



& ARTS VISUELS VOYAGES, CIVILISATIONS IMAGINAIRES

Yves LE GALL

SOMMAIRE

Démarche	4
1 Partir, découvrir... et revenir	5
1.0 Préparer le voyage.....	6
Atelier 1	
1.1 Chercher	10
Ateliers 2, 3 et 4	
1.2 Communiquer les découvertes au retour	16
Regard sur l'œuvre de Patrick Serc	17
Ateliers 5, 6 et 7	
2 Inventer une civilisation	23
2.0 Qu'est-ce qu'une civilisation ?.....	24
Regard sur l'œuvre de Marc Pessin	25
Ateliers 8, 9 et 10	
Regard sur l'œuvre d'Olivier Thiébaud	29
2.1 La vie sociale	30
Ateliers 11, 12, 13, 14 et 15	
2.2 Le sacré	38
Regard sur l'œuvre de Roger Blaquièrre	39
Ateliers 16 et 17	
3 Reconstituer un pays imaginaire	43
3.0 La population	44
Ateliers 18 et 19	
3.1 L'habitat	47
Atelier 20	
3.2 Les espaces	49
Ateliers 21, 22 et 23	
3.3 Le monde végétal et animal.....	53
Ateliers 24, 25, 26, 27 et 28	
4 Archéologie du futur	59
4.0 Regard sur notre monde	60
Atelier 29	
Bibliographie	63
Remerciements, crédits photos	64



LISTE DES ATELIERS

Atelier 1	Provoquer et organiser le voyage	7
Atelier 2	Mettre en cohérence du récit et des productions plastiques.....	13
Atelier 3	Réaliser des croquis	14
Atelier 4	Produire un carnet d'exploration	15
Atelier 5	Inventorier les présentations muséographiques.....	18
Atelier 6	Rédiger un cartel, une notice	19
Atelier 7	Valoriser des réalisations.....	20
Atelier 8	Définir une civilisation	26
Atelier 9	Inventer et fabriquer des vestiges	27
Atelier 10	Reconstituer un vrai faux chantier de fouilles.....	28
Atelier 11	Inventer une écriture.....	32
Atelier 12	Collectionner des livres extraordinaires.....	33
Atelier 13	Construire des emblèmes du pouvoir	34
Atelier 14	Inventer une monnaie.....	36
Atelier 15	Constituer un instrumentarium et créer une musique.....	37
Atelier 16	Fabriquer des stèles écrites.....	40
Atelier 17	Réaliser des masques	42
Atelier 18	Inventer une population	45
Atelier 19	Créer des images d'une population dans son environnement.....	46
Atelier 20	Construire des habitats en lien avec l'environnement	48
Atelier 21	Inventer une fausse carte	50
Atelier 22	Composer numériquement une fausse carte.....	51
Atelier 23	Détourner une photographie en fausse carte	52
Atelier 24	Reconstituer des paysages	55
Atelier 25	Fabriquer des plantes et des animaux inconnus.....	55
Atelier 26	Détourner numériquement des images de plantes.....	56
Atelier 27	Partir d'une représentation pour créer une fiche d'identité.....	57
Atelier 28	Reconstituer les traces d'un animal inconnu	58
Atelier 29	Revenir d'une expédition au n ^e millénaire.....	62



*Manuel de pilotage
à l'usage des pilotes bretons,
Guillaume Brouscon, 1548,
folio 29.*

« Nous autres, civilisations, nous savons maintenant que nous sommes mortelles. »

Paul Valéry, « Variété I »,
La Crise de l'esprit

« L'art n'est-il pas le moyen le plus efficace de comprendre d'autres civilisations éloignées dans le temps et l'espace ? »

Programmes 2002,
Préambule, p. 15

« La culture humaniste enrichit la perception du réel, ouvre l'esprit à la diversité des situations humaines, invite à la réflexion sur ses propres opinions et sentiments et suscite des émotions esthétiques. [...] Elle se nourrit des apports de l'éducation artistique et culturelle. »

B0 n° 29 du 20 juillet 2006,
Socle commun de connaissances
et de compétences

Démarche

« Civilisation », le mot a des sens très variés, voire imprécis et est à employer en ayant bien réfléchi au sens qu'on lui donne : « *Le terme de civilisation est associé à un jugement de valeur et qualifie favorablement les sociétés à propos desquelles on l'emploie. Il suppose alors qu'il y ait, inversement, des peuples non civilisés ou sauvages*¹. » Ce qui renvoie à l'ethnocentrisme.

Notion souvent difficile à identifier tellement elle recouvre ce qui fait l'évidence de vie de tout un chacun, l'ethnocentrisme est la tendance collective et individuelle à privilégier le groupe social auquel on appartient et à en faire le seul modèle de référence. Il conviendra donc d'être très vigilant dans un projet de ce type.

Il s'agit d'amener les élèves à produire plastiquement et à écrire en se positionnant entre pratiques plastiques et pratiques scientifiques dans le cadre de projets pluridisciplinaires et transversaux. **Voyager, découvrir et « inventer » une civilisation jusque-là inconnue, en représenter les composants, la porter à la connaissance du public constituent le fil conducteur tissé en permanence entre vrai et faux, document et œuvre, sciences et arts.**

Le travail est mené en référence à des documents archéologiques, géographiques et historiques, à des documents de fiction en littérature et en bandes dessinées, à des œuvres artistiques anciennes et contemporaines.

L'outil informatique est présent dans de nombreuses activités avec, plus particulièrement, un travail sur l'image et les relations texte-image.

Ces propositions peuvent être vues séparément, mais elles prendront un tout autre sens avec un projet global les mettant en cohérence et aboutissant à de multiples réalisations.

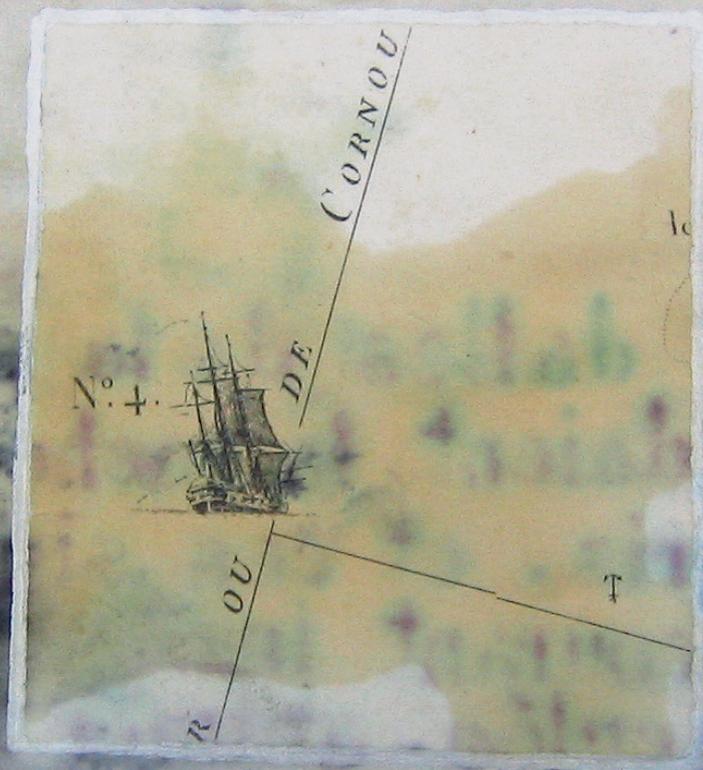
Un choix limité d'activités, avec des liens privilégiés, et une planification seront nécessaires pour mener judicieusement « voyage » et « découvertes » jusqu'à leur communication finale.

Une ouverture est envisageable vers le second degré, avec un travail commun école/collège.

La programmation de ce travail peut intégrer l'ouverture sur des ressources locales ou régionales (médiathèques, archives, musées, sites archéologiques et historiques...), avec interventions de services culturels mais aussi d'artistes associés au dispositif.

La « découverte » fictive de civilisations issues d'un passé parfois méconnu ou d'un futur très aléatoire et surtout d'un imaginaire bien sollicité renvoie obligatoirement à un présent réel. Cette « exploration » se révèle source possible de réflexion sur notre propre civilisation, sur la complexité du monde actuel et son évolution. Un sujet d'étude à mener jusqu'en lycée et plus...

1. Jean Cazeneuve, « Civilisation », in *Encyclopaedia Universalis*, version 9.0, 2004.



La Presqu'île, page du carnet, 16 × 24 cm, Patrick Serc.

1

**PARTIR,
DÉCOUVRIR
... ET REVENIR...**

10

Préparer le voyage

« La plupart des genres littéraires rencontrés en lecture peuvent être le point de départ d'un projet d'écriture (conte, récit des origines, légende, nouvelle policière, nouvelle de science-fiction, récit de voyage fictif, fable, pièce de théâtre...). »

Cycle 3, Littérature, p. 73

Le Petit Arpenteur, bois, zinc et bronze 39 × 18 × 18 cm, Richard Texier, 1995.



La Double Aiguille de l'arpenteur, bois et bronze, 22 × 240 × 22 cm, Richard Texier, 1994.

L'exploration de nouveaux territoires a existé dès la préhistoire mais il faut attendre les hiéroglyphes égyptiens pour avoir le récit d'une expédition attestée par un écrit, vers 3000 ans avant J.-C.

L'archéologie terrestre et sous-marine a permis de confirmer les déplacements et implantations de peuples tels que les Vikings ou les Celtes. Histoire et légendes peuvent se rencontrer pour devenir prétexte à explorations, par exemple la recherche de la ville d'Ys...

Si on se limite à l'histoire des grandes découvertes effectuées par les Européens dans d'autres parties du globe pour des raisons économiques, politiques, religieuses, scientifiques mais aussi des désirs d'aventures ou de gloire, des noms sont incontournables : Christophe Colomb, Jacques Cartier, Marco Polo... L'histoire régionale permet de (re)découvrir si besoin d'autres personnages avec la possibilité de rendre ces aventuriers plus proches. On peut mettre ses pas dans leurs traces !

Les progrès techniques ont favorisé ces voyages qui à leur tour ont développé connaissances et sciences. Cartes, instruments d'orientation, autant d'éléments à associer aux découvertes, ce que Richard Texier reprend dans sa pratique artistique en peignant des cartographies mystérieuses d'espaces inconnus et en sculptant de probables outils de navigation. *Viseur d'étoiles, Chercheur d'horizon, Nord perdu*, autant d'incitations à voyager dans son univers.



Poids et mesures : table de longitudes, Jacques de Vaulx, 1583, folio 21, recto.

ATELIER 1. PROVOQUER ET ORGANISER LE VOYAGE

La préparation fictive du périple fait partie du travail, que ce voyage soit considéré par la classe comme un simple déplacement touristique ou comme une exploration programmée.

On s'interrogera sur les objectifs : Pourquoi part-on ? Qui part ? On réfléchira aux moyens de transport et à la préparation des bagages, différents selon le parti pris de départ.

Point de départ indispensable : choisir le lieu supposé de la civilisation qui sera découverte. Pour faciliter la mise en situation, le visualiser par des photos et dépliants touristiques s'il a un ancrage réel ou mieux, pour un lieu proche, friche voisine, jardin public, le visiter.

On peut décider de prévoir que les découvertes seront fortuites ou le résultat de recherches programmées : découvrir par hasard les restes d'une cité ancienne gigantesque à l'autre bout du monde ou faire une campagne de fouilles pour étudier la découverte de vestiges d'une supposée cité minuscule cachée près des arbres du fond de la cour !

La motivation du projet peut prendre différentes formes :

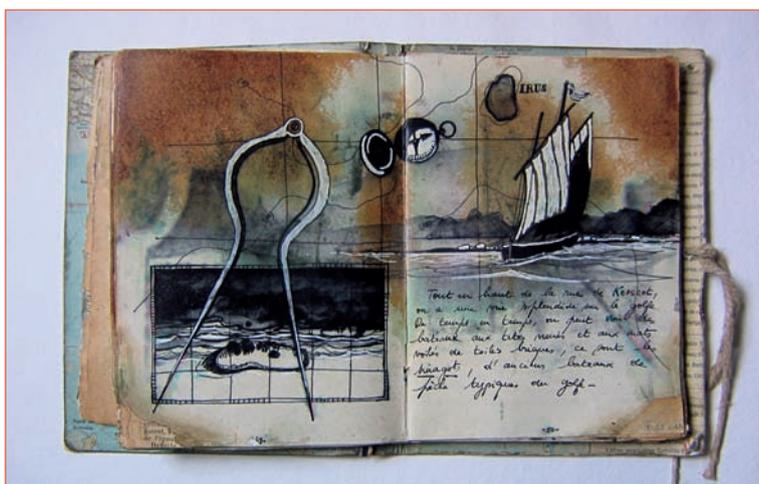
1. Un voyage en mer

Un groupe d'amis, voire la classe, décide de partir. Préparer ce voyage très précisément : lieu de départ, destination ou circuit, trajet du bateau, escales à respecter, date et lieu de rendez-vous, hôtel de séjour avant le départ... en étant le plus exact possible avec le nom du port et du quai d'embarquement, celui du voilier et sa photo, l'époque du périple aller-retour avec les contraintes des vents. Ces éléments ancreront le récit dans la réalité et l'enrichiront. Faire des recherches : BCD, médiathèque, Internet, dépliants touristiques, cartes, « pages jaunes ». Le récit sera très plausible jusqu'à l'arrivée sur l'île inconnue...

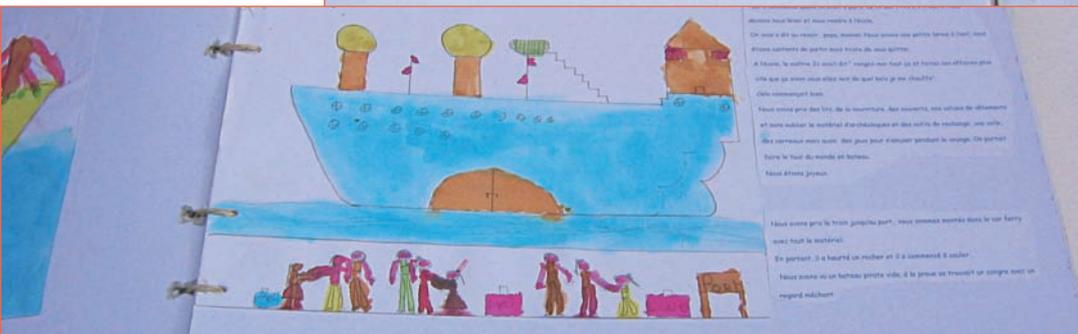


Les Derniers Géants,
François Place, Casterman, p. 9.

« C'est au cours d'une promenade sur les docks que j'achetai l'objet qui devait à jamais transformer ma vie : une énorme dent couverte de gravures étranges. L'homme qui me la vendit en demandait un bon prix, prétextant que ce n'était pas une vulgaire dent de cachalot sculptée, mais une dent de géant... », p. 8.



Carnet rouillé, carnet
d'un voyage dans le golfe
de Morbihan, Patrick Serc.



À la découverte des Baboumanes,
le départ..., carnet, CE1-CE2,
école de Bazoches-sur-Hoëne.



Masque celte-romain en tôle de bronze, II^e siècle après J.-C., objet découvert à Bailleul (61).

ATELIER 1 (suite)

L'exploration de l'île devra respecter un « cahier des charges » : décider de trouver un lieu sacré, des traces de vie quotidienne... et réaliser des productions (cartes, objets, croquis...).

Les groupes pourront être constitués d'« explorateurs » spécialisés : cartographe, botaniste, zoologue, archéologue... la gestion de l'aventure restant du ressort de la classe entière.

2. Une découverte archéologique réelle

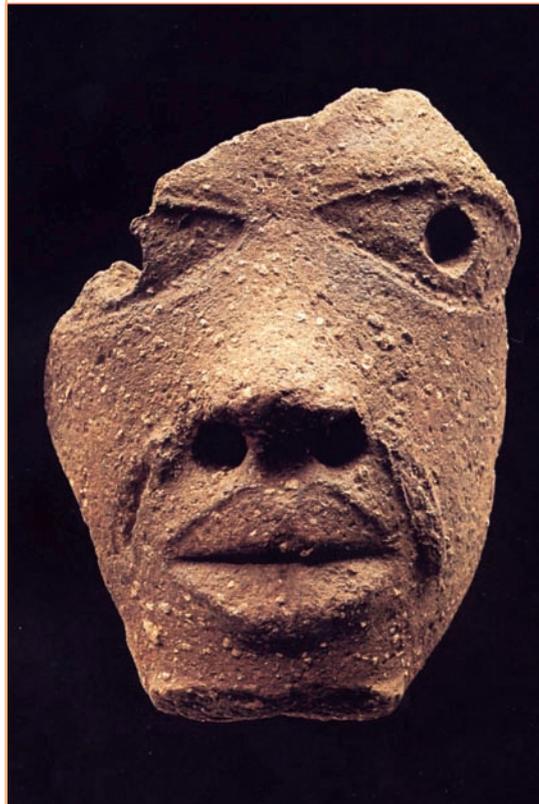
La sollicitation peut surgir de pièces archéologiques étonnantes par leur facture et sur lesquelles les scientifiques ont très peu d'informations, telles les sculptures retrouvées dans les îles des Cyclades en Grèce ou celles de la culture Nok provenant de l'actuel Nigeria.

Elle peut aussi découler d'une découverte archéologique locale et entraîner une recherche d'informations : articles de presse, autres découvertes sur le site, nature du travail des scientifiques, procédure des fouilles, de la datation, de la restauration, de la conservation...

Une recherche est à engager en parallèle sur l'époque concernée, les vestiges présents in situ ou dans les musées, les visites possibles...

Une fois les contextes archéologique et historique réunis, une suite à ces fouilles peut être imaginée, en partant des éléments réels et en s'appuyant sur les spécificités de la découverte, pour activer un nouveau chantier, fictif, et programmer des découvertes probablement surprenantes !

Figurine, île d'Amorgos (mer Égée, Grèce), 2400/2200 avant J.-C. environ.



Tête (fragment), culture Nok, Nigeria, 100 avant J.-C. environ, musée Barbier-Mueller, Genève.



ATELIER 1 (suite)

3. La découverte d'un « objet mystérieux », en fait une œuvre d'art

La présence d'une œuvre inconnue, montrée sans information, peut constituer un point de départ : sculpture dont la représentation ou la facture intrigue, œuvre peinte avec des inscriptions non clairement lisibles, correspondance énigmatique d'un artiste du Mail Art...

L'observation de l'« objet » entraînera la formulation d'hypothèses, après inventaire d'un minimum d'indices, et l'élaboration d'un projet d'expédition.

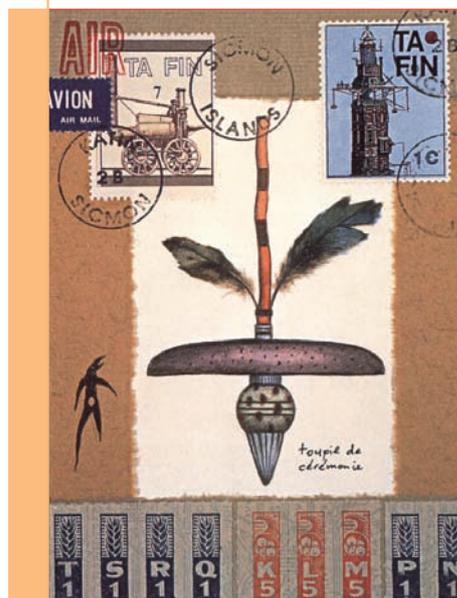
4. La recherche d'un autre lieu de vie possible pour l'homme dans l'univers

Motivation, empruntée à la science-fiction, pour explorer l'univers : rechercher une autre planète pour s'y installer, la Terre étant trop peuplée, trop polluée ou proche d'une destruction « naturelle ».

L'objectif de cette expédition scientifique est de découvrir dans l'espace les conditions d'une vie possible : gravitation, atmosphère, température, eau...

Retrouver des traces d'une occupation (humaine ?) dans ce nouveau lieu relèvera du hasard.

Le récit peut être géré collectivement jusqu'à l'arrivée sur la nouvelle planète où les équipes peuvent explorer séparément des lieux, voire des continents différents.



Carte postale et timbres d'îles imaginaires créés par Nick Bantock dans *Le nombre d'or*, où prend fin l'étrange correspondance de Sabine & Griffon, Nick Bantock, Éd. Abbeville, 1995, trad. française.



1/ Archipel, peinture et collage sur bois, Patrick Serc.
2/ De Palestine en Alaska, détail, huile sur carton sur bois, 93,5 × 78,5 cm, Janladrou, 1995.
3/ Sans titre, bronze, 11 × 5,5 × 2 cm, Joël Cazaux, 1995.

11

Chercher

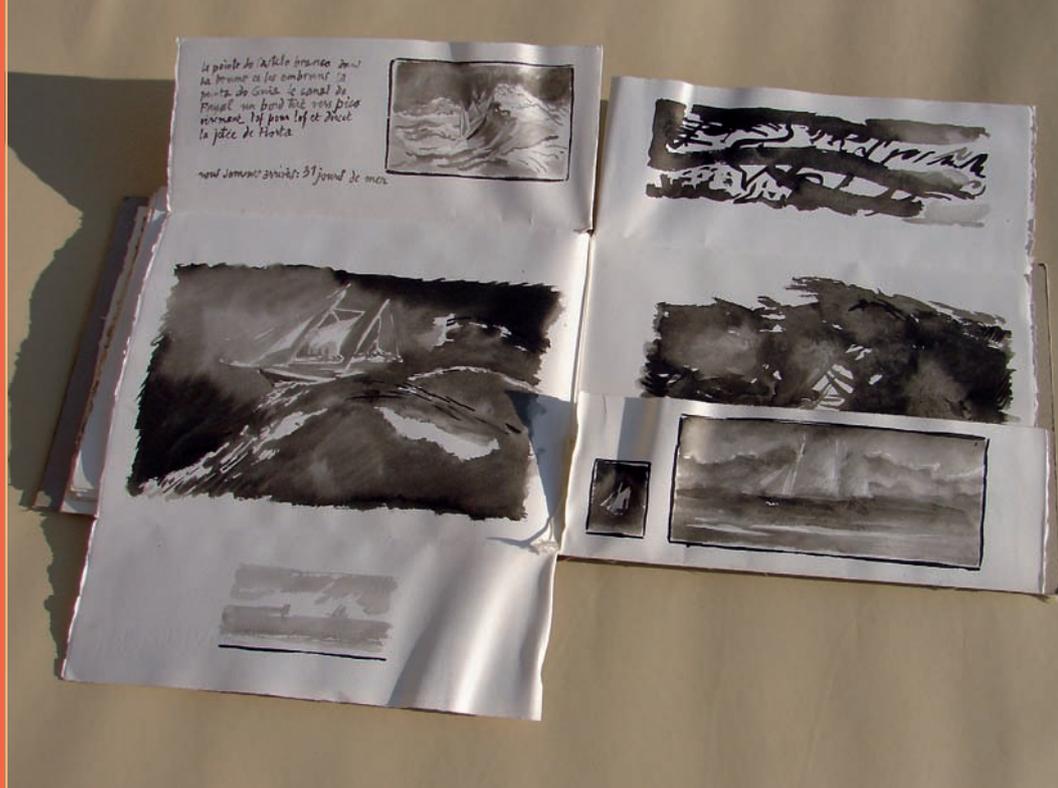
Ruine

Qui dit archéologie pense immédiatement ruine. Des ruines sont les débris d'un édifice ancien dégradé ou écroulé, partiellement ou totalement.

Sur le plan esthétique, « le goût des ruines se révèle assez tard dans le monde occidental, alors qu'il existait depuis longtemps chez les Orientaux. C'est à la Renaissance que surgit dans un parc la première fausse ruine dont il soit fait mention ; [...] Bernin bâtit un siècle plus tard, à Rome, un pont sur le point de s'écrouler. [...] L'art baroque renouvela à son tour le thème des ruines. [...] Ces mêmes ruines que les artistes du XVII^e siècle avaient adoptées à cause de leur bizarrerie, les hommes du XVIII^e siècle les choisirent comme dépositaires de leurs vagues aspirations vers l'infini et le passé. »

Mario Praz,
« Ruines – Esthétique »,
in *Encyclopædia Universalis*

Carnet « Islande »,
double page 35 × 90 cm,
Yves Dussin, 2006.



Impressions d'Atlantiques, carnet de voyage, encre de Chine sur papier, Yves Dussin, 1996.

Les carnets de croquis des voyageurs-explorateurs du XIX^e et début XX^e siècle ouvrent la porte sur l'approche de territoires et populations étudiés à travers des notes manuscrites, des inventaires chiffrés, des croquis et les premières photographies.

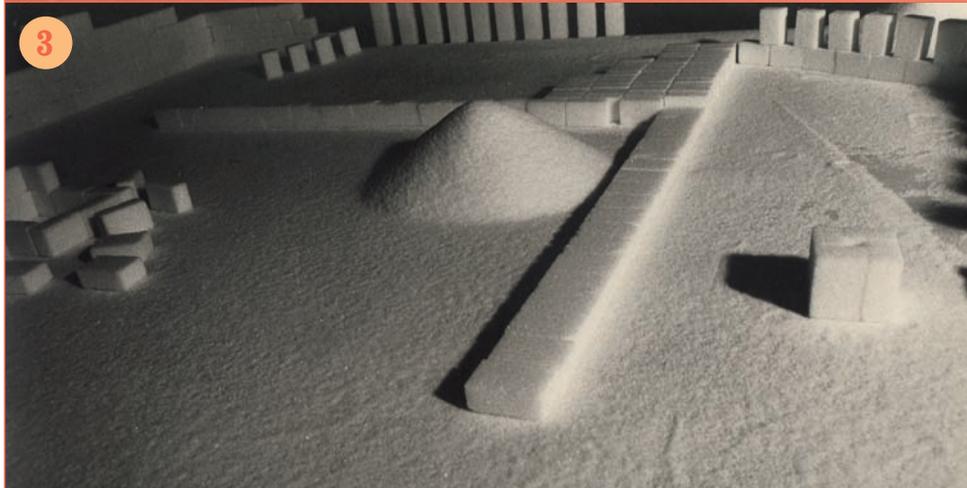
Une étude plus approfondie des découvertes archéologiques en Égypte montre l'historique des fouilles et leur évolution ainsi que l'importance de savants comme Champollion, dont les découvertes capitales pourront servir de référence.

Les documentaires sur les fouilles et découvertes actuelles permettent d'actualiser ces recherches : méthodes de prospection avec la photographie aérienne, détectations électromagnétique, thermographique et sismique mais aussi et toujours étude des documents d'archives pour localiser d'éventuels sites ; techniques de fouilles stratigraphiques et de dégagements d'ensembles archéologiques ; travaux d'enregistrement et d'interprétation du matériel mis à jour ; travaux des laboratoires scientifiques pour datation, restauration, reconstitution.



En parallèle de ces réalités, Anne et Patrick Poirier ont intégré dans leur pratique d'artistes les données de l'archéologie, pour les orienter vers la fiction : ils re-construisent des maquettes de ruines de villes imaginaires de culture romaine. Ils ont créé plus particulièrement *Ostia Antica*, une construction en terre cuite de 72 mètres carrés datée de 1972, constituée de plaques carrées desquelles émergent murs écroulés et colonnes fragmentées... ainsi que *Ausée*, une construction de fusain et charbon de bois donnant l'impression de survoler un site antique détruit par un incendie.

Patrice Carré nous fait visiter un site à travers *Récit de voyage*, série de photographies en noir et blanc de constructions parallélépipédiques et granuleuses dont l'absence d'échelle ne nous laisse pas deviner que la matière première est du sucre.



Fouille

Fouille d'urgence entreprise lors d'un chantier contemporain (parking, autoroute...) ou fouille programmée, « la fouille est par essence activité d'historien, c'est-à-dire relation et interprétation de « faits » archéologiques choisis comme témoins d'un moment de la vie de l'homme. [...] La fouille n'a pas pour but de mettre à jour des documents : il ne suffit pas de révéler des monuments ou de recueillir avec soin le matériel apparu. Ceux-ci ne sont que des moyens [...]. L'archéologue dispose d'un ensemble de trouvailles [...] qui doivent lui permettre de répondre aux questions de son programme de recherche initial [...] ; mais cette démarche même n'est possible que si chaque document a été archivé et analysé », car la fouille est une technique destructrice qui conduit à limiter son emploi et à multiplier les précautions.



Jupiter et les Géants, paysage foudroyé, bois, charbon de bois, charbon, bronze, 10 × 5 m, Anne et Patrick Poirier, 1982-1983.

1/ *Récit de voyage* (2/11),
Photographie 15,5 × 22,2 cm,
Patrice Carré, 1983.

2/ *Récit de voyage* (4/11),
Photographie 15,5 × 22,2 cm,
Patrice Carré, 1983.

3/ *Récit de voyage* (9/11),
Photographie 15,5 × 22,2 cm,
Patrice Carré, 1983.

Fouille (suite)

Un journal de fouille permet de rendre utilisable par d'autres chercheurs le document détruit. Actuellement, on remplace le légendaire carnet par « des systèmes de fiches faciles à reproduire, où appréciations qualitatives et quantitatives tendent à s'équilibrer en une plus juste et claire vision du terrain fouillé. [...] Plusieurs modes de communication des résultats en découlent. » Rapports préliminaires, typologies et synthèses pour chercheurs et public averti, plaquettes et montages audio-visuels pour un plus vaste public.

Jean-Claude Margueron et Michel Terrasse, « Archéologie - L'archéologue et le terrain », in *Encyclopædia Universalis*



Sans titre, pâte à papier mâché peinte et cirée, Jean-Marie Bertholin, 1980.

Jean-Marie Bertholin évoque une civilisation disparue, inconnue, à travers des objets : stèles, tablettes, bâches, bâtons, colonnes, boules, coquilles, cupules... témoignages archaïques recouverts d'une matière et couleur uniformes, présentés dans une accumulation de fragments épars, non répertoriés, sans lien évident entre eux, comme s'ils venaient d'être découverts.

François Place, auteur et illustrateur, articule récits de fiction, cartes imaginaires et pages de croquis, en croisant lieux, époques, civilisations pour recréer de nouveaux mondes à lire et à explorer.

Après avoir séjourné dans les îles Falkland et étudié l'environnement sous ces latitudes, Barbara Hodgson crée dans son roman *Terrae incognitae* un personnage qui explore un archipel inconnu, étrange copie d'îles du Grand Sud. Photos, cartes, croquis enrichis de divers objets, bien réels et censés avoir été prélevés sur ces îles Aurora, illustrent le récit, reconstituant un univers hésitant entre réalité et fiction.

Enfin, pour revenir sur un « terrain réel », des artistes-voyageurs d'aujourd'hui, Titouan Lamazou, Yvon Le Corre, Yves Dussin se sont réapproprié le carnet de voyages. Claudie Baran, dans *Carnet d'Amazonie*, associe à ses propres textes des préoccupations plastiques contemporaines pour présenter sa rencontre avec une civilisation réelle en cours de disparition.

Terrae incognitae, Barbara Hodgson, Seuil Chronicle, 2001.



ATELIER 2. METTRE EN COHÉRENCE DU RÉCIT ET DES PRODUCTIONS PLASTIQUES

La pertinence du projet tient dans le respect du cadre fixé et l'établissement de relations de cohérence entre les différents éléments mis en œuvre : récit, cartes, objets découverts, vestiges architecturaux, etc. Une modification imprévue doit se répercuter à tous les niveaux.

Par exemple :

- des noms de lieux existant réellement devront se retrouver dans le récit : partir en bateau de Saint-Malo, séjourner dans la ville offre la possibilité d'introduire des photographies du port et de l'horizon vers lequel les voyageurs vont s'embarquer, donc de greffer une fiction future sur une réalité présente ;
- les spécificités du site réel retenu pour l'implantation de la civilisation à découvrir, lieu de proximité pouvant être visité et photographié, devront se retrouver dans le récit ;
- les détails de l'exploration décrite dans le texte (franchissement d'un cours d'eau, d'un col...) seront à retrouver sur la carte des lieux découverts ;
- si la vraisemblance géographique a été une contrainte de départ, les élèves devront modifier le cours d'un récit qui aurait pris une piste erronée (désert chaud côtoyant la banquise...);
- les objets découverts dans le récit seront à fabriquer et, inversement, des productions plastiques réalisées en dehors de toute fiction devront être mentionnées dans le texte, voire sur la carte.

Plan de l'expédition et localisation de découvertes sur l'« île perdue », CM1, école Anne Frank, Argentan.



« La mobilisation des connaissances [...] suppose souvent un travail oral préalable pendant lequel on discute des contenus possibles du projet d'écriture. L'usage du dessin peut être tout aussi efficace dans la mesure où il offre un support stable à la discussion. »

Cycle 2, Maîtrise de langage et de la langue française, p. 48



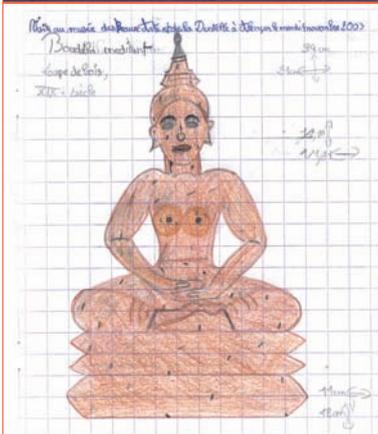
a/ Outils découverts sur l'île des Baboumanes.
b/ Dessin des outils réalisés après leur fabrication.
c/ Découverte des stèles représentées après leur réalisation.
d/ Étude de l'écriture des stèles découvertes sur l'île.
Carnet 32 × 50 cm, CE1-CE2, école de Bazoches-sur-Hoëne.

« La pratique régulière du dessin est prioritaire. Elle entre en relation avec les autres formes d'expression, parfois pour les anticiper (dessins préparatoires, croquis explicatif, schéma, étude de composition, plan de fabrication, etc.), parfois comme une des dimensions plastiques d'une réalisation, parfois comme trace ou mémoire.

L'élève utilise le dessin comme un moyen d'expression à part entière. Il lui procure le plaisir de donner forme à une histoire, de reconstituer une scène, d'enregistrer des traces. Les dessins d'imagination et de narration sont privilégiés. »

Cycle 2, Arts visuels p. 59

Bouddha méditant, loupe de bois, XIX^e siècle, salle Cambodge.



Croquis, CM2, école Émile Dupont, Alençon.

ATELIER 2 (suite)

Le degré de cohérence peut être renforcé par le choix d'un type de productions : une exploration de l'univers suppose une technologie avancée, les cartes et carnets de bord seront produits numériquement ; un voyage en voilier avec la découverte fortuite d'une île conduira peut-être davantage à réaliser des cartes usagées encrées manuellement et des carnets de voyages manuscrits. Ou le contraire ? Programmer un anachronisme est également source de fiction !

Croquis préparatoire.



Réalisation de l'objet en terre, CM2, école Émile Dupont, Alençon.

ATELIER 3. RÉALISER DES CROQUIS

Le croquis d'observation permet d'entrer dans une démarche d'archéologue, dessinant une vue d'ensemble d'un site, le plan d'un secteur fouillé ou un objet mis à jour. Un support rigide format A4, du papier et un crayon (souvent, le seul outil graphique toléré dans un musée) suffisent pour l'activité. Selon le lieu visité et l'orientation donnée au projet, l'élève va dessiner un objet à choisir dans un ou plusieurs domaines (vie quotidienne, sacré...) en notant divers renseignements : origine, nom, usage, dimensions, matières, couleurs, etc.

Le croquis préparatoire amène l'élève à représenter, en plusieurs étapes si besoin, l'ébauche d'une réalisation future. Ces croquis permettent d'en parler précisément (cohérence dans le projet, identification des matériaux nécessaires, difficultés prévisibles...) et de faire évoluer la production jusqu'à sa réalisation finale. Les élèves peuvent utiliser crayons à papier, crayons de couleurs, pastels, etc.

ATELIER 4. PRODUIRE UN CARNET D'EXPLORATION

Une autre proposition met les élèves dans la situation des voyageurs-explorateurs qui, au fur et à mesure de leur progression, représentaient avec des annotations ce qu'ils découvraient. Les élèves peuvent dessiner paysages, éléments architecturaux, fragments de fresques ou de bas-reliefs, sculptures censés avoir été « observés »...

À l'image des carnets de voyages, une plus grande variété de moyens plastiques est à envisager : papiers de différents formats, collages possibles, crayons, mines de plomb, fusain, encres, gouaches... sans oublier l'écriture à la plume (pas incompatible avec la mise en forme actuelle d'un carnet numérisé « au retour » du périple). La production finale est à définir : version papier originale, individuelle (que chaque élève peut garder) et/ou version numérisée, collective (avec reproduction des réalisations, qui peut être diffusée et dont un exemplaire peut rester dans l'école).



Carnet d'« explorateur », CM1, école Anne Frank, Argentan.



« L'enseignant offre les conditions d'une pratique régulière du dessin personnel en proposant des carnets recevant les esquisses, les croquis, les tests et essais divers. Le dessin est aussi abordé dans d'autres fonctions [...] : mise en forme d'une idée, représentation d'un univers personnel (imaginaire, fantastique, poétique), figuration d'une fiction, transformation de la réalité, communication, narration, dessins préparatoires à un projet. »

Cycle 3, Arts visuels p. 89

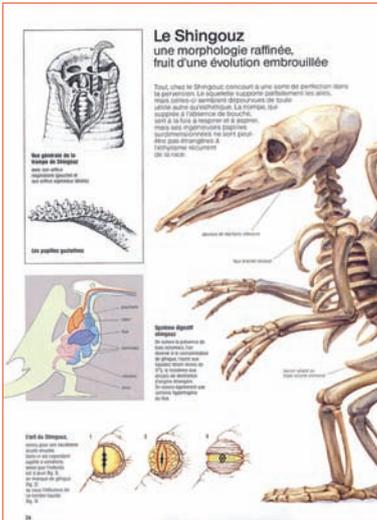
1/ Structure d'une habitation des « Baboumanes », CE1-CE2, école de Bazoches-sur-Hoëne.
2/ Croquis d'« archéologue », CM2, école Émile Dupont, Alençon.
3/ Croquis réalisés « sur le terrain » (interventions d'Agnès Rainjonneau, plasticienne), CM1, école Anne Frank, Argentan.

1 2

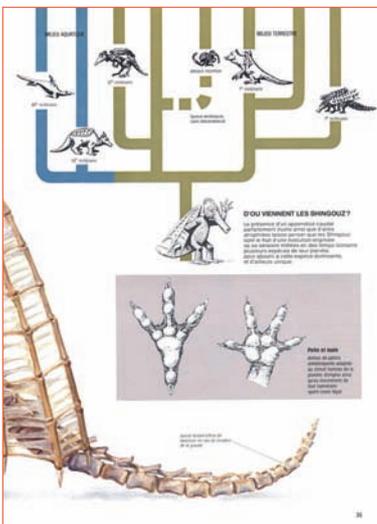
Communiquer les découvertes au retour



Intérieur de la caravane-bateau, « cabinet de curiosité » mobile de l'artiste, Patrick Serc.



Les Habitants du Ciel : atlas cosmique de Valérian et Laureline, Christin et Mézières, p. 34-35, Dargaud/Dupuis, 1991.



Au cours de l'histoire, la communication a parfois pris la forme d'encyclopédies avec dessins originaux ou gravures au XVIII^e siècle, photographies dès la fin du XIX^e siècle... Cette idée est reprise par des auteurs actuels d'ouvrages pour enfants dans de vraies-fausse encyclopédies décrivant « scientifiquement » les éléments de mondes imaginaires de la bande dessinée comme *L'Encyclopédie du Marsupilami : la grande énigme* (Marsu Productions, 1991) ou *Les Habitants du Ciel : atlas cosmique de Valérian et Laureline* (Dargaud, 1996).

Des cabinets de curiosités du XVI^e siècle aux présentations muséographiques les plus contemporaines, les techniques et les lieux de présentation des objets sont multiples.

À ces références historiques s'ajoutent les pratiques d'artistes contemporains¹ qui installent textes et objets dans boîtes, tiroirs, casiers, caisses, cartons, étagères, vitrines, armoires, meubles à cartes, valises, coffres, coffrets, mais aussi bocal, éprouvettes...

Au château d'Oiron, Guillaume Bijl a reconstitué, en 1995, *Le Cabinet de Claude Gouffier*, supposé restituer la collection du propriétaire des lieux avec un amoncellement d'objets dans un bric-à-brac fidèle aux représentations connues des cabinets de curiosités.

Dans le même lieu, Daniel Spoerri expose dans une armoire en bois, *Pharmacie bretonne* de 1977, une collection de fioles contenant de l'eau censée provenir de cent dix-sept sources et fontaines aux vertus curatives ou magiques, dûment répertoriées sur une carte de Bretagne.

Patrick Serc met en scène ses propres créations relatant la découverte et l'exploration de lieux partiellement imaginaires, en les accompagnant d'objets, dans une caravane transformée. Cette installation favorise une approche intime de l'univers présenté, à l'image d'un petit cabinet de curiosités, mobile, destiné à recevoir trois ou quatre personnes en même temps.

1. Ne sont cités ici que des artistes intégrant l'idée de collection dans le cadre de la reconstitution d'une civilisation imaginaire. Un ouvrage prochain, *Arts visuels & Collections*, mentionnera ceux qui construisent des collections en dehors de toute référence de type anthropologique ou archéologique.

Cartes des Chimères (n° 7/9),
collages et encres sur bois, zinc,
15 × 15 × 2 cm, 2002.



Patrick Serc a exploré pendant une dizaine d'années un univers intérieur avec des voyages imaginaires autour du monde, nourri de lectures et d'une première expérience de la mer avec un engagement dans la marine. Les récits de Stevenson, Jules Verne et Melville ont côtoyé images de navigation et légendes de la forêt de Brocéliande près de laquelle il habitait.

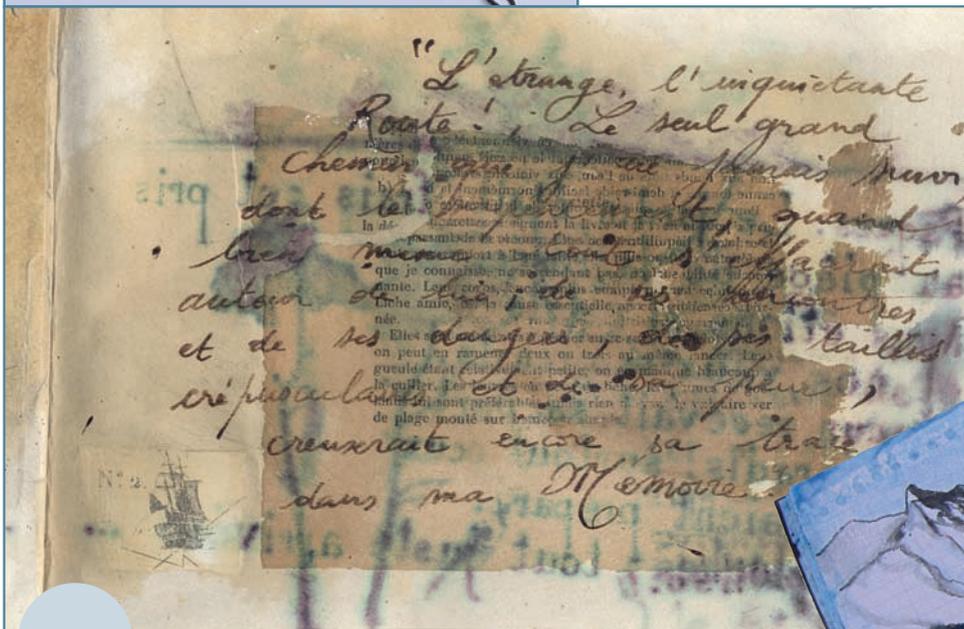
Cartes, carnets, coffres, objets de marine... Les œuvres de toutes dimensions du nomade du large investissent aussi bien les salles d'un château fortifié en bord de mer qu'une « caravane-bateau » aménagée par l'artiste.

La nécessité de s'imprégner « sur le motif », de s'ancrer davantage dans la réalité a conduit Patrick Serc à vivre son nomadisme. Son bateau est devenu lieu de vie et atelier flottant lui permettant de vivre dans le paysage extérieur de son choix et de « se réconcilier avec le réel ». Les univers se croisent et se mélangent dans ses œuvres, à la recherche d'un voyage idéal au bout du monde... ●

Carnet naufragé, 15 × 21 cm.



La Presqu'île (détail d'une page),
16 × 24 cm.



Cahiers Kerguelen,
22 × 17 cm.



Représenter plastiquement et dans une démarche artistique les composants d'un voyage, d'une découverte et d'une « invention » d'une civilisation inconnue, les porter à la connaissance du public constituent le fil conducteur de cet ouvrage. Cette proposition est tissée en permanence entre fiction et réalité, entre oeuvre et document, entre le monde artistique et le domaine scientifique.

« Arts visuels & Voyages, civilisations imaginaires » propose aux enseignants de cycle 2 et 3 des activités et des ateliers en arts visuels permettant de construire un projet pluridisciplinaire, global et cohérent (arts visuels, histoire, géographie, sciences, maîtrise de la langue, éducation civique) en conformité avec les programmes de ces disciplines, pour aboutir à de multiples réalisations : faux objets archéologiques, illustrations inspirées de cartes, carnets de voyages...

L'ouvrage intègre la mise en œuvre de références artistiques et culturelles dont des œuvres de référence (liste nationale des documents d'application Arts visuels).

Il s'agit à la fois :

- *de témoignages sous forme de récits d'ateliers menés par des enseignants, accompagnés de réalisations d'élèves,*
- *de propositions didactiques autour du dessin, des productions plastiques, de la connaissance des arts, décrites précisément et donc transposables aisément,*
- *d'une boîte à idées apportant des références culturelles.*

« L'art n'est-il pas le moyen le plus efficace de comprendre d'autres civilisations éloignées dans le temps et l'espace ? »

Programmes 2002 – préambule p. 15

L'auteur, Yves Le Gall, est conseiller pédagogique Arts Visuels.

La collection Arts visuels & est dirigée par Nicole Morin.

À paraître dans cette collection :

Collections (Anne Giraudeau)
Fils et bouts de tissu (Claudine Guilhot)
Objets (Michèle Guitton)
Habits / Habillage (Claudine Guilhot)
TICE (Collectif)



ISBN : 978-2-86632-591-6
Code : 860 BAV 04

16 euros

Couverture :
Présentation des découvertes
récentes sur « l'Île Perdue »
CM1 école Anne Frank - Argentan
CE1-CE2 école de Bazoches-sur-Hoëne
CRDP de Poitou-Charentes
Dépôt légal : février 2007
Maquette : IGS
Imprimeur : Jouve