

VOUS

LIEU La designer **Matali** Crasset a conçu, pour l'espace enfant du centre Pompidou, le «Blobterre», un jardin interactif peuplé d'étranges créatures et végétaux.



Terre de jeux

Par ANNE-MARIE FEVRE

«**C**asse-toi, il y a un tigre !» s'exclame un gamin. «Non, ça grogne comme un ours», réplique un autre. «Il ne mord pas, il peut sortir ?» s'inquiète une frêle fillette. Un Tom Pouce deguise en Batman entre en frimant, mais crâne beaucoup moins quand il entend lui aussi les grondements d'un monstre invisible, enferme dans un terrier de bois. Tous ces mômes de 3 à 12 ans, avec leurs parents, explorent le «Blobterre», espace en fant du centre Pompidou conçu par la designer Matali Crasset. On plonge dans une jungle verte, composée d'une quinzaine de huttes extravagantes. C'est un jardin à la fois primitif et futuriste, complètement artificiel mais inspiré par la nature. «Le «Blobterre» a germe de l'idée d'une touffe végétale», explique Matali Crasset. Des graines ont roulé et se sont transformées en différentes

Sur cette plateforme de jeu et de création, on peut voir, toucher à tout, entendre des sons, sentir des parfums. Faire une pause. Boudier.

«extratoofs» qui colonisent le bitume, se développent dans les villes, à l'intérieur comme à l'extérieur.» Un film d'animation explique la croissance de ce pays incertain. «Mais elle existe cette bête ?» insiste une grand-mère. Son petit-fils ne veut pas paraître dépassé, il fuit pour résoudre lui-même ce mystère. L'animal en question est un taupinan, qui vit sous terre, dans une «intratoof». Il est une des attractions du lieu, celui qui suscite

la frayeur face au danger que l'on ne voit pas, comme un alien. Tout le «Blobterre», de sa folle végétation (Camoufeuillage, Nervup, Foll), a ses habitants non moins bizarres (Fl'om, Chroro'phil, Hypoplop ou Pangoleaf), est un pays hybride où s'entremêle humain, végétal et animal, une plateforme de jeu et de création, ouverts à l'inventivité et aux rêves.

CAUCHEMARS. On peut se promener et observer librement dans cet espace, des médiateurs sont présents pour expliquer les dispositifs de ce conte à agir debout. D'«extratoofs» en «domosquelettes», on provoque la pluie qui ne mouille pas, échange autour d'un feu pas brûlant. On peut voir, toucher à tout, entendre des sons, sentir des parfums. Faire une pause. Boudier. Detourner les objets pour créer sa propre danse personnelle. Une mini Jane se balance, assise sur une liane, un apprenti Tarzan ferait bien le malin mais il n'a pas le droit de courir. L'autre aimant qui attire les pieds et les poings des marmots, c'est le recycleur de cauchemars. On y dépose son mauvais

rêve, puis on le boxe, on s'en débarrasse, et comme un déchet il sera recyclé en compost. Qu'est-ce qui est vrai, faux ? Les parents, certains perplexes, lisent à fond le guide explicatif. «On donne trop souvent aux visiteurs du prémâché, regrette Matali Crasset. Comment peut-on passer un moment dans un musée qui soit une expérience ? Ici, on propose une exploration active. On ne regarde pas la nature, on l'utilise : on la cueille, on



Les «extratoofs» font partie des dispositifs à explorer dans l'installation de Matali Crasset, PHOTOS SIMON BOUISSON

la mange. Ici, au contraire, elle nous tend des perches, on peut l'observer à la manière d'un anthropologue. La nature n'est pas copiée mais reinventée. Le design, ce n'est pas seulement dessiner une chaise, une table, mais prévoir des environnements.»

SOURIRE BÉAT. Enfants et parents qui le souhaitent passent effectivement à l'action. Deux animatrices les invitent en petits groupes à fabriquer des abris, des nids, pour leur animal fictif qui vivra dans le «Blobterre». Des choses expressives, déstructurées, colorées, de papier, tissu, s'accablent vite. Une mère met la main à la pâte et, avec

sa fille, confectionne un truc très joli qui ressemble aussi à un cha peau. Un père, sourire béat aux lèvres, regarde son fiston qui s'active dans tous les sens. Un autre jour, on fera pousser un Blobterre en assemblant des feuilles.

S'adresser aux enfants est périlleux, on les enferme si souvent dans des jeux figés nunuches, forcément colorés et répétitifs. Ou on les sacre petits rois capables de tout comprendre. La designer Matali Crasset, qui a déjà conçu la Maison des Petits au CentQuatre, et inventé maints autres jeux, a peut-être trouvé une voie. Dans une installation visuelle forte, mais pas finie,

pas totalement explicitée, elle ouvre une porte de réflexion sur la nature grâce à des bulles ou pages blanches. «Le «Blobterre» propose des bribes, des évocations, souhaite-t-elle, mais il reste plein de choses à inventer.»

LE BLOBTERRE de MATALI CRASSET

Centre Pompidou, jusqu'au 5 mars 2012
Tous les jours de 11h à 19h, sauf le mardi
Ateliers spécifiques les mercredis, samedis et dimanches après-midi à 14h, 15h 30 et 17h Sans réservation
Carnet de coloriage en vente à la boutique Rens 01 44 78 49 13
ou www.centrepompidou.fr/enfants

Corinne Rozental-Roskam, commissaire de l'exposition, défend ce monde fictif :

«C'est un refuge ni infantilisant ni nunuche»

Dès l'ouverture du centre Pompidou, étudiante aux Beaux-Arts de Paris, elle participait en animatrice à l'espace enfant naissant. Aujourd'hui, Corinne Rozental-Roskam est chef de ce projet, pour le design, et commissaire de l'exposition «Blobterre». Elle explique comment ce lieu créatif est tourné vers l'exploration du quotidien.

Comment a commencé l'aventure de l'espace enfant ?

En 1977, a été créée une galerie d'expositions active, avec des ateliers, animée par Danièle Giraudy. Ce n'était ni une garderie, ni des cours de dessin, ni des visites d'œuvres avec des conférences. Mais un lieu de production et de rencontres entre les enfants, les créateurs et des animateurs. C'était nouveau en France d'offrir un premier pas aux jeunes vers la création contemporaine. En les orientant vers le «faire». Cela permet de les initier aux œuvres qu'ils vont découvrir ensuite. Nos expositions-ateliers circulent aujourd'hui dans d'autres musées de France et du monde.

Quels ont été les ateliers marquants ?

Avec la marque Dyson, on a travaillé sur les pièces détachées pour démonter, remonter et recréer des objets, et explorer la robotique. Dans le même esprit, on a fait des ateliers avec des matériaux, 60 types différents.

Comment le «Blobterre» illustre-il votre démarche ?

Dans ce monde fictif créé par Matali Crasset, il n'y a pas d'interdiction, on peut toucher. C'est un espace protégé, mais pas sécurisé, avec des normes comme une aire de jeu. C'est un refuge, on y vit, on y agit. Mais surtout pas avec des signes infantilisants ou nunuches, il n'y a pas de coloris gratuits, le vert domine car c'est la nature. Les formes du «Blobterre» s'adressent à tout le monde, il faut que l'enfant soit créatif à sa manière. En faisant passer l'idée de vivre ensemble un moment, dans un espace public qui appartient à tous, où il faut être respectueux des autres.

Mais le «Blobterre» peut paraître complexe...

Il n'est pas donné, il est exigeant et ce n'est pas toujours simple. Le monstre invisible, le Taupinan, mi-animal mi-racine, les enfants aimeraient le voir plutôt que de l'imaginer. Il préférerait que tout soit montré !

Quelle est leur relation à la nature ?

On a travaillé par exemple sur ce qu'ils mangent, et là, ils donnent des noms de marques plutôt que d'aliments. Certains pensent qu'un poulet a quatre pattes, car ils voient des barquettes contenant quatre pattes. Il faut partir en fait de ce qu'ils connaissent, et provoquer un questionnement. Comment distinguer ce qui existe de ce qui n'existe pas ? Avec le virtuel, c'est encore plus compliqué.

Qu'est ce qui a changé au fil des ans ?

L'âge des enfants s'est décalé, ils sont de plus en plus jeunes. Comme si la tranche des 6 à 12 ans était passée de 3 à 10. Et les pré-ados et ados, de 11 à 16 ans. Ils ont aujourd'hui leur lieu spécifique au Centre. Nous accueillons aussi des classes et des enfants seuls. Le rôle des parents a changé, ils s'impliquent plus, ils n'ont plus peur de venir en famille le dimanche. C'est amusant de constater que parfois les enfants sont plus ouverts à l'abstraction que les adultes et les aident. La nouvelle génération des parents se veut sympa, cool, être les héros de leurs enfants. Qu'ils jouissent !

«Interdit d'interdire» est mal digéré. Il faut penser, comme dans *Fictions* de Borges, que le temps modifie le sens des mots.

Comment le design est-il compris par les enfants ?

Les Français pensent que le design, c'est anglo-saxon, donc pas pour eux, ils n'ont pas la grammaire pour en parler. Je ne lâche pas, je suis même militante pour expliquer que le design est un processus tourné vers le quotidien. J'explique que le centre Pompidou, lui-même, est une exposition vivante de design, au sens de projet, avec du graphisme, du mobilier, des objets et des expositions. Il est désolant que cet espace enfant soit assimilé à des loisirs. Alors qu'il s'agit de faire germer des idées. A l'école, on ne valorise plus le «faire». Mais dessiner, c'est concevoir ; faire, c'est penser. J'ai demandé à un gamin ce qu'était le design pour lui. Il m'a répondu : «*Madame, vous vous trompez, son nom, c'est Zidane.*» C'est une de mes petites perles.

Recueilli par A.-M.F.

