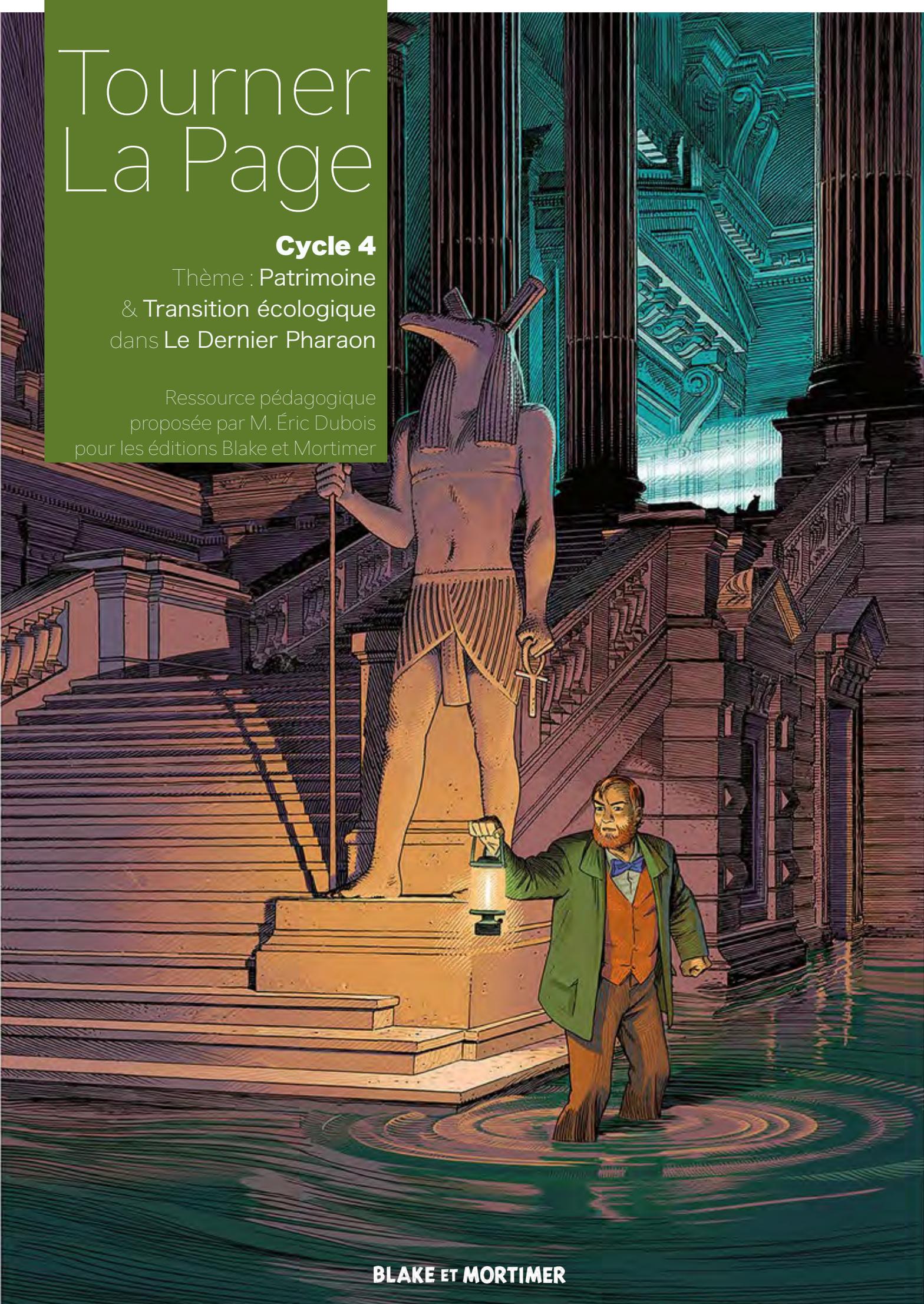


Tourner La Page

Cycle 4

Thème : Patrimoine
& Transition écologique
dans *Le Dernier Pharaon*

Ressource pédagogique
proposée par M. Éric Dubois
pour les éditions Blake et Mortimer



Chers Collègues,

C'est avec enthousiasme que j'ai accepté l'invitation des éditions Blake et Mortimer à imaginer cette ressource pédagogique pour le cycle 4. Plusieurs raisons à cela. Tout d'abord, parce que l'occasion était belle de prolonger l'aventure avec ces deux personnages auxquels je me suis attaché au cours de l'exposition *Scientifiction* au Musée des Arts et Métiers. Mais aussi car Blake et Mortimer incarnent des valeurs morales et défendent : la justice, la paix, la connaissance au service du bien... Ils servent de façon désintéressée, souvent au péril de leur vie. Et pour ne rien gâcher, Philip Mortimer est professeur... Il n'en fallait pas plus pour que l'enseignant en moi se passionne pour les aventures trépidantes de ces chevaliers de l'âge atomique, qui ont le chic pour toujours être là où on ne les attend pas. Égypte, Atlantide, Japon : Blake et Mortimer voyagent partout. Et même dans le temps.

Toujours en vadrouille donc, mais pas en vacances pour autant, Mortimer fréquente les esprits scientifiques les plus brillants et il ne s'y connaît pas qu'en physique nucléaire mais aussi en météorologie, spéléologie, informatique, cybernétique. Blake n'est pas en reste, et si son domaine d'expertise est bien la défense, assurée depuis le confortable *London Office* du MI5, rien de ce qui roule, vole ou nage ne lui résiste. Avec tout ça, on pourrait presque ranger les albums d'Edgar P. Jacobs à côté de nos dictionnaires, encyclopédies, guides touristiques, voire nos livres de cours ! Cette vie bien remplie justifierait à elle seule que Blake et Mortimer passent si peu de temps en Angleterre, puisque seule *La Marque Jaune* les y contraint en 1956. Ou qu'en presque trente ans d'aventures jacobsiennes ils n'aient jamais visité la Belgique, patrie de leur créateur. Mais ce serait ignorer une autre forme de contrainte dans *Blake et Mortimer*, celle-ci éditoriale, et qui privilégiait à l'époque le lectorat français. Quel auteur belge voulant vendre ses histoires, aurait osé installer ses héros à Bruxelles ?

C'est pourtant ce que vient de faire François Schuiten avec « son » *Blake et Mortimer, Le Dernier Pharaon*. Et ce n'est pas la moindre de ses audaces. Dans cet ouvrage remarquable, tous les curseurs sont poussés au maximum : scénario, dessin, couleur, dimension réflexive. Si ce qui fait la saveur d'un album de Jacobs est bien là, ce qui fait la valeur d'un Schuiten l'est aussi. Comme à son habitude, le co-auteur des *Cités obscures* a bâti son récit sur de solides fondations culturelles, philosophiques et ésotériques. Histoire ancienne, mythologie, histoire de l'art et de l'architecture, littérature, histoire des sciences et des techniques y sont intimement entrelacées. Si au premier abord *Le Dernier Pharaon* appartient bien au genre fantastique, la lecture attentive des pages en révèle les multiples dimensions. Parabole de notre société contemporaine exsangue, Blake et Mortimer y font face à un black-out mondial et permanent.

Si les causes de ce black-out sont de natures informatiques et écologiques, c'est bien à une réflexion d'ordre politique que nous engage cet ultime opus. Pour aider celle-ci à éclore et inspirer la jeune génération, directement concernée par ces questions, François Schuiten pointe vers deux directions opposées et complémentaires. Vers le passé d'abord avec la question du patrimoine, rappelant qu'hommes et femmes ont besoin de repères culturels et d'une lecture symbolique du monde qu'ils habitent. Vers l'avenir ensuite, en appelant de ses vœux une transition écologique. Nouveaux usages, ville connectée et durable, transports, tout est à réinventer à l'aune de nouveaux modèles hybrides. Œuvre graphique autant que manifeste citoyen, *Le Dernier Pharaon* est l'album idéal pour construire des projets interdisciplinaires. Alors tournez vite la page !

Éric Dubois, enseignant à l'école Boule. Créateur du Diplôme supérieur d'arts appliqués design Espace Événementiel et Médiation. Formateur académique pour les académies de Paris, Versailles, Créteil et Martinique. Co-commissaire de l'exposition *Scientifiction, Blake et Mortimer au musée des Arts et Métiers*.



TOURNER LA PAGE Patrimoine & Transition écologique dans *Le Dernier Pharaon* est une ressource

originale, contenant des pistes pédagogiques pour les enseignants de collège en cycle 4, imaginées par Éric Dubois pour les éditions Blake et Mortimer. L'objectif est d'encourager l'emploi du *Dernier Pharaon* en tant que support de cours privilégié pour l'enseignant et la classe, dans le cadre de projets interdisciplinaires, tels que les EPI et l'enseignement de l'Histoire des arts. Pensée comme un outil didactique, cette ressource comprend un livret illustré et deux grilles thématiques *Patrimoine* et *Transition écologique*.

Un livret en trois parties

1- Quatre courts textes permettent de comprendre les liens qui unissent la première série *Blake et Mortimer* d'Edgar P. Jacobs et l'album hors série *Le Dernier Pharaon* de François Schuiten, Jaco Van Dormael, Thomas Gunzig et Laurent Durieux.

2- La ressource pédagogique pour le cycle 4. Deux thèmes *Patrimoine* et *Transition écologique* ont été retenus en lien avec les compétences du socle commun et des compétences disciplinaires en Français et Histoire-Géographie, Technologie, Arts Plastiques et Histoire des arts. Deux grilles thématiques enrichissent la lecture de l'album, contribuant ainsi à la bonne compréhension comme à l'approfondissement du thème (détail caché, correspondance entre cases, référence à un autre album, dimension symbolique...). En regard des grilles, des pistes pour un projet d'EPI en 4^e et un projet d'HDA en 3^e sont formulées et expliquées.

3- En dernière page du livret, des conseils et ressources pour aller plus loin dans les propositions de projet et approfondir sa connaissance de l'univers de *Blake et Mortimer*.



Edgar P. Jacobs

Naissance d'un auteur de bande dessinée

Edgar Pierre Félix Jacobs (1904-1987) est un dessinateur et scénariste de bande dessinée belge. Il débute sa carrière d'illustrateur durant la Seconde Guerre mondiale, dans des revues pour la jeunesse, à regret. En effet, Jacobs fut d'abord baryton, mais dut renoncer à cette vocation car les productions se font rares en Belgique, occupée dès 1940.

Revenant au dessin pour lequel il est très doué et qu'il étudia aux Beaux-Arts de Bruxelles, il produit alors quantité d'illustrations de contes, inspirées par Benjamin Rabier entre autres, de jeux et cartes-cadeaux pour enfants, des publicités pour des catalogues de vêtements et de mobilier. Grâce à son ami le peintre et auteur Jacques Laudy, Jacobs entre au journal *Bravo!* en 1942. C'est là qu'il reprend, au pied levé, la publication de *Flash Gordon* de l'américain Alex Raymond, pour imaginer ensuite sa propre histoire de science-fiction : *Le Rayon « U »*.

Dans ce récit fondateur, on retrouve les ingrédients qui ont fait le succès de *Flash Gordon*, mais aussi des personnages préfigurant ceux de Blake et Mortimer. Ainsi l'explorateur Lord Calder annonce-t-il le Capitaine Francis Blake, le Professeur Marduk le Professeur Philip Mortimer, Adjì le serviteur, Nazir. L'auteur jette ici les bases de son Œuvre à venir : un goût prononcé pour l'actualité scientifique et technique, l'hommage à la littérature comme au cinéma qui ont bercé sa jeunesse, mais surtout à l'opéra, toujours présent à travers la mise en scène des récits. C'est un véritable coup de maître scénaristique, graphique et chromatique.

Très impressionné, Hergé (1907-1983) propose à Jacobs de l'assister pour adapter *Tintin* en albums dès 1943 puis rejoindre l'équipe de son futur journal en 1944. Le 26 septembre 1946, dans le premier numéro de *Tintin Belgique*, paraît la première planche du *Secret de l'Espadon*. C'est un succès immédiat. En huit histoires seulement, publiées en albums entre 1950 et 1977, le mythe *Blake et Mortimer* s'impose à toutes les générations de lecteurs.

Blake, Mortimer et Olrik

Héros de papier

Premiers vrais adultes héros de bande dessinée pour la jeunesse franco-belge, les personnages d'Edgar P. Jacobs ont l'âge de leur auteur et vivent à la même époque que lui, soit entre les années 1950 et 1970. Différence majeure toutefois, dans le monde de Blake et Mortimer, une Troisième Guerre mondiale vient d'éclater. Pari osé pour accrocher le lectorat du journal *Tintin* en 1946 !

Le Professeur Philip Mortimer le scientifique et son ami le Capitaine Francis Blake le militaire, font partie de l'armée britannique durant le conflit et sont respectivement l'inventeur et le pilote du fameux avion atomique *Espadon*, grâce auquel les Alliés remporteront la victoire sur l'Empire Jaune. Si, après *Le Secret de l'Espadon*, Mortimer retrouve la vie civile, Blake, quant à lui, intègre le célèbre MI5, le contre-espionnage britannique, dont les bureaux sont à Londres. C'est aussi là qu'il vit, au 99 bis Park Lane, avec Mortimer.

Face à eux, le colonel Olrik, mercenaire à la solde de puissances obscures dont on ne sait rien ou presque, est leur ennemi juré, toujours en travers de leur route. Blake, Mortimer et Olrik c'est l'éternel combat du Bien contre le Mal. Pourtant, entre ces trois-là, il y a plus qu'une simple opposition. Car pour donner corps à ses personnages, Jacobs s'est en effet inspirés d'amis très proches. Mortimer a ainsi les traits de Jacques van Melkebeke, et Blake ceux de Jacques Laudy. Olrik n'est autre que Jacobs lui-même.

Grand lecteur de Jules Verne, d'Agatha Christie, d'Edgar Allan Poe, de H. G. Wells, avide de revues scientifiques, Jacobs plonge Blake et Mortimer au cœur de scénarios d'anticipation, croisant l'actualité de son temps avec la mythologie et l'histoire. C'est ainsi qu'on retrouve Mortimer spéléologue aux Açores, découvrant la civilisation Atlante dans *L'Énigme de l'Atlantide*. Mais aussi Mortimer voyageur du temps, dans *Le Piège Diabolique* ou encore archéologue amateur dans *Le Mystère de la Grande Pyramide*.



François Schuiten

Fils spirituel de Jacobs

François Schuiten (né en 1956) est un dessinateur et scénariste de bande dessinée belge, également illustrateur et scénographe, très influencé dans son approche du dessin et de la couleur par Edgar P. Jacobs. En effet, l'un comme l'autre conçoivent la case comme le lieu d'un rapport dynamique entre personnages et décors, au service du récit. Jeux d'échelle, perspectives exagérées, vifs contrastes de couleur caractérisent leur production, dont genres et thèmes se recourent également.

Les Murailles de Samaris, premier album des *Cités obscures* de François Schuiten et Benoît Peeters publié en 1983, est un hommage à peine voilé au père de Blake et Mortimer, dont *Les Trois Formules du professeur Satō*, son dernier album, date de 1977. Comme chez Jacobs, on retrouve un questionnement sur les enjeux de l'époque dans *Samaris*. Les périls du façadisme du style post-moderne en regard notamment de l'Art Nouveau y sont directement pointés. Très prégnant à Bruxelles, ce conflit esthétique et politique pose la question du patrimoine.

François Schuiten fut très marqué par *Le Mystère de la Grande Pyramide*, second récit des *Aventures de Blake et Mortimer*. Dans cet album de 1954, Jacobs postule l'existence d'une chambre secrète (la chambre d'Horus) à l'intérieur de Khéops, alors que les spécialistes de l'époque affirment que tout a été fouillé. En 2015, François Schuiten prend part à la mission scientifique internationale ScanPyramids qui met en évidence la présence d'une cavité inconnue au cœur de l'édifice antique. À la même époque, il apprend que Jacobs a laissé une note évoquant l'idée de « Blake et Mortimer au palais de justice de Bruxelles ».

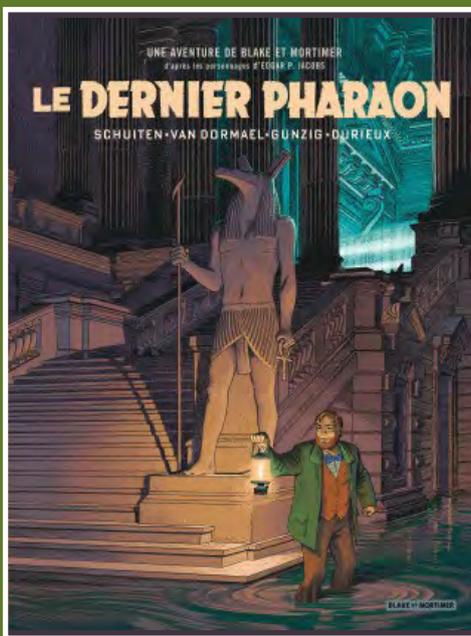
Fasciné par ce symbole mécompris et mal aimé du patrimoine architectural belge, Schuiten voit les deux coïncidences (la Grande Pyramide et le Palais de Justice), le signe jacobsien qu'il attendait pour se lancer dans « son » Blake et Mortimer. Parole de l'époque contemporaine, *Le Dernier Pharaon* c'est Schuiten scrutant la société d'aujourd'hui à travers les lunettes de Jacobs, sans illusion mais pas sans espoir.

Le Dernier Pharaon

Entre Patrimoine et Transition écologique

L'histoire du *Dernier Pharaon* pourrait se passer en 1987. D'abord afin de s'inscrire dans la continuité de la série *Blake et Mortimer* originale, dont le dernier album, *Les Trois Formules du professeur Satō*, est publié dix ans plus tôt. Mais aussi car Edgar P. Jacobs disparaît cette année-là. Il y aurait donc une symbolique forte derrière cette date. Comme une charnière entre fiction et réalité, typique de celles qu'employait le père de Blake et Mortimer pour bâtir ses histoires, via la technologie comme marqueur temporel.

On retrouve ainsi les deux héros britanniques vieillissants, aux prises avec un étrange champ magnétique émanant du Palais de Justice de Bruxelles. Réduisant les appareils électroniques au silence, les puissantes radiations, d'une nature inconnue, sont aussi la cause d'hallucinations. Elles provoquent même chez Mortimer d'étranges réminiscences, le ramenant au seuil de la Grande Pyramide, dont il était sorti amnésique quarante ans plus tôt à la fin du *Mystère de la Grande Pyramide*, tome 2.



Pour tenter de mettre fin au black-out qui paralyse l'humanité et menace l'équilibre du monde tel qu'on le connaît, l'armée élabore un plan radical et digne d'Olrik, pourtant absent de cette aventure : bombarder Bruxelles. Blake et Mortimer s'engagent alors dans une course contre la montre et contre les gouvernements afin d'empêcher ce qui s'annonce déjà comme un remède plus dangereux que le mal lui-même, Blake depuis

Londres, Mortimer depuis une Bruxelles rendue à l'état sauvage.

En direction du Palais de Justice, le vieux savant arpente une ville désolée où la nature a repris ses droits. Mais rapidement il découvre qu'une communauté s'est organisée, détournant les rebuts de la civilisation au profit de nouveaux protocoles de (sur-)vie plus en harmonie avec l'environnement qui n'est soudain plus si hostile. Gagnant le Palais, Mortimer traverse une série d'épreuves initiatiques qui révèlent l'origine des radiations et la nature insoupçonnée du lien qui l'unit à la Grande Pyramide ainsi qu'au Palais de Justice.

Patrimoine & Transition écologique au **cycle 4**

Français & Histoire-Géographie,
Technologie, Arts Plastiques
& Histoire des arts

Mettant en tension droits et devoirs, ces deux thèmes transversaux du cycle 4 constituent des défis cruciaux d'ordre politique, technologique, économique, social, environnemental, professionnel, philosophique, esthétique et, à ce titre, s'imposent à tous. Particulièrement concernée, la jeune génération doit être sensibilisée à ces enjeux majeurs mais aussi se préparer à un futur dont on peine à tracer les contours, sans basculer dans le catastrophisme ou la nostalgie. Prenant le parti de voir dans cette indétermination un formidable potentiel de créativité, il s'agit pour la communauté des enseignants dans son ensemble d'accueillir la complexité de ces questions, et de permettre aux élèves, futurs adultes et citoyens, de s'en saisir en confiance.

Pourquoi *Patrimoine* et *Transition écologique* sont-elles des entrées fécondes pour construire des projets en interdisciplinarité ? D'abord car il est indispensable d'apprendre à investiguer un thème, construire une pensée personnelle et mobile, et de s'adapter au changement. Dans cette perspective, la mobilité des connaissances et leur mise en réseau représentent deux compétences clés, qu'il revient aux enseignants (mais pas seul) de faire acquérir. À court terme, ces thèmes préparent au lycée, particulièrement dans les voies technologique et professionnelle.

Patrimoine s'adresse aux enseignants de Français et d'Histoire et Géographie, tandis que *Transition écologique* s'adresse à ceux de Technologie, d'Arts Plastiques et d'Histoire des Arts. Ces thèmes peuvent ainsi être étudiés séparément ou ensemble, simultanément ou successivement au cours du cycle 4.





Domaines du socle

Citations extraites du B.O. spécial n°11 du 26 novembre 2015

Annexe 3 - Programme d'enseignement du cycle des approfondissements (cycle 4)

Volet 1 : les spécificités du cycle des approfondissements (cycle 4)

- [...] se former tout au long de leur vie, ainsi que de s'insérer dans la société et de participer, comme citoyens, à son évolution.
- Cette appropriation croissante de la complexité du monde (naturel et humain) passe par des activités disciplinaires et interdisciplinaires dans lesquelles il fait l'expérience de regards différents sur des objets communs.
- [...] les élèves sont amenés à passer d'un langage à un autre puis à choisir le mode de langage adapté à la situation, en utilisant les langues naturelles, l'expression corporelle ou artistique, les langages scientifiques, les différents moyens de la société de la communication et de l'information (images, sons, supports numériques...).
- C'est ainsi qu'ils sont davantage confrontés à la dimension historique des savoirs mais aussi aux défis technologiques, sociétaux et environnementaux du monde d'aujourd'hui [...]

Volet 2 : Contributions essentielles des différents enseignements et champs éducatifs au socle commun

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit et à l'oral
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Domaine 2 : Les méthodes et les outils pour apprendre

- Ce domaine concerne l'apprentissage du travail coopératif et collaboratif sous toutes ses formes, en classe, dans les EPI, dans les projets conduits par les élèves au sein de l'établissement, en liaison avec les valeurs promues dans le domaine 3 et par l'enseignement moral et civique.
- La réalisation de projets, au sein des disciplines et entre elles à travers les enseignements pratiques interdisciplinaires ou le parcours d'éducation artistique et culturelle, mobilise des ressources diverses.

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

- Sens des responsabilités individuelles et collectives
- Débat et engagement dans l'action
- Différencier la preuve de l'opinion
- Comprendre les enjeux éthiques des applications scientifiques

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Au cycle 4, les élèves prennent conscience des risques, qu'ils soient naturels ou liés aux activités humaines [...]
- Les élèves explorent le monde des objets, leur production, leur design, leur cycle de vie ; ils en mesurent les usages dans la vie quotidienne
- Les arts contribuent à interpréter le monde, à agir dans la société, à transformer son environnement selon des logiques de questionnement autant sensibles que rationnelles qui permettent de répondre à des problèmes complets par des réalisations [...]
- Les sciences, dont les mathématiques et la technologie, en liaison avec l'enseignement moral et civique, font réinvestir des connaissances fondamentales pour comprendre et adopter un comportement responsable vis à vis de l'environnement et des ressources de la planète [...]

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine

- Au cycle 4, les élèves commencent à développer l'esprit critique et le goût de la controverse (...) Ils développent une conscience historique par le travail des traces du passé, des mémoires collectives et individuelles et des œuvres qu'elles ont produites. Ils commencent à les mettre en relation avec la société où ils vivent et dont ils doivent sentir l'élargissement aux mondes lointains et à la diversité des cultures et des croyances.
- L'étude des paysages et de l'espace urbain où vivent aujourd'hui une majorité d'humains ouvre des perspectives pour mieux comprendre les systèmes complexes des sociétés créées par l'homme contemporain. C'est aussi le domaine où se développent la créativité et l'imaginaire, les qualités de questionnement et d'interprétation qui sollicitent l'engagement personnel et le jugement en relation avec le domaine 3.
- Se représenter le monde dans sa complexité et ses processus passe par des réalisations de projets. Ceux-ci peuvent notamment se développer dans le cadre des enseignements pratiques interdisciplinaires auxquels chaque discipline apporte sa spécificité

Histoire des arts (2° champs des objectifs généraux)

Des objectifs d'ordre méthodologique, qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art : avoir conscience des interactions entre la forme artistique et les autres dimensions de l'œuvre (son format, son matériau, sa fonction, sa charge symbolique) ; distinguer des types d'expression artistique, avec leurs particularités matérielles et formelles, leur rapport au temps et à l'espace ; établir ainsi des liens et distinctions entre des œuvres diverses, de même époque ou d'époques différentes, d'aire culturelle commune ou différente ;

Croisements entre enseignements

Ils concernent à la fois le renforcement de la cohérence de la formation des élèves, les décloisonnements possibles des disciplines, la prise en charge de la formation morale et civique par toutes les disciplines, les travaux au sein des Enseignements pratiques interdisciplinaires [...]

Patrimoine & Transition écologique

Positionnement dans le cycle 4*

En cohérence avec le programme d'enseignement du cycle 4, le thème *Patrimoine* fait l'objet d'une piste de projet d'EPI, portée par les cours de Français et d'Histoire et Géographie. Le thème *Transition écologique* donne lieu quant à lui à une piste de projet d'Histoire des arts, portée par les cours de Technologie et d'Arts Plastiques. Les tableaux ci-dessous sont donnés à titre indicatif afin d'illustrer l'organisation type des compétences

et connaissances par discipline. Ces exemples ne doivent pas être un carcan pour l'enseignant. Suivant la classe, le niveau, le positionnement du projet (EPI/HDA) dans la progression pédagogique et l'objectif du projet, l'enseignant/l'équipe pédagogique définira sa propre organisation. Ainsi, d'autres enseignements (Physique-Chimie, SVT, Langues vivantes...) sont légitimes à rejoindre ceux proposés.

EPI - Patrimoine
« Culture et création artistiques »
« Information, communication, citoyenneté »
 Français & Histoire et Géographie

HDA - Transition écologique
« Les arts à l'ère de la consommation de masse »
 Technologie & Arts Plastiques

FRANCAIS		
DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES ASSOCIÉES
1, 5	Lire des images, des documents composites Lire et comprendre des images fixes ou mobiles variées empruntées à la peinture, aux arts plastiques, à la photographie, à la publicité et au cinéma en fondant sa lecture sur quelques outils d'analyse simples Aspects syntaxiques Formes orales et formes graphiques Aspects prosodiques	Culture littéraire et artistique ENTRÉE Regarder le monde, inventer des mondes QUESTIONNEMENTS 5 ^{ème} : Imaginer des univers nouveaux 4 ^{ème} : La fiction pour interroger le réel ENTRÉE Agir sur le monde QUESTIONNEMENT 5 ^{ème} : Héros, héroïnes, héroïsmes 3 ^{ème} : Agir dans la société : Individu et pouvoir

TECHNOLOGIE		
DOMAINES DU SOCLE	THÉMATIQUES	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES ASSOCIÉES
1, 2, 3, 4, 5	4 ^{ème} / 3 ^{ème} : Le design, l'innovation, la créativité 4 ^{ème} / 3 ^{ème} : Les objets techniques, les services et les changements induits dans la société 4 ^{ème} / 3 ^{ème} : La modélisation et la simulation des objets techniques	Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques Concevoir, créer, réaliser S'approprier des outils et des méthodes Pratiquer des langages Mobiliser des outils numériques Adopter un comportement éthique et responsable Se situer dans l'espace et dans le temps

HISTOIRE	
DOMAINES DU SOCLE	THÈME
1, 2, 5	<p>3^{ème} : Thème 2- LE MONDE DEPUIS 1945 Un monde bipolaire au temps de la guerre froide</p> <p>Affirmation et mise en œuvre du projet européen</p>

ARTS PLASTIQUES		
DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES ASSOCIÉES
1, 2, 4, 5	S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive	<p>QUESTIONNEMENT La représentation, les images, la réalité et la fiction</p>
1, 3, 5	Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.	<p>Le dispositif de représentation l'espace en deux dimensions (littéral et suggéré), la différence entre organisation et composition</p>
1, 3, 5	Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.	<p>La narration visuelle mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel</p>

GÉOGRAPHIE	
DOMAINES DU SOCLE	THÈME
1, 2, 5	<p>5^{ème} : Thème 2- DES RESSOURCES LIMITÉES À GÉRER ET À RENOUVELER L'énergie, l'eau : des ressources à ménager et à mieux utiliser</p> <p>5^{ème} : Thème 3- PRÉVENIR LES RISQUES, S'ADAPTER AU CHANGEMENT GLOBAL Le changement global et ses principaux effets géographiques régionaux</p> <p>Prévenir les risques industriels et technologiques</p> <p>4^{ème} : Thème 1- L'URBANISATION DU MONDE Espaces et paysages de l'urbanisation : géographie des centres et des périphéries</p> <p>Des villes inégalement connectées aux réseaux de la mondialisation.</p> <p>3^{ème} : Thème 3- LA FRANCE ET L'UNION EUROPÉENNE L'Union européenne, un nouveau territoire de référence et d'appartenance</p>

HISTOIRE DES ARTS		
DOMAINES DU SOCLE	THÉMATIQUES	OBJETS D'ÉTUDE POSSIBLES
1, 2, 3, 5	8- Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours)	<p>Architecture et design : entre nouvelles technologies et nouveaux modes de vie.</p> <p>Arts, énergies, climatologie et développement durable.</p>

*Les données collectées dans les deux tableaux ci-dessus sont issues du Bulletin officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015 - Annexe 3 Programme d'enseignement du cycle des approfondissements (cycle 4). Consulté le 24 mars 2019 sur le site du Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse.

Patrimoine & Transition écologique

Pistes de projets EPI & HDA

EPI - Patrimoine

Thèmes

« Culture et création artistiques »
« Information, communication, citoyenneté »

Objectif du projet d'EPI

Pour ce projet d'EPI, la proposition consiste en deux phases. D'abord réaliser **une étude de cas d'un monument** de la commune ou de la région. Puis permettre aux élèves de rendre compte de leur investigation par **une médiation** pour le grand public ou pour les élèves de l'établissement lors des **Journées européennes du patrimoine**, qui ont lieu chaque année à la fin du mois de septembre. Le projet ambitionne de placer l'élève en situation d'expertise et partager celle-ci avec le public, lors de minis médiations culturelles ponctuant le parcours. Particulièrement formatrice, cette prise de parole, qui peut être de 3 à 5 minutes par groupe, sera une expérience collective forte, ainsi qu'un excellent support de médiation à discuter individuellement à l'examen.

Le rôle de médiateur contribue également à la formation à la citoyenneté, en donnant la responsabilité à l'élève. La médiation permet un temps fort d'échange entre pairs, entre élèves et adultes, entre l'école et le monde extérieur.

Classe et positionnement

Entre le troisième trimestre de la classe de 4^e et le premier trimestre de la classe de 3^e afin de tirer parti de la montée pédagogique et tenir compte du calendrier des Journées européennes du patrimoine.

Disciplines

Français, Histoire, Géographie

Disciplines associées

EMC, EMI, SVT

Modalités pédagogiques

La classe est organisée en îlot et les élèves travaillent en groupes sur des parties du monument significatives et accessibles au public durant les Journées du patrimoine. On étudiera l'entrée principale, le mobilier, la relation du monument au site, les faits historiques et anecdotes, les transformations et restaurations... suivant les opportunités et les liens ménagés avec les programmes scolaires. Les professeurs suivent les groupes ensemble ou en parallèle et conseillent les élèves sur les méthodes d'investigation et les ressources à mobiliser (archives locales photo et vidéo, presse), les professionnels (guides touristiques, historiens, chargés de mission culturelle), mais aussi l'actualité tel le chantier de Notre-Dame de Paris...

Enjeux dans *Le Dernier Pharaon*

Trois cases *Dialogue* (page 10) mettent en évidence le **mythe**, le **symbole**, **l'épreuve du temps** dans le thème *Patrimoine*. Le récit sous-entend aussi qu'un renouvellement générationnel s'opère : la jeune Luna est plus adaptée au nouveau monde que Mortimer. Renverser les codes d'une visite en plaçant l'élève en situation d'expertise et de partage par la prise de parole donne corps dans le réel à ce passage de relai dans la fiction. Il sera donc opportun d'étudier particulièrement les cases ainsi que les phylactères relatifs aux trois enjeux ainsi qu'à ce changement de paradigme, qui voit les **femmes** prendre une place majeure.

Piste pour l'évaluation des compétences

Plusieurs évaluations auront lieu, entre chaque phase du projet, pour marquer le passage d'un objectif à un autre. Une évaluation par groupe pourra ainsi clore une phase amont et une évaluation en cours de formation individuelle lui succéder. Ci-dessous des exemples de formulation de compétences à évaluer :

Groupe

- Capacité à organiser, classer et hiérarchiser un corpus en regard des trois enjeux
- Capacité à mettre en forme l'investigation dans un dossier clair, soigné et documenté
- Capacité à anticiper et maîtriser les conditions de la médiation (stress, abord du public, précision du contenu délivré, emploi d'un vocabulaire savant...)

Individuel

- Capacité à rédiger une note personnelle synthétique en vue d'un oral en groupe
- Capacité à identifier, définir et employer un vocabulaire spécifique avec pertinence,
- Capacité à rendre compte et remédier aux problèmes rencontrés, à l'issue du projet

HDA - Transition écologique

Thème

« Les arts à l'ère de la consommation de masse »

Objectif du projet d'Histoire des arts

Pour ce projet d'HDA, la proposition vise la conception d'un **dispositif technique connecté innovant pour faire de l'ombre**, dans une ville durable, en période de forte canicule. Parmi les marqueurs les plus prégnants du changement climatique, la montée des températures est celle que connaissent le mieux les élèves, car ils en ressentent les effets régulièrement. La capacité des villes de demain à trouver des solutions efficaces, économes, viables techniquement et esthétiquement pour répondre au besoin de fraîcheur, sera un atout pour demeurer attractives et vivables.

Ces deux temporalités permettent de préciser les contours d'un cahier des charges, initié par l'investigation de systèmes techniques anciens et contemporains, et de systèmes que la nature a développé pour survivre. La phase de recherche de solution/design permettra l'exploration de pistes qui devront aussi prendre en compte les contraintes d'inscription dans un site patrimonialisé : quartier historique, façade classée, bâtiment de France... Ce dispositif sera connecté et devra enfin offrir une fonction secondaire, porteuse de sens et d'usage, laissée à la libre interprétation de chacun.

Classe et positionnement

En classe de 3^e. Le projet peut être l'occasion d'organiser une collecte de données sur le terrain, par photo et note manuscrite, des solutions repérées par les élèves pour faire de l'ombre en ville et abaisser la température hors emploi de climatiseurs.

Disciplines

Technologie, Arts Plastiques, Histoire des arts

Disciplines associées

EMC, EMI, SVT

Modalités pédagogiques

La classe est organisée en îlot et les élèves travaillent en groupes à partir de la documentation récoltée qui est classée, nommée, afin de constituer une base sous forme de planches de tendance. Les références sont distinguées : matériaux, techniques, esthétique, contexte urbain, temporalité... afin de prendre conscience des critères du futur cahier des charges à rédiger. Le lien entre Technologie et Arts Plastiques opère dès cette phase amont afin que la recherche créative associe d'emblée forme, fonction et sens. Suite à la conception, des représentations codifiées et des modèles tridimensionnels numériques seront réalisés afin de tester les préconisations de matériau, de technique, d'usage... Les solutions anciennes ou déjà exploitées seront écartées au profit de pistes prospectives et frugales, de technologies respectueuses de l'environnement, de matériaux locaux et durables.

Enjeux dans *Le Dernier Pharaon*

Quatre cases *Dialogue* mettent en évidence **Durabilité**, **Féminité**, **Cycle** et **Utopie** dans le thème *Transition écologique*. Le récit invite à considérer l'environnement matériel comme un vivier de ressources à détourner. Les solutions techniques hybrides associant mécanique et numérique autant que technologie et biologie passionnent l'auteur, issu d'une famille d'architectes. À ce titre les Cités végétales de Luc Schuiten, frère de François, sont à observer de près.

Piste pour l'évaluation des compétences

La méthodologie de projet en Technologie est suivie et la représentation 3D constitue une étape clé. C'est dans les rapports du dispositif au corps, à l'espace, par le jeu d'échelle notamment, à l'imaginaire de l'ombre, que se situera l'évaluation. Ci-dessous des exemples de formulation de compétences à évaluer :

Groupe

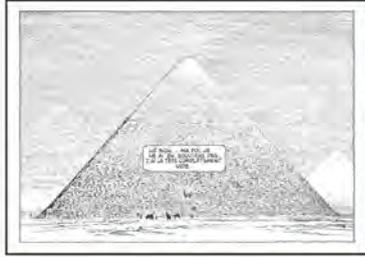
- Capacité à organiser, classer et hiérarchiser un corpus en regard des quatre enjeux
- Capacité à mettre en forme l'investigation sur des planches, soignées et documentées
- Capacité à faire des choix et rédiger un cahier des charges hiérarchisant les fonctions

Individuel

- Capacité à concevoir des hypothèses innovantes, hybrides mécanique/numérique
- Capacité à mettre au point par le dessin et la modélisation la solution retenue
- Capacité à inscrire son projet dans une dimension éco-citoyenne et responsable

PATRIMOINE

PYRAMIDE



Page 8. Blake et Mortimer émergent de la grande Pyramide à la fin du *Mystère de la Grande Pyramide*, écrit par E. P. Jacobs. La Pyramide de Khéops est représentée de loin, **majestueuse**.

PALAIS DE JUSTICE

Page 9. Le Palais de Justice surgit depuis la rue de la Régence. Édifié sur le point le plus haut de la ville de Bruxelles entre 1866 et 1883, il est de **style éclectique** (inspiration gréco-romaine), typique de la fin du XIX^e siècle. 26000 m² au sol, 116 m de hauteur, il est l'œuvre la plus connue de l'architecte Joseph Poelaert (1817 - 1879).



Page 10. Dans cette case étroite, Mortimer met la main sur le projet original du Palais de Justice, dont le tambour était surmonté d'une pyramide (le fait est authentique). On peut rapprocher celle-ci de la vogue **retour d'Égypte** qui suit la campagne napoléonienne (1798 - 1801). À Paris, dans le 2^e arr., se trouvent les rues du Caire, d'Alexandrie et d'Aboukir, et surtout le **passage du Caire**, dont une façade est flanquée de trois effigies de la déesse Hathor. **Dialogue : Mythe**

Page 11. F. Schuiten affectionne les passages, très présents dans son œuvre. Ici un très bel exemple de **traitement graphique expressionniste**, si cher à E. P. Jacobs, lorsque Henri franchit le passage sous le Palais de Justice !

Page 16. Mortimer a-t-il jamais vraiment quitté, la Pyramide, depuis *Le Mystère de la Grande Pyramide* d'E. P. Jacobs publié dans *Tintin* en 1950 ?



Notez le rappel à la case de la découverte de la Chambre d'Horus par Blake et Mortimer.



Le Mystère de la Grande Pyramide, La Chambre d'Horus (tome 2, détail) Edgar P. Jacobs, Éditions BLAKE ET MORTIMER

Page 44. Si Lisa se souvient de sa fuite d'Égypte en bus, délaissant la Grande Pyramide, on se souvient de l'anecdote des horaires de bus du Caire, qu'E. P. Jacobs consulte pour s'assurer de la vraisemblance de son propre scénario !



Page 13. Le **fronton triangulaire** de l'entrée du Palais, d'inspiration grecque peut aussi évoquer une pyramide...



Page 16. La cage de Faraday imaginée par F. Schuiten semble inspirée des **échafaudages** qui condamnent le Palais de Justice de Bruxelles à l'inachèvement et paradoxalement, vu sa taille, à l'invisibilité. Notez la subtile pyramide de neige sur le mirador, au premier plan.



Page 25. La réalité du monde réduite à une simple **maquette**. Ce thème très cher à F. Schuiten questionne les dimensions symbolique et mémorielle de l'architecture, et rappelle aussi E.P. Jacobs qui modélisait ses engins pour bien les représenter.



Modèle du robot Samurail Réalisée par E.P. Jacobs pour Les 3 Formules du Professeur Satô Editions BLAKE ET MORTIMER



Pages 58, 63. Le Palais de Justice, **symbole** de démocratie et d'égalité, renferme une dimension **mythologique**, avec la pyramide inversée qu'il abrite en secret. Cette pyramide **schuitenienne** marque le centre d'un réseau d'énergies cosmo-telluriques.



Pages 37, 57. L'emploi de codes de représentation propres au **dessin d'architecture**, dans la bande dessinée, témoigne d'un choix commun à E. P. Jacobs et F. Schuiten de s'adresser au jeune public sans l'infantiliser, voire lui donner le goût de la complexité du monde.

Les plans et les **coupes** sont régulièrement employées par E. P. Jacobs pour donner un caractère scientifique à ses récits. Citons ici la célèbre coupe de sous-sols de Paris dans *L'Affaire du Collier*, publiée dans *Tintin* entre 1965 et 1966.



L'Affaire du Collier, (détail) Edgar P. Jacobs, Éditions BLAKE ET MORTIMER

Page 65. Le lien entre les pyramides égyptiennes et les pyramides mayas n'est pas avéré. Si le **principe constructif** est le même, rien ne prouve une communication entre ces civilisations.

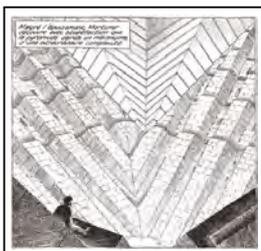


La théorie du **continent perdu de l'Atlantide**, qu'étudie E.P. Jacobs chez Platon (*Timée*, *Critias*) pour *L'Énigme de l'Atlantide*, publié dans *Tintin* de 1955 à 1956, séduit les amateurs de récits fantastiques comme F. Schuiten.

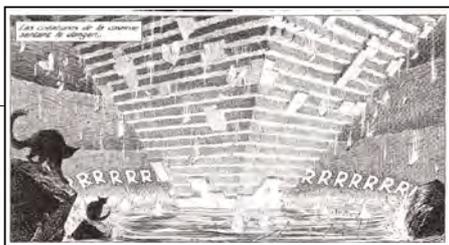
L'Énigme de l'Atlantide, (détail)
Edgar P. Jacobs, Editions BLAKE ET MORTIMER



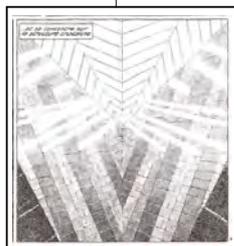
Page 72. Autre symbole alchimique dans l'album : **le cristal**. Il s'agit de l'intérieur de la pyramide inversée, soit *l'ultime mécanisme*, que Mortimer (qui ne sait pas encore qu'il a été initié par le prêtre d'Horus Abdel Razek dans *Le Mystère de la Grande Pyramide*) doit activer.



Le Mystère de la Grande Pyramide,
Le papyrus de Manethon (tome 1, détail)
Edgar P. Jacobs, Editions BLAKE ET MORTIMER



Pages 85, 87. C'est dans les profondeurs de la terre, loin sous la surface que se trouve la seconde pyramide, connectée à celle de Khéops. On se demande alors si l'on sait tout d'elle ou si la Grande Pyramide ne recèlerait pas encore **quelque mystère...** Faisant le lien entre géologie et archéologie, F. Schuiten retrouve ici E.P. Jacobs, dont les puits, les sous-terrains, les égouts, les tunnels, les bases secrètes constituent dans chaque album, des occasions privilégiées de mettre à l'épreuve l'intrépidité de Blake et Mortimer !



Le Secret de l'Espadon (tome 3, détail)
SXI contre-attaque
Edgar P. Jacobs, Editions BLAKE ET MORTIMER

Pages 88. Une deuxième chance ? Le début d'une nouvelle histoire ? Un monde dans lequel l'homme serait privé de technologie serait-il la promesse d'un avenir meilleur ?

Synthèse du symbolique et du fonctionnel, de l'utopie et de la dystopie, de la damnation et de la bénédiction.

Dialogue : L'Épreuve du temps



J'AI L'IMPRESSION QUE TOUT ÇA, C'EST UN PEU COMME UNE DEUXIÈME CHANCE POUR LE MONDE. ET POUR MOI AUSSI...

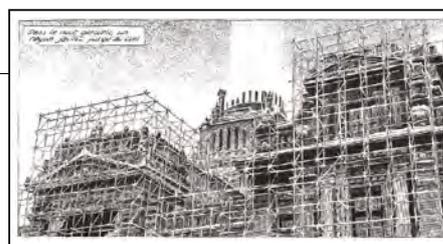
Pages 66. Afin d'adoucir la frontière entre réalité et fiction (propre au genre littéraire du **merveilleux scientifique** auquel appartient E. P. Jacobs et F. Schuiten, comme Jules Verne) rien de mieux qu'une société secrète protégeant le Palais et son joyau, pour pimenter le scénario du *Dernier Pharaon* !

La *Confrérie*, qui garde le site de la pyramide inversée apparaît ici comme l'héritière des **alchimistes** de l'Antiquité, comme des **Francs-Maçons** du XVIII^e siècle. Tous deux sont liés à l'Égypte comme à l'art de bâtir. *L'ultime mécanisme* décrit dans cette case, semble pouvoir prolonger le *grand œuvre* alchimique, comme le *secret maçonnique* et inviter le lecteur à **aborder l'architecture par la symbolique**. On note que c'est à Londres, ville de Blake et Mortimer, que la Franc-Maçonnerie s'organise en obédiences, à partir de 1717. **Dialogue : Le Symbole**



Pages 78. Dans cette case magistrale, la destruction du Palais de Justice semble avoir quelque chose de cathartique pour le dessinateur bruxellois, qu'on sent fasciné par ce bâtiment incompris et mal-aimé.

Anachronique, en majorité vide, le Palais de Justice de Bruxelles est aujourd'hui comme *L'Albatros* du poème de Baudelaire (1861), un géant fragile, incapable de fonctionner réellement, mais surtout, c'est cela qui interpelle le dessinateur, **incapable de fonctionner symboliquement**, afin d'incarner la Justice de demain.



Pages 88. Le rayon jaillit jusqu'au ciel et gagne toute la surface de la terre, plongeant le monde dans un **black-out** durable. Le Palais de Justice semble alors proche de devenir le tombeau de l'ancien monde, une nouvelle pyramide en somme...



La Marque jaune, (détail)
Edgar P. Jacobs, Editions BLAKE ET MORTIMER

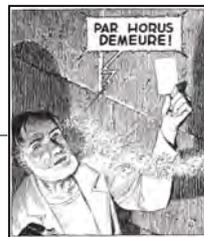
E.P. Jacobs est fasciné par les technologies, et crée Blake et Mortimer en plein âge atomique. Les rayons X, les ondes radio, lui permettent d'explorer la version moderne du **mythe faustien**, comme dans *La Marque Jaune*, publié dans *Tintin* de 1953 à 1954, et dont le récit fait suite au *Mystère de la Grande Pyramide*.

Que nous dit Le Dernier Pharaon sur le Patrimoine ?

Le mythe : Le Palais de Justice de Bruxelles, dessiné par F. Schuiten nous lance un double défi à la fois politique et moral. *Avons-nous péché par orgueil en oubliant que toute forme est symbolique ? Sommes-nous encore capable de changer et sauver ce qui doit l'être ?* Qu'est-ce que le patrimoine sinon la conscience et la défense du symbolique dans le quotidien, de l'éternel dans le transitoire ? **Le symbole :** Fervent défenseur de l'architecture Art Nouveau, issu

d'une famille d'architectes, F. Schuiten sait regarder, et partage ici avec le lecteur sa plus intime conviction : regarder c'est savoir décoder les symboles. **Épreuve du temps :** Retrouvant E. P. Jacobs et sa fascination mêlée de répulsion des sciences et des technologies du XX^e siècle, François Schuiten se demande à sa manière quel avenir bâtir et sur quels symboles se reposer ? Voyant dans la chute des technologies la possibilité d'un progrès durable, il place tous ses espoirs en la Justice pour garantir l'égalité des chances entre les hommes et les femmes de demain.

Page 43. Faisant le lien avec les maquettes, les cartes sont aussi de pâles versions du réel, rabattu sur deux dimensions. Mise à plat autant qu'à distance, la vie s'y exprime en **coordonnées**. On vise, on arme, on tue, sans état d'âme. Blake est là pour ramener de **l'éthique**, en sabotant l'opération. Obéir c'est trahir, ou la question du libre arbitre version F. Schuiten.



Page 45. Variante ici : Mortimer doit croire au talisman pour l'activer. Le scientifique s'en remet à **l'ésotérisme** pour se tirer d'affaire, et se libérer des cauchemars qui l'assaillent. Ce talisman lui a déjà sauvé la mise en Égypte. Certaines explications échappent à l'examen. Mortimer le sait : tout ne peut pas s'expliquer.

Le Mystère de la Grande Pyramide, La Chambre d'Horus (tome 2, détail) Edgar P. Jacobs, Editions BLAKE ET MORTIMER

Page 49. Bruxelles, a aussi sa Senne. Invisible autant que le Palais de Justice derrière ses échafaudages*, la rivière historique a été voûtée entre 1867 et 1871 et réduite à évacuer les eaux usées, jusqu'à 2008. Elle prend ici sa revanche, comme le **Botanique**. *L'Atlantide, le retour ?*



Page 50. Digne d'une gravure de *La Bible* illustrée par Gustave Doré en 1866, cette case est d'une rare intensité dramatique. Menacés de chavirage par un monstre marin, Mortimer, Lisa et Luna font l'expérience de la **nature déchainée**. Entre *Le Déluge* et les *Dix plaies d'Égypte*, F. Schuiten élève ses héros au rang de **mythe biblique**. La figure virgine de Lisa trouve en Mortimer un nouveau Noé. **Dialogue : Cycle**

L'Enigme de l'Atlantide, (détail) Edgar P. Jacobs, Editions BLAKE ET MORTIMER

* voir fiche Patrimoine

Page 51. Bel exemple d'**up-cycling** de la part de Luna, qui perçoit tout le potentiel qu'elle peut tirer du vélo. Plus loin la grande roue a fait naufrage, son **imaginaire** est brisé. Quelle fonction assurera t-elle dans la ville végétale, jardin partagé mobile ?



Page 54. On a toujours besoin d'un plus petit que soi. Après l'ésotérisme et la foi, Mortimer met en application la morale de la **fable Le Lion et le rat** de La Fontaine... Toujours scientifique dans l'âme, il pronostique le temps de vol !

Page 65. Il faut remonter 50 millions d'années en arrière, pour retrouver la trace du **brusselien**, quand Bruxelles était une plage tropicale. À vos chronoscaphes !



Le Piège diabolique, (détail) Edgar P. Jacobs, Editions BLAKE ET MORTIMER



Page 70. Venu du fond des âges, ce monstre marin rappelle le ryu, dragon mythique de la culture japonaise, qu'E. P. Jacobs transpose en robot dans son récit le plus **prospectif** : *Les 3 Formules du Professeur Satō*, publié dans *Tintin*, dès 1971.



Les 3 Formules du Professeur Satō, (tome 1, détail) Mortimer à Tokyo Editions BLAKE ET MORTIMER

Page 55. Au cœur du Palais, Mortimer découvre un laboratoire franchissant la frontière entre naturel et artificiel. Quel est donc ce **système bio-luminescent** ?



Page 79. Retrouvant ici la **tabula rasa**, l'explosion du dôme du Palais de Justice interroge possibilité de fonder un nouvel imaginaire commun, un nouveau mythe, reposant sur l'**Égalité**. Et si on donnait des droits à la Nature ?

Dialogue : Utopie



Le Secret de l'Espadon (tome 1, détail) Edgar P. Jacobs, Editions BLAKE ET MORTIMER

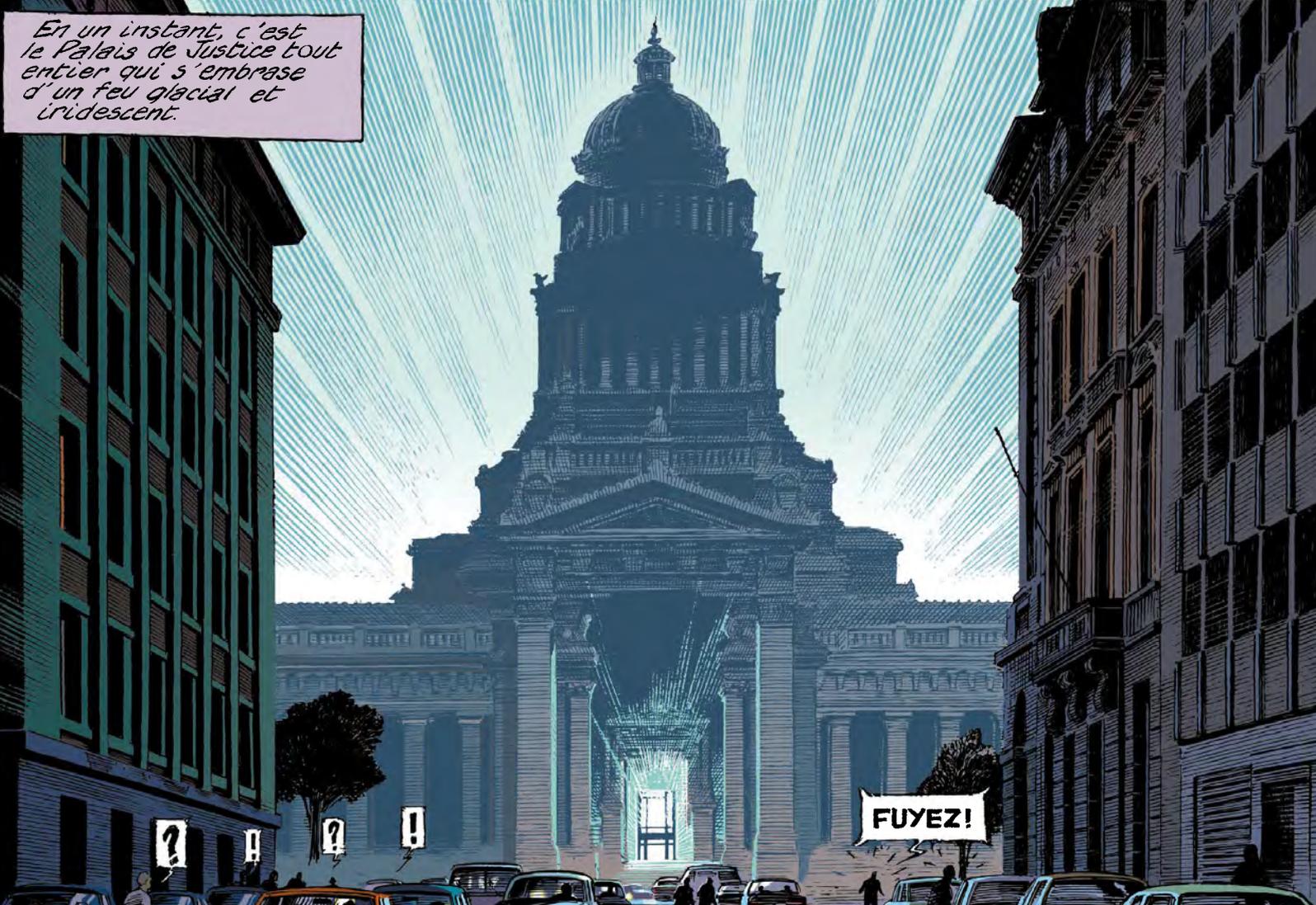
Page 89. Symétrie parfaite entre les capitales, désormais réduites au silence. Fini les bombardements et les guerres atomiques, hommes et femmes doivent désormais réapprendre à vivre. **Damnation jacobienne** ou **bénédiction schuientienne**, Mortimer et Lisa ont choisi leur camp.

Que nous dit Le Dernier Pharaon sur la Transition écologique ?

Durabilité : D'abord ruines et obstacles, les carcasses de la société technicienne deviennent la matière d'œuvre de pratiques créatives hybrides, redéfinissant la frontière entre naturel et artificiel, et valorisant toute ressource : l'up-cycling traduit l'imagination en conception, sans déchet. **Féminité** : Une société nouvelle est fondée, d'abord à échelle réduite. La communauté bruxelloise croit à l'aide d'ingénieurs et est dirigée par des femmes fortes. La nouvelle génération incarne l'égalité des sexes. **Cycle** : Les antiques marteaux et brouettes fonctionnent

tandis que tout s'arrête. Les chevaux tombent de leur piedestal pour redevenir un moyen de transport urbain. La nature rendue à l'état sauvage fait perdre à l'homme sa place au sommet de la pyramide alimentaire. **Utopie** : Des modèles de société anciens pourraient redevenir d'actualité afin de répondre au besoin de sens d'une société en quête d'elle-même. Une égalité inédite Homme/ Nature semble possible voire nécessaire pour passer le cap de la transition et permettre une société écologique égalitaire dans laquelle chacun trouverait sa place.

En un instant, c'est le Palais de Justice tout entier qui s'embrase d'un feu glacial et iridescent.

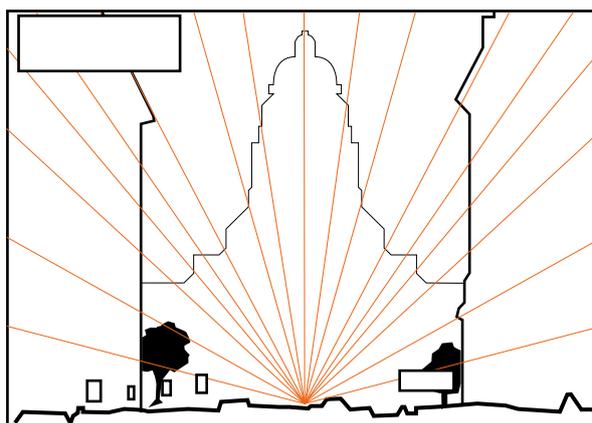


Patrimoine en couleur

Page 13, c'est le début du récit. Mortimer crie aux bruxellois interloqués de fuir le quartier du Palais de Justice. Dans cette case d'une demie-page, tout est minéral. La couleur posée par Laurent Durieux est glaciale et glaçante. Des tons rabattus sur les façades au premier plan renforcent la composition parfaitement symétrique, magnifiant l'imposante silhouette du Palais, violacée. Les fuyantes, en orange sur le schéma ci-contre, orientent le regard du lecteur vers l'entrée du Palais qui se détache en blanc, dans un environnement quasi monochromatique. À bien y regarder, le travail de couleur est extraordinaire de subtilité, car tout est dit avec une palette réduite, entre violets, jaunes et verts, donnant à la scène son climat irréel. Deux couleurs vives se détachent par contraste et apportent sa spatialité à l'image, en détachant les plans. Un vert presque céladon autour de la porte, qu'on retrouve aussi dans le ciel zébré. Et un orangé dans les phares, une voiture enfin. Ces petites touches permettent à l'œil de circuler dans l'image. Le dessin au trait est irradié par la couleur.



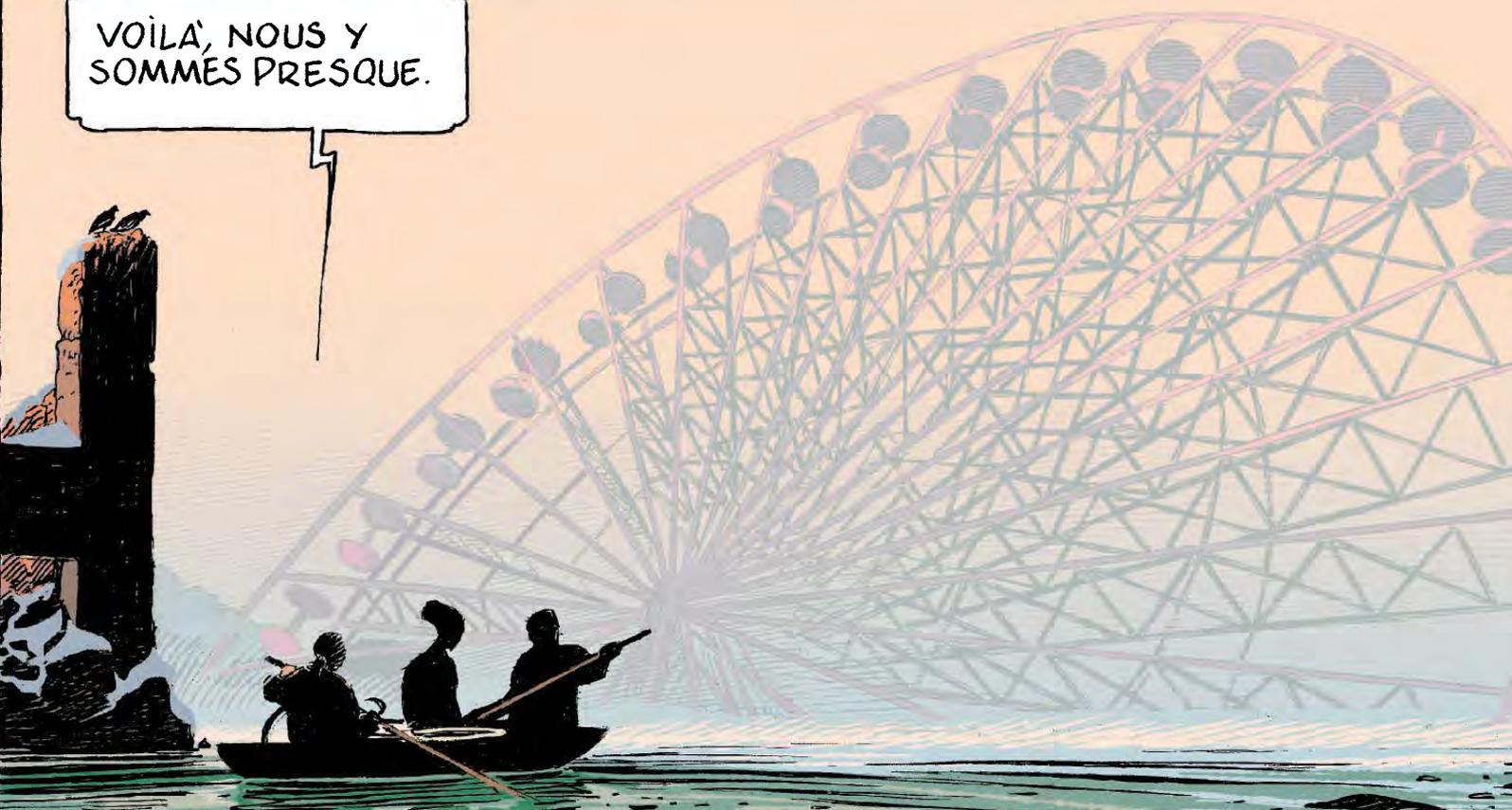
Case originale en noir et blanc par François Schuiten.



Le point de fuite très bas accentue le gigantisme du Palais de Justice.

Enfin, après plusieurs heures d'une lente navigation, le canal s'élargit en une grande étendue d'eau saumâtre, d'où émerge l'antique Grande Roue de la foire du Midi.

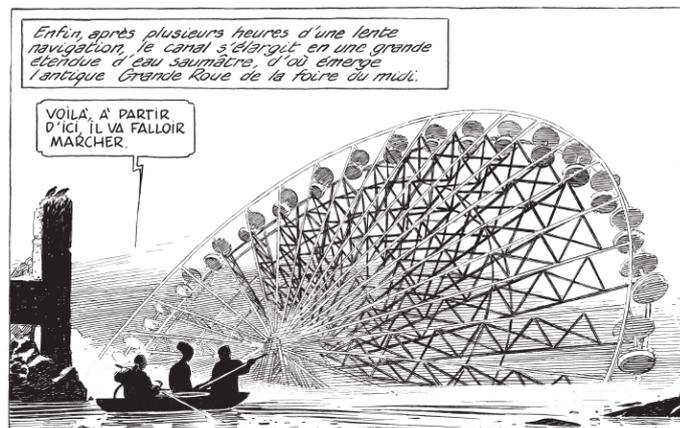
VOILA', NOUS Y SOMMES PRESQUE.



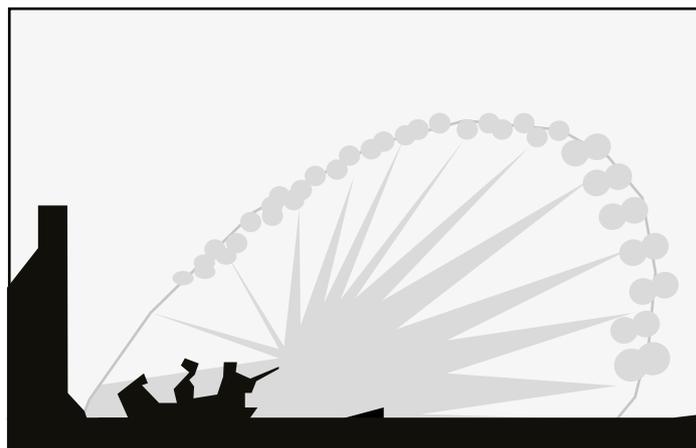
Transition écologique en couleur

Page 51, Mortimer, Lisa et Luna voguent vers le Palais. Au loin git une grande roue, métaphore d'un nouvel écosystème en devenir. Le rapport d'échelle entre elle et les héros donne une idée de l'ampleur de la tâche à accomplir. Mais dans cette case, l'horizon se dégage et «prend des couleurs». Le camaïeu de bleu et d'orangé, rehaussé de parme sur la roue, rappelle le brouillard de William Turner et des Impressionnistes. Le premier plan, à contre-jour renforce la spatialité.

Ci-contre, la même case en noir et blanc permet de mesurer le subtil coloriage de l'album. Laurent Durieux ne réalise pas ses couleurs en aplat, à la façon de la ligne claire hergégienne. Le dessin, solide et amplement hachuré, peut exister seul et cela fonctionne aussi très bien. Contemplative, cette case aux proportions d'un tableau est habilement placée en regard d'une scène aux airs de gravure, inspirée quant à elle de *La Bible* illustrée par Gustave Doré.



Case originale en noir et blanc par François Schuiten.



Le premier-plan noir se détache sur le fond clair.



Les auteurs du *Dernier Pharaon*

Pour aller plus loin

Conseils au projet d'EPI - Patrimoine

Vérifier l'inscription du site proposé aux élèves à l'inventaire du patrimoine et de la participation de celui-ci aux Journées européennes, puis prendre contact avec le personnel.

Privilégier un site patrimonial moins attendu qu'un musée, tel un Palais de Justice, une entreprise avec un savoir-faire local rare, des archives départementales, les coulisses d'un grand magasin... L'investigation sera d'autant plus formatrice qu'elle s'ancrera dans le tissu historique et culturel local. Cela contribuera à renforcer le sentiment d'appartenance de l'élève au territoire, tout en l'inscrivant dans le parcours Avenir dans le cas de rencontres.

Pour les sites plus fréquentés, il peut être intéressant de proposer aux équipes accueillantes que les médiations aient lieu dès la file d'attente, puisque le public est captif et en demande.

La répétition des médiations doit être suffisante pour permettre à l'élève d'apporter des changements à sa stratégie d'oral. Une pause incluant un bilan intermédiaire avec les autres groupes et le professeur sera formatrice.

Une captation vidéo (par un enseignant s'en saisissant pour un projet numérique) pourra donner lieu à la mise en ligne des prestations sur le site internet du collège ou d'un portail académique dédié aux EPI. En ce cas, filmer l'amont et l'aval contribuera à rendre compte du vécu complet de la journée.

Une visite découverte du site doublé d'une rencontre avec celles et ceux qui y travaillent peut aussi être un temps fort, surtout s'il donne accès à des espaces inaccessibles : réserve, atelier de restauration...

Sur la médiation

Ouvrages

CHAUMET Serge, MAIRESSE François, *La Médiation Culturelle*, éditions Armand Collin, collection U Sciences humaines et sociales, 2013

DROUGUET Noémie, *Le musée de société, de l'exposition de folklore aux enjeux contemporains*, éditions Armand Collin, collection U Sciences humaines et sociales, 2015

Ressources en ligne

[Journées européennes du patrimoine](#)

[Dispositif Les Jeunes ont la parole au musée du Louvre](#)

[Médiations des étudiants en design événementiel et médiation de](#)

[l'école Boule au Musée des Arts Décoratifs](#)

[Gallica - Moteur de recherche de la BNF](#)

Conseils au projet d'HDA - Transition écologique

Le choix du site est crucial pour la bonne réussite du projet. Suivant le contexte urbain retenu (passage piéton, ruelle, avenue, place publique, pont, parc, fontaine, quartier commercial, cour d'école...), l'ensemble des critères va évoluer et conditionner fortement les questions que va se poser l'élève. Privilégier une typologie d'emplacement connue, voire choisir un site urbain proche de l'établissement scolaire peut permettre d'ancrer la réflexion prospective dans le réel et pousser loin la phase de prototypage.

Un projet s'inspirant de la nature n'est pas nécessairement un projet en bois ou peint en vert. Comprendre de la nature en tant que système constructif requiert de la part de l'enseignant, l'accompagnement adapté afin d'éviter les pistes trop formalistes. Il conviendra de distinguer biodesign, écodesign, biomorphisme, éco-conception, développement durable.

Le passage par la verbalisation régulière des intentions, à l'écrit ou à l'oral, au cours de la phase de conception, doit permettre à l'élève de justifier progressivement ses choix, de s'éloigner des réponses les plus attendues et naïves, et de s'engager vers des pistes de résolutions plus ambitieuses.

Suivant le profil de la classe, l'enseignant pourra contraindre la demande ou laisser les élèves se positionner par rapport à certains choix programmatiques : contexte architectural (historique/contemporain), durée (éphémère/pérenne), cible (habitants/touristes), matériaux (recyclés/biosourcés), construction (démontable/indémontable), structure (fixe/évolutive), impact visuel (fort/camouflage)...

Sur le design et l'innovation

Ouvrages

GAREL Gilles, MOCK Elmar, *La Fabrique de l'Innovation*, éditions Dunod, 2016

ANTONIOLI Manola, *Biomimétisme : science, design et architecture*, éditions Loco, Paris, 2017

BENYUS J. CHAPPELLE G., SEFRAOUI C., *Biomimétisme : quand la nature inspire des innovations durables*, éditions Rue de L'échiquier, 2011

Documentaire

DION Cyril, LAURENT Mélanie, *Demain, Partout dans le monde, des solutions existent*. Movemovie France 2 cinéma Mars film Mely productions, 120 mn, 2017

Ressources en ligne

[Ministère de la Transition écologique et solidaire](#)

[Pavillon de l'arsenal](#)

[Biennale d'architecture de Venise 2020](#)

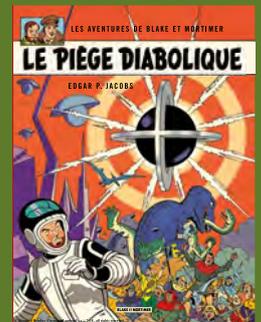
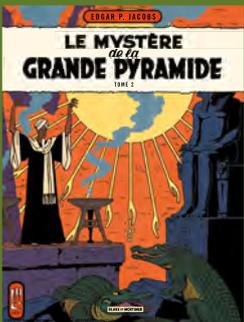
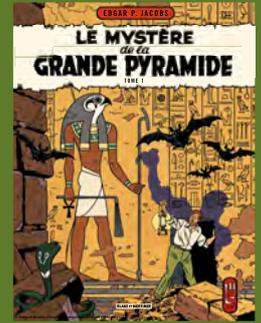
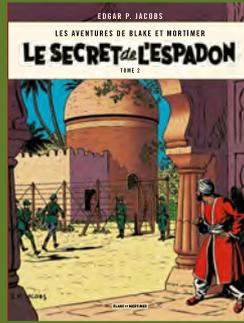
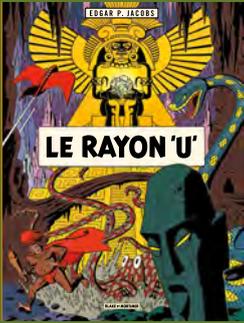
[Exposition La Fabrique du vivant au Centre Pompidou](#)

[Cités végétales de Luc Schuiten](#)

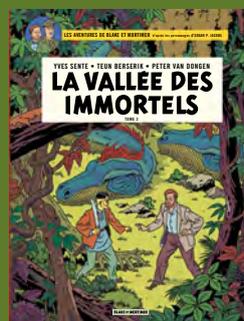
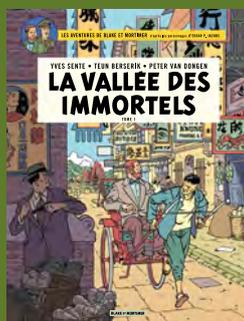
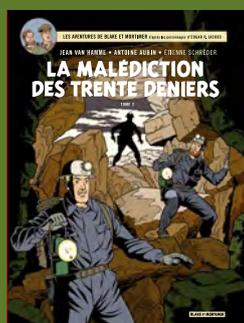
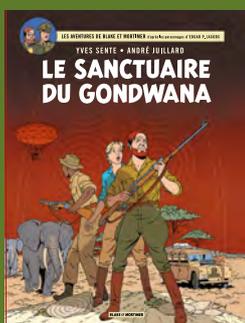
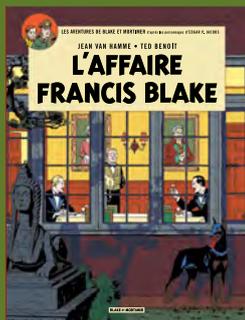
Rédacteur : Éric Dubois, enseignant à l'école Boule. Créateur du Diplôme supérieur d'arts appliqués design Espace Événementiel et Médiation. Formateur académique pour les académies de Paris, Versailles, Créteil et Martinique. Co-commissaire de l'exposition *Scientifiction, Blake et Mortimer au musée des Arts et Métiers*.

BLAKE ET MORTIMER

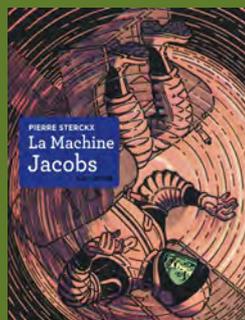
L'univers de Blake et Mortimer
par Edgar P. Jacobs



L'univers de Blake et Mortimer par les repreneurs

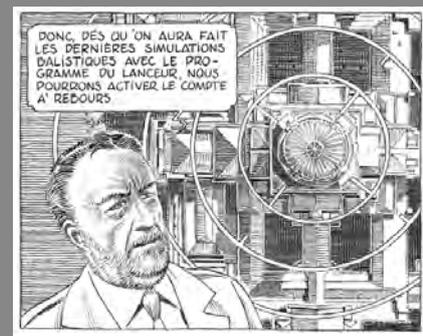
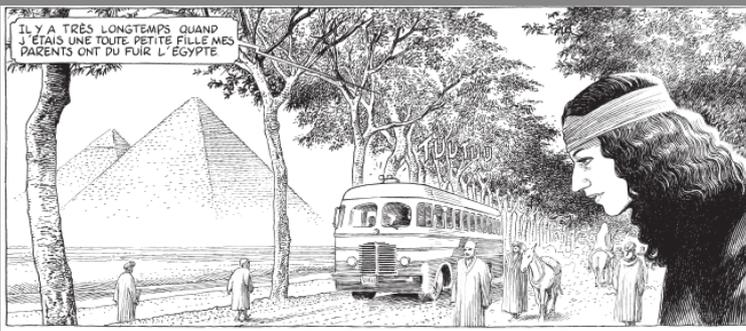
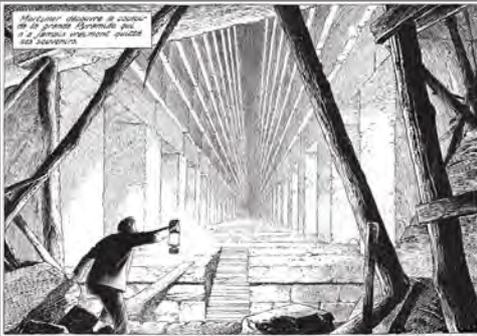
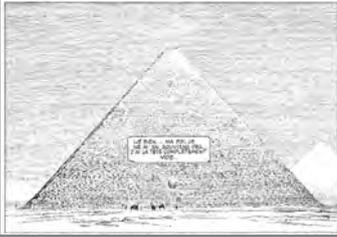


Pour approfondir l'univers



Annexes des grilles thématiques

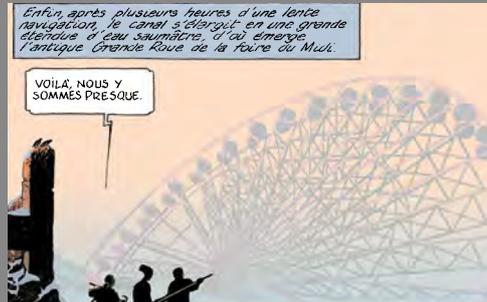
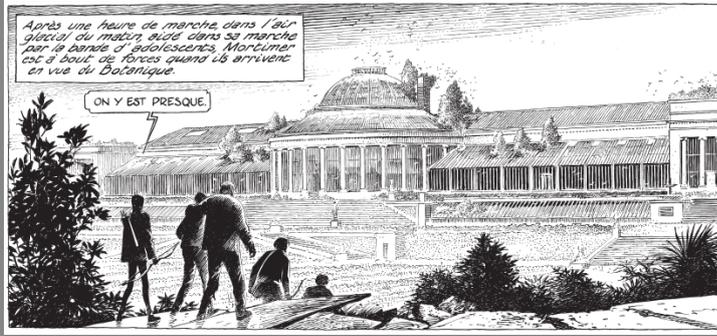
Grille thématique Patrimoine



Annexes des grilles thématiques

Grille Transition écologique





BLAKE ET MORTIMER