les projets d'architecture comme de design, concilient la complexité de la conception à une apparente simplicité formelle et technique. Les lignes simples laissent voir les détails d'assemblage, conférant aux constructions du studio une dimension sculpturale. Les réalisations de l'agence sont orientées dans la conception d'espaces de convivialité et d'accueil hors normes, tant dans l'espace public que le paysage. Architectures, mobiliers, installations et objets, sont conceptuellement et structurellement envisagés comme les vecteurs d'une narration qui réinvente l'espace social.

Réalisé dans le cadre de grands projets urbains, de paysage ou d'espaces culturels, Martial Marquet privilégie les matériaux locaux, bruts, ou de réemploi, favorisant une plus grande intégration dans leur environnement. Pérennes ou éphémères, hybrides et évolutives, ses constructions prônent une efficacité de forme et d'usage, plaçant l'expérience de l'utilisateur au cœur du projet. L'« objet » construit a par ailleurs une existence formelle et symbolique qui lui est propre, et que Martial Marquet qualifie d'« objet signal ».

TABLE RONDE #3

Imaginer des dispositifs artistiques interactifs à destination des tout-petits.

SONIA VERGUET

Designer diplômée de l'École nationale des Beaux-Arts de Dijon et de la Haute École des arts du Rhin de Strasbourg. Elle conçoit des projets à différentes échelles (objet, scénographie, vidéo, livre, croissant) pour des cadres variés (commande, marché public, aide à la création, édition, résidence en France et à l'étranger, conférence, workshop).

Elle vise à enrichir le quotidien de sens, que ce soit à travers la notion d'échange entre deux inconnus assis sur un banc ou à travers la fabrique de la convivialité à table.

Justement elle s'est spécialisée depuis 15 ans et plus spécifiquement dans le moment du repas et ce que ce dernier raconte.

Les questions qu'elle aborde et les projets qu'elle réalise vont de : comment être moins timide à table avec des inconnus ? Le sens du décor en pâtisserie peut-il être autre chose que juste beau ? ou encore comment le design peut-il réduire l'impact écologique néfaste du contenu de l'assiette sans que le consommateur ne s'en rende compte ?

Pour elle bien manger s'apprend dès le plus jeune âge. Elle réalise des projets spécialement imaginés pour les enfants et même avec eux notamment la conception d'un journal culinaire où ces derniers abordent les notions liées au repas (les aliments, les outils, la faim, le dégoût, les différents codes de bienséance suivant les cultures...) en découvrant le design culinaire.

Car bien manger est une connaissance bien plus grande que le simple rapport aux saveurs, si c'était le cas, tous les enfants aimeraient les

légumes car ils sont effectivement délicieux ! Vive enfin une meilleure compréhension de la démarche design en lien avec l'assiette pour mieux appréhender le mécanisme de l'appétit et le fabriquer.

Elle a aussi conçu une exposition itinérante Manger mieux, grâce au design justement destinée à voyager partout même dans les écoles des petits.

ELISE FOUIN

Aussi appelée la Franche Conteuse, est une designer originaire de la région Franche-Comté où elle a pratiqué 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 pour trouver son point d'équilibre.

Pour son diplôme en 2003, elle fait déjà un pas de côté et s'aventure avec succès vers la mise en œuvre du papier, en tant que designer qui se donne la liberté de l'artiste.

C'est d'abord avec ses mains que cette créatrice apprivoise la matière. Les usines sont un de ses terrains de jeux favoris, où elle traque chutes et rebuts. 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 et la ré-industrialisation des territoires régionaux. Avec une approche intuitive, ingénieuse et maîtrisée du design, loin d'un style. Dans ses créations, elle reste foisonnante, sème de la légèreté et de l'espièglerie.

LUCAS LORIGEON

Designer diplômé de l'École Nationale supérieure de création industrielle, Les Ateliers à Paris.

Son intérêt réside dans la manière dont le design peut interagir avec les utilisateurs, car il considère cette discipline comme un outil de narration qui peut établir un dialogue avec les individus.

Depuis trois ans, il se consacre à une recherche sur les expressions françaises. À travers ses dessins d'objets inspirés de diverses expressions courantes telles que "avoir la tête dans les nuages", "se lever du pied gauche" ou encore "mettre la main à la pâte", il apprécie la dimension cachée de ces expressions. Il aime explorer le sens qui se cache derrière ces vieilles expressions et se faire expliquer leur origine.

Pour Lucas, les objets possèdent des super pouvoirs. Ils peuvent servir de support narratif et donner lieu à toute sorte de jeux de sens et d'interprétations. Il considère les objets comme une passerelle vers l'imaginaire, capables de susciter l'émerveillement et l'imagination chez les utilisateurs.

Récemment, Lucas a commencé à partager son temps entre le design et un poste de directeur pédagogique au sein d'une école de design. Il trouve toujours un grand plaisir à revenir à mille formes, un espace qui favorise l'ouverture et le partage d'idées.

mille formes

23, rue Fontgiève
milleformes@ville-clermont-ferrand.fr
Tél : 04 73 42 66 64

Hôtel de Ville

10, rue Philippe-Marcombes
63 033 Clermont-Ferrand Cedex 1
Tél : 04 73 42 63 63
www.clermont-ferrand.fr

