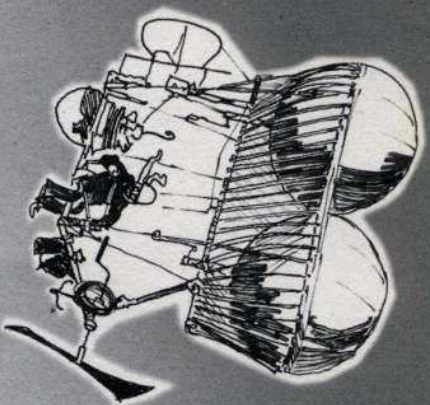
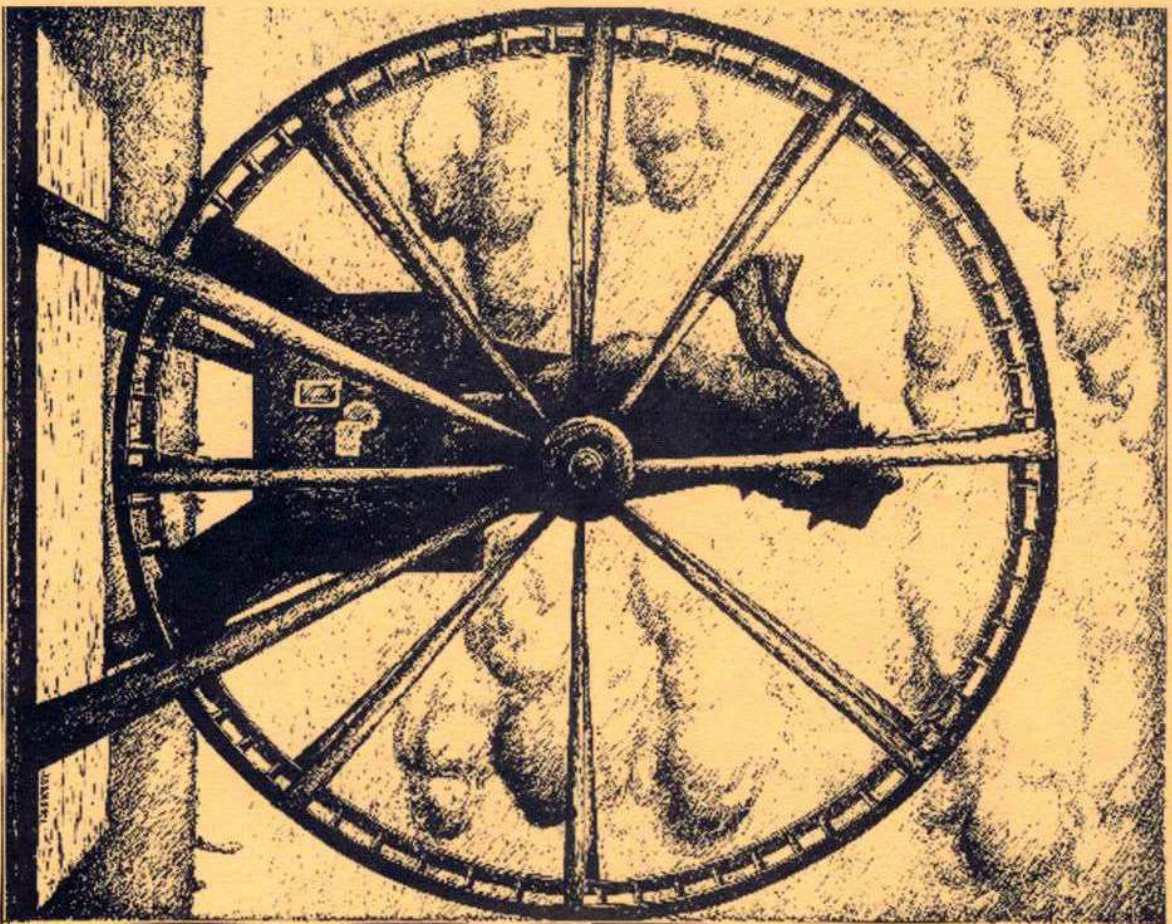


de nos jours, nous sommes en fait
devenus des voyageurs et nous sommes
devenus des voyageurs et nous sommes
devenus des voyageurs et nous sommes
devenus des voyageurs et nous sommes
devenus des voyageurs et nous sommes
devenus des voyageurs et nous sommes
devenus des voyageurs et nous sommes
devenus des voyageurs et nous sommes
devenus des voyageurs et nous sommes



... sa babou





- Sans titre - Jacques SALVIGNOL -

Sommaire

Préface

Sommaire

Introduction

Explorer, collecter

Tenir son carnet

Songer à de lointains horizons

Ne pas se perdre

Partir à pied, à cheval et...

Errer dans ses rêves

Voyages, partages, messages...

Bibliographie



Préface

De tout temps, l'homme s'est invité au voyage.

Traverser les mers, à la découverte d'autres terres, à la rencontre d'autres hommes, dans une quête permanente de l'inconnu.

Symphonie du nouveau monde.

Explorer, Voyager, sonder spatiales, à la découverte de l'univers, à la recherche des origines du monde dans une découverte de l'espace pour reconstruire le temps.

Mythe de l'harmonie préétablie.

Simultanément, les sciences de la matière et du vivant vont toujours plus loin : un voyage sans fin dans l'infiniment petit, là encore pour comprendre.

Mystère de la pensée.

Le voyageur n'est pas uniquement celui qui se déplace pour voir, dans une forme commercialisée de tourisme qui consiste à "faire" un musée, "faire" un pays sans jamais pénétrer dans l'intelligence des êtres et des choses.

Le voyage auquel nous vous invitons à participer relève justement d'une toute autre démarche : à la rencontre de couleurs, d'odeurs, d'émotions, de sentiments.

Un film, un livre, une œuvre, un objet, un paysage, une lumière particulière à un moment de la journée qu'il faut savoir saisir constituent, à n'en pas douter, des occasions de voyager.

Car le voyage se situe dans cette relation toujours renouvelée entre l'extériorité et l'intériorité. Apprendre à nos élèves à "shabiter" est une noble tâche qui nous incombe. Elle est difficile dans un monde de l'image fugace, inconsistante et souvent insignifiante.

C'est là que l'école est irremplaçable ; elle se doit de fonder l'attitude culturelle. Que chacun et chacune devienne vous trouve dans ce dossier, véritable vaticane pédagogique, des pistes d'enrichissement personnel, des itinéraires de découvertes d'un monde qui s'invente chaque jour.



Jean-Claude FAUQUETTE

Inspecteur d'Académie,

Directeur des Services Départementaux du Pas-de-Calais

Introduction

Après "l'Or et l'Argent", voici l'Argent pour la route...

Voyage : XIII^{ème} siècle, du latin *viaticum* (argent pour la route, provisions) dérivé de *via* (la voie, la route).

"Voyages", c'est en effet le thème que nous proposons cette année à toutes vos pérégrinations et recherches plastiques.

Il s'agira ici de voyages au sens large et non seulement des destinations vacancières vers de lointains horizons dépassants. Voyages dans ses rêves, voyage autour de soi, voyages découvertes, voyages des écrits et des choses, voyages dans la couleur, dans le ciel ou au cœur des éléments, voyage au loin...

Bref, des traces d'un ailleurs, ou un ailleurs tracé par soi...

Les fiches proposées dans ce document ne sont pas des routes proprement balisées dont il ne faut s'écarter. Ce ne sont que quelques pistes cailloteuses laissant libre cours aux aventures, traversées de champs et autres "coupes de fromage"...

Le voyage plastique est divergent, il ne s'accorde ni de rails, ni de phares... Considérons donc ces pages comme autant d'étapes où s'effectueront les choix, comme autant de ports desquels il faudra bien partir...

Car voyager, c'est partir...

Partir vers d'autres ciels, d'autres soleils. Partir chargé de malles ou léger, les semelles au vent. Voyager, c'est partir plus ou moins loin, plus ou moins longtemps, chercher des traces du passage des gens ou du temps sur les sables ou les terres battues par le vent...

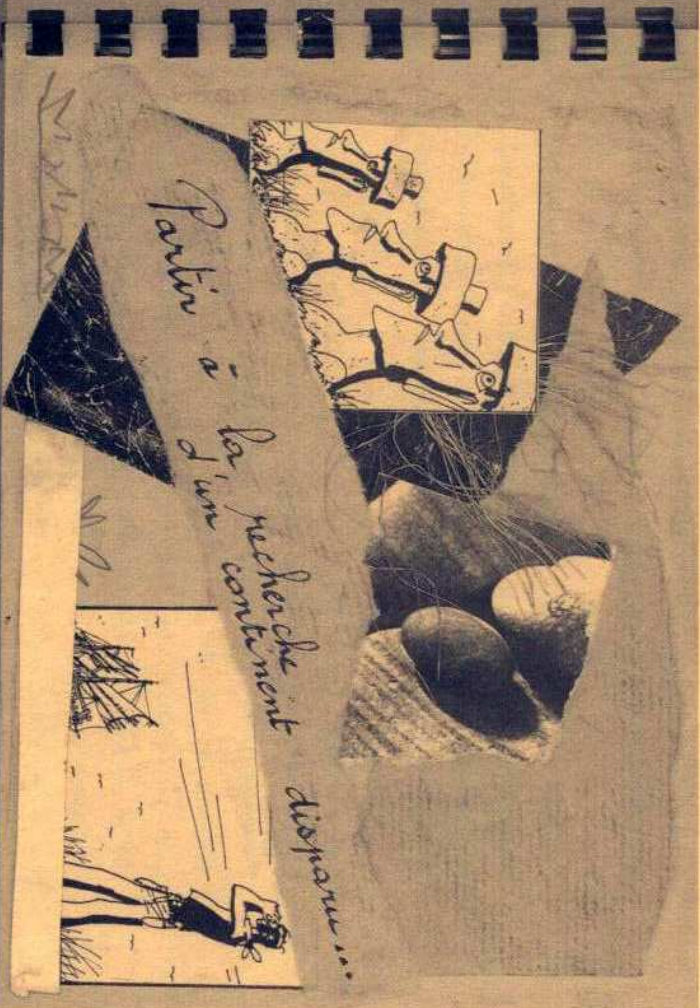
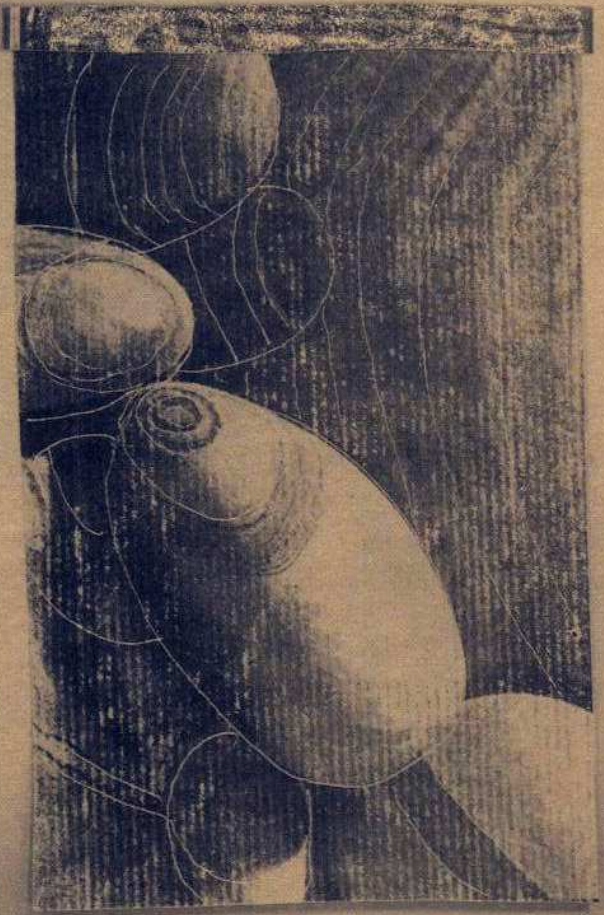
C'est se donner des rêves et vouloir les atteindre ou être las de tout et vouloir voir qu'ailleurs, sur d'autres territoires, dans d'autres histoires étranges, il n'est besoin de malles et le vent est très pur, présence douce et calme. S'éloignent les chimères et l'on peut se poser sans craindre.

Voyager, c'est rester, rester assis au pied d'un mur griffé, regarder, entrer dans ce mur par le regard transparent, regarder un monde qui se construit par la magie du regard... Illusion de partir... Voyage intense et intérieur...

Faire de l'enfant un voyageur, un explorateur de son environnement, tourner son regard vers le monde pour en saisir le souffle, les traces et les signes.

Faire de l'enfant un aventurier de l'espace sauvage ou habité et l'aider à s'y inscrire, y laisser sa propre trace, le transformer à sa mesure.

Lui donner des supports de mots, de croquis, lui permettant de relever des indices de vie, des traces de passage, des sensations, des émotions, des souvenirs, des éclats de temps et des mémoires de lieux. Constituer des boîtes à trésors intimes et précieuses à enrichir chaque jour. Les ouvrir à nouveau, c'est encore partir...



Extrait d'un carnet de voyage. Photographies, empreintes, éléments naturels et dessins d'après la Bande Dessinée d'Hugo Pratt "Corto Maltese"

Partir à pied, à cheval et...

Amener l'enfant à porter son attention sur divers véhicules créés par les êtres humains ou autres pour effectuer leurs déplacements réels ou fantastiques. Puis, par le biais de diverses techniques et l'emploi d'opérations plastiques, il inventera et proposera son propre moyen de locomotion.

Collecter toutes sortes d'images représentant des moyens de locomotion d'ici et d'ailleurs, d'hier, d'aujourd'hui et de demain, communs ou originaux, réels ou imaginaires.

Chercher des critères pour classer et ranger ces représentations et mettre au point un système pour pouvoir les consulter facilement.

Enrichir ce petit musée de maquettes et de reproductions miniatures.

Chaque enfant choisit son véhicule. Il l'observe, le décrit à ses camarades, répond à leurs questions, tout ceci afin de bien s'imprégner de sa forme, de sa composition, de l'organisation des divers éléments le constituant.

Représenter ce moyen de locomotion par le dessin. Essayer divers outils scripteurs sur différents supports.

Photographier ou dessiner à nouveau mais en osant certaines transformations. Changer la forme, la taille, multiplier certains éléments, jouer sur des proportions, ajouter des motifs décoratifs, utiliser des optiques différentes pour accentuer les déformations, utiliser l'image numérique...

En s'aider de différentes images recueillies pour constituer le musée de classe, dessiner des véhicules en cherchant des associations surprenantes. Il suffit de prélever des éléments caractéristiques de tel ou tel véhicule et de composer une nouvelle "machine".

Ex: un autobus à vapeur, un bateau volant suspendu à des ballons...

Les contes et légendes aideront aussi à l'invention.

Ex: partir dans les airs tiré par des canards ou comme Cyrano de Bergerac qui s'en alla découvrir le paradis sur la lune grâce à une ceinture de foies emplies de rosée chauffée par le soleil.

On peut reprendre ce même travail de création en puisant des éléments dans des photocopies et en les associant par collage.

Mettre en scène sa découverte :

- la découper et la coller sur un fond
- l'intégrer dans une image représentant le ciel, un paysage, des fonds marins ...
- associer des écrits (vitesse de l'engin, matériaux utilisés pour sa construction, mensurations, poids...
- inventer un écrit " illustrant " cette production et composer une page en associant le texte et l'image
- telle une découverte archéologique, représenter le véhicule sur une vieille planche, un morceau de tissu, une pierre ...
- toutes les trouvailles de la classe peuvent être rassemblées sous forme de catalogue ou présentées sur une grande feuille comme une " planche de collection "

Construire la maquette d'un véhicule imaginaire :

- soit à l'aide de différents matériaux (bois, carton, grillage ...)
 - soit en assemblant divers éléments récupérés sur de vieux jouets
 - soit, après avoir observé la forme d'un objet et trouvé des analogies avec des moyens de locomotion existants, détourner cet objet de sa fonction habituelle en le transformant ou lui adjoignant d'autres objets.
- Ex : une chaussure devient une automobile, que faut-il lui ajouter ? Et si elle devait s'envoler, quels éléments pourrions-nous lui associer ?

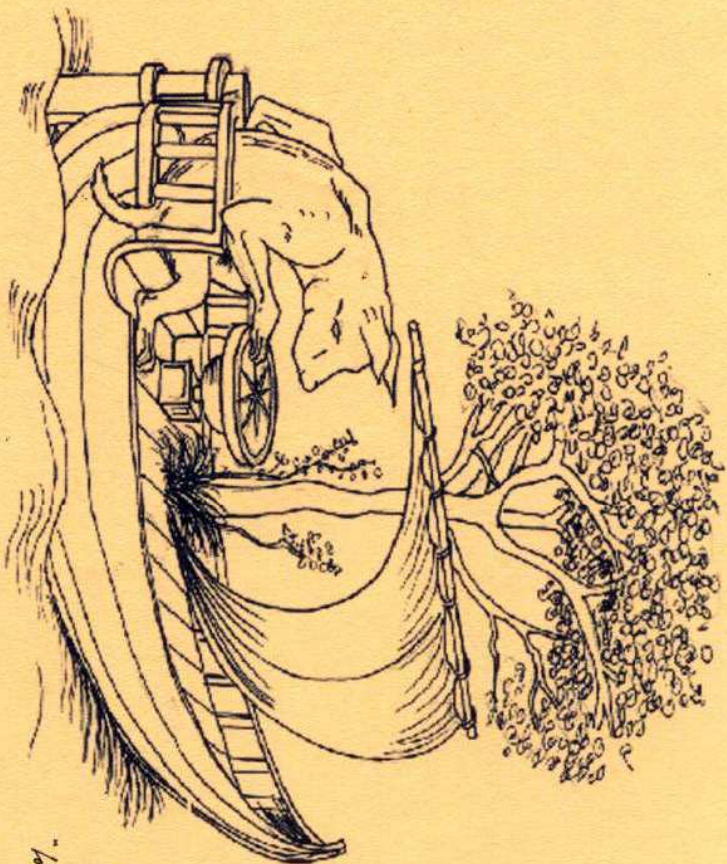
Comme précédemment, mettre en scène ces productions :

- en les installant dans une boîte ou un décor
- en les photographiant et présentant leur image accompagnée d'un texte explicatif.

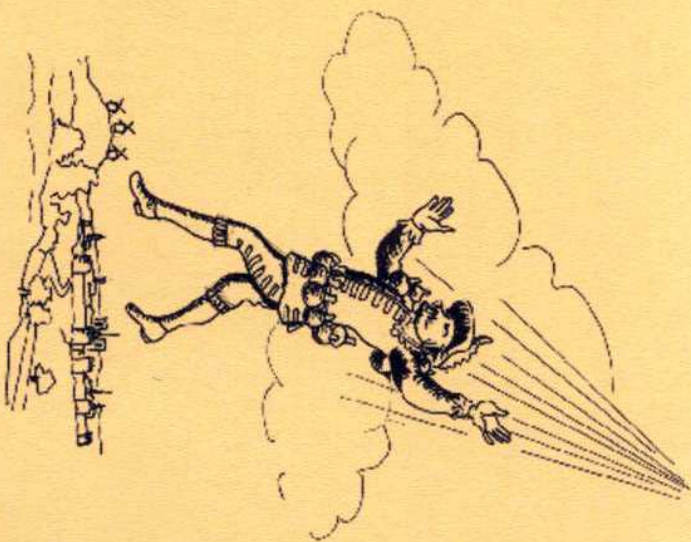
Construire un moyen de locomotion fictif mais à taille réelle. Les enfants pouvant s'installer aux commandes, être photographiés vêtus d'un costume approprié. Ce véhicule, même s'il ne fonctionne pas réellement, pourra servir d'élément de décor pour une création théâtrale.

Même type de travail en inventant l'intérieur d'une cabine. Reconstituer tous les éléments nécessaires : boutons, compteurs, cadrans, écrans de contrôle, manettes ... mais aussi livres de bord et cartes. Là aussi point de départ ou illustration grandeur nature d'un récit de voyage à imaginer.

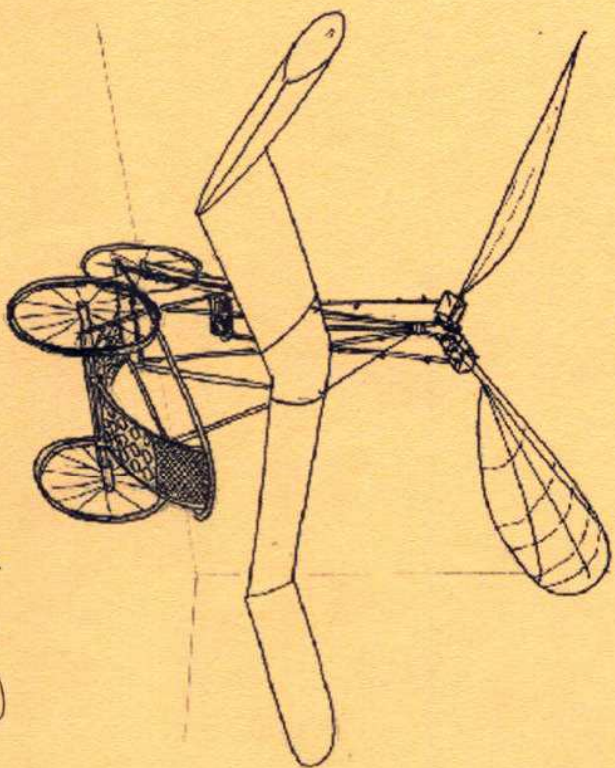




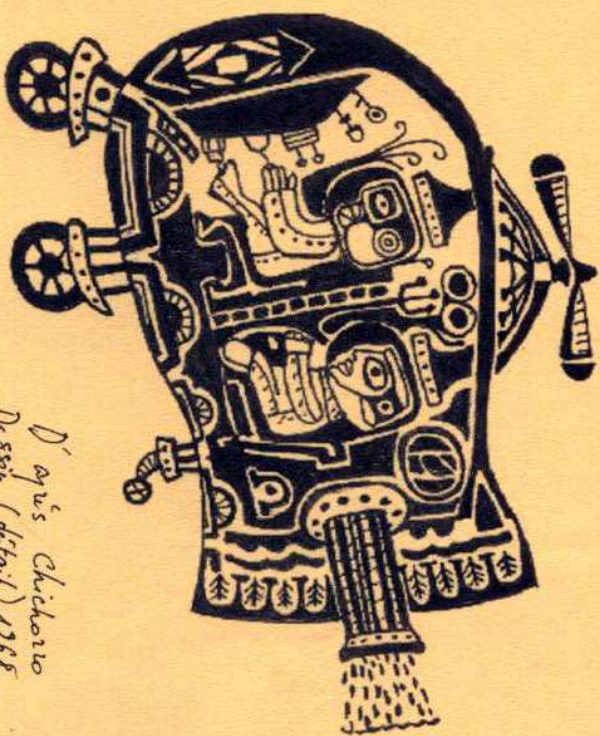
D'après un détail d'un dessin
de Léonard de Vinci
"Leop guardant un batarca"



D'après une gravure du tome de Benjamin
de Baignonac "L'autre monde" 1709.



d'après Panamankar
"Umbilly III", 1976-1977



D'après Chichorio
"Dessin (détail)" 1968

Erre dans ses rêves

" Architectes de réalités sans lieux, arpenteurs d'utopie vraie, entre image, imaginaire et histoire "

Christophe DOMINO.

L'enfant explorateur

Amener les élèves à devenir des explorateurs de sites insoupçonnés ou utopiques. Leur faire conter leur odyssée imaginaire et se constituer un carnet de voyage relatant leurs découvertes fictives.

Se référer à la fiche " songer à de lointains horizons " et ne travailler que sur des éléments caractéristiques du pays inventé.

Rechercher des reproductions d'œuvres d'art ou photographies présentant des paysages, cités, populations, faune et flore extraordinaires, mythiques ou légendaires.

(ex : " La ville pétrifiée " de Max ERNST, la " Tour de Babel " de BRUEGEL, la jungle dans " La charmuse de serpents " du Douanier ROUSSEAU...)

Utiliser quelques procédés déclencheurs qui permettent d'aller au-delà des représentations pauvres et stéréotypées.

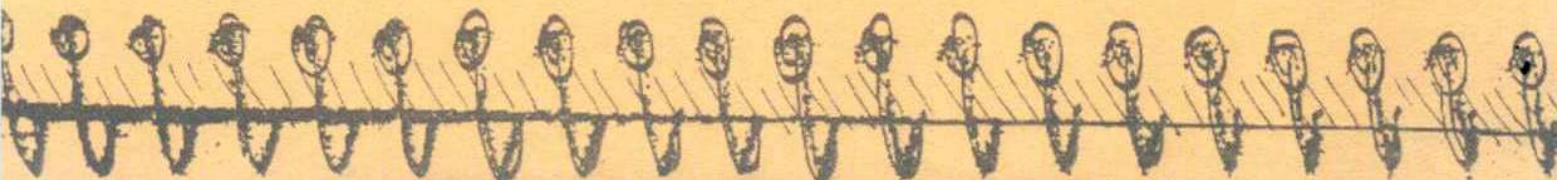
- À partir de formes indéterminées (réseau de lignes, taches, ...) y découvrir l'amorce d'une carte, d'un bâtiment, d'éléments de végétation, ..., approfondir cette découverte.

- Agencer des éléments puisés dans plusieurs images.

- Détourner des objets mis au rebut et les associer pour composer la maquette d'une cité étrange. Même travail en utilisant la technique du photogramme.

Dessiner ou réaliser à l'aide de matériaux de récupération les différents habitats de ces contrées. Organiser un " défilé " en les mettant en scène suivant leurs fonctions (roi, sorcier, soldat, paysan...) dans un décor réel ou fabriqué. Photographier cette réalisation.

Présenter ces différents travaux dans un carnet où l'on associera textes, images, dessins, photographies, ...



L'enfant archéologue

Partir en quête de traces d'une civilisation disparue et qui aurait pu exister. Observer le travail actuel des archéologues (relevés, inventaires, ...)

- Inventer l'histoire d'un peuple et donner des raisons de sa disparition.
- Présenter des maquettes de "ruines" (carton, bois, terre, ...).
- Etablir un petit musée où sont collectés et répertoriés des restes d'objets accompagnés de cartels explicatifs. Ces objets sont fabriqués (carton bois, terre, pâte à sel, ...) ou ce sont des objets détournés et transformés.
- Relever de fausses traces et les inventorier ou les photographier.

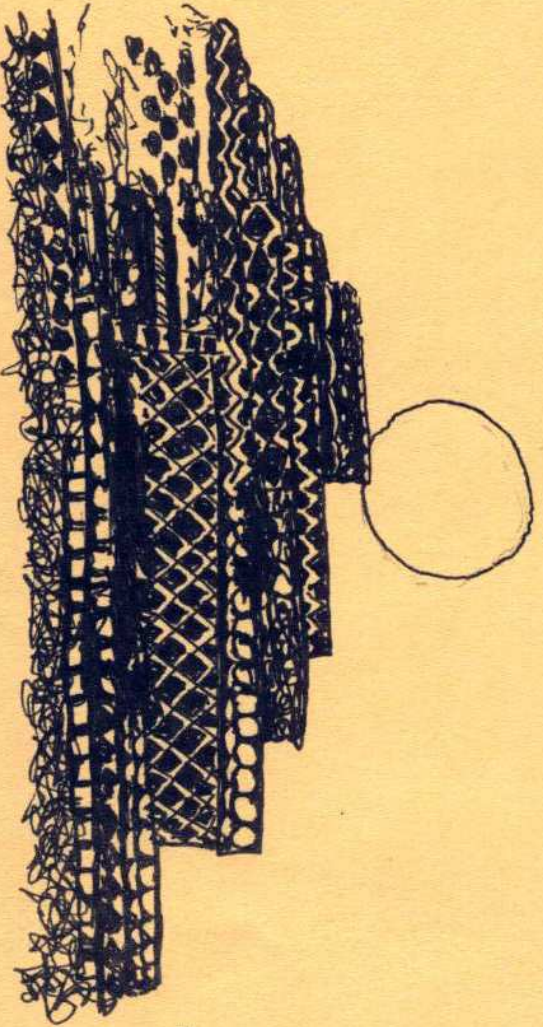
L'enfant conteur

Inventer le voyage d'un objet.

- Quelles sont les raisons de son départ ?
- Quel a été son parcours ?
- Qui a-t-il rencontré ?

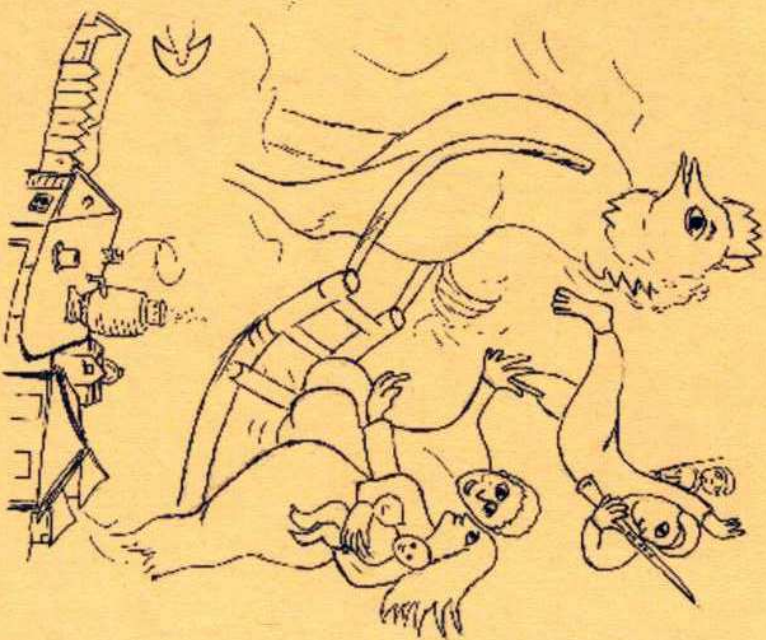
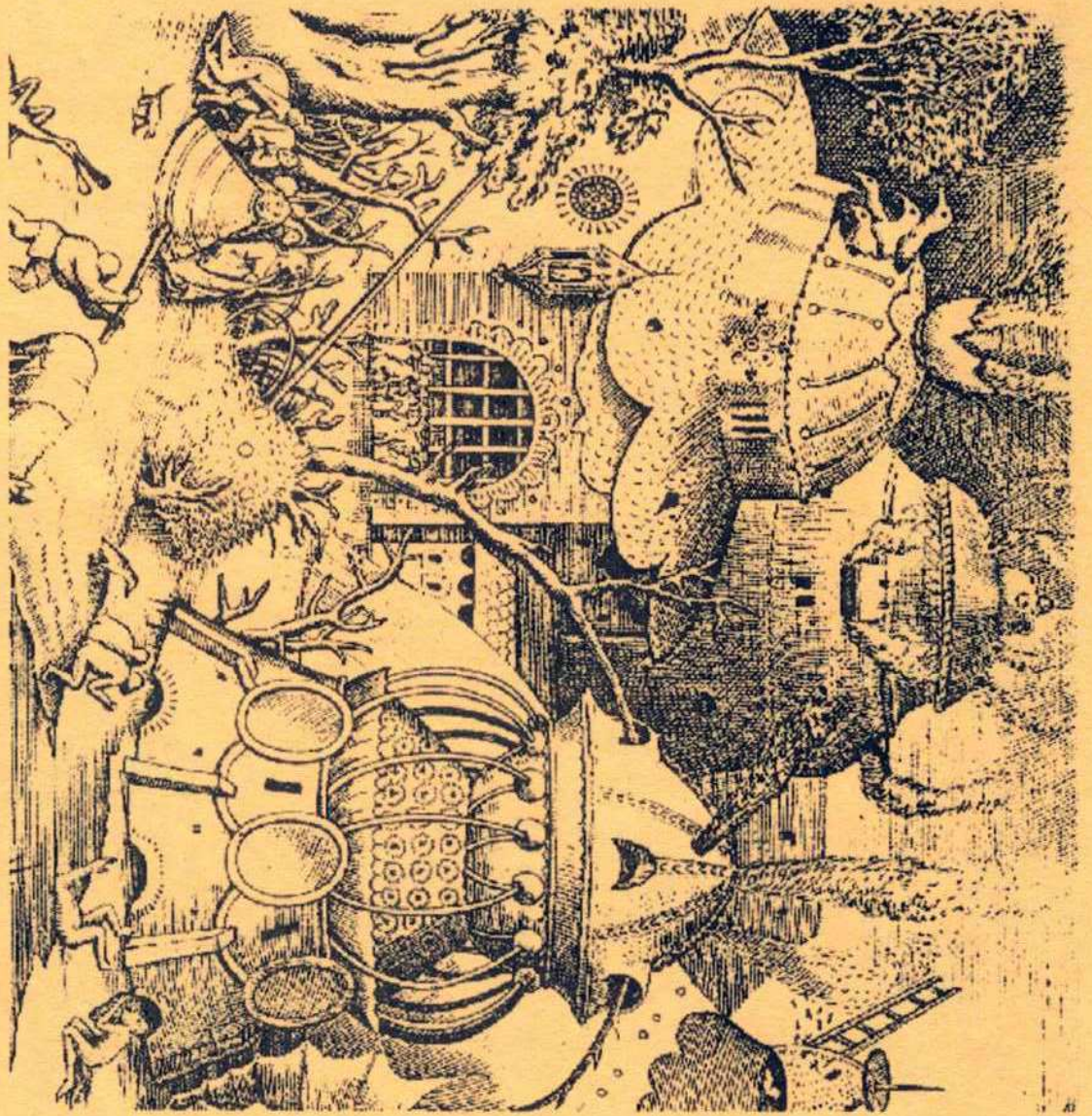
Représenter les différentes étapes par le dessin ou par des photographies de ce "héros" dans différents décors.

De la même façon, en faisant appel à la poésie ou à l'humour et en s'aidant de très nombreux livres de contes pour enfants afin d'illustrer l'histoire du voyage d'un personnage ou d'un animal imaginaire.

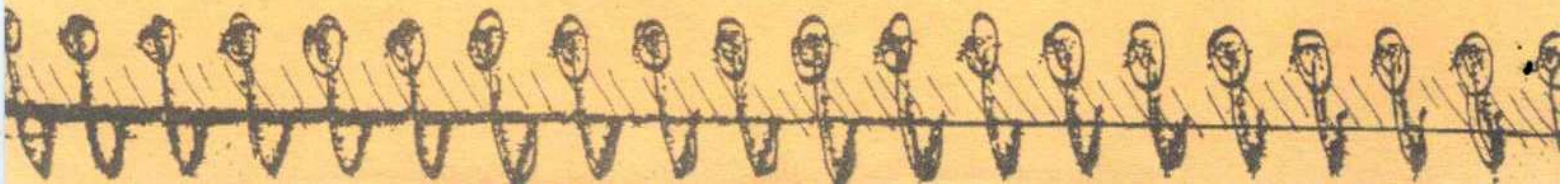


D'après Max Ernst - "La Ville pétrifiée" 1933
- Huile grattée sur papier -

D'après un détail d'une gravure
de T. Bruegel
"L'Orgueil"



D'après Marc Chagall
"Le Traître volant" 1945



Explorer collecter

Aller à la rencontre d'un lieu.

Parcourir, tous ses sens en éveil.

Faire une moisson de "traces", de souvenirs, comme un archéologue, pour plus tard donner à voir sous forme de réalisations plastiques.

- Apprendre à voir, à mieux regarder, à sentir et à garder des traces.
- Développer sa mémoire visuelle par le dessin.

> Investir un lieu

Proposer l'exploration de territoires variés:

- investir : quartiers urbains ou ruraux, paysages de campagne ou industriels, bois et forêts, ...
- poser un nouveau regard sur un lieu fréquenté quotidiennement que l'on revisitera : l'école, le quartier, les jardins ou parcs voisins ...
- partir à la rencontre de sites du patrimoine culturel.

> Faire une moisson de traces

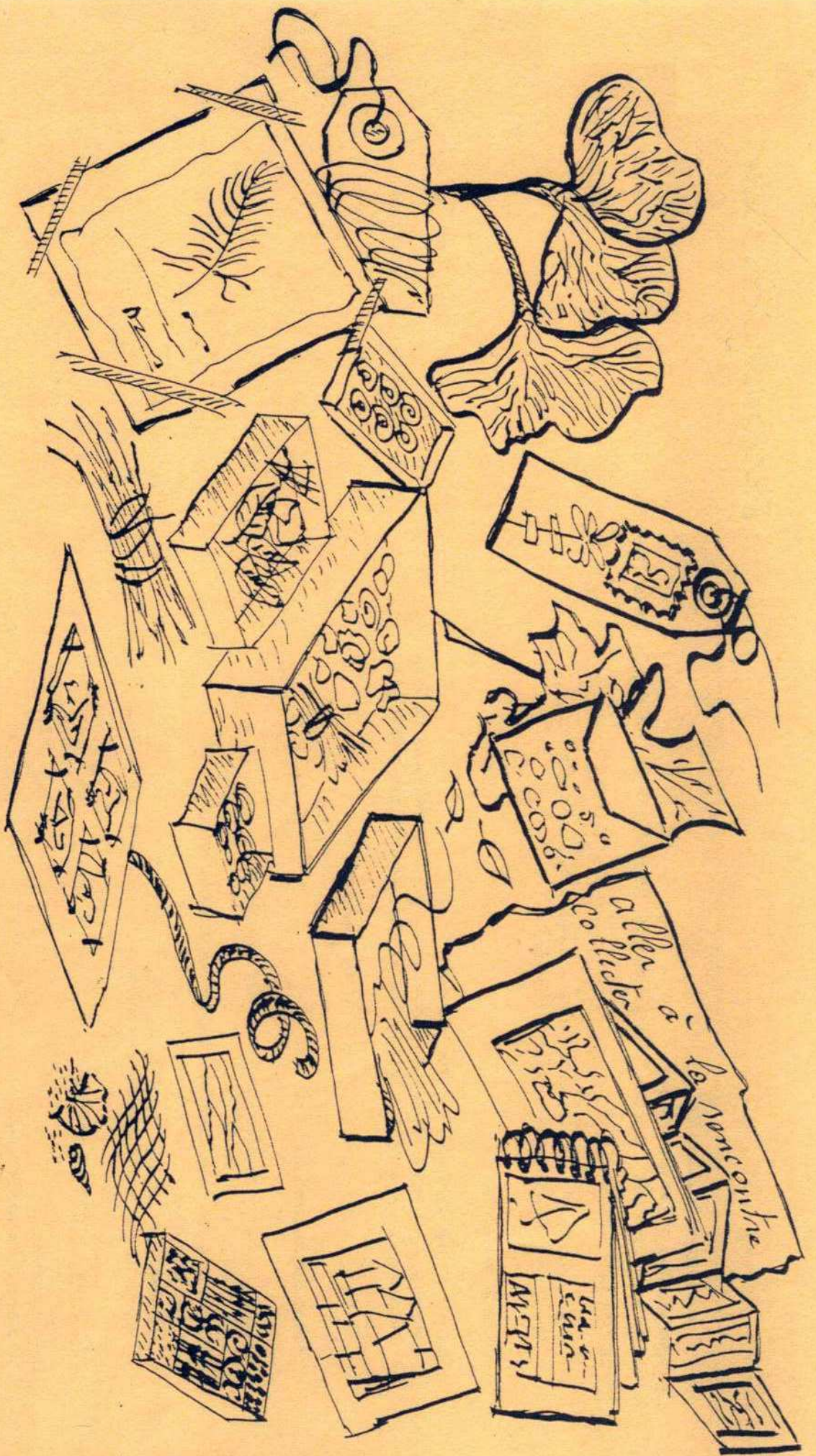
Récouter, ramasser, cueillir, prendre des échantillons:

- des objets réels prélevés :
éléments naturels : cailloux, écorces, terres, mousses, feuilles ...
- éléments fabriqués : tickets, affiches, objets divers ...
- des témoignages significatifs : photos, dessins, croquis, frottages, empreintes, plans, cartes postales.
- des écrits : notes indiquant ce que l'on a rencontré, senti, entendu, les impressions.

> Voir, poser un regard nouveau

Faire des relevés

- dessiner ce que l'on voit.
 - photographier (annoter les clichés, les tracer, en marquer les échelles, les assembler, ...)
 - chercher des vestiges matériels, des preuves de l'intervention humaine (clôtures, plantations, affiches, graffiti, tags, constructions, monuments, architectures, installations...)
- Organiser le champ de fouilles pour identifier, reconstituer l'histoire du site en notant tous les détails remarquables. Ainsi, cette exploration s'enrichit au fur et à mesure.



" Voyager et garder des traces, des petits riens qui précisent
agences, donneront l'idée d'un grand tout "

Yolande Fièvre.

Tenir son Carnet

" Changez de siècle ! Prenez une berline ou une diligence et sillonnez les routes de l'Italie au 19^{ème} siècle. Mêlez-vous au petit peuple, aux intellectuels, aux bourgeois, aux badauds, aux lavandières, aux dames, aux foules qui chantent et qui dansent. Embarquez-vous sur une felouque et allez vagabonder du côté de Gènes, Livourne ou La Spezia. Vous serez en bonne compagnie : Montaigne, Montaignieu, Chateaubriand, Maupassant, Georges Sand, Stendhal ... Et des peintres ... des peintres voyageurs qui emportent dans leurs bagages un nécessaire de peinture qu'ils sortent chaque fois que l'inspiration se présente : une boîte plate avec une palette, des carnets, des pinceaux, des couleurs ... "

Le Voyage en Italie
Jean-Claude Simoen

Partir ... et revenir avec des photos, des cartes postales, des dessins, des croquis, des carnets raturés, des sachets d'aromates et d'épices, des sables lointains, des tissus étranges, des couleurs saturées, des fils et bois ramassés, des tickets de métro, de musée, de croisière, des mots griffonnés, des rêveries écrites, des sensations colorées qui s'estompent mais ne disparaissent pas, des instants fugitifs encore accrochés le long de la mémoire ...

+ Comme le peintre voyageur ou le voyageur écrivain, l'enfant ne se sépare jamais de son carnet de croquis, petit assemblage de feuilles, achetés ou fabriqués, réceptacle de ses visions, de ses sensations fugitives : mots, notes rapides associées à des esquisses au crayon, à l'aquarelle, au pastel. Photographies vieilles, cassées, pliées, aux couleurs sépia, altérées par le temps et les éléments, polaroids approximatifs. Telle une mémoire ambulante, le brouillon est chiffonné, altéré par le temps et les tempêtes, jeté au fond d'un sac, tombé dans toutes les flaques, mais toujours présent, forgeant jour après jour une esthétique du spontané et de l'inachevé : une nouvelle histoire de regard.

+ Pour garder le souvenir de ses aventures proches ou lointaines, réelles ou imaginaires, pour recomposer ce monde fragmenté, nait l'idée du carnet de voyage. Il s'agit alors d'associer, de juxtaposer, d'organiser, de mélanger, de créer des liens entre ces fragments de mémoire pour restituer et raviver la magie d'un lieu, la couleur d'un voyage: croquis, images, photos, récits, objets...

- Sous forme de cahier, de livre, petit ou grand, minuscule ou géant.

• varier les supports:

- papiers colorés, transparents ou opaques, papiers fabriqués, papiers aux fibres apparentes additionnées de végétaux ou textiles

- papiers marbrés, à la colle, imprimés de motifs

- toiles fines ou grossières. Tarlatanes et gazes

- enveloppes, sachets pour végétaux ou objets

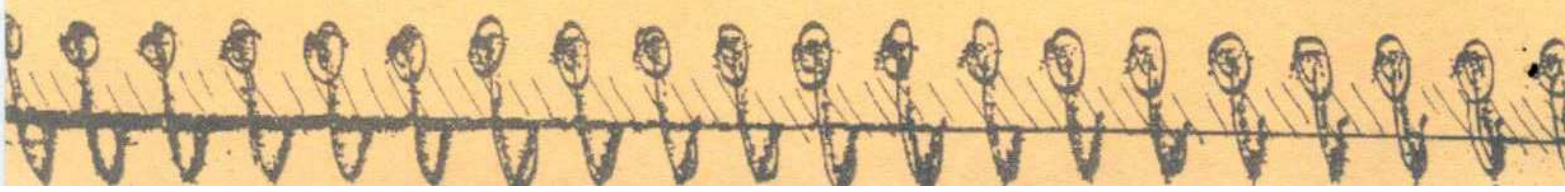
• habiller les couvertures: de carton, de toile, de cuir que l'on pourra plier, froisser, découper, tisser, teindre, tanner, peindre, dorer, cirer, plâtrer...

• relier, coller, coudre les pages avec des fils de lin, des ficelles de chanvre, des cordons, des rubans...

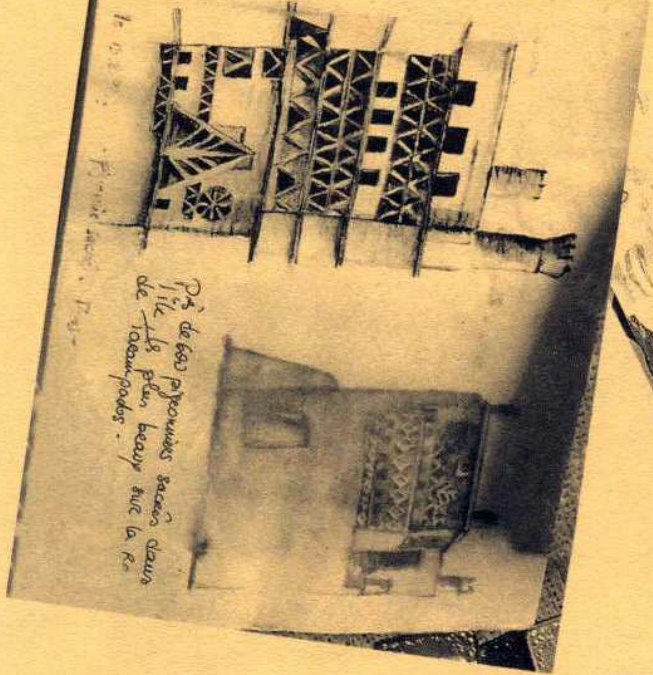
• associer à une couverture rigide: du bois flotté, des bambous, des fibres naturelles, des cailloux ou galets aux formes insolites.

• inventer des livres en accordéon, en rouleau, en boîte... ouvrir des fenêtres... imaginer des livres animés... et puis les refermer, les entourer de corde, de nœuds, de fils d'or ou de soie, de chaînes, de cadenas... pour en garder le secret.

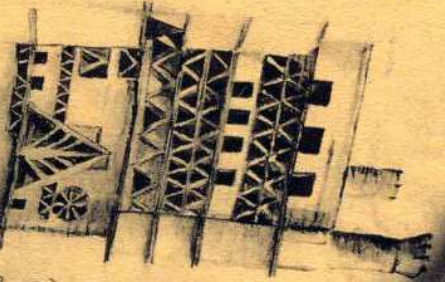
- Sous forme de valise, de coffre, de malle, de boîte, investis, compartimentés, habités d'une géographie réinventée.



Carnets de voyage



Pis de bois pyromanes sacés dans de l'île plus beau, beau sur la ro-
de l'océan-poules.



Marbre et sable
Rouge - fit face aux
"Il y avait et des
"Mortuaires et rouades".

Devenue la Plage
Sable, "Hortus sicut
etrea fides caubien
par le "e Pellem".

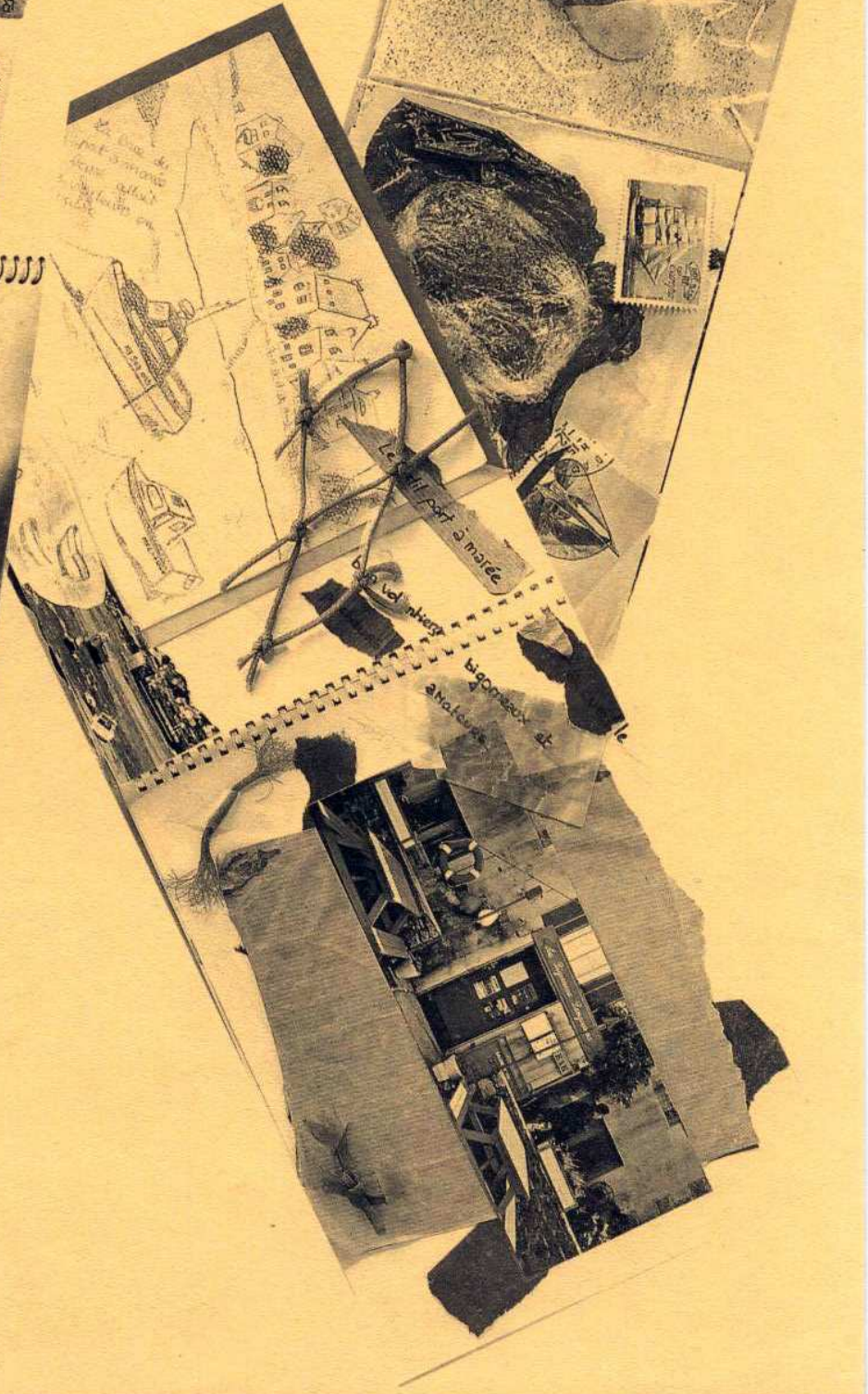
domage... la
Plage est immense
la mer est turquoise.



sable de Tour France

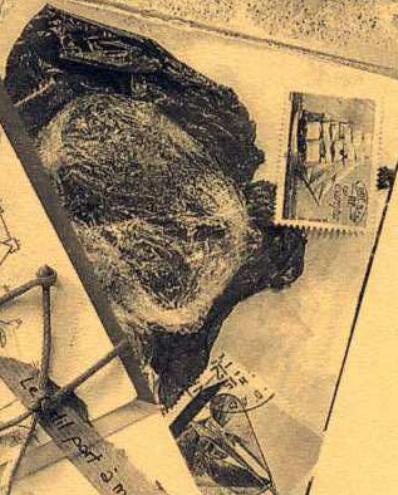


sable de



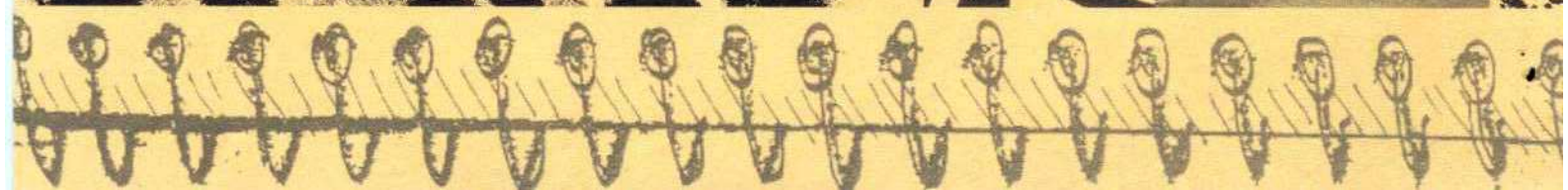
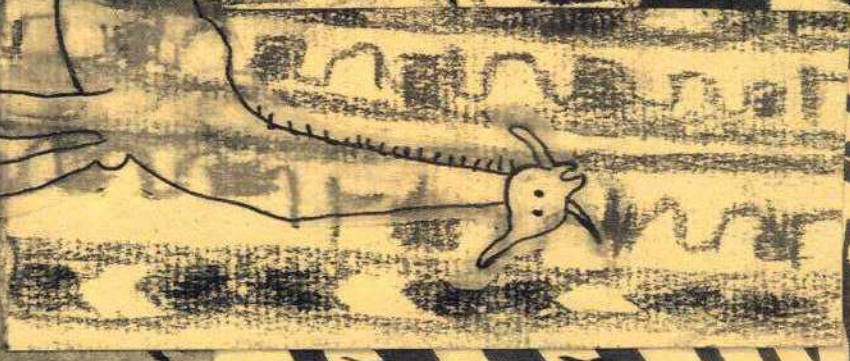
de l'île de
de l'océan
de l'océan

bigorneux et
à l'océan



Post
Dormir
de l'océan
de l'océan





Songer à de lointains horizons

Amener l'enfant à évoquer une région ou un pays en repérant des éléments spécifiques :

- paysages, architectures, couleurs
- écrits, calligraphies, signes
- coutumes et traditions. Particularismes vestimentaires.

Au préalable, nécessité de réunir une collection d'images, d'objets, de tissus, d'écrits propres au pays concerné.

+ Paysages, architectures, couleurs

Porter attention

- aux constructions humaines :
- matériaux divers : terre, végétaux, bois (case), glace (igloo), toile (tente et yourte), brique (maison).
- Organisation spatiale : entassement, empilement, imbrication, dispersion...
- Comparer la ville, le village, l'habitat dispersé, le nomade et le sédentaire.
- Relèver les ouvertures, fenêtres et portes. Notions d'intérieur et d'extérieur.
- Relèver les jardins : clos, en terrasse ou suspendus...

Élargir le sujet : habiter pour s'intégrer, s'adapter, se protéger, se confondre, ou au contraire pour s'isoler, s'éloigner, se couper du monde.

- aux paysages :

- se confronter aux notions d'imminence (désert, fonds marins), de luxuriance (entrelacs de lianes, fouillis de branches, jungles), d'abandon (ruines), d'exotisme (couleurs, végétations).
- Jouer du cadrage, du plan éloigné, de l'horizon, du panoramique, du rapport ciel/terre, des masses nuageuses.
- Déformer avec l'image numérique.

- aux couleurs :

- Ocre du désert. Bleus et verts des mers, des céramiques, des portes et volets. Blancs, gris et bleus des régions polaires. Verts sombres de la jungle.

+ **Écrits, calligraphies, signes** (voir dossier " Des mots sans l'èbre ")

- sensibiliser à l'écriture arabe, à la calligraphie chinoise, aux différents alphabets, aux pictogrammes ou idéogrammes, aux signes ethniques caractéristiques.

- Inventaire des outils, médiums et supports d'écriture :

Outils : doigt, plume, calame, stylet, pinceau... Possibilité de détourner certains objets usuels pour en faire des outils scripteurs.

Médiums : terres, ocres, encres...

Supports : parchemins, tablettes d'argile, papiers, toiles...

Jouer avec les écrits, les détourner, les transformer, les associer.

Repérer des signes dans divers documents. Inciter les enfants à réaliser un cahier de signes qui seront répétés, transformés, agencés.

Inventer de nouveaux signes.

Exploiter le changement d'échelle, de proportion. Multiplier, inverser...

+ **Costumes et traditions. Particularismes vestimentaires.**

- Les arts décoratifs

❖ Découvrir les motifs décoratifs sur des supports divers : tissus, architectures, objets...

❖ Relever certains principes décoratifs : la symétrie, la répétition, l'inversion, l'alternance, le rayonnement...

❖ Relever des compositions particulières : le carré, le cercle, la spirale, la rosace, l'arabesque...

❖ Réaliser des motifs décoratifs sur des supports variés (tissus, papiers, objets), les reproduire, les répéter, les multiplier par la photocopie, le papier calque, les pochoirs, les techniques d'impression (tampons, monotypes).

- Les textiles, les tissus,

les vêtements, les costumes.

❖ Travailler les oppositions : lourd / léger, opaque / transparent, brillant / mat, doux / rugueux.

❖ Relever les textures, les motifs, les couleurs, les processus de fabrication.

❖ Établir des relations au corps : s'enrouler, se développer, se draper, se voiler, se couvrir, se déguiser. Photographier.

❖ Tisser, nouer, associer des matériaux divers sur des trames différentes.

❖ Peindre des tissus avec des motifs décoratifs et des couleurs caractéristiques.

La coiffe

❖ Le turban, le voile... Engager diverses actions : enrouler, tordre, tresser, agraffer...

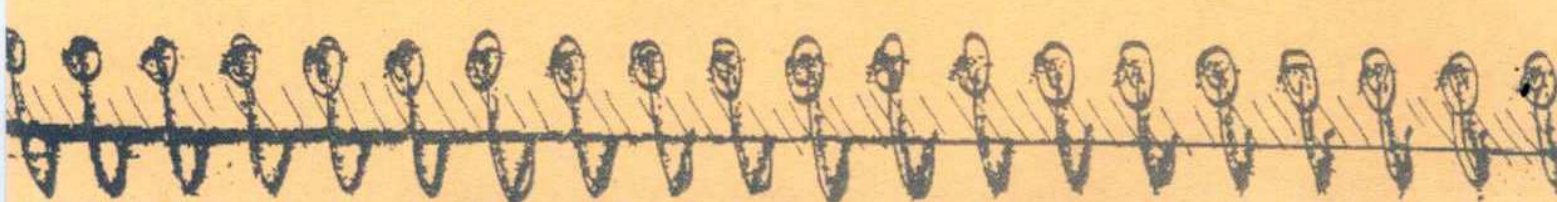
Les broderies, les bijoux

❖ Analyser formes, couleurs, matières, textures, et compositions.

❖ Décorer des vêtements, réaliser des bijoux avec des matériaux de récupération (rubans, ficelles, passementeries, raffias, boutons...)

❖ Epingler, agraffer, coudre, coller, mouler dans l'argile, graver dans le métal (voir dossier " Or et Argent ").

Trouver des principes de composition.



- Costumes et traditions

Les instruments de musique : fabriquer et décorer des instruments particuliers : calabasses, bâtons de pluie... Utiliser des objets détournés de leur fonction. Décorer.

Le maquillage lié à la fête, au rituel : mains peintes du Maghreb, tatouages ou peintures des ethnies africaines, aborigènes ou indiennes... Maquiller différentes parties du corps (visage, mains, bras...) avec des crayons spécifiques. En garder la mémoire par la photographie.

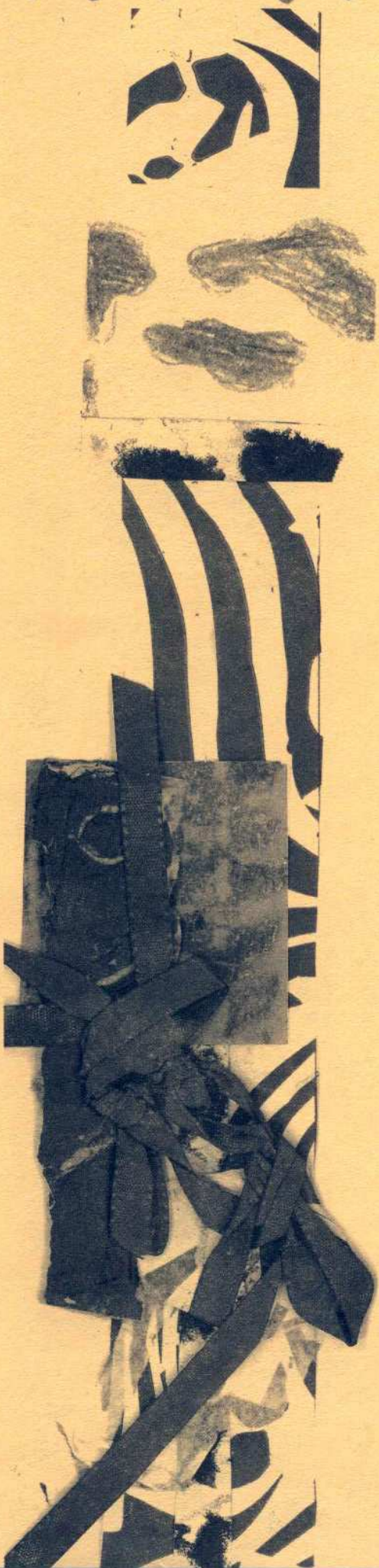
La cuisine, le goût : Sensibiliser aux cuisines " exotiques ", à leurs saveurs, couleurs et odeurs particulières. Préparer une fête africaine, chinoise, indienne... Utiliser certains ingrédients (épices...) comme médiums pour réaliser des compositions colorées et odorantes.

Les objets du quotidien : Collecter des objets ou des images d'objets. Engager des opérations de transformation, de détournement par la couleur, par la destruction, par ajout d'éléments, en fixant ou pétrifiant (trempé dans le plâtre ou la barbotine).

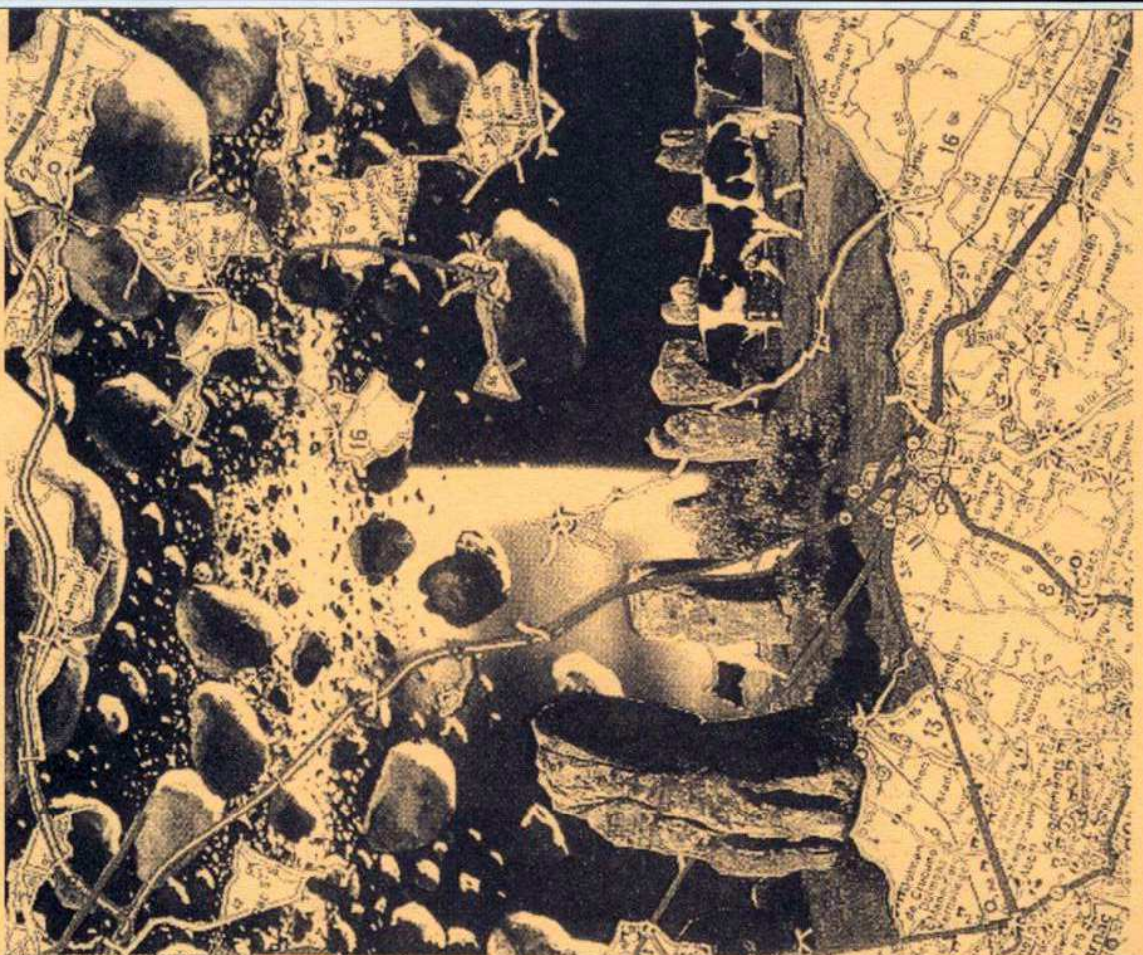
Réaliser des installations : mettre en exposition, en espace, en lumière. Réaliser des " natures mortes ". Garder traces par la photographie. Confronter les cultures et leurs représentations.

Attention !

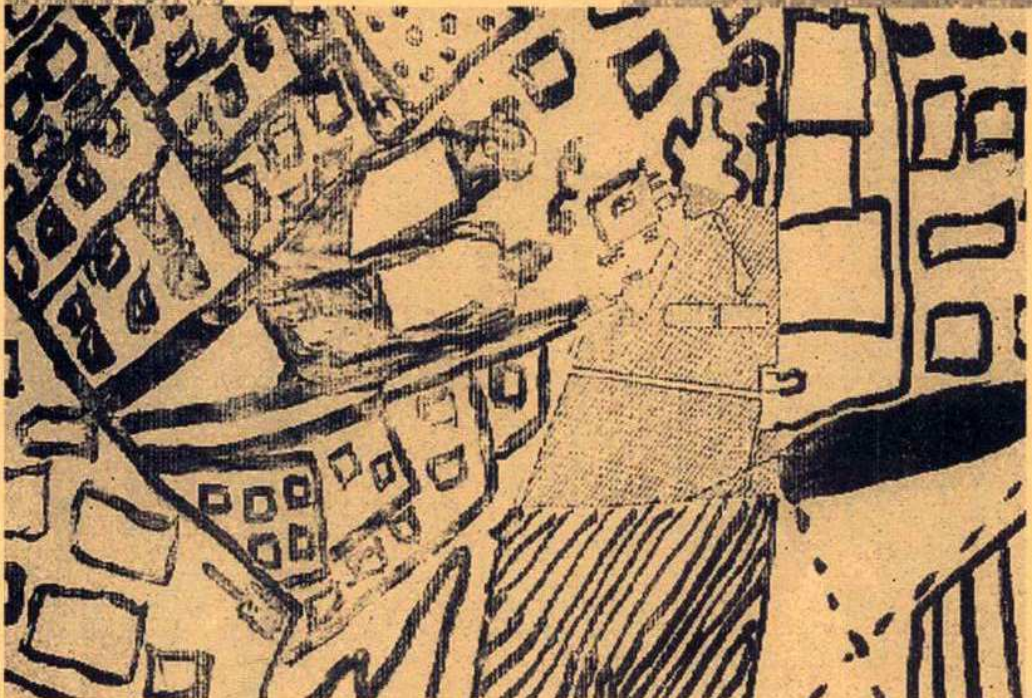
Il faut se garder d'offrir aux enfants une vision passiviste et folklorique des contrées étudiées. Penser à les replacer dans le contexte social, politique, économique et artistique de l'époque contemporaine pour en avoir une vision réelle. Ex : les jouets des enfants africains réalisés avec des matériaux de récupération... L'entassement des Favelas...



d'après Max Hymari de Tarnimyat / Caennae / 1989



prolongement d'un plan



de l'abyssinthe n'est pas le lieu où l'on se perd mais le lieu d'où l'on sort toujours perdu
Michel Foucault.



Ne pas se perdre

Dans l'intention de créer un territoire imaginaire...

Utiliser la carte, support social, norme et culturel en empruntant des chemins détournés, ceux de l'imaginaire.

> Collecter :

- toutes sortes de cartes à différentes échelles : 1 / 1000, IGN...
- des plans : plans du quartier, plans de la ville
- planisphères, cadastres, mappemondes, globes terrestres...
- photographies aériennes.

> S'approprier les codes cartographiques conventionnels de ces cartes :

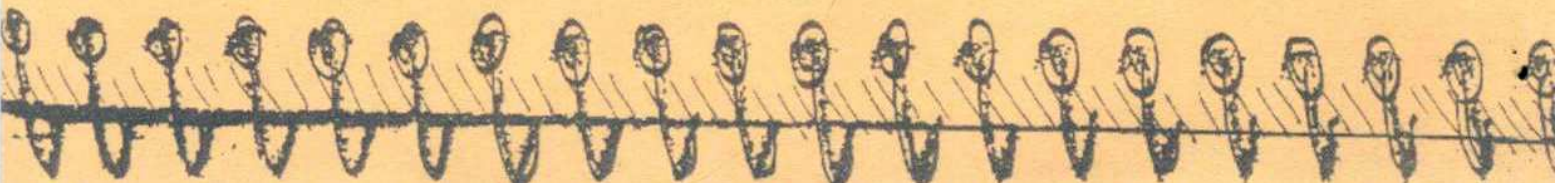
- lignes représentant les axes de communication
- les codes couleurs :
 - Bleu couleur de l'eau pour les fleuves, les mers, les rivières
 - Jaune couleur des bleds pour les cultures
 - Vert couleur des feuilles des arbres pour les forêts
 - Inventer des codes de photographies aériennes
- Prendre conscience que ces codes cartographiques permettent d'"iconiser" l'espace c'est à dire restituer l'image de l'espace ou d'inventer l'image d'un espace.

> Intervenir sur ces supports :

- Considérer la carte originale ou photocopiée, actuelle ou ancienne comme support de production :
- Dessiner ou peindre pour illustrer, pour raconter, pour se libérer, pour voyager... avec différents outils et médiums.
- Ouvrir sur l'imaginaire en diversifiant les actions plastiques : déchirer, découper, assembler, coller...
- Transformer les cartes pour créer des territoires imaginaires, de mystérieux axes de communications, des labyrinthes...
 - Reproduire les cartes par photocopies. Utiliser les codes couleurs pour détourner les cours des fleuves, recouvrir les villes de cultures, de fleuves ou de forêts, mettre des montagnes dans les mers...
 - Choisir certains lieux de ces cartes et les représenter en volume : il ne s'agit pas ici d'une reproduction de la réalité mais d'un appel au rêve, à l'imaginaire.

- **Tuer parti des réseaux de lignes :**
Dans les espaces créés par le réseau de lignes, insérer des images illustrant le lieu représenté par la carte (transdisciplinarité avec la géographie) ou inclure des images invitant au voyage vers des contrées virtuelles.
- **Transformer les globes terrestres :** empaqueter, accumuler, superposer, compresser...
- **Déstructurer les cartes et recomposer** en utilisant les fragments obtenus. Jouer sur l'harmonie ou la rupture.
- **Prolonger un détail de plan ou de carte par des lignes, des écrits et des couleurs.**
- **Enrichir des cartes en dessinant l'évènement historique qui a pu s'y dérouler (transdisciplinarité avec l'histoire).** Confronter avec des exemples de cartes historiques.
- **Simplifier le plan du quartier et y insérer par le dessin, le collage, les éléments principaux (église, mairie...).**
- **Inventer des cartes ou des plans invitant au voyage ou traduisant une chasse au trésor (interdisciplinarité avec le français) :**
 - Produire une cartographie aléatoire à partir d'encre soufflée.
 - Créer des cartes en signes conventionnels et/ ou imaginés.
 - Représenter de mémoire le plan de sa ville. Tracer des trajets usuels ou exceptionnels à l'aide de couleurs et de différents outils.

Mêmes démarches avec des photographies aériennes.



Voyages, partages, messages...

... "Et puis il y a le mystère du courrier, cette offrande qui part à l'aventure, dans des boîtes ou des sacs, et la beauté des signes qui courent sur le papier, se calligraphient et contiennent la pensée des hommes, leur quotidien, le savoir, la souffrance, la joie..."
(Marie-Claude Le Floch-Vellay, Directrice du Musée de la Poste)

A l'époque du courrier électronique, le "voyage postal" va-t-il disparaître ? En tous cas, l'Art Postal en préserve les lettres de noblesse et on ne saurait l'imaginer échapper à leurs valeurs que dans une bonne vieille boîte aux lettres...

En effet, l'Art Postal regorge de richesses, messages multiformes et hétéroclites. Il est ainsi possible de rencontrer des formes insoupçonnées de l'épistolaire, qui devient une expression personnelle et vivante où chacun peut inventer son propre langage.

Les artistes de l'Art Postal utilisent l'enveloppe à des fins de création et transforment ce support banal en un véritable tableau où cohabitent tous les procédés plastiques familiers de l'Art contemporain : collages, empreintes, tampons, calligraphies, motifs imprimés...

Cette démarche artistique est fondée sur la communication : faire circuler, voyager, construire des réseaux, concevoir la pratique sur la base de l'échange et du partage.

Propositions d'activités :

+ Intervention plastique :

Travailler plastiquement sur les "contenants postaux" existants (enveloppes, cartes postales, colis...) et conférer à ces supports marginaux et quotidiens un "ton" particulier, une dimension plastique supplantant leur côté utilitaire (enrichissement par collages divers, graphismes, etc...).

L'enveloppe, support de base de toute correspondance est déclinée de différentes manières et véhiculée déjà par elle-même une sorte de message.

"Souvent, je n'avais plus rien à écrire à Giorgio. Tout était dit sur le dessin de l'enveloppe. La lettre, c'était l'enveloppe."
(Jean-Michel Folon)

Créer soi-même ces supports postaux :

Faire varier les formes, les matériaux, les tailles... des supports traditionnels (ex : enveloppe en carton ondulé).

Détourner des objets qui deviennent contenant/contenu postaux (la seule contrainte exigée par la poste est que ces objets ne soient pas dangereux à manipuler pour les employés et le facteur...)

Créer des tampons (gravure), des cartes, des timbres.

Réaliser des emballages, empaquetages, divers colis mystérieux dont le contenu essentiel sera peut-être leur apparence extérieure...
Les ouvrir serait presque sacrilège...

+ A qui envoyer ? offrir ? offrir ?

Il existe différentes formes d'échanges dans l'Art Postal :

Envoi singulier : le destinataire est propriétaire de l'œuvre.

Envoi Flip-Flop : l'adresse est erronée volontairement ; la production est acheminée puis retournée à l'expéditeur.

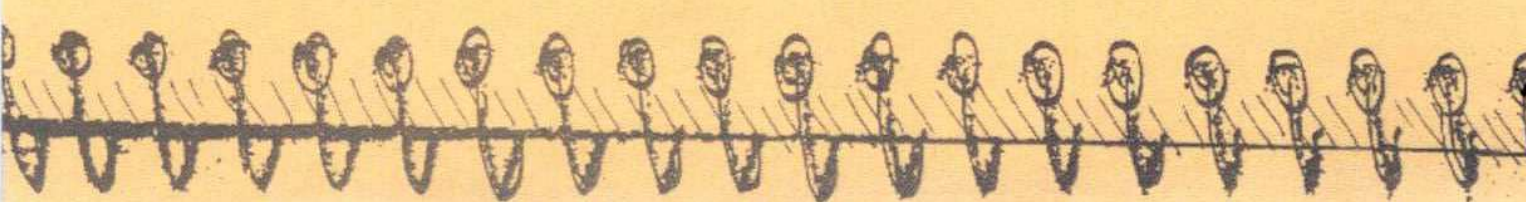
Variante du Flip-Flop : même chose, mais on notifie à la place de l'expéditeur la personne à qui nous voulons que soit renvoyée la production (le destinataire donc).

Envoi de "lettre tournante" : la lettre est envoyée à plusieurs destinataires qui interviennent sur celle-ci sans altérer la production antérieure, puis la lettre revient à l'expéditeur initial.

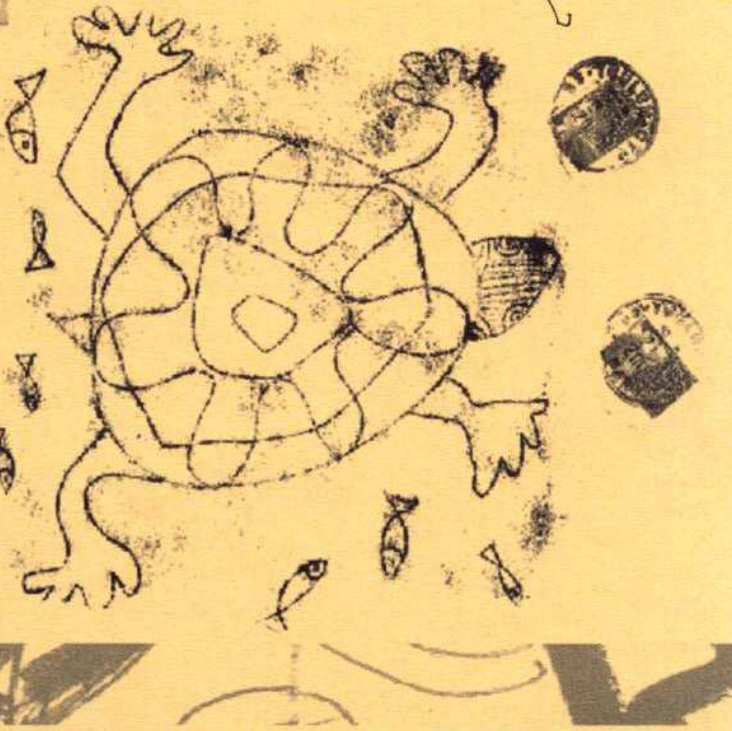
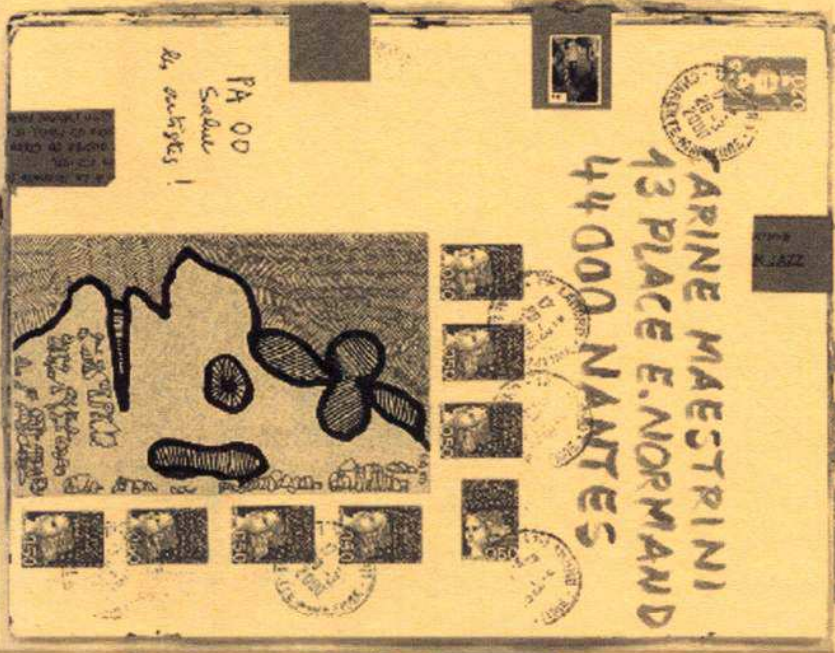
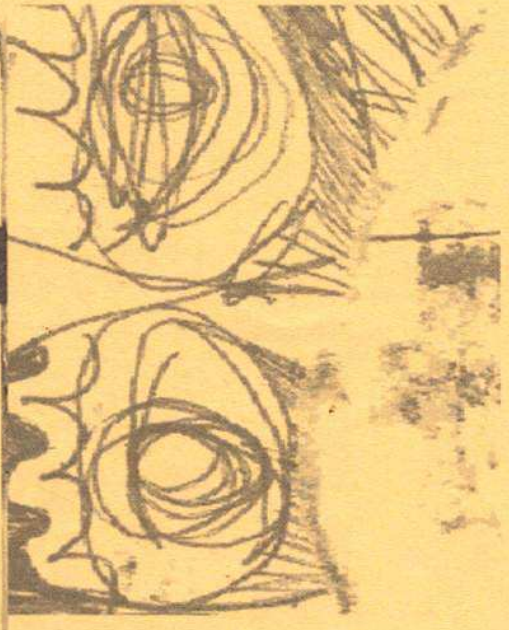
Envoi "multiple" : une même lettre est envoyée à plusieurs destinataires.

... "Et nos doigts vont pêcher la sirène qui nous appelait depuis l'intérieur de son aquarium, ouvrir les ailes de ce papillon qui nous attendait dans sa chrysalide"...

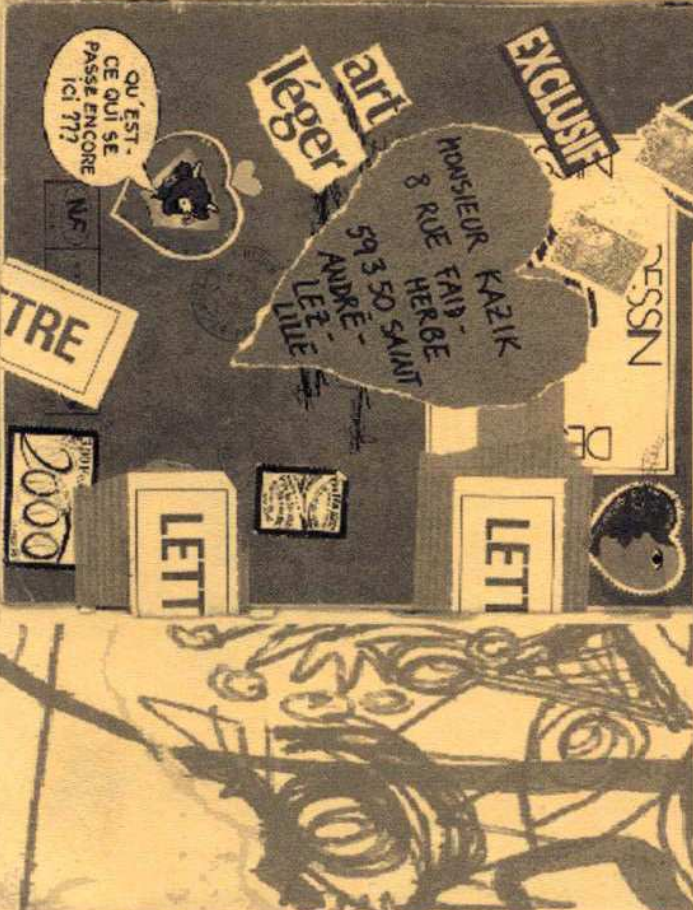
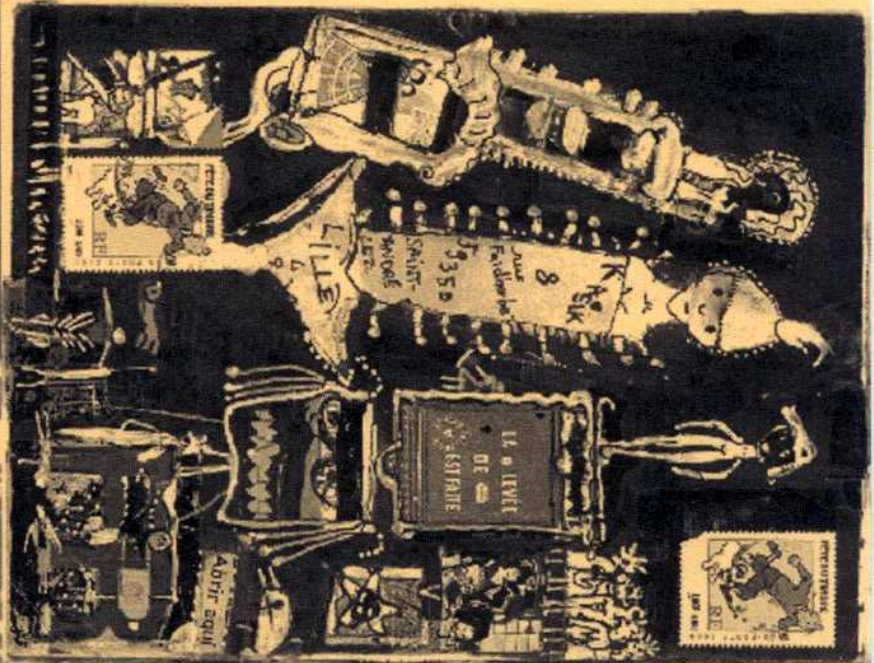
(Michel Butor, *Eloge de la Boîte aux lettres*)



Travaux d'impact -
Atelier de Recherche Artistique avec l'artiste Bernard
Ecole de Douzery



Destination :
Ecole Primaire - CREEL
10 Place du Chapitre
62870 Douzery



BIBLIOGRAPHIE

- 📖 Africa-Carnets d'artiste, Kim Donaldson, Ed. Le Pré aux Clercs
- 📖 Carnets de voyage, Triouan Lamazou, Gallimard, 2 tomes
- 📖 Royal de Luxe -1993-2001, Actes Sud
- 📖 Sabarras, Carnets de voyages, Ed. La Boussole
- 📖 Mali Mélo, Carnet d'un voyage au Mali, Ed. Glénat
- 📖 Le Monde 2, N° 20, Juillet août 2002 (M050099)
- 📖 Art africain contemporain, Pierre Gaudibert
- 📖 Ousmane Sow, Le soleil en face, Ed. Actes Sud
- 📖 Graphismes d'ailleurs, Fichier Nathan
- 📖 Le Tokaido de Hiroshigo Bibliothèque de l'image
- 📖 L'Océanie, La découverte du paradis, Ed. Somogy Editions d'art
- 📖 L'univers des orientalistes, Ed. Place des Victoires
- 📖 Des routes à prendre, Des images au mur, Tana Editions
- 📖 La Terre vue du ciel, Arthus Bertrand
- 📖 Oppenheim, Explorations, Germano Celant, Charta
- 📖 Jean - Pierre Raynaud, Un jardinier dans la ville, Centre Pompidou, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Actes Sud
- 📖 Art Postal, Atelier des images n°23
- 📖 Plus d'excellence, l'extraordinaire créativité de la correspondance, Ed. Musée de la poste
- 📖 Regards très particuliers sur la carte postale, Ed. Musée de la poste
- 📖 Reliure -Décors et créations, Mary Maguire, collection La Margelle
- 📖 Carnets et Albums, Comment les relier, Marie Rys, collection Dessain et Tolra
- 📖 L'Autre et Art, Nicole Morin, Ghislaine Bellocq, CNDP
- 📖 Diapositives Habitations du Monde
- 📖 Diapositives Art Postal, CDDP de La Creuse
- 📖 Ouvrages sur les artistes suivants :
Alechinsky, Arp, Boudin, Delacroix, Dürrer, Max Ernst, Gauguin, Hokusai, Jasper Johns, Matisse, Panamarenko, Segui, Simmonds, Schwitters, Turner, Vermeer, Léonard de Vinci
- 📖 Site Internet CRDP de POITIERS : liste d'ouvrages pour enfants :
<http://basesdoc.crdp-poitiers.cndp.fr/bcdizpep/bcdizpep.dill>



1995-1996



1996-1997



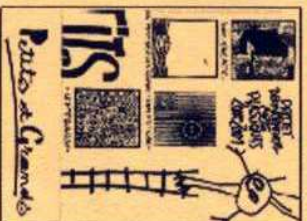
1997-1998



1998-1999



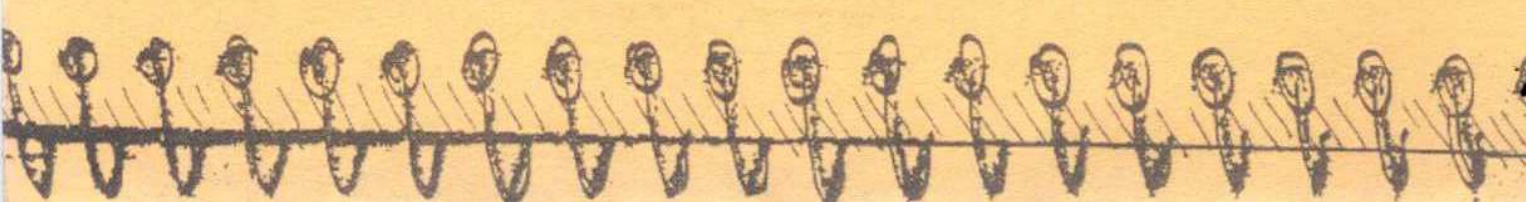
1999-2000

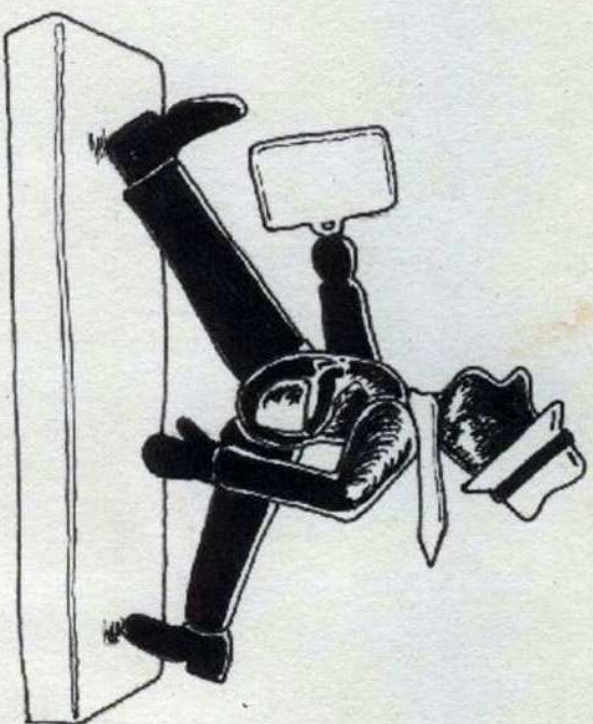


2000-2001



2001-2002





*D'après "Historie SÈGUR
Et "Viajero" 1996*

Marie-Lise Daubelcour Jacques Dupuich

Jocelyne Desforges Bernadette Sauvage

Patrick Devresse Valérie Vanson

Vincent Ducourant Danielle Verschelde

**Moyens techniques : C.R.A.P. de Bully-les-Mines
Imp. S.C.I.E. Bully-les-Mines**