

hors-studio la partition d'un instant

18.02.21 –
02.01.22



informations pratiques

**jardin
françois 1^{er}
37000
tours**

le service des publics

Noélie Thibault
responsable du service
n.thibault@cccod.fr

Barbara Marion
chargée des publics et
des partenariats éducatifs
b.marion@cccod.fr

Quentin Shigo
chargé des publics individuels
q.shigo@cccod.fr

Isaac Grange
chargé de l'accueil et médiateur
i.grange@cccod.fr

Jean-François Pérona
chargé de l'accueil et
de la billetterie
jf.perona@cccod.fr

Nicolas Baranowski
chargée de la librairie
n.baranowski@cccod.fr

médiateurs :
Océane Da Silva
Médéric De Gayardon

médiateurs en formation :
Meryem Djaber
Antoine Rebeyrotte

les partenaires éducatifs

Adeline Robin
coordinatrice départementale à
l'éducation artistique et culturelle
pour le second degré DSDEN37⁰¹
adeline.robin@ac-orleans-tours.fr

Arnaud Tery
conseiller pédagogique
départemental arts plastiques
pour le premier degré DSDEN 37
cpd-artsplastiques37@ac-orleans-
tours.fr

Anne Lequesne
professeur missionnée
pour le second degré
anne.lequesne@ac-orleans-tours.fr

⁰¹ DSDEN 37 : direction des services
départementaux de l'éducation
nationale d'Indre-et-Loire

**+33(0)2 47 66 50 00
contact@cccod.fr
www.cccod.fr**

Le cccod est un équipement culturel
de Tours Métropole Val de Loire.



le CCC OD en groupe

pour tout renseignement :
reservation@cccod.fr / 02 47 70 23 23

visites libres  
du mercredi au dimanche
de 11h à 18h
5 € par pers. (à partir de 10 pers.)

visites commentées
du mardi au dimanche
tarifs - forfait conférence
groupes adultes
125 € (de 10 à 25 adultes)
groupes scolaires et périscolaires
50 € (de 10 à 30 jeunes)
groupes structures petite enfance
25 € (de 5 à 15 personnes)
gratuit pour les groupes
scolaires de l'Académie Orléans-
Tours et leurs accompagnateurs

accès et services à disposition

à 5 min en tramway de la gare de
Tours (arrêt Porte de Loire) / à 1h10
de Paris en TGV / par l'autoroute
A10 (sortie Tours Centre)

stationnements : vélos (label
Loire à vélo), voitures et places
PMR (Porte de Loire, Place de la
Résistance, Rue du Commerce),
cars (avenue André Malraux)

services : librairie, café-restaurant,
ascenseurs, toilettes PMR,
vestiaires, consignes poussettes,
change bébé, fauteuils roulants,
cannes-sièges...

le CCC OD est ouvert toute l'année

du mercredi au dimanche
de 11h à 18h
samedi jusqu'à 19h

ouverture tous les jours fériés sauf
les 1^{er} janvier, 1^{er} mai et 25 décembre

Pour votre sécurité et la nôtre, nous
appliquons les consignes sanitaires.



sommaire



p.4 visites et parcours

Le service des Publics du CCCOD vous propose un accompagnement personnalisé pour favoriser votre approche de l'art contemporain. Le regard et la parole du visiteur sont sollicités, afin de porter attention aux éléments qui composent les œuvres, de développer son sens critique et de construire sa réflexion.

réserver une visite libre ou commentée : reservation@cccod.fr



p.5 zoom sur l'exposition

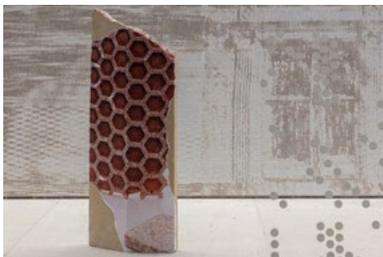
La partition d'un instant se déploie comme un paysage panoramique en trois volets qui associent les axes de recherche actuels des deux designers : l'expérimentation de matériaux, la tradition décorative et la programmation numérique comme vecteur de formes nouvelles. À travers cette installation, Hors-Studio aborde une question cruciale pour les créateurs d'aujourd'hui, à l'heure où augmente la dette écologique : comment peut-on ajouter des objets au monde ?



p.8 zoom sur hors-studio

Réunies au sein de Hors-Studio, les designers Rebecca Fezard et Elodie Michaud se sont spécialisées dans le **design matière, surface et textile**. Installé à Tours, le binôme mène depuis 2016 un travail de recherche et d'expérimentation **orienté sur le matériau**, depuis son choix à son traitement et son ennoblement.

site Internet des artistes : www.hors-studio.fr/



p.11 pour aller plus loin

Pour accompagner votre découverte de l'exposition, des **réflexions sur le design et le design matière** vous sont proposées.

p.13 documents et supports

Le service des Publics met à disposition des supports de visite.



p.15 pistes pédagogiques

Pour préparer et prolonger votre visite, des **pistes d'activités*** sont développées par Anne Lequesne (professeur missionnée au CCCOD par la DSDEN 37).

* adaptées au jeune public des premier et second degrés



p.23 pistes bibliographiques

Ouvrages généraux, essais, articles, conseillés par le CCCOD et les artistes.

dossier documentaire conçu par le service des Publics en collaboration avec l'ensemble de l'équipe du CCCOD et la professeur missionnée pour le second degré.

visites et parcours

visites actives

Nous vous proposons un accompagnement personnalisé et convivial pour favoriser votre approche de l'art contemporain. **En visite, votre regard et votre parole sont sans cesse sollicités**, cela participe à développer votre sens critique et à construire votre réflexion.

rencontres professionnelles

En partenariat avec la DSDEN 37, Cultures du Cœur 37, les accueils de loisirs de Tours, le service petite enfance de la Ville de Tours, nous organisons des temps d'échanges pour préparer la venue des classes et des groupes au CCCOD.

vendredi 3 décembre à 9h15 ⁰¹

pour les relais Cultures du Cœur
Indre-et-Loire

sur inscription : [www.culturesducoeur.org/
cultures_du_coeur_](http://www.culturesducoeur.org/cultures_du_coeur_)

**mercredis 22 septembre
et 6 octobre à 14h au CCCOD** ⁰²

pour les enseignants

sur inscription auprès des conseillers arts
visuels de la DSDEN 37

actions éducatives

Professionnels des établissements scolaires, périscolaires, universitaires et des structures du champ social, **nous vous proposons de devenir partenaire du CCCOD** pendant une année scolaire.

#CCCRITIK

en partant du lieu et des expositions, imaginons ensemble un projet de sensibilisation à l'art contemporain

FABRIQUE DE PRATIQUE(S)

expérimentons l'art contemporain (visites, interventions d'artistes et de professionnels...) avec 2 parcours d'éducation artistique et culturel conçus pour les collégiens du département

renseignements auprès de Barbara Marion
b.marion@cccod.fr

en partenariat avec

la DSDEN 37, le Conseil départemental Indre-et-Loire, la DRAC Centre, le service Petite enfance de la Ville de Tours, les accueils de loisirs Courteline et Mirabeau, l'Université de Tours, l'association Culture(s) du Cœur 37, la Ligue de l'enseignement Indre-et-Loire...

autour de l'exposition

visites commentées

tous les jours à 16h30 (durée 30 min.)

sans réservation

activités en famille

l'atelier hors-studio

pendant les vacances scolaires les
jeudis à 16h (durée 1h30)

Expérimentez en famille la
production d'un biomatériau conçu
par les designers à partir d'une de
leurs recettes à base de déchets de
coquilles d'huîtres et de moules.

en famille à partir de 5 ans, 7€ par pers.

sur inscription : reservation@cccod.fr

01 en partenariat avec l'association
Cultures du Cœur Indre-et-Loire

02 en partenariat avec la
DSDEN37: direction des services
départementaux de l'éducation
nationale d'Indre-et-Loire

zoom sur l'exposition

Le CCCOD invite Hors-Studio à investir les galeries transparentes avec une installation conçue spécifiquement pour cet espace d'exposition atypique, visible depuis l'extérieur du centre d'art. *La partition d'un instant* se déploie comme un paysage panoramique en trois volets qui associent les axes de recherche actuels des deux designers : l'expérimentation de matériaux, la tradition décorative et la programmation numérique comme vecteur de formes nouvelles.

À travers cette installation, Hors-Studio aborde une question cruciale pour les créateurs d'aujourd'hui, à l'heure où augmente la dette écologique : comment peut-on ajouter des objets au monde ? Comment penser, dès à présent, les ruines de demain pour qu'elles ne pèsent pas encore davantage ?

présentation

À l'heure où l'humanité peut sembler à la croisée des chemins, c'est une réflexion sur le temps et l'impermanence que proposent les deux designers. Leur proposition dessine les contours d'un territoire imaginaire où les strates temporelles seraient amalgamées, une cité émergeant des vestiges du passé pour interroger les productions du présent et leur devenir. Oscillant entre l'ancrage dans la tradition et la recherche expérimentale, entre la matérialité artisanale et l'immatérialité numérique, cette exposition est à l'image de la pratique de Hors-Studio, qui relie en permanence le passé et le présent.

le carton jacquard

Circulant comme un fil conducteur sur les vitres des trois galeries, le motif d'un « carton jacquard » établit ce premier lien entre la tradition ornementale et le langage de programmation. Inventé en 1801 par Joseph-Marie Jacquard, le métier à tisser peut être considéré en effet comme l'ancêtre de l'outil informatique ou même de l'intelligence artificielle, puisqu'il invente le premier système mécanique programmable avec des cartes perforées. On retrouve ici le rythme de ces « partitions » muettes qui impriment, par intermittence, leur vibration aux différentes phases de l'installation.

zoom sur l'exposition



Hors-Studio, « La partition d'un instant », vue d'exposition au cccod, Tours, France, mai 2021. Photo : Matthieu Barani - cccod, Tours.

galerie 1 (côté rue du Commerce)

Dans cette première galerie, un papier peint panoramique revisite le motif « Isola Bella » créé en 1842 par la Manufacture Züber. Représentatif du goût pour l'exotisme très présent dans les arts décoratifs de l'époque, ce paysage paradisiaque d'îles italiennes à la végétation luxuriante parvient jusqu'à nous comme un écho lointain, déformé et transformé par l'effet du « glitch » : ce procédé utilise les défaillances de codage et les bugs de l'outil informatique pour produire une nouvelle esthétique de formes et de motifs. Il crée ici des ruptures et des glissements dans l'image originale. D'abord gravé sur papier puis agrandi, le nouveau paysage « glitché » de Hors-Studio se redessine dans une texture particulière fusionnant les variations du pixel et la trame de l'imprimé.

zoom sur l'exposition

galerie 2 (côté rue Constantine)

Parmi les colonnes qui scandent la deuxième galerie s'élèvent *Raw rows*, quatre colonnes paramétriques en briques bicolores dont le volume complexe a été dessiné grâce à l'outil numérique génératif. La virtualité des algorithmes s'allie ici au geste artisanal puisque chaque brique est façonnée à la main. Les deux designers utilisent un matériau de leur conception réalisé à partir des déchets de la conchyliculture : des coquilles d'huîtres et de moules sont broyées et amalgamés avec une algue (l'agar-agar) qui fonctionne comme un biocollagène.

Destiné pour l'instant à des réalisations éphémères, ce matériau naturel issu de la mer ouvre des perspectives pour développer des constructions sans aucun impact pour l'environnement : les briques pourraient en effet retourner à leur élément d'origine et s'effacer dans l'océan dès qu'elles n'auront plus d'usage.

La colonne est un élément particulièrement emblématique dans l'histoire de l'architecture et des styles. Un héritage culturel dans lequel s'inscrivent ces constructions paramétriques, qui dialoguent ici avec d'autres colonnes d'inspiration classique réalisées par un staffeur-ornemaniste. Celles-ci témoignent d'une tradition artisanale et d'un répertoire décoratif traversant les siècles, que Hors-Studio revisite à l'heure de l'impression 3D et de son potentiel infini. De nombreux éléments rendent compte de ces expérimentations qui jouent des déformations ou hybridations des motifs ornementaux.



Hors-Studio, « La partition d'un instant », vue d'exposition au CCCOD, Tours, France, mai 2021.
Photo : Matthieu Barani - CCCOD, Tours.



Hors-Studio, « La partition d'un instant », vue d'exposition au CCCOD, Tours, France, mai 2021. Photo : Matthieu Barani - CCCOD, Tours.

galerie 3 (côté porte de Loire)

C'est une vision plus archéologique qui se déploie dans la troisième galerie, où Hors-Studio se projette dans le devenir de sa propre production. Les images des artefacts conçus par les deux designers à partir de leur panel de matériaux sont marouflées sur des pierres, telles de fantomatiques vestiges tombés au sol. En regard de ces fragments épars, des panneaux décoratifs évoquent l'Hôtel de Beaune-Semblançay, un bâtiment du XV^{ème} et XVI^{ème} siècle situé à proximité du centre d'art (jardin Beaune-Semblançay 1 rue Jules Favre) et dont il ne reste aujourd'hui que la façade évidée. Patrimoine et création actuelle se télescopent dans une même échelle temporelle qui interroge la notion de permanence. Dans leur volonté d'esthétiser le monde, les œuvres de l'architecture et du design dessinent aussi les ruines du futur. Un constat qui invite plus que jamais à réévaluer le temps d'existence de chaque création, à dépasser sa seule durée d'usage pour se mettre à l'unisson du paysage qui survivra à toute chose.

zoom sur hors-studio

Réunies au sein de Hors-Studio, les designers Rebecca Fezard et Elodie Michaud se sont spécialisées dans le design matière, surface et textile. Installé à Tours, le binôme mène depuis 2016 un travail de recherche et d'expérimentation orienté sur le matériau, depuis son choix à son traitement et son ennoblement. Hors-Studio s'empare à cet effet de l'héritage décoratif, défendu et réinterrogé à l'aune des technologies, des formes et des usages contemporains.

À partir de ces chutes, Hors-Studio imagine de nouveaux matériaux et de nouveaux usages à développer. C'est dans cet esprit que le studio a fondé en 2020 la plate forme collaborative et open source Precious Kitchen. Cet espace numérique permet de répertorier les chutes identifiées et de partager des recettes de matériaux ouvertes à tous.

les artistes de hors-studio rebecca fezard et elodie michaud

Rebecca Fezard est diplômée en 2010 de l'école Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Lyon où elle obtient un DNAT design textile, surface et matière avec les félicitations du jury. Elle travaille de 2010 à 2016 à l'Atelier d'Offard, une des dernières manufactures de papier peint à la planche, qui travaille essentiellement pour les monuments historiques.

Élodie Michaud est diplômée en 2016 de l'école nationale supérieure des arts appliqués et des métiers d'art (ENSAAMA) Olivier-de-Serres (Paris) où elle obtient un DSAA mode et innovation textile avec les félicitations du jury.

Soucieux de la responsabilité du designer et de l'impact de ses productions sur l'environnement, le studio s'investit particulièrement dans la valorisation des déchets produits par les filières industrielles et artisanales. Les recherches innovantes de Hors-Studio dans le champ du design matière ont été saluées par le Grand Prix de la Création de la Ville de Paris dont Rebecca Fezard et Elodie Michaud ont été lauréates en décembre 2020 dans la catégorie Design.



le 7^{ème} continent

« Invitée par les Galeries Lafayette pour répondre à l'initiative "GO FOR GOOD, pour une mode plus responsable", hors-studio présente une installation manifeste en vitrine. Réalisée en broyé de plastique, hors-studio investit le territoire de la revalorisation de nos déchets. Les designers s'emparent d'un matériau polluant, au coeur de la controverse. Dans une démarche de recyclage, elles le transforment et le subliment pour nous inviter à porter un regard nouveau sur nos détritits et éveiller nos consciences. »

source Internet : www.hors-studio.fr/galeries-lafayette



l'écume

« *L'écume*, papier-peint panoramique engagé est Lauréat du Prix Coup de Coeur du Jury pour le concours des jeunes créateurs Paris Déco Off. La proposition de hors-studio a été retenue pour être exposée à l'hôtel Drouot, parmi 30 autres projets. L'écume est un papier-peint panoramique engagé qui explore le 7^{ème} continent, ce monstre de plastique qui ne cesse de s'étendre en plein Pacifique. Ce papier peint combine une impression numérique et un flocage innovant fait de poudre de Néoprène, obtenue après avoir broyé des combinaisons de surf usagées. Un hommage à l'océan et à ceux qui tentent de le préserver ! »

source Internet : www.hors-studio.fr/lecume-papier-peint



plate-forme en ligne Precious Kitchen

« Lorsque que les deux fondatrices du bureau de design matières Hors-Studio entament un dialogue vertueux avec Catherine Lenoble, instigatrice de projets au sein de La Fabrique d'Usages Numériques, "fablab" situé à Tours, une perspective nouvelle se dessine. Celle d'un outil, qui unirait deux mondes : celui de l'entreprise – désormais plongé dans le paradigme du développement durable, de la gestion de ses déchets et rebuts – avec le monde créatif, celui qui travaille la matière, et en explore les nouvelles plasticités.

Ainsi émerge *Precious Kitchen*, la première plate-forme open source dédiée à la valorisation de ressources locales en vue d'usages nouveaux en région Centre Val de Loire. Ré-utilisation de matériaux à l'occasion d'événements culturels, utilisation de rebuts plastiques pour la création contemporaine, valorisation de déchets alimentaires, nouveaux scénarios d'éco-fabrication pour les artistes, accompagnement d'entreprises partenaires et création d'objets uniques ou de séries limitées...

Precious Kitchen, c'est une expérience d'Upcycling à 360° de la cartographie à la sensibilisation, l'identification et la qualification des ressources disponibles, en passant par la mise en place d'expérimentation matières, d'ateliers partagés autour de pratiques artistiques laboratoires, de création et de diffusion.

Inédite en région Centre Val de Loire, cette plate-forme d'échanges – dans laquelle l'Art intègre le champ de l'économie circulaire – est développée en *open source* : le portail en ligne permet de référencer les ressources disponibles sur le territoire, ainsi que des tutoriels de recettes à faire soi-même, alors que sa version offline s'exprime sous la forme d'ateliers et de masterclasses : *Precious Kitchen* y établit des temps de recherche et de création pour tester des matériaux, partager et transmettre les nouvelles techniques générées et créer ainsi un pont efficace avec le monde de l'entreprise, et celui de l'artisanat, en recherche constante de nouvelles expériences créatives et esthétiques.

Precious Kitchen – La Chutothèque a ouvert ses portes au 13 Rue Nationale en plein centre de la Ville de Tours. Ce nouvel espace où sont stockés des chutes et rebuts de production des entreprises partenaires du projet, est destiné à présenter les ressources du territoire, et redistribuer des matériaux pour le réemploi. »

source Internet : <https://precious.kitchen>

pour aller plus loin

Pour accompagner votre découverte de l'exposition, le service des Publics vous propose des réflexions sur le design, notamment le design matière, que pratique Hors-Studio.

L'histoire du design présente à la fois des liens et des écarts avec les Beaux-Arts, l'industrie et le marketing. Pour résumer cette histoire, nous pourrions dire que le design fait entrer conjointement l'art et l'ingénierie dans le quotidien mais aussi dans la vie publique, économique et politique. Il fait époque, comme les Beaux-Arts et la technique avant lui, ancrant le changement de siècle dans l'Art Nouveau et ses innovations techniques. Puis il propose pour les individus de l'Entre Deux-Guerres, un nouveau mode de vie que dessinent notamment les étudiants du Bauhaus. Il véhicule ensuite deux propagandes opposées, comme dans l'Allemagne divisée de l'après-guerre. Puis il s'émancipe des manifestes précédents pour se réinventer, ou peut-être simplement se retrouver, et le siècle dernier s'achève dans le Kitsch et le tout technologique. Aujourd'hui, le design est un argument en faveur de l'écologie. Une possibilité de créer sans gaspiller, d'utiliser ce que la nature offre sans pour autant la déposséder ni la détruire.

qu'est-ce que le design ?

retour sur l'étymologie et les définitions du mot

« Mais que signifie, au juste, le terme "design", employé dans le langage courant pour dire que quelque chose a du style ? Il qualifie des produits le plus souvent fabriqués en série, conçus et dessinés pour répondre à des objectifs divers. Lesquels ? Embellir l'environnement quotidien, simplifier la vie des ménagères, façonner l'image d'une marque, lutter contre la concurrence, relancer un marché, communiquer différemment, provoquer une mode, proposer de nouveaux comportements.

Accepté par l'Académie française depuis 1971, cet anglicisme est issu du vieux français "desseing". Il signifie à la fois "dessin" et "dessein", et, si l'on se réfère à sa lointaine origine latine, "représenter" et "désigner". Le mot joue sur ce double sens : donner forme et affirmer une vision des choses. En fait, concrètement, selon le Petit Larousse, le design est une "discipline visant à la création d'objets, d'environnements, d'œuvres graphiques, etc., à la fois fonctionnels, esthétiques et conformes aux impératifs d'une production industrielle". Plus précis encore, le Petit Robert parle du design comme étant "la conjonction d'une idée esthétique du créateur, d'une réalité industrielle, d'un réseau de distribution et des goûts d'une clientèle". Ainsi, le design ne s'arrête pas à l'aspect visuel des choses, il assure la cohérence entre les impératifs techniques de la fabrication, la structure interne de l'objet et son mode d'utilisation. Lié au progrès, à l'évolution des mentalités et aux besoins émergents, le design traduit les conditions économiques, sociales, idéologiques et culturelles propres à une époque. »

Elisabeth Couturier, *Design contemporain. Le guide*, Flammarion, Paris, 2015.

le design matière

une branche contemporaine du design

« Les "designers matière" sont des acteurs du changement. Ils peuvent dessiner, redessiner, reformer, réutiliser et redéfinir les matériaux en leur donnant une toute nouvelle fonction. En augmentant le potentiel

pour aller plus loin

des matériaux, ils peuvent poursuivre leurs recherches, conseiller, éduquer et communiquer sur ce que sont et peuvent être les matériaux dans l'avenir immédiat, proche et lointain. Ces actions ont la capacité de **mettre en œuvre un changement social, économique, politique et environnemental** positif dans tous les secteurs, vers un avenir conçu de manière plus responsable. »

Définition de "Material Designers" proposée par le site MaDe, disponible sur <http://materialdesigners.org/glossary>

un témoignage de design matière les designers de Normal Studio

« [...] Et chez Normal Studio, les projets trouvent eux aussi **une source dans le matériau**. "Nous partons d'un bout de bois, et en deux opérations, ça devient autre chose. Magique !" [...] Fresh, juste une plaque de terre cuite repliée-soudée sur elle-même en un seul pincement, est une carafe capable de produire "du froid, de la fraîcheur, uniquement par le système d'évaporation et de porosité de la terre". Jean-François Dingjian parle ici de cette compétence propre à la terre cuite, très utilisée en Afrique, en particulier pour le fonctionnement des zeerpots: "[...] en partant de ce système on arrive à générer des formes et des objets qui ont une qualité que seuls le matériau et le système peuvent leur donner. **Le dessin devient très secondaire. L'idée est que l'on va exploiter une capacité d'un matériau pour améliorer une fonction**". Dans ces projets comme dans la plupart de leurs travaux, Jean-François Dingjian et Eloi Chafaï, fondateurs de Normal Studio, commencent avec la matière, ses propriétés, et ce que suppose leur mise en œuvre particulière. Les attentes fonctionnelles, un cahier des charges ou une envie formelle ne sont pas à la source comme cela se passe souvent en design. Ils inversent une forme d'habitude dans cette discipline : au lieu de déterminer une fonction, une forme, ou un scénario d'usage puis de chercher sa meilleure mise en œuvre et les matériaux les plus appropriés, ils trouvent "passionnant" de "s'emparer" d'une matière "qui n'a pas de forme et d'essayer d'en trouver des usages qui soient pertinents". **C'est la matière qui est, cette fois, au départ.** »

Claire Davril, « Réfléchir par la matière en design. Normal Studio, Martin Szekely, Konstantin Grcic. », *Marges* [En ligne], 18 | 2014, disponible sur : <http://journals.openedition.org/marges/866>.



Set design et photo : Ella Perdereau, pour Hors-Studio.

documents et supports

Pour préparer ou prolonger votre visite, le service des Publics prépare des supports de visite et met à disposition des ressources documentaires.

la recette hors-studio

Le CCCOD invite le jeune public à expérimenter la création de nouveaux matériaux à partir d'une recette conçue par les designers Hors-Studio, à base de déchets de coquilles d'huîtres et de moules.

la recette du CCCOD

briques de coquilles de moules ou d'huîtres

Félicitations ! Quel beau travail !

Tu viens de réaliser des objets à partir de déchets qui sont devenus pour toi des matériaux originaux ! Tu ne regarderas plus jamais ta poubelle du même œil...

Voici la recette que tu as expérimentée, inventée par les artistes de Hors-Studio.

les artistes



Hors-Studio est un duo de jeunes designers* tourangelles. Afin de créer de nouveaux objets tout en protégeant notre environnement, Rebecca Fezard et Élodie Michaud - c'est leur vrai nom - fabriquent leurs propres matériaux à base de déchets ! Elles s'inspirent des décorations anciennes mais aussi des nouvelles technologies, comme nous tous...

ingrédients nécessaires

- 150 grammes de coquilles d'huîtres ou de moules (mais après qu'elles aient été mangées !)
- 43 grammes de gélifiant, ici de l'agar-agar préparé par nos soins. L'agar-agar est issu des algues ! Bien vu pour aller avec les fruits de mer, n'est-ce pas ?

matériel à préparer

- 1 balance très précise
- 2 bols, de type... cul-de-poule !
- 1 cuillère à soupe (sans la soupe)
- 1 fourchette
- 1 plaque à financiers en silicone
- Des petits ustensiles plats
- Une boîte à fond plat
- Du papier cuisson

* Un designer est une personne qui décide de la forme, des couleurs et des matériaux d'objets nouveaux.

les étapes de notre super recette

1. Prends un bol, pose-le sur ta balance, et remets-la à zéro (c'est ce qu'on appelle *faire la tare* - tu te coucheras moins bête !). Verses-y 150 grammes de coquilles d'huîtres ou de moules. Si tu arrives à 150 tout pile, hurra !



2. Ajoute 43 grammes de gélifiant, c'est-à-dire de ta solution toute gluante d'agar-agar. *Attention, c'est chaud !* Touille vigoureusement, d'abord avec une fourchette puis avec tes mains (berk !), jusqu'à former une grosse boule visqueuse (ne la mange pas !)

3. Place la pâte obtenue dans les moules, de préférence sans en mettre partout à côté (on te connaît...) Tasse bien avec tes doigts ou de petits ustensiles plats.



4. Attends quelques minutes. La préparation sèche en refroidissant : c'est magique ! (presque) Tu peux sortir les briques de leur moule et commencer à jouer avec en les empilant dans tous les sens !

le livret-jeu du CCCOD C FASTOCHE L'ART CONTEMPORAIN

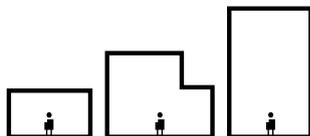
Le livrets-jeu du CCCOD vous quelques pages à Hors-Studio, avec des activités à réaliser sur place et d'autres chez soi.



où suis-je ?



quelle est l'échelle de cet espace par rapport à ta taille ?



comment est la lumière dans cet espace ?

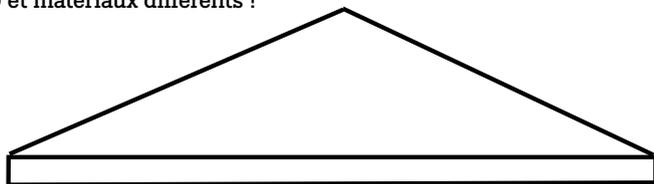


Remets les étapes de la recette dans l'ordre !

- Demander à un ordinateur de dessiner la forme d'une colonne
- Broyer les coquilles
- Assembler les briques pour faire une colonne
- Assembler les coquilles avec de l'agar-agar sous forme de brique
- Remettre les briques dans la nature après utilisation
- Récupérer des coquilles dans un restaurant de fruits de mer

Dessine tes colonnes

Voici un dessin d'un temple à l'antique auquel il manque ses colonnes.
À toi de dessiner trois colonnes aux formes, décors (animal, végétal, géométrique, etc.) et matériaux différents !



Défi plastique & écolo - à la maison et avec un adulte !

Pour le défi, il te faudra :

- une bouteille d'eau ou de soda, en plastique, obligatoirement lisse (pas de relief), sans motif, transparente ou colorée
- un cutter ou une paire de ciseaux coupante
- un bocal en verre dont le diamètre est identique à celui de la bouteille que tu as choisie
- une étiquette autocollante et personnalisée que tu colleras sur le bocal (photo, texte, emojis etc.) Cette étiquette peut indiquer sa fonction (ex. : pot à crayons)
- un sèche-cheveux

Maintenant, suis les instructions suivantes :

- 1) Découpe la bouteille en plastique pour obtenir un anneau.
Attention ! Cet anneau en plastique doit être plus large que ton étiquette en papier mais plus petit que ton bocal.
- 2) Nettoie bien l'intérieur et l'extérieur de ton bocal, qui doit être entièrement transparent, puis colle ton étiquette.
- 3) Insère l'anneau en plastique au niveau de l'étiquette.
- 4) Allume le sèche-cheveux à la puissance maximale afin que ton anneau fonde sur le bocal...

Tadam ! Voilà ton rangement personnalisé !
Tu peux maintenant refaire le défi à l'infini et créer toute une collection pour contenir tous tes objets.

pistes pédagogiques

Pour vivre la découverte de l'exposition, la préparer ou la prolonger, des pistes d'activités⁰¹ sont proposées en prenant appui sur les 3 piliers du parcours artistique et culturel : rencontrer, connaître et pratiquer.

sommaire

innover p. 15

valoriser p. 18

transmettre p. 20

compétences du cycle 4

D1.1.1 S'exprimer à l'oral

D1.1.5 Exploiter les ressources de la langue.

D1.4.2 Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives

D2.2 Coopérer et réaliser des projets

D4.2 Concevoir des objets et systèmes techniques

D5.2 Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

D5.3 Raisonner, imaginer, élaborer, produire.

compétences du cycle 3

D1.1.1 S'exprimer à l'oral

D1.1.5 Exploiter les ressources de la langue.

D1.4.2 Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives

D2.2 Coopérer et réaliser des projets

D4.1 Mener une démarche scientifique ou technologique...

D5.1 Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

D5.2 Raisonner, imaginer, élaborer, produire.

⁰¹ Pistes d'activités développées par Anne Lequesne (professeur d'arts plastiques missionnée au CCC0D par la DSDEN 37).

La démarche de Hors-Studio fait écho à l'évolution des différentes aspirations du design au cours de sa longue histoire. De l'éloge de la manufacture à la reproduction de motifs présents dans la nature, de la valorisation des déchets au recyclage des objets industriels, du traçage au cordeau aux formes informes aléatoires. Hors-Studio nous rappelle que le design est le résultat de trois actions concomitantes : innover, valoriser et transmettre.

En marge de ce document figurent les éléments signifiants du socle commun de compétences, de connaissances et de culture des cycles 2, 3 et 4.

innover

idée / matériau / technique / technologie / nature / actualité / erreur / création

Innover en inventant de nouvelles formes, de nouveaux usages, de nouveaux matériaux.

l'invention formelle

— imaginer une typographie pour écrire ses initiales

Justifier à l'oral ses choix formels : points communs avec son physique, son caractère, son histoire personnelle ou familiale...

— produire un texte d'invention où des éléments de langage seraient détournés de leurs usages habituels

Illustrer ce texte et le lire à l'oral.

Dans le cadre d'une séquence sur l'appropriation ou le détournement, ou bien d'un projet assisté par l'outil numérique (programmation, montage son, montage image ou vidéo), revisiter une œuvre d'art en proposant aux élèves de la modifier, de l'altérer, de la perturber.

Il sera bien évidemment fait référence au *glitch art*, à cette occasion une application gratuite comme *ImageGlitcher* peut être utilisée.

— qu'est-ce qu'un *bug* informatique ?

Trouver des exemples de défaillances aux conséquences dramatiques (ex: le système informatique d'un hôpital), aux conséquences profitables (ex : terminer plus vite un jeu vidéo).

pistes pédagogiques

compétences du cycle 2

D1.1.1 Comprendre et s'exprimer à l'oral

D1.4.2 Pratiquer et comprendre les langages artistiques

D4.2 Mener quelques étapes d'une démarche scientifique

D5.2 Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

D5.3 Imaginer, élaborer et produire

— le sens d'une œuvre modifiée par un glitch est-il modifié lui aussi ? Qui est l'auteur de l'œuvre ainsi modifiée ?

Est-ce l'auteur de l'œuvre préexistante, est-ce l'élève, est-ce le programme informatique (parler à cette occasion de l'Intelligence artificielle) ?

L'innovation formelle, telle qu'elle est abordée dans ce chapitre, est liée aux préoccupations d'une époque mais aussi à une innovation technique.

l'invention technique

— montrer la transformation de matériaux bruts en matériau composite

Suivre le recyclage d'un objet.

— lister des nouveaux matériaux, étudier leur composition et leur impact sur l'environnement

Imaginer la création d'un objet ordinaire (en matière plastique) dans un autre matériau.

— imaginer un monde futur

— donner des contraintes obligeant à créer un liant à partir de matériaux naturels (ex: coller sans colle)

Sans pour autant aborder avec les élèves le champ de la rhéophysique, lister des produits alimentaires présentant des propriétés adhésives, voire des végétaux (sève de conifère, bardane...) ou des sécrétions de certains animaux (mollusques notamment). On verra que les interactions adhésives procèdent toujours d'un phénomène d'entrelacement, que ce soit des molécules, des crampons ou autres.

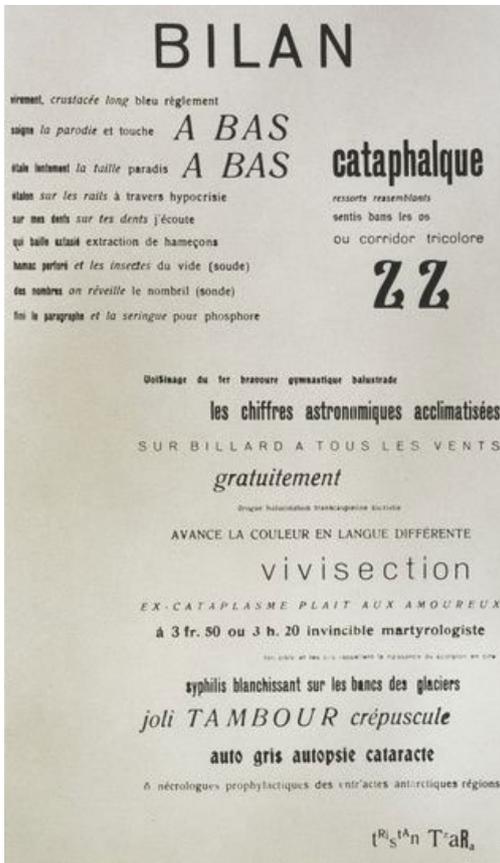
pour la recette de la colle maison

<https://www.espace-sciences.org/juniors/experiences/la-colle-faite-maison>

Dans des domaines différents :

— chercher à produire des sons inhabituels, soit au moyen d'un instrument qu'on fabrique, soit au moyen de sa voix

— surprendre par l'invention d'un nouveau plat culinaire



Bilan, poème publié par l'écrivain dadaïste **Tristan Tzara** dans la revue **Dada 4/5**, à **Zürich**, en **1919**.

source Internet : www.larousse.fr

16



Francis Bacon, *Head VI*, 1949, huile sur toile, 91.4 x 76.2 cm, Hayward Gallery, Londres. Variation sur le *Portrait du Pape Innocent X*, peint par Vélasquez en 1650.



La Liberté guidant le peuple glitchée avec l'application **Image Glitcher**, accessible en ligne sur <https://photomosh.com>

pistes pédagogiques



Julie Rothahn, *Matériaux comestible*
802C, exposition dégustation imaginée
pour les Docks, Cité de la Mode et du
Design, 2016.

photo : site Internet de l'artiste



Tobia Zambotti, *Couch-19*, sofa en PVC
rembourré avec des masques collectés dans
les communes de Pergine Valsugana et Trento
en Italie, puis désinfectés à l'ozone.

La forme et la couleur du sofa évoquent un
iceberg à la dérive, image fortement associée
au réchauffement climatique.

source Internet : designers-digest.de-

Eric Chappell de l'Orchestre
Symphonique de Montréal jouant de
l'*octobasse*.

source Internet : Wikimedia Commons

Pour écouter ce très rare instrument :



valoriser

art / beauté / socle / musée / statut de l'objet / marchandisation / efficacité

Valoriser en faisant connaître et en rendant désirable un objet, un nom, une marque, une culture, une utopie.

rendre beau

— qu'est-ce que la beauté ?

L'exercice consiste à prendre un objet ordinaire, voire un dessin, et à le rendre très beau, très très beau, et même très très très beau. La répétition de l'adverbe peut donner lieu à des relances de l'enseignant durant la phase de production. Des questions se poseront nécessairement au fur et à mesure du travail, et constitueront la partie réflexive de la séquence.

— la beauté est-elle universelle ?

Le goût est-il un jugement individuel ou est-il soumis à un jugement collectif (mode) ? Les critères de beauté sont-ils différents selon les cultures ? Selon les époques ?

— comment présenter son objet (support, environnement) ?

Faut-il ajouter des éléments (ornementation), ou en retirer (épuration, minimalisme) ? Lors de la phase de recherche, l'enseignant peut orienter la réflexion vers des questions de théâtralité, de muséalité, voire de sacralisation.

La verbalisation peut parallèlement amener à revenir sur les distinctions entre objet d'art et objet technique.

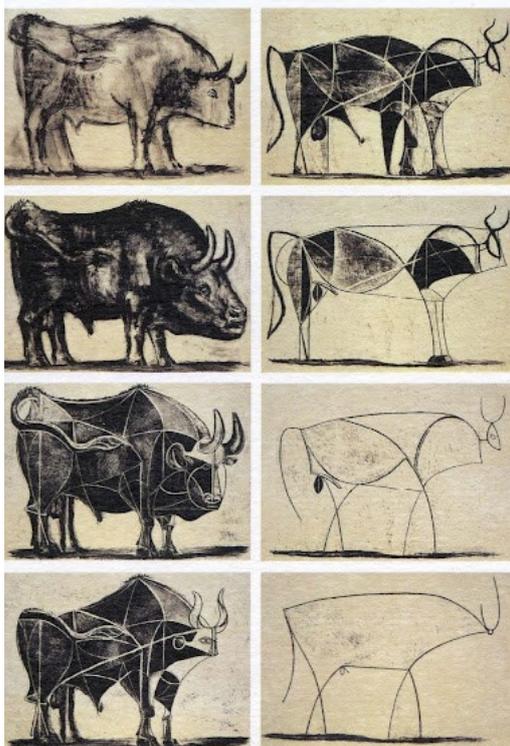
estimer

Quel enseignant n'a pas été confronté à cette question d'élève : « combien me donnez-vous pour mon travail ? » Notre métier conduit à évaluer en fonction de critères clairement définis, mais cette question d'enfant ne renvoie pas à une grille d'évaluation, elle renvoie à un jugement de goût.

— jusqu'à quel point estimer la valeur d'un travail ?

Combien me donneriez-vous en échange de cet objet qui est mon travail ? Il peut être intéressant d'aborder la question du marché avec des élèves, connaître le prix des choses, distinguer le prix de la valeur, expliquer que l'acheteur est parfois celui qui fixe les prix.

Pour rendre plus concrètes ces explications, une séquence pourra être consacrée à la réalisation d'un jeu d'enchères inspiré de celui proposé [page 22](#).



Pablo Picasso, *Le Taureau*, série de lithographies réalisées avec l'aide de Fernand Mourlot de décembre 1945 à janvier 1946.
source Internet : <https://lewebpedagogique.com/khagnehida>



Hyacinthe Rigaud, *Louis XIV roi de France*, huile sur toile, 1702, 313 x 205 cm, Château de Versailles.



Antonio Lopez Garcia, *Vêtements dans l'eau*, 1968, huile sur panneau de bois, 80,5 x 74 cm.
Photo : site Internet de l'artiste

pistes pédagogiques



Hors-studio, vue de l'exposition *La partition d'un instant*, CCCOD - Tours, 2021.

© Photo : Matthieu Barani.

La présentation derrière une vitrine donne une valeur muséale aux objets exposés. La référence aux vestiges antiques participe par ailleurs à cette valorisation.



Eva Jospin, *Forêt*, installation pour le domaine de Chaumont-sur-Loire, 2013.
Photo de Eric Sander site Internet du domaine de Chaumont.



Piero Manzoni, *Merda d'artista*, 1961, l'œuvre se compose de 90 boîtes de conserve cylindriques en métal (4,8 x 6 cm). L'artiste a fixé lui-même le prix de ces boîtes en indexant sur l'or ses excréments.

Satire du marché de l'art et du consumérisme en général, l'œuvre de Manzoni interroge aussi la fonction du packaging et pose sans délicatesse, la délicate question du traitement des déchets.



pistes pédagogiques

transmettre

histoire / tradition / culture / patrimoine / oralité /
partage / éducation / appareil / mouvement / temps

Transmettre pour éduquer au goût et aux idées, pour conserver des techniques et des savoir-faire, pour raconter l'histoire des peuples, pour diffuser une culture, une image, un mode de vie...

histoire et patrimoine

Hors-studio évoque avec l'exposition *La partition d'un instant*, l'histoire du **métier à tisser Jacquard**. Il pourra être proposé aux élèves d'enquêter sur cette machine. L'histoire du métier Jacquard permet de retracer celle de la révolution industrielle, et son impact dans une ville comme Tours, avec ses avancées, ses révoltes, ses misères et ses promesses.

programmation et langage

La machine analytique que Charles Babbage imagine en 1834, est considérée comme l'ancêtre des ordinateurs modernes. Tout comme la mécanique Jacquard, cette machine utilise des cartes perforées. En 1843, la mathématicienne anglaise Ada Lovelace (1815-1852) conçoit le premier algorithme de programmation informatique et écrit à ce propos : « La machine analytique tisse des motifs algébriques, tout comme le métier à tisser Jacquard tisse des fleurs et des feuilles. »

Par cette référence et certainement cette inspiration, le métier à tisser Jacquard est communément considéré comme l'ancêtre de notre ordinateur moderne.

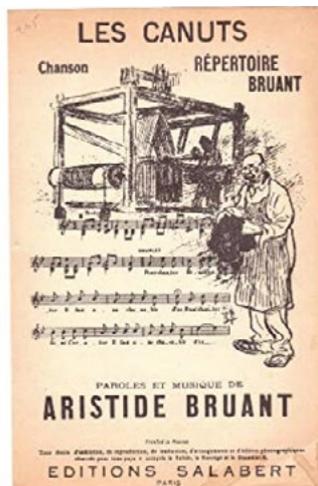


Ancienne manufacture de soierie
Le Manach, dite des « Trois Tours »
située au 32 quai Paul Bert à Tours.
La manufacture, fondée en 1829
par Eugène Fey et Charles Martin,
fabriquera des tissus d'ameublement
en soie grâce aux nouveaux métiers
à mécanique Jacquard. Ce sont plus
de plus 200 tisserands qui travaillent
dans cette manufacture à la fin du
XIX^e siècle.

Le Chant des Canuts

1. Pour chanter Veni Creator
Il faut une chasuble d'or (bis)
Nous en tissons, pour vous, grands de l'Eglise
Et nous pauvres canuts, n'avons pas de chemises
C'est nous les canuts
Nous sommes tous nus.
2. Pour gouverner il faut avoir
Manteau et ruban en sautoir (bis)
Nous en tissons pour vous, grands de la terre
Et nous pauvres canuts, sans drap on nous enterre
C'est nous les canuts
Nous sommes tous nus.
3. Mais notre règne arrivera
Quand votre règne finira (bis)
Nous tisserons le linceul du vieux monde
Car on entend déjà la révolte qui gronde.
C'est nous les canuts
Nous n'irons plus nus.

Aristide Bruant 1894



Aristide Bruant, *Les Canuts*, éditions Salabert, Paris, 1910.



Cartes utilisées par Babbage pour sa machine analytique.

source Internet : Wikipédia.org



Napoléon Bonaparte visite les ateliers de Jacquard. Joseph-Marie Jacquard (1751-1834) est l'inventeur du premier métier à tisser, découverte qui a eu des suites incalculables. Ses continuateurs français sont sollicités par de nombreux pays étrangers et les filatures réalisées sur leurs plans et équipées par eux sont nombreuses dans le monde.

Illustrations extraites de la revue *Air France*, du 1^{er} janvier 1958. Le 12 avril 1805, Napoléon 1^{er}, de passage à Lyon, se fait présenter le métier à tisser inventé par Joseph Jacquard.

pistes pédagogiques

— trouver un moyen de transmettre des instructions en vue de réaliser un projet

Ce moyen pourrait prendre la forme d'une liste d'opérations à effectuer, d'une succession de schémas explicatifs, d'un enregistrement sonore ou visuel, d'un système de code... Si le moyen choisi est opérant, la demande de réalisation pourrait ensuite être formulée à plusieurs participants afin de comparer les réalisations et d'évaluer la fiabilité du système. Lors de la verbalisation, se poseront nécessairement la question de l'auteur de l'oeuvre et la question de sa valeur.

communication non verbale, paraverbale, palimpsestes et cætera

— lire des textes à haute voix

Travailler le ton, la posture ou l'articulation afin d'en dégager un sens différent de celui qui est écrit (exemple : exprimer le dégoût en lisant un poème d'amour). Les pièces de Molière se prêtent par ailleurs aisément à cet exercice.

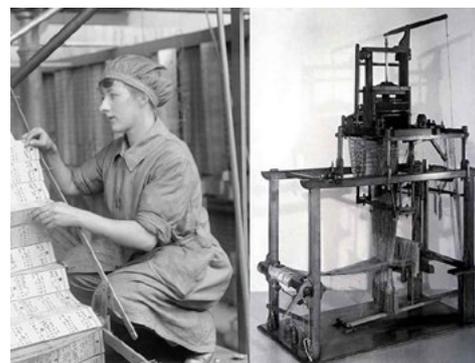
— cacher un texte dans un texte

Faire preuve d'astuce, s'approprier un jeu littéraire découvert en classe.

Derrière ces propositions ludiques, se cache un moyen d'aborder ce qui fait bien souvent la complexité d'une oeuvre d'art : sa propension à transcender sa fonction tautologique.

Tissu Jacquard Seoul écrit et rose de la collection exclusive Sophie Ferjani pour Mondial Tissus. Taille des motifs : tigre 19 cm et fleurs 40 cm de hauteur.

L'actualité du design est parfois dans la redécouverte de motifs traditionnels.



Métier à tisser Jacquard.

source Internet : tissus-price.com

Spectrogramme de *La Marche de l'Empereur* de John Williams, réalisé grâce au procédé d'impression de Claire Williams.

Pour voir et écouter : <https://vimeo.com/106191962>



Claire Williams, imprimante textile (fonctionnant visible sur <https://vimeo.com/131294546>)

L'artiste retrouve le lien entre le numérique et le métier à tisser en connectant sa vieille machine à tricoter à un ordinateur. La machine, ainsi piratée, devient une imprimante textile. C'est-à-dire qu'elle peut tisser des images créées grâce à un logiciel graphique, mais aussi des musiques dont elle capte les ondes électromagnétiques pour les transformer en pixels.



pistes pédagogiques

image de gauche :

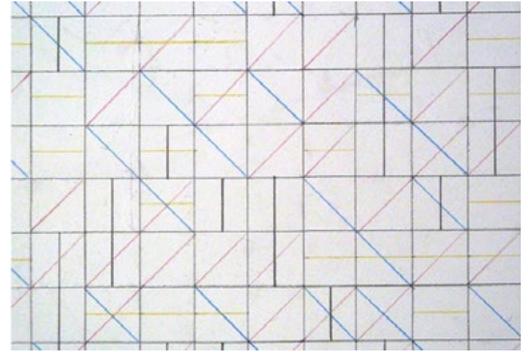
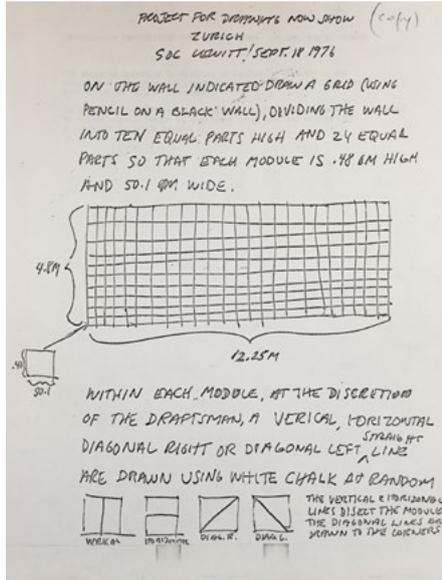
Sol LeWitt, instructions pour l'exposition *Drawing Now: 1955-1975*, organisée par le MoMA à la Kunsthaus de Zurich, du 23 janvier au 9 mars 1976.
source Internet : fokum-jams.org

images de droite :

Sol LeWitt, *Wall Drawing #33*, 1970, crayons de couleur, dimensions variables.

Le document est disponible en ligne : <https://umfa.utah.edu/SolLeWittInstall>

L'image provient d'un appel de l'Utah Museum of Fine Art auprès des étudiants de l'Université de l'Utah, pour réaliser ce dessin mural au cours du mois de février 2019. C'est le 4^{ème} jour de travail. Les photographies sont accessibles en ligne sur le site de l'université : finearts.utah.edu



règle du jeu *Adjugé*, édité par Mako en 1976.
fichier en .pdf téléchargeable : https://regle.escalejeux.fr/adjum_rg.pdf

Le matériel est facile à fabriquer dans la mesure où les objets peuvent être dessinés ou imprimés sur des cartes. Le choix des objets à vendre pourra revenir aux élèves et sera l'occasion soit de s'approprier des objets d'art étudiés en classe, soit de discuter de la valeur des objets qui les entourent. Par ailleurs, les montants en francs ne voulant plus rien dire, il faudra choisir une monnaie (euro, dollar, monnaie locale...), ce qui peut permettre d'aborder cette notion. Le design des billets, si on décide de les fabriquer, peut donner lieu également à une séquence intéressante.

C'est un jeu de bluff et d'astuce pour 2 à 4 joueurs. Le but du jeu est de participer à une vente aux enchères, c'est-à-dire d'acheter au meilleur prix afin d'être le plus riche à la fin de la partie.

La boîte contient : 4 jeux de 6 jetons de couleur - des billets de banque - un marteau - 6 objets à vendre.

Chaque joueur reçoit au début de chaque manche le même nombre de billets : 11 billets de 30, 12 billets de 10, 10 billets de 5, soit une valeur de 500 F.

Il prend également les 6 jetons d'une même couleur qui ont pour valeur 100, 80, 50, 30, 0 et 0. La partie comprendra autant de manches qu'il y a de joueurs, chacun faisant à tour de rôle le commissaire-priseur tout en jouant comme les autres.

Déroulement d'une manche :

Un des joueurs prend le marteau et fait office de commissaire-priseur. Il aligne tous les objets à vendre et met près de chaque objet un de ses jetons, face cachée sans montrer sa valeur aux autres. Tous les autres joueurs font de même à tour de rôle en empilant leurs jetons sur ceux des autres puis l'objet est placé sur sa pile de jetons. La pile de jetons placée sous l'objet représente sa valeur. (Chaque joueur aura intérêt à se souvenir de la valeur du jeton qu'il aura placé à chaque objet afin d'en tenir compte au moment des enchères).

Les 6 objets sont mis en vente l'un après l'autre dans l'ordre choisi par le commissaire-priseur.

Les joueurs peuvent faire monter les enchères aussi longtemps qu'ils le désirent, dans la mesure où ils disposent de l'argent nécessaire au règlement de son achat.

Celui dont la mise est la plus forte quand les autres ne veulent plus surenchérir paie à la caisse la somme qu'il a mise et en contrepartie il reçoit l'objet et la pile de jetons correspondants. Discrètement il pourra regarder la valeur de l'objet (total des jetons) et la comparer à sa mise.

On procède ainsi avec les 6 objets. A la fin de la manche chaque joueur fait le total des jetons et des billets qui lui restent et le note sur une feuille.

A la fin de chaque manche tous les jetons sont redistribués et chaque joueur rend ses billets avant de se voir attribuer à nouveau une somme de 500 F.

Fin de la partie :

Quand toutes les manches ont été jouées, les joueurs totalisent les fortunes accumulées pour voir qui est le gagnant.

Rôle du commissaire-priseur :

Pour bien jouer son rôle le commissaire-priseur doit employer un vocabulaire approprié. Pour chaque objet il annonce « mise à prix à 10 F, qui dit mieux » et à chaque fois qu'un joueur dit un chiffre il le répète.

Quand les joueurs ne surenchérissent plus il demande « qui dit mieux ». S'il n'obtient pas de réponse il annonce le dernier chiffre (par exemple 300 F) et répète « 300 F une fois, 300 F deux fois, 300 F trois fois » puis déclare « adjugé - vendu » en tapant avec son marteau sur la table.

pistes bibliographiques

bibliographie générale sur le design

Elisabeth Couturier, *Design contemporain. Le guide*, Flammarion, Paris, 2015.

livres conseillés par les artistes

Marie-Ange Brayer (dir.), *Imprimer le monde*, Éditions HYX, Orléans, 2017.

Frédéric Migayrou (dir.), *Coder le monde. Mutations, créations*, Éditions HYX, Orléans, 2018.

Marie-Ange Brayer et Olivier Zeitoun (dir.), *La Fabrique du vivant*, Éditions HYX, Orléans, 2019.

Seetal Solanki, *Why Materials Matter: Responsible Design for a Better World*, Prestel Publishing, Munich, 2018.

Kate Franklin et Caroline Till, *Radical Matter: Rethinking Materials for a Sustainable Future*, Thames and Hudson, Londres, 2018.

Nature: Collaborations in Design, Cooper Hewitt, New York, 2019.

William Myers (dir.), *Bio Design. Nature, Science, Creativity*, MoMA, New York, 2018.

essais et articles

Georges Didi-Huberman, *La ressemblance par contact. Archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte*, Éditions de Minuit, Paris, 2008.

Claire Davril, « Réfléchir par la matière en design. Normal Studio, Martin Szekely, Konstantin Grcic. », *Marges* [En ligne], 18 | 2014, disponible sur : <http://journals.openedition.org/marges/866>.

ressources en ligne

site Internet des artistes
www.hors-studio.fr

plateforme Precious Kitchen
www.precious.kitchen

site du CCCOD
<https://www.cccod.fr/artiste/hors-studio/>