

La fabrique des caractères

Un kit de datasculptures
pour questionner
les objets genrés à
destination des enfants

BIENNALE
DE DESIGN
CHAUMONT
INTERNATIONALE
GRAPHIQUE
2023

Centre
National
du Graphisme

Projet pilote exposé du 24 mai au 15 juillet
2023 dans le cadre de la 4^{ème} Biennale inter-
nationale du design graphique 2023

Atelier Baudelaire

Un kit de de datasculptures
pour questionner les objets genrés
à destination des enfants

Projet pilote exposé dans le cadre
de la 4^{ème} Biennale internationale
du design graphique 2023

du 24 mai au 15 juillet 2023
Tous publics

Ancienne école Sainte-Marie,
rue Edmé Bouchardon
52000 Chaumont



Prototype de table de jeu d'association et de classification de logos de marques de jouets pour filles et garçons.
Valchromat® gravé et bois © Atelier Baudelaire, 2023

Ce projet a été sélectionné par la
commission mécénat de la
Fondation des Artistes (MABA),
Hôtel Salomon de Rothschild
9 – 11 rue Berryer 75008 Paris

A la Fondation
des Artistes

Pour voir le projet en ligne
www.atelierbaudelaire.com
www.lesigne.com

Commissariat, conception,
recherche, rédaction :
Camille Baudelaire
& Olivia Grandperrin

Scénographie et mobilier :
Atelier Baudelaire & Kilian Connan

Pour cette quatrième édition de la *Biennale Internationale du Design Graphique* et le 30^{ème} anniversaire du *Concours international de l'affiche de Chaumont*, plusieurs expositions commissionnées par Jean-Michel Géridan, directeur du *Signe* (Centre Nationale du Graphisme), interrogeront la faculté de jugement du regardeur hors du simple critère du goût. *La statistique*, en tant que médium traitant de la proportion et de la *représentativité* y tiendra une grande place, par des enjeux d'équilibres, de proportions, ou de disproportions, d'échelle, de représentation du genre, d'invisibilisation, du contemporain, du patrimonial et matrimonial.

Directrices de l'Atelier Baudelaire, mères et féministes, Camille Baudelaire et Olivia Grandperrin se questionnent au quotidien sur *les déterminismes de genre* et l'origine des mécanismes de *plafond de verre*, dans le sillon des débats actuels sur l'égalité. L'évolution de leurs propres expériences dans le champ du design croisant celles de l'apprentissage de la parentalité les pousse à s'interroger sur le rôle des jouets dans la construction des identités genrées. Activité considérée pour la plupart des parents comme naturelle, jouer façonne pourtant des catégories de pensées sexuées par l'intermédiaire des *objets proposés sur le marché*. De nombreuses études sociologiques mettent en évidence le fait que les jouets de grande consommation contribuent massivement à la stigmatisation des activités et des centres d'intérêts selon le sexe des enfants. Par exemple, l'étude critique de catalogues de jouets a permis à *Serge Chaumier*, professeur et chercheur à l'Université d'Artois, de formuler cette hypothèse : « plus techniques dans leur conception, plus en prise avec la société de consommation, les jouets évoluent mais la frontière entre les sexes reste imperméable ». Les récits créés par les jouets ne semblent pas beaucoup évoluer dans le sens d'une porosité des activités entre le genre masculin et féminin. À l'heure actuelle une *séparation genrée des activités et des compétences entre hommes et femmes* est encore statistiquement constatée à l'âge adulte. Le choix des centres d'intérêts, des activités professionnelles, et par extension des *relations de pouvoir dans la hiérarchie sociale* sont encore largement conditionnés par le genre. Le marketing des grandes marques pour enfants a-t-il une responsabilité dans ce phénomène déterministe ?

La fabrique des caractères

Atelier Baudelaire

Pour plus d'informations
www.atelierbaudelaire.com

camille.baudelaire
@atelierbaudelaire.com
T. 06 08 56 18 76

olivia.grandperrin
@atelierbaudelaire.com
T. 06 03 15 11 60

Atelier Baudelaire anime depuis 2018 des *workshops* autour de ces sujets selon différents protocoles de récupération de données. *La fabrique des caractères* est une invitation à se questionner sur *le sens* que peuvent porter *les signes, les couleurs et les mots*, et sur les conditionnements générés qu'ils induisent.

Porté par *Camille Baudelaire* et *Olivia Grandperrin*, l'*Atelier Baudelaire* est un studio de recherche et de création qui relie le design graphique et le volume, les domaines de la culture et de la recherche. Camille et Olivia sont associées depuis 2021 et partagent leur temps entre un travail exploratoire de recherche et une activité de design de commande dans laquelle la pédagogie et l'intelligence collective jouent un rôle central. Elles animent régulièrement des conférences et des workshops dans les institutions et les écoles, accordant une importance particulière à la transmission entre les générations.

Diplômé de l'école Olivier de Serres (Ensaama), *Kilian Conan* s'installe en 2021 dans un atelier partagé où il travaille en tant que designer et artisan ébéniste indépendant. Il investit les territoires du design, du dessin et de l'artisanat à travers une production variée. De l'objet à l'agencement d'espace, du dessin à la scénographie, ses projets se conçoivent à différentes échelles et sur des supports d'expression pluriels. En écho à son travail de recherche sur la forêt, il pose un regard sur l'origine des matériaux convoqués dans ses réalisations et développe un répertoire de formes douces, souples, organiques et de principes cinétiques.

Collaborateurs :

Projet de recherche initié en 2018 par Camille Baudelaire avec à ses côtés Camille Trimardeau, Lucie Soquet et le soutien de Sarah Schrader. Des workshops ont été menés à partir de ces recherches de 2020 à 2022 avec les enseignants.e.s et élèves ; des DSAA de l'Ésaab de Nevers encadrés par Pascal Trutin et Simon Gréau ; de Télécom Paris encadrés par Samuel Huron ; du DN MADE design graphique de l'école duperré encadrés par Magali Fossier ; de l'ECV en master de typographie sur invitation de Aaron Levin ; de l'ENSAD en 4e et 5e DGMM sur invitation de Laurent Ungerer avec le soutien de Victoire Disderot ; de CIFACOM sur invitation de Erwann Gauthier. En 2022 Olivia Grandperrin s'associe au projet qui obtient une bourse d'aide à la production d'œuvre d'Art de la Fondation des Artistes. Des premières réflexions et recherches autour du projet d'exposition pour la biennale internationale du design graphique ont été menées avec Grégoire Romanet, aux côtés d'Amélie Ramel et Mélanie Piat. Camille Baudelaire et Olivia Grandperrin ont conçu le projet d'exposition avec la collaboration de Kilian Conan (scénographie) et Maria Calzolari (recherches)

La scénographie de l'exposition est pensée en kit. Le mobilier est entièrement démontable, transportable et ré-agencable facilement. Des outils de médiation mobiles permettent une lecture autonome et une compréhension claire de l'exposition. Les matériaux utilisés sont des chutes de bois et de tissus.

4^e Biennale internationale de Design graphique de Chaumont 2023

Centre National du Graphisme
1 Place Émile Goguenheim
52000 Chaumont
France
contact@cndg.fr
03 25 35 79 01



Accès libre et gratuit

aux expositions, au café et à l'espace de coworking

(wifi gratuit)
Ouvert du mercredi au dimanche de 14h à 18h
7j/7 sur réservation :
resa@cndg.fr



Datasculpture des synthèses colorielles attribuées aux recherches « toys for girls » et « toys for boys » sur Google image. Prototype de table de jeu d'association et de classification de logos de marques de jouets pour filles et garçons.

Tissus teinté masse, Valchromat® gravé et bois © Atelier Baudelaire, 2023

La fabrique des caractères



*Vue de l'exposition à la Biennale internationale du design graphique, Chaumont, France, 2023
Datasculpture des synthèses colorielles attribuées aux recherches « toys for girls » et « toys for boys » sur Google image
Prototype de table de jeu d'association et de classification de logos de marques de jouets pour filles et garçons.
Tissus teinté masse, Valchromat®, bois, vinyle découpé © Atelier Baudelaire, 2023*



Vue de l'exposition à la Biennale internationale du design graphique, Chaumont, France, 2023
Datasculpture typographique représentant les mots les plus utilisés sur un échantillon d'environ 300 t-shirts pour petites filles et petits garçons.
Panneaux didactiques présentant les processus de récupération des données. Tissus teinté masse, Valchromat®, bois, impressions laser © Atelier Baudelaire, 2023



Vue de l'exposition à la Biennale internationale du design graphique, Chaumont, France, 2023
Datasculpture des synthèses colorielles attribuées aux recherches « toys for girls » et « toys for boys » sur Google image
Prototype de table de jeu d'association et de classification de logos de marques de jouets pour filles et garçons.
Tissus teinté masse, Valchromat®, bois, impressions laser © Atelier Baudelaire, 2023

