

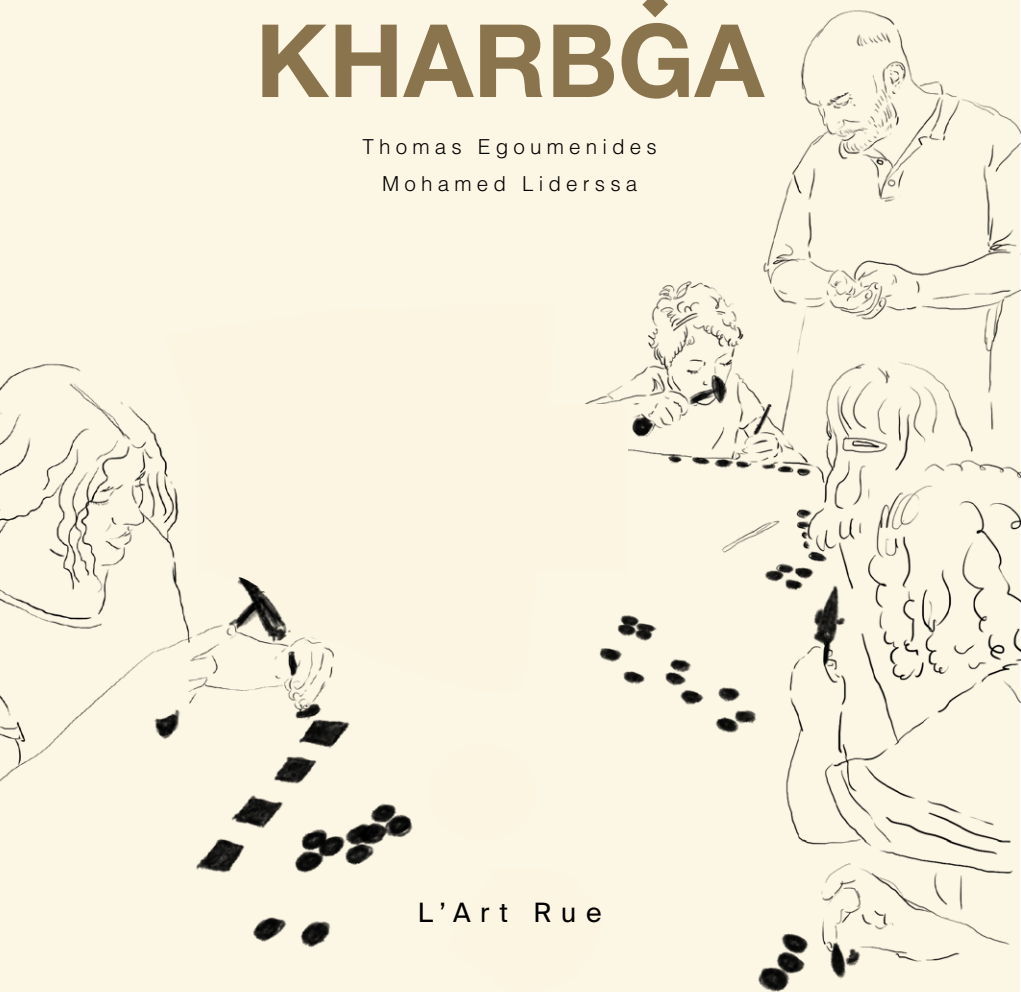
صانع
SANI

Artisanat, Design & Transmission

KHARBGA

Thomas Egoumenides

Mohamed Liderssa



L'Art Rue



Artisanat, Design & Transmission

KHARBĠA

Thomas Egoumenides

Mohamed Liderssa

L'Art Rue

LA RENCONTRE ENTRE DESIGN, ARTISANAT ET TRANSMISSION



Sâni صَانِع, c'est la rencontre entre un designer, un artisan et des enfants autour d'un savoir-faire artisanal et d'un objet du patrimoine tunisien. Ce projet a pour objectif de revaloriser, à travers le regard et la pratique d'un designer, un patrimoine immatériel en permettant à un groupe d'enfants âgés de 6 à 12 ans de découvrir et de pratiquer un métier de l'artisanat.

À travers une dizaine d'ateliers menés conjointement par le designer et l'artisan, les enfants s'initient aux matières, formes, outils, gestes et techniques pour, au final, fabriquer leur propre objet. A la fin du projet, un temps de présentation associe les parents et donnent lieu à des échanges autour du patrimoine artisanal.

Et cette année, deux traditions en train de s'éteindre - la dinanderie et le jeu de kharbga - sont à l'honneur. Pour lancer cette nouvelle activité de son programme Art et Education, L'ART RUE est ravie de travailler avec l'atelier de design pluridisciplinaire Flajou et l'artisan dinandier Mohamed Liderssa.

Le choix de fabrication d'un jeu de société kharbga insufflé une dimension plus ludique à l'apprentissage et à l'initiation des enfants au métier de l'artisanat qu'est la dinanderie.

Il sensibilise ces derniers à ce métier pour l'envisager comme une profession actuelle. C'est aussi l'occasion de donner un nouveau souffle au jeu de la kharbga expression culturelle tunisienne forte mais délaissée ces dernières années.

Nous souhaitons que ce projet aigüise la curiosité des plus jeunes et leur donne envie de pousser les portes d'autres ateliers présents dans leur quartier.



FLAYOU

ATELIER DE DESIGN PLURIDISCIPLINAIRE



Design

Hella El Khiari et Thomas Egoumenides se rencontrent en 2009 au cours de leurs études à l'Ecole d'Architecture de Paris La Villette. Sept ans plus tard, ils fondent flayou, atelier de design pluridisciplinaire basé à Tunis.

Flayou, atelier explorateur, agence de design joyeux et laboratoire d'idées non conformistes, s'inspire de son quotidien pour créer un design conscient et décalé, qui se pose les bonnes questions sans se prendre trop au sérieux.

En cinq ans, ils participent aux DesignWeek de Paris (France) et d'Aman (Jordanie), sont accueillis en résidence artistique à Casa-blanca et se spécialisent dans le design conscient et l'Up-cycling, exposant plusieurs de leurs travaux en Tunisie et en France.

MOHAMED LIDERSA, DINANDIER

Mohamed Liderssa a découvert le monde de la dinanderie il y'a 40 ans alors qu'il est âgé de 10 ans et que son père, l'été, lui propose de travailler au cœur de la médina de Tunis en tant qu'assistant chez son ami le dinandier Othman Ben Salah.

Après quelques jours d'observation, son maître lui propose de toucher les outils et de débiter le travail de marlage. « Voilà quelques disques de cuivre, soit libre, dès que tu finis je te donne d'autres supports ».



Il commence donc de manière libre, naïve, en expérimentant seul les différentes règles de manipulation de la matière.

Et cette liberté marque profondément Mohamed et influencera son travail futur. Il en parle ainsi : « Le commencement était sans limite, sans règle prescrite. »

Son maître reçoit des visites quotidiennes des pionniers du métier qui marquent cette période en Tunisie : Abdelatif Ben Nejim, Hammadi Ben Moussa, Tayeb Lahbib. Ces rencontres sont pour l'enfant des leçons d'apprentissage des règles de ce métier d'Art et constituent également une possibilité de montrer ses modestes créations. Par la suite son travail et sa persévérance lui permettent de devenir à son tour artisan-dinandier.

De nos jours, l'approche singulière de Mohamed, sa douce passion pour son métier lui ont donné l'opportunité de collaborer avec nombre d'artistes tunisiens et étrangers insufflant ainsi une nouvelle vie à ce patrimoine immatériel.

Artisanat

L'ART RUE, FABRIQUE D'ESPACES ARTISTIQUES

Transmission

L'association L'ART RUE, créée en 2006 à Tunis, a pour but de démocratiser l'art contemporain en amenant des créations artistiques à proximité des populations. Nous concevons ces projets contextuels avec l'implication directe de la population du territoire.

L'ART RUE s'inscrit dans une démarche de travail collectif en expérimentant le développement social par l'art et en développant des propositions artistiques autour des relations entre art, société, mémoire, territoire, citoyenneté et espace public.

Depuis 8 ans, L'ART RUE travaille la question de l'épanouissement des enfants par le vecteur de l'Art grâce à son programme **Art et Education - Déconstruire la violence par l'Art** qui occupe une place importante dans les activités de l'association.

L'objectif principal étant de rétablir le dialogue entre l'enfant et son environnement par le biais de l'Art.

Le projet **Sānī** صَانِع s'inscrit dans ce contexte. En faisant converger design, artisanat et transmission, **Sānī** صَانِع a pour objectif de valoriser un patrimoine et de susciter la curiosité et le questionnement des plus jeunes.



TECHNIQUES ET OUTILS DE MARTELAGÉ

TECHNIQUE DU REPOUSSAGE

Elle consiste à donner des reliefs au dessin. Le dinandier maintient les outils perpendiculairement à la surface du plateau.

Outil de repoussage : un outil basique de repoussage

Outil de sablage : utilisé pour obtenir des gravures granulées

Outil antir/œil d'oiseau : utilisé pour obtenir des formes circulaires

Outil angle : utilisé pour obtenir des formes en demi-cercle
(forme linéaire)

TECHNIQUE DE CISELURE

Il s'agit de graver les disques de cuivre tout en gardant la surface lisse (sans provoquer de reliefs). Ce résultat est obtenu en insufflant à l'outil de gravure un mouvement parallèle à la surface de cuivre.

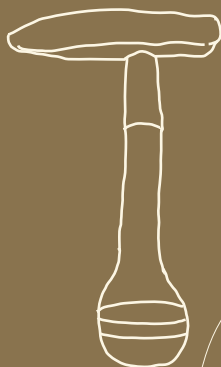
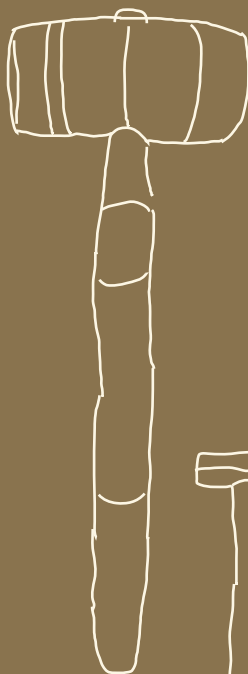
Ciseaux de gravure : un outil basique de gravure

Pointu : sert à marquer ou à faire des trous

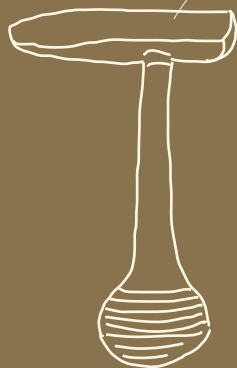
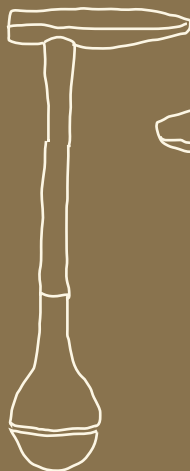
repoussage



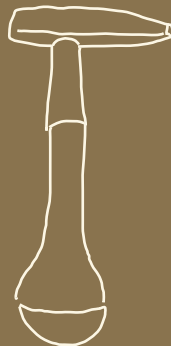
sablage



angle



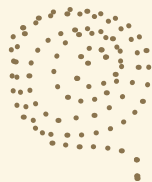
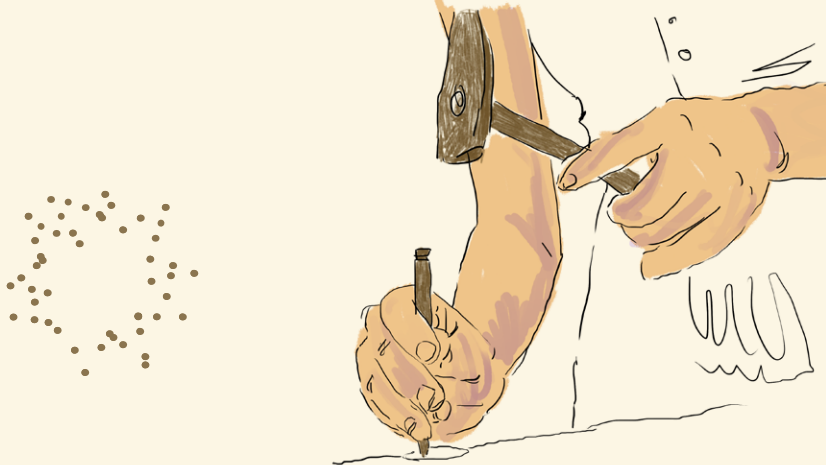
marteau



pointu







TECHNIQUE D'INCRUSTATION

Il s'agit d'incruster dans le cuivre un autre matériau, comme l'argent, le zinc, l'or, etc. comme en ébénisterie la marqueterie.

Outil « les dents » : un outil à bout dentelé pour fusionner deux matériaux différents.

TECHNIQUE DE MARTELAGE

Cette technique consiste en une succession de coups de marteau pour transformer un disque de cuivre en un objet en volume.

Le marteau (composé de bois et de métal).



HISTOIRE DE LA KHARBGA

Le jeu de la kharbga est un jeu traditionnel d'Afrique du Nord. Dans l'Histoire, en tant que jeu de stratégie, il s'apparentait à une préparation à la guerre car il exige de penser des plans défensifs et offensifs faisant eux-mêmes appel aux notions de sagesse, d'intelligence, de ruse, d'esquive, de perception du danger...

Ce jeu était utilisé pour choisir le chef de guerre capable de diriger les combattants avec sagesse et intelligence.

C'est un jeu, type damier, comportant un nombre de cases ou dar (maison en arabe) bien précis, allant de 9 (3x3) à 49 (7x7) que se partagent deux joueurs ou deux équipes.

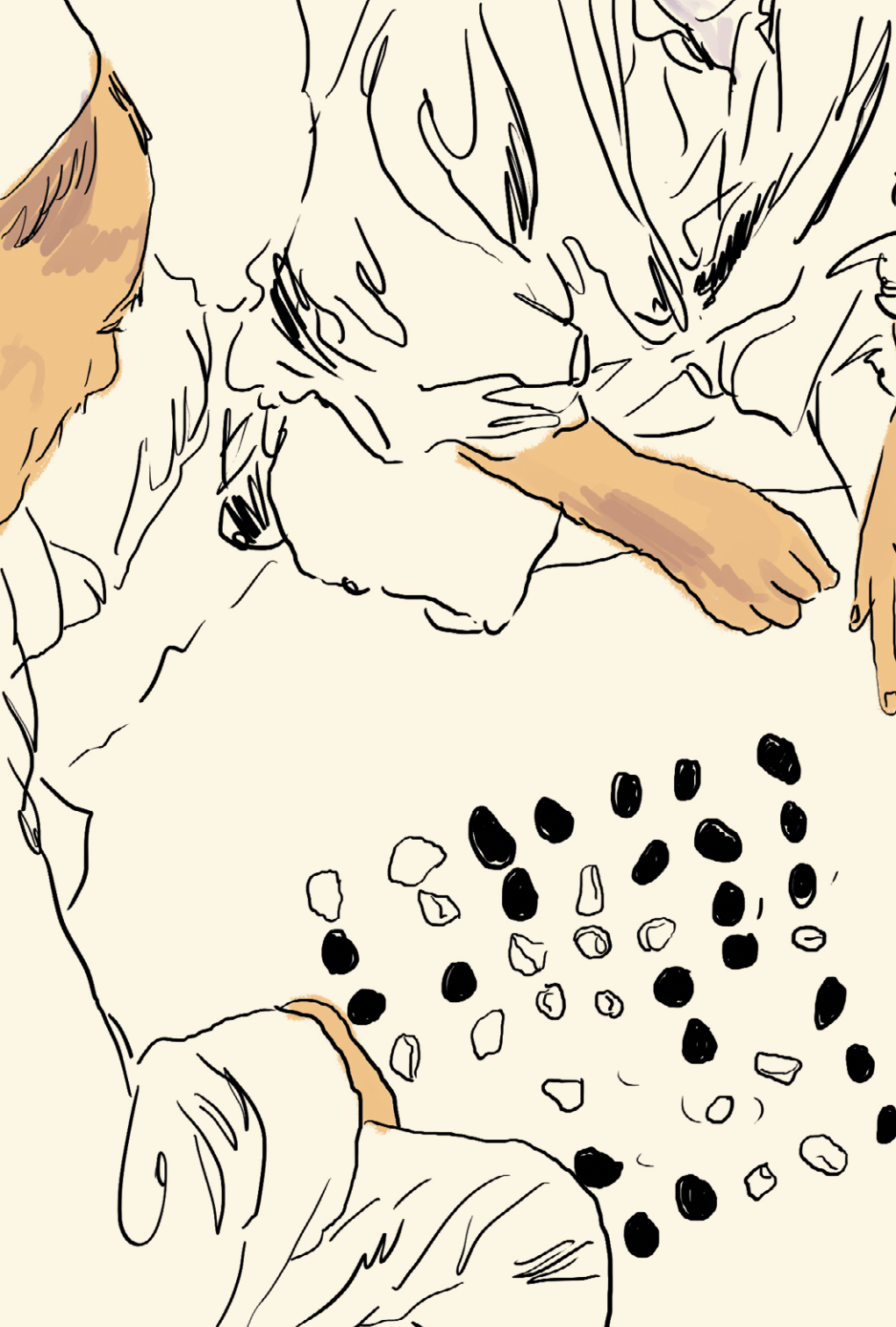
La case centrale est souvent marquée d'une croix ou d'une couleur différente. Chaque joueur dispose de la totalité des pions d'une même couleur, appelés les « chiens ».

IL EXISTE 5 FAMILLES DE KHARBGA :

De la famille de 3 jusqu'à celle de 7. Chaque famille est destinée à une tranche d'âge bien déterminée, la plus populaire étant la « 7 », celle pratiquée par les grands et les petits.

Quelques noms de familles de la « kharbga » :

kharbga à 3, Tacha, Addi-Koul,...



RÈGLES DU JEU

Le jeu compte 2 phases :

1

Au cours de la première phase, les joueurs placent, à tour de rôle et deux par deux, tous leurs pions dans les cases (sauf sur la case centrale). La position des pions est importante pour la suite du jeu.

2

Au cours de la seconde phase, le premier joueur déplace un pion vers la case centrale.

Le second bouge l'un des siens d'une case.

A tour de rôle, ils peuvent déplacer leurs pions dans la case qui est devant, derrière ou sur les côtés (pas en diagonale).

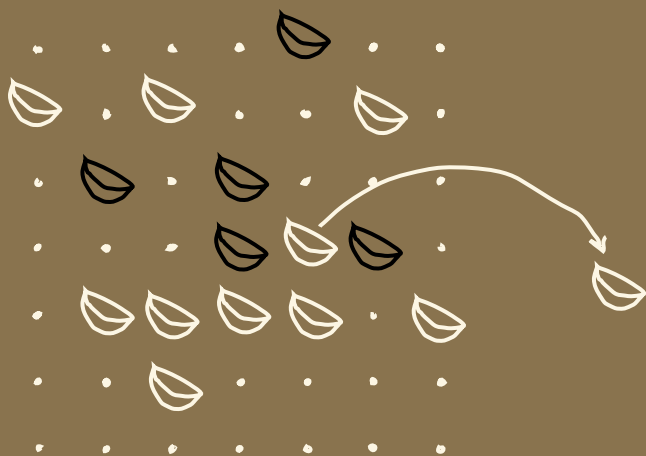
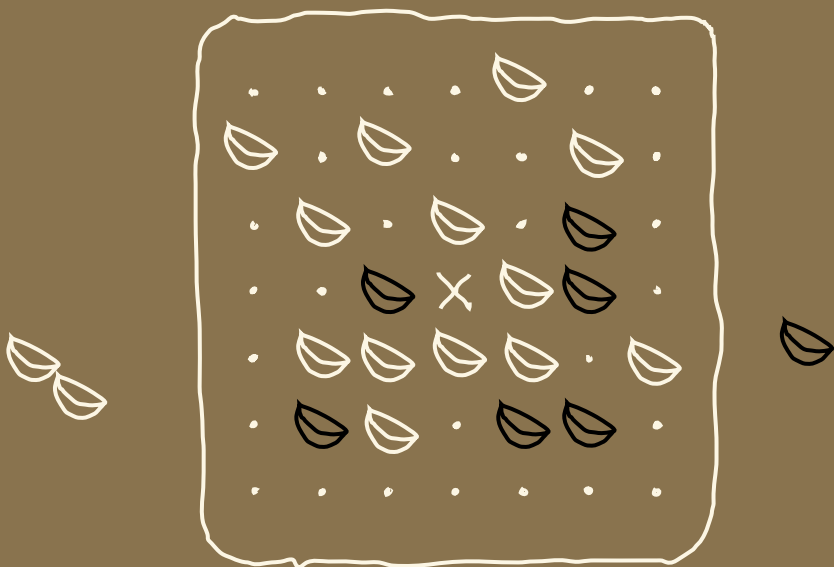
L'objectif est d'encercler, sur une même ligne verticale ou horizontale, un pion adverse entre deux de ses propres pions pour pouvoir retirer ce premier du jeu puis le joueur recommence.

Un pion posé par déplacement sur la case centrale est imprenable.

Le gagnant est celui qui prend le plus de pions à son adversaire ou qui bloque les déplacements de ce dernier.

Quand la situation est bloquée, le joueur qui a capturé le plus de pions est vainqueur.

Quand le nombre est égal, le match est nul.



PROCESS

1 PRÉSENTATION DE L'ART DE LA DINANDERIE ET INITIATION AUX DIVERSES TECHNIQUES DE MARTELAGE

Apprentissage et initiation des enfants aux différentes techniques de martelage à appliquer par la suite sur les pions de jeu de la « Kharbga ».

Les pions servent d'espace d'expression créative pour les enfants. Les pions du jeu sont en effet créés à partir de toutes les expérimentations de martelage des 10 jours d'atelier.

De cette manière, le jeu final est le témoin palpable du processus d'apprentissage.

2 MARTELAGE

Chaque enfant choisit un motif unique en rapport avec sa thématique, qu'il reproduira 48 fois en dessin sur le plateau de jeu.

3 OXYDATION DE LA MATIÈRE ET DESSINS SUR PLATEAU

Il s'agit de tester la technique d'oxydation des différentes matières afin de donner des couleurs différentes aux pions.

Dessiner sur le plateau pour marquer l'emplacement préalable des pions ; les enfants choisissent le motif souhaité (points, formes géométriques, lettres, chiffres...) et l'appliquent 48 fois sur le plateau .

4 FABRICATION DE L'OBJET (ASSEMBLAGE)

Les piétements (les supports du plateau en cuivre) sont produits en bois et ont été préalablement découpés chez un menuisier. Vient enfin l'étape d'assemblage du plateau final et des piétements.

5 TOURNOI DE KHARBGA

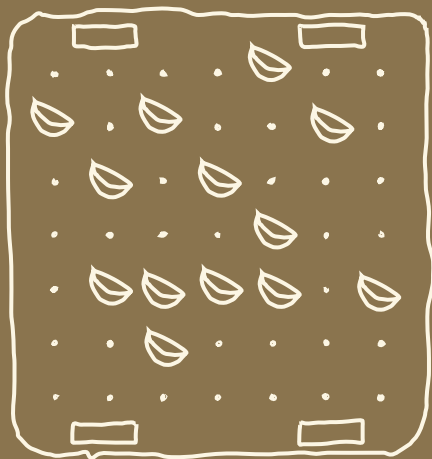
C'est l'heure de tester sa création en jouant ! Durant la dernière journée, apprentissage des règles du jeu de la Khargba et tournoi amical entre tous les participants à l'atelier.



1

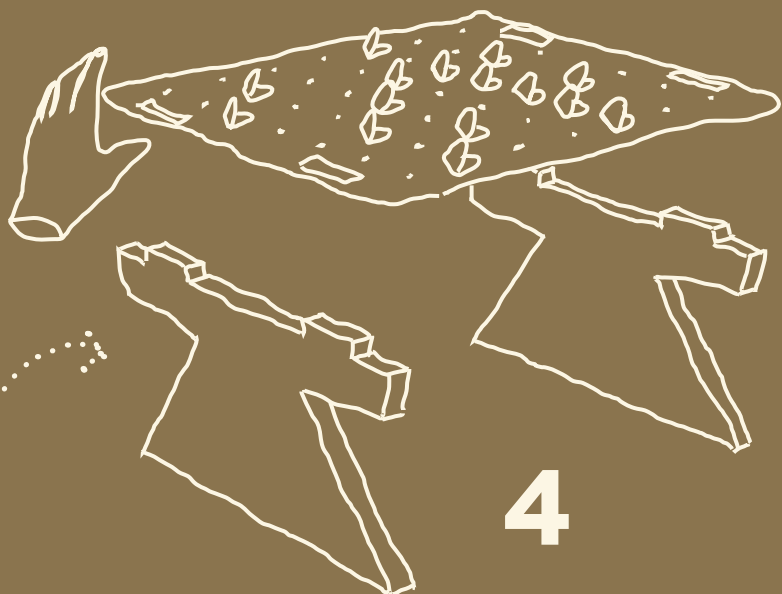


3

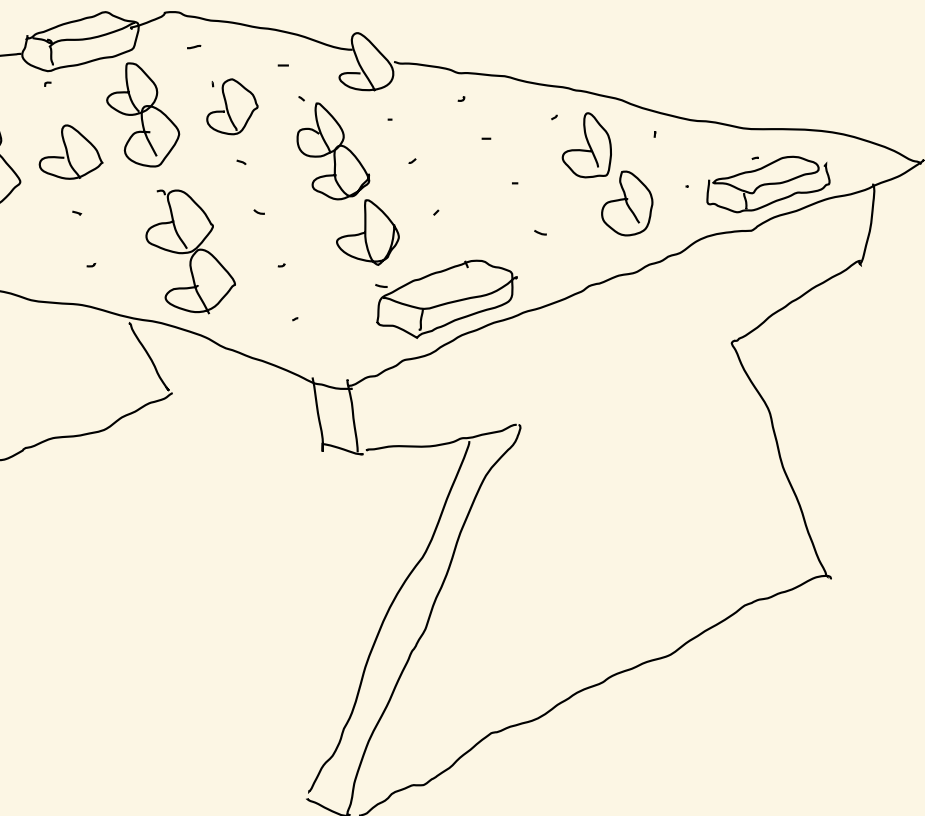


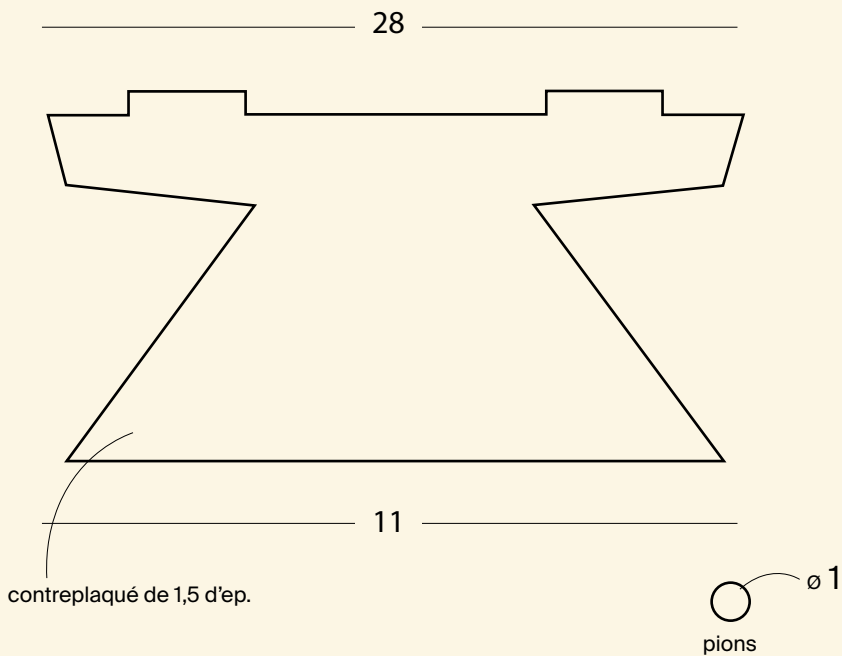
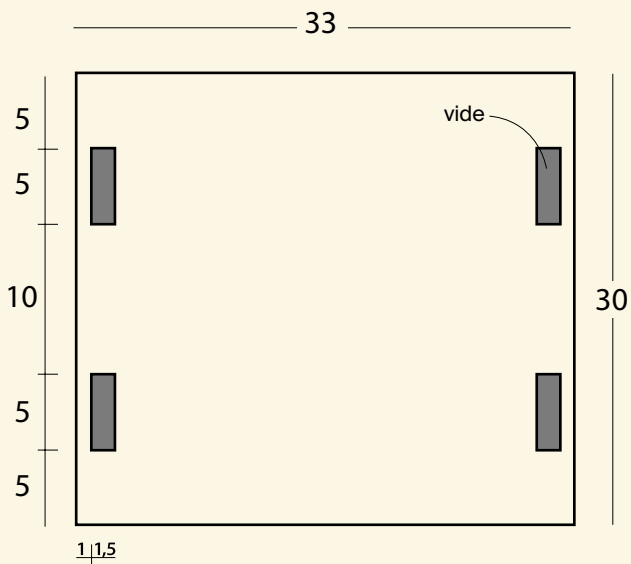
2





FICHE TECHNIQUE









L'association L'Art Rue est soutenue par la Ford Foundation, la Fondation DROSOS, (en partie) l'Open Society Foundations, la Fondation DOEN, Tfanen, MIMETA, le Fonds arabe pour les arts et la culture – AFAC, à travers une subvention de l'Agence suisse de développement et de coopération – SDC.

FORD
FOUNDATION

drosos (...)

OPEN SOCIETY
FOUNDATIONS
المكتب الإقليمي العربي

STICHTING
DOEN
NATIONALE
POSTCODE LOTERIJ



mimeta

AFAC ARAB FUND FOR
ARTS AND CULTURE
الهيئة العربية
للثقافة والفنون



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ambassade de Suisse en Tunisie

Le programme "Art et Education - Déconstruire la violence par l'Art"
est cofinancé par l'Union Européenne.



Conception et illustration
Sarra Bouzgarrou

Mise en page : Nebras Charfi
Réalisation : Enoya Design & Communication

L'Art Rue

