

Dossier pédagogique

Du 27 mai 2013 au 13 septembre 2014

VINCENT J. STOKER

Exposition *Heterotopia* – les grandes formes

Au centre d'art image/imatge, Orthez

Exposition réalisée en partenariat avec la galerie Alain Gutharc (Paris) avec l'aide du CNAP Centre national des Arts Plastiques, celle de D4 avocats associés et de collectionneurs privés.

Dossier pédagogique réalisé avec le Centre départemental de documentation pédagogique des Pyrénées-Atlantiques (Canopé) et la Direction des services départementaux de l'éducation nationale des Pyrénées-Atlantiques.

IMAGEIMATGE
CENTRE D'ART

CANOPÉ
LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES



exposition



Vincent J. Stoker, *Heterotopie #SMEIPVI*, 2012, photographie couleur, 135 x 170 cm © l'artiste, courtoisie galerie Alain Gutharc, Paris.

EXPOSITION DU 27 MAI AU 13 SEPTEMBRE 2014

VERNISSAGE

mardi 27 mai à partir de 19 heures, en présence de l'artiste.

FORMATION ENSEIGNANTS

mardi 3 juin de 17h30 à 19h30
(inscription sur le site de Canopé - CDDP 64)

DES PETITS MOTS SUR LES LIVRES

mercredi 4 juin de 12h30 à 13h45. Rencontre pendant la pause déjeuner autour de livres du fonds images contemporaines de la médiathèque.

ATELIER INTERGÉNÉRATIONNEL

samedi 13 septembre de 14h30 à 17h30, ouvert à tous de 7 à 77 ans (sur inscription). 4 euros/atelier.

image/imatge est un centre d'art dédié aux images contemporaines. Le croisement et l'équilibre, au sein de la programmation, entre des propositions d'artistes renommés et celles de jeunes créateurs permettent à la structure de développer les principaux axes de sa mission, c'est-à-dire l'artistique et le pédagogique.

Il est en effet prioritaire d'offrir des conditions adéquates au développement et à la monstration du travail artistique, de présenter la diversité qui existe aujourd'hui dans la réflexion sur les images et sur le monde de l'image, d'accompagner le public dans une sensibilisation et une accessibilité à la création contemporaine sur des territoires éloignés des grands pôles culturels.

Direction artistique
Émilie Flory

Médiation culturelle, accueil du public
Audrey Jochum

Le centre d'art image/imatge reçoit le soutien du Ministère de la culture et de la communication, de la DRAC Aquitaine, du Conseil régional d'Aquitaine, du Conseil général des Pyrénées-Atlantiques et des villes de Mourenx et d'Orthez.

image/imatge fait partie du réseau d.c.a/association française de développement des centres d'art et de DIAGONAL, réseau photographie.

Le CDDP des Pyrénées-Atlantiques (Canopé) est un centre de ressources pour tous les acteurs de l'Éducation. Il accompagne les enseignants dans leurs pratiques professionnelles en mettant à leur disposition des outils pédagogiques et en leur proposant régulièrement animations et ateliers autour des thématiques en lien avec leur métier.

Contact à Orthez

Rue Pierre Lasserre
Rez de Chaussée du Centre socio-culturel
cddp64.orthez@ac-bordeaux.fr
05 59 67 15 65

Sandra Olivan, responsable de l'antenne d'Orthez, Christian David, conseiller pédagogique départemental arts visuels et Delphine Maillot-Krawiec, enseignante en arts appliqués au lycée professionnel Ramiro Arrue à Saint Jean de Luz.

* Les mots surlignés dans ce dossier se retrouvent dans le lexique, p. 19.



Vincent J. Stoker, *Heterotopie #LAECVUI*, 2011, photographie couleur, 135 x 170 cm © l'artiste, courtoisie galerie Alain Gutharc, Paris.



HETEROTOPIA-LES GRANDES FORMES

Stoker est un passeur entre des mondes qui se juxtaposent sans toujours se rejoindre. Son travail nous plonge sans mélancolie ni scopophilie au cœur des abîmes du monde de la vie. Avec ses très grands formats, impossible de s'évader, impossible d'échapper au vertige. L'artiste nous arrache de la torpeur, et nous pousse à un singulier voyage intérieur, bordé par le cadrage spécifique et systématique des images, à un autre regard sur le monde.

L'exposition *Les grandes formes* au centre d'art rassemble les séries *La chute tragique* et *La fin de l'Histoire* ; séries qui font s'incarner deux imaginaires de l'Histoire, deux projections de l'issue de l'Histoire qui se contredisent. D'un côté, ce qui

semble être la vérité tragique du monde : l'homme doit disparaître de ses constructions mégalomanes pour ne laisser derrière lui que mousses et lichens. De l'autre, le rêve utopique des technocrates, de ceux qui croient en la capacité de l'homme à se surpasser par la connaissance de l'Histoire et la science. Stoker propose de faire dialoguer ces deux fins de l'histoire imaginées, l'une tragique, l'autre positiviste et, dans ce regard croisé, de sonder la complexité du monde de la vie, de s'interroger sur le sens que l'homme veut donner à son Histoire, aux histoires qu'il se raconte.

***Dans la mesure où il est présent, l'objet ne
cesse de disparaître. Dans la mesure où il dis-
paraît, il impose, il crie sa présence.***
Yves Bonnefoy



Vincent J. Stoker, *Heterotopie #PEBBI*, 2011, photographie couleur, 135 x 170 cm © Collection privée.

LA CHUTE TRAGIQUE

Avec la série *Heterotopia*, *La chute tragique*, je m'intéresse à l'altérité radicale de lieux dont on ne vient plus perturber la lente existence, à ces espaces qu'on laisse là, dépossédés de leurs sens et de leurs fonctions, à ces étendues complètement autres, hors de toute expérience quotidienne.

Les lieux de cette série sont surdéterminés en tant qu'hétérotopie. Ils me fascinent pour eux-mêmes, pour ce mode propre qui est le leur, celui du doute et de l'inachèvement. Je les surprends à cet instant tangent, quelque part entre vie et mort, croissance et dépérissement, entre être et non-être, perpétuellement au bord de l'effacement. Ils sont des sédimentations, celles du temps accumulé, resserré en eux. Le passé et le futur se rejoignent dans une temporalité qui n'est plus fléchée. Le lieu et l'espace donnent à voir le temps, cet éternel irréprésentable.

Les architectes contraignent et contrarient la nature pour ériger des formes ascendantes. Inversement, la nature exerce ses forces descendantes sur le bâti. La série *Heterotopia*, *La chute tragique* révèle cette lutte constitutive de l'architecture, cette tension au cœur de l'art et de la culture.

Quand je vois une ruine, aucun doute, je sais qu'il s'agit d'une ruine. Par contre, dès que j'essaie de définir ce qu'est une ruine, je me trouve devant un problème majeur. À partir de quel moment une construction devient-elle ruine ? Quel degré de fragmentation fait basculer de l'autre côté ? L'idée de la chute tragique permet de sortir de cette impasse quantitative qui conduit paradoxalement à conclure à l'impossibilité de définir la ruine.

La chute tragique part du postulat que l'existence d'un lieu passe nécessairement par deux moments. À une phase ascendante du bâti, jeunesse glorieuse qui fait la joie et fierté des architectes succède inévitablement une phase descendante caractéristique de la nature reprenant ses droits. Ce dernier moment, je l'appelle « chute tragique ». Une rupture, plus ou moins violente, précipite l'existence du lieu d'une phase à l'autre, ce moment séparateur je l'appelle « pivot dramatique ».

La série fonctionne selon le modèle de la structure narrative d'une tragédie. Les lois naturelles qui concluent inéluctablement le cycle de vie par la mort font du cercle le motif de la tragédie. On a beau se débattre, se battre pour être beau, s'efforcer de devenir quelqu'un, peut-être soi-même, l'étau se referme. Mais la chute ne décrit que le demi-cercle descendant de l'existence, c'est aux spectateurs qu'appartient de refermer la boucle tragique en imaginant la jeunesse glorieuse du lieu, la chute tragique en toute chose et en soi.

(...)

Vincent J. Stoker



Vincent J. Stoker, *Heterotopie #KDEABI*, 2011, photographie couleur, 135 x 170 cm © Collection privée.

LA FIN DE L'HISTOIRE

La fin de l'histoire affirme une foi en l'homme, en sa capacité de dépassement, de surpassement. La croyance au progrès trouve son essor dans le concept de fin de l'Histoire de Hegel : la raison, la technique doivent permettre la résolution des conflits pour enfin aboutir à un temps sans tension, hors contradiction.

Les lieux de *la fin de l'histoire* s'imposent par leur rigidité monolithique et se présentent comme des vérités immuables. Leur statuaire colossale donne le sentiment d'être pérenne et fait oublier puis contester un instant la vérité portée par la série *Heterotopia, la chute tragique*, la vanité du monument et la précarité des sociétés. La croyance au progrès est séduisante et irrésistible. Mais elle flatte autant qu'elle rend aveugle.

Siégeant au milieu de cette exubérance artificielle, de cet excès de civilisation, parfaitement arraché à la nature qui apparaît ici comme objet de deuil, le spectateur perd ses repères et s'enfonce dans l'abîme culturel. Son regard ébloui est dépassé mais s'évertue vainement à reconnaître ce qui, au fur et à mesure qu'il avance, l'engouffre et le fait disparaître. Le temps de l'homme, celui qui le constitue en tant qu'être dans la nature, est dépassé. Prend place alors le temps de la fin de l'Histoire qui ingurgite l'homme et sa forme putrescible pour enfin en faire disparaître la part naturelle au cœur de ses entrailles inorganiques.

Vincent J. Stoker
série *La fin de l'histoire*



DÉMARCHE ARTISTIQUE

Lorsque Vincent J. Stoker découvre ces premiers lieux en ruine, il les photographie de manière boulimique. Depuis une dizaine d'années, il photographie de manière systématique des lieux, des intérieurs, déshumanisés. Il a mis en place un protocole qui se veut objectif et qui lui permet de résister à l'envie de tout photographier. Il élabore ainsi l'ensemble de photographies qu'il nomme *Heterotopia*. Il voyage en Europe, en Asie et en Amérique à la recherche d'architectures répondant aux règles qu'il s'est fixées. C'est le travail d'une vie. Ces bâtiments le fascinent.

Dans son travail, l'artiste respecte plusieurs principes qu'il appelle *grands invariants fondamentaux*. Ce fil conducteur qu'il utilise pour toutes ses séries photographiques donne un sens à l'ensemble de son œuvre.

LES HÉTÉROTOPIES

Ces lieux sont réels et contemporains mais dépourvus de toute présence humaine.

Vincent J. Stoker ne dévoile pas leurs emplacements géographiques. Néanmoins, en suivant l'actualité de l'industrie navale, automobile ou minière, leur localisation peut se dessiner.

Pour comprendre le choix de l'artiste pour ces différents lieux, il faut revenir sur la définition d'hétérotopie, du grec *topos* : lieu et *hétéro* : autre. L'artiste précise que « les hétérotopies se définissent par ce qu'elles ne sont pas. Ici et nulle part, elles ne sont ni lieux réels, ni utopies mais les deux à la fois. Lieux hors de tout lieu mais pourtant répertoriés sur les cartes, elles sont des localisations physiques d'utopies. Principe fondamental de leur altérité, elles entretiennent un rapport ambigu à la réalité. »

L'hétérotopie est un concept établi par le philosophe Michel Foucault lors d'une conférence en 1967 intitulée *Des espaces autres* et qui a trouvé écho auprès de Vincent J. Stoker. D'après Michel Foucault, une hétérotopie peut être une cabane d'enfant, un asile, un théâtre, tous ces lieux qui sont réels et qui contiennent un imaginaire. Il en établit cinq caractéristiques :

1- les lieux autres entretiennent un rapport ambigu à la réalité.

2 et 3 – ils se situent dans un ailleurs temporel et géographique.

4 – ils s'excluent des autres lieux par des mécanismes d'ouverture et de fermeture.

5 – ils exigent de ceux qui les pratiquent certaines modifications des normes comportementales.

L'artiste se sert de cette grille pour analyser le monde.

Avec ce principe, il photographie des lieux à la frontière entre le réel et l'imaginaire. Une fiction où l'homme a disparu et n'a laissé que des traces de son passage.

Ces lieux ne sont ni d'accès facile, ni ouverts sur l'extérieur. Ils répondent à des règles strictes d'ouverture : contrôle des papiers, rite d'initiation, escalade... « On n'entre pas comme ça en *Heteropia*. »

PROTOCOLE DE TRAVAIL

Vincent J. Stoker a établi un protocole strict de prise de vue, plusieurs règles qu'il respecte à chaque fois, après avoir choisi l'emplacement dans le lieu pour réaliser sa photographie. Avec comme question principale : « Comment montrer un lieu en une seule photographie ? »

Le point de vue frontal et semi-aérien permet de montrer autant le sol, les murs que le plafond. Il utilise un trépied qui peut aller jusqu'à 3 mètres de haut. Lorsque cela ne suffit pas, il utilise ce

qu'il trouve sur place ou construit des éléments qui vont lui permettre d'aller plus haut. Dans ces cas-là, il ne voit pas ce qu'il photographie.

Le point de vue orthoscopique respecte les verticales et horizontales du lieu et met en avant la monumentalité de l'architecture et sa puissance, ce qui est paradoxal lorsqu'il s'agit de ruines.

La composition fermée de la photographie et la mise en valeur de la perspective du lieu ne donnent pas de répit à l'œil, ne lui permettent pas d'y échapper et accentue cette idée de vertige.

Henri Matisse dit au sujet de son œuvre : « Je cherche à ce qu'elle entre entière dans l'œil du spectateur, après quoi elle agit selon sa profondeur d'expression et l'esprit du spectateur. »

Alors que le lieu influence grandement ses émotions, tout ce protocole lui permet de tendre vers une objectivité afin de mettre à distance ses sentiments. Chaque spectateur peut ainsi construire sa ou ses propres histoires à partir de l'œuvre.

Dans cette exposition, les images sont réunies sous le titre *Heterotopia*. Nulle autre indication ne vient aiguiller le spectateur sur le lieu représenté et sa fonction. Ces différentes architectures restent énigmatiques, parfois on reconnaîtra quelques indices : une faucille et un marteau au plafond, vestige d'un parlement soviétique ? Une salle des fêtes ? Une fresque ? Quelque chose s'est passé, mais quoi ?

Avant de réaliser sa prise de vue, Vincent J. Stoker mène un long travail de recherches et de documentation car ces lieux ne sont pas d'accès facile. Une économie parallèle s'est mise en place autour de cette idée. Il s'agit d'être introduit dans des cercles d'initiés.

Pour certaines séries, il entame un travail d'écriture avant le travail photographique. Il écrit beaucoup avant de réaliser ses photographies.

Vincent J. Stoker ne travaille qu'en terme de série. *Heterotopia* en est composé de sept. En première partie, *La chute tragique* qui est maintenant terminée. Viennent ensuite *Les corps utopiques*, *Le savoir de réserve*, *La fin de l'Histoire*, *Les*

non-lieux, *De la Nature*, *Zéropolis* afin de donner une cohérence à cet ensemble.

Il choisit toujours le même format pour ses tirages, c'est-à-dire 135 x 170 cm et à l'horizontale.

Pour ses prises de vues, Vincent J. Stoker n'a pas cessé de travailler sur film argentique, à la chambre photographique même s'il numérise dans un second temps ses négatifs.

L'artiste voyage donc très chargé. Il précise que : « Pour faire ces longs voyages, je circule en baroudeur, et dors dans ma voiture grâce à une adaptation de celle-ci en mini-van. C'est aussi stratégique car pour visiter ces lieux, je dois me lever très tôt et être déjà sur place. Souvent, j'entre quand il fait encore noir. L'attente du soleil, depuis l'intérieur du bâtiment représente parfois de longues heures, mais cela me permet de penser ma photo ! ».

PARALLÈLES AVEC D'AUTRES ARTISTES

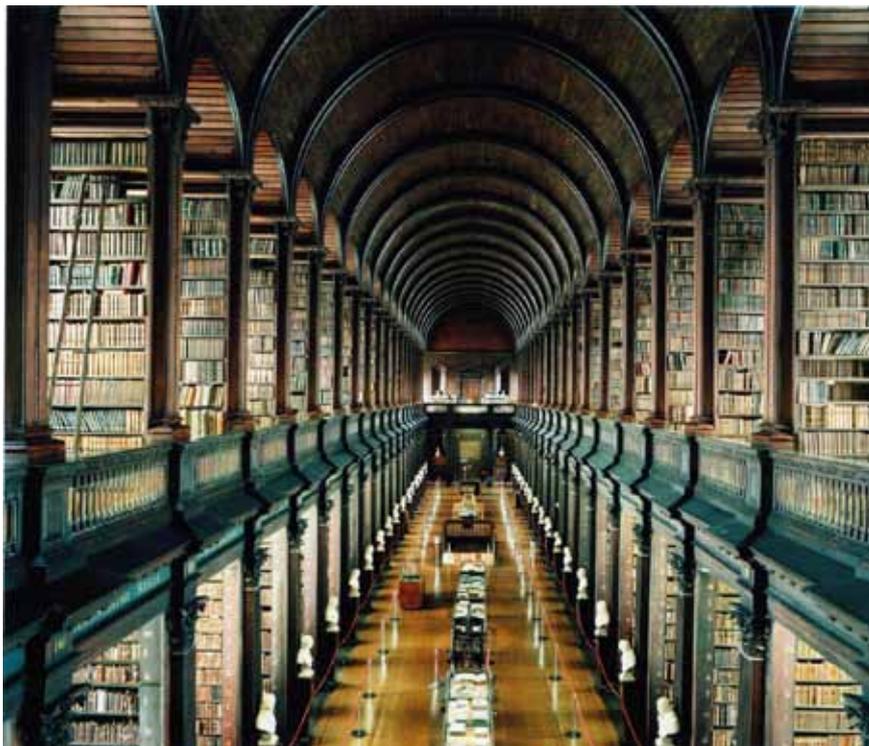
Bernd Becher (1931-2007) et sa femme **Hilla** (née en 1934) ont photographié de 1960 aux années 2000 des structures architecturales (silos, châteaux d'eau, hauts-fourneaux...) en les transformant en véritables monuments. Selon un protocole précis : lumière neutre (photos prises tôt le matin), cadrage frontal et serré, absence de nuage, de personnages, ils ont ainsi créé des « typologies » pour chaque type de bâtiment. Ils sont désormais une référence incontournable en photographie contemporaine, et ont même obtenu en 2003 un prix de sculpture pour l'ensemble de leur travail, œuvre d'une vie.

Nouvelle objectivité

« La nouvelle objectivité fut un courant important de la photographie allemande d'avant 1939-1945. Dans cet héritage comprenant l'œuvre d'**August Sander** (1876-1964) et ses accumulations de portraits, d'**Albert Renger-Patzsch** (1897-1966) avec ses photographies d'architecture industrielle et celles de **Karl Blossfeld** (1864-1932) avec ses macrophotographies minutieuses de plantes.



Andreas Gursky, *Montparnasse*, Paris, 1993, 134 x 319 cm, Londres, Tate Collection.



Candida Höfer, *La bibliothèque de Trinity college*, Dublin, 2004, 152 x 178 cm © l'artiste.

À partir de 1976, l'école de Düsseldorf est la seule qui fixe une méthodologie rigoureuse à la photographie contemporaine. Dirigée par Bernd Becher, elle se situe dans la perspective d'un enseignement encyclopédique et documentaire écartant les possibilités d'interprétations – où se retrouvent des éléments conceptuels du Bauhaus. De cette nouvelle objectivité qui se veut plus totale que l'ancienne sortent, derrière les chefs de file et théoriciens Bernd et Hilla Becher, de grands auteurs très côtés sur le marché de l'art, comme Thomas Struth, Andreas Gursky, Thomas Ruff ou Candida Höfer ».

in Louis Mesplé, *Les 101 mots de la photographie à l'usage de tous*, éditions Archibooks, 2009.

Élève des Becher, **Andreas Gursky** (né en 1955) utilise la technique du point de vue orthogonal qui élimine toute déformation. Il prend plusieurs photographies à partir de points de vue différents puis les assemble en studio en très grand format (2 x 5 m). Cette technique devient une caractéristique de son œuvre. Ses photographies ont été comparées à des peintures en raison de leur taille et de l'emploi particulier de la couleur. Tous les détails de l'image sont nets. Contrairement aux Becher, il concentre tout en une seule image, en un cliché unique au lieu de réaliser une série du même sujet. L'approche de Gursky montre la démesure de l'univers construit par l'homme.



Lynne Cohen, *Untitled*, de la série *Cover* © l'artiste, courtoisie Le Point du Jour, Cherbourg-Octeville.

Depuis les années 1970, **Lynne Cohen** (1944-2014) photographie des espaces intérieurs dépourvus de personnages. Elle s'intéresse à l'ambiguïté des lieux. Tout en accentuant leur côté inquiétant, leur décoration, souvent très kitsch, peut être drôle. Par ce travail, la photographe nous offre une vision d'un monde déshumanisé qui nous apparaît parfois factice, mais c'est par ce manque que, paradoxalement, la présence humaine se fait ressentir. Sa démarche se rapproche des Becher. Toutefois, Lynne Cohen ne travaille pas selon un protocole et ne photographie pas ces lieux dans un but documentaire.

De la même manière que Lynne Cohen, la photographe allemande **Candida Höfer** (née en 1944), élève de Bernd Becher, photographie des espaces intérieurs. Elle s'intéresse aux lieux symboliques de notre culture. L'une des caractéristiques de son œuvre est également l'absence de personnage. Elle se concentre sur un sujet unique tout comme les Becher, mais s'adapte aux particularités architecturales qu'elle photographie.

Le travail de Candida Höfer dialogue quant à lui avec celui de Vincent J. Stoker autour de cette idée d'intérieurs d'architectures vidés de tout être humain. Le même point de vue systématique est utilisé ainsi que la lumière du lieu. Les sites sont photographiés dans le monde entier et les tirages sont de très grands formats. À la différence du travail de Vincent J. Stoker, Candida Höfer donne des perspectives plus optimistes des hommes et du monde.

Stéphane Couturier (né en 1957) s'intéresse à la ville en mutation. Dans la série *Archéologie urbaine*, il photographie les chantiers. Il précise au sujet des bâtiments urbains, ils sont « comparables à un organisme vivant en perpétuelle évolution : certains parfois meurent mais sont amenés à être remplacés par de nouveaux éléments. Ces lieux ne sont pas du côté de la ruine mais du côté du vivant, et c'est cette parcelle de la vie que je cherche à analyser sans sentimentalisme ».

Coupe transversale dans l'architecture urbaine, grand format, frontalité, mise en aplat de l'espace, plusieurs niveaux de lectures sont donc possibles. La série *Melting Point* est plus proche de *La fin de l'histoire* de Vincent J. Stoker. Stéphane Couturier



Gordon Matta-Clark, *Splitting*, 1974, Gordon Matta-Clark Trust.

s'est intéressé à la chaîne de montage d'une usine Toyota. Le regard se perd dans les couleurs, machines et câbles où tout se superpose.

Gordon Matta-Clark (1943-1978) et **Georges Rousse** (né en 1947) travaillent à partir d'espaces désaffectés ou abandonnés, mais à la différence de Vincent J. Stoker, ces deux artistes interviennent sur le lieu.

Georges Rousse utilise l'architecture comme medium. Il développe une œuvre qui mêle la peinture, l'architecture, l'installation et la photographie.

Il transforme des lieux vides ou en friche en espace pictural et y construit une œuvre éphémère que seule la photographie peut restituer. Il utilise le principe optique de l'anamorphose : des images déformées qui retrouvent leurs proportions d'origine quand on les regarde d'un certain point de vue, ici celui d'un appareil photo.

Gordon Matta-Clark quant à lui intervient sur ces lieux par des actes de déconstruction en utilisant ses connaissances et son savoir-faire d'architecte au service d'un projet radical, nommé « anarchitecture ». Il découpe et dissèque des bâtiments abandonnés et voués à la démolition. Il perce les façades, les murs et les plafonds en de gigantesques figures géométriques qui le transpercent de part en part.

Tout le travail de Vincent J. Stoker est surtout influencé par la littérature et la philosophie. Il s'inspire notamment du concept d'hétérotopie de Michel Foucault, mais aussi de Hegel pour la série *La fin de l'histoire*. À travers ces lectures, l'artiste s'intéresse à la place de l'homme dans le monde, à l'Histoire et à ses interprétations.

Les citations sont extraites d'entretiens avec l'artiste.

MOTS CLÉS

Photographie, série, espace, architecture, ruines, matière, perspective, vide, intérieur, absence, frontalité, déshumanisation, critique sociale, décor, temps, mémoire, Histoire, utopie.



Stéphane Couturier, *Boulevard Barbès*, Paris 18, 2002, 107 x 87 cm © l'artiste.



Georges Rousse, *Meisenthal*, 2002 © l'artiste.

VINCENT J. STOKER

Né en 1979, il vit et travaille dans l'Oise et à travers le monde. Il est représenté en France par la galerie Alain Gutharc (Paris).

EXPOSITIONS (SÉLECTION)

2014

Heterotopia — les grandes formes, exposition monographique, centre d'art image/imatge, Orthez.

2013

L'œil photographique — œuvres majeures des collections du CNAP, commissariat : Jean-Charles Vergne, FRAC Auvergne, Clermont-Ferrand.

Festival Photo Phnom Penh, commissariat : Christian Caujolle, Galerie de l'Institut français du Cambodge, Cambodge.

Mon île de Montmajour, commissariat : Christian Lacroix, Abbaye de Montmajour, Arles.

Architectures domestiques, Galerie Alain Gutharc, Paris.

2012

Sollicitations multiples, Galerie Alain Gutharc, Paris.

Paris Photo 2012, Galerie Alain Gutharc, Paris.

Group Show, Galerie Alain Gutharc, Paris.

Art Brussels, Galerie Alain Gutharc, Bruxelles.

2011

Le voyage immobile, Galerie Alain Gutharc, Paris.

Heterotopia, Galerie Alain Gutharc, Grand Palais, Paris Photo, Paris.

Heterotopia, exposition personnelle, Galerie Alain Gutharc, Paris.

2010

Stand Epson — Digigraphie, Salon de la Photographie, Porte de Versailles, Paris.

Salon de la photographie du 11^e, Paris.

Centre Culturel La Chesnaie, Beauchamp.

COLLECTIONS PUBLIQUES

Fonds National d'Art Contemporain

CONFÉRENCES

2010

Conférence sur la série *Heterotopia*, Fédération Française des photographes (UR16), Paris.

Conférence sur la série *Heterotopia*, Centre Culturel La Chesnaie, Beauchamp.

PRIX (SÉLECTION)

2013

Nominé pour le Prix HSBC

2012

Prix Platinum Mastercard

2010

1^{er} prix, concours *La photographie et son propos*, concours organisé par lesphotographes.com

3^e prix, concours *Paysage, Faune, Flore : Quel avenir pour la planète ?*, concours organisé dans le cadre des 8^e Rencontres Imagerie Nature

1^{er} prix, concours *Paysage Insolite*, concours organisé par le Centre Permanent de la Photographie de Fournels

PRESSE (SÉLECTION)

Let's motiv, avril 2013, *Vincent J. Stoker - le chant des ruines*, article de Thibaut Allemand

Photovideographe, novembre - décembre 2012, Paris Photo & Paris Los Angeles 2013, *l'art photographique caresse les anges*

Le Journal de la Photographie, 14 novembre 2012, Paris Photo 2012 : Galerie Alain Gutharc

Madame Figaro, 04 au 10 octobre 2012, *Artistes - Histoires d'hommes*, article de Jean-Sébastien Stehli et Laetitia Cénac

Shoppinghour magazine, automne 2012, *An infinite experiment into otherness*, textes et photographies de Vincent J. Stoker

CNAP, Rapport d'activité 2011, *Accompagner la création artistique*

SHUTR FotoMagazine, été 2012, *Utopie in Verval* article de Emer van Hest

Art Press, janvier 2012, *Chutes*, article de Dominique Baqué

Images magazine, novembre 2011, *L'apollinien et le dionysiaque*, article de Charles-Eric Siméon

Le Quotidien de l'Art, 10 novembre 2011, *Paris Photo : très beau, très cher*, article de Natacha Wolinski

Art Press, novembre 2011, *La rentrée dans les galeries du Marais*, article Catherine Francblin

Le Tigre, novembre 2011, *Suburbs*, article de Raphaël Meltz

Beaux-arts magazine, octobre 2011, *5 expositions à ne pas manquer / Vincent J. Stoker, Heterotopia*, article Sarah Jeong

L'Œil, septembre 2011, *Images du mois / Heterotopia, Vincent J. Stoker*, article de Anne-Cécile Sanchez

Elle décoration, septembre 2011, *L'Agenda Paris Ile-de-France / Architectures en perdition*, article de Brigitte Huard, Florence Benzacar et Sylvie Burban



Vincent J. Stoker, *Heterotopie #IEDII*, 2010, photographie couleur, 135 x 170 cm © l'artiste, collection Centre national des arts plastiques.

LEXIQUE

Accrochage

Il désigne la manière d'installer des œuvres dans l'espace ou sur les murs. Il prend en compte les particularités du lieu d'exposition (hauteur, profondeur, volume, etc.), et propose une présentation significative des éléments qui composent ces œuvres. L'accrochage est une mise en scène.

Argentique (photographie)

La photographie argentique est une technique qui permet l'obtention d'une image selon un processus photochimique comprenant l'exposition d'une pellicule sensible à la lumière puis son développement et son tirage sur papier.

Art conceptuel

Tendance, plutôt que mouvement véritable, apparue à la fin des années 1960, cet art privilégie l'idée et le langage par rapport à l'image. Le public ne doit pas être impliqué. Selon Joseph Kosuth, l'un des représentants les plus célèbres, cet art ne doit produire aucune émotion esthétique chez le spectateur, condition première de toute exploration de la nature de l'art.

Anamorphose

Image volontairement déformée. Depuis un angle de vue précis ou à l'aide d'un miroir, l'image apparaît dans sa totalité.

Cadrage

Choix des limites de l'image recherchée et de l'angle de prise de vue en fonction du sujet et du format. Ce qui est choisi s'organise dans un cadre, le reste disparaît « hors-champ ».

Chambre

Appareil photographique de grand format muni d'un soufflet et d'un verre dépoli à l'arrière. On y insère les plans films, un à la fois, dans un châssis (petite boîte étanche à la lumière se glissant devant le verre dépoli).

Champ

Espace embrassé par l'objectif de l'appareil photographique ou de la caméra.

Composition

Position des différents éléments qui sont représentés dans une œuvre (peinture, photographie, etc.). La composition est importante pour la signification.

Démarche

Dans le langage courant, « avoir une démarche » signifie, entre autre, mener à bien une affaire, réussir une entreprise. Aujourd'hui, on parle volontiers de la « démarche » d'un artiste. Ceci afin de souligner l'engagement global que représente le fait de poursuivre un travail artistique en formulant sa pensée à travers différentes actions.

Dépoli

Le dépoli est un verre dont la structure sur une face est dépolie, semblable à une feuille de papier calque rigide. Plus la structure est fine, plus la visée sera précise. Sur une chambre

photographique grand format, le dépoli est placé à l'endroit exact où se forme l'image. Au moment de la prise de vue, on le déplace, l'écarte ou l'enlève pour le remplacer par le plan film. Il n'y a plus de visée possible durant cette phase d'exposition.

Médium

Médium est un terme utilisé à l'origine en peinture pour désigner « tout liquide servant à détremper les couleurs ». Dans la production actuelle, on parle de médium pour désigner les moyens de production utilisés par l'artiste (sculpture, photographie, peinture...).

Plans

- **Plan général**: vue panoramique dans laquelle le sujet est tout petit. Il laisse une très grande part à l'environnement.
- **Plan d'ensemble** : on voit l'ensemble du décor et les personnages de loin.
- **Plan moyen** : on se rapproche du sujet qui est toutefois vu en entier.
- **Plan américain** : le sujet est vu au 3/4.
- **Plan rapproché** : le sujet est vu à 1/2.
- **Gros plan** : on ne cadre qu'une partie du sujet.
- **Très gros plan** : « Zoom » sur un détail.

Série

Suite, succession d'images analogues et constituant un ensemble cohérent.

Sources : Dada Première revue d'art ; *Exposition d'art contemporain mode d'emploi*, Frac Aquitaine ; *Les 101 mots de la photographie à l'usage de tous*, Louis Mesplé, éditions Archibooks ; divers sites internet.

PISTES POUR LE PRIMAIRE

Vincent J. Stoker, comme il l'est indiqué dans la première partie de ce dossier, s'intéresse à la place de l'homme dans le monde, à l'Histoire et à ses interprétations. Les pistes pédagogiques pour l'école primaire proposées ci-dessous tiendront compte des interrogations de l'artiste. Il sera évoqué trois entrées en pratiques artistiques, une pour chacun des cycles de l'école primaire.

CYCLE I PS - MS - GS

Pilier 5 : La culture humaniste

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER

Compétences attendues en fin de cycle 1

L'enfant est capable de :

- adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériel) ;
- utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation ;
- réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé ;
- observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections.

L'ARCHITECTURE

Les intentions du bâti ont toujours été multiples et ont entraîné des modifications du paysage par la construction de murailles, de pyramides ou encore d'alignements par exemple. Les traces architecturales laissées par les civilisations anciennes qui ne possédaient pas l'écriture peuvent raconter beaucoup sur l'organisation de ces sociétés. Ainsi, il est important de sensibiliser très tôt les élèves à leur environnement. Il faut leur permettre d'expérimenter par l'observation, mais aussi par l'expérience corporelle et sensorielle, les espaces

qui leur sont proches pour qu'ils puissent se les approprier et qu'ils deviennent des citoyens exigeants et responsables du monde dans lequel ils vivent et dans celui dans lequel ils souhaiteront vivre une fois adulte.

Pour appréhender l'espace de l'architecture, il est nécessaire de vivre des sensations. Le maître pourra mettre en œuvre des situations et des dispositifs convoquant un ou plusieurs des cinq sens. Ressentir des émotions dans un lieu est une condition préalable aux apprentissages liés à l'expression ou à la représentation des espaces.

Pour faire écho aux images de Vincent J. Stoker, il sera proposé avec de jeunes enfants d'orienter le travail vers les espaces intérieurs, soit des espaces qui comprennent des murs, un sol et un plafond et bien sûr de la lumière, qu'elle soit naturelle ou artificielle. Ces espaces intérieurs sont donc des espaces de vie incluant des habitants ou des usagers y ayant des activités particulières en fonction de la destination du bâtiment. À l'observation des images de l'artiste, il sera souligné qu'aucune présence humaine physique n'est observable.



Harrespil Okabe, Lecumberry, domaine public.

Quelques expérimentations sensorielles

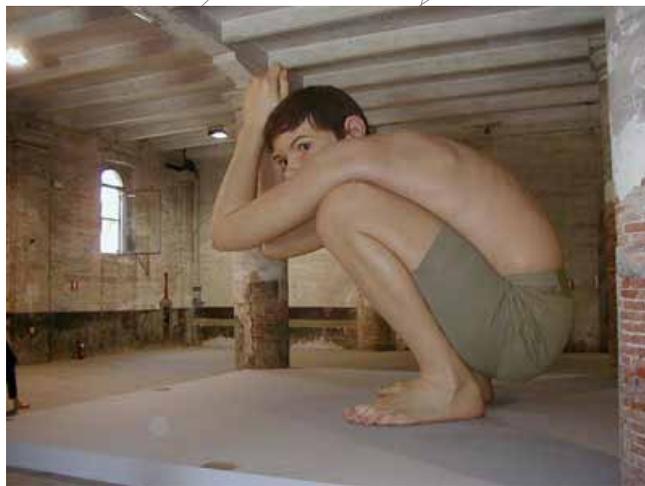
Le toucher

Proposer aux enfants de la classe d'entrer nombreux dans une pièce exigüe de l'école comme le placard à balais, les toilettes ou toute autre petite pièce. Écouter les remarques des élèves pendant l'activité qui devra être courte (chahut, bousculades, manque de place, conflits verbaux et physiques, etc.). Retour au calme et discussion autour de la question des sensations ressenties : bien-être - mal-être.

Pour l'odorat, l'ouïe et la vue, il pourra être proposé des situations où le sens privilégié sera exacerbé, par exemple, diffuser une odeur entêtante ou nauséabonde dans la classe pour arriver à la question de l'aération pour le bien-être donc aux ouvertures (fenêtres). Proposer un travail sur le graphisme en ne laissant que très peu de lumière entrer dans la classe. Enfin concernant l'ouïe, commencer à raconter une histoire à voix basse et demander à l'Atsem de mettre un disque en mettant le volume au maximum pendant la narration.

Les mises en commun de ces différentes situations porteront sur les questions relatives au vivre ensemble et sur les ouvertures pour faire entrer la lumière, faire disparaître les odeurs et la question de la division des espaces habités en fonction de la tâche.

En complément des œuvres d'art pourront être dévoilées autour de ces questions comme ici *Boy* de Ron Mueck, ou encore *Saint Joseph charpentier* de Georges de La Tour.



Ron Mueck, *Boy*, 2001, 5 x 5 m, © Renato Morselli.

PRATIQUE ARTISTIQUE

Objectif

À l'aide d'une boîte en carton, boîte à chaussures ou autre, découvrir que c'est l'espace clos, par les murs, le plafond et le sol, qui définit la vie dans un espace construit.

Construire un personnage en terre qui puisse vivre dans la « maison ».

Comprendre qu'une maison est constituée d'espaces vides et d'espaces pleins.

Consigne

À l'aide d'une boule de terre, construis un personnage qui puisse vivre dans la boîte en carton qui sera sa maison.

Une fois ton personnage terminé, vérifie qu'il puisse entrer dans la maison, puis construis les pièces dont il va avoir besoin pour vivre ainsi que les ouvertures nécessaires.

Vocabulaire

Sol, plafond, mur, fenêtre, porte, etc.

Remarque

Les fenêtres et portes pourront être dessinées à

même la boîte puis découpées par l'Atsem.

Prolongements

La maquette pourra être éclairée de l'intérieur par l'électricité (pile + ampoule).

Imaginer des formes pour les murs, le sol, le plafond, les portes et les fenêtres. S'intéresser à la couleur des pièces, mais également des façades et du toit.

Œuvres de références

- Frank Lloyd Wright, Musée Guggenheim, New-York, 1956-59
- Diogo de Arruda, Fenêtre de Tomar, couvent de l'ordre du Christ, XVI^{ème} siècle, Portugal
- Hector Guimard, Porte du Castel Béranger, Paris, 1895 - 1898

CYCLE 2

Pilier 5 : La culture humaniste

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

Compétences attendues en fin de cycle 2

L'élève est capable de :

- découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays ;
- distinguer le passé récent du passé plus éloigné ;
- s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage) ;
- distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture) ;
- reconnaître des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées ;
- fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (compositeur, réalisateur, comédien, musicien, danseur).

SANS ABRI

La piste qui sera proposée pour les élèves du cycle des apprentissages fondamentaux portera sur la série *La chute tragique*. Il s'agira d'imaginer une troisième phase faisant suite à la construction puis à l'abandon du bâtiment, et à sa recolonisation par la nature. L'interrogation ne portera pas sur la

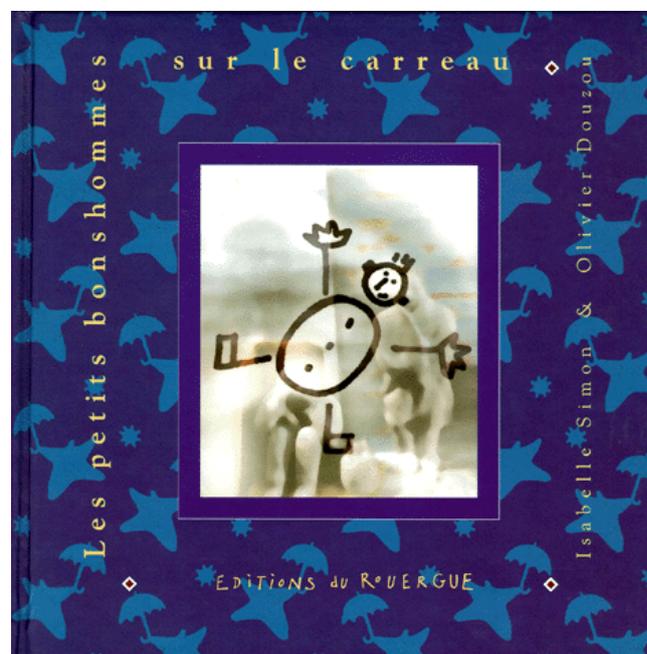
jeunesse glorieuse du lieu* mais sur un postulat : le retour, faute de toit, des femmes et des hommes qui ont été les utilisateurs ou les usagers de ces lieux vides et leur réappropriation spatiale.

Ce travail peut s'inclure dans un projet plus large autour de l'exclusion sociale, la solitude ou la déshumanisation dans le cadre des questions de solidarité nationale et individuelle en rapport avec l'éducation civique. Il serait souhaitable de travailler au préalable autour de cette thématique avec, par exemple, un travail en lecture à partir de l'album *Les petits bonshommes sur le carreau*, d'Isabelle Simon et Olivier Douzou aux éditions du Rouergue.

* Vincent J. Stoker

D'autres ouvrages ou textes pourraient être mis en réseau, comme *La petite fille aux allumettes* d'Andersen, *Allumette* de Tomi Ungerer ou le poème *Les effarés* d'Arthur Rimbaud.

D'un point de vue plastique et dans le but de préparer à la pratique artistique avec les élèves, il semble intéressant de proposer des images mettant en scène des hommes dans la ville, mais



Isabelle Simon - Olivier Douzou, *Les petits bonshommes sur le carreau*, éditions du Rouergue, 1998, couverture. Disponible à la médiathèque Jean-Louis-Curtis et au CDDP 64 (Canopé).



Isabelle Simon - Olivier Douzou, *Les petits bonshommes sur le carreau*, éditions du Rouergue, 1998, page 25. Disponible à la médiathèque Jean-Louis-Curtis et au CDDP 64 (Canopé).

également des images dont la destination première du lieu d'exposition est la cité urbaine. Le sujet étant toujours la question de l'exclusion.

PRATIQUE ARTISTIQUE

Objectif

À partir d'une photographie de Vincent J. Stoker de la série *La chute tragique*, donner une nouvelle vie à ce lieu en y incluant un ou plusieurs personnages.

Consigne

Choisis une des photographies de l'artiste, puis à l'aide du matériel que tu veux (feutres, peinture, crayons, photographie, collages, etc.) rend ce lieu habité. Tu peux y ajouter des personnages.

Note

Une photocopie en noir et blanc de l'œuvre de Vincent J. Stoker sera fourni à l'élève qu'il pourra découper, déchirer, inclure des éléments s'il le souhaite. La production devra être en deux dimensions et sur un format A3, il pourra être envisagé une restitution sur les murs de l'école sous forme d'affiches collées qui se dégraderont avec le temps.

Œuvres de référence

- Ernest Pignon-Ernest, *Les expulsés*, Paris, 1979
- Banksy, *Keep your coins, I want change*
- Bartolomé Murillo, *Le jeune mendiant*, vers 1645-1650, musée du Louvre

CYCLE 3

Compétences attendues à la fin du CM2

Compétence 1 : La maîtrise de la langue française

L'élève est capable de :

- s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.
- prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté.

Compétence 4 : La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

L'élève est capable de :

- utiliser l'outil informatique pour communiquer.

Compétence 5 : La culture humaniste

L'élève est capable de :

- reconnaître et décrire des œuvres visuelles (...) en détailler certains éléments constitutifs en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique ;
- pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques, différentes formes plastiques (formes abstraites ou images) en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques.

POCKET FILM

Objectif

Réaliser un plan séquence n'excédant pas une minute à l'aide d'un téléphone portable ou d'une tablette en faisant référence à une œuvre de Vincent J. Stoker et en y associant un texte.

Matériel

- Téléphone portable ou tablette
- Ordinateur et câbles nécessaires
- Tout matériel nécessaire au film (objets, revues, livres, etc.)
- Textes divers

Organisation

Groupe de 4 élèves

Informations utiles

Filmer en plan séquence, c'est filmer tout en une seule fois : le titre, le son, le générique. Ce qui



Dorothea Lange, *Mère émigrée*, 1936, tirage argentique, collection du musée d'Oakland Californie, don de Paul S. Taylor.

implique en amont une réflexion, une écriture du texte, de penser le décor, la lumière, la musique etc.

Faire un film c'est raconter une histoire.

- Une histoire inventée, c'est une fiction
- Un documentaire, c'est un point de vue sur le réel
- Une expérimentation : sur les sons, les couleurs, les formes, etc.

Ceci nous entraîne donc vers l'écriture d'un scénario en tenant compte des contraintes techniques.

Pour avoir une image de qualité, il faut, dans les options du téléphone, sélectionner la meilleure résolution d'images possible.

Choisir une résolution au minimum de :

- 320 x 240 pixels / qualité très correcte
- 640 x 480 pixels / très bonne qualité
- 1280 x 720 pixels et au-delà / qualité HD

Afin que les images soient stables, c'est-à-dire nettes, il est préférable de se rapprocher du sujet que d'utiliser le zoom, et de filmer en format paysage sauf si l'on désire donner un effet. Le partage en sera facilité.

Pour avoir un son de qualité, il est nécessaire de se rapprocher le plus près possible de la source sonore et d'être attentif aux sons environnants (moteurs, bavardages, etc.) qui peuvent être parasites.

Se soucier du cadrage et choisir un format mp4, flv ou mov.

PROPOSITION DE TEXTES À ASSOCIER

Extrait n°1

René Barjavel, *Ravage*, 1943, page 39, Folio

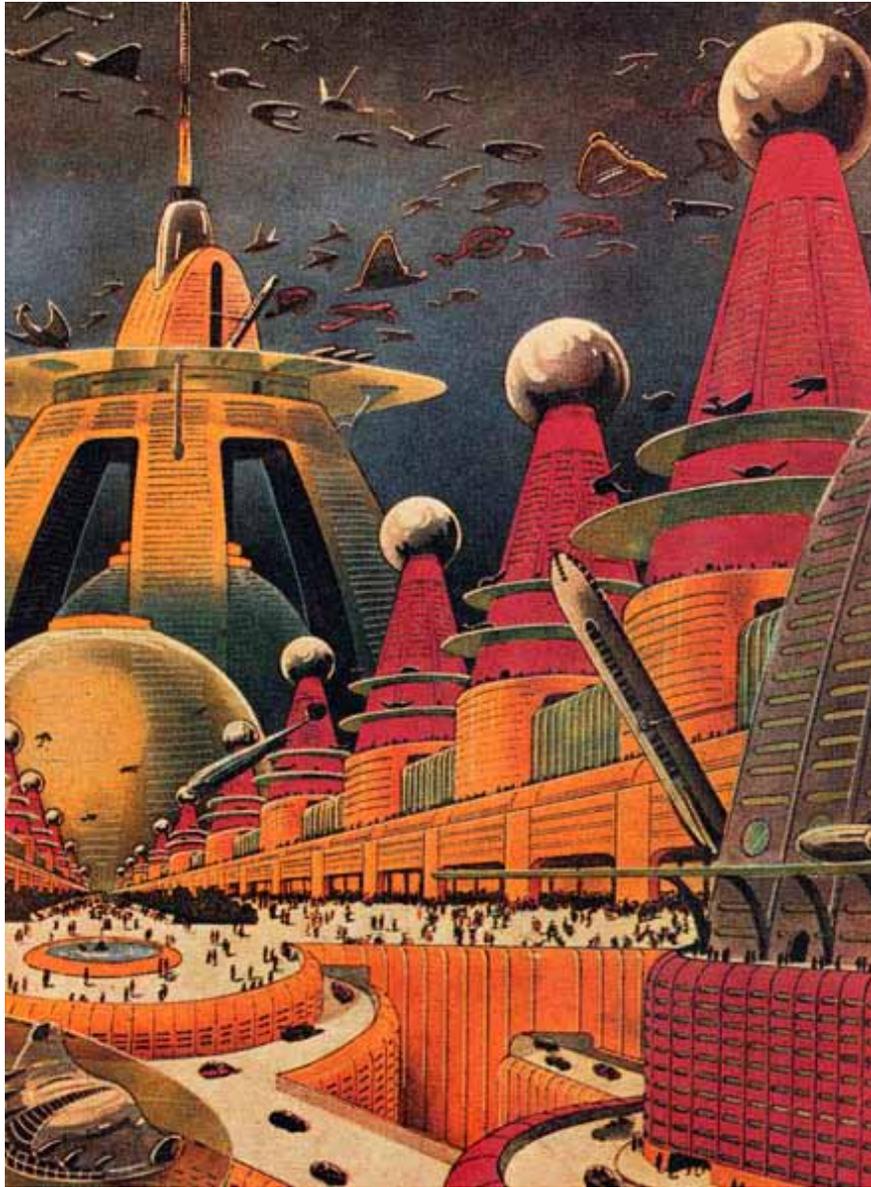
L'humanité ne cultivait presque plus rien en terre. Légumes, céréales, fleurs, tout cela poussait à l'usine, dans des bacs. Les végétaux trouvaient là, dans l'eau additionnée des produits chimiques nécessaires, une nourriture bien plus riche et plus facile à assimiler que celle dispensée chichement par la marâtre Nature. Des ondes et des lumières de couleur et d'intensité calculées, des atmosphères

conditionnées accéléraient la croissance des plantes et permettaient d'obtenir, à l'abri des intempéries saisonnières, des récoltes continues, du premier janvier au trente-et-un décembre. L'élevage, cette horreur, avait également disparu.

Extrait n°2

Pierre Boule, *La planète des singes*, 1963
chapitre IX

Il y avait plusieurs éléments baroques, certains horribles, dans le tableau que j'avais sous les yeux, mais mon attention fut d'abord retenue tout entière par un personnage, immobile à trente pas de moi, qui regardait dans ma direction. Je faillis pousser un cri de surprise. Oui, malgré ma terreur, malgré le tragique de ma propre position, j'étais pris entre les rabatteurs et les tireurs, la stupéfaction étouffa tout autre sentiment quand je vis cette créature à l'affût, guettant le passage du gibier. Car cet être était un singe, un gorille de belle taille. J'avais beau me répéter que je devenais fou, je ne pouvais nourrir le moindre doute sur son espèce. Mais la rencontre d'un gorille sur la planète Soror ne constituait pas l'extravagance essentielle de l'événement. Celle-ci tenait pour moi à ce que ce singe était correctement habillé, comme un homme de chez nous, et surtout à l'aisance avec laquelle il portait ses vêtements.



City of the future, Frank R. Paul, 4e de couverture, *Amazing stories*, avril 1942. Paris, BNF, cabinet des Estampes.
Une ville colossale, entièrement basée sur la science, la maîtrise de l'atome et la conquête de l'espace.

LA SCIENCE FICTION DANS LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE

Vincent J. Stocker parcourt le monde à la recherche de bâtiments en ruine, et en ramène d'étonnantes photographies, des images surnaturelles impossibles à situer ni dans le temps, ni dans l'espace.

Heterotopia, le titre de son exposition, est un terme emprunté au philosophe Michel Foucault. Cette définition peut être rapprochée de celle du dictionnaire Larousse pour le terme de science-fiction : « Genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espace-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes ».

Contrairement au genre fantastique, dans lequel les personnages sont confrontés à des événements irrationnels, ou à la fantasy qui fait intervenir la magie, la science-fiction pose un décor qui pourrait être réel, ou une époque qui a existé ou pourrait exister dans le futur. Les faits imaginés sont plausibles, qu'il s'agisse d'anticipation ou au contraire d'imaginer ce qu'aurait pu être notre présent ou même le passé si...

1- LECTURE : DÉCOUVRIR LA SCIENCE-FICTION

Christian Grenier, auteur de romans policiers et de nouvelles de science-fiction pour la jeunesse, retient trois critères pour définir la science-fiction :

- décalage avec le réel, espace-temps différent du nôtre
 - logique et rigueur dans l'enchaînement des faits
 - ambiance ou style réaliste qui marque une distinction du merveilleux, du féérique, du conte
- Pour que les élèves s'imprègnent de ce style particulier et puissent en faire émerger les caractéristiques, leur proposer un corpus de livres adaptés à leur âge.

Cycle 2

- *Le grand livre des petits terriens* (album), Jeanne Willis, Tony Ross, Camille Fabien, 1989, éditions

Gallimard, collection Folio Benjamin.

Le professeur extraterrestre explique à ses élèves ce que sont les bébés terriens, avec des interprétations très personnelles.

- *Mon copain bizarre* (roman), Jean Guilloré, Serge Bloch, 2013, éditions Bayard jeunesse.

Le petit nouveau, à l'école, Brice, est un enfant étrange, avec ses cheveux lumineux et son pouvoir de suspendre en l'air les choses et les gens. Mathieu se lie avec Brice, et cela va l'entraîner fort loin.

- *Mon petit frère est un extra-terrestre*, Gudule, 2004, éditions Lire c'est partir.

« Floppy-Flop, c'est un extra-terrestre que mon papa cosmonaute a ramené d'une planète lointaine. Il était seul au monde et avait besoin d'une famille. On lui a offert la nôtre. Je ne sais pas si tous les extra-terrestres sont des cancre mais Floppy-Flop, en tout cas, est un cancre extra-terrestre... avec des pouvoirs extraordinaires ! ».

- *La traversée du temps*, (album), Yasukata Tsutsui, 2007, L'école des loisirs, collection Neuf.

Après avoir senti une drôle d'odeur de lavande dans la salle de sciences naturelles, Kasuko a l'impression d'avoir fait un saut dans le temps, de savoir à l'avance ce qui va se passer. En outre, les catastrophes se succèdent sur son passage : tremblement de terre, incendie, camion fou...

Cycle 3

- *Les robestiques* (nouvelles), Claude Cénac, 2001, éditions Milan.

Nouvelles de science-fiction mettant en scène des robots perfectionnés capables d'émotions, qui peuvent jouer au rugby ou conseiller une romancière.

- *Fleur de monstre* (roman), Christian Grenier, 1990, éditions Rouge et Or.

Mathias, assistant à l'Observatoire, a mis au point un appareil merveilleux : le magniscope.

C'est un télescope géant qui permet de se rendre en un instant sur d'autres planètes.

De son dernier voyage, Mathias a rapporté sans le savoir un drôle d'animal tout rond à poils verts, le « purlou ». C'est Lydia, une fillette curieuse et décidée, une vraie « fleur de monstre » qui le découvre par hasard dans les jardins du laboratoire. Elle exige d'aller avec Mathias rendre l'animal à sa planète natale.

- *Où est passé le chat ?* (roman), Jean-Luc Déjean,

1998, éditions Livre De Poche Jeunesse.

Lorsque la machine à remonter le temps du professeur Oleg s'emballa, toute la famille de Jojo se retrouve projetée de l'an 2054 à la préhistoire, où il leur faut réapprendre les gestes pour survivre.

- *Un coup de tonnerre* (roman), Ray Bradbury, 1999, éditions Gallimard Jeunesse, collection Folio junior Édition Spéciale.

En 2055, une agence de voyages dans le temps organise une chasse au Tyrannosaure, le lézard du Tonnerre, sa mâchoire meurtrière, ses dix tonnes de chair, d'écaillés et de sang...

Pour les chasseurs, une seule proie et une règle absolue : ne rien détruire, ni animal, ni plante dont la disparition pourrait mettre en péril l'existence d'une espèce future. Une erreur et le cours de l'Histoire serait inéluctablement changé, bouleversant le destin de l'humanité...

- *Extraterrestre appelle CM1* (roman), Christine Missonnier, 2006, édition Rageot poche.

Deux extraterrestres se retrouvent au CM1. L'un, Bastien, est en exil ; l'autre, Bruno, en mission, est dangereux. Avec ses copains du CM1, Bastien remet tout en ordre et décide de devenir Terrien.

- *Apolline et la porte du temps*, Thérèse Roche, 1993, Mango jeunesse.

Qu'il est étrange ce merle moqueur qui invite Apolline à franchir sans se retourner la porte verte de sa cité HLM ! Elle hésite, puis la voilà de l'autre côté, non pas sur le boulevard circulaire qui longe les tours bétonnées mais sur un sentier de forêt ! Aux abords d'un vieux village, elle rencontre un drôle de garçon bien bizarrement vêtu... Elle ne sait pas encore qu'elle se trouve en plein XVII^e siècle.

PISTE PÉDAGOGIQUE : CONSTRUIRE UN LEXIQUE DE LA SCIENCE-FICTION

Compétence en lecture

Cycle 2

Lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus et manifester sa compréhension dans un résumé, une reformulation, des réponses à des questions.

Cycle 3

- Repérer les effets de choix formels (emploi de certains mots, utilisation d'un niveau de langue bien caractérisé, etc.).

- Chaque élève a un livre ou un extrait de livre différent des autres.

Consigne

Relevez (ou surlignez s'il s'agit de photocopie) les mots ou expressions qui montrent qu'il s'agit d'un livre de science-fiction.

La mise en commun pourra être faite sur une grande affiche pour le cycle 2, sous forme d'une liste à recopier comme une leçon de vocabulaire pour le cycle 3 (avec une définition pour chaque mot).

Ce lexique commun pourra être utilisé ensuite comme un outil d'aide à l'écriture dans le cadre d'une rédaction sur le thème de la science-fiction. Exemples de termes qui peuvent être retenus à partir de *L'enfant-satellite* de Jeanne - A Debats, collection « Mini Syros Soon » : un satellite, des tirs de laser, un généticien, un incubateur, un supercerveau, le recyclage d'un être humain, des électrodes, un hypertélescope, un drone, un robot, des canons laser, cloner, des Intelligences Artificielles, des modes radar et infrarouge, un mode ultrasonique, des diodes, des logiciels de traduction automatiques...

Source : le blog Syros

2- LANGAGE ORAL : VOYAGE DANS LE TEMPS

La science-fiction est devenue un genre littéraire reconnu grâce à deux auteurs célèbres :

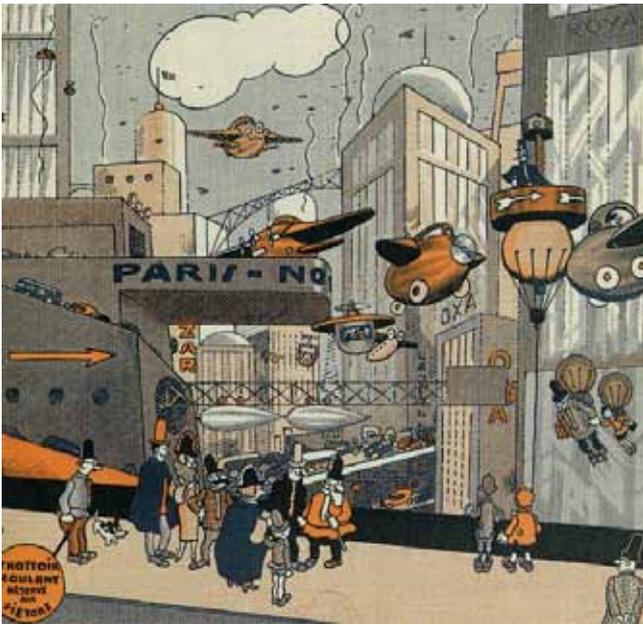
- Jules Verne (1828-1905), avec notamment *De la Terre à la Lune*, *Vingt-mille lieues sous les mers*, *Le tour du monde en quatre-vingt jours*. Lui-même a été fortement inspiré par les *Histoires extraordinaires* d'Edgar Allan Poe (1809, 1849), traduites en français par Charles Beaudelaire.

- H.G.Wells (1866-1946), avec *La machine à explorer le temps*, *L'Homme invisible*, *La guerre des mondes*.

Ces ouvrages sont d'un niveau complexe pour des élèves de cycle 3, mais l'enseignant peut en lire quelques extraits en classe.

De même, certains extraits d'auteurs pionniers de la science-fiction permettent de montrer aux élèves comment ces écrivains imaginaient notre monde actuel.

- Nourritures artificielles : « Devant chaque convive, était placé un appareil complexe de



Zig et Puce au XXI^e siècle, Paris, Alain Saint-Ogan, édition Hachette, 1935. Paris, BNF, cabinet des Estampes.
Paris-Nord, carrefour de circulation automobile, aérienne, ferroviaire.

porcelaine et de métal. Chacun avait une seule assiette de porcelaine blanche, et, au moyen de robinets pour fluides volatils chauds et froids, il lavait cette assiette lui-même, entre les services ; il lavait aussi son élégant couvert de métal blanc. La soupe et le vin chimique – la boisson commune, - arrivaient par des robinets semblables, et les autres mets voyageaient automatiquement, arrangés avec goût, le long de rails d'argent disposés sur la table ».

H. G. Well, 1889

• Automatisation : « La baignoire vous récurait automatiquement. La table de la salle à manger prenait les commandes et éjectait des plats chauds. Toutes les communications avaient lieu par le truchement de la télévision. Les pièces, télépathiques, captaient les émanations de vos pensées et matérialisaient vos désirs. Les escaliers n'existaient pas : une cabine pneumatique vous catapultait aux étages supérieurs. Laceurs de chaussures, frotteurs de dents, brosseurs de cheveux, appareils à peindre, aspirateurs de courrier, tels étaient les organes de cette créature étonnante. La maison se faisait épouse, mère, nourrice ».

John Atkins, 1958

• La vie éternelle : « Toute personne née après l'an 2000 vivra indéfiniment, sauf accident ».

Arthur C. Clarke, 1962

• Tapis roulants : « À gauche et à droite se trouvait une série ascendante de trottoirs sans fin, dont chacun avait une vitesse supérieure de près de 10 kilomètres à l'heure à celle du trottoir situé sur sa gauche, en sorte que l'on pouvait passer de trottoir en trottoir jusqu'à ce que l'on atteigne le trottoir extérieur, qui était le plus rapide, et traverser ainsi toute la ville ».

H. G. Well, 1899.

• Voies suspendues : « La circulation sera répartie entre d'énormes tunnels souterrains, les voies suspendues, et le ciel lui-même où des avions-hélicoptères, capables d'évoluer entre les tours et d'atterrir sur les toits, remplaceront les taxis au sol. Chaque immeuble, comme une ville en réduction, sera totalement autonome, recevant son approvisionnement par de grands accès situés très profondément sous terre et réservés aux marchandises ».

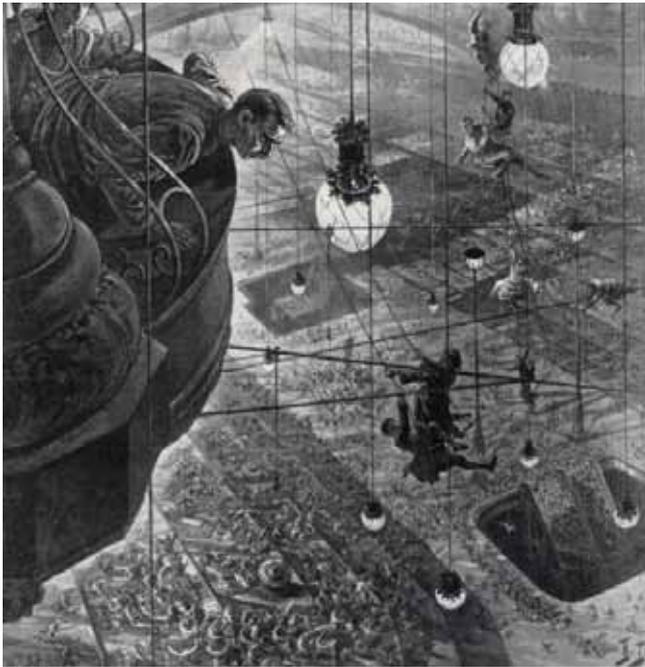
Amazing Stories, 1939.

• Élimination : « Le docteur Warnod, en 2642, isola le bacille de la mort et parvint à le vaincre grâce à son merveilleux sérum. Les hommes devenus presque immortels, la Terre a été bientôt trop petite pour les héberger tous et il fallut envisager la destruction des habitants en surnombre. La dernière loi, qui nous régit encore, est celle du Sacrifice d'arrondissement. Le Journal officiel désigne tous les huit jours l'arrondissement condamné, et les habitants doivent se rendre à leur mairie avant midi pour y être électrocutés ».

Roland Dorgelès, 1919.

Source : site de la BNF

La science-fiction est également un genre assez répandu au cinéma. Évoquez avec les élèves des films qu'ils ont pu voir : *La guerre des étoiles*, *Retour vers le futur*, *Wall-E*, *Mars attacks...* Pour chacun, relever l'époque : Passé lointain ? Futur ? Présent différent du nôtre ?



When the sleepers wake, Henri Lanos, 1899, illustration pour HG Wells, The Graphic Paris, BNF, département des imprimés.

PISTE PÉDAGOGIQUE : ÉCHANGER, DÉBATTRE EN CLASSE

Compétences langage oral

Cycle 2

Participer à un échange : questionner, apporter des réponses, écouter et donner un point de vue en respectant les règles de la communication.

Cycle 3

Participer aux échanges de manière constructive : rester dans le sujet, situer son propos par rapport aux autres, apporter des arguments, mobiliser des connaissances, respecter les règles habituelles de la communication.

Consigne

Si vous pouviez voyager dans le temps, à quelle époque (passée ou future) souhaiteriez-vous aller ? Pourquoi ?

3- ÉCRITURE : IMAGINER UN RÉCIT AUTOUR D'UN LIEU

PISTE PÉDAGOGIQUE : ÉCRIRE UN TEXTE DE SCIENCE-FICTION À PARTIR D'UNE IMAGE

Compétences en français

Cycle 2 (écriture)

Concevoir et écrire de manière autonome une

phrase simple cohérente, puis plusieurs, puis un texte narratif ou explicatif de 5 à 10 lignes.

Cycle 3 (rédaction)

- Maîtriser la cohérence des temps dans un récit d'une dizaine de lignes.
- Rédiger différents types de textes d'au moins deux paragraphes en veillant à leur cohérence, en évitant les répétitions, et en respectant les contraintes syntaxiques et orthographiques ainsi que la ponctuation.

Chaque élève a une reproduction de deux ou trois images issues de l'exposition *Heterotopia — Les grandes formes* de Vincent J. Stocker.

Consigne

Vous allez choisir une de ces images. Vous devez lui donner un titre et inventer un texte de science-fiction à partir de cette image.

Aides possibles

- Le lexique de la science-fiction construit par la classe.
- La grille d'aide à la rédaction (cycle 3) ci-contre.

GRILLE D'AIDE À LA RÉDACTION (CYCLE 3)

Situation de départ	<p>Qui ? les personnages (humains, animaux, extra-terrestres, robots...)</p> <p>Où ? le lieu (ville, planète, monde parallèle...)</p> <p>Quand ? à quelle époque (dans le passé, aujourd'hui, dans le futur)</p>	<p><i>Gluk, le roi de la planète Gftd...</i></p> <p><i>Thomas et son robot domestique...</i></p> <p><i>Dans ce théâtre dévasté...</i></p> <p><i>Sur cette planète...</i></p> <p><i>Dans ce monde...</i></p> <p><i>Il y a très longtemps...</i></p> <p><i>En l'année 2026...</i></p>
Élément perturbateur	<p>Quoi ? (catastrophe naturelle, vaisseau spatial...)</p> <p>Pourquoi ? (curiosité, peur, solitude, besoin de manger...)</p>	<p><i>Un jour...</i></p> <p><i>Une nuit...</i></p> <p><i>Tout à coup...</i></p> <p><i>Soudain...</i></p> <p><i>Brusquement...</i></p>
Action	<p>Comment réagissent les personnages ? (colère, tristesse, courage...)</p>	<p><i>Alors il essaya...</i></p> <p><i>Ils décidèrent de...</i></p> <p><i>Elle alla voir...</i></p>
Résolution	<p>Comment le problème est-il réglé ? (bataille, piège, arme sophistiquée...)</p>	<p><i>Finalement...</i></p> <p><i>C'est ainsi que...</i></p> <p><i>Par chance...</i></p>
Situation finale	<p>Après cette aventure, que deviennent les personnages ? (et ils vécurent heureux... ou pas ?)</p>	<p><i>Depuis ce jour...</i></p> <p><i>À partir de ce jour-là...</i></p> <p><i>Quand ils retrouvèrent leur époque / leur planète...</i></p>

PISTES POUR LE SECONDAIRE

HISTOIRE DES ARTS

L'enseignement de l'histoire des arts est obligatoire pour tous les élèves de l'école primaire, du collège et du lycée. Il est fondé sur une approche pluridisciplinaire des oeuvres d'art.

L'enseignement de l'histoire des arts implique la conjonction de plusieurs champs de connaissances. Il s'appuie sur trois piliers : Les **périodes historiques** ; les six grands **domaines artistiques** ; la **liste de référence** pour l'école primaire ou les **listes de thématiques** pour le collège ou le lycée.

Les périodes historiques sont celles que définissent les programmes d'histoire à chacun des niveaux du cursus scolaire.

Les six grands domaines artistiques constituent autant de points de rencontre pour les diverses disciplines.

Ce sont dans l'ordre alphabétique : les arts de l'**espace**, du **langage**, du **quotidien**, du **son**, du **spectacle vivant**, et les **arts du visuel**.

Chacun de ces domaines est exploré par le biais d'oeuvres d'art patrimoniales et contemporaines, savantes et populaires, nationales et internationales.

Organisation publiée dans un encart du bulletin officiel n°32, du 28 août 2008.

ARTS APPLIQUÉS

Les composantes du programme - Trois champs interdépendants :

- Appréhender son espace de vie.
- Construire son identité culturelle.
- Élargir sa culture artistique.

Chacun de ces champs offre des supports d'étude à l'enseignement de l'Histoire des Arts ainsi que des opportunités d'interdisciplinarité.

Programme : bulletin officiel spécial n°2, février 2009.

DISCIPLINES

Lettres, Arts plastiques, Arts appliqués, Photographie, Histoire des arts (arts du visuel, arts du langage), Histoire, Enseignements d'exploration en seconde (Création et activités artistiques, domaine « arts visuels » ; Littérature et société), philosophie.

NIVEAUX

Collège / lycée / lycée professionnel

MOTS-CLÉS

Science-fiction, anticipation, Space Age, A-POC, stéréolithographie, Fabrican.

LE SPACE-AGE

Le passé et le futur se rejoignent dans une temporalité qui n'est plus fléchée, le lieu et l'espace donnent à voir le temps cet éternel irreprésentable.

Vincent J. Stoker

Lorsque l'on regarde un film d'anticipation comme *2001 L'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick sorti en 1968 ou *Star Trek* créé par Gene Roddenberry, sorti en 1966, on peut très vite deviner la décennie à laquelle le film a été réalisé.

Les créateurs de costume de l'époque imaginaient ce que la mode du futur pourrait être en créant des tenues futuristes fortement imprégnées des créateurs incontournables de cette période et tout en essayant de trouver le juste équilibre entre intemporel et surnaturel.



Extrait de *Star Trek*. Costumes William Ware Theiss (1931-1992). Ces vêtements sont un reflet direct de la mode des années 1960. Ce fut une époque de tissus expérimentaux, lycra, PVC.

PROPOSITION 1

Réaliser des fiches d'identité détaillées des costumes de *Star Trek* en relevant : les formes, couleurs, matières et en y associant des couturiers des années soixante ou créateurs actuels qui



Scène de 2001: *L'Odyssée de l'espace*, photo de Underwood & Underwood/CORBIS. Costumes de Hardy Amies (1909-2003).

proposent une ligne similaire.

En 1961, le soviétique Iouri Gagarine est le premier homme à voyager dans l'espace et en 1969 les Américains Neil Armstrong et E.A Aldrin sont les premiers à marcher sur la lune, ce qui aura des répercussions déterminantes sur le design et la mode.

Le premier couturier à lancer une mode futuriste est André Courrèges (né en 1923). Il crée en 1964 le look Space Age qui rompt avec toutes les traditions, Ses vêtements à dominantes géométriques taillés dans des lainages double-face et fermes dessinent une allure dynamique accentuée par l'emploi du blanc (couleur de la lumière selon le couturier) puis du rose et du bleu ciel. Ses mannequins vêtus de bottes blanches à talons plats ressemblaient à des êtres d'une autre planète télétransportés sur la terre.



André Courrèges habille ses mannequins comme des astronautes, hiver, 1968/1969, photo Peter Knapp, Paris.

Pierre Cardin (né en 1922) tout aussi fasciné par la conquête de l'espace, avec ses formes géométriques asymétriques et ses incrustations de vinyle, il inventera des procédés expérimentaux



Issey Miyake, A-POC, le vêtement en une pièce à découper © Issey Miyake.



Issey Miyake et Dai Fujiwara, printemps/été 1999 © A-POC.

comme la « Cardine » un système de fabrication automatique de robes « moulées ».

Le troisième couturier avant-gardiste d'importance est Paco Rabanne (né en 1934). Sa mode « utopique », toute de plastique et de métal évoque les costumes de cosmonautes. Il propose en 1966 « 12 robes expérimentales et importables en matériaux contemporains », puis des vêtements en plastique moulé, sans couture, de la fourrure synthétique tricotée, de la cote de maille en jersey d'aluminium laqué, le « Nilda » (matière alvéolaire utilisée par l'aéronautique).

Ces trois couturiers révolutionnaires associés aux années soixante et à cette nouvelle aire spatiale marqueront et influenceront à tout jamais l'histoire de la mode.



À gauche : Pierre Cardin, robe chasuble ornée d'une bande en vinyle rouge vers 1970 et mini-robe ornée de rectangles en vinyle blanc vers 1968. Photo Takashi Hatakeyama © KCI.
À droite : Paco Rabanne, vers 1967, Mini-robe en plaques d'aluminium et fil de cuivre. Photo Takashi Hatakeyama © KCI.

MODE FUTURE

Quelques décennies plus tard, des créateurs comme Issey Miyake, Iris Van Herpen, Hussein Chalayan repoussent également les limites de la mode et nous projettent dans un futur proche où les vêtements sont prêts à être découpés, où les robes sont imprimées en 3D ou transformables en fonction des moments de la journée...

Iris van Herpen (née en 1984) s'est penchée sur le monde des micro-organismes, elle est fascinée par l'idée que, malgré la proximité de ces êtres minuscules avec notre peau, nous en savons si



À gauche : Iris van Herpen, Collection *Crystallisation*, robe d'eau, printemps-été 2011. À droite : Iris van Herpen, Collection *Capriole* haute couture, automne-hiver 2011-2012.

peu à leur sujet. C'est ce qui l'amène à concevoir une collection dans laquelle le travail manuel et le high-tech sont combinés. Iris van Herpen exploite tout particulièrement la 3D. Avec des architectes et des professionnels de la conception numérique, elle aboutit à des créations surprenantes par modélisation puis impression en relief.

Iris van Herpen est la première, en haute couture, à utiliser la stéréo-lithographie, qui fabrique des objets solides à partir d'un modèle numérique. L'impression 3D, machine à coudre de demain ?



Iris van Herpen, Chaussures réalisées sur l'imprimante 3D multi-matériaux *Stratays Connex* et conçues par Rem D Koolhaas pour le défilé de la collection *Couture* d'Iris van Herpen - juillet 2013 © Iris van Herpen



Iris van Herpen, *Crystallization*, haut imprimé en 3D, juillet 2010 © Iris van Herpen.

Issey Miyake (né en 1938) lance en 1998 : A-POC (pour « A Piece Of Cloth »), un concept original de construction de vêtements : le fil est inséré dans une machine à tricoter qui débite un tube de tissu en 3D doté de lignes de démarcation qui, une fois coupées, permettent de créer une garde-robe complète. Le client peut découper tout un choix de vêtements indiqué en pointillés sur une même pièce de tissu.

Hussein Chalayan (né en 1970), engagé depuis dix-sept ans dans une démarche expérimentale et conceptuelle, se situe à la frontière entre la mode, l'architecture et le design. Dès ses débuts, Hussein Chalayan se distingue en explorant de façon très inventive des médiums tels que la sculpture, le mobilier, la vidéo ou les effets spéciaux du cinéma qu'il utilise pour ses collections, s'inspirant directement des réalités politiques, sociales et économiques de son époque.

Avec *Before Minus Now*, Printemps-Été 2000, sa structure lisse et blanche, amovible, semble directement sortie d'une usine aéronautique.

Avec *Inertia*, Printemps-Été 2009, Il symbolise la rapidité du déplacement, les motifs utilisés sont empruntés à l'univers de l'automobile.

Dans la Collection *One Hundred and Eleven*, Automne-Hiver 2007, des robes dotées d'effets spéciaux et de mécanismes intégrés, s'envolent et se rétractent pour former un nouveau vêtement.

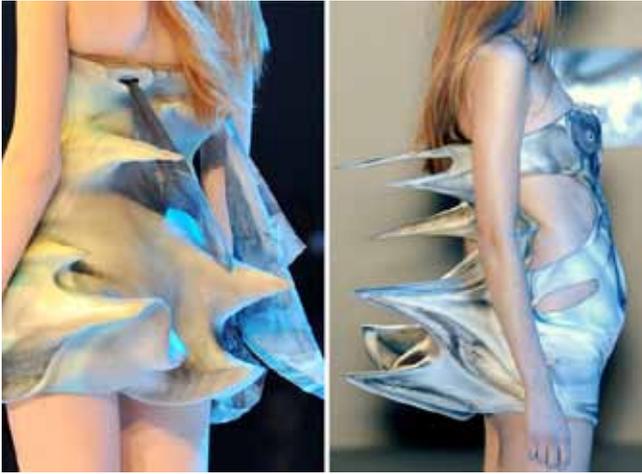
La collection *Airborne*, Printemps-Été 2007, intègre les dernières technologies notamment LED (Light-Emitting Diode) et propose des robes-vidéos sur lesquelles des images sont projetées.



Hussein Chalayan, *Before Minus Now*, printemps/été 2000, photos Christopher Moore © Hussein Chalayan.



Hussein Chalayan, *One Hundred and Eleven*, Automne-Hiver 2007, photos Christopher Moore © Hussein Chalayan.



Hussein Chalayan, *Inertia*, printemps-été 2009, photos Christopher Moore © Hussein Chalayan.



Hussein Chalayan, *Airborne*, printemps-été 2007, photos Christopher Moore © Hussein Chalayan.



Manuel Torres testant le *Fabrican*, photo Miguel Sobreira.

PROPOSITION 2

À partir d'un vêtement ou d'un accessoire emblématique, vous retracerez son histoire (origine, évolution...) et l'imaginerez tel qu'il serait dans le futur. (Perfecto, Converse, Blouson en jean, Salopette, Stan Smith Adidas...)

FABRICAN : UN TISSU EN SPRAY

Le chercheur Manuel Torres et le Département de génie chimique de L'Imperial Collège de Londres ont mis au point une technologie qui permet de créer des vêtements directement à partir d'un spray.

Ce spray pulvérise de la fibre mélangée à un solvant et des polymères qui se lient ensemble. Il peut être pulvérisé directement sur la surface du corps comme une seconde peau. Le niveau d'épaisseur du vêtement dépend du nombre de couches pulvérisées. Lorsque la matière est entièrement sèche, le vêtement peut être retiré, conservant alors la forme du corps, il peut même être lavé avant d'être réutilisé. Une autre façon de consommer et de créer de l'habillement, une mode du futur sans couture.

BIBLIOGRAPHIE

AUTOUR DE L'ARTISTE

Lynne Cohen, *Cover*, édition Le Point du Jour, Paris/Cherbourg, 2009. **Disponible à la Médiathèque Jean-Louis-Curtis.**

Ann Thomas, *No man's land : les photographies de Lynne Cohen*, édition Thames and Hudson, Paris, 2001. **Disponible à la Médiathèque.**

Thierry de Duve (texte), *Bernd and Hilla Becher : basic forms of industrial buildings*, édition Schirmer/Mosel, 1999. **Disponible à la Médiathèque.**

80-08 / Andreas Gursky, éditions Hatje Cantz, 2008. **Disponible à la Médiathèque.**

Gordon Matta-Clark, éditions Phaidon, 2003. **Disponible à la Médiathèque.**

Tour d'un monde : 1981-2008, Georges Rouse, éditions Actes Sud, 2008. **Disponible à la Médiathèque.**

Mutations, Stéphane Couturier, éditions Bibliothèque Nationale de France, 2004. **Disponible à la Médiathèque.**

Matthieu Poirier, *Stéphane Couturier, Photographies*, édition Adam Biro, Paris, 2004. **Disponible à la Médiathèque.**

Villes imaginaires et constructions fictives : quand l'art s'empare de l'architecture, Robert Klanten, Lukas Feireiss, éditions Thames & Hudson, 2009. **Disponible à la Médiathèque.**

Art et architecture, Quand les artistes réinventent la ville, Beaux-arts Magazine, n°306, décembre 2009, pp. 48-57. **Disponible à la Médiathèque.**

Jean Servier, *L'utopie*, édition PUF, collection Que sais-je, 1993. **Disponible à la Médiathèque.**

AUTOUR DE LA PHOTOGRAPHIE CONTEMPORAINE

La Photographie est-elle un art ? Volker Kahmen, Chêne, Paris, 1974. **Disponible à la médiathèque.**

La Photographie contemporaine, Michel Poivert, Flammarion, Paris, 2002, Centre national des arts plastiques. **Disponible à la médiathèque Jean-Louis Curtis.**

La Photographie contemporaine Gattinoni Christian, Vigouroux Yannick, Paris, Scala, 2002. **Disponible à la médiathèque.**

La Photographie : pour la faire connaître aux enfants, Gunther Ludwig, Jacques Dayan ; Fleurus, Paris, 2003. **Disponible à la médiathèque.**

Après la photographie ? De l'argentine à la révolution numérique, Quentin Bajac, éditions Découvertes Gallimard, 2010. **Disponible à la Médiathèque.**

Qu'est-ce que la photographie aujourd'hui ? Beaux-arts Magazine, Paris, 2003. **Disponible à la Médiathèque.**

Penser/Classer, Georges Perec, éditions Seuil, 2003. **Disponible à la Médiathèque.**

Bernd & Hilla Becher. Réalisé par Jean-Pierre Krief. CONTACTS. 3, *La photographie conceptuelle*. 2004, ARTE Vidéo, 13 minutes. **En consultation à image/imatge.**

POUR LA CLASSE

C'est quoi le réel ?, Héliane Bernard, Alexandre Faure, collection Phil'art, édition Milan jeunesse, Toulouse, 2009. **Disponible à la Médiathèque.**

C'est quoi l'imaginaire ?, Héliane Bernard, Alexandre Faure, collection Phil'art, édition Milan jeunesse, Toulouse, 2009. **Disponible à la Médiathèque.**

Arts visuels & villes : cycles 1, 2, 3 & collège, Pascale Bertrand, Annie Borsotti et Béatrice Laurent, 2011, CRDP de Franche-Comté. **Disponible à Canopé 64.**

La photographie, Dada, la première revue d'art, n°122, édition Mango, Paris, 2006. **Disponible à Canopé 64.**

L'art contemporain, n°150, Dada, la première revue d'art, édition Mango, Paris, 2010. **En consultation à image/imatge et disponible à Canopé 64.**

Arc en rêve, centre d'architecture, kit pédagogique maisons, CRDP d'Aquitaine, 2003. **Disponible à Canopé 64.**

L'architecture, Dada : la première revue d'art, n°127, édition Mango, Paris, 2007. **Disponible à la Médiathèque.**

Le livre des cabanes, Louis Espinassous, 2008, éditions Milan jeunesse. **Disponible à la médiathèque et à Canopé 64.**

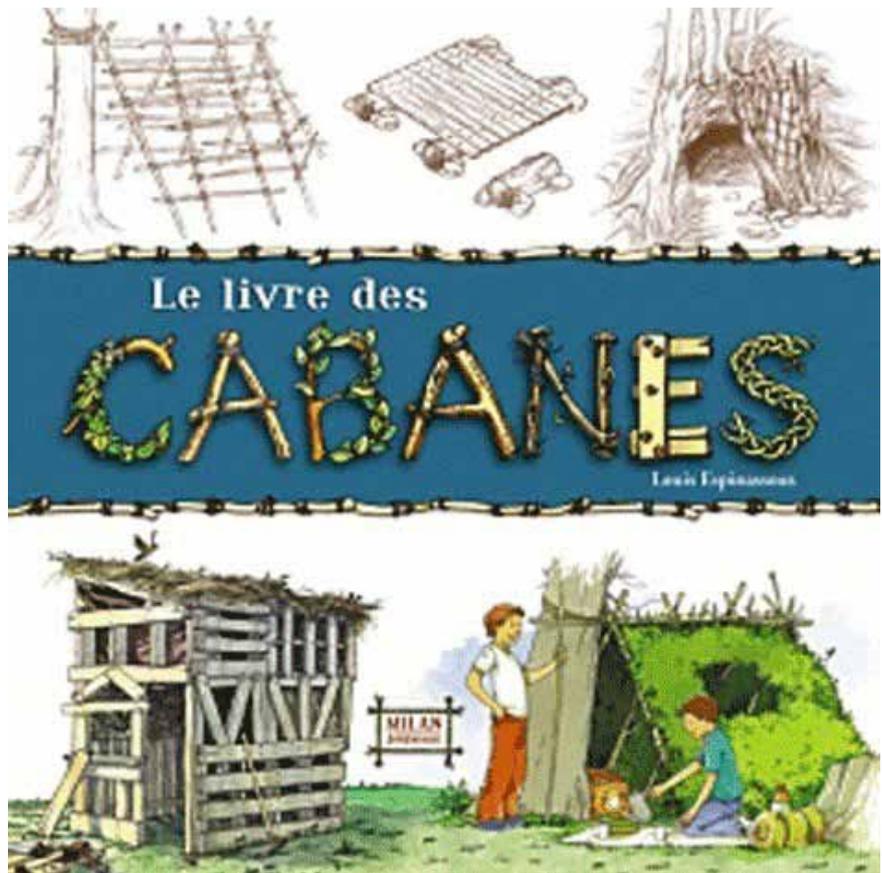
Tous en cabane ! Céline Saraiva, Beaux-Arts magazine n°342, décembre 2012 p.34-35. **Disponible à Canopé 64.**

Tous les gratte-ciel sont dans la nature, Didier Cornille, Hélicium, 2013. **Disponible à Canopé 64.**

Toutes les maisons sont dans la nature, Didier Cornille, Hélicium, 2012. **Disponible à Canopé 64.**

Les villes imaginaires dans TDC (n°1019), Septembre 2011 en p.5-52, Guy Belzane. **Disponible à Canopé 64.**

L'architecture utopique dans TDC (n°1019), Septembre 2011, p.38-42, Vanessa Padioleau. **Disponible à Canopé 64.**



Louis Espinassous, *Le livre des cabanes*, 2008, éditions Milan jeunesse. Disponible à Canopé 64.

L'esthétique des ruines dans TDC (n°887), Janvier 2005, p.5-52. **Disponible à Canopé 64.**

Les genres de récits, Norbert Froger, 2011, CRDP de Basse-Normandie. **Disponible à Canopé 64.**

Projet lecteur 8 à 12 ans, Jean-Bernard Schneider, 2008, éditions Accès. **Disponible à Canopé 64.**

Science-fiction, mode d'emploi, dans Lire au collège (n°072), Décembre 2005, p. 6-11 par Christian Grenier. **Disponible à Canopé 64.**

Les littératures de l'imaginaire dans La Revue des livres pour enfants (n°274), Décembre 2013,

p.86-139, Anne Besson, Isabelle Casta et Sophie Dabat. **Disponible à Canopé 64.**

Andrea Beaty, David Roberts, *Iggy Peck, l'architecte*, édition Sarbacane, Paris, 2009. **Disponible à la Médiathèque.**

Isabelle Simon - Olivier Douzou, *Les petits bonshommes sur le carreau*, éditions du Rouergue, 1998. **Disponible à la Médiathèque et à Canopé 64.**

Joy Sorman, *Pop ville*, édition Hélicium, 2009. **Disponible à la Médiathèque.**

La traversée du temps, Yasukata Tsutsui, 2007, L'école des loisirs, collection Neuf. **Disponible à la Médiathèque.**

image/imatge

CONTACTS

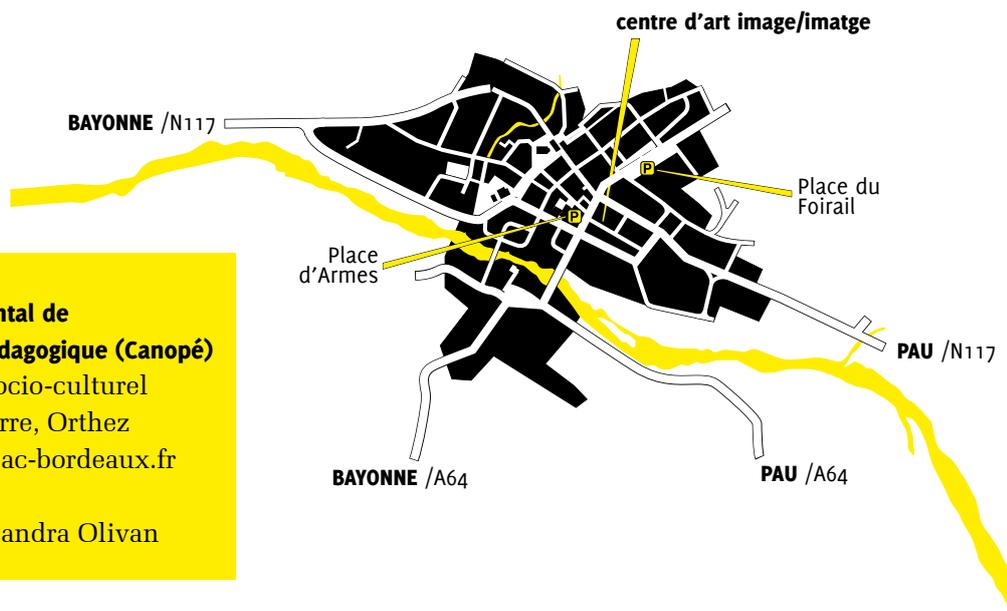
IMAGEIMATGE

CENTRE D'ART

3, rue de Billère – 64300 Orthez
Tél. 05 59 69 41 12
contact@image-imatge.org
mediation@image-imatge.org
www.image-imatge.org

Le centre d'art est ouvert

du mardi au samedi de 14h à 18h30 et le mercredi de 10h à 12h, et sur rendez-vous.
Fermé jeudi et jours fériés. Entrée libre.
Accueil de groupes et scolaires sur rendez-vous auprès d'Audrey Jochum.



Centre départemental de documentation pédagogique (Canopé)
RdC du centre socio-culturel
Rue Pierre Lasserre, Orthez
cddp64.orthez@ac-bordeaux.fr
05 59 67 15 65
Contact : Mme Sandra Olivan