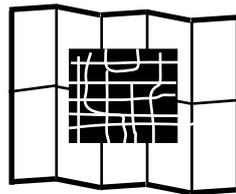




LIVRET DE CAPUCINE
HIVER ET PRINTEMPS 2017

Cartographier la ville

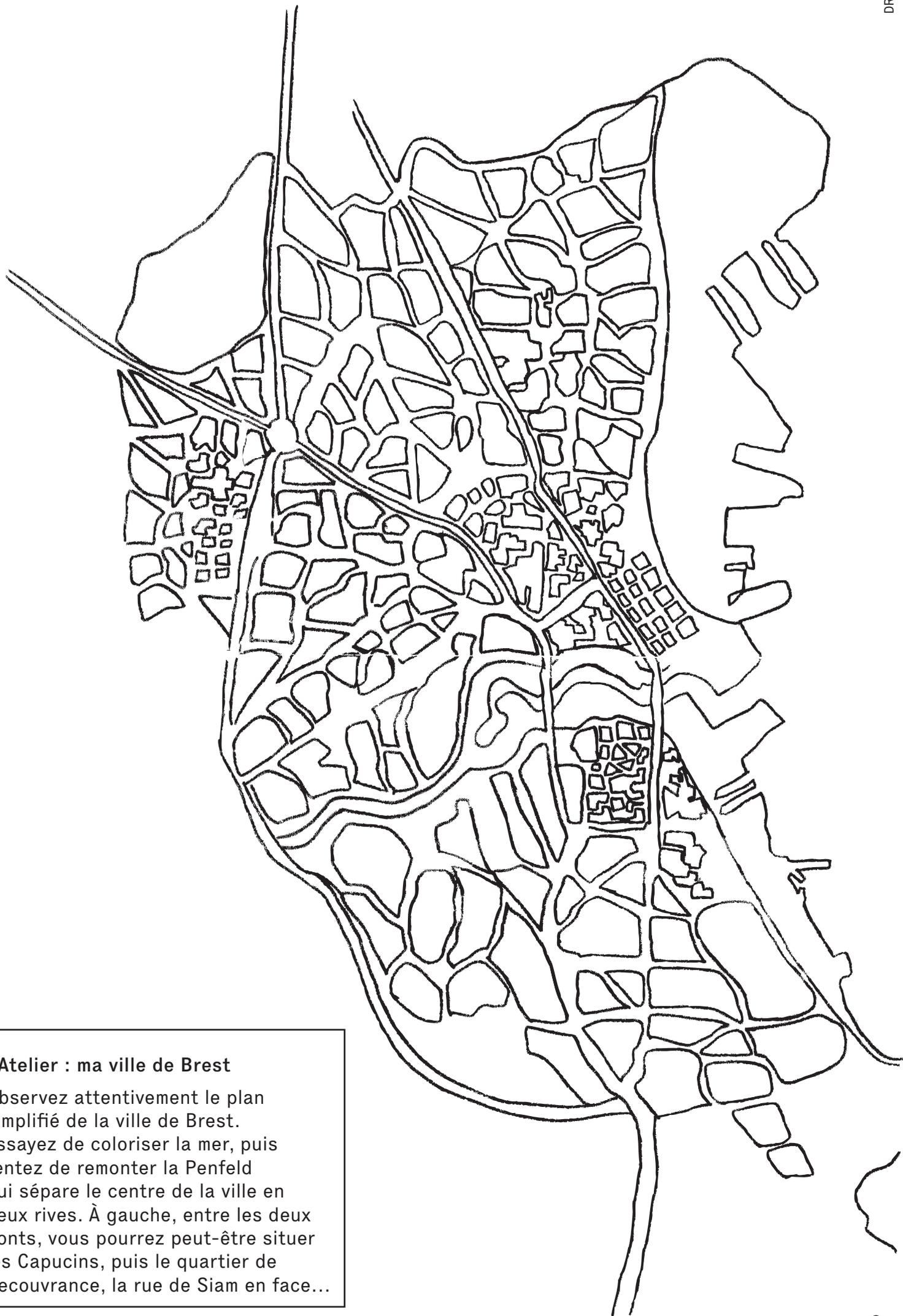


-  TITRES ET LÉGENDES
-  TISSUS GRAPHIQUES
-  CARTES SUBJECTIVES

Dans le cadre de la Fabrique citoyenne et poétique des Capucins menée en collaboration avec Le Fourneau Centre National des Arts de la Rue et de l'Espace Public, Passerelle Centre d'art contemporain propose des ateliers de pratiques artistiques intitulés Chez Capucine. Au sein de la place des machines, l'équipe du centre d'art invite les habitants à expérimenter la ville comme un espace de jeu sensible et poétique.

Destinés à tous, les Livrets de Capucine constituent une base de réflexions pédagogiques et de propositions d'ateliers.

Ce document est destiné à un usage strictement pédagogique et ne peut être diffusé hors de ce cadre.



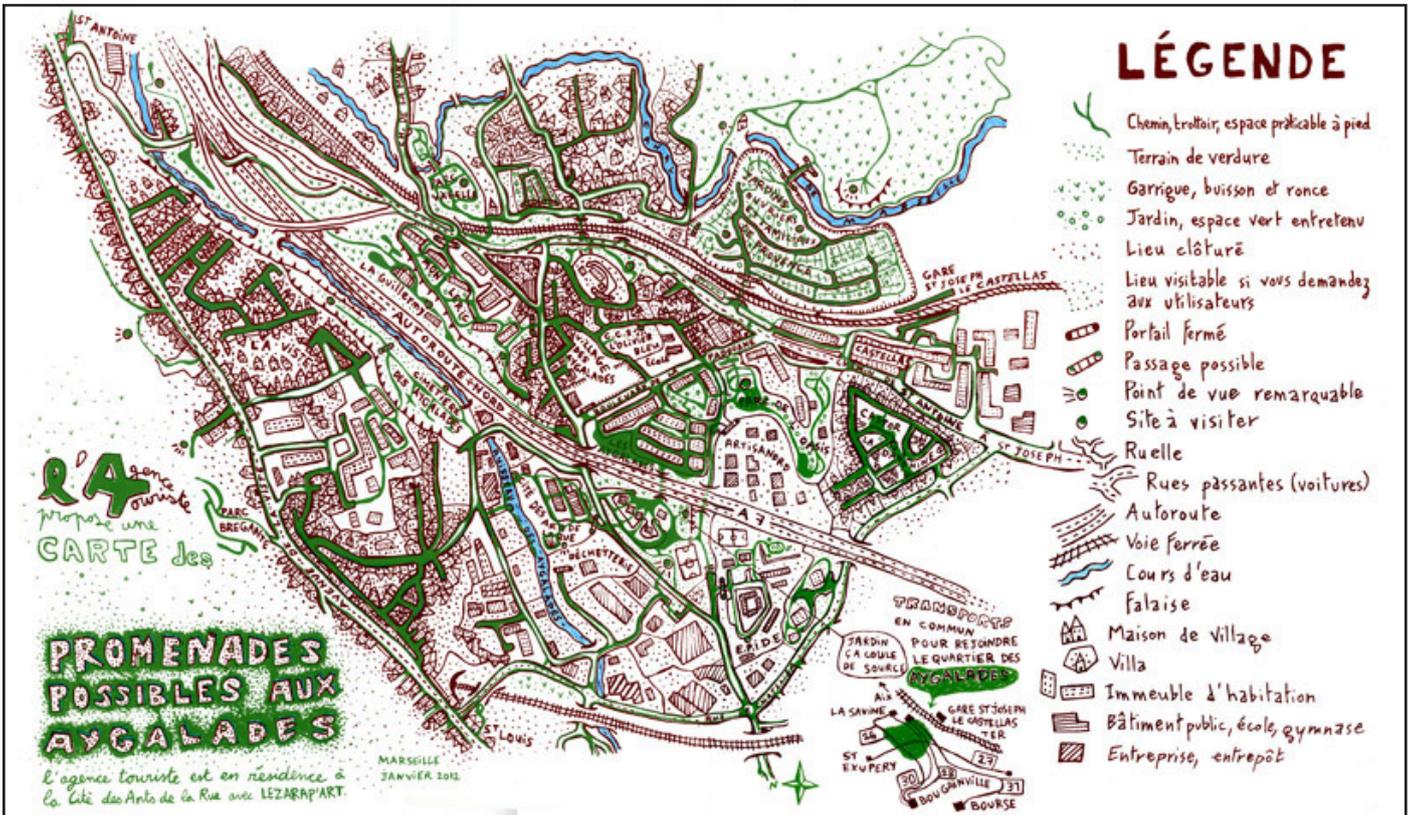
● **Atelier : ma ville de Brest**

Observez attentivement le plan simplifié de la ville de Brest. Essayez de coloriser la mer, puis tentez de remonter la Penfeld qui sépare le centre de la ville en deux rives. À gauche, entre les deux ponts, vous pourrez peut-être situer les Capucins, puis le quartier de Recouvrance, la rue de Siam en face...

1



TITRES ET LÉGENDES



Virginie Thomas et Mathias Poisson,
Carte de l'Agence Touriste, crayon
feutre, 2012

DR

● Atelier : une ville rêvée

Listez ce que vous souhaiteriez voir dans la ville de Brest et imaginez un symbole pour représenter ces différents éléments. Organisez votre ville rêvée en reportant votre légende sur la carte de Brest (cf p.3).

Exemples :

-  Dortoirs géants
-  Toboggans
-  Fontaine à glaces
-  Place aux oiseaux
-  Rue des fées
-  Route spaghetti
-  Impasse des limaces
-  Parc à lapins



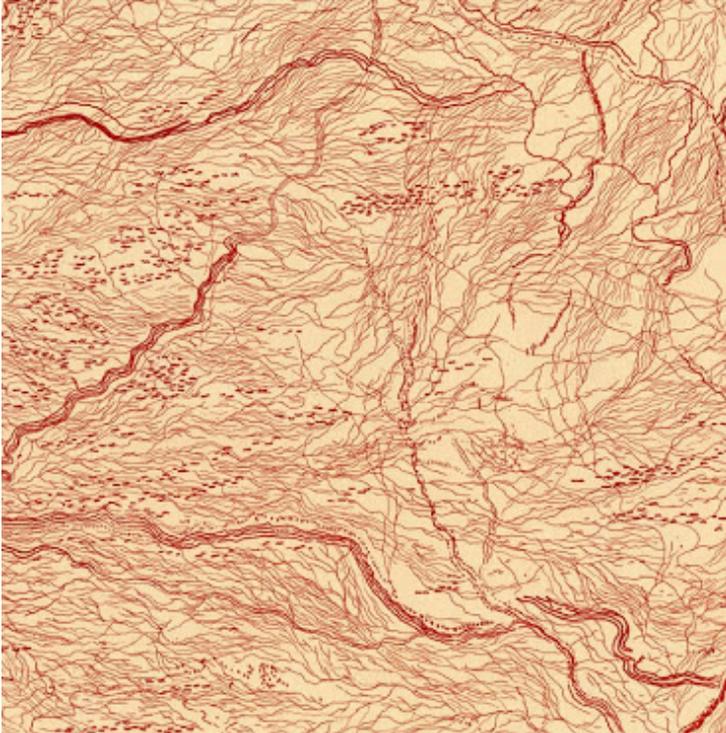
Alain Bublex, *Plan Burnham*, aquarelle et encre sur papier, 1992
Courtesy galerie GP et NV Paris

2

TISSUS GRAPHIQUES

Muriel Moreau, détail *Échappée d'âme 2*,
eau forte, 75 × 95 cm, 2009

DR



Grâce aux symboles, repères, chiffres, à la schématisation et différents codes de représentation, la carte sert à se repérer et à s'informer. Sa surface est striée, rayée, hachurée...

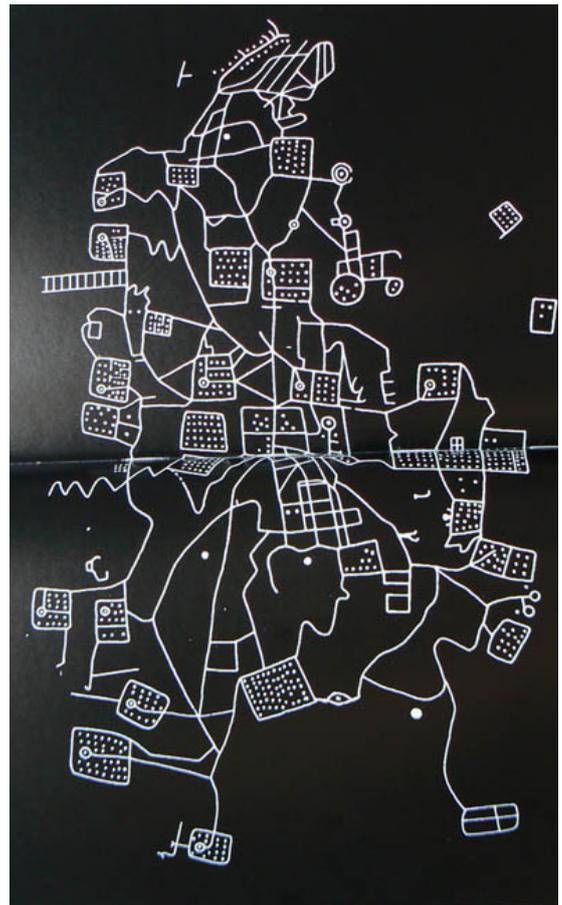
Certains artistes s'approprient ces caractéristiques pour jouer, par exemple, sur les rythmes et textures de leurs images. Dans ces œuvres qui suggèrent l'univers de la cartographie, la dimension fonctionnelle de la carte est évacuée.

Certaines d'entre elles présentent des réseaux, trames, arborescences qui peuvent évoquer des voies de circulation.

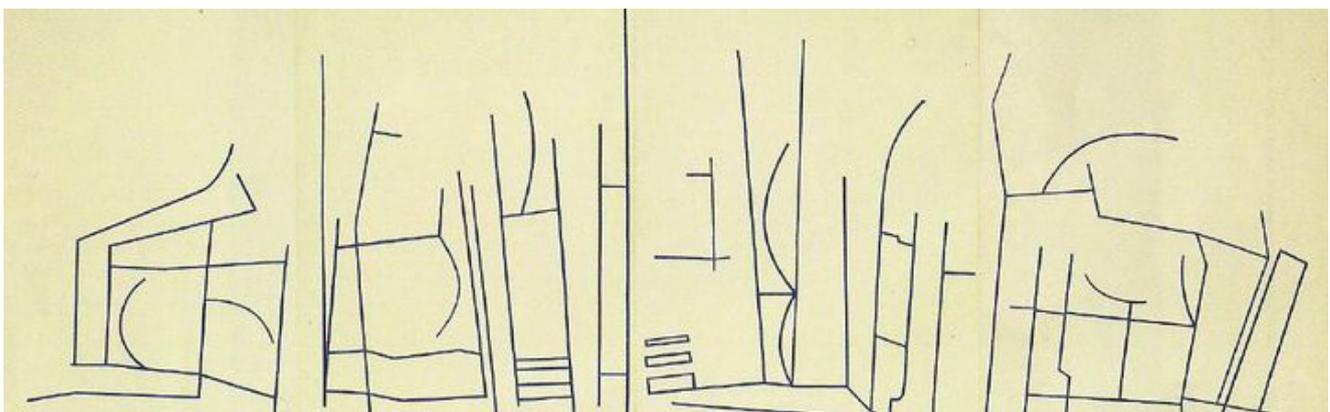
“ Depuis que les hommes parlent et font des signes, ils fabriquent et suivent des lignes ”

Tim Ingold,
Une brève histoire des lignes
Éd. Zones sensibles, 2013

DR



Katharine Hammond, *You are here* tirée de
l'ouvrage *Mapping the Soul of the City*,
17 × 25 cm, 2016

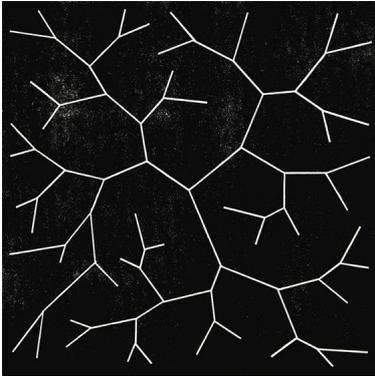


Ellsworth Kelly, *Fields on a map, vue de Meschers, Gironde*, 1950

DR

2

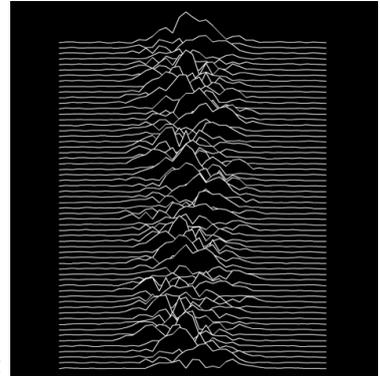
TISSUS GRAPHIQUES



Anton Stankowski



Fissures



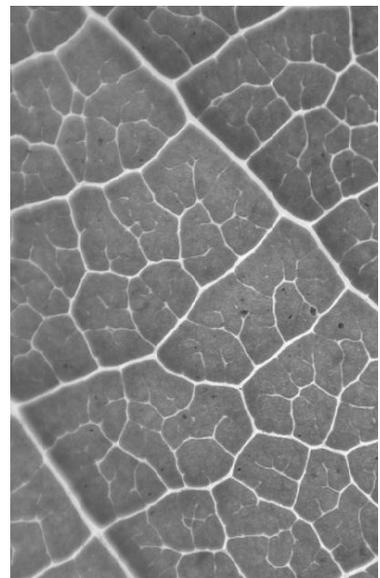
Peter Saville, pochette de l'album *Unknown Pleasures*, Joy Division, 1979

● Atelier : une ville faite de circulations

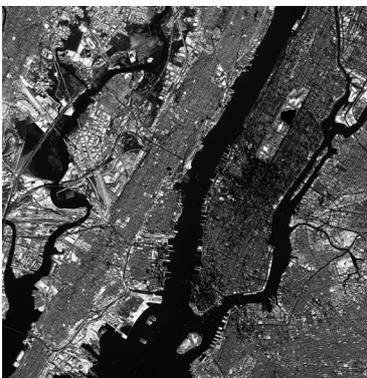
Prenez une feuille et dessinez un réseau de voies de circulation : des chemins, des rues, des impasses, des routes, des autoroutes. Cherchez comment représenter différents types de voies, des plus petites aux plus grandes.

Observez comment ces lignes s'organisent et se relient sur l'ensemble de la feuille.

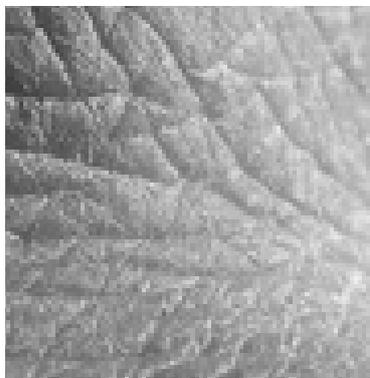
Pour créer des trames graphiques, il est possible de s'inspirer d'éléments microscopiques (fissures, racines, empreintes...) et macroscopiques (vues aériennes, satellites...).



Nervures d'une feuille



Vue aérienne



Détail de la peau d'une main



Neil Greenberg

2

TISSUS GRAPHIQUES



Nigel Peake

DR

● Atelier : une ville faite d'îlots

Prenez une feuille et dessinez des formes. Ce sont les contours d'îlots, de « zones fixes » dédiées à des fonctionnalités précises : habitations, commerces, espaces culturels, parcs... L'intérieur de ces zones peut être texturé par des motifs.

Exemples :



Barre d'immeubles



Quartier résidentiel



Théâtre



Sébastien Mazaauric, *La ville est une arène*, 2016

DR



Jenny Odell, *77 Waste and Salt ponds* (Google satellite art), Satellite Collections, 2009 - 2011

DR

3 ● CARTES SUBJECTIVES

L'objet carte peut aussi être utilisé afin de restituer une expérience personnelle et singulière de la ville. Elle pourrait évoquer par exemple l'odeur des croissants le dimanche matin, la fraîcheur de l'air marin sur la peau, les cris des mouettes sur les places publiques...

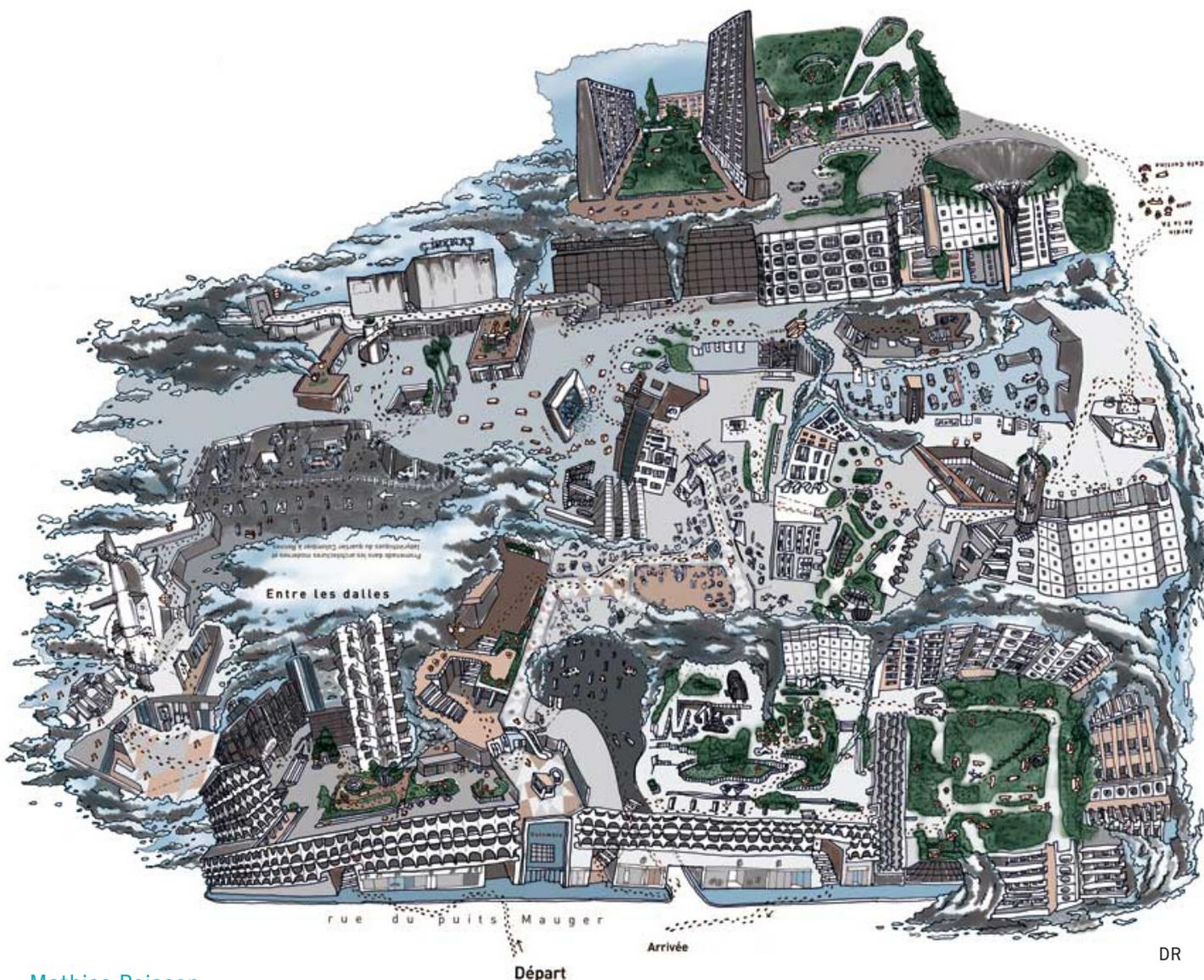
Guy Debord et les situationnistes, en 1957, furent les inventeurs de la « psychogéographie ». Au cours de « dérives » urbaines, les situationnistes inventent des règles de jeux pour marcher à travers la ville et être sensible à ses ambiances. La carte « psychogéographique » est le résultat d'une récolte qui matérialise des impressions impalpables, des points de vue et des perceptions individuelles.

Dans le même ordre de réflexion, l'artiste Mathias Poisson crée des « graphies de déplacement », dans lesquelles l'architecture urbaine peut être représentée par une vue du dessus, du dessous, de face...

La carte devient un objet poétique, un bout de territoire pris dans « le tissu du monde ».

De nombreux exemples de cartes subjectives se trouvent sur ce lien :

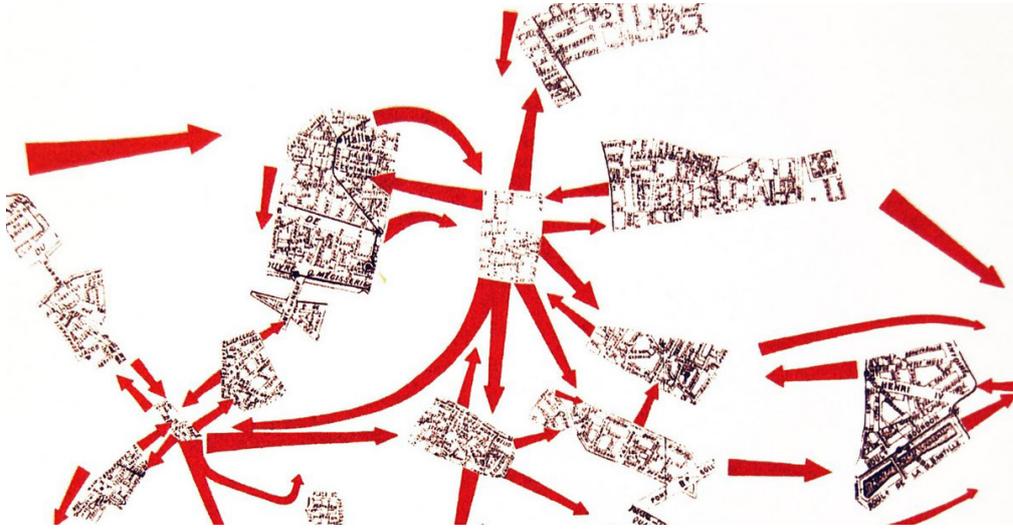
<http://strabix.fr/subjectivite-cartographie>



Mathias Poisson,
Entre les dalles, 2004

3

CARTES SUBJECTIVES



Guy Debord,
The Naked City,
illustration de
*L'hypothèse des
plaques tournantes
en psychogéographie*,
lithographie, 1957

DR

● Atelier : jeux d'échelles

Au centre d'une grande feuille, représentez l'endroit précis d'où vous dessinez. Puis, autour de ce premier dessin, la salle dans laquelle vous vous trouvez. Enfin, représentez le bâtiment dans lequel la salle est située, puis la rue, et si possible le quartier voire la ville.

Les dessins peuvent aller du sens du détail (le bureau) au très schématique (la ville) ou inversement. Comme sur les cartes de Mathias Poisson, les vues peuvent varier : de face, de haut..

En voici un exemple :



3

CARTES SUBJECTIVES

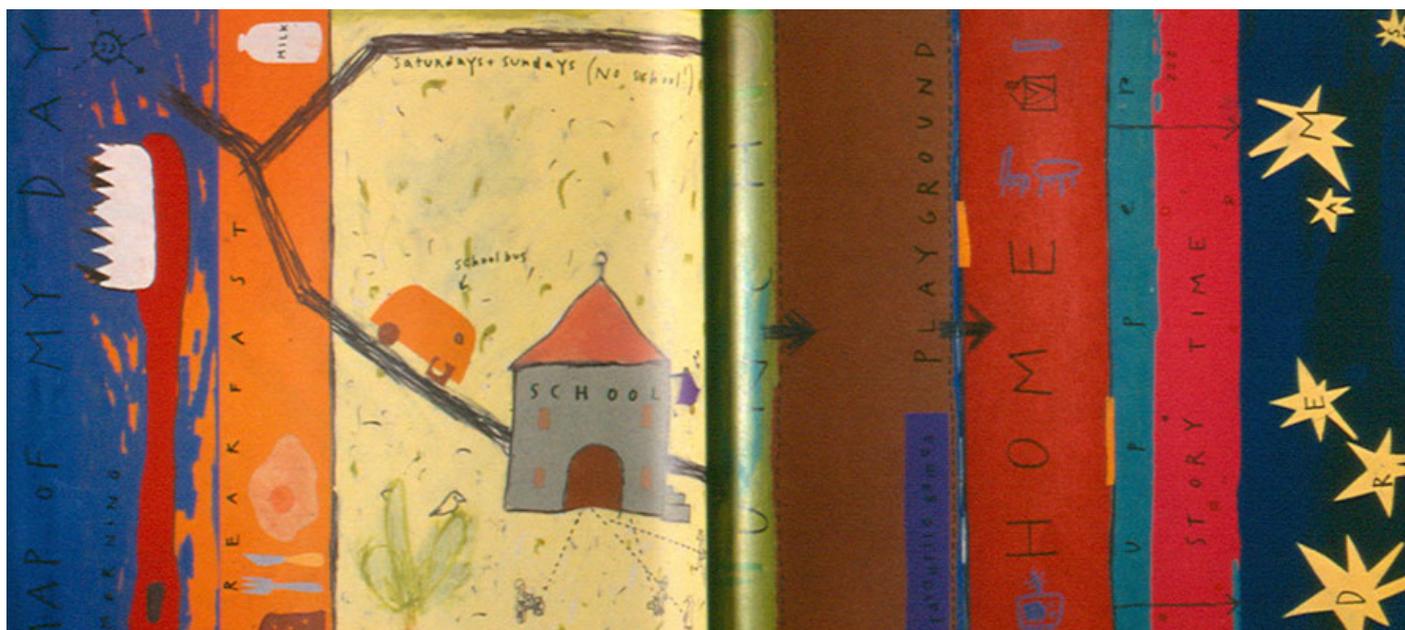
● Atelier : une carte souvenir

Collectez lors d'un trajet quotidien (de votre chambre à l'école par exemple) le maximum de traces de votre déplacement.

Exemples :

feuille tombée par terre, ticket de bus, morceau de céréale du petit déjeuner, dessin du chien de la voisine croisé dans la rue, empreinte du trottoir au crayon gras, extraits notés sur un carnet de l'émission de radio écoutée dans la voiture... soyez particulièrement attentifs à votre environnement.

Disposez votre récolte sur votre table et prenez une feuille. Collez, découpez, organisez, redessinez vos traces sur le papier pour réaliser votre carte souvenir.



Sara Fanelli,
Map of my day,
1995

La « carte de la journée » restitue les activités de son auteur du matin jusqu'au soir.

Ce livret a été conçu par l'équipe des publics de Passerelle Centre d'art contemporain.

Informations/contacts :
Passerelle Centre d'art contemporain
41, rue Charles Berthelot
29200 Brest
+33 (0)2 98 43 34 95
www.cac-passerelle.com

Envoyez-nous des visuels de vos ateliers afin que nous les éditions sur le site de la Fabrique dans la rubrique Chez Capucine :
mediation@cac-passerelle.com

Vous pouvez également nous contacter pour toute demande de renseignements.

www.lafabriquedescapucins.com
f La fabrique citoyenne et poétique des capucins