

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^e cycle (5^e et 6^e 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 Lien Web

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^e 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.

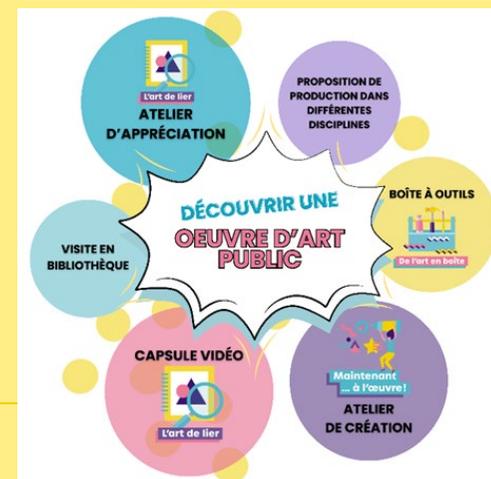
L'artiste a d'ailleurs choisi de représenter un oiseau migrateur (une oie ou une bernache) pour rappeler le rapport à la migration et au déplacement. Comme la ville d'Arvida a été spécifiquement créée pour les besoins en aluminium de l'usine de la compagnie Alcoa (devenue ensuite Alcan et maintenant 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 ICI
Pré-activité	Atelier d'appréciation de l'œuvre – L'art de lier	Fiche Appréciation de l'enseignant PDF Lien Web Fiche Appréciation de l'élève PDF Lien Web
Activité	Atelier de création – Maintenant... À l'œuvre!	Atelier de création - Guide de l'enseignant Lien Web

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">• La société canadienne et la société québécoise entre 1820 et 1905• La société québécoise vers 1905• La société québécoise entre 1905 et 1980
FRANÇAIS	<p>Écrire des textes variés</p> <ul style="list-style-type: none">• Apprentissages variables <p>Faire écrire un texte pour un destinataire, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none">• Qu'est-ce que tu admires de spécial chez cette personne et que tu aimerais lui dire?• Ou une histoire au sujet de quelque chose que tu aimes dans ta région et que tu aimerais raconter à la personne choisie?• Ou une histoire que tu aimerais que cette personne te raconte et pourquoi?
ARTS PLASTIQUES	<p>Production médiatique</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.

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/>

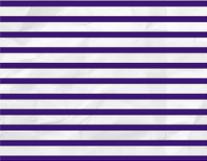
APPROCHE CULTURELLE DE L'ENSEIGNEMENT

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-reference-competence-num.pdf



VISITE EN BIBLIOTHÈQUE

Niveau : 5^e et 6^e année du primaire

Le voyage d'Arvida et Jerodro

Bibliothèque d'Arvida



La visite débute par une présentation de l'œuvre d'art *Le voyage d'Arvida et Jerodro* de Jean-Robert Drouillard, qui se situe au cœur de la Place du Conte de la bibliothèque d'Arvida.

Un jeu d'apprentissage fera ensuite découvrir les personnages qui ont marqué l'histoire d'Arvida et de la région.

Communiquez avec l'équipe pour planifier votre activité!

INFORMATION :

animationbiblio@ville.saguenay.qc.ca | 418 698-5350 poste 5

ATELIER DE CRÉATION MÉDIATIQUE

Niveau : 3^e cycle du primaire (5^e et 6^e année)

Un timbre voyageur - Inspiré de l'oeuvre

Le voyage d'Arvida et Jerodro (2019), Jean-Robert Drouillard



Mise en situation proposée à l'élève

T'es-tu déjà intéressé aux timbres? Quelles images y as-tu observées? Pense à un timbre que tu as particulièrement aimé. Selon toi, qu'est-ce que les timbres racontent?

Depuis le premier timbre émis à Bath, en Angleterre, en 1840, les timbres sont devenus de grands voyageurs illustrant et honorant des personnes, des lieux ou encore des faits historiques. Au Canada, depuis l'émission du premier timbre-poste canadien en 1851, plus de 2000 timbres ont été émis. Comme les timbres voyagent autant au pays qu'à l'étranger, les histoires qu'ils racontent parlent de notre identité, de ce qui nous caractérise et, comme ils voyagent sur toute la planète, ils nous racontent aux gens de tous les horizons.

LE DÉFI : RÉALISER UNE CRÉATION MÉDIATIQUE CD2 (un message s'adressant à des destinataires)

À l'image des grands voyageurs que sont Arvida et Jerodro dans la sculpture de Jean-Robert Drouillard intitulée Le voyage d'Arvida et Jerodro, le timbre-poste voyage et raconte des histoires. Voici le défi à proposer à l'élève.

Postes Canada te propose de faire une création médiatique comportant un message s'adressant à un destinataire. Comme nous le retrouvons sur plusieurs timbres commémoratifs de Postes Canada, c'est à ton tour de créer un timbre qui honorera une personne importante de ton entourage et témoignera de ses réalisations. Le timbre permet de communiquer, de faire voyager un message par le biais d'une lettre. Les gens qui regarderont ton timbre, les destinataires, devront comprendre ton message, ce qui caractérise la personne que tu souhaites nous faire connaître. Par exemple, ton arrière-grand-père était capitaine de bateau, il a marqué ta vie par ses histoires de navigation sur les rives du Saint-Laurent, raconte-nous tes souvenirs en créant un timbre qui traduit tes émotions quand tu penses à lui, qui raconte la personne importante qu'il est à tes yeux.

Pour aller plus loin...

Pour pousser plus loin la réflexion et le travail faits par l'élève, nous suggérons que l'élève écrive un texte, sous forme de lettre, au sujet de la personne qui est en vedette sur son timbre. Mettre cette lettre dans une enveloppe et inscrire l'adresse d'un destinataire qui peut être la personne en vedette, un ami avec qui on souhaite partager ces souvenirs ou une autre personne à qui on souhaite envoyer le message. Le travail médiatique de l'élève sera finalement imprimé en format timbre pour être collé sur l'enveloppe qui sera offerte au destinataire.

Qu'est-ce qu'une création médiatique?

La création médiatique (CD2) est liée au rôle de l'image médiatique qui cible un message, une information s'adressant à des destinataires. Exemples d'images médiatiques : publicité, affiche, etc.

Notez que la réflexion suggérée tout au long de la démarche de création amènera l'élève à s'approprier son sujet par une série de questionnements et de remises en question, ce qui lui permettra de cibler le ou les destinataires auxquels est destiné le message.





Phase d'inspiration

1

Choix de la
personne qu'on
veut faire
connaître

- Choisis la personne que tu souhaites honorer et identifie pour quelles raisons.
- Fais une liste de ses caractéristiques, de ses intérêts, des objets qui la racontent afin de t'aider à composer ton image.
- Réfléchis à différentes idées d'organisation de ton image pour en faire un message clair et note-les.

2

Esquisses de
différentes idées

Attention aux
clichés, sois
original!

- Explore et exécute **plusieurs esquisses rapides** de différentes idées qui permettront de bien saisir ton héros et ses caractéristiques.
- Travaille tes esquisses sous différents points de vue; explore l'organisation de l'espace et plusieurs éléments de langage plastique suggérés par ton enseignant ou ton enseignante.
- Inspire-toi de différentes sources d'information afin de créer une image qui tient compte de ton message et de tes destinataires.
- Demande l'opinion de tes pairs afin de choisir l'esquisse qui communique le message le plus clair.

Phase d'élaboration

3

Création de ta
meilleure idée

- Choisis ta meilleure idée et travaille-la en utilisant le langage plastique et l'organisation de l'espace qui traduit le mieux ton message.

4

Finalise ta
réalisation

Est-ce que les caractéristiques que tu as choisies pour illustrer ton personnage expriment bien sa personnalité?

Est-ce que ton message est clair pour le destinataire?

- Qu'est-ce que tu peux faire pour améliorer la compréhension de ton message?

Phase de mise en perspective et intégration (questions de fin de projet, d'introspection)

5

Individuellement
ou en équipe, on
se pose ces
questions :

- Qu'est-ce que je préfère dans ma réalisation?
- Qu'est-ce que je changerais?
- Quels sont les liens que je peux faire entre mon travail de création et le travail de l'artiste Jean-Robert Drouillard dans son oeuvre Le voyage d'Arvida et Jerodro? Quelles sont les différences entre ma démarche de création et celle de l'artiste dans l'élaboration de nos oeuvres?



**Maintenant
... à l'œuvre!**

DES CHOIX À FAIRE

L'enseignante ou l'enseignant choisit la technique ainsi que les éléments de langage plastique et d'organisation de l'espace qui seront en vedette lors de ce projet. Il choisit les critères retenus pour l'évaluation et les explique aux élèves.

Veillez noter que les propositions suivantes sont issues du programme de formation de l'école québécoise, enseignement primaire, volet arts plastiques, disponible [ICI](#).

Le vocabulaire souligné est spécifique au 3^e cycle, mais tous les éléments proposés peuvent être choisis au besoin.

TECHNIQUES 2D, 3D ET MATÉRIEL

(au choix de l'enseignante ou de l'enseignant)

- **Dessin** : crayons de couleur, crayons feutres, craies, fusain, pastels à l'huile, pastels secs
- **Peinture** : encre ou gouache en aplat, à la tâche, au trait; brosse, pinceau, éponge
- **Collage** : colle, ciseaux, revues, circulaires, journaux, livres, carton ou papier
- **Gravure, impression**

LANGAGE PLASTIQUE À EXPLORER

(au choix de l'enseignante ou de l'enseignant)

- Couleurs primaires : jaune primaire, magenta, cyan
- Couleurs secondaires : vert, violet, orangé
- Couleurs chaudes : (jaune, orangé, magenta) et froides : (violet, cyan, vert)
- Formes : arrondie, angulaire
- Lignes : horizontale, verticale, large, étroite, courte, longue, courbe, droite, oblique, brisée, circulaire
- Motifs et textures
- Valeurs

ORGANISATION DE L'ESPACE (au choix de l'enseignante ou de l'enseignant)

- Répétition, énumération, symétrie, asymétrie, superposition
- Perspective avec chevauchement, perspective en diminution

CRITÈRES D'ÉVALUATION (N.B. Les élèves doivent être évalués sur les progrès réalisés)

Maîtrise des gestes transformateurs, des outils et du langage plastique utilisés afin de traduire son idée :

1. Utilisation adéquate du langage plastique (pertinence des éléments de langage plastique)
2. Utilisation adéquate des gestes transformateurs (pertinence des gestes en fonction des matériaux et des outils)
3. Cohérence de l'organisation des éléments (organisation et représentation de l'espace)
4. Authenticité de la production (absence de cliché, expressivité dans l'image)



RÉFÉRENCES

Au sujet du timbre commémorant le pont d'Arvida

<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1910059/pont-aluminium-arvida-timbre>

<https://www.lequotidien.com/2022/09/02/le-pont-daluminium-darvida-en-vedette-sur-un-timbre-3a6cf9a4310742141ec0bcefa5632fb8/>

Les carnets de timbres de personnages importants

<https://www.yvert.com/CT-1308-carnets-personnages-celebres.aspx>

Exemples de différents timbres canadiens récents

<https://boutique.canadapost-postescanada.ca/store-boutique/fr/10/c/-timbres-et-articles-de-collection>

Exemples de timbres dessinés

<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1752317/illustratrice-quebecoise-elise-gravel-timbres-poste-americaine>



ATELIER D'APPRÉCIATION



1 J'OBSERVE, J'EXAMINE

Formes

L'œuvre représente deux personnages : une petite fille et une oie. Les deux portent des lunettes de voyageurs, d'aviateurs. C'est une sculpture en trois dimensions. Les personnages ont une taille réelle.

Couleurs

La sculpture est grise argentée. Il y a des éléments avec des couleurs différentes. Les lunettes sont colorées. Celles de la petite fille sont dorées et celles de l'oie sont bleues. L'oie a un casque d'aviateur rouge et la petite fille a une fleur blanche sur sa poitrine.

Textures

C'est lisse. On peut la toucher et sentir les formes. La jupe de la fillette est plissée.

Organisation de l'espace

Les deux personnages sont sur un cylindre. Il y en a huit autres autour. On peut s'asseoir dessus. Le tout est posé sur un disque de béton. Cela forme la place du conte. Elle est juste à côté de l'entrée de la bibliothèque d'Arvida.

2 JE RESSENS, JE FAIS DES LIENS

Les personnages sont des voyageurs. Ils viennent peut-être de très loin, comme les personnes qui sont venues vivre à Arvida pour y travailler. La taille des personnages donne l'impression qu'on peut les écouter raconter leur histoire...

Elles sont argentées parce qu'elles sont faites avec de l'aluminium. C'est un métal très important à Arvida depuis le début de sa construction jusqu'à aujourd'hui. L'artiste a choisi de mettre des couleurs pour rendre la sculpture plus vivante.

La texture donne envie de toucher et de s'approcher très près.

L'espace nous invite à nous asseoir pour écouter ou lire une histoire, et voyager avec les personnes.



Artiste : Jean-Robert Drouillard

Nom de l'œuvre : Le voyage d'Arvida et Jerodro

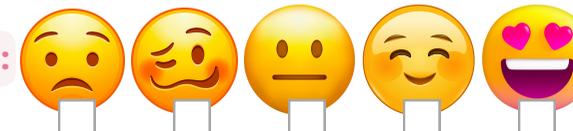
Date : 2019

Matériaux : aluminium, métal, béton

Technique : assemblé, coulé, boulonné, peint

Où trouver l'œuvre : place du Conte, bibliothèque d'Arvida

Ma critique :



J'explique mon opinion.

POUR ALLER PLUS LOIN...

► Selon toi, pourquoi l'artiste a-t-il fait ces choix (démarche de création)?

Sujet

Comme les nombreux immigrants venus peupler cette ville industrielle au début du XX^e 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, norvégien, finlandais, italiens, etc.) de l'époque habitent encore ce secteur. L'influence des différentes cultures se fait encore sentir aujourd'hui.

Matériaux

L'aluminium est un matériau très important pour notre région. Arvida est un exemple marquant 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.

Lieu d'exposition

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'oeuvre, à s'amuser à faire partie de la sculpture et se raconter eux aussi leur propre conte. Comme la bibliothèque, l'oeuvre nous parle de l'histoire d'Arvida 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. L'oeuvre, tout comme la bibliothèque, nous parle de cette ouverture sur le monde.

