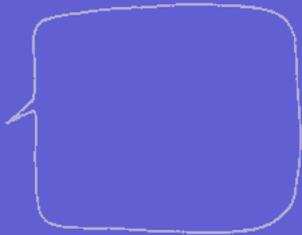


L'art dans la ville

Candidature pour le Projet Optimiste Partagé  
avec les habitant·es du Taillan-Médoc

Colette Ducamp  
Benjamin Grafmeyer



**COLETTE DUCAMP**  
colette.ducamp@gmail.com  
06 82 35 27 65

**BENJAMIN GRAFMEYER**  
grafmeyer@hotmail.fr  
06 61 47 79 22

N° de siret : 53328104400032  
Code APE : 9003A  
N° ordre MDA: G847637



En quête de la Levade  
de Taillan Médoc



## intention du projet



Les « **Levades** » sont les premières voies de circulation et d'échanges dont les origines mystérieuses remonteraient à des périodes bien plus anciennes que l'époque médiévale. Simples « levées de terre » en forme de dos d'âne, larges d'une dizaine de mètres et bordées de fossés, elles permettaient aux voyageurs de **traverser les pieds au sec les landes humides de Gascogne**.

Connectant Bordeaux à Soulac, la Léবাদ du Médoc traverse l'actuel Taillan Médoc. Elle fut le chemin qui reliait les humains entre eux et faisait circuler les paroles sur des kilomètres.

Selon la légende de Cénébrun, qui se déroule au I<sup>er</sup> siècle : « **Le fils du premier roi de Bordeaux, Cénébrun, hérite des terres du Médoc. Sa mère fit faire à travers les bois épais, un chemin uni et droit comme une corde, qui allait de son palais jusqu'à la mer pour le parcourir régulièrement dans son char d'or** ».

« **Il existait un chemin très ancien depuis Bourdelès. Lorsqu'il traversait l'eau par le Jalle Pont, il se taillait la route à travers le Taillan et sa forêt. Il traversait les landes d'Arzac en passant au lieu des Ormes à Moulis. Ensuite de Saint Laurent, il passait Lesparre plein d'espoir. Et comme cela, il ondulait jusqu'à Solaco, jusqu'à l'océan. Il subsiste des vestiges sensibles de cette route : ces Levades, une espèce de dos d'âne qu'on remarque à peine dans les landes.** »

Texte librement inspiré d'un récit de voyage à travers les landes du Médoc de Jacques Baurein « Variétés bordelaises », 1784

Il n'y a pas d'éléments tangibles permettant de dater cette **route mystérieuse et pleine d'histoires**. Et malheureusement, **on perd peu à peu les traces de la Levade**, car son empreinte au sol n'a généralement pas résisté aux activités humaines.

Ainsi, nous souhaitons nous mettre **en quête de cette Levade**, de manière artistique. Cette enquête, à la fois **imaginaire et tangible**, sera un prétexte pour **explorer le territoire**, aller à la rencontre des habitant·es. En nous laissant porter avec les Taillanais·es dans l'imaginaire de ce chemin antique, **nous nous raconterons des histoires** (vraies ou légendaires), **nous récolterons des récits** sur le territoire et sur les générations qui jalonnent le Taillan Médoc. À la recherche de la levade, nous nous intéresserons à ce qui peut faire le **patrimoine matériel et immatériel** à l'aide des habitant·es du Taillan Médoc.

**Les pieds au sec** s'ancre sur un territoire à découvrir entre « ville et vigne ». Nous souhaitons nous imprégner de l'existant singulier de ce territoire, pour se déployer ensuite dans des **récits inventés et leurs représentations**. À travers ce projet, nous souhaitons **scruter le réel** (la forêt du Taillan-Médoc, les Jalles, l'aqueduc du Thil, le château de la Dame Blanche,...), **raconter les contrées de l'imaginaire** grâce aux récits des habitant·es puis **dessiner, créer et jouer ensemble**. Comme **une quête** de plusieurs semaines, les participant·es aux ateliers donneront forme à cette **aventure graphique collective**. Tels des **pions explorant** un plateau de jeu, nous **récolterons et développerons** un univers visuel au fur et à mesure de notre « quête ».

Ces récoltes seront optimisées afin d'être utilisées dans la création d'une — ou plusieurs — **fresque(s) dans l'espace public** (ou au sein d'une structure). Idéalement, un **jeu de société pourra être imprimé pour** valoriser les productions et la diffusion du projet à un plus large public.

### **1. Ateliers-récoltes**

Dans un premier temps, **le jeu graphique** sera au centre de notre exploration, pour stimuler la création. Nous mettrons en place des **dispositifs de récolte et de conception ludiques** afin de proposer une porte d'entrée décomplexée à la création graphique et à l'écriture. Cette première phase permettra aux participant·es de lâcher prise pour **donner forme à leurs univers** (à soi et collectif) et décliner leur propre **lecture et perception des territoires** (réels et imaginaires).

Ces ateliers de « jeux-graphiques » seront un enjeu principal de notre résidence afin de **développer un monde à se réapproprier**. En s'appuyant sur l'existant (paysage, légendes, histoires,...), les participant·es seront amené·es à **alimenter un récit collectif** qui sera le fil rouge du projet. Nous mettrons en place un panel de **dispositifs**, des **dessins à consignes**, des **instruments de dessins** (conçus pour la résidence, comme des normographes, des outils de tracés, pochoirs, etc...), **des fiches à remplir** afin de récolter une bibliothèque de formes, des légendes « augmentées », des représentations de paysages et de personnages.

## intention du projet



Nous envisageons des **ateliers encadrés de 1 à 2 heures** qui pourront se dérouler au **Polca**, ainsi que dans certaines structures partenaires (**écoles, EHPAD, ...**). Nous souhaitons aussi réaliser des **ateliers de médiations** qui permettront fédérer les habitant-es ainsi qu'informer sur le projet (son avancée, son calendrier, nos permanences au local POP...). Ces ateliers de médiations créeront (de manière plus informelle) des échanges, des rencontres et des récoltes. Ces médiations prendront la forme, telle une échoppe, d'un **stand récurrent sur les marchés la Boétie ou Centre Bourg** (ateliers de sérigraphie : flyers, programmes, affiches...).

Ces temps d'ateliers seront activés sous la forme de kits graphiques en lien avec des protocoles de création lors des séances d'ateliers : (exemple)

- « Pictéau » : simplification d'images et/ou d'architecture vers un pictogramme
- « Qui l'eue crue ? » récoltes de paroles, de mémoires autour des crues
- Exploration : récolte des usages du territoire, des lectures, des paysages
- CartoPostale : création de cartes postales (prétextes à discussion et description du territoire) où les participant-es seront invités à partager une photographie (archive familiale, etc...)
- Création typographique
- Impression d'affiche sérigraphie, collage muraux
- Balade pour récolte

En parallèle de ces récoltes, nous souhaitons garder des moments de **manipulation simple et autonome** afin de laisser libre cours à une création moins orientée, permettant des temps de **rencontres informelles** et - éventuellement - de création. Ces moments pourront se passer lors de permanences à l'**atelier POP (local prêté par la mairie)**. En effet, ce local sera investi comme notre **laboratoire de recherches** et de travail pour la résidence. Et ainsi permettre un accueil du public.

### **2. Ateliers-réalisations**

Dans un deuxième temps, l'ensemble de cet univers sera appliqué à des **formes plus élaborées**. Le vocabulaire graphique précédemment récolté sera décliné et imprimé sur différents supports à l'aide d'**outils artisanaux d'imprimerie dont la sérigraphie**. Lors de cette phase, les participant-es seront impliqués dans la **co-création de(s) (la) fresque(s) et du jeu de société**.

### **3. Fresque collaborative**

Enfin, dans un troisième temps, ce jeu de plateau sera visible sur une **fresque** qui pourra être peinte sur un mur de la ville ou un espace identifié avec les partenaires du projet. Il nous semble primordial de **décloisonner et donner une visibilité** à la **création collective** qui aura été faite par les habitant-es. Ce support à grande échelle, témoignera des multiples récoltes réalisées et donnera **à voir, à lire et même à jouer** l'univers développé durant les temps de création. Au fur et à mesure de la semaine, les participant-es seront invités à contribuer à la concrétisation de cette fresque.

### **4. Restitution festive**

Un temps final sera organisé pour **découvrir la fresque et le jeu**, un événement **festif** où un cercle élargi d'habitant-es et de partenaires seront conviés. À cette occasion, nous pourrions distribuer des exemplaires du jeu aux structures locales intéressées et pourquoi pas organiser des espaces de jeux pour l'expérimenter.

## déroulé



Nous souhaitons découper le projet en **5 phases**, pour une durée égale à 6 mois pour créer une **régularité dans nos interventions** et **créer du lien avec les habitant·es**.

### Phase 1

La première phase nous permettra de **rencontrer** l'ensemble des acteurs locaux : les ambassadeur·ices et leur cercle pour un **premier contact**. De plus, nous pourrons **explorer le territoire** et rencontrer les potentielles structures extérieures intéressées pour leur présenter le projet : résident·es de l'EHPAD, associations, commerçant·es, etc...

### Phase 2

Ensuite, nous consacrerons un temps de **résidence de création ouverte**, où nous serons tous deux présents dans un espace — à définir — dans lequel les habitant·es seront les bienvenu·es. Ainsi, nous proposerons des **temps variés de créations**.  
Durant cette phase, nous envisagerons des moments « hors les murs » où nous pourrons intervenir dans des temps encadrés (école, centre de loisirs, POLCA) puis des temps plus informels pour rencontrer les habitant·es de façon plus spontanée (intervention graphique sur les jours de marché, balade rencontre-graphique au sein de la ville)

### Phase 3

Entre temps, nous travaillerons en interne à **réaliser des outils de création** suite à la première phase de récolte. Nous reviendrons ensuite pour la mise en place d'ateliers dans lesquels nous proposerons ces outils de création plus élaborés comme la sérigraphie. L'ensemble des productions alimentera le **fresque et le plateau de jeu final**.

### Phase 4

Le troisième temps, sera consacré à la mise en place du **chantier de réalisation de la fresque**. Durant cette période, l'ensemble des participant·es (et les deux classes partenaires) seront **convié·es** pour peindre avec nous cette oeuvre collective.

### Phase 5

Enfin, une restitution essentielle à la **valorisation du projet** permettra de faire découvrir la **fresque finale** mais aussi de pouvoir **tester le jeu** ainsi confectionné et terminé pour le **distribuer** aux structures intéressées.

## partenaires et publics potentiels

Plusieurs formats d'ateliers sont possibles :

- 1** : ateliers *in situ* dans un local ou dans les structures mêlant les publics de 1h à 2h  
> Ces ateliers peuvent avoir lieu dans les écoles, EHPAD, centre sociaux, POLCA, etc...
- 2** : ateliers mobiles spontanés aux habitant·es dans l'espace public - temps courts  
> Ces ateliers informels se grefferont à des événements de la ville pour inviter d'éventuels nouveaux participants

## esthétique et matériaux

▪ Kits graphiques inventés, façonnés et préparés en amont de toute intervention (jeu de construction, pochoirs, tampons, linogravure, papiers découpés, sérigraphie...)

▪ Illustrations, motifs, typographie

**Fresque** : Peinture intérieure ou extérieure selon l'espace choisi

**Jeu de société** : Impression en sérigraphie et livret mode d'emploi faisant office de journal de bord de la résidence

## éventuels besoins

**Ateliers** : local avec possibilité de fermer à clefs pour stockage éventuel et accès à l'eau

**Fresque** : support nettoyé et si possible vierge et/ou sous-couche appliquée pour la mise en oeuvre

(si extérieur) voir la possibilité d'abriter l'espace de travail permettant le travail et le séchage en cas de pluie

**COLETTE DUCAMP**

colette.ducamp@gmail.com  
06 82 35 27 65

**BENJAMIN GRAFMEYER**

grafmeyer@hotmail.fr  
06 61 47 79 22

N° de siret : 53328104400032  
Code APE : 9003A  
N° ordre MDA: G847637