

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

FLASHABOU

Un atelier proposé par Élise Fouin, designer

1- PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Afin de préparer la performance en famille *Le vent souffle* d'Elise Fouin le 23 septembre, petits et grands sont invités à fabriquer des flashabous.

2- ÉLÉMENTS BIOGRAPHIQUES DE L'ARTISTE ÉLISE FOUIN

Elise Fouin est une designer française originaire de la région Bourgogne Franche-Comté qui vit à Paris. Enfant elle pratique les Arts plastiques, le dessin, la peinture et la danse. La voici en équilibre avec les bienfaits de la terre et le désir de culture, entre le faire et l'esprit. Elle se forme à l'École Boulle à Paris d'abord à l'orfèvrerie, puis elle passe de la fabrication à la conception, en se tournant vers le design de mobilier. Une formation double, comme une balance, pour trouver son point d'équilibre. Pour son diplôme en 2003, elle fait encore 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.

Car c'est avec ses mains d'abord que cette designer apprivoise la matière. Friande d'imprévus, à l'écoute du comportement des matériaux, elle parie sur une mise en forme inattendue. 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. Il y a des préférences aussi, pour les matières délaissées, inexploitées, mais elles ne portent aucunes traces de réemploi démonstratif. Elles sont transfigurées, grâce à des typologies reformulées, combinées à de nouvelle technologie.

Depuis, elle a construit son métier dans différentes directions. Cette chercheuse, toujours en veille pour nourrir son laboratoire personnel, expérimente tout. Aguerrie à créer à différentes échelles, elle collabore avec des marques, des éditeurs, et des institutions.

La designer a plus d'un tour d'objets et de scénographies dans ses cartons.

Dans tous les projets qu'elle balise, il y a du jeu, de la légèreté et de l'espièglerie, avec toute la tenue inhérente au design.

Elle déploie un marabout de ficelles poétiques où se rencontrent fragilité et solidité des choses. On regardera plus le travail d'Elise Fouin dans son approche ouverte et ingénieuse du design que dans l'étroitesse d'un style.



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 », construit 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 brille dans le noir, à paillette, ondulées, qui change de couleur, avec des reflets écailles, effet miroir ou comme cheveux d'ange...

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

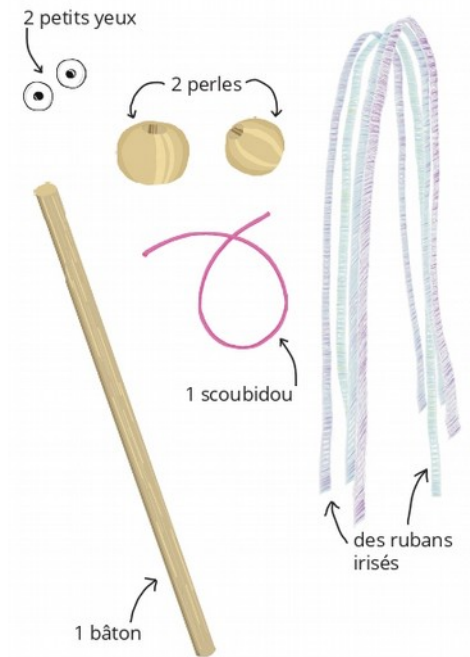
Peut-être arriveras-tu alors à attraper un poisson volant qui cherche à s'envoler comme un oiseau.

MATÉRIEL

KIT



POUR UN FLASHABOU



RÉALISATION

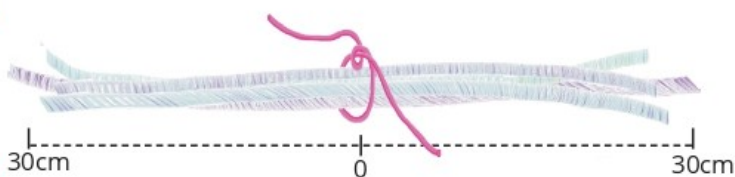
ÉTAPE 1

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.

Maintenant, l'apporter au parc sans oublier la perle qui reste.

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.





Texte et illustrations : © Elise Fouin Design Studio

4- RENSEIGNEMENTS

mille formes

23 rue Fontgiève

63000 Clermont-Ferrand

04.73.42.66.64

milleformes@ville-clermont-ferrand.fr