

# TOUS À L'ŒUVRE – LE VOYAGE D'ARVIDA ET JERODRO

THÉMATIQUE : Les villes industrielles avant et après la Seconde Guerre mondiale au Québec

NIVEAU : Primaire 3<sup>e</sup> cycle (5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> année)

DISCIPLINE : Histoire – Français – Arts plastiques



## LE VOYAGE D'ARVIDA ET JERODRO

(JEAN-ROBERT DROUILLARD, 2019)

### RÉSUMÉ

Arvida est un exemple de villes industrielles du Québec construites dans les années 1920 par des investissements américains. Cette ville a favorisé l'immigration afin de répondre aux besoins en ouvriers des usines. La ville d'Arvida offrait l'eau courante et l'électricité en plus d'être architecturalement attrayante. Cette spécificité d'Arvida attira des voyageurs de partout dans le monde, avec leur vécu et leur millier d'histoires. Ces histoires sont à l'origine de notre identité culturelle québécoise. Elle est forgée par nos origines françaises, puis par la contribution de gens venus vivre ici à Arvida et partout au Québec. À Arvida, ces histoires continuent de s'inventer aujourd'hui par le biais des enfants, petits-enfants et arrière-petits-enfants qui participent à la vie de la communauté, encore soutenue par les usines d'aluminium. Ce sont toutes ces histoires que l'artiste Jean-Robert Drouillard invite à se raconter autour de son œuvre, avec son oie Jerodro et son amie Arvida. Toutes deux sont prêtes à repartir en voyage, inspirées par les récits des gens qui prendront le temps de s'asseoir avec eux.

Cette œuvre et l'ancienne ville d'Arvida nous parlent de l'histoire des années 1920 jusqu'à aujourd'hui et de l'industrialisation du Québec. Cette histoire du Québec s'est forgée en plusieurs langues rassemblées autour du français. Elle nous parle de contes, de légendes, parfois malheureusement de guerres, mais surtout de l'émergence d'un territoire ouvert sur le monde.

## OFFRE DE L'ORGANISME

COÛT	TYPE D'OFFRE	DESCRIPTION ET LIEN
Gratuit	Visite en bibliothèque	Présentation de l'œuvre Le voyage d'Arvida et Jerodro en bibliothèque. Un jeu d'apprentissage fera découvrir les personnages qui ont marqué l'histoire d'Arvida et de la région. PDF   <a href="#">Lien Web</a>

## POURQUOI EN PARLER

L'implantation de villes industrielles au Québec, avant et après la Seconde Guerre mondiale, a été un élément clé de l'industrialisation de la province. Elles ont laissé un héritage économique, social et culturel durable qui continue d'influencer l'histoire et le développement du Québec contemporain.

Arvida, située dans la région du Saguenay-Lac-Saint-Jean, est l'exemple le plus emblématique de ces villes industrielles construites dans la période de l'après-guerre au Québec. Elle a été fondée par Alcoa (*Aluminium Company of America*) en 1926 et a joué un rôle central dans la production d'aluminium. Elle est devenue un symbole de l'industrialisation au Québec. L'industrie de l'aluminium et la ville d'Arvida ont souffert de la crise des années 1930. L'agriculture et les mesures d'aides gouvernementales permirent de franchir ces années sombres. Puis, pendant la Seconde Guerre mondiale, en raison des besoins accrus en ressources, Arvida a connu une forte reprise.

À la fin de la Seconde Guerre mondiale, le Québec a connu une deuxième période d'expansion économique et industrielle. Le gouvernement québécois, sous le premier ministre Maurice Duplessis, a cherché à favoriser l'industrialisation pour stimuler l'économie et créer des emplois.

Dans ce contexte, des villes industrielles ont été planifiées et construites, souvent en partenariat avec des entreprises internationales. Ces villes étaient spécialement conçues pour accueillir des industries majeures, notamment dans les secteurs de l'aluminium, de la métallurgie et de la chimie. Les villes industrielles ont contribué de manière significative à l'économie québécoise, créant des emplois et stimulant la croissance économique. Elles ont également attiré une main-d'œuvre importante, ce qui a eu une incidence sur la démographie de la province. Notamment, les ouvriers et leurs descendants, venus de partout dans le monde, ont aidé à construire et à enrichir la société québécoise de leur culture.

Aujourd'hui, les villes industrielles du Québec portent encore l'héritage de cette époque. Toutefois, elles font également face à des défis, notamment en termes de reconversion économique et de revitalisation des communautés.

À Arvida, l'œuvre *Le voyage d'Arvida et Jerodro* de Jean-Robert Drouillard est composée de deux éléments : une fillette qui se prénomme Arvida et un oiseau qui porte le nom de Jerodro. À l'instar des nombreux immigrants venus peupler cette ville industrielle au début du XX<sup>e</sup> siècle, Arvida et Jerodro sont de grands voyageurs. Ces compagnons de voyage nous parlent de l'histoire de cette ville, bâtie par des gens venus d'ailleurs et dont la mémoire est encore présente aujourd'hui. D'ailleurs, quelques-uns des descendants des travailleurs immigrants (polonais, suédois, norvégiens, finlandais, italiens, etc.) de l'époque habitent encore ce secteur. L'influence des différentes cultures se fait toujours sentir aujourd'hui.

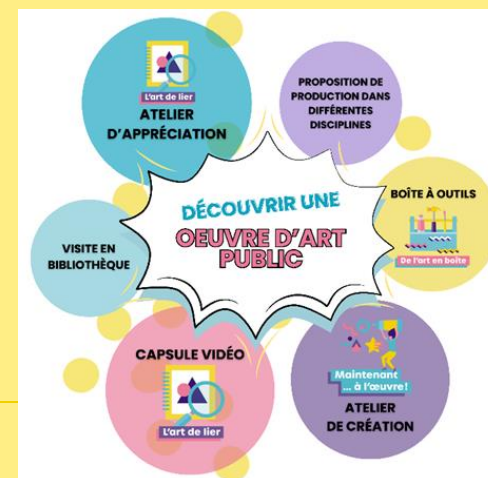
L'artiste a d'ailleurs choisi de représenter un oiseau migrateur (une oie ou une bernache) pour rappeler le rapport à la migration et au déplacement. Comme la ville d'Arvida a été spécifiquement créée pour les besoins en aluminium de l'usine de la compagnie Alcoa (devenue ensuite Alcan et maintenant Rio Tinto), l'artiste a choisi d'utiliser ce matériau. Ce choix rappelle que la ville s'est développée en grande partie grâce à cette ressource!

Petit fait intéressant : comme Arvida tient son nom des initiales du président de la compagnie Alcoa de l'époque, Arthur Vining Davis, l'artiste a utilisé la même technique pour nommer l'oiseau faisant partie de son œuvre, Jean-Robert Drouillard pour Jerodro.

On peut se demander de quel endroit Arvida provient-elle? Voyage-t-elle avec ou sur le dos de ce drôle d'oiseau? Est-ce que Jerodro est une bernache, une oie blanche, ou bien une autre sorte de volatile? Et pourquoi voyage-t-il avec Arvida?

Ces questionnements sont laissés ouverts, pour que chacun puisse imaginer sa propre histoire en lien avec les personnages fictifs. L'artiste voulait que la place du Conte de la bibliothèque soit accueillante pour les jeunes et les moins jeunes. Elle invite les visiteurs à interagir avec l'œuvre, à s'amuser à faire partie de la sculpture et à se raconter eux aussi leur propre conte. Après tout, l'imaginaire fait parfois appel aux éléments historiques pour mieux comprendre le passé!

## RESSOURCES DE LA TROUSSE



TYPE (durée)	TITRE (SOURCE)	CONTENU
Pré-activité	Capsule vidéo Le voyage d'Arvida et Jerodro – L'art de lier	Lien Internet – À visionner <a href="#">ICI</a>
Pré-activité	Atelier d'appréciation de l'œuvre – L'art de lier	Fiche Appréciation de l'enseignant PDF   <a href="#">Lien Web</a> Fiche Appréciation de l'élève PDF   <a href="#">Lien Web</a>
Activité	Atelier de création – Maintenant... À l'œuvre!	Atelier de création - Guide de l'enseignant   <a href="#">Lien Web</a>

### INFORMATIONS CULTURELLES COMPLÉMENTAIRES POUR L'ENSEIGNANT

#### La boîte à outils *L'art en boîte* contient :

- Présentation de l'œuvre aux élèves - Le voyage d'Arvida et Jerodro | [Lien Web](#)
- Photos de l'œuvre - Le voyage d'Arvida et Jerodro | [Lien Web](#)
- Suggestions de lectures, musique et films - Le voyage d'Arvida et Jerodro | [Lien Web](#)
- Pour en savoir plus sur l'œuvre et l'artiste - Le voyage d'Arvida et Jerodro | [Lien Web](#)

## VOLET PÉDAGOGIQUE

DISCIPLINE	LIEN AVEC LE PROGRAMME
GÉOGRAPHIE - HISTOIRE	<p>Mise en situation pour les périodes industrielles et l'industrialisation</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La société canadienne et la société québécoise entre 1820 et 1905</li><li>• La société québécoise vers 1905</li><li>• La société québécoise entre 1905 et 1980</li></ul>
FRANÇAIS	<p>Écrire des textes variés</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Apprentissages variables</li></ul> <p>Faire écrire un texte pour un destinataire, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Qu'est-ce que tu admires de spécial chez cette personne et que tu aimerais lui dire?</li><li>• Ou une histoire au sujet de quelque chose que tu aimes dans ta région et que tu aimerais raconter à la personne choisie?</li><li>• Ou une histoire que tu aimerais que cette personne te raconte et pourquoi?</li></ul>
ARTS PLASTIQUES	<p>Production médiatique</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dessiner un timbre en lien avec une histoire que tu vas écrire sur quelque chose de ta région ou sur une histoire que tu aimerais que quelqu'un te raconte.</li></ul>

## QUESTION DE MISE EN SITUATION

### FRANÇAIS

- Est-ce que tu entends parfois des histoires sur la région?
- As-tu une histoire sur la région ou qui s'est passée dans ton milieu et que tu aimerais raconter?
- Aimerais-tu qu'une personne que tu connais raconte une de ses histoires sur la région?

### GÉOGRAPHIE HISTOIRE

- Qu'est-ce qu'une industrie? Peux-tu en nommer qui sont dans la région?
- Pourquoi y a-t-il des industries? Pour exploiter quelles ressources?
- Selon toi, à quelle époque sont arrivées les industries au Québec?

### ARTS PLASTIQUES

- Selon toi, un timbre est-il une œuvre d'art? Pourquoi?
- Quelle histoire ou qu'est-ce qui est dans la région et qui pourrait t'inspirer pour faire un timbre?

## QUESTION DE RETOUR RÉFLEXIF

### FRANÇAIS

- Qu'as-tu appris en écrivant ton histoire?
- Selon toi, qu'est-ce qui est important dans le texte lorsque l'on veut raconter une histoire?
- Que pourras-tu faire pour encore mieux raconter une de tes histoires la prochaine fois?

### GÉOGRAPHIE HISTOIRE

- Pourquoi les industries sont importantes dans la région?
- Quelles ressources retrouve-t-on dans la région?
- À notre époque, pourquoi est-il important d'avoir plus que des industries dans la région?

### ARTS PLASTIQUES

- Qu'est-ce qu'il y avait de particulier dans ton timbre?
- Pourquoi faire plus d'une esquisse au départ? Est-ce que de faire trois esquisses a été utile pour toi?
- Comment ton timbre a été compris par la personne qui l'a reçu?

## ANNEXE POUR COMPRENDRE L'OUTIL

### PÉDAGOGIE OUVERTE

Une pédagogie ouverte est une façon d'enseigner qui place l'élève dans une démarche où il doit faire des choix, ce qui lui permet de développer ses connaissances et compétences. Une démarche peut être structurée, mais la façon de la traverser accorde de l'espace aux découvertes, aux essais et erreurs, à la créativité des élèves...

- La pédagogie ouverte : définition, objectifs et principes  
<https://www.profinnovant.com/la-pedagogie-ouverte-definition-objectifs-et-principes/>

### APPROCHE CULTURELLE DE L'ENSEIGNEMENT

Cette approche propose d'utiliser, en lien avec une SAE, une mise en situation qui parle d'une thématique marquante de la société ou de son histoire. La thématique donne un sens réel aux apprentissages et apporte de la cohésion puisqu'elle est utilisée à toutes les étapes de la SAE.

- RIRE-CTREQ. Agir comme passeur culturel en classe pour donner du sens aux apprentissages

<http://rire.ctreq.qc.ca/2020/07/passeur-culturel-en-classe/>

### Proposition d'intégration du cadre de référence de la compétence numérique

Disponible en ligne ici : [https://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site\\_web/documents/ministere/Cadre-referance-competece-num.pdf](https://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/ministere/Cadre-referance-competece-num.pdf)