



EXOTIQUES

CAHIER PEDAGOGIQUE

2024

LES RHUBARBUS



SOMMAIRE

Cartographeur	p 05
Se perdre	p 10
Illustrer	p 13
Naviguer	p 21
Peupler	p 23
Pistes compl\'ementaires	p 25
Bibliographie s\'elective	p 26

illustration de couverture : Anne Laval

1 / CARTOGRAPHIER

matériel requis :

- 1 feuille grand format de papier de grammage fort (50x65 cm minimum)
- plusieurs feuilles de papier brouillon
- matériel de dessin : crayons, crayons de papier, feutres ...etc.

note : il est intéressant pour l'esthétique finale que tous les participants travaillent avec le même type d'outil.

- un appareil photo numérique pour la restitution du résultat final aux participants.

matériel fourni : modèles de structures à reproduire avant le début de l'atelier

durée conseillée : 2h30

nombre de participants conseillé : de 3 à 12 personnes - tout public dès 8-10 ans.

ACTIVITÉ :

L'atelier consiste à fabriquer, en commun, la carte d'un monde imaginaire composé de plusieurs pays. Chaque participant invente un pays imaginaire. À la fin, tous les bouts de cartes sont réunis pour former le grand planisphère de ce monde fantaisiste.

PRÉPARATION PRÉALABLE :

Reproduire sur la grande feuille de papier l'un des modèles structurels fournis en annexe (ou en inventer un sur le même principe), en l'adaptant au nombre de participants inscrits. Une fois que les mers ou lacs éventuels sont signalés, découper la feuille en suivant les lignes signifiant les frontières. On obtient ainsi une sorte de puzzle.

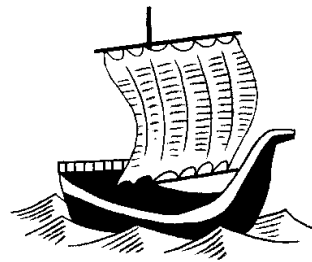
Réunir si possible du matériel de documentation au sein des collections de la bibliothèque (livres de cartes et atlas principalement).

Imprimer (ou recopier) la feuille 'Inspiration' fournie en annexe, la découper suivant les pointillés pour obtenir 30 petits tickets.

ACCUEIL DES PARTICIPANTS :

Dans un premier temps, expliquer en quoi consiste l'atelier. Il est important d'annoncer la durée de chacune des étapes, pour que les participants puissent anticiper le temps qu'ils peuvent/doivent y consacrer — quitte à modeler légèrement ces durées selon la rapidité du groupe et/ou le temps disponible pour l'atelier.

Relever également une adresse e-mail pour chacun des participants.



Ce cahier pédagogique a été rédigé par les éditions 2024.
Les textes qu'il abrite sont soumis au copyright ©2024.

Les énoncés proposés sont destinés à accompagner l'exposition *Exotiques* dans le cadre d'ateliers gratuits ouverts au public du lieu accueillant l'exposition pendant le temps de l'accrochage.

En aucun cas, les contenus de ce livret pédagogique ne peuvent être utilisés à des fins commerciales.

PREMIÈRE ÉTAPE : L'INVENTION (DE 45 MIN À 1H15)

En préalable, chaque participant tire au sort deux tickets issus de la feuille ‘Inspiration’.

Chaque participant choisit l’un des deux, suivant quelle piste l’inspire le plus. À partir de ce début d’idée, le participant doit inventer un pays fantastique. Le but est d’imaginer un thème global, un principe fort qui régit le pays et qui permet de rendre cohérents tous les éléments (personnages, faune, flore).

Par exemple : dans un pays-confiserie, tous ces éléments seront des déclinaisons de bonbons : les plantes sont des sucres d’orge, les personnages ont des corps en chamallow, les arbres des forêts sont des barbes-à-papa... etc.

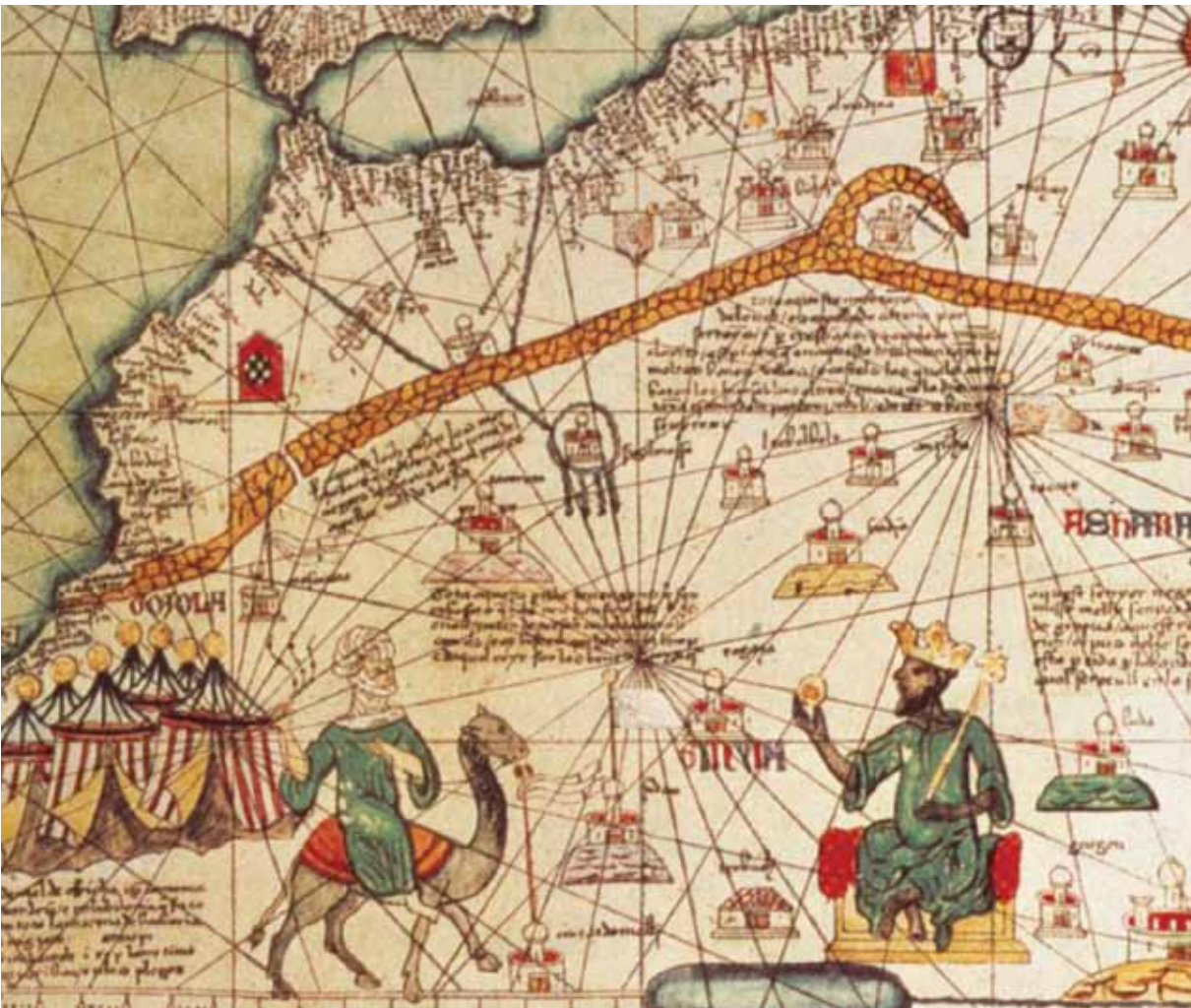
- Une fois ce thème trouvé, pour donner vie au pays, il faut :
- trouver un NOM au pays
 - dessiner DEUX PERSONNAGES habillés avec le costume traditionnel du pays
 - dessiner au moins UN BÂTIMENT CARACTÉRISTIQUE
 - inventer des éléments de FLORE et de FAUNES endémiques

Il ne faut pas hésiter à discuter avec les enfants qui se sentent bloqués, leur demander ce qu’ils aiment. Si s’éloigner du thème donné par leur ticket les aide, on peut leur proposer de faire un pays en rapport avec l’un ou l’autre de leurs centres d’intérêt.

C’est l’occaxion d’en profiter pour demander ce qu’ils aiment et d’en faire un moment qui permet de mieux connaître les participants.

6

Toute cette étape se fait en utilisant le papier de brouillon.



DEUXIÈME ÉTAPE : DESSINER LA CARTE DE CE PAYS (45 MIN À 1H15)

Commencer par distribuer à chacun un contour de pays préalablement découpé dans la feuille grand format.

Au besoin, si le nombre de participants évolue, il suffit de re-séparer l’une des formes précédemment découpées.

- Sur ce bout de carte, les partipants dessinent donc la carte du pays qu’ils viennent d’imaginer.
- Sur leur carte doivent apparaître :
- le NOM du pays, lisiblement et joliment typographié
 - des éléments de décor (forêt, reliefs...)
 - des personnages, véhicules, animaux, ou tout autre élément cohérent par rapport à l’univers créé à l’étape précédente.

Dans le cas où la partie de carte comporte une zone de mer, il ne faut pas intervenir dessus. En effet, les zones maritimes se remplissent à la fin, tous ensemble, de façon à avoir une zone dessinée de façon mixte pour unifier l’ensemble visuellement.

C’est le moment également de leur présenter la carte de l’exposition, ainsi que la documentation en annexe.

Il est intéressant que les participants travaillent tous avec le même type d’outil lors de cette étape.

TROISIÈME ÉTAPE : UNIFICATION (30 À 45 MIN)

Une fois tous les pays terminés, il faut en faire un monde complet.

Avant l’unification des différents pays, on peut éventuellement faire une photocopie de chaque pays, afin que le participant garde une trace de son travail ; attention simplement à ce que cette étape ne grignote pas trop sur le temps restant. Attention : lorsqu’il y a trop peu de participants, les morceaux de cartes peuvent être trop grands pour être copiés en un A3.

Pour cela, il faut réunir les différents morceaux du puzzle : soit en les scotchant par l’arrière, soit en les recollant tous sur une feuille de même format (cette solution rend la carte finale plus solide).

Une fois que la carte est reformée, c’est le moment de «peupler» les mers, en ajoutant des motifs marins (nous conseillons de choisir un seul motif d’eau qui soit le même à chaque fois qu’il est reproduit), mais aussi des monstres marins, des bateaux...

S’il est compliqué physiquement pour les enfants de dessiner tous en même temps, ils peuvent dessiner sur une feuille annexe, dans laquelle on découpera les éléments choisis pour les rajouter à la fin.

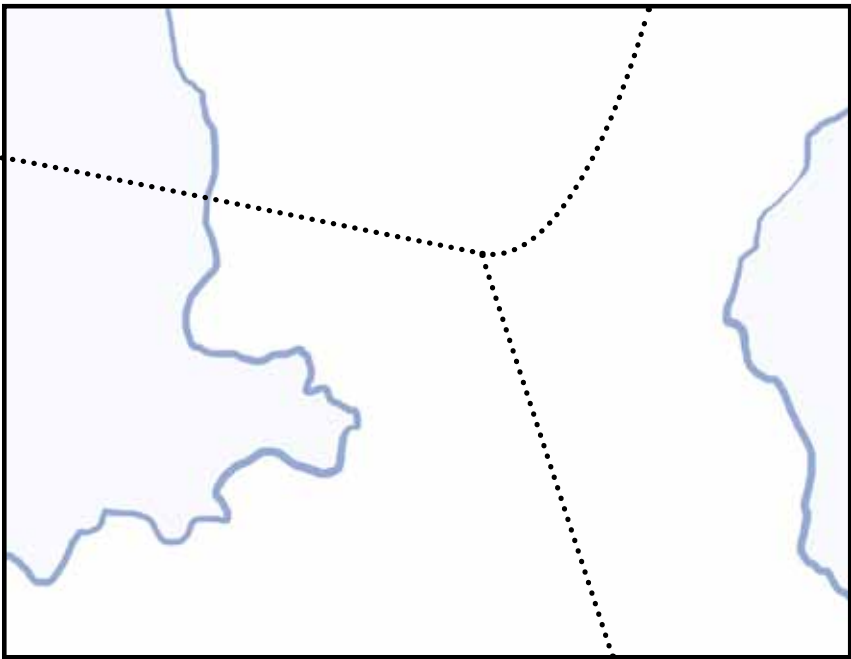
FIN DE L’ATELIER

Pour finir, prendre en photo la carte et l’envoyer par mail aux participants. Ceux-ci peuvent également repartir avec la photocopie de leur pays, et éventuellement des autres pays, pour recomposer chez eux le monde en son entier.

7

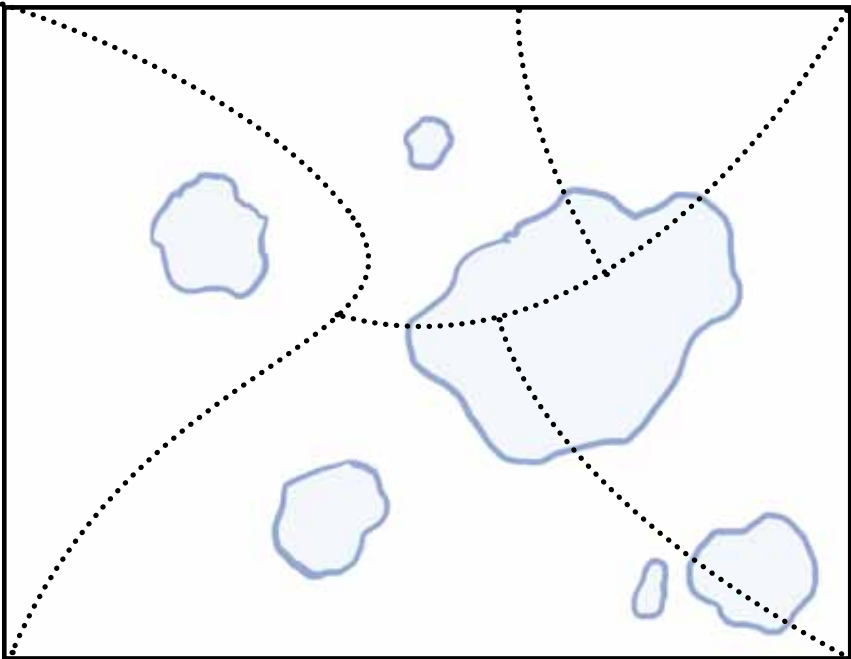


8



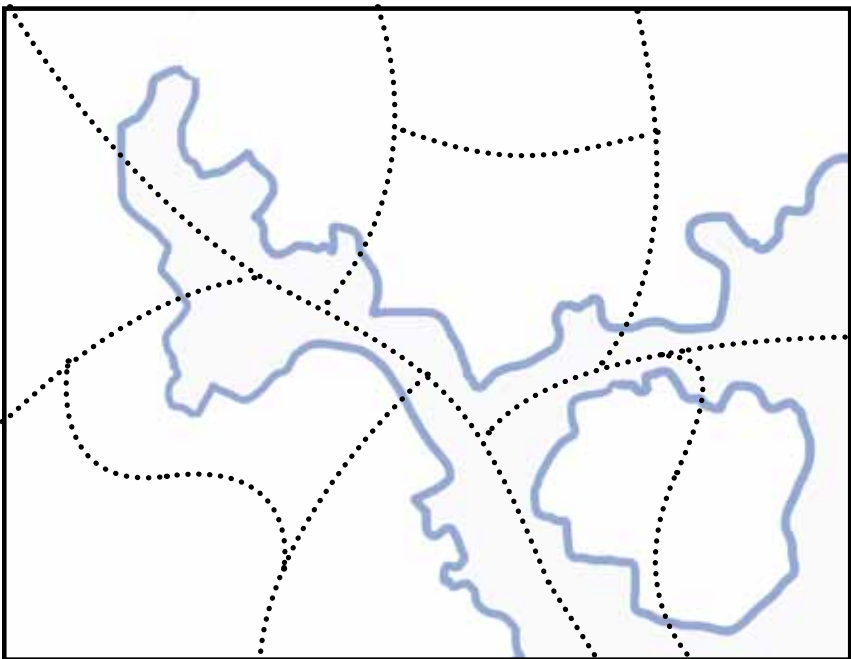
*exemple de zone
«isthme» séparée
en 3 pays*

(tracer les contours
maritimes au crayon
bleu et découper
suivant les pointillés)



*exemple de zone
«Pays des lacs» séparée
en 6 pays*

(tracer les contours
maritimes au crayon
bleu et découper
suivant les pointillés)



*exemple de zone
«Baie» séparée
en 10 pays*

(tracer les contours
maritimes au crayon
bleu et découper
suivant les pointillés)

9

CONFISERIE

BLEU

PONEY

CHARCUTERIE

NUMÉROS

VERT

GENTILLESSE

MOU

FEUILLE

FROID

VIEUX

MÉTAL

MONSTRE

LÉGER

TRIANGLE

ALPHABET

GROTTE

MOCHES

ROSE

LÉGUMES

AIR

MAINS

POIL

JAUNE

FUTUR

CHAUD

PIED

LOURD

ROUE

PROPRETÉ

2/SE PERDRE

matériel requis :

- papier canson blanc ou couleur de 125g (+-)
- matériel de dessin : feutres, crayons gris et crayons de couleur, gomme...etc.
- matériel de découpe : ciseaux, règles
- compas
- attaches parisiennes

durée conseillée : 1h

nombre de participants conseillé : de 3 à 15 personnes - tout public dès 6/7 ans.
Suivant l'âge du public, faire l'atelier en 3 ou 4 cercles (voir plus bas)

ACTIVITÉ :

L'atelier consiste à fabriquer une boussole articulée par enfant ; la boussole est l'élément décoratif par excellence sur les cartes et elle peut prendre des formes très fantaisistes.

PRÉPARATION PRÉALABLE :

Réunir si possible du matériel de documentation au sein des collections de la bibliothèque

PREMIÈRE ÉTAPE : CONTEXTUALISATION/ACCUEIL (15 MIN)

Cet atelier peut être l'occasion de se plonger dans l'iconographie des cartes anciennes, et d'aborder avec les enfants l'idée que la représentation du monde a évolué grâce aux découvertes des grands explorateurs.

DEUXIÈME ÉTAPE : TRACER LES CERCLES (10 MIN)

Chaque boussole sera constituée de trois (ou quatre) cadrans, chacun de taille différente.
Chaque enfant commence par tracer 4 cercles sur le canson, respectivement de : 16cm, 12cm, 8cm (**si 4 cercles**, ajouter un cercle de 5cm de diamètre)

Ensuite, toujours avec le compas :

- à l'intérieur du cercle de 16 cm, tracer un cercle de 12 cm
- à l'intérieur du cercle de 12 cm, tracer un cercle de 8 cm
- (**si 4 cercles**: à l'intérieur du cercle de 8 cm, tracer un cercle de 5 cm)

Attention : sur ces trois cercles, il ne faut dessiner que dans les limites de cette bande extérieure.

Découper les cercles en suivant le contour extérieur.
On obtient donc 3 (ou 4) disques de papier.

TROISIÈME ÉTAPE : DESSINER LES ÉLÉMENTS (25 MIN)

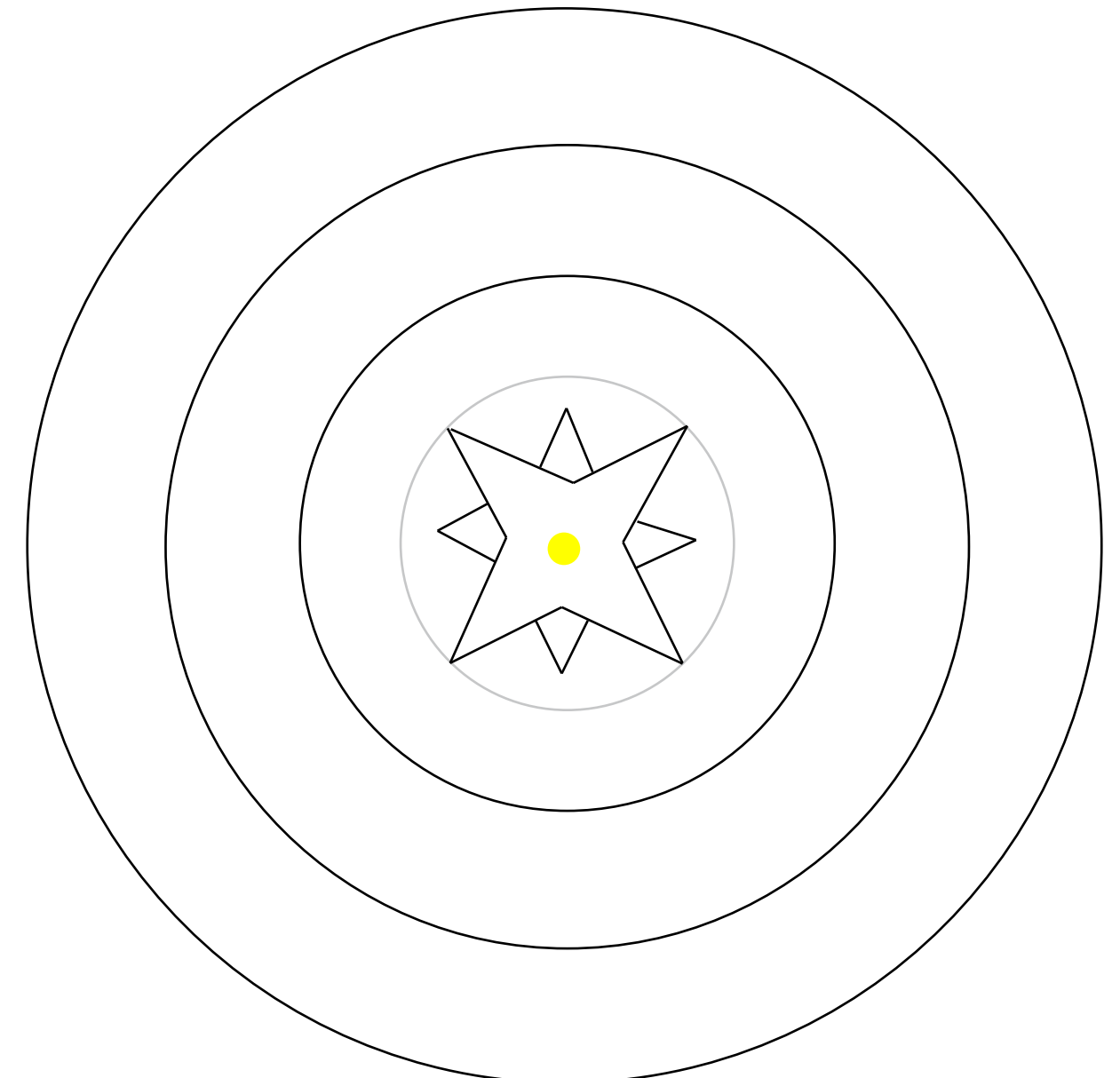
- sur le cercle de 16 cm, faire des graduations chiffrées, imaginaires ou faussement scientifiques
 - sur le cercle de 12 cm, dessiner un petit paysage de forme concentrique, avec mers et montagnes
 - (**si 4 cercles** : sur le cercle de 8 cm, diviser le cercle en 12 et dessiner dans chaque zone signe du zodiac ou des petites illustrations qui s'y apparentent)
 - sur le plus petit cercle (8 cm ou 5cm, suivant le nombre de cercles), dessiner une étoile à 8 branches, représentant les 4 points cardinaux et les directions intermédiaires.
- On peut s'inspirer des modèles proposés en annexe.

Re-découper ce dernier cercle en suivant la forme de l'étoile dessinée.

Ne pas oublier de préciser aux enfants de ne dessiner que sur la bande supérieure de chaque cercle afin que leurs dessins ne soient pas cachés par le cercle suivant.

TROISIÈME ÉTAPE : ATTACHER (10 MIN)

Inciser le centre de chaque cercle avec la pointe des ciseaux, et placer l'attache parisienne, avec la tête de l'attache sur la face visible de la boussole. Tous les disques tournent !



rendu à l'échelle 1

3/ILLUSTRER

- matériel requis :**

 - 1 feuille A4 de canson par participant
 - plusieurs feuilles de papier brouillon
 - matériel de dessin : crayons, crayons de papier, feutres, gommes ...etc.
 - matériel éventuel de peinture : gouache, acrylique

matériel fourni : modèles de composition d'affiches

durée conseillée : 2h00

nombre de participants conseillé : de 3 à 12 personnes - tout public dès 11 ans.

ACTIVITÉ :

L'atelier consiste à se prêter au jeu de l'illustration de texte. Les affiches de l'exposition *Exotiques* ont été réalisées comme ceci : de leur côté, des auteurs ont travaillé sur un texte qui évoque un pays imaginaire. Chaque illustrateur a ensuite reçu un texte au hasard, avec comme mission de réaliser une image sur le pays, à partir des informations contenues dans le texte et de ce que cela lui évoquait ! Les participants vont donc se prêter au même exercice.

PRÉPARATION PRÉALABLE :

Imprimer les textes fournis en annexe en nombre suffisant pour les participants. Imprimer également les deux modèles de construction sur papier A4 fin.

ACCUEIL DES PARTICIPANTS :

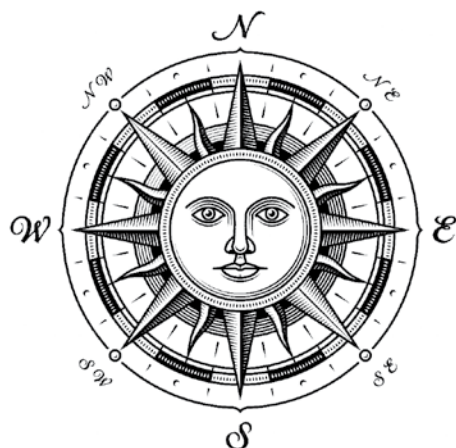
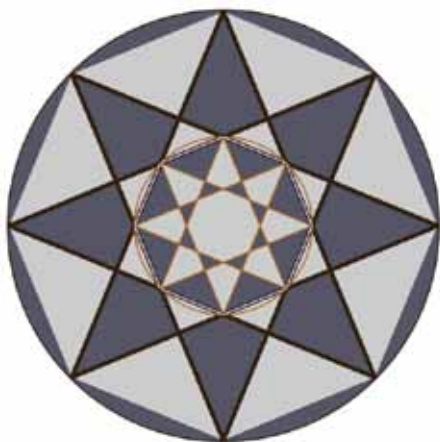
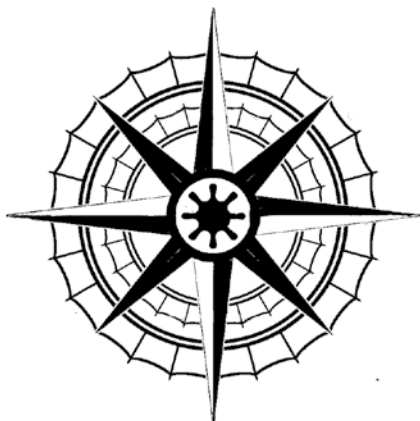
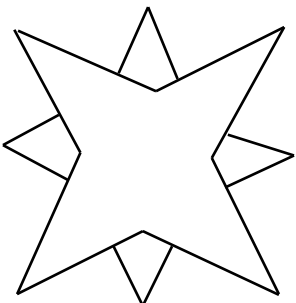
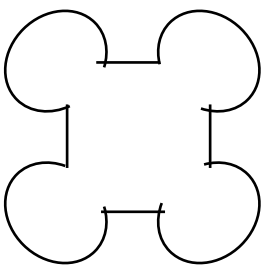
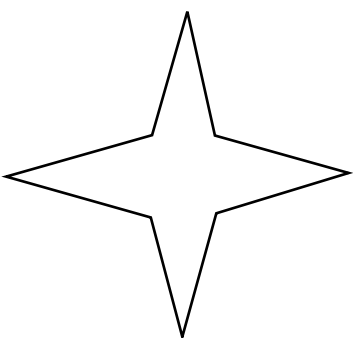
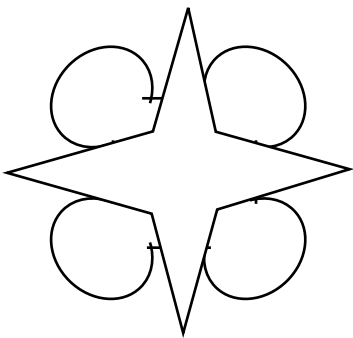
Dans un premier temps, expliquer en quoi consiste l'atelier. Il est important d'annoncer la durée de chacune des étapes, pour que les participants puissent anticiper le temps qu'ils peuvent/doivent y consacrer — quitte à modeler légèrement ces durées selon la rapidité du groupe et/ou le temps disponible pour l'atelier. Chaque participant pioche ensuite un texte au hasard parmi ceux imprimés à partir des annexes.

PREMIÈRE ÉTAPE : LECTURE ET ANALYSE (15 MIN)

La première étape consiste à découvrir le texte pioché. Le lire attentivement, en relever avec soin tous les éléments décrits visuellement.

DEUXIÈME ÉTAPE : CROQUIS PRÉPARATOIRES (25 MIN)

- Commencer sur papier brouillon à imaginer comment les représenter. Il ne faut pas hésiter à parcourir les rayons de la bibliothèque pour trouver la documentation nécessaire.
- Il faut à ce stade imaginer :
- un(e) habitant(e) de ce pays en costume traditionnel
 - des éléments de décor associés à ce pays (faune, flore, bâtiments, véhicules...)



TROISIÈME ÉTAPE : DESSINER LE NOM DU PAYS (20 MIN)

Choisir l'un des deux modèles de composition fourni.
En s'appuyant sur une fenêtre ou un table lumineuse, reproduire la structure très légèrement au crayon sur le papier A4 canson.

Commencer par dessiner le titre en l'équilibrant dans l'emplacement prévu.
Choisir une typographie parmi celles fournies en annexe et s'en inspirer : il s'agit de bien respecter les rapports d'épaisseur, la présence ou non d'empattement au bout des lettres...

T L W X I (exemples de lettres avec empattements)

T L W X I (exemples de lettres sans empattement)

QUATRIÈME ÉTAPE : DESSINER L’AFFICHE (1H)

En s'appuyant sur les éléments de construction choisis et sur les recherches préparatoires effectuées, finaliser du mieux possible l’affiche !



OMPHALOS

La mémoire de l'eau

Nous avons longtemps hésité à publier un guide sur ce pays. Même dans la collection *Routards de l'extrême*, nous n'étions pas sûrs qu'il trouverait sa place. Nous tenons à vous mettre en garde dès à présent : cette destination peut être toute à la fois hostile, déconcertante, magique ou... mortelle.

Dans ce pays, pas de capitale, pas de ville.

Depuis que toute trace d'eau a disparu, c'est une terre battue par les vents parsemée de quelques cahutes.

C'est le domaine des vagabonds, des chasseurs-pêcheurs, des corsaires à la dérive, de tous ceux que la mer a abandonnés.

Où se loger / se restaurer :

- Le camping est fortement déconseillé, surtout dans la région ouest infestée de requins. Ils ne feraient qu'une bouchée de votre tente d'algues.
- *L'Auberge du Thon qui fume* est le seul établissement où vous trouverez un hamac digne de ce nom.

De mai à juin, allongés sur le toit, les yeux tournés vers le ciel, vous pourrez assister au spectacle magique de la migration des baleines à ventre bleu.

Jack, le patron, vous racontera comment l'une d'entre elles est venue s'échouer sur sa cheminée, un jour de grand vent.

Les couvertures imperméables et si douces de l'auberge lui doivent beaucoup...

Sa carcasse, quant à elle, aurait été vendue à un musicien itinérant joueur de senza.

- Sur place ne manquez pas de goûter l'alcool de pieuvre (un truc à vous faire pousser des tentacules !) et si vous n'aimez pas le jus de poisson, amenez vos réserves d'eau !

À voir / À faire :

- À l'ouest se dresse la plus grande forêt de corail figé du pays. Mirifique.
- En mars, goûtez aux joies de la chasse à la sardine-papillon.
- Quelques aventuriers éméchés nous ont parlé d'une mystérieuse source.

Un cercle parfait caché dans les entrailles de la forêt rouge.

Un trou sans fond rempli d'eau.

Certains prétendent qu'il pourrait s'agir... du nombril du monde...

un texte d'Anne Laval



Si vos pas vous mènent ici, ce ne peut être un hasard car alors il aura fallu que vous grimpez une montagne de 8000 mètres, que vous affrontiez les vents et une température de glace.

Ils vous attendront car ils vous auront vu de loin, petite silhouette noire sur le blanc immaculé. Ils ne diront rien.

Ils ne disent jamais rien.

Ils souriront peut-être.

Derrière eux, il y a des bateaux gigantesques dressés tels les géants de l'île de Pâques. Et contenant autant de mystères. On dirait qu'ils sont venus tout seuls sur le sommet de cette montagne. Ce sont des paquebots principalement. Quelques chalutiers aussi. Parfois, il y a un craquement très fort que produit le gel sur les vieilles machines.

Si c'est le moment, si la lune est pleine, ils vous emmèneront avec quelques autres, surtout des enfants et quelques vieux aussi. Il suffira de s'asseoir sur le bord d'un igloo, puis, d'écouter le vent. Ils ne craignent pas le froid mais vous, si. Vous aurez froid jusqu'au fond de vos poumons et de votre cœur. Longtemps.

Au bout de sept jours, vous pourrez enfin entendre le son de leur voix. Rentrés au campement, bien à l'abri, dans la chaleur du ventre d'un bateau et entourés de tous, ils entonnent une sorte de chant. C'est tout à la fois : tous les vents du monde - Alizé, Aquilon, Autan, Blizzard, Bourrasque, Brise, Mistral, Rafale, Souffle, Tempête, Tramontane et Zéphyr - mais aussi le son du froid, le bruit de l'immensité et le cri de la sauvagerie des lieux.

Et personne ne leur demande rien d'autre.

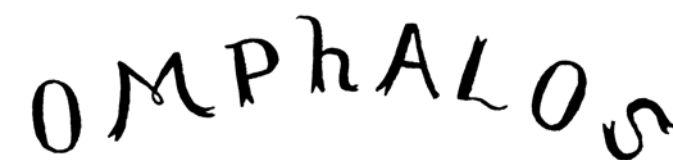
Vous redescendrez dans la vallée. Vous raconterez à tous ce que vous avez entendu et jurerez que c'est la pure vérité.

Mais peut-être avant cela, vous aurez voulu dire un mot et alors on ne vous reverra pas. Car les bavards disparaissent là-bas. Comme soufflés par le vent.



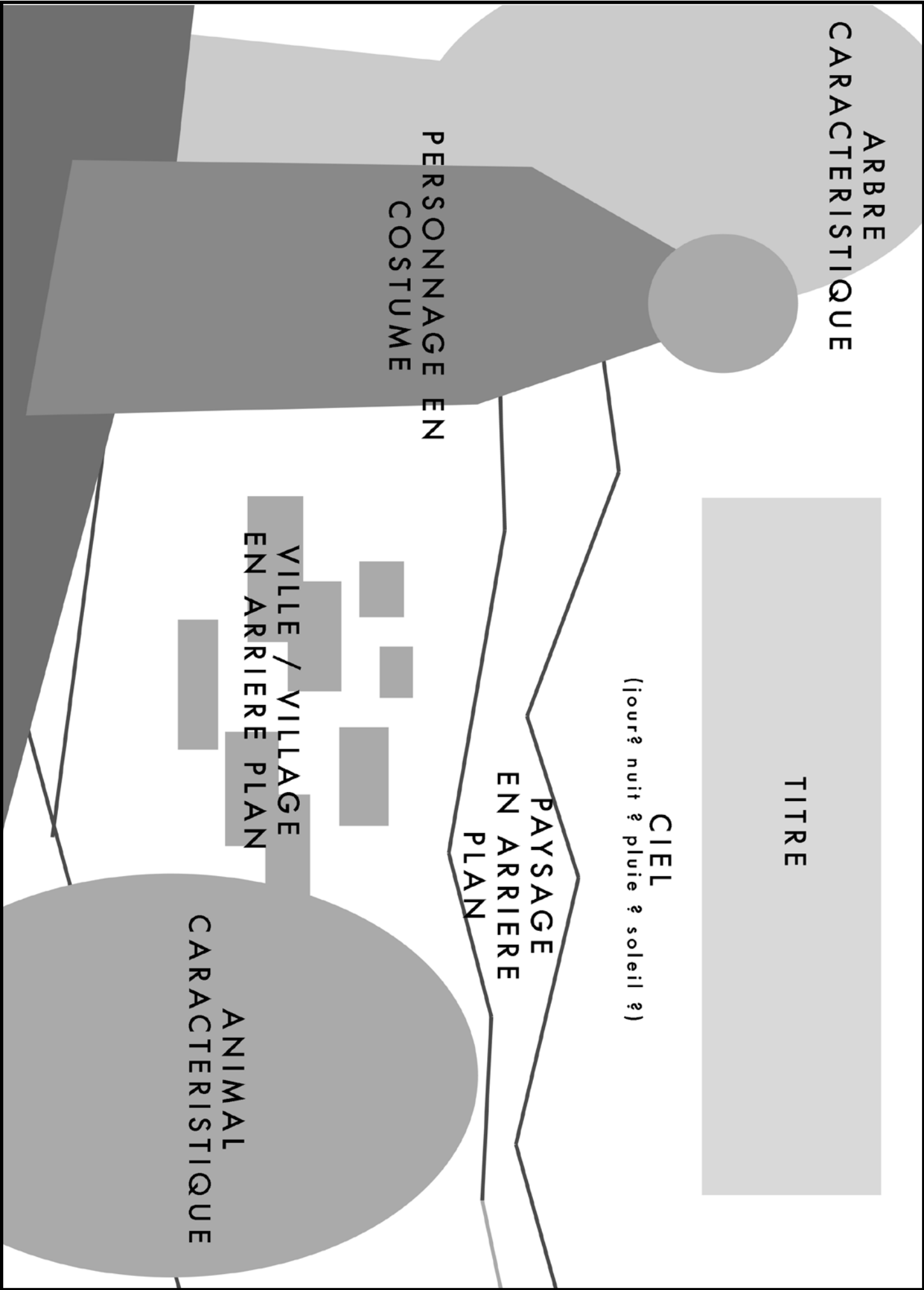
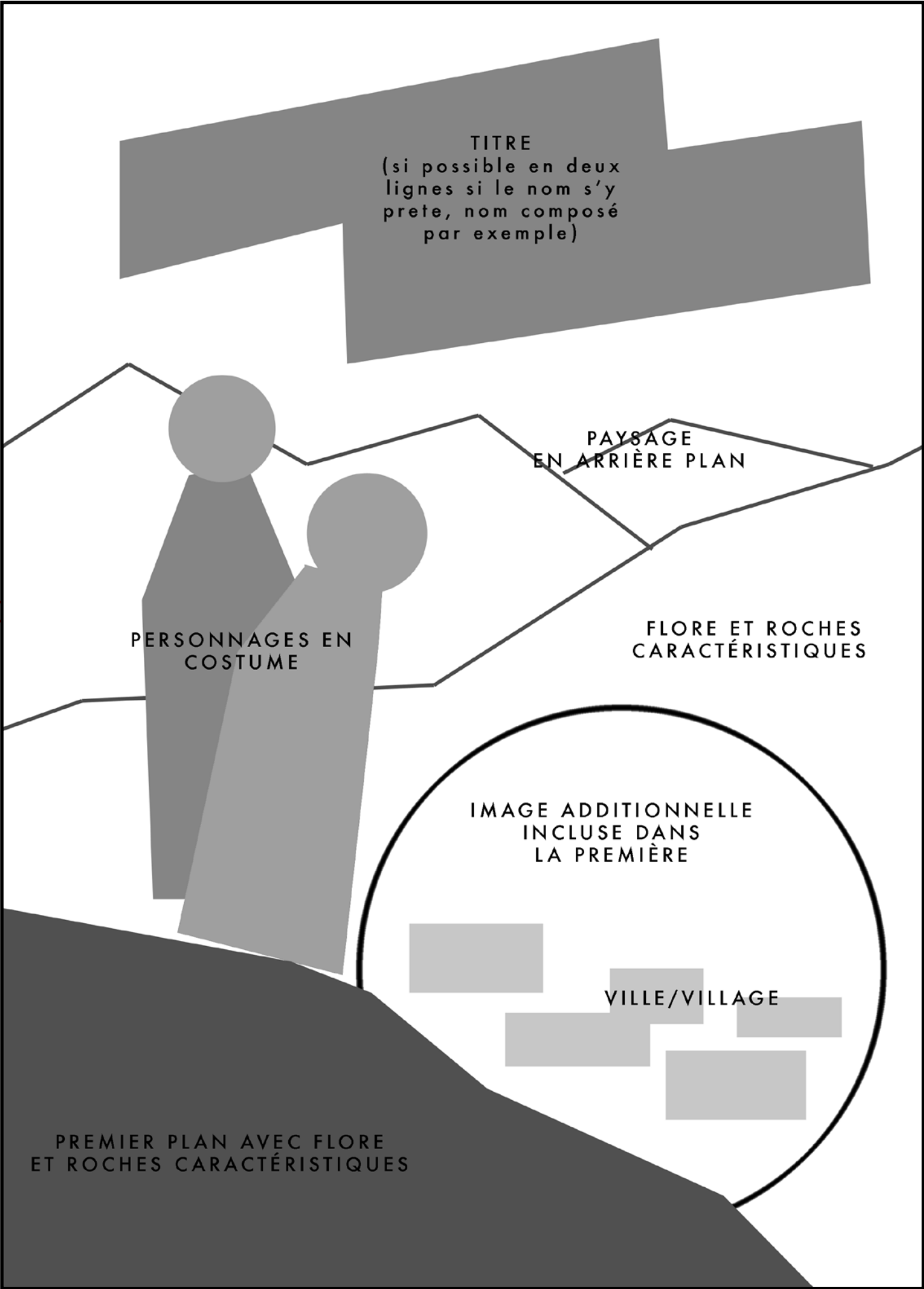
Un texte de Violaine Leroy









4/ NAVIGUER

matériel requis :

- 1 feuille A3 (éventuellement A4) de canson 225g par participant
- + un bout de +- 5cm x 6cm de ce même papier
- plusieurs feuilles de papier brouillon
- attaches parisiennes
- matériel de dessin : crayons, crayons de papier, feutres, gommes ...etc.
- matériel éventuel de peinture : gouache, acrylique

durée conseillée : 2h30

nombre de participants conseillé : de 3 à 12 personnes - tout public dès 9 ans.

ACTIVITÉ :

Il s'agira de fabriquer une carte, mais chaque carte sera individuelle et propre au participant.
La particularité de cette carte produite est qu'elle comportera un élément mobile : bateau ou monstre qui pourra naviguer autour de l'île.

PRÉPARATION PRÉALABLE :

Réunir si possible du matériel de documentation au sein des collections de la bibliothèque (livres de cartes et atlas principalement).

PREMIÈRE ÉTAPE : L'ÎLE (45 MIN)

D'abord, les participants doivent imaginer un pays.

Comme pour l'atelier 'Cartographe', le but est d'imaginer un thème global, un principe fort qui régit le pays et qui permet de rendre cohérents tous les éléments (personnages, faune, flore).

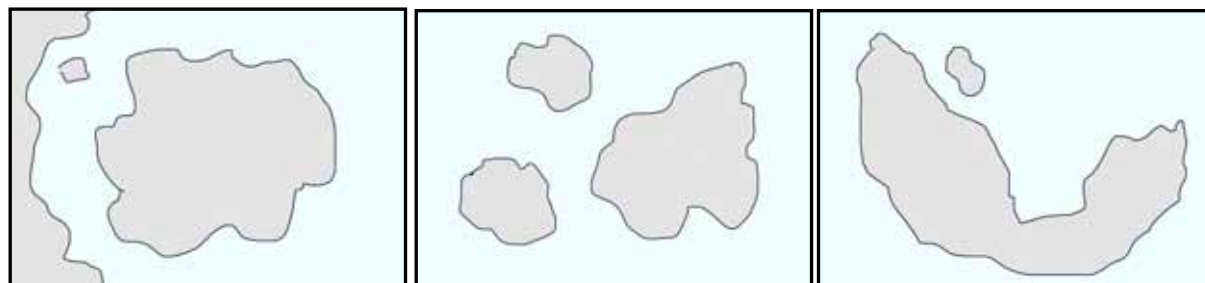
Une fois ce thème trouvé, pour donner vie au pays, il faut :

- trouver un NOM au pays
- dessiner DEUX PERSONNAGES habillés avec le costume traditionnel du pays
- dessiner au moins UN BÂTIMENT CARACTÉRISTIQUE
- inventer des éléments de FLORE et de FAUNE endémiques

Ce pays doit être une **île ou un archipel constitué de plusieurs îles**.

Cette étape est constituée de croquis sur papier brouillon.

exemples :



DEUXIÈME ÉTAPE : LA CARTE (1H15 MIN)

Chaque participant doit dessiner sur sa feuille canson A3 (ou A4) la carte de son île.

Comme précédemment, la nom du pays doit figurer sur la carte, de même qu'il faut se servir des idées trouvées dans l'étape précédente.

Il est important de laisser une vraie place à l'océan dans la composition de la carte.

Le tracé de contour de l'île (ou des îles) peut être précédemment posé par la personne animatrice pour éviter les problèmes.

TROISIÈME ÉTAPE : LE BATEAU (30 MIN)

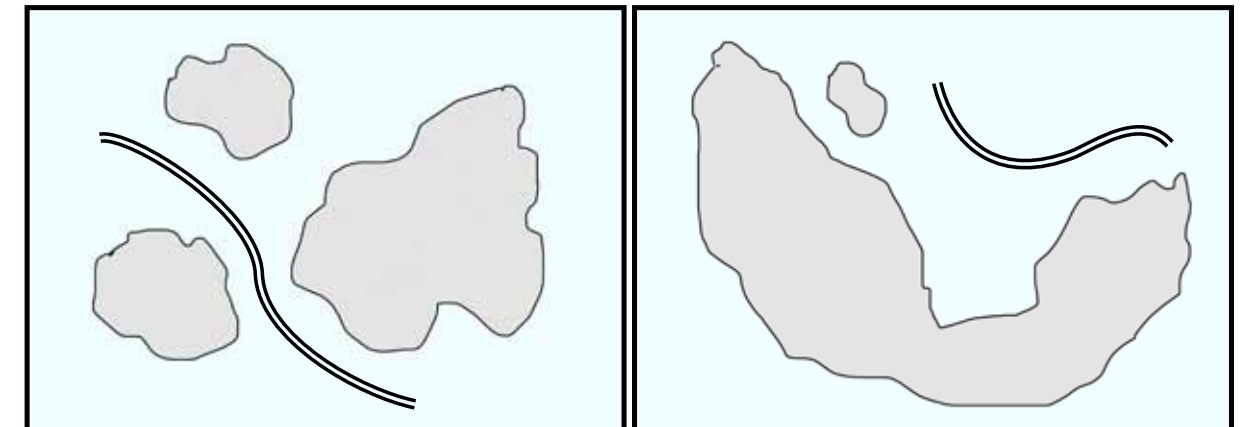
Un bateau (ou, éventuellement, une créature marine) navigue dans les eaux autour de l'île.
Est-ce un vaisseau d'explorateurs ? un bateau qui protège l'île ? un sous-marin ennemi ? un monstre qui piège les pêcheurs ?

D'abord, dessiner ce bateau ou monstre sur le bout de papier canson complémentaire.

Le découper en suivant son contour.

Ensuite, sur la carte, dessiner une ligne qui correspond au parcours du bateau.
(attention bien sûr à ce que cette ligne ne fasse pas de boucle...)

exemples :



Avec un cutter, inciser la feuille suivant cette ligne.

Percer le centre du bateau, et le traverser d'une attache parisienne.

L'attache parisienne est glissée dans la fente de la carte et repliée derrière.

Ainsi, le bateau peut ensuite glisser le long de son parcours.

Chaque participant repart avec sa carte.



5/PEUPLER

matériel requis :

- plusieurs feuilles de papier brouillon
- plusieurs matrices A4 fournies en annexe (au moins une, voire plusieurs par participant inscrit)

- matériel de dessin : crayons, crayons de papier, feutres ...etc.

*note : il peut être intéressant pour l'esthétique finale que tous les participants travaillent, mais ce n'est pas indispensable.
avec le même type d'outil.*

- matériel de découpe : ciseaux, cutter éventuellement, scotch.
- un appareil photo numérique pour la restitution du résultat final aux participants.

matériel fourni : matrice à reproduire avant le début de l'atelier

durée conseillée : deux formats possibles 1h ou 1h30.

nombre de participants conseillé : de 3 à 12 personnes - tout public dès 6 ans.

DEUXIÈME ÉTAPE : DÉCOUPER / MÉLANGER (20 MIN OU 30 MIN)

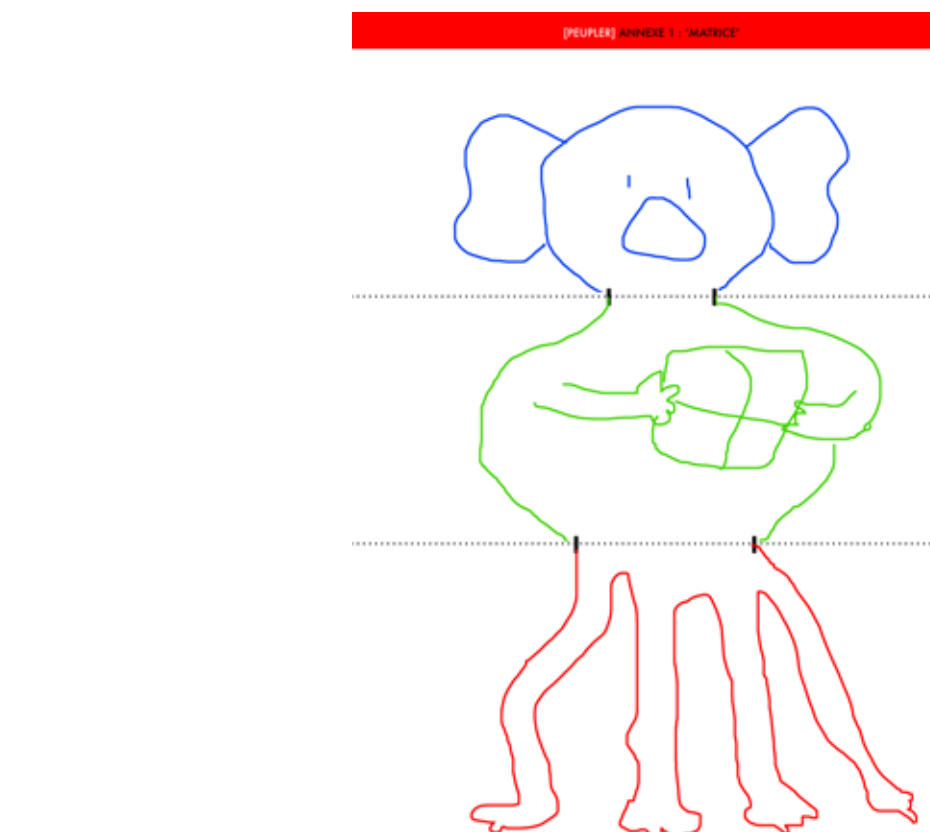
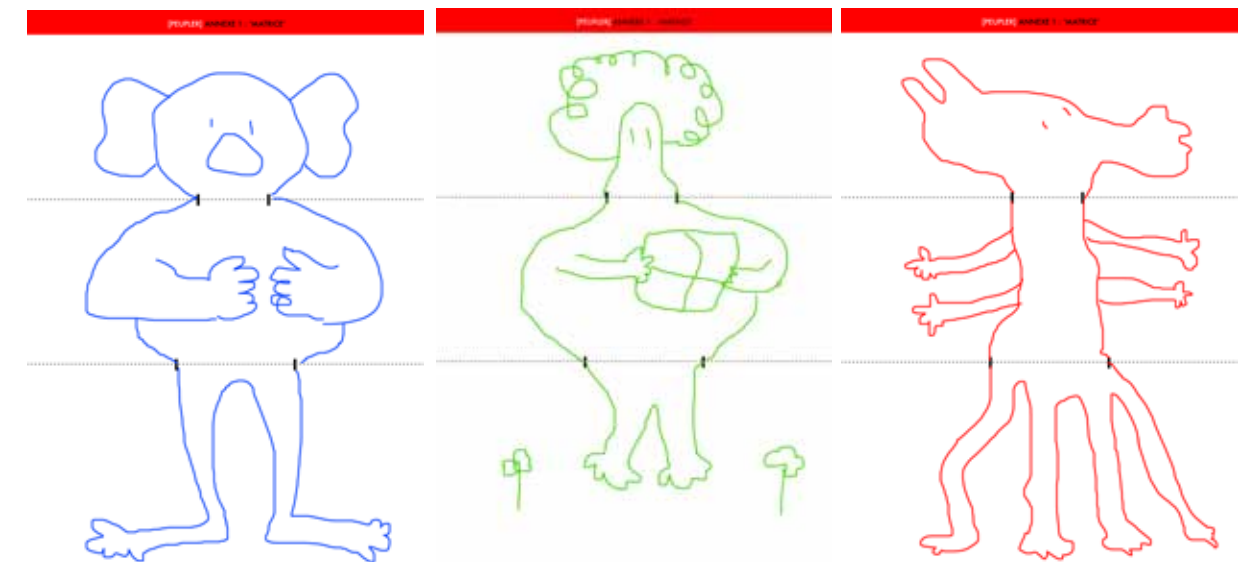
Chaque personnage dessiné sur une matrice doit être découpé en trois suivant les trois lignes horizontales. C'est pour ça qu'il est important que les trois parties ne débordent pas les unes sur les autres.

Ensuite, toutes les parties peuvent être mélangées pour donner vie à de nouveaux personnages, mélanges des précédents.

FIN DE L'ATELIER

Prendre en photo les personnages les plus réussis puis les envoyer par mail aux participants.

Chaque participant peut repartir avec son personnage, ou un autre nouvellement créé (re-solidarisé en utilisant du scotch sur le verso de la feuille, par exemple).



ACTIVITÉ :

22

L'atelier consiste à inventer des personnages, puis les mélanger pour créer une infinité d'habitants étranges de contrées fantastiques !

PRÉPARATION PRÉALABLE :

Réunir si possible du matériel de documentation au sein des collections de la bibliothèque (Projets photographiques sur des peuples ou costumes).

Imprimer en plusieurs exemplaires (nous conseillons plusieurs matrices par participant) la feuille 'matrice' fournie en annexe

PREMIÈRE ÉTAPE : PERSONNAGES (40 MIN OU 1H)

Après avoir visité l'exposition et découvert les pays évoqués sur les affiches, il s'agit de faire imaginer aux participants des PERSONNAGES pouvant en être les habitants.

Ces personnages peuvent être inspirés par ceux présents parfois sur les affiches, ou au contraire relever de l'imagination des participants, stimulés par les informations distillées dans les textes ou l'ambiance des images.

Pour dessiner ces personnages, les participants utilisent les feuilles 'matrice'.

Celles-ci sont séparées en trois parties A/B/C

Sur la partie A : il faut dessiner la tête du personnage (avec chapeaux, chevelures, cornes...)

Sur la partie B : il faut dessiner le corps et les bras

Sur la partie C : il faut dessiner les pieds/pattes du personnages

ATTENTION : aucun trait ne doit sortir des espaces A/B/C, aucun élément présent sur chaque partie de l'image ne doit déborder sur la partie d'à côté ! L'unique exception concerne les seuls traits de contour extérieur du personnage, qui doivent impérativement passer d'une partie à l'autre à l'endroit signifié sur la matrice.

23

A



B



C

6/POUR SUIVRE...

Voici quelques idées d’autres ateliers possibles...

ÉCRIRE :

L'idée serait de faire se prêter les participants au jeu des auteurs des textes de l'exposition «Exotiques». L'atelier d'écriture peut s'imaginer avec tous types de publics. Le texte ne doit pas dépasser une page, il peut être un extrait de journal intime, un article de journal sur un pays, une lettre d'un voyageur, un extrait de guide touristique...
Le but du texte est de suggérer, en un temps d'écriture très court , un monde cohérent et complet, un pays imaginaire avec toute sa culture...

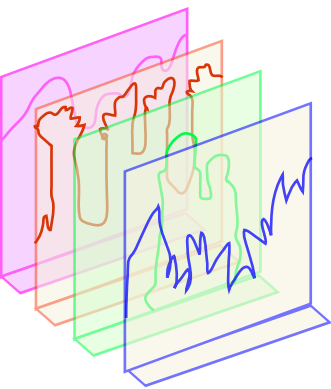
DÉCOUVRIR :

Un atelier court, de découverte de l'exposition, pourrait consister à cacher les textes sur les structures d'exposition. Ensuite, ils sont imprimés séparément, en prenant soin d'effacer le nom du pays sur le texte imprimé (nous contacter pour obtenir les fichiers).
Les participants lisent les textes avant de découvrir l'exposition et doivent ensuite trouver quelles images correspondent à quel texte.

DÉCORER :

Avec de la peinture (acrylique, gouache), sur du carton grand format, reproduire en grand format des éléments présents sur les affiches : personnages, plantes, animaux... Découper ensuite ces éléments et décorer le lieu d'accueil avec des éléments : l'exposition «déborde» dans le reste du bâtiment. Dans la façon de disposer les éléments dans le bâtiment, ce peut être l'occasion de découvrir l'ensemble des rayons en cherchant les endroits où faire interagir les éléments découpés avec le mobilier du lieu.

CONSTRUIRE :



Imaginer un paysage en 4 plans successifs, à la façon du paysage dans la boîte à manivelle. Découper 4 bouts de papier de même largeur. Préserver en bas de chaque plan une bande de 2 cm qui sera repliée à 90° et servira à la fin à les coller sur une feuille-support.
Sur le premier plan, dessiner des plantes, sur le deuxième plan, dessiner des personnages évoluant dans ce décor, sur le troisième plan, dessiner à nouveau de la végétation, sur le quatrième plan, dessiner un arrière plan (des montagnes, des collines). Découper ensuite le haut de chaque plan en suivant le tracé des éléments dessinés. Plus le plan est ajouré, plus il laisse qu'apparaître le plan suivant.

Si vous imaginez un autre atelier autour de l'exposition, n'hésitez pas à nous en tenir informés : il pourra être utile aux prochains lieux d'accueil ! Merci !

7/BIBLIOGRAPHIE

Quelques pistes pour une bibliographie sélective :

ESSAIS / RESSOURCES :

Dictionnaire des lieux imaginaires,
Alberto Manguel, Actes Sud, 2001

Géographies imaginaires, de quelques inventeurs de mondes au XXe siècle.
Pierre Jourde, José Corti, 1991

Voyages au pays de nulle part
Francis Lacassin, Robert Laffont, 2000

Cartes et plans : Paysages à construire , espaces à rêver
Les Cahiers Robinsons, Université d'Artois

Le travail d'Owen Gatley >> <http://www.owengatley.co.uk>
Le travail d'Adam Ferriss >> <http://www.adamferriss.com>

FICTIONS :

Le Désert des Tartares
Dino Buzzatti, Pocket, 2004

Les villes invisibles
Italo Calvino, Points-Seuil, 1996

Fictions
Jorge Luis Borges, Folio, 1974

Les aventures de Sinbad le marin
Editions Phébus, 2001

Les voyages de Gulliver
Jonathan Swift, Gallimard, 1976

L'autre monde : les états et empires de la lune. Les états et empires du soleil.
Davinien de Cyrano de Bergerac, Gallimard, 2004

GUIDES :

Atlas des îles abandonnées
Judith Schalansky, Arthaud, 2010

Pamukalie, pays fabuleux: vrai guide d'un pays surréel,
Eugène, Autrement, 2003

LIVRES ILLUSTRÉS :

Atlas des Géographies d'Orbae :
vol 1 : Du pays des Amazones aux îles Indigo
vol 2 : Du pays de JAde à l'île Quinookta
vol 3 : De la rivière rouge au pays des Zizotls
François Place, Casterman, 1996

Max et les Maximonstres
Maurice Sendak, L'école des loisirs, 1973

Lettres des Isles Girafines
Albert Lemant, Seuil Jeunesse, 2003

Cartes, voyage parmi mille curiosités et merveilles du monde,
Aleksandra Mizielińska et Daniel Mizieliński, éditions Rue du Monde, 2012

Rêveur de cartes
Martin Jarrie, Gallimard Giboulées, 2012

Plan S'intégral,
Benoît Jacques, Bruno Robbe éditions, 2005

Les Déserteurs,
Christopher Hittinger, The Hoochie-Coochie, 2009

Lettre des îles Baladar,
Jacques Prévert illustré par André François, Gallimard Jeunesse, 2007

Le livre des Merveilles du Monde,
Marco Polo, Marie-Thérèse Gousset, Bibliothèque de l'Image

Alboum à colorier
Benoît Jacques, éditions Fotokino et Benoît Jacques Books, 2010

Le Roi qui n'a rien
Alex Cousseau et Charles Dutertre, Gallimard Jeunesse Giboulées, 2010

Les trois clés d'or de Prague ou Madlenka
Peter Sis, Grasset Jeunesse, 2000

PHOTOGRAPHIE :

Wilder Mann ou la figure du sauvage
Robert McLiam Wilson et Charles Fréger, Musée du carnaval et du masque et G. Gauckler, 2012

MUNDI EXOTICUS

Topographie Véroitable



L'exposition «Exotiques» a été créée conjointement
par les éditions 2024 et le collectif des Rhubarbus,

avec le soutien du Syndicat Potentiel
et de l'association Central-Vapeur, Strasbourg



Les éditions 2024 publient des livres illustrés et des bandes
dessinées depuis 2010, avec l'envie d'accompagner des démarches
d'auteurs cohérentes et engagées tout en soignant la fabrication
des livres. Nous créons et scénographions également des exposi-
tions autour de l'illustration.

>> www.editions2024.com

Créé en 2005, *Les Rhubarbus* est un collectif à géométrie variable
rassemble auteurs, illustrateurs et artistes contemporains autour
de projets collectifs originaux.

>> <http://rhubarbu.over-blog.fr>



