



EXPOSITION ITINÉRANTE  
jeune public

# LE BLOBTERRE DE MATALI

UNE INSTALLATION DE MATALI CRASSET

Centre  
Pompidou

# LE BLOBTERRE DE MATALI

## UNE INSTALLATION DE MATALI CRASSET

### SOMMAIRE

1 – PRÉSENTATION GÉNÉRALE	page 3
2 – ÉLÉMENTS DE BIOGRAPHIE SUR MATALI CRASSET	page 4
3 – PRINCIPES GÉNÉRAUX DU DISPOSITIF	page 5
4 – ANIMATIONS	page 6
5 – FICHE TECHNIQUE ET FINANCIÈRE	page 7
6 – PARTENAIRES	page 8

Direction des publics  
Service de l'action éducative  
et de la programmation  
des publics jeunes

Commissaire de l'exposition  
Corinne Rozental – Roskam

Itinérance  
Anne-Marie Héricourt  
téléphone  
00 33 (0) 1 44 78 47 06  
télécopie  
00 33 (0) 1 44 78 13 87  
mél  
[ahericourt@centrepompidou.fr](mailto:ahericourt@centrepompidou.fr)

Site internet jeune public  
[www.centrepompidou.fr/  
hors-les-murs](http://www.centrepompidou.fr/hors-les-murs)



© Centre Pompidou – Photo: Hervé Véronèse

## 1 – PRÉSENTATION GÉNÉRALE

matali crasset, designer, réinvente le quotidien. Elle crée de nouvelles situations, de nouveaux gestes pour la vie de tous les jours. Les espaces qu'elle imagine sont ludiques, créatifs. Ils transforment nos petits rituels quotidiens.

Ainsi, elle crée le blobterre, un monde nouveau, un espace dédié à l'esprit d'exploration, à la création et à l'imagination.

Au départ une graine ronde roule sur le sol, pousse en un temps record pour devenir une extratooft : le blobterre est né. C'est un monde à part. Il a sa logique, ses systèmes, ses éléments végétaux, ses habitants, ses odeurs, ses bruits propres....

Il est une oeuvre inédite qui privilégie les pratiques exploratoires et le questionnement du monde alentour.

Entrer dans ce monde, c'est faire l'expérience d'un moment de vie où l'on se met à l'écoute de cette étonnante nature.

Le blobterre se comprend par la pratique. Il appelle des comportements créatifs et respectueux. Pour participer à son développement, pour y vivre, il faut chercher à comprendre son fonctionnement.

Le blobterre est un nouveau territoire. On y expérimente l'emprise que l'on peut avoir sur le monde environnant. Chacun participe à sa construction et, en même temps, on y projette des aventures collectives. C'est aussi un univers pour le plaisir, l'émerveillement.

Entrer dans le blobterre.

Ici le temps n'est pas celui du monde habituel. On peut y vivre un moment qui

ressemble à une journée, une nuit, une saison ....

Dans ce monde inconnu, chaque visite sera l'occasion d'une expérience de vie primitive.

On commencera par explorer, écouter, sentir, observer le blobterre dans ses moindres détails.

Puis on cherchera à y vivre...

## 2 – ÉLÉMENTS DE BIOGRAPHIE SUR MATALI CRASSET

matali crasset est designer industriel de formation. Elle a fait ses premières armes dans les années 1990 auprès de Denis Santachiara en Italie et Philippe Starck en France. Au début des années 2000, elle a créé sa propre structure, matali crasset productions.

matali crasset envisage le design comme une recherche. Elle travaille à partir d'une posture décentrée qui lui permet à la fois d'intervenir sur la vie quotidienne et de projeter des scénarii pour le futur. Sa méthodologie est faite d'observations des pratiques ordinaires et de remises en cause des principes d'organisation habituels. A l'image de son objet emblématique la colonne d'hospitalité « Quand Jim monte à Paris », c'est à partir d'une observation fine des usages qu'elle invente de nouvelles ritualités. Portant un regard à la fois expert et toujours neuf sur le monde, elle questionne l'évidence des codes pour mieux s'en affranchir. Son travail consiste alors à chercher de nouvelles typologies et à formuler des logiques de vie inédites. Elle définit cette recherche comme un accompagnement, en douceur, vers le contemporain.

C'est autour de la question du vivre ensemble que s'organisent les fictions, les récits et le sens du travail de matali.

<http://www.matalicrasset.com>



© Centre Pompidou – Photo: Hervé Véronèse



image © simon bouisson



### 3 – PRINCIPES GÉNÉRAUX DU DISPOSITIF

L'exposition repose sur une fiction : «les blobterres» se développent dans les villes à l'intérieur comme à l'extérieur. Ce sont des bouffées de végétal qui poussent en un temps record. Ces espaces verts gagnés sur le bitume, sur le bâti représentent des bouffées de liberté, de pratiques expérimentales pour chacun.

Le Blobterre a sa propre logique qui se comprend un peu plus chaque jour en le pratiquant.

C'est une plateforme sur laquelle inventer des interrelations plus profondes et essentielles. Un nouveau territoire pour être actif : avoir une emprise sur le monde qui nous entoure, pouvoir participer à sa construction et y projeter des projets collectifs.

Le Blobterre est constitué d'espèces végétales d'un nouveau genre en constante évolution.

C'est une nature extraordinaire, on s'y promène pour être surpris...

C'est une nature ressource, on en extrait des matières pour faire...

C'est une nature expérimentale...

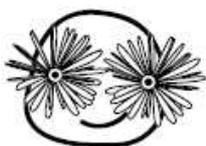
Le Blobterre est évolutif, il change d'apparence et se développe en relation à la fiction. Il a son propre rythme : c'est un espace multi-sensoriel, il a ses propres odeurs, sons...

C'est une nature habitée, Fl'om s'y est installé. Fl'om est un petit garçon, moitié humain, moitié végétal.

Il a la particularité d'avoir des pétales à la place des cils qui sont le vecteur de l'expression de ses émotions.

Fl'om est un émissaire : il comprend le monde végétal et peut nous l'expliquer. Il ressent les choses en amont.

L'exposition est accompagnée par un conte, à écouter « autour du feu ».



Fl'om



## 4 – ANIMATIONS

Enfants à partir de 6 ans.

### 1. Entrer dans le blobterre

C'est s'immerger dans un nouveau territoire, faire l'expérience d'une vie primitive. C'est explorer et découvrir ce qui le compose, comprendre son mode de développement et trouver les moyens de s'y inscrire, d'y vivre.

C'est se laisser aller à une expérience de création personnelle et de cohabitation.

### 2. Habiter ce nouveau monde

C'est imaginer des scénarii de vie spécifiques. C'est concevoir, à partir des ressources du blobterre, les objets, nourritures, véhicules, vêtements pour la vie quotidienne dans ce territoire particulier.

C'est penser la vie en commun dans cet univers, inventer de nouveaux rituels.

### 3. Développer le blobterre

C'est imaginer des nouvelles espèces végétales, animales, c'est faire évoluer les espèces présentes.

### 4. Explorer

La première attitude du visiteur est celle de l'explorateur qui part à la découverte d'un nouveau territoire : on écoute, on touche, on regarde, on sent...les éléments qui le composent.

Les enfants repèrent les différents matériaux, découvrent les sons, les odeurs. Grâce au lexique et au plan qui leur sont donnés ils appréhendent le vocabulaire propre du blobterre, les noms des espèces animales et végétales, les différents types d'extratoofs.

### 5. Habiter

Habiter le blobterre c'est exploiter les ressources de cet espace pour produire ce dont on a besoin pour : habiter, manger, se déplacer, se vêtir... Exemple avec les nervup on constitue des outils pour manger, transporter des graines, de l'eau... Avec les matériaux rubans et cordes on crée des éléments de vêtements camouflages.

Au coin du feu on écoute l'histoire du blobterre et ensuite on invente un nouveau scénario.

La question des rituels est aussi soulevée : appeler la pluie, faire venir le vent, chasser les bêtes féroces etc.par les sons, les chants, les danses.

### 6. Développer

C'est imaginer et réaliser les éléments qui participent au développement du blobterre du point de vue de la végétation, du point de vue des animaux, des personnes qui y vivent...On réalise de nouvelles végétations, de nouveaux animaux, de nouvelles odeurs, de nouvelles extratoofs...qui complètent celles qui existent.



© Centre Pompidou – Photo: Hervé Véronèse

## 5 – FICHE TECHNIQUE ET FINANCIÈRE

Surface de présentation nécessaire : 150 m<sup>2</sup>

Tarif de location : sur demande

Assurance: prise en charge par le Centre Pompidou

### FRAIS SUPPLÉMENTAIRES PRIS EN CHARGE PAR L'INSTITUTION PARTENAIRE:

✓ transport aller-retour (à chiffrer)

✓ réalisation d'un plancher en bois de 150 m<sup>2</sup> épaisseur 20mm peint en vert ou revêtement vert (couleur pantone 389 ou revêtement Tarkett)

✓ enregistrement de deux textes sur CD audio bouclés (textes fournis par le Centre Pompidou)

✓ réalisation de la signalétique + papier peint (d'après fichiers fournis par le Centre Pompidou)

✓ mise à disposition de matériel:

- informatique/audiovisuel : un écran, 5 lecteurs DVD, 3 paires d'enceintes, 4 amplis
- deux escabeaux (8 ou 10 marches)
- pédagogique : papiers, crayons

✓ mise à disposition de personnel

- montage et démontage: 2 personnes
- animateurs: 1 animateur pour 15 enfants

✓ maintenance des dispositifs: 1 personne 1h/jour

### ***International***

-Traduction des textes

-Interprète auprès des équipes du Centre Pompidou (montage)

### MISSIONS (4 missions):

- 1 mission tous frais payés (transport, hébergement, repas) pour le commissaire de l'exposition ou un responsable pédagogique du Centre Pompidou pour participer au montage, effectuer la formation des animateurs, participer au vernissage de l'exposition et suivre les premières animations
- 1 mission tous frais payés pour 2 régisseurs du Centre Pompidou pour effectuer le montage de l'exposition
- 1 mission tous frais payés pour un responsable de la cellule itinérance pour effectuer un constat et participer au démontage de l'exposition
- 1 mission tous frais payés pour 2 régisseurs du Centre Pompidou pour effectuer le démontage de l'exposition

# EXPOSITION ITINÉRANTE / LE BLOBTERRE

Centre  
Pompidou

page 8

## 6 - PARTENAIRES

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 - Genève  
Marie CHATELIER  
Michèle MONORY  
Jocelyne et Yves FICHOT

