EXPOSICIÓN ITINERANTE
público infantil

EL BLOBTERRE DE MATALI

UNA INSTALACIÓN DE MATALI CRASSET

Centre Pompidou

Centre Pompidou

www.centrepompidou.fr

EL BLOBTERRE DE MATALI

UNA INSTALACIÓN DE MATALI CRASSET

ÍNDICE

1 – PRESENTACIÓN GENERAL página 3

2 – DATOS BIOGRÁFICOS DE MATALI CRASSET página 4

3 – PRINCIPIOS GENERALES DEL DISPOSITIVO página 5

4 – ACTIVIDADES página 6

5 – FICHA TÉCNICA Y FINANCIERA página 7

6 – COLABORADORES página 8

Dirección de público
Servicio de acción educativa
y de programación de público infantil

Comisaria de la exposición
Corinne Rozental – Roskam

Itinerancia
Anne-Marie Héricourt
teléfono
00 33 (0) 1 44 78 47 06
fax
00 33 (0) 1 44 78 13 87
email
ahericourt@centre pompidou.fr

Página web público infantil
www.centrepompidou.fr/hors-les-murs

© Centre Pompidou – Photo: Hervé Véronèse

1 – PRESENTACIÓN GENERAL

matali crasset, diseñadora, reinventa la vida cotidiana. Crea nuevas situaciones, nuevos gestos para la vida diaria. Los espacios que imagina son lúdicos y creativos. Transforman nuestros pequeños rituales cotidianos. Así creó el Blobterre, un mundo nuevo, un espacio dedicado al espíritu de exploración, a la creación y a la imaginación.

Al comienzo, una semilla redonda rueda por el suelo, crece en un tiempo récord para convertirse en una extratoof: ha nacido el Blobterre. Es un mundo aparte. Tiene su propia lógica, sus sistemas, sus elementos vegetales, sus habitantes, sus olores, sus ruidos propios... Es una obra inédita que da prioridad a las prácticas exploratorias y al cuestionamiento del mundo que nos rodea.

Entrar en este mundo es experimentar un momento vital en el que se procede a escuchar a esta sorprendente naturaleza.

El Blobterre se entiende con la práctica. Invita a comportamientos creativos y respetuosos. Para participar en su desarrollo, para vivir en él, hay que tratar de comprender su funcionamiento.

El Blobterre es un nuevo territorio. En él se experimenta la influencia que podemos ejercer sobre el mundo que nos rodea. Todos participan en su construcción y, al mismo tiempo, se proyectan en él aventuras colectivas. Es también un universo hecho para el placer, para la fascinación.

Entrar en el Blobterre.
Aquí, el tiempo no es el mismo que el del mundo habitual. Puede vivirse un momento que parece un día, una noche, una estación... En este mundo desconocido, cada visita será una oportunidad para una experiencia de vida primitiva. Empezaremos explorando, escuchando, sintiendo, observando al Blobterre hasta el más mínimo detalle.

Y después trataremos de vivir en él...

2 – DATOS BIOGRÁFICOS DE MATALI CRASSET

© Centre Pompidou – Fotografía: Hervé Véronèse

matali crasset es diseñadora industrial de formación. Hizo sus primeros trabajos en la década de 1990 con Denis Santachiara en Italia y con Philippe Starck en Francia. A comienzos de la década de 2000 creó su propia estructura, matali crasset productions.

matali crasset concibe el diseño como una investigación. Trabaja con un distanciamiento que le permite intervenir en la vida cotidiana y, al mismo tiempo, proyectar escenarios para el futuro. Su metodología se compone de observaciones de las prácticas ordinarias y de cuestionamientos de los principios organizativos habituales. Al igual que en su objeto emblemático, la columna de hospitalidad «Quand Jim monte à Paris», parte de una sutil observación de los usos para inventar nuevos rituales. Posando sobre el mundo una mirada experta y, a la vez, siempre nueva, cuestiona la evidencia de los códigos para desprenderse de ellos más fácilmente. Su trabajo consiste, por lo tanto, en buscar nuevas tipologías y en formular lógicas vitales inéditas. Define esta búsqueda como un acompañamiento sutil hacia lo contemporáneo.

Es en torno al tema de la convivencia donde se organizan las ficciones, los relatos y el sentido del trabajo de matali.

http://www.matalicrasset.com

imagen © simon bouisson

3 – PRINCIPIOS GENERALES DEL DISPOSITIVO

La exposición se basa en una ficción: los Blobterres se desarrollan en las ciudades, tanto en el interior como en el exterior. Son brotes vegetales que crecen en un tiempo récord. Estos espacios verdes ganados al asfalto y al ladrillo representan soplos de libertad, de prácticas experimentales para todos.

El Blobterre tiene su propia lógica, que se entiende un poco mejor cada día con la práctica. Es una plataforma para inventar interrelaciones más profundas y esenciales. Un nuevo territorio para ser activo: influir sobre el mundo que nos rodea, poder participar en su construcción y diseñar proyectos colectivos.

El Blobterre está formado por especies vegetales de una nueva clase en constante evolución.

Es una naturaleza extraordinaria, en la que uno se pasea esperando ser sorprendido...
Es una naturaleza que funciona como recurso, de ella se extraen materiales para construir...
Es una naturaleza experimental...

El Blobterre es evolutivo, cambia de apariencia y se desarrolla en relación con la ficción.
Tiene su propio ritmo: es un espacio multisensorial que cuenta con sus propios olores, sonidos...

Es una naturaleza habitada, Fl'om se ha instalado en ella. Fl'om es un niño mitad humano, mitad vegetal.
Se caracteriza por tener pétalos en lugar de pestañas, y los usa como herramienta para expresar sus emociones.
Fl'om es un emisario: entiende el mundo vegetal y puede explicárnoslo. Siente las cosas antes de que ocurran.
La exposición se acompaña con un cuento que debe ser escuchado «en torno al fuego».

imágenes © simon bouisson

Fl'om

4 – ACTIVIDADES

Niños a partir de 6 años.

1. Entrar en el Blobterre
Es sumergirse en un nuevo territorio, experimentar una vida primitiva. Es explorar y descubrir lo que lo compone, comprender su modo de desarrollo y encontrar los medios para integrarse y vivir en él.
Es dejarse llevar por una experiencia de creación personal y de convivencia.

2. Habitar este nuevo mundo
Es imaginar escenarios de vida específicos. Es diseñar, a partir de los recursos del Blobterre, los objetos, los alimentos, los vehículos y la ropa para la vida cotidiana en este territorio particular.
Es pensar la vida en común en este universo, inventar nuevos rituales.

3. Desarrollar el Blobterre
Es imaginar nuevas especies vegetales y animales, y hacer evolucionar a las especies presentes.

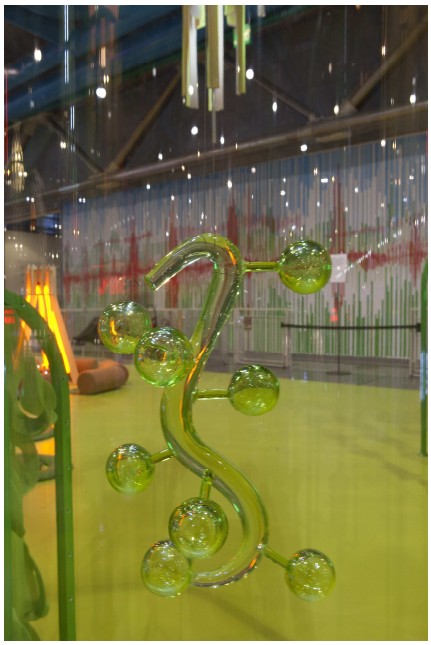
4. Explorar
La actitud inicial del visitante es la un explorador que parte a descubrir un nuevo territorio: se escuchan, se tocan, se miran, se sienten los elementos que lo componen.

Los niños identifican los diferentes materiales, descubren los sonidos y los olores. Gracias al glosario y al plano que se les entrega, asimilan el vocabulario propio del Blobterre, los nombres de las especies animales y vegetales, los diferentes tipos de extratoofs.

5. Habitar
Habitar el Blobterre es explotar los recursos de este espacio para producir todo lo necesario para alojarse, comer, desplazarse, vestirse... Por ejemplo, con los nervup se construyen herramientas para comer, transportar semillas, agua, etc. Con los materiales de cintas y cordones se crean elementos de ropas de camuflaje.
En el rincón situado junto al fuego se escucha la historia del Blobterre para después inventar un nuevo guion.
La cuestión de los rituales también está presente: invocar a la lluvia, hacer venir al viento, espantar a las fieras salvajes, etc., mediante los sonidos, los cánticos y las danzas.

6. Desarrollar
Es imaginar y realizar los elementos que contribuyen al desarrollo del Blobterre desde el punto de vista de la vegetación, desde el punto de vista de los animales, de las personas que viven en él... Se crea una nueva vegetación, nuevos animales, nuevos olores y nuevas extratoofs que complementan a los ya existentes.

imágenes © simon bouisson



© Centre Pompidou – Fotografía: Hervé Véronèse

5 – FICHA TÉCNICA Y FINANCIERA

Superficie necesaria para la exhibición: 150 m^2
Tarifa de alquiler: a convenir
Seguro: a cargo del Centre Pompidou

GASTOS ADICIONALES A CARGO DE LA INSTITUCIÓN COLABORADORA:

✓Transporte ida y vuelta (a calcular).

✓Construcción de un suelo de madera de 150 m^2 y 20 mm de grosor, pintado de color verde o con revestimiento verde (color pantone 389 o revestimiento Tarkett).

✓Grabación de dos textos en bucle en un DVD (textos suministrados por el Centre Pompidou).

✓Realización de la señalización (de acuerdo con los archivos suministrados por el Centre Pompidou).

✓Suministro de material:
- informático/audiovisual: una pantalla, cuatro lectores de DVD, tres pares de altavoces;
- dos escaleras de mano de ocho o diez peldaños;
- pedagógico: papeles, lápices.

✓Suministro de personal:
- montaje y desmontaje: dos personas;
- animadores: un animador por cada quince niños.

✓Mantenimiento de los dispositivos: una persona durante una hora diaria.

Internacional
-Traducción de los textos.
-Intérprete para el personal del Centre Pompidou (montaje).

MISIONES (cuatro misiones)

- Una misión con todos los gastos pagados (transporte, alojamiento, dietas) para la comisaria de la exposición o un responsable pedagógico del Centre Pompidou para participar en el montaje, realizar la formación de los animadores, participar en la inauguración de la exposición y asistir a las primeras actividades.
- Una misión con todos los gastos pagados para dos responsables del Centre Pompidou para realizar el montaje de la exposición.
- Una misión con todos los gastos pagados para un responsable del departamento de itinerancia para levantar acta y participar en el desmontaje de la exposición.
- Una misión con todos los gastos pagados para dos responsables del Centre Pompidou para realizar el desmontaje de la exposición.

6 – COLABORADORES

BLACHÈRE ILLUMINATION
CAMPEGGI
CONFORT MOUSSE
DANESE
DOMEAU & PÉRÈS
FIRMENICH
GLASS FABRIK
LMA ALITECNO
NODUS
PALLUCCO
PROCÉDÉ CHÉNEL
SPHÈRE
TARKETT
VIRIATO
HAUTE ÉCOLE D'ART ET DE DESIGN – Ginebra
Marie CHATELIER
Michèle MONORY
Jocelyne e Yves FICHOT

imágenes © simon bouisson