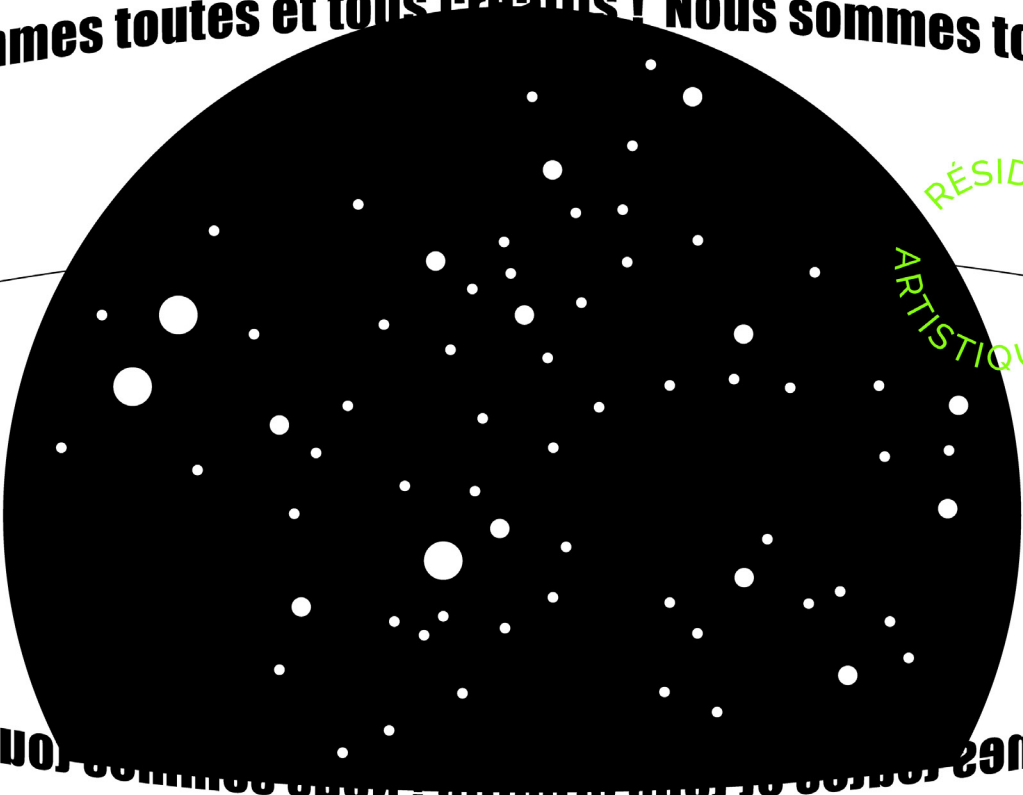


es et tous créatifs ! Nous sommes toutes et tous créatifs ! Nous sommes toutes et tous créatifs ! Nous so

PROJET



RÉSIDENCES
ARTISTIQUES
DESIGN
SPRINT
EXPOSITION
ATELIER

es et tous créatifs ! Nous sommes toutes et tous créatifs ! Nous sommes toutes et tous créatifs ! Nous so

VOIE LACTÉE

INSTITUT
FRANÇAIS

ART'M
créateurs
associés

NEZANÉZ

INFO@NEZANEZ.NET

+33 6 23 26 60 18

Un projet franco-taiwanais visant à libérer les potentiels créatifs

à travers des résidences artistiques,
des sessions de Design Sprint
et une exposition-atelier itinérante.

**La créativité est une compétence qui naît
d'un processus d'essais et d'erreurs, de perfectionnement,
de rêveries, d'improvisation, d'attentes, d'incertitudes.
Tous ces phénomènes sont infiniment façonnés par les histoires,
les géographies, les circonstances, les coups de hasard
et les destins collectifs.**

- Samah Karaki, Neuroscientifique

Sommaire

4	Introduction
5	Genèse du projet
6	Phases et déroulement du projet
8	Objectifs
10	Porteurs et partenaires du projet
15	Thème central : la créativité
16	Un sujet universel et fondamental
16	Pertinence d'un outil créatif
16	Importance de l'expression artistique et non verbale
17	Démystification de la créativité
19	Tap Tap
21	4 résidences - 4 domaines artistiques - 4 compagnies
23	Déroulement du projet
24	Première phase : Résidences créatives à Taïwan
24	Format : Design Sprint
25	Déroulement
27	Atouts
28	Deuxième phase : Une exposition-atelier itinérante à Taïwan et en France
28	Mise en œuvre expérimentée
29	Approche participative
29	Itinérance et accessibilité
30	Recherche de partenaires
31	Bénéficiaire d'une forte visibilité
31	S'associer à un projet social, artistique et culturel innovant
32	Budget prévisionnel
34	Nos projets réalisés
44	Annexes
45	CV
47	Couverture médiatique : articles et extraits vidéo
50	Références littéraires

Cliquez sur les titres pour accéder directement à la page concernée.





Introduction

Faire scintiller une myriade d'étoiles

« Pour une fois, je me suis senti doué en création artistique. »

« C'est vraiment gratifiant ! »

« C'EST TROP BEAU ! »

« Je n'avais jamais réussi à partager cette histoire avant. »

« C'est aussi pour les adultes ? J'aimerais bien essayer ! »

Propos recueillis lors de la présentation du Kit Tap Tap lors de l'événement Makerland 2023

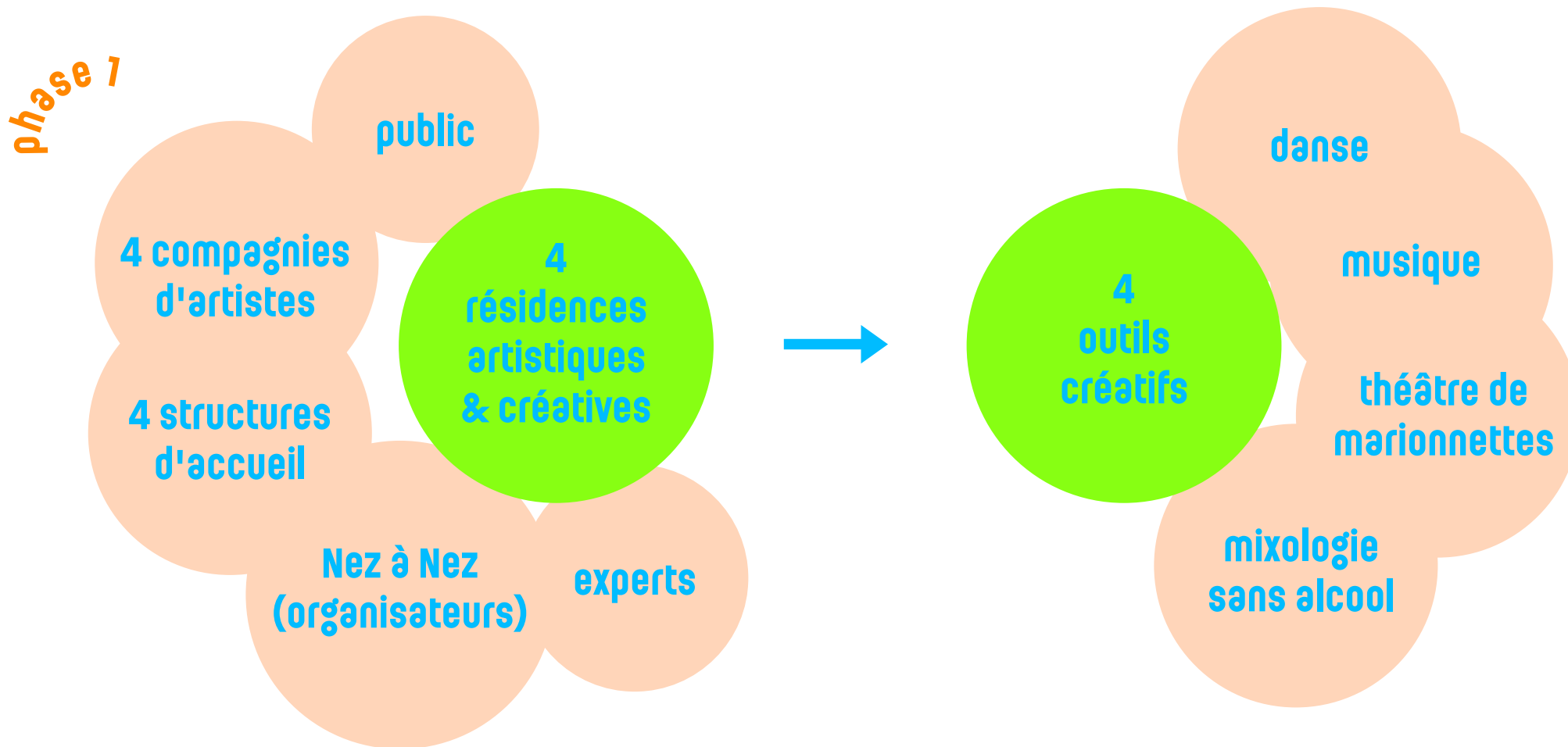
Genèse du projet

Ces témoignages et les observations recueillis lors des nombreuses présentations et utilisations de notre kit d'expression graphique, Tap Tap, soulignent l'importance de permettre à chacun de s'exprimer de manière plurielle. Ils révèlent aussi la magie de ces moments où des étoiles brillent dans les yeux du public, témoignant ainsi de la réussite de nos actions d'éducation et de médiation artistique et culturelle.

C'est dans cet esprit qu'est née notre nouvelle initiative, le Projet Voie Lactée, visant à ouvrir le champ des possibles et démocratiser la création dans d'autres domaines artistiques.

Phases et déroulement du projet

Le projet se déroulera en deux phases : **résidences** et **exposition-atelier**.

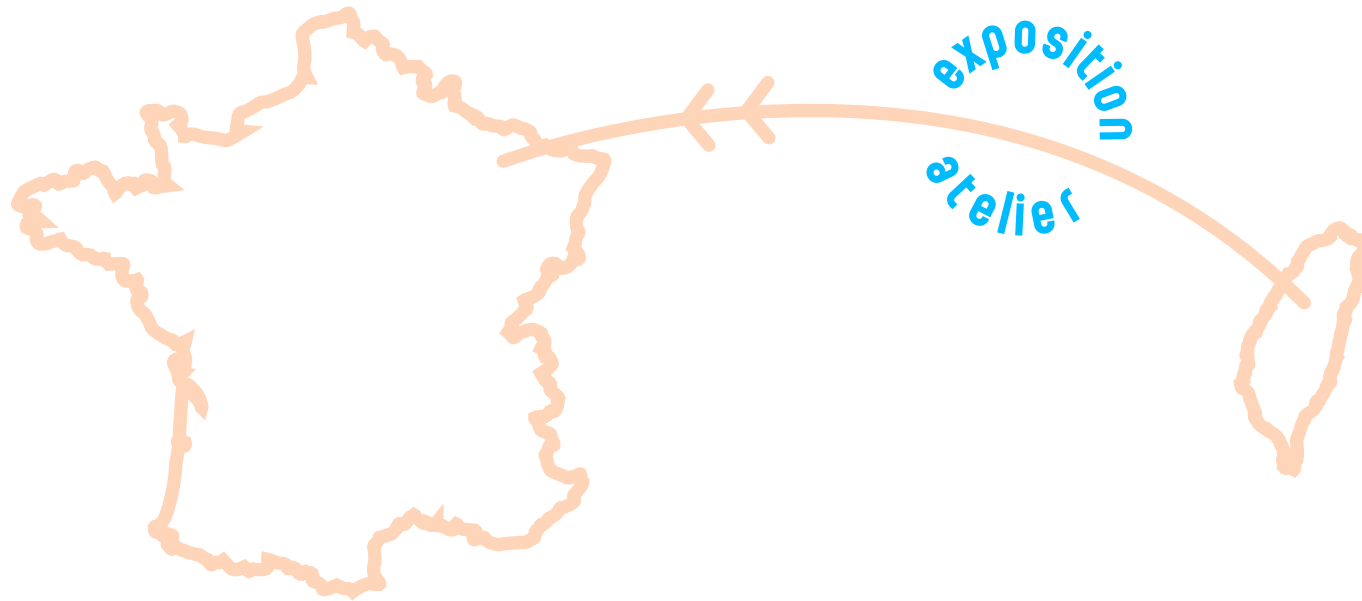


Dans un premier temps, quatre résidences artistiques et créatives auront lieu dans divers lieux culturels à Taïwan entre décembre 2024 et février 2025.

Ces résidences visent à concevoir de nouveaux outils favorisant l'expression et la créativité pour toutes et tous. Elles seront menées en collaboration avec des artistes invités, incluront une participation active du public et seront

un moment de symbiose entre nos savoir-faire en médiation culturelle et en design sprint, les talents créatifs et les expériences des artistes, le tout enrichi par les retours du public. Chaque étape sera l'occasion de croiser ces compétences pour aboutir à des créations uniques.

Chaque résidence explorera un domaine artistique distinct : la danse, la musique, le théâtre de marionnettes et la mixologie sans alcool.



À l'issue de ce cycle de résidences, une exposition-atelier* itinérante sera créée afin de permettre au public d'expérimenter les outils élaborés et de s'exprimer en laissant parler sa créativité musicale, chorégraphique, théâtrale et mixologique.

taiwanais et au public taiwanais d'explorer le savoir-faire français dans la médiation culturelle. Cette exposition aura pour vocation d'être dupliquée afin d'itinérer à Taïwan à partir de 2025 et en France à partir de 2026.

L'exposition a pour but de créer des passerelles artistiques et culturelles entre Taïwan et la France, permettant au public français de découvrir des artistes

Nous envisageons également d'éditer les outils créés afin d'élargir leur portée et de les rendre plus accessibles aux publics et aux structures culturelles et éducatives.

*** exposition-atelier**

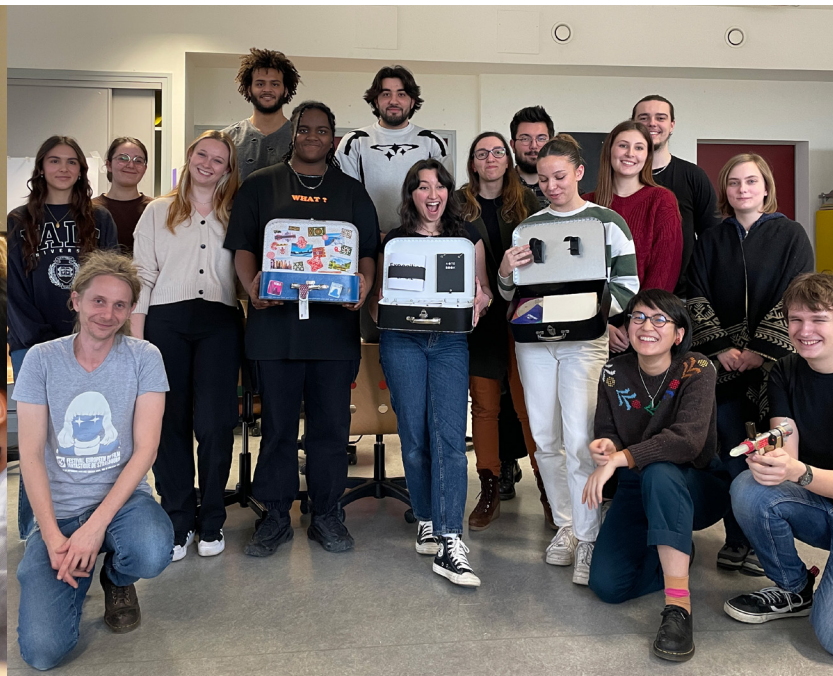
est une forme interactive intégrant diverses médiations, comme des jeux et activités participatives, encourageant les visiteurs — enfants et adultes, experts et novices, seuls ou en groupes — à s'impliquer activement. Elle propose aussi des supports classiques tels que textes, photos et vidéos, pour une immersion adaptée à tous.

1/ Générer des innovations

- Créer des outils pour exprimer la créativité via la danse, la musique, le théâtre de marionnettes et la mixologie
- Permettre à toutes et tous de s'exprimer : émotions, expériences, opinions...
- Créer un contexte favorable à la création
- Permettre aux artistes de toucher de nouveaux publics grâce à une approche inédite
- Créer de nouvelles connexions entre les artistes et les publics
- Ouvrir les coulisses de la création en incluant le public dès la conception des outils lors des workshops créatifs
- Adapter le format **Design sprint** à l'innovation artistique, culturelle et éducative



Atelier d'expression graphique pour le jeune public, Taipei, 2023



Animation semaine créative « Conception d'un escape game pédagogique en kit »,
Chaumont, 2024



Facilitation lors de Muséomix, Bourg-en-Bresse, 2024

2/ Explorer la créativité

- Questionner la création artistique et la créativité
- Accompagner toutes et tous dans l'expression de leur créativité
- Permettre à toutes et tous de s'exprimer : émotions, expériences, opinions...
- Désacraliser la créativité

3/ Ponts artistiques entre la France et Taïwan

- Tisser des liens avec des artistes taïwanais
- Valoriser les œuvres des artistes taïwanais en France et réciproquement
- Participer à la diffusion de la culture et des artistes taïwanais en France
- Déclencher des collaborations artistiques franco-taïwanaises
- Partager des compétences, des expertises, des réflexions avec les équipes des structures d'accueil
- Favoriser les échanges interculturels via des résidences et des ateliers communs



Journée spéciale Arts & Sciences, école Jinzhu du Neimen District, Kaohsiung, 2023

Animation d'un bal d'initiation aux danses hongroises avec le groupe Gáska, Strasbourg, 2024



Porteurs et partenaires du projet

Une collaboration multidisciplinaire

Structures

ART'M créateurs associés

<http://www.artm.fr/>

Production

ART'M est une association ayant comme objectif de promouvoir et diffuser tous projets culturels sans finalité de profit.

Fondée en 1987, elle a conçu et diffusé des pièces de théâtre, des films pour planétarium, des expositions, un escape game et des outils numériques.

ART'M a collaboré avec plus de 40 structures culturelles françaises dont Le Musée de l'Homme, Le MAMC de Saint-Étienne, l'Espace des Sciences de Rennes et Le Muséum d'Histoire Naturelle de Bordeaux.

NEZÀNEZ

<https://www.nezanez.net/>

Conception | Organisation | Animation

Le collectif Nez à Nez, fondé par Ling Wang et Kévin Fauvre, fusionne médiation culturelle, design, art, sciences, ludification et idéation.

Offrant des ateliers culturels, des workshops créatifs et des outils de médiation culturelle sur mesure, Nez à Nez s'adapte à tous les sujets et à tous les publics.

L'expertise en commissariat, scénographie, design graphique, ludification et idéation permet de concevoir ou d'accompagner divers projets culturels, avec des interventions s'étendant de la France à Taïwan, au Koweït et à l'Arabie Saoudite.





Ling Wang

Originaire de Taïwan, Ling est arrivée en France en 2011 pour ses études. Aujourd'hui, elle travaille comme scénographe et designer graphique à Strasbourg.

Ses projets intègrent transmission, interactivité, lien social et participation du public, des valeurs fondamentales dans chacune de ses créations.

Grâce à son expertise en design et en médiation culturelle, Ling occupe une place unique en tant que scénographe, conjuguant créativité visuelle et capacité à engager le public dans des expériences interactives et éducatives.

Ling conçoit également des ateliers sur mesure pour des institutions comme Le Signe - Centre National du Graphisme et La Rotonde - Centre de Culture Scientifique de Saint-Étienne.

Dans le cadre de résidences-missions, Ling propose des jeux et des activités interactives pour rendre le design accessible aux publics éloignés, notamment en milieu rural, favorisant ainsi une découverte ludique et créative des pratiques artistiques et culturelles.

Kévin Fauvre

Kévin est un créateur d'expériences culturelles reconnu, fort de plus de 15 ans d'expérience dans le milieu culturel. Responsable du lieu d'exposition à La Rotonde, concepteur puis directeur chez ART'M, il exerce désormais en tant qu'indépendant.

Distingué par son expertise en commissariat d'exposition et en ludification, Kévin a contribué à la création d'expositions innovantes, d'un escape game pédagogique et d'une multitude d'outils de médiation. Il a également animé plus de 2000 ateliers et continue

à garder ce lien avec les publics qu'il considère fondamental pour concevoir des outils connectés avec leurs réalités.

Il s'intéresse depuis plusieurs années aux processus d'idéation et de facilitation en intégrant ces concepts dans son processus créatif et en organisant des ateliers créatifs dans divers contextes.

Kévin affirme que « tout sujet peut intéresser, il suffit de trouver la bonne manière d'en parler », une conviction qui guide chaque projet qu'il entreprend.

[Retrouvez à la fin du dossier une sélection de projets réalisés.](#)



 <https://www.institutfrancais.com/fr>

Partenariat logistique et financier

L'Institut français est l'établissement public chargé de l'action culturelle extérieure de la France, placé sous la tutelle du ministère de l'Europe et des Affaires étrangères et du ministère de la Culture.

Chaque année, l'Institut français lance de nombreux programmes et appels, en France et dans le monde entier, avec la volonté de promouvoir la culture française à l'étranger et de favoriser le dialogue entre les cultures. Cela inclut des aides à projet, des formations, de l'expertise, des offres de programmation culturelle et des résidences.

Parmi ces initiatives, IF Export accompagne à l'international les projets d'artistes, de professionnels français ou basés en France (métropolitaine ou ultramarine), ainsi que d'institutions des secteurs créatifs et culturels.



 <https://www.lpcptw.com/>

Mise à disposition du lieu pour l'accueil d'une résidence

Participation de la compagnie à la résidence sur la thématique de la danse

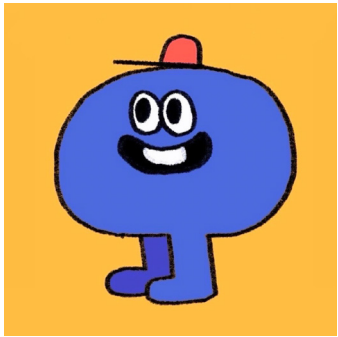
Les Petites Choses Production (LPCP) est un collectif artistique composé de 13 membres, dont 12 danseurs/créateurs et un designer stratégique.

LPCP croit en la valeur fondamentale « L'art est pour les gens, avec les gens » et façonne ainsi ses œuvres depuis 2014.

De 2016 à 2017, LPCP a présenté le répertoire participatif « Il faut être deux pour danser le tango » dans 13 cafés pour 45 représentations.

En 2018, LPCP lance le premier projet artistique de financement participatif par abonnement à Taïwan, « Monday School », un atelier hebdomadaire gratuit et ouvert à tous sous un pont au centre de Taipei.

En 2024, LPCP, aux côtés de 22 autres groupes de performance, a représenté Taïwan à la Villette, à Paris, lors de l'Olympiade Culturelle. Cet événement a mis en lumière la culture de 14 pays dans le Parc des Nations.



<https://www.instagram.com/howma.space/>

Mise à disposition du lieu pour l'accueil d'une résidence

howma.space est un lieu novateur dédié à l'éducation artistique, culturelle et pratique des enfants de 2 à 5 ans, visant à enrichir leur développement global.

L'environnement d'apprentissage multidimensionnel favorise à la fois les découvertes culturelles et l'acquisition de compétences essentielles pour la vie quotidienne.

Les enfants participent à des ateliers interactifs et à des visites de lieux culturels (musées, théâtres, galeries), favorisant leur ouverture au monde, la créativité, et la sensibilité artistique dès le plus jeune âge.

Les enfants sont également préparés aux défis du quotidien en apprenant les gestes essentiels de la vie. Ils y développent des compétences telles que l'autonomie dans les déplacements, la gestion des habitudes vestimentaires, la gestion d'un budget, la préparation de repas simples, et la réparation d'objets du quotidien.



La créativité est un moteur du développement des individus.

- Gauthier Helloco, Auteur Conférencier sur Leadership & Créativité

Thème central : la créativité

Nous sommes toutes et tous créatifs

Un sujet universel et fondamental

Pertinence d'un outil créatif

Lors de la création et l'animation de l'atelier Mémotifs pour le Centre Nationale du Graphisme, nous avons pu observer qu'en plus de faciliter la création auprès de tous les publics, même les moins convaincus à l'idée d'avoir en eux la fibre créative, notre outil permettait aux publics de s'exprimer et de partager des pensées ou des expériences.

Nous avons alors transformé cet atelier en kit d'expression graphique, Tap Tap, utilisable chez soi, en classe, dans les musées ou ailleurs.

Depuis, nous avons eu l'occasion de le présenter et de l'utiliser auprès de 1000 personnes dans divers contextes qu'ils soient professionnels, culturels, de loisirs... et les retours ont confirmé l'intérêt et la pertinence de ce type d'outil. C'est ainsi qu'est née l'idée du projet Voie Lactée.

Importance de l'expression artistique et non verbale

Comme le soulignent Tom et David Kelley dans leur ouvrage *La confiance créative : Tous innovateurs avec le design thinking*, « **La confiance créative peut clairement déclencher des actions positives sur le monde.** » Exprimer ses émotions, opinions et histoires favorise le dialogue, l'empathie et une société plus ouverte. Ce partage permet de se réapproprier son parcours et d'enrichir les autres.

L'expression artistique, en offrant une voie alternative à la parole, dépasse les barrières linguistiques et culturelles. Elle stimule l'imagination, organise les idées et encourage la résolution créative des problèmes, tout en célébrant la diversité des vécus et des perspectives.



Démystification de la créativité

La créativité est souvent perçue comme un don réservé à quelques privilégiés, mais des experts en neurosciences comme Samah Karaki* remettent en question cette vision. Elle est un processus évolutif influencé par nos expériences, notre environnement et nos interactions, se nourrissant de contraintes et d'échanges.

À travers quatre axes, nous explorerons comment démystifier et encourager la créativité : le talent non inné, l'importance des contraintes, le processus créatif, et l'influence des autres. Ces réflexions aideront à comprendre les mécanismes qui stimulent cette force universelle et accessible à toutes et tous, et permettent ainsi de proposer un programme de résidence pertinent et impactant.

Le talent n'est pas inné

D'après Samah Karaki*, neuroscientifique franco-libanaise, attribuer la créativité à un talent mystérieux nous fait croire que cette capacité est fixe et qu'elle ne peut donc pas être développée. Alors que c'est tout le contraire, l'inspiration ne surgit pas de nulle part. Il ne s'agit pas de quelque chose qui frappe soudainement l'artiste. Le cerveau crée au gré du vécu, de la répétition, des expériences.

Les contraintes libèrent la créativité

Bien que la liberté totale semble propice à la création, des études, notamment celles de Dr. Barry Schwartz sur le paradoxe du choix, montrent qu'une liberté illimitée peut être écrasante et diminuer la créativité. Les contraintes sociales, organisationnelles, culturelles, ou historiques peuvent, au contraire, stimuler le potentiel créatif. Toutefois, des contraintes excessives peuvent rendre la créativité improbable, voire impossible.



Samah Karaki

est neuroscientifique et a étudié les aspects cognitifs de la créativité, comme la motivation, le travail collectif et la tolérance à l'incertitude. Nous souhaitons l'inviter à participer au projet, d'abord pour enrichir ses ateliers en amont des résidences, puis pour partager ses recherches dans l'exposition.

Familiarisée avec la médiation sociale et scientifique, elle a fondé le Social Brain Institute, qui utilise les sciences cognitives pour promouvoir la justice sociale et environnementale. En 2023, elle a également produit un podcast pour France-Culture dans la saison 3 de « Votre cerveau ».

Le processus créatif : diverger pour converger

Le processus créatif consiste à assembler des concepts accumulés dans notre mémoire pour former de nouvelles associations. Les idées provoquent les idées et aident à en faire naître de nouvelles. Nos expériences passées deviennent des briques créatives à assembler et rassembler pour créer.

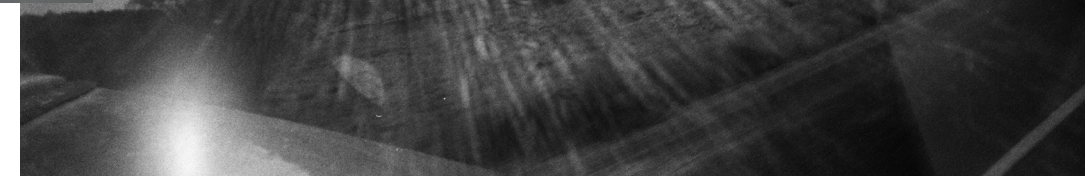
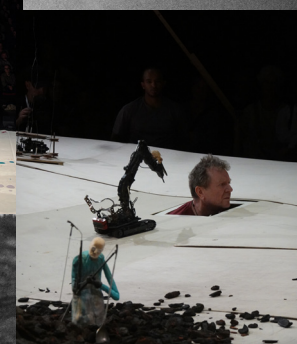
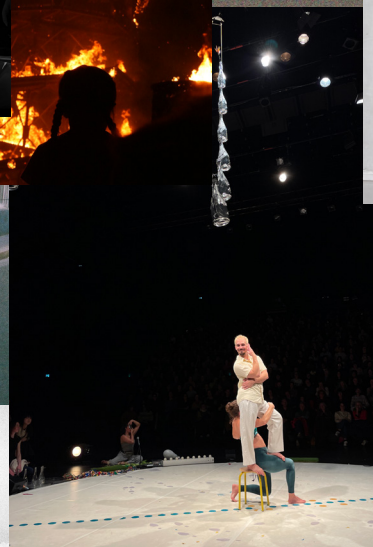
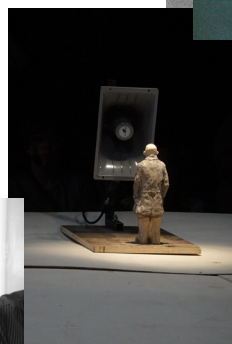
La pensée divergente, qui permet de considérer une situation dans son ensemble et de créer de nouveaux liens, est un atout pour la créativité et est étroitement liée à la curiosité. Des activités d'idéation peuvent stimuler cette capacité.

Les enseignements tirés des ouvrages de Tom et David Kelley, Gauthier Helloco, et Dave Gray seront au cœur des résidences et du fonctionnement des outils conçus. Ces références nous guideront pour encourager la pensée divergente, explorer une large gamme de perspectives, et finalement converger vers des réalisations concrètes et innovantes.

L'importance des influences

Oliver Sacks, neuroscientifique, écrivait « nous tous, dans une certaine mesure, empruntons aux autres, à la culture qui nous entoure. Les idées sont dans l'air et on peut s'approprier, souvent sans s'en rendre compte, les phrases et les langages de l'époque. »

Contrairement au mythe du génie isolé, des recherches montrent que nous ne sommes pas autodidactes et avons besoin des autres pour nous enrichir. Notre créativité est nourrie par nos expériences, nos échanges, et toutes les œuvres qui nous ont émerveillés ou choqués.



Tap Tap

Tap Tap est un kit créatif permettant de s'exprimer de façon graphique, quels que soient son âge et son niveau d'expérience en création artistique.

En 2023, nous avons testé ce kit avec différents publics : communication, expression, retranscription des émotions, facilitation, idéation, jeu, conception collaborative, événement...

En 2024, Tap Tap a pris de l'ampleur avec des animations dans des événements professionnels et culturels et des animations pour des projets éducatifs liant lycéens et étudiants.

En 2025, un financement participatif sera lancé pour rendre Tap Tap accessible à tous. Des psychiatres, professeurs, chorégraphes et responsables de musées ont déjà manifesté leurs intérêts, confirmant la diversité de ses usages.



Atelier en continu lors d'un des plus grands marchés de créateurs à Taiwan, Mori Market, Kaohsiung.



Atelier pour 4-6 ans, création des cartes de Memory inspirées d'un album jeunesse, Taipei.



Atelier d'expression visuelle à partir d'expériences personnelles, Taipei.



Séance de portrait graphique lors de Makerland, Strasbourg.



Atelier de création d'affiches sur l'orientation avec des collégiens, dans le cadre des Cordées de la Réussite. Les étudiants en DN MADE les accompagnent pour créer des affiches sur divers sujets liés à l'après-collège, Chaumont.

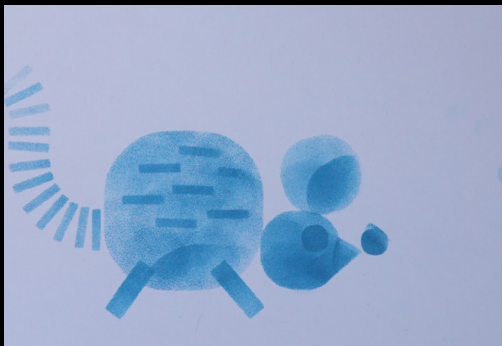
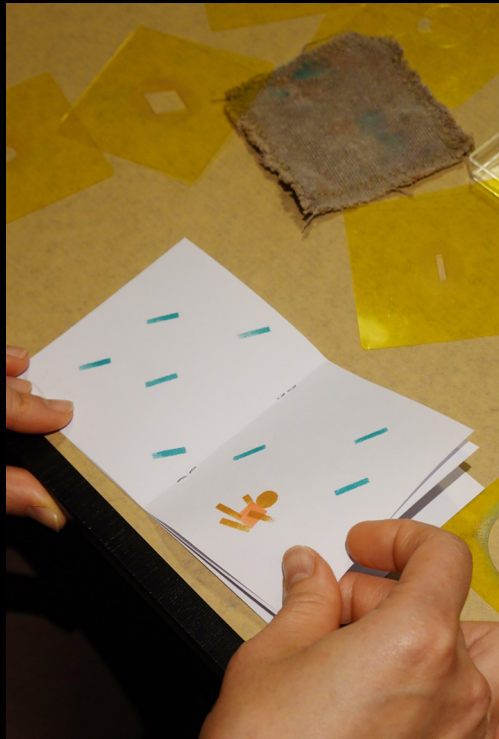
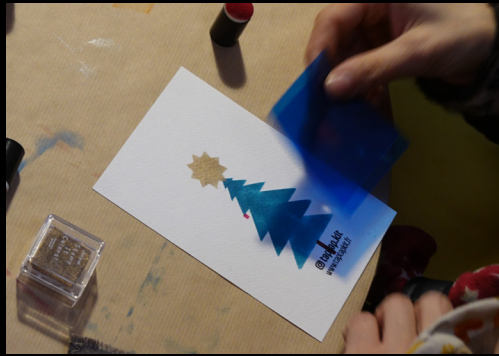


Live TapTaping en direct de la table ronde et atelier Tap Tap avec les professionnels en médiation culturelle lors de l'Art de la Rencontre 2024 - Oser l'Insolite, organisé par l'OCIM, Paris.



Galerie Tap Tap

Découvrez un échantillon des créations recueillies lors de différents ateliers Tap Tap, rassemblant des participants âgés de 4 à 99 ans.





Danse

La danse est une forme d'expression puissante, transcendant les barrières linguistiques et culturelles. Elle permet de partager des émotions et des récits à travers le mouvement, favorisant la créativité et les connexions humaines. À Taïwan, cet art est ancré dans la culture, des danses traditionnelles aux performances contemporaines. Nous souhaitons développer un outil qui aidera chacun à surmonter ses appréhensions face à l'expression corporelle et à créer facilement une chorégraphie qui véhicule une émotion ou une histoire.

Musique

La musique est un puissant vecteur de connexion, rassemblant les individus autour d'émotions et d'expériences. Elle évoque une large gamme de sentiments, comme le démontrent les douze variations de Mozart sur « Ah ! vous dirai-je, maman », qui suscitent des émotions variées par de simples variations. En liant le passé avec des traditions et en ouvrant vers l'avenir avec des compositions contemporaines, la musique crée un pont entre les générations. Nous souhaitons offrir à ceux qui n'ont pas eu l'occasion de pratiquer de devenir, le temps d'un instant, compositeurs ou compositrices, leur permettant ainsi de s'exprimer par la création musicale.



Mixologie sans alcool

À Taïwan, les boissons occupent une place particulièrement importante dans la vie quotidienne et la culture sociale. Les stands de boissons, omniprésents, proposent une variété allant des Bubble Tea (thés aux perles) aux créations modernes.

Ces boissons vont bien au-delà de leur simple fonction rafraîchissante. Elles sont souvent liées à des moments de partage et de convivialité entre amis et en famille, ou à une manière affectueuse de remercier quelqu'un.

Les créateurs de boissons expérimentent constamment avec de nouvelles saveurs, de nouveaux ingrédients et de nouvelles techniques de préparation pour offrir des expériences gustatives et visuelles uniques et mémorables.

En intégrant la mixologie dans notre projet, nous rendons hommage à cet aspect culturel en plein essor, notamment avec le Bubble Tea, devenu extrêmement populaire en France et ailleurs. Cette approche accessible et familière permet au grand public de s'approprier cette tendance tout en stimulant sa créativité à travers des expérimentations gustatives uniques.



Théâtre de marionnettes

Les marionnettes offrent une manière unique de faciliter l'expression en permettant aux individus de projeter leurs émotions à travers un objet animé. Tout objet peut prendre vie avec un peu de créativité. Bien que la création de marionnettes professionnelles soit un processus long et minutieux, il est tout à fait possible de transformer rapidement un objet ordinaire en une marionnette expressive. De plus, la manipulation des marionnettes peut être une activité collaborative, ajoutant une dimension collective à l'expérience.

Les marionnettes ont la capacité de s'exprimer de multiples façons : par les mots, les gestes, les déplacements et bien d'autres moyens, offrant ainsi une palette riche et diversifiée d'expression. Elles permettent de décaler le récit, car ce n'est plus l'interprète, mais la marionnette elle-même qui raconte l'histoire.

À Taïwan, les marionnettes à gaine, inventées au XVIIe siècle, occupent une place emblématique. Profondément ancrées dans la culture, elles transmettent des valeurs morales et abordent des questions sociales contemporaines. Étant l'un des divertissements importants des zones rurales, cet art va au-delà du divertissement; il est un puissant vecteur d'expression artistique et sociale.

Nous projetons d'imaginer un outil permettant de s'emparer de quelques notions de base permettant d'insuffler la vie à un objet, le transformant ainsi en une marionnette capable d'exprimer des sentiments et des idées.



Déroulement du projet

Des résidences à l'exposition itinérante

Première phase : Résidences créatives à Taïwan

Format : Design Sprint

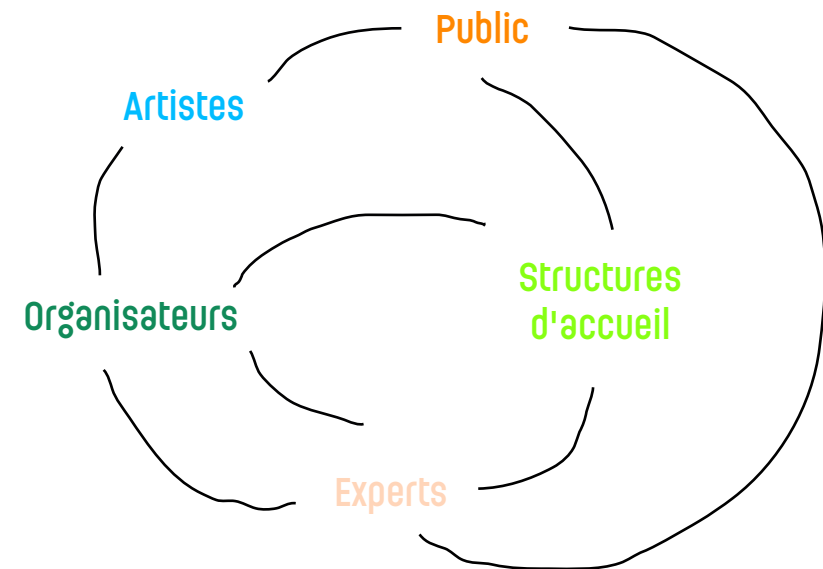
Le projet Voie Lactée se distingue par l'utilisation et l'adaptation du **Design Sprint, un processus intensif et collaboratif qui vise à résoudre un problème et à tester une idée en cinq jours**, popularisé par Jake Knapp et Pauline Thomas, a prouvé son efficacité pour concevoir rapidement des outils ou des concepts innovants.

Cinq jours, une petite dizaine de participants, l'intervention d'experts, l'inclusion du public, une préparation précise et un découpage bien réfléchi sont les ingrédients permettant de déclencher de nouvelles idées et d'arriver à un prototype fonctionnel et pertinent.

Ce format éclair n'est pas seulement l'apanage des start-ups. On le retrouve aussi dans le domaine culturel, à travers des événements comme Muséomix, où des créatifs de divers horizons collaborent pour développer des idées innovantes en un temps limité.

Forts de nos expériences en marathons créatifs (organisation, animation, participation) et enrichis par les ouvrages sur le Design Sprint, nous avons choisi ce format éprouvé, parfaitement adapté au projet. Nous organiserons et animerons ainsi ces résidences créatives éclair.

Nous mettrons à disposition des outils de prototypage afin que les participants puissent concrétiser rapidement leurs idées. Ces ressources faciliteront la création de prototypes tangibles pendant les résidences, favorisant une approche pratique et immersive du processus créatif.



Déroulement

Un déroulement adaptable en temps réel sera conçu pour catalyser la créativité, favorisant la divergence tout en respectant les objectifs. Avec l'aide des structures accueillantes, nous veillerons à la logistique, à la communication et à la documentation des résidences.

Un exemple succinct et simplifié du déroulement d'une résidence est présenté à la page suivante.

**Le sprint est un cadre, un terrain de jeu
avec une unité de lieu et une contrainte de temps.
C'est une cellule d'expérimentation où le groupe
est mis en tension pour faire émerger des solutions
à des problématiques claires.**

- Pauline Thomas, Autrice du livre « Le design sprint en pratique »

	jour 1 Introduction & Inspiration	jour 2 Inspiration & Incubation	jour 3 Crashtest	jour 4 Décision	jour 5 Test utilisateur & Évaluation
matin	Accueil Introduction des 5 jours Visite du lieu Brise-glaces Échauffements créatifs Anti problème* Brainwriting* Portrait en creux* Project map*	Présentation benchmark* Expérience map Crazy 8'S*	Retour sur les idées de la veille Premier prototypage	Retour sur le crashtest Prise de décision	Finalisation de fabrication Installation du prototype
après-midi	Activités créatives éclair et collaboratives avec des publics HMW* Échange avec des publics Discussions et persona* Conclusion de la journée	Activité d'idéation Phase réflexive en solitaire Proposition de valeur* Design studio* Storyboard* Échanges NUF* Conclusion de la journée	Crashtest* avec des publics Retours des publics Analyse Conclusion de la journée	Fabrication des prototypes Conclusion de la journée	Présentation du travail réalisé durant la résidence Test avec des publics Retours des publics Événement de clôture

* Glossaire

Anti problème et Portait en creux : activités visant à définir le projet en réfléchissant à ce qu'il n'est pas

Brainwriting : activité de Brainstorming par écrit

Project map : représentation visuelle du projet et de ses objectifs

HMW : *How Might We* est une technique de prise de notes lors d'entretien avec des utilisateurs ou des experts

Persona : outils visant à définir de manière précise et empathique les utilisateurs

Benchmark : revue des outils déjà existants

Crazy 8'S : activité permettant une divergence rapide pour faire germer de nouvelles idées

Proposition de valeur : Activité visant à résumer les idées en une phrase simple et direct

Design studio : activité alternant travail en groupe et travail individuel visant à définir plus précisément les idées

Storyboard : activité visant à visualiser sous forme de dessins les solutions proposées et leurs étapes d'utilisation

NUF : *Nouvelle - Utile - Faisable* est une technique de classification des idées

Crashtest : expérimentation et évaluation rapides d'un prototype en conditions réelles

Atouts

Avantages du Design Sprint

- Stimule la créativité et l'innovation
- Facilite la collaboration interdisciplinaire
- Catalyse la transmission de connaissances entre les participants
- Renforce l'esprit d'équipe et la productivité
- Permet un prototypage et des tests rapides
- Rend visible le projet et ses partenaires dès la phase de conception
- Intègre facilement le public dès la phase de conception
- Obtient des résultats en un temps record

Inclusion du public

Le public sera intégré à plusieurs étapes : introduction, idéation, test, moments conviviaux, et rendu de résidence. Ainsi, le public dépassera son rôle traditionnel pour devenir acteur de l'action culturelle, ce qui renforce son engagement et la pertinence des créations, qui seront adaptées au plus grand nombre.

Nous travaillons avec tous types de publics et souhaitons ouvrir ces moments tout au long des résidences aux scolaires, familles, adultes, personnes âgées, et public en situation de handicap.

Vers une médiation artistique inclusive

Ce format permettra aux artistes d'enrichir leur manière de communiquer leurs arts grâce à de nouveaux outils et approches. En explorant ces nouvelles formes de médiation, ils toucheront un public inhabituel, créant des connexions avec des spectateurs n'ayant pas encore eu accès à leurs œuvres en raison de leur situation géographique, de perspectives variées ou de leur milieu social.



Deuxième phase :

Une exposition-atelier itinérante à Taïwan et en France

Mise en œuvre expérimentée

Nous concrétiserons le projet Voie Lactée à travers une exposition-atelier itinérante, issue des résidences créatives organisées à Taïwan. Forts de notre expertise de plus de 10 ans dans la conception et l'itinérance d'expositions, nous avons déjà prouvé notre capacité à imaginer et déployer des projets d'envergure, avec plus de 50 installations dans plus de 20 lieux différents, parmi lesquels l'exposition « Rire - La science aux éclats ».

Objectifs de l'exposition

L'exposition, à l'issue des quatre résidences, poursuivra cet élan avec un double objectif : explorer la créativité sous toutes ses formes tout en offrant une vitrine artistique sur Taïwan. Au-delà des outils créatifs développés lors des résidences, nous mettrons en lumière le travail des artistes taïwanais et leur contribution unique au projet, permettant ainsi au public français de découvrir ou redécouvrir Taïwan à travers les arts et nos artistes partenaires.

Contenus de l'exposition

Les visiteurs seront plongés au cœur du processus créatif à travers des photographies, vidéos, témoignages et jeux interactifs issus des résidences. Chaque discipline abordée — danse, musique, théâtre de marionnettes ou mixologie — sera documentée, donnant à comprendre les enjeux, échanges et questionnements qui ont enrichi ces moments de création collective. Ces récits et anecdotes illustreront la richesse des collaborations interculturelles et interdisciplinaires.

Lieux d'installation

L'exposition s'intégrera aisément dans un musée d'art ou de sciences, lors d'un festival d'arts de rue, ou encore dans des médiathèques. Elle parcourra Taïwan et la France, soutenue par de nombreux partenaires culturels ayant déjà exprimé leur intérêt. Ce projet itinérant renforcera les synergies entre tous les acteurs impliqués, tout en mettant en lumière leurs contributions.

Approche participative

Notre spécialité dans la création d'expositions interactives transforme le public en acteur de sa propre découverte, le rendant ainsi pleinement engagé.

Grâce aux ateliers interactifs, le public pourra manipuler et expérimenter les outils développés lors des résidences, vivant ainsi un moment de création guidé par les méthodes et concepts des artistes.

Itinérance et accessibilité

Nous avons l'habitude de collaborer avec divers acteurs pour maximiser les compétences de chacun et nous adapter aux contraintes des différents lieux culturels, facilitant ainsi l'installation et la mobilité de nos expositions. Pour les amateurs de lecture, nous veillons à ce que le contenu de l'exposition soit riche et accessible grâce à des supports textuels captivants.

Notre savoir-faire en scénographie nous permet de créer des installations marquantes et faciles à démonter, parfaitement adaptées à l'itinérance tout en étant suffisamment robustes pour résister à l'usure et aux déplacements fréquents.

Le résultat final sera une exposition légère, mais envahissant l'espace, riche et interactive, offrant une expérience unique et immersive aux visiteurs.





Recherche de partenaires

Unir nos forces pour un rayonnement collectif

Le projet Voie Lactée a déjà reçu le soutien précieux de l'Institut français dans le cadre de l'appel à projets IF Export, ainsi qu'un financement partiel par les ressources propres d'ART'M.

Cependant, pour concrétiser pleinement nos ambitions, nous cherchons à élargir notre réseau de partenaires.

Nous sommes ouverts à tout type de soutien, qu'il soit financier ou logistique. En rejoignant le projet, les partenaires pourront :

Bénéficiaire d'une forte visibilité

Projet international

Les partenaires seront associés à un projet artistique d'envergure internationale, circulant entre la France et Taïwan, et atteignant un public diversifié dans deux cultures.

Communication durant la résidence

Une communication régulière, incluant des vidéos, photos et témoignages partagés sur les réseaux sociaux, sera réalisée durant les résidences. Elle touchera à la fois le public et les professionnels. Les artistes, les lieux de résidence et les partenaires seront largement médiatisés.

Le soutien sera valorisé à chaque étape de l'itinérance de l'exposition

Communication durant l'itinérance

en France et à Taïwan. Les expositions accueillies dans différents lieux culturels offriront une visibilité continue à cet engagement.

S'associer à un projet social, artistique et culturel innovant

Rejoindre ce projet, c'est participer à la réalisation d'une initiative communautaire et artistique qui offrira une expérience enrichissante à un large public. Il permettra la création d'outils créatifs innovants tout en renforçant les liens entre artistes et publics, et en favorisant de nouveaux échanges culturels durables entre la France et Taïwan.



Budget prévisionnel

Investissement stratégique pour un projet ambitieux

charges	montant	produits	montant
Charges directes		Ressources directes	
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Achats Achats matières et fournitures ▶ Services extérieurs Assurance ▶ Autres services extérieurs Rémunérations intermédiaires et honoraires Publicité, publication Déplacements, missions Services bancaires, autres 	<p style="text-align: center;">12 500 € 12 500 €</p> <p style="text-align: center;">500 € 500 €</p> <p style="text-align: center;">80 500 € 62 000 € 3 000 € 15 000 € 500 €</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Subventions d'exploitation IF Export Valorisation lieux d'accueil Valorisation LPCP Partenariats et mécénats Autres aides publiques 	<p style="text-align: center;">79 000 € 10 000 € 10 000 € 5 000 € 44 000 € 10 000 €</p>
Charges indirectes réparties affectées au projet		Ressources propres affectées au projet	
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Charges fixes de fonctionnement 	<p style="text-align: center;">500 €</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Capitaux Fonds propres 	<p style="text-align: center;">15 000 € 15 000 €</p>
Total des charges	94 000 €	Total des produits	94 000 €



Nos projets réalisés

Pour explorer l'ADN de notre collectif

CLEA*



ou Contrat Local d'Éducation Artistique est un dispositif national qui permet l'intervention d'artistes et d'autres créateurs dans divers établissements publics. Il offre l'opportunité de découvrir la création contemporaine, de s'approprier les ressources culturelles et de sensibiliser les jeunes à la diversité et à la richesse des formes artistiques.

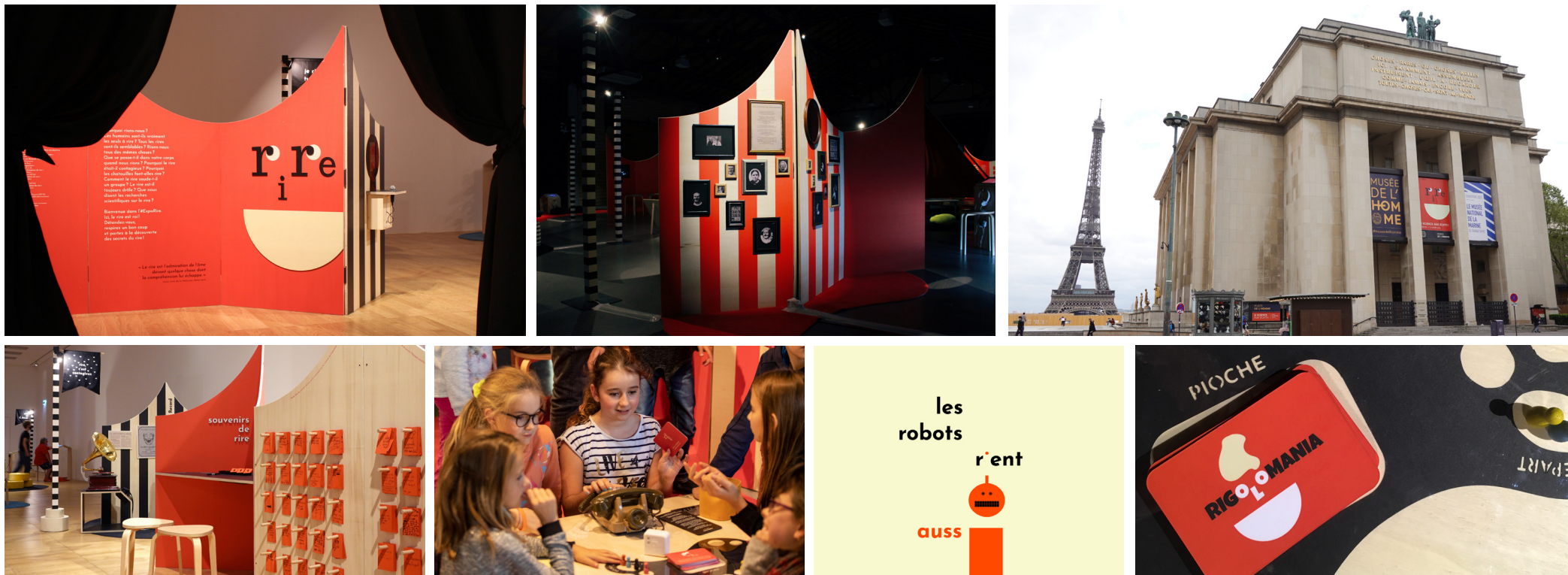
Interventions en territoire cambrésien

En 2021, durant sa résidence à Cambrai et ses alentours, Ling a suivi 32 projets dans des écoles, collèges, lycées, centres de loisirs et de soins du territoire cambrésien. De nombreux ateliers sur mesure ont également vu le jour, tels que la création de dentelles, des affiches interactives et des ateliers d'architecture.

Accompagnement artistique et culturel

Ling a soutenu les structures dans la réalisation de leurs projets artistiques et culturels, partageant son expertise créative. Ses interventions ont abouti à divers projets, notamment la scénographie de pièces de théâtre, la signalétique de jardins, la mise en page de livrets, et bien d'autres encore.

Rire - La science aux éclats



Une création collective

Cette exposition de 350 m², composée de 30 modules interactifs sur les sciences du rire, accessible dès 7 ans, fut notre première collaboration. Kévin, co-commissaire et concepteur des manipulations, et Ling, directrice artistique et scénographe, ont travaillé en étroite collaboration avec huit artistes de divers domaines pour rendre accessibles au grand public des recherches de scientifiques provenant de sept pays.

Voyage au cœur du cirque moderne

La scénographie s'inspire de la thématique de l'exposition et de son format itinérant. Les panneaux et tentes au design épuré, associés à des couleurs

et motifs soigneusement choisis, plongent le visiteur dans l'univers d'un cirque moderne. Cette expérience immersive ajoute une touche de magie et de légèreté, invitant le public à savourer le rire tout au long de son parcours.

Découverte par le jeu : une immersion engageante

L'exposition propose des jeux sur écrans tactiles, des jeux de société, des vidéos, des installations interactives et une œuvre d'art. Le public est invité à manipuler et s'amuser, devenant acteur de sa découverte. Présentée dans sept musées et centres de science entre 2018 et 2021, elle a notamment été affichée au Musée de l'Homme à Paris et au Muséum de Bordeaux.

Muséomix



Immersion créative au cœur de musées

Muséomix est un événement annuel créé en 2011 prenant la forme de Workshops créatifs réunissant des participants aux profils variés.

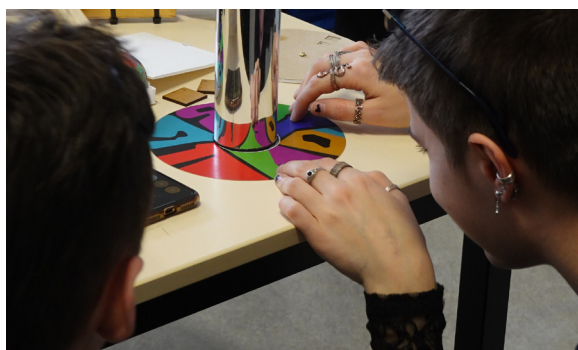
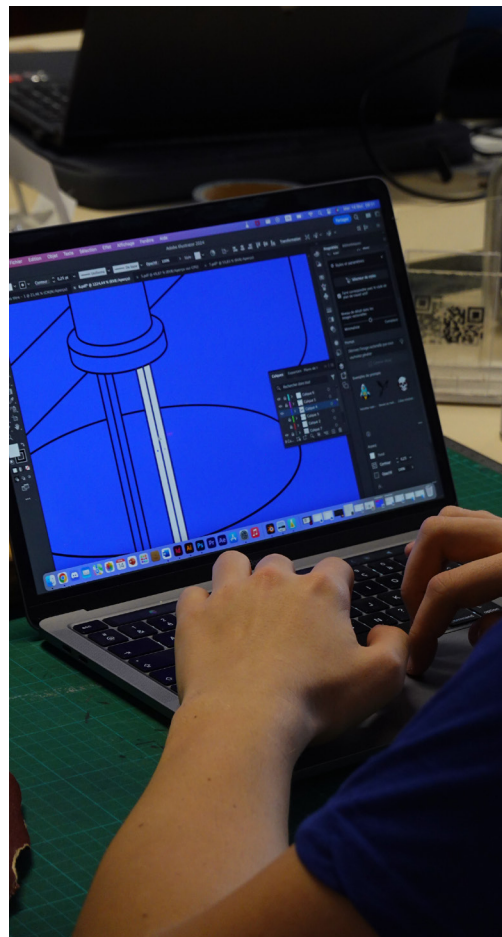
Pendant 3 jours, professionnels des musées, de l'innovation, du numérique, de la médiation, du design, amateurs et passionnés se retrouvent au cœur d'un musée partenaire, afin d'y concevoir et prototyper des expériences innovantes.

Ces dernières prendront la forme d'un dispositif de médiation éphémère qui est présenté au public lors de la 3ème journée.

Nos participations au fil des années

- 2015 - Montréal - Musée d'art contemporain - Bénévolat
- 2017 - Nîmes - Muséum d'histoire naturelle - Participation
- 2018 - Mons - Pôle muséal de la ville de Mons - Participation
- 2019 - Lausanne - Palais de Rumine - Participation
- 2019 - Île-de-France - Musée de la carte à jouer - Participation
- 2021 - Strasbourg - Jardin des sciences - Organisation et participation
- 2022 - Vire - Musée de Vire Normandie - Participation
- 2023 - Bourg-en-Bresse - Monastère royal de Brou - Participation

DN MADE x Escape game



Mentorat en ludification et scénographie

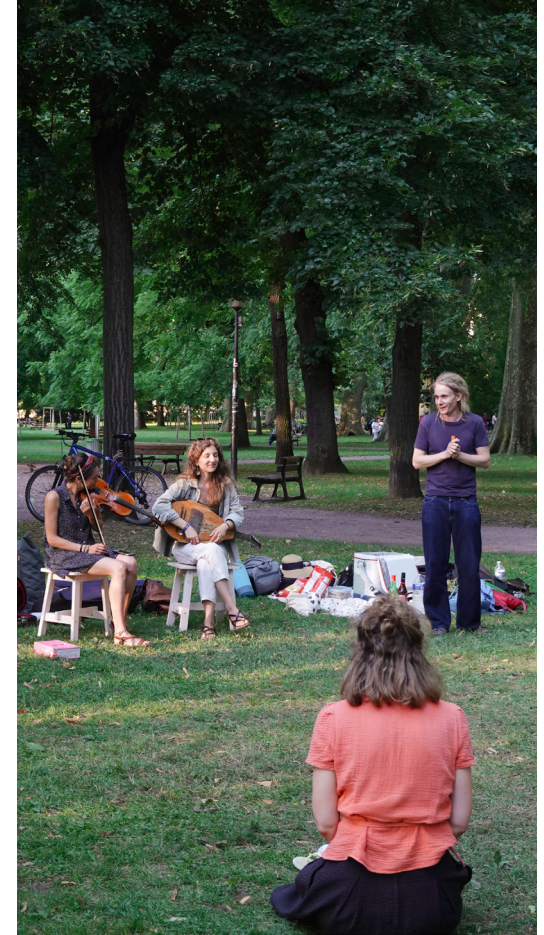
Depuis 2020, nous organisons à la demande de l'équipe pédagogique du DN MADE *Graphisme Spécialité : Signalétique et Scénographie* de Chaumont un workshop d'une semaine pour les étudiants.

Au cours de cette semaine, nous accompagnons les étudiants dans la conception et la fabrication d'un escape game complet, qu'il s'agisse d'une version en salle ou d'un kit. Ils sont amenés à créer la scénographie, la

trame narrative, les énigmes et le contenu pédagogique.

Chaque année, l'objectif est atteint, et les escape games sont testés avec du public le dernier après-midi. Les thématiques varient d'une année à l'autre et abordent des sujets tels que la désinformation, les stéréotypes de genre, la diversité et la prévention du suicide.

Bal découverte des danses hongroises



Mixité dansante en espace urbain

Nous avons organisé un bal folk *Découverte de danses hongroises* à Strasbourg, en collaboration avec Ilona Molnar et Julia Lerner du groupe Gáska. Cet événement a rassemblé 35 participants, amateurs et confirmés, au parc du Contades pour apprendre sept danses hongroises, accompagnées de mélodies jouées au koboz et au violon.

Impact des échanges culturels à portée de tous

La réussite de ce bal a été marquée par des sourires et des échanges chaleureux. L'événement a également éveillé la curiosité des passants, certains s'arrêtant pour apprécier la musique et les chants traditionnels. Un couple, passant par hasard dans le parc, a témoigné : « Merci pour ce beau moment qui a illuminé notre soirée. Nous ne connaissons pas ces musiques. »

Québec, 2022



Une journée d'animation à Calcul Québec destinée aux professionnels de l'éducation et de la médiation culturelle, centrée sur le projet [AltNews](#).

Trois jours d'animation au Musée du Fjord, dans le cadre du festival « Fou de la Science ».

Koweït, 2022



Cinq jours d'animation dans plusieurs écoles de Koweït City, sur invitation de l'Ambassade de France au Koweït et de MILSET Asia.

Journée Arts & Science, Kaohsiung



1 jour - 6 ateliers

Nous avons conçu et animé une journée spéciale mêlant des ateliers artistiques et scientifiques à destination des élèves de l'école primaire Jinzhu se situant dans une zone rurale de Kaohsiung. Notre défi a été d'adapter ces ateliers afin de les rendre accessibles à des élèves d'âges différents et aux matériels et matériaux disponibles sur place.

Une collaboration éducative, culturelle et musicale

Afin de concevoir cette journée, nous avons collaboré avec la directrice adjointe de l'école qui est également la professeur de musique. De nos échanges est né un tout nouvel atelier mêlant design graphique, expression artistique et écoute musicale.



Créer au milieu des créateurs

Durant les 2 jours du marché de créateurs Mori Market, nous avons proposé aux visiteurs d'expérimenter en avant-première notre kit créatif Tap Tap. Plus de 50 participants de tout âge ont pu ainsi profiter d'une petite pause créative durant leur déambulation dans le marché.

Pour toutes et tous

Cette première expérimentation à grande échelle, réalisée hors de France, a été marquée par la diversité des publics et des retours très positifs sur l'expérience, malgré des conditions météorologiques difficiles. Elle nous a confirmé que l'outil fonctionne efficacement dans des contextes et cultures variés.



1 lieu - 3 ateliers

A kind of café nous a invités pour un cycle d'animations durant lequel nous avons proposé un atelier « Storytelling in Design Thinking » pour des adultes, deux ateliers « Treasure box of inspiration » à destination des créatifs et un atelier « Memory » à destination du jeune public.

Échanges et émotions

Ces ateliers ont été conçus pour offrir au public un espace d'expression des émotions, des ressentis et des souvenirs liés à des situations, des relations ou des expériences de leur choix. Les échanges ont été facilités et enrichis grâce aux outils graphiques, permettant de créer des moments forts de partage. Cela a démontré l'importance de ces outils et le besoin du public d'avoir un temps dédié et des outils pour faciliter l'expression.



Annexes



INFORMATIONS



8 rue de Wallonie
67000 Strasbourg



37 ans



+33 6 23 26 60 18



fauvrekevin@gmail.com



Permis B



/kevinfauvre

COMPÉTENCES

Comissariat
Ludification
Innovation culturelle
Facilitation - Idéation
Gestion de projets
Managment d'équipe
Animation

LOGICIELS

Suite office ██████████
InDesign ██████████
Premier Pro ██████████
After Effect ██████████
XD ██████████
Illustrator ██████████
Photoshop ██████████
Audition ██████████

LANGUES

» Français :
Langue natale
» Anglais :
Compétence professionnelle
» Chinois :
En cours d'apprentissage

LOISIRS



Kévin Fauvre

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

DEPUIS 2023

Indépendant - Collectif Nez à Nez

- » Prestation de conception : Atelier Magic Movie, Exposition Bayflex
- » Porteurs de projets : Tap Tap, Voie Lactée
- » Animation - intervention - formation : Cahors, Bastia, Strasbourg, Montbéliard, Saint-Étienne, Grenoble, Tours, Tarragona, Paris, Chaumont, Koweït City, Taipei, Kaohsiung...
- » Gestion administrative et du matériel : ART'M - Créateurs associés
- » Accueil des invités au Festival du Film Fantastique de Strasbourg

2019-2022

ART'M - Créateurs associés

Directeur

Comissariat, conception et itinérance :

- » Alt News - Une aventure pédagogique sur le numérique
- » lotA - L'Escape Game sur notre société numérique
- » Guili Guili - À la découverte de nos rires (3/6 ans)
- » Rire - La science aux éclats V2

Management de l'équipe, gestion du budget, gestion des prestataires, rédaction des dossiers de financement, lien avec les clients, les partenaires et les financeurs.

Gestion de la crise sanitaire et de ses répercussions.

2016-2019

ART'M - Créateurs associés

Chargé de projets

Conception et itinérance :

- » Mémoire/S
- » Clock - Les horloges du vivant
- » Rire - La sciences aux éclats

Conception des manipulations, écriture, prototypage, tests, fabrication, montage, montage vidéos, voix off...

2015-2018

Co-créateur de la chaîne YouTube Balade Mentale (912k)

2010-2015

La Rotonde - Ecole des Mines - Saint-Etienne

En charge du lieu d'exposition

Animation, conception (expositions, ateliers, malles pédagogiques, ressources en ligne), communication, formations, itinérance, Coordination départementale d'Exposcience Loire 2011

ATELIERS - FORMATIONS - CONGRÈS - CONFÉRENCES

Organisation

2021-2024

Intermed : 14 ateliers à destination des médiateurs et médiatrices.
En partenariat avec l'AMCSTI

2019-2023

4 workshops créatifs d'une semaine «Création d'un escape game».
DN MADE Graphisme Spécialité : Signalétique et Scénographie du Lycée Charles de Gaulle de Chaumont

2017-2019

3 workshops créatifs d'une semaine
«Création d'un escape game»
«Création d'une vidéo»
«Création d'un jeu de plateau»
École des Mines de Saint-Etienne

Participation

2024

La place de l'insolite dans les musées - OCIM
Animateur et participant

2013, 2016-2024

Congrès de l'AMCSTI
Animateur et participant

2016, 2019, 2021, 2023

Muséomix : Bénévole, participant, facilitateur.
Montréal, IdF, Alsace, Bourg en Bresse

2022

Concevoir une expérience immersive
Andrew Hoepfner

2014

Voyage d'études au Québec - OCIM

2013

La place de l'écrit dans la médiation - OCIM
Animateur et participant

FORMATIONS

2024

Bisty

2023 - 2024

Chinois - mandarin

2020

Habilitation électrique : B2V, BR, BC, H0

2017

Formation vidéo - YouTube Space Paris (5 jours)

2014

Sauveteur Secouriste du Travail

2013

After Effect (5 jours)

2012

Conte

DIPLÔMES

2008-2009

Licence Pro - Médiation scientifique et éducation à l'environnement
Université François Rabelais - IUT Carrières Sociales - Tours (37)

2006-2008

DUT Génie Biologique option I.A.B
Université Lyon 1- IUT A - Bourg en Bresse (01)

2005

Baccalauréat S SVT

Ling WANG

- ↳ **Designer graphique**
- ↳ **Scénographe d'exposition**
- ↳ **Directrice artistique**
- ↳ **Médiatrice culturelle**
- ↳ **8 Rue de Wallonie,
67000 Strasbourg**
- ↳ **0634024167**
- ↳ **alvey.wang@gmail.com**

Depuis 2018, mes projets scénographiques ont été exposés dans 14 structures en France, et j'ai également animé des ateliers de création liés au design dans près de 50 établissements éducatifs et culturels partout en France. Forte de mes compétences en tant que designeuse et médiatrice culturelle, je propose des ateliers adaptés aux besoins spécifiques de chaque structure.

Expériences

Depuis 2023 **Co-fondatrice du collectif Nez à Nez**

Depuis 2018 **Freelance**

2015 **Stagiaire à la Camaraderie, Montréal**

2015-2018 (temps partiel)

Médiatrice culturelle à la Cité du Design, Saint-Étienne

Formation

2015-2017 **DNSEP, École supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne**
option Design, mention Média

2012-2015 **DNAP, École supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne**
option Design

2008-2010 **Diplôme d'Associé (BAC +2) en anglais et français**
Université Wenzao Ursuline des Langues, Kaohsiung (Taïwan)

Résidences

2023 **Résidence Education aux Médias et à l'Information et projets Design**, Roanne

2020 **Résidence CLEA**, Cambrai

2018 **Résidence Création en Cours**, Buzançais

2018 **Résidence Designer**, Île Sainte-Marguerite

Ils m'ont fait confiance

DRAC Auvergne Rhône-Alpes

DRAC Hauts-de-France

DRAC PACA

DRAC Orléans

Ville de Cannes

Ville de Saint-Étienne

Ville de Cambrai

Roannais Agglomération

Musée de l'Homme

Le Signe - Centre National du Graphisme

Cité du Design

Atelier Médecis



Cannes

nice-matin
Mercredi 29 août 2018 9

Le design de Ling Wang fait des émules à St^e-Marguerite

Invitée par la Ville de Cannes en résidence d'artiste au fort royal, une talentueuse designersse taïwanaise travaille avec les jeunes en séjour au CIS à l'aménagement de salles du site classé

Elle ne devait rester que trois semaines. La Taïwanaise ne quittera finalement son atypique lieu de résidence – le magnifique fort royal de l'île Sainte-Marguerite – que mardi prochain. Après 28 jours de rencontres, de partages, de créations. De deux rités aussi... Un séjour prolongé, avec l'assentiment appuyé du directeur général de Cannes Jeunesse Pascal Berthault et la coordinatrice du projet pour la Ville de Cannes Marie Brunel.

Suggérer et créer
Il faut dire que ce petit brin de femme de 28 ans, arrivée en France en 2011 pour y terminer ses études au sein de la prestigieuse École Supérieure d'art et design de Saint-Étienne, ne manque pas d'entregent. Peu importe son interlocuteur, elle expose sa mission avec une aisance étonnante, dans un français presque parfait.

"J'ai simplement répondu à un appel à candidature en mai, modernes-elle humblement, et j'ai eu la chance d'être choisie par le jury (1) après avoir proposé mon

idée. Son ambition : essayer de trouver, avec les jeunes dans un premier temps, puis avec les autres visiteurs des solutions astucieuses pour réaménager plusieurs espaces du Centre International de Séjour (CIS) des îles de Lérins qui se trouvent dans l'enceinte du fort royal. À commencer par les salles à manger, le foyer et une chambre individuelle. Et, déjà, des pistes de réflexion ont germé, comme le détaille la jeune femme : « Nous avons relevé l'absence de rideaux pour occulter la lumière dans les chambres ou le bruit des charnières des lourdes portes en bois. Bien que le fort soit un lieu propice à l'introspection, idéal pour se couper de la frénésie et du tumulte de la ville, la designersse relève qu'un espace « plus cosy pour s'asseoir, se détendre tout en rechargeant et consultant son smartphone ou son PC serait le bienvenu. Un endroit connecté, coloré et doté d'une machine à café, par exemple », poursuit la résidente éclairée. En parallèle, Ling Wang s'est engagée à sensibiliser les ados au métier de des-



Ling Wang, jeune diplômée de la prestigieuse École Supérieure d'art et design de Saint-Étienne, au centre du fort royal de St-Marguerite en compagnie de Pascal Berthault, le directeur général de Cannes Jeunesse, véritablement emballé par ce projet, les talents créatifs et de médiatrice de son invitée.

(Photos Gilles Traverso et DR)

gnier. Et, qui sait, peut-être susciter des vocations. Par le biais d'ateliers (lire par ailleurs), mais pas seulement.

"J'ai participé à leurs ateliers. Je leur ai proposé d'imaginer et fabriquer des sujets en papier pour animer leurs contes en ombres chinoises, pour leur

Le chiffre 200

C'est le nombre de personnes (enfants, ados, moniteurs, groupes sportifs, visiteurs d'un jour et résidents adultes pour le week-end) sensibilisés au design par l'artiste Ling Wang. Elle les a aussi consultés pour trouver des solutions simples et esthétiques aux problématiques pratiques du monument sans altérer le caractère remarquable du site. Ni le budget ni le calendrier pour la concrétisation des aménagements n'ont été encore fixés.



Pascal Berthault sait mieux que personne que « l'on ne force pas les ados ». Et pourtant, alors qu'ils n'étaient pas prévus, les jeunes ont adhéré à 100 % au projet. Un véritable lien s'est peu à peu tissé avec l'artiste. Certains ayant même pris l'habitude

quotidienne de toquer à la porte du Labo de design pour demander l'appui créatif de l'artiste.

THOMAS PEYROT
1. Le maire de Cannes David Lisnard, la directrice de la culture de la ville un membre du Centre d'Art la Malmaison et le directeur général de Cannes Jeunesse.

Un projet porté par la Ville de Cannes et soutenu par la DRAC

Une profusion d'idées et des ateliers animés

L'artiste a su tirer profit de son expérience avec les enfants dans le cadre d'une précédente résidence pour l'adapter ici à Sainte-Marguerite. Avec, les élèves de CM2 de l'école René Laroque, à Buzançais, au cours de l'année écoulée, Ling a lancé le projet « Collage Public », d'ailleurs retenu par le dispositif « Création en cours » des Ateliers Médias du ministère de la Culture afin de créer des liens sociaux. Au fort le projet s'est déroulé en quatre temps : initiation, observation et brainstorming. Avec des ateliers hyper ludiques comme le design express, proche du cadavre exquis ou la fabrication de trophées à remettre aux moniteurs BAF, qui encadrent les enfants en séjour au CIS. Cette résidence est initiée par la Ville et soutenue par la DRAC.



Avec l'appui de l'artiste, les enfants en séjour ont dessiné et fabriqué des trophées qu'ils ont ensuite décernés à leur moniteur préféré. Joie séquence émotion que l'on pourra probablement découvrir prochainement dans un film retraçant cette résidence sur le site de la Ville de Cannes.



Le « jeu du bâton » proposé par Ling Wang consiste à faire tenir un bâton trouvé dans les bois de l'île et à le faire tenir debout en un temps record avec quelques objets usuels qui trébuchent dans la pique. Ton départ, on se creuse les méninges. Rigolades assurées !

Une carnetiste de voyage en résidence au fort à la mi-septembre

Caroline Manceau sera la prochaine artiste à venir en résidence au fort de l'île Sainte-Marguerite. Sa mission sera d'accueillir en atelier deux classes, chaque semaine, du 10 septembre au 6 octobre. Elle en profitera aussi pour réaliser un carnet de voyage sur l'île Sainte-Marguerite. Ce document permettra de mieux découvrir la flore et la faune de ce territoire particulier, son patrimoine bâti, des lieux insolites, ses légendes, ses personnages emblématiques, etc. Ce carnet de voyage devrait ensuite être publié par la Mairie de Cannes.

Kévin Fauvre met les sciences à la portée de tous

PONT-DE-VAUX Avec l'association ARTM, il crée et diffuse des outils de culture scientifique itinérants.

Au collège de Pont-de-Vaux, ses matières préférées étaient biologie/physique-chimie ; au lycée G.-Voisin de Tournus, il obtint un bac S option sciences de la vie et de la terre.

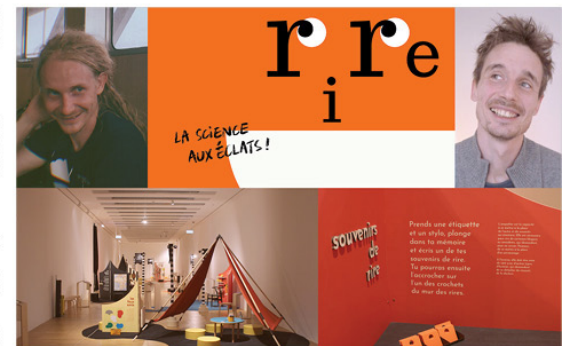
Aujourd'hui, à 34 ans, Kévin Fauvre est directeur d'ARTM - Créateurs associés, à St-Étienne (42), une association qui crée des expositions, escape games et projets web.

L'une des expositions d'ARTM, *Rire : la science aux éclats*, est installée au musée de l'Homme à Paris, prête pour la réouverture de lieux culturels. Rencontre avec Kévin Fauvre.

Quels sont les objectifs d'ARTM ?
Traduire des connaissances et recherches scientifiques pour les mettre à disposition de tous, par le biais de l'immersion, l'interactivité et l'expérience. ARTM emploie 3 salariés et fait appel à une douzaine de collaborateurs réguliers pour leurs compétences artistiques et techniques.

Pourquoi le choix du rire pour l'une de vos dernières créations ?
Parce que c'est un phénomène universel, qui concerne les humains comme certains animaux. Parce que c'est un vaste sujet. La production du rire, la contagion du rire, l'aspect social du rire...

Qu'avez-vous appris sur le rire ?
Justement, qu'il n'est pas le propre de l'homme, puisque des recherches ont montré que le rire, ou ce qui s'y apparente, chez des mammifères comme les singes et les rats, servirait la cohésion du groupe en favorisant le jeu. Qu'il n'a pas la même place dans les différentes cultures ; qu'on peut le catégoriser au sein de 2 grosses catégories : rire spontané/rire volontaire ; qu'il est devenu une technique de relaxation, de socialisation. On a appris plein de choses sur le rire, car il fait l'objet de nombreuses publications de par le monde.



Kévin Fauvre et son frère Clément travaillent au sein de ARTM - Créateurs associés. Photos : ARTM

Quelles structures accueillent vos expositions ?
Les musées, les centres de culture scientifique, technique et industrielle. Une de nos expositions a été présentée à Aitac, à Bourg-en-Bresse. Tout lieu de médiation scientifique à destination du grand public peut louer nos expositions qui sont modulables pour s'adapter à diverses configurations.

Plus d'infos ?
ARTM - Créateurs associés
Le site : <http://www.artm.fr/>

Reportage sur Kévin Fauvre et l'exposition Rire, *La voix de l'Ain*, février 2021

Cliquez sur les images pour visionner
les extraits des reportages télé.



Reportage sur l'exposition Rire présentée au Musée de l'Homme, M6, 21 février 2021.



Reportage sur l'exposition Guli Guli, TL7, 30 septembre 2020.



Reportage sur l'exposition Rire présentée au Musée de l'Homme, Télématin, France 2, 11 mars 2021.



Reportage sur AltNews et l'événement Festiv'IA, TL7, 30 juin 2022.



Du collage pour s'exprimer

Publié le 30-05-2018 à 04:55 | Mis à jour le 30-05-2018 à 04:55



Les résidents de Saint-Roch ont découvert et apprécié cette animation.

© Photo NR

Depuis janvier, les enfants de la classe de CM2 de Cécile Barnaba de l'école Raoul-Janvoie accueillent une artiste plasticienne de Saint-Etienne, Ling Wang, une semaine par mois. Elle est accueillie dans le cadre de l'atelier Médecis, pour découvrir le sens des mots et des images par l'intermédiaire de collages. Cette animation, présentée en début d'année scolaire par l'inspectrice d'académie, Ingrid Arnaud, à la directrice, Nathalie Lardy, a été retenue. Elle est entièrement financée par le ministère de la Culture. Ces ateliers d'initiation au collage et composition d'images permettent aux élèves de CM2 de profiter des conseils de Ling Wang, artiste plasticienne reconnue, mais aussi et surtout d'agrémenter une phrase, une composition écrite, par un choix d'image qui peut donner encore plus d'ampleur au message que l'on veut transmettre. Mardi après-midi, les vingt-trois élèves de la classe de Cécile Barnaba et Ling Wang ont rendu visite aux résidents de l'hôpital Saint-Roch, pour que les enfants initient à leur tour, et pour qu'ils fassent découvrir aux anciens l'importance de ces illustrations par l'intermédiaire de ces collages. L'initiative a été très appréciée par les résidents qui ont découvert cette forme d'expression et d'interprétation. Du 2 au 21 juillet, l'ensemble de ces travaux ainsi que des compositions de Ling Wang seront exposés à la médiathèque Jean-Duplaix, pour faire découvrir aux parents et au public le travail réalisé par ces écoliers et par l'artiste plasticienne. Pendant ces journées d'intervention, Ling Wang est hébergée par la municipalité.

Article sur la résidence Création en Cours menée par Ling Wang, coordonné par Ateliers Médecis, *La Nouvelle République*, 30 mai 2018.

L'EXPOSITION

Les horloges du vivant

A Saint-Etienne, l'exposition « Clock » illustre l'omniprésence des rythmes biologiques

Saviez-vous que le lys diffuse chaque soir à la même heure son parfum pour attirer les pollinisateurs, que les plantes aussi subissent le décalage horaire ou que les oiseaux migrateurs s'orientent grâce au Soleil dont ils interprètent la position ? Les plantes et les animaux comme nous, les êtres humains, vivent au rythme de leurs horloges biologiques. Et l'exposition « Clock », qui se tient à La Rotonde, le centre de culture scientifique, technique et industrielle de l'Ecole des mines de Saint-Etienne, a pour parti pris de « se couler dans le phénomène pour le comprendre », selon l'expression de son commissaire, le sociologue Jacques Roux.

Conçue par le collectif stéphanois Association Recherche Théâtre'Mouvement (ART'M) dont il est le directeur, l'exposition mêle harmonieusement jeux, expériences, vidéos, bandes dessinées et dispositifs interactifs. Installée sous la charpente métallique de l'ancienne salle des calculs de l'Ecole des mines, elle se décline en cinq espaces – le végétal, l'animal, le corps humain, les horloges, le sommeil –, soit plus de 60 activités s'adressant aux enfants du CP à la terminale, en lien avec les programmes scolaires.

Le visiteur découvrira ainsi que le naturaliste suédois Carl von Linné avait conçu en 1745 une horloge florale fondée sur la variété des rythmes circadiens des plantes, et pourra constater l'effet du décalage horaire en comparant le comportement des folioles de deux plants d'oxalis, qui habituellement se referment la nuit. Conditionné sur le fuseau horaire de Sydney, en Australie, l'un des plants de l'exposition se présentera avec des folioles fermées quand il fera jour chez nous, tandis que celles de l'autre plant, adapté à notre fuseau horaire, seront ouvertes.

Dans l'espace consacré au corps humain, le visiteur est invité à observer les rythmes de son propre corps, prolongeant l'expérience réalisée par le spéléologue Michel Siffre en 1962. Claustre durant deux mois dans un gouffre, il avait relevé ses rythmes de sommeil et montré que son organisme, malgré l'isolement, avait conservé un cycle de 24 heures et 30 minutes. Un mannequin stylisé, sur lequel

sont représentées, sous forme de points lumineux, les horloges du corps humain, illustre ainsi le concept de « machine à rythme ». Une horloge centrale située dans notre cerveau indique l'heure aux horloges pulmonaire, cardiaque, intestinale et ovarienne. Un jeu interactif dévoilant sous forme poétique les mécanismes moléculaires de ces horloges biologiques fait écho à cette installation.

Par le jeu de la multiplication des angles et de la diversification d'activités simples mais soigneusement conçues, l'exposition éveille notre curiosité sur les rythmes qui nous animent. Mais aussi sur les pressions que nous faisons subir à notre corps pour l'adapter à un monde de plus en plus contraignant. Une prise de conscience pouvant lancer une transformation. Ainsi que le souligne Jacques Roux, « nous sommes tous des artistes de notre propre vie ». ■

CATHERINE MARY

« Clock », La Rotonde, Saint-Etienne, jusqu'au 30 juin.

Article sur l'exposition Clock, *Le Monde*, 8 février 2017.

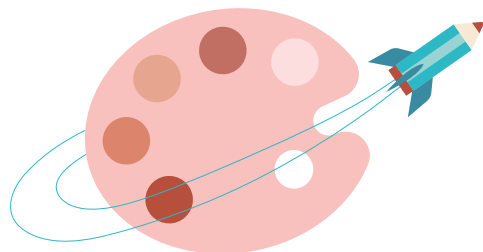
新感官經驗的碰撞與相遇

Nez à Nez 在金竹國小「科學體驗 X 藝術設計一日工坊」

Encounter with New Sensory Experiences

The Interdisciplinary Science Exploration & Art Design Workshop
by Nez à Nez at Jin-Zhu Elementary School

林亭吟 TING-YIN LIN
高雄市金竹國小音樂教師



將工坊比喻為「旅程」

旅行，是走出生活的框架，在途中和未接觸過的人、事、物互動，和不同的文化、飲食、建築相遇，都是充滿新鮮和未知的探索。金竹國小的學生在 Nez à Nez 的帶領下，在熟悉的校園展開了一趟跳脫日常的旅程。

Nez à Nez 是帶領科學、設計、藝術工作坊的台法跨國團隊，由旅法視覺與展覽設計師王凌、法國科普教育工作者 Kévin Fauvre，結合各自專長，為台灣、法國的文化及教育單位量身定做工作坊。Nez à Nez 認為，有趣且與日常生活密切連結的活動，是激發孩子好奇心與學習動機的關鍵，期望能藉此引導孩童探索科學並啟發其藝術創造力，進而達到傳遞文化與知識的目的。

Nez à Nez，法文直譯為「鼻子對鼻子」，延伸意涵為「近距離巧遇」，用來描述人或物體近距離面對面接觸。Nez à Nez 期望能讓參與者體驗各種新的巧遇：與新領域的相遇、與新學習方式的相遇、與其他參與者的相遇……。

金竹國小位於高雄市內門區，屬特偏地區，全校共 38 位學童，以「平埔、宋江、竹藝」為校訂課程主軸，並積極推動閱讀、特色藝術活動，期望能涵養學生文化素養與藝術知能。而筆者於金竹國小擔任音樂專長教師，在任教期間，持續深化藝術跨領域課程於各學習階段，並以多元的形式和豐富的媒材，引導學生感受、欣賞、創作藝術，進而將美感知能延伸至生活中，將「美」帶入生活。

本次筆者邀請 Nez à Nez 來到高雄內門，為金竹國小的學生設計「科學體驗 X 藝術設計一日工坊」，同時也與學校老師們一起，展開跨語言、跨文化、跨領域的交流，製造新的感官經驗碰撞與相遇。（筆者整理訪談、影音等資料，並補充從活動中的觀察，以下從第一人稱視角敘述。）

為什麼邀請 Nez à Nez ？

視覺設計師王凌擅長從日常生活出發，讓學生體驗設計，理解「設計」無所不在。從熟悉的事物中找出設計的元素，有了共鳴後，自然而然提高



1 位於高雄市内門區的金竹國小，以豐富的人文、生態環境涵育學子。

學習動機。就如同他在法國聖艾蒂安高等藝術學院（École supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne）接受的教育，學程中重要的一環，是從自身經驗、生活興趣到社會觀察，找出自己在意的主題，再透過合適的造型藝術方式，表達想法。因此，在工坊中，除了帶領不同族群與年段學員做美感設計的練習（如空間的配置、色彩的運用、字型的選擇等），更重要的，是透過這些創作形式傳遞訊息、表達想法，進而增進與他人的連結。

「為什麼秋天到了葉子會掉落？」、「為什麼飯煮熟了電鍋會自動關閉？」，科普教育工作者 Kévin 堅信，「好奇心」是珍貴的學習動機，對身處的環境保持探索精神，能使我們發現意想不到的收穫。因此，在科學工坊中，Kévin 以多元的形式，如：桌遊、密室逃脫、沉浸式體驗、藝術和科學結合等，喚起學員的好奇心，並創造愉快的體驗，漸進式地建構、深化科學知識的學習。

Nez à Nez 的活動著重以學生為中心，透過實作、試誤、分析、討論和合作等，讓學生自己去嘗試新事物；即使這可能需要多一點的時間，但經由

自己主動地去探究，會加強求知慾並加深對知識的記憶，這也是此工坊的價值所在。金竹國小的孩子較少有此類型的學習經驗，在生活中也較難有機會能真正表達自我、自主探索，因此，筆者期望透過這次和 Nez à Nez 合作，拓增孩子的學習體驗，豐富成長的視野。

與 Nez à Nez 的旅程

工坊舉行於週六假日，包含自然和藝術領域各三個活動，且內容為跨領域學習，橫跨綜合活動、健康與體育、語文領域，由 Nez à Nez 依學校環境、學生特質等條件規劃工坊的整體架構後，再進一步和我一同討論、編排教學細節。以下是工坊的整日活動排程，以中英雙語教學進行。

8:50-9:00	報到
9:00-9:30	樹枝站立比賽
9:40-11:00	3、2、1，發射！
11:10-12:00	頒一座獎給你
12:00-12:50	午餐時間

- Biso, S., & Le Naour, M. (2020). *Design Thinking*. Dunod.
- Gray, D., Brown, S., & Macanufo, J. (2014). *Gamestorming : Jouer pour innover*. Diateino.
- Debois, F., Groff, A., & Chenevier, E. (2015). *La boîte à outils de la créativité* (2^e éd.). Dunod.
- Mongin, P., & Garcia, L. (2014). *Organisez vos projets avec le Mind Mapping : Des dessins au service de vos desseins* (2^e éd.). Dunod.
- Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2017). *Sprint : Résoudre de gros problèmes et tester de nouvelles idées en cinq jours*. Eyrolles.
- Kelley, T., & Kelley, D. (2022). *La confiance créative : Tous innovateurs avec le design thinking*. Dunod.
- Muletier, C., Bertholet, G., & Lang, T. (2014). *La gamification : Ou l'art d'utiliser les mécaniques du jeu dans votre business*. Eyrolles.
- Thomas, P. (2020). *Le Design Sprint en pratique : Organiser, faciliter, transformer*. Eyrolles.
- Helloco, G. (2023). *Encore un putain de bouquin sur la créativité : Développez vos idées et gagnez en leadership* (2^e éd.). Dunod.
- Canet, F., Cerisier, J.-F., Clouteau, B., & Lassagne, O. (2017). *Hackathons : Organiser des défis pédagogiques*. Réseau Canopé.
- Galmiche, E., Sologny, C., & Quentin, T. (2023). *Jouer, Former, Embarquer : Plus de 80 jeux et serious games – testés et approuvés – à utiliser pour vos formations, vos réunions ou vos séances d'intelligence collective*. Auto-édition.

Merci !



Pour nous contacter ↙

info@nezanez.net

+33 6 23 26 60 18

www.nezanez.net