



Invente de nouvelles aventures au logo de Lille 2004 Capitale européenne de la Culture

Sais-tu où courent ces personnages chaussés de bottes ? Sont-ils en plein marathon de Lille ? Non. Ils nous invitent à les suivre vers les différents lieux d'exposition de la ville. En cette année 2004, Lille se retrouve désignée capitale européenne de la culture. Pendant un an, l'Union européenne confie à la région lilloise la responsabilité d'organiser des événements pour mettre la culture en valeur. A cette occasion, de nouveaux lieux culturels comme les Maisons Folies ou le Tri postal (lieux d'exposition) près de la gare Lille Flandre sont ouverts, des sculptures et œuvres d'art sont installées à travers la Ville, comme les tulipes colorées que tu peux encore voir près du centre commercial Euralille.

Le personnage est chaussé de bottes inspirées de la forme d'une tour d'Euralille. Il constitue le logo choisi par Lille pour cet événement. Comme tout logo, il passe un message : il nous invite à le suivre à la découverte de tous ces nouveaux lieux de culture.

L'enthousiasme des habitants et des touristes est tellement grand que depuis 2006, tous les trois ans environ, d'autres festivités sont organisées dans la ville. Un thème différent est à chaque fois retenu. C'est ainsi, par exemple, que tu as pu voir en 2019 des expositions et des sculptures autour du Mexique, dans le cadre de la programmation Eldorado.



Parade d'ouverture des festivités en 2006



Sculpture mexicaine traditionnelle (alebrije)

A toi de jouer maintenant !!! Et si tu reproduisais le logo pour lui créer un décor qui donne envie de le suivre vers de nouvelles aventures ?

Regarde la fiche qui t'explique comment faire !!

Tu vas pouvoir reproduire le personnage du logo de Lille 2004 en t'aidant du quadrillage proposé.

Tu as besoin de :

- Une règle
- Un crayon de bois
- Une gomme
- Une feuille blanche, ou à petits carreaux ou à grands carreaux type feuille de cahier
- Des crayons de couleurs ou des feutres

1. Prends une feuille à petits carreaux ou grands carreaux et trace un rectangle de 12x8 cm. Tu peux aussi créer toi-même ton quadrillage sur une feuille blanche. Pour cela, prends une règle et un crayon de bois. Trace sur ta feuille un rectangle de 12x8 cm. Pour réaliser ton quadrillage, trace un trait tous les 1 cm sur chaque côté du rectangle sans appuyer trop fort pour que les traits soient clairs puis relie les. Veille à ce que ta grille soit bien droite (regarde le schéma A à la page suivante).
2. Pour reproduire le dessin, aide-toi des carreaux. Les carreaux te servent de guide. Regarde le schéma B à la page suivante.
3. Pour la tête par exemple (en te basant sur le dessin proposé) : démarre du côté gauche tout en haut de la grille et compte les carreaux jusque la tête (il y en a 6), puis compte les carreaux en descendant jusqu'au premier trait du dessin (2 carreaux).
4. Il faut faire la même chose pour chaque élément du corps du personnage.
5. Quand tu es satisfait de ton dessin, tu peux colorier ton personnage et tracer son contour au feutre noir.
6. Quand ton coloriage est sec, tu peux aussi gommer ton quadrillage.

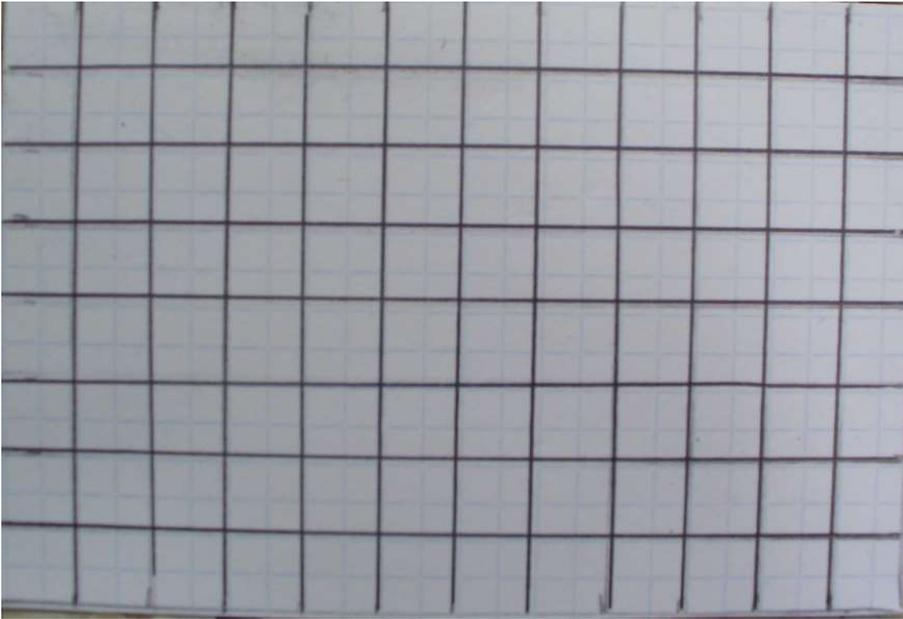
Un logo est un dessin qui peut représenter une marque ou un évènement culturel comme c'est le cas ici.

Comme le personnage botté qui invite les visiteurs d'expositions en expositions, **je t'invite à lui créer un décor dans lequel il évolue.**

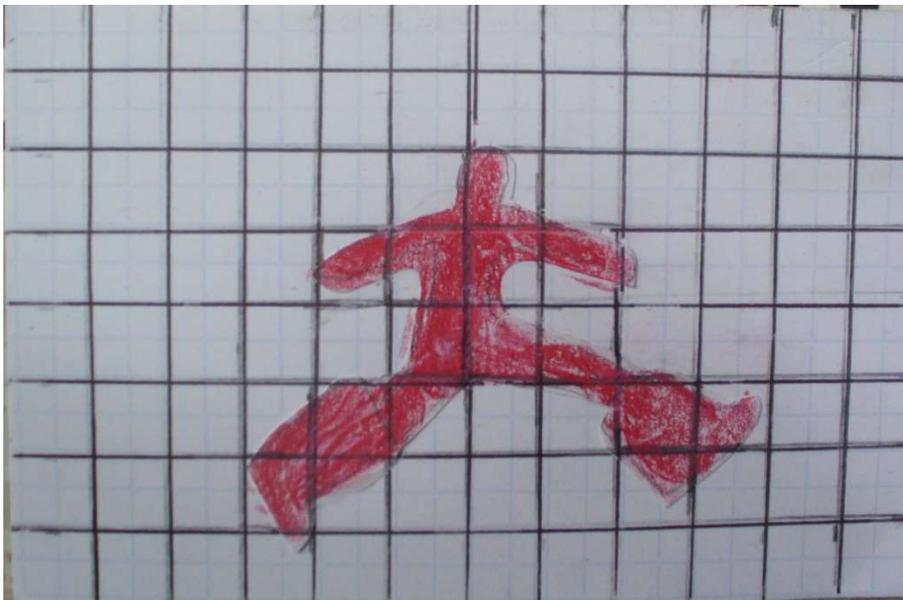
J'ai choisi le thème de la nature en ville (regarde le schéma C à la page suivante) mais cela peut être l'espace, le ciel, la mer, un monde imaginaire,...

A toi d'inventer !

Si tu souhaites dessiner un personnage plus grand, trace une grille avec des carreaux mesurant 3, 4, 5 cm,...



A. Tu dois obtenir une grille comme celle-ci



B. Ce schéma va t'aider à reproduire le logo



C. Le personnage de mon logo se promène dans un endroit où se mêlent la nature et les habitations. Tout le monde y vit en harmonie. Malgré sa grande taille, l'homme fait attention à ne pas abîmer les fleurs qui l'entourent.