

BocaLocal

OU COMMENT METTRE EN BOCAL SON QUARTIER !

PUBLIC

Jeunes de 8 à 13 ans

THÉMATIQUES

Le développement durable, l'écologie, le quartier, les habitudes

OBJECTIFS

- ✓ Redécouvrir son quartier au travers des 5 sens
- ✓ Exercer une pratique artistique



CENTRES
CULTURES
LIÉGEOIS

Sommaire

1, PRÉSENTATION GÉNÉRALE

2, CONTEXTE DE CRÉATION

3, OBJECTIFS

5, DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

6, INFOS PRATIQUES

7, ALLER PLUS LOIN

8, CONTACTS



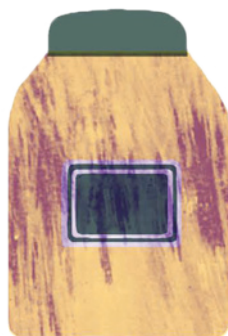
1.Présentation générale

Bocalocal : un quartier, une quinzaine de jeunes, deux artistes, des associations, cinq étapes et de nombreux bocaux.

Bocalocal est un projet pilote ancré dans le quartier de Bressoux-Droixhe.

Ce projet a pour visée de donner une place, et de rendre visible, l'expression des jeunes du quartier sur leur lieu de vie commun, ce qui en fait sa singularité. Pour ce faire, les participant·es ont été invités à «mettre en bocal» la richesse de leur quartier.

« Bocal » fera ainsi allusion aux cabinets de curiosités, et « local » pour la référence au quartier.



2. Contexte de création

Initié par le Centre culturel de Liège « Les Chiroux », il s'est construit en partenariat avec l'Espace Georges Truffaut et Le Service Proximité de La Ville de Liège, et en concertation avec les autres centres culturels de La Ville de Liège.

Né de l'opération quartiers sensibles - une opération culturelle menée par les Chiroux portant sur l'expérience des 5 sens en lien avec un quartier - Bocalocal a la volonté d'aller à la rencontre des habitant·es et de leur quartier par le biais de la création artistique. C'est avec un groupe d'une dizaine de jeunes, âgés de 8 à 14 ans, que le projet s'est inscrit pour une première édition dans le quartier de Bressoux-Droixhe.

Au programme de cette édition pilote: visite de l'exposition "Collections" par le collectif "Cuistax", marche exploratoire à la recherche des éléments sensoriels caractéristiques du quartier, ou encore création d'une carte subjective avec l'artiste-animateur Jordan Delannoy. Le tout conduit au moment clé du projet : la mise en bocal des éléments à conserver, comme moyen de mettre en lumière les aspects positifs du quartier vu par les jeunes. Cet atelier artistique est mené par l'artiste scénographe et animatrice Marie-Hélène Tromme.

Après un dernier travail de scénographie, il est prévu que l'exposition des bocaux soit présentée lors de différentes manifestations publiques, telles que le TempoColor et la fête de quartier de Bressoux-Droixhe, mais également sur une plate- forme en ligne.

Enjeux de citoyenneté mondiale

DÉMOCRATIE
CITOYENNETÉ

VALORISER LA
DIVERSITÉ

INTER-
CULTURALITÉ

VIVRE ENSEMBLE

3.Objectifs

GÉNÉRAUX

- ✓ Prendre en compte ce que les jeunes vivent au quotidien en considérant le système de relations sensorielles (visuelles, sonores, tactiles...) et sensibles (émotives, affectives, symboliques), tissé entre eux, leur milieu de vie et le monde.
- ✓ Rendre visibles et partageables ces relations en les inscrivant au coeur d'un processus culturel et artistique d'expression, de création et de production.

SPÉCIFIQUES

- ✓ Permettre aux jeunes d'être acteurs de leur environnement où chacun réinvente une part de sa vie, de sa ville.
- ✓ Au moyen de l'expérimentation et de l'expression, favoriser la rencontre entre les différents publics : les habitants, les associations, les animateurs, les artistes et les oeuvres.
- ✓ Privilégier l'expérimentation et l'expression par le biais du sensible et des intelligences multiples.
- ✓ Favoriser les oeuvres et les artistes contemporain.e.s pour susciter l'intérêt des participant.e.s au projet et l'inspiration pour la création des bocalux.
- ✓ Intégrer la découverte d'une proposition culturelle dans le projet.

PÉDAGOGIQUES

- ✓ Participer à un travail collaboratif et collectif
- ✓ Comprendre l'aménagement de son territoire
- ✓ Redécouvrir son quartier
- ✓ Appréhender une expérience sensible en travaillant avec ses sens.

Thématiques

DÉVELOPPEMENT
DURABLE

ÉCOLOGIE

QUARTIER

LES HABITUDES

4. Infos pratiques

1 DURÉE

Bocalocal s'incarne dans un projet qui s'étale sur 16 semaines, à hauteur d'une demi-journée toutes les deux semaines. Le facteur temps est assez modulable puisque la fréquence des ateliers peut être accélérée ou ralentie.

2 PUBLIC

Ce projet s'intéresse aux jeunes entre 8 et 14 ans qui résident dans le quartier ciblé.

3 MATÉRIEL

Matériel de bureau (feutres, post-it, ficelle), des bocaux (seconde main et/ou collectés en famille), une carte géographique (marche exploratoire).

4 COÛT

Le coût est variable en fonction de l'activité artistique et du matériel sélectionnés.

5. Déroulement de l'animation

ETAPE 1 : S'INSPIRER

Visite d'une exposition

Par le biais d'une visite-animation, les participant·es découvrent un univers artistique. Ils observent différents styles artistiques, différentes possibilités d'exposer des éléments dans l'espace, et prennent plaisir à visiter une exposition jeunesse d'envergure (par exemple). C'est également l'occasion de découvrir quelques publications en littérature portant sur des cabinets de curiosités illustrés.



DURÉE

1h30



CONSEIL

Lors de la première édition, Cuistax, une exposition sur les collections avait été proposée.



INSPIRATION

cf. Annexe 1

ETAPE 2 : SE RÉAPPROPRIER

Glaner les éléments sensoriels qui représentent le quartier lors d'une marche exploratoire

Sortir des murs pour aller repérer, récolter, répertorier des matières, des objets insolites, des odeurs, des goûts... toutes sortes d'éléments - positifs ou négatifs - qui constituent le quartier et qui participent à sa singularité.

Les participant·es vivent des animations pendant le parcours, réalisent un inventaire en enregistrant les éléments repérés selon les cinq sens (grâce à des prises de sons, appareils photos...) et en les localisant sur une carte géographique.



DURÉE

2h



CONSEIL

Choisir un parcours permettant de travailler les 5 sens avec quelques arrêts stratégiques. Par exemple: un boulangerie pour le goût.



La marche exploratoire peut aussi servir d'étape d'accroche, d'inspiration pour les participant·es.

ETAPE 3 : PARTAGER DES POINTS DE VUE

Réalisation d'une carte interactive du quartier

Les participant·es échangent, partagent leurs trouvailles (lors de l'étape 1) avec les autres participant·es.

Pour ce faire, on réalise une grande carte du quartier sur laquelle on épingle les éléments (post-it, photos...).

Lors d'une deuxième étape, les jeunes légendent la carte et peuvent, ensuite, créer une carte par sens afin des les superposer par la suite. Ces cartes pourront servir de support à l'exposition (carte géographique sous forme de guide).



DURÉE

3 x 3 après-midi (3h)



CONSEIL

Ce travail peut être réalisé avec la participation d'une artiste.



INSPIRATION

cf. Annexe 2.



ETAPE 4 : TRIER - CONSERVER - CRÉER

Mise en bocal des éléments à conserver

En réponse à la représentation du quartier réalisée lors de l'étape 1, les participant·es se positionnent quant à la question : « Que voudrait-on conserver/mettre en lumière dans notre quartier ? »

Les participant·es disposent de toute sorte de matériel préparé à l'avance, afin de leur permettre de reproduire leur « objet sensible » de façon minimaliste, fictive/artificielle, originale, colorée, poétique...

Seules deux contraintes sont à respecter :

- Tout élément « à conserver » doit rentrer dans un bocal.
- La contrainte esthétique est de vigueur : le passage par la création et la recherche d'originalité est un passage obligé. L'objet ne doit pas être déposé dans le bocal pour lui-même mais doit être sublimé grâce à l'imagination et la créativité de l'habitant·e.



DURÉE

2 x 3 après-midi (3h)



CONSEIL

Ce travail peut être réalisé avec la participation d'une artiste.



INSPIRATION

cf. Annexe 3.

ETAPE 5 : RASSEMBLER ET DIFFUSER

Scénographier les bocaux sous forme de cabinet de curiosités et garder une trace

Les participant·es et l'animateur·trice pensent ensemble à un dispositif pour leurs bocaux pour présenter leurs productions dans l'espace public.

Le dispositif doit pouvoir permettre la présentation des bocaux, telle un cabinet de curiosités, lors de différentes manifestations. Ex : bocaux placés autour de la carte interactive ; bocaux sur une étagère ; bocaux dans une boîte placée au sol (effet de surprise), etc.



DURÉE

2 x 3 après-midi (3h)



CONSEIL

Ce travail peut être réalisé avec la participation d'une artiste.



INSPIRATION

cf. Annexe 3.

6. Aller plus loin

V MY 2050

«Un outil web interactif et éducatif permettant de créer votre propre scénario bas carbone à l'horizon 2050. Avec 'My2050'; le Service Changements climatiques souhaite encourager tous les citoyens (et les élèves du troisième degré du secondaire en particulier) à entamer un débat quant à la manière dont nous pouvons faire évoluer vers une société bas carbone d'ici 2050.»

PLUS D'INFO: <https://www.annoncerlacouleur.be/ressourcepedagogique/my2050>





7. Bibliographie

GALAND Alexandre et JACQUOT Delphine, *Monstres et Merveilles, cabinets de curiosités à travers le temps* (2018).

RTBF La Première, *Les cabinets de curiosités, pour découvrir en s'émerveillant*; https://www.rtbf.be/lapremiere/article/detail_les-cabinets-de-curiosites-pour-decouvrir-en-s-merveiller?id=10417815

ANNEXE

Annexe 1

Le cabinet de curiosités est au départ un meuble à multiples tiroirs. [...] On y rangeait mille objets hétéroclites, qui devenaient parfois de grosses collections qui prenaient de plus en plus de place. Les cabinets seront donc placés dans des salles retirées, de plus en plus vastes, des chambres intimes où l'on se retirait du monde pour étudier, pour méditer, à l'inverse de la galerie où l'on accueillait le monde. Par extension, ces chambres retirées prendront à leur tour le nom de cabinets de curiosité. Par 'curiosités', on entend ce qui nous étonne, ce qui nous émerveille, ce qui relève de la curiosité de savoir, de comprendre. Il ne s'agit donc pas de la curiosité devant le bizarre.

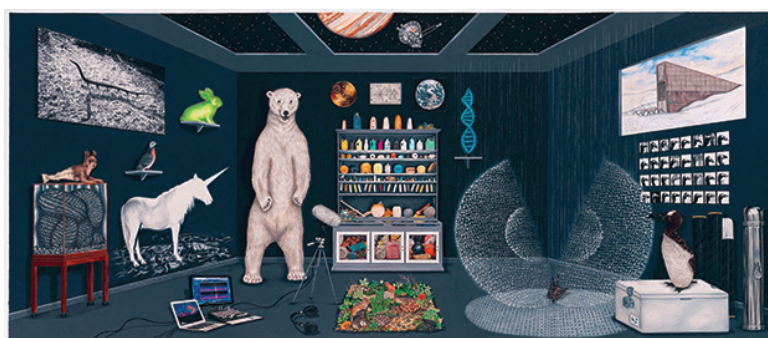
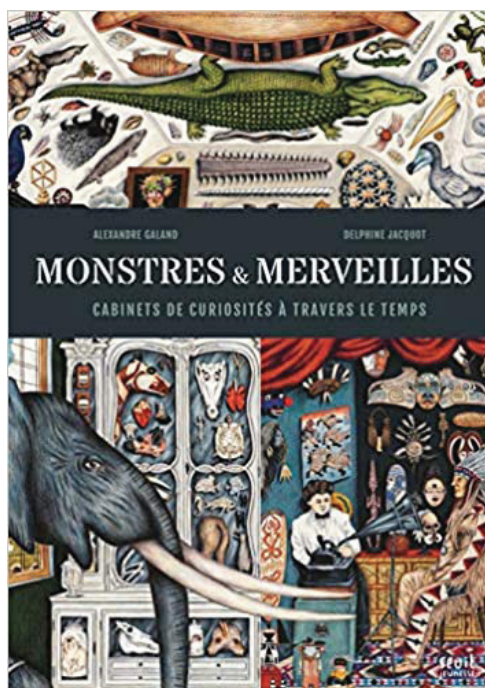
Ces cabinets sont caractéristiques des Temps modernes, cette période qui va de la fin du Moyen Age à la Révolution française. [...] On est en pleine Renaissance, on redécouvre les textes de l'Antiquité, les médailles, les sculptures antiques, et de là, on se rend compte que l'homme peut aussi découvrir le monde par les sciences qui lui sont propres : les mathématiques, l'anatomie.... On ne trouve donc pas dans ces cabinets que des objets précieux, des oeuvres d'art, qui sont faites par l'homme. Au départ, il s'agit bien de toutes les merveilles que compte le monde. [...]

Fossiles, coquillages, végétaux, objets en bois ou en ivoire, ornements, vêtements de plume, des horloges, des automates, le corail, le musc, l'ambre gris ou jaune, la pierre d'aigle ou géode, la corne de rhinocéros, la dent de narval, ... Ces collections vont générer un vrai trafic et des profits considérables.

On trouve des cabinets de curiosités partout en Europe. On en distingue deux types : les cabinets princiers et les cabinets des amateurs, comme ceux des médecins ou des jardiniers. Quelques exemples :

- Le cabinet de Ferdinand II, qui date du 16^e siècle, est resté dans son jus, à Innsbruck, dans le Tyrol, alors que la plupart des cabinets de l'époque ont vu leurs objets dispersés depuis bien longtemps. Cette kunst- and wunderkammer, ou chambre d'art et des merveilles est superbe et particulièrement intéressante : on y voit des peintures de monstruosité, qui sont aussi quelque chose que le monde a créé et que l'on doit étudier. Le cabinet princier comporte aussi des éléments de pouvoir, comme les armes ou les armures, c'est donc aussi un instrument diplomatique où l'on invite les plus grands de ce monde.
- La famille de Habsbourg était particulièrement créative en la matière. Rodolphe II, l'empereur du Saint-Empire, a eu un cabinet extraordinaire qui débordait vers une ménagerie exotique dans les fossés du palais. Il adorait les objets liés à l'alchimie.
- Les cabinets italiens, avec les studiolo. Isabelle d'Este à Mantoue avait une grotte artificielle à côté de son cabinet et collectionnait des objets de l'Antiquité, des médailles...
- Les cabinets plus modestes d'apothicaires ou de jardiniers, modestes soit par manque d'argent, soit par manque de curiosité. Il y a par exemple les collections de bulbes ou de coquillages de John Tradescant, père et fils. On démarre avec peu d'objets, qu'on peut revendre pour en acquérir d'autres.

RTBF La Première, *Les cabinets de curiosités, pour découvrir en s'émerveillant*



GALAND Alexandre et JACQUOT Delphine, *Monstres et Merveilles*, cabinets de curiosités à travers le temps (2018).

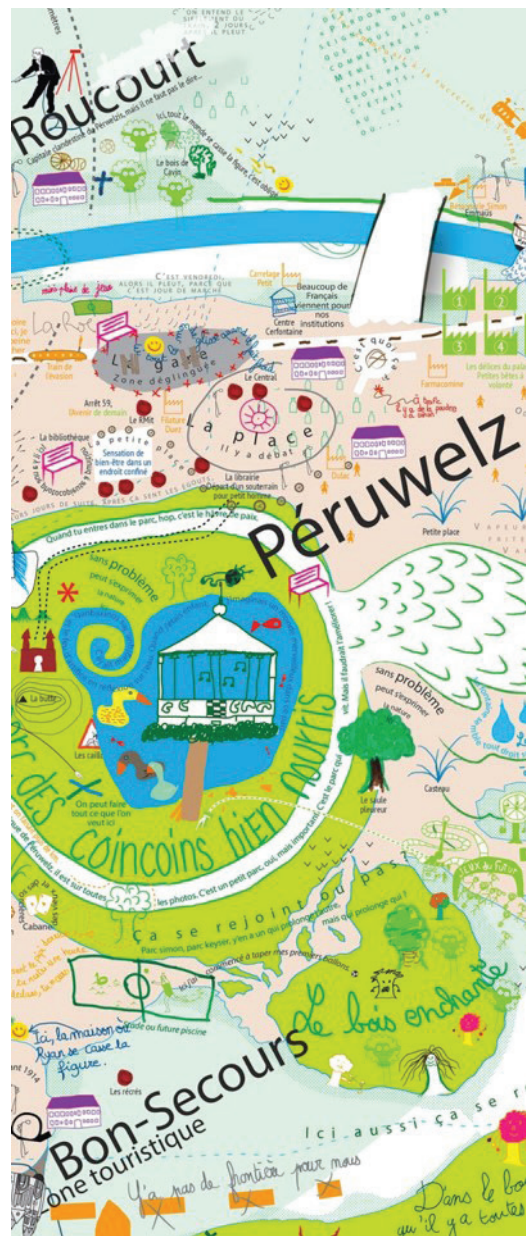


Exposition *Collections* par le collectif Cuistax

Annexe 2



Atelier d'art plastique numérique, *Tourcoing vu par les enfants*



Géographie subjective, Bruxelles

Annexe 3



Pascal CATRY, *Journal intime*



Exemple de scénographie possible



Projet bocaux avec les Centre culturel et le CEC
Etc. de Tubise
Expo *Voisines, voisins, voisinages*

CENTRES CULTURES LIÉGEOIS



INSTITUTION

Centre culturel des Chiroux

PERSONNE DE CONTACT

Ilo citoyen - ilo@chiroux.be