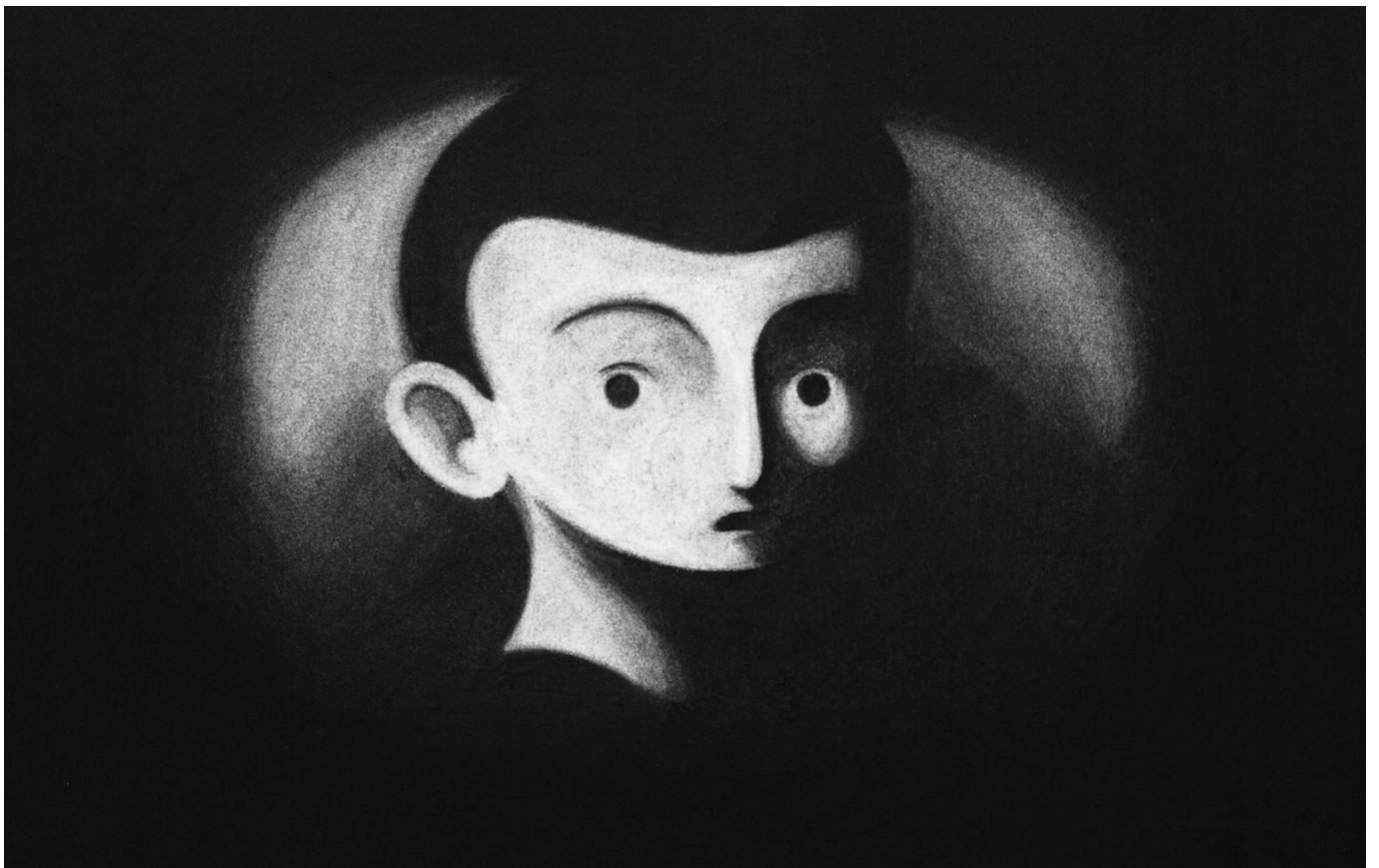


# MÉMOIRE FOSSILE



**DOSSIER PÉDAGOGIQUE**

5<sup>ème</sup> - 6<sup>ème</sup> primaire & 1<sup>ère</sup> - 2<sup>ème</sup> secondaire

|                 |                                                     |        |
|-----------------|-----------------------------------------------------|--------|
| <b>SOMMAIRE</b> | <b>LE CID AU GRAND-HORNU</b>                        | pg. 3  |
|                 | <b>UN DOSSIER MODULABLE</b>                         | pg. 4  |
|                 | <b>LE PATRIMOINE SE VIT... AUJOURD'HUI !</b>        | pg. 5  |
|                 | <b>DÉROULEMENT DU MODULE</b>                        | pg. 6  |
|                 | <b>PISTES À EXPLOITER EN CLASSE</b>                 | pg. 9  |
|                 | <b>LIENS AVEC LES COMPÉTENCES DE L'ENSEIGNEMENT</b> | pg. 10 |
|                 | <b>GLOSSAIRE</b>                                    | pg. 11 |
|                 | <b>BIBLIOGRAPHIE</b>                                | pg. 13 |
|                 | <b>FILMOGRAPHIE</b>                                 | pg. 13 |
|                 | <b>INFOS PRATIQUES</b>                              | pg. 14 |

## LE CID AU GRAND-HORNU

Le site du Grand-Hornu est une ancienne mine de charbon qui était en activité au XIX<sup>e</sup> siècle. Aujourd'hui fermés, les anciens bâtiments ont été restaurés afin d'accueillir le CID - centre d'innovation et de design au Grand-Hornu. Cette a.s.b.l. a pour mission la conservation et la promotion de la partie historique du site, classé UNESCO en 2012, mais également la production annuelle de 3 à 4 expositions axées sur le design.

Cour Ovale du Grand-Hornu

© Philippe De Gobert



Site du Grand-Hornu  
Vue aérienne

© Globalview



## UN DOSSIER MODULABLE...

Afin de préparer la venue de votre groupe scolaire, le service pédagogique du CID a réalisé pour vous un dossier modulable, à l'image des multiples possibilités offertes par le module *Mémoire fossile*.

Ce dossier pédagogique a pour but d'articuler la visite avec le travail conduit par les enseignants en classe. Décrivant le propos et le parcours du module, il propose des pistes de recherche pour les élèves et des activités à exploiter en classe autour de certaines des thématiques abordées.



## LE PATRIMOINE SE VIT... AUJOURD'HUI !

L'arbre grandit grâce à ses racines qui se développent dans la terre en profondeur. Nous aussi, nous avons besoin de nos racines que sont les traces du passé.

Le patrimoine est essentiel, car il réunit les marques de l'évolution de notre société. Le climat, le paysage, l'histoire, les traditions... nous ont modelés tous d'une façon différente. Tous ces ingrédients, et bien d'autres encore, forment nos identités. Nous intéresser à nos origines, c'est jeter l'ancre pour maintenir le bateau quelque part là d'où nous venons... pour mieux savoir où nous voulons aller. Cependant, se sentir enracinés quelque part ne nous incite pas pour autant à nous désintéresser des richesses des autres cultures. Au contraire, quand nous aimons notre patrimoine, nous avons envie de le faire connaître et de découvrir celui des autres. Dans cet échange, et au-delà des différences qui apparaissent, nous comprenons que le patrimoine est universel. Sans les racines, les bourgeons ne pourraient pas éclore. De la même manière, sans la connaissance du passé, nous ne pourrions pas inventer l'avenir, ni nous projeter dans le futur.

Cependant, nos yeux et nos oreilles ne sont pas les seules portes qui nous font accéder au monde du patrimoine. Chacun de nos sens peut être une clé pour en découvrir un aspect différent. Comme les artistes, nous pouvons être à l'écoute de nos sensations et de nos émotions, et, comme eux, les retranscrire par le dessin, la peinture, la photographie, la sculpture, l'écriture, le cinéma... Exprimer notre vision personnelle du patrimoine, c'est l'approprier peu à peu. C'est apprendre à le connaître... c'est tout simplement l'aimer et s'aimer.

### Compétences visées

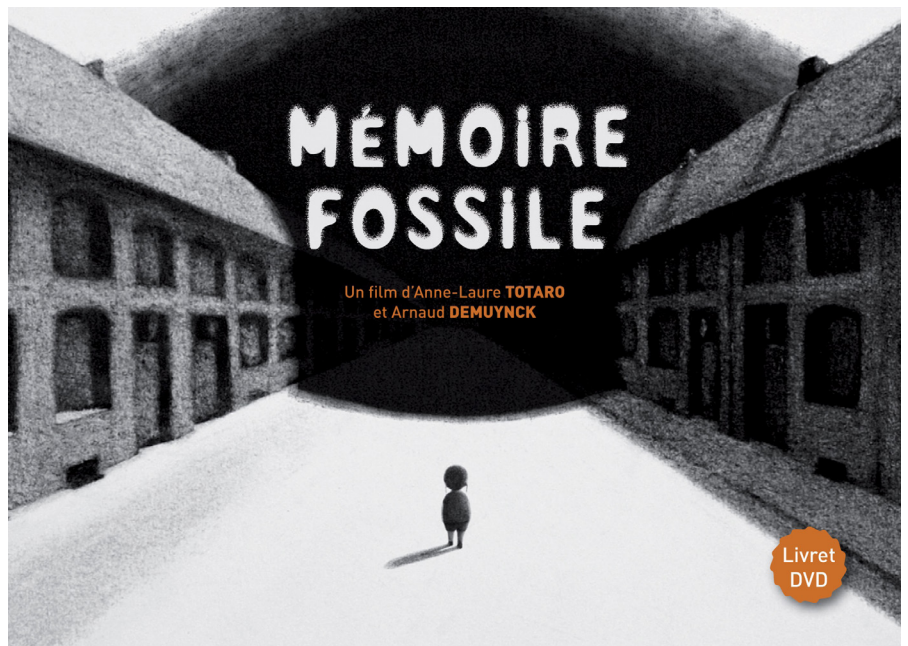
- Voyager en remontant le temps par le biais des techniques sonores et visuelles du film d'animation.
- Eveiller la curiosité et aiguïser le regard.
- Pratiquer l'échange, le partage et l'ouverture aux médias d'expression artistique.
- Sensibiliser le jeune public aux valeurs fondamentales du passé minier et au site du Grand-Hornu.



## DÉROULEMENT DU MODULE

**Dans un premier temps,** les enfants visionnent un court-métrage intitulé *Mémoire fossile*.

Ce film d'animation a été réalisé par Anne-Laure Totaro et Arnaud Demuynck, en 2009, sans dialogue et en noir et blanc.



Synopsis : Un jeune enfant assiste impuissant à la mort de son grand-père, atteint de la silicose. S'emparant d'un stéthoscope qui traîne sur la table, il va se mettre à écouter les sons sortis de la terre. Le petit garçon fait alors un voyage sonore et visuel en remontant le temps. C'est pour lui une expérience initiatique d'où émergeront la conscience de l'Histoire et le désir de mémoire.

**Dans un second temps,** les enfants sont invités à exprimer leur avis, leurs émotions par rapport au court-métrage. Cette discussion se réalise sous la forme d'un petit débat.

#### Message du film

- Commentez le titre. Qu'évoque-t-il ? Trouvez-en un autre...
- Le réalisateur a-t-il voulu simplement raconter une histoire ou voulait-il faire passer un message ? Si oui, lequel ?
- Décrivez les différents lieux où se déroulent l'action et l'atmosphère qui s'en dégage.
- Pouvez-vous établir des liens entre le message et les éléments visuels et sonores utilisés ?
- Que pensez-vous du choix de créer un film d'animation pour parler du passé ?
- Avez-vous parmi vos proches, parents, grands-parents... des personnes qui ont travaillé dans une mine ?

En fonction du niveau et de l'âge des enfants, l'animateur peut orienter le débat pour analyser les procédés cinématographiques. Il s'agit de décoder les moyens mis en œuvre pour faire passer un message.

#### Bande-son

- Comment est la bande-son ?
- Y a-t-il une musique de fond ?
- Contredit-elle ou accompagne-t-elle l'image ? Y a-t-il des sons inattendus ?
- Les sons sont-ils amplifiés, étouffés ?
- Pensez-vous que le parti pris aurait été le même s'il y avait eu des dialogues dans ce court métrage ?

#### Trucages

- Y a-t-il des effets spéciaux ?
- Quelles sont les techniques utilisées (numériques, manuelles...) ?
- Quelle est leur importance ?

#### Profondeur de champ

- L'image est-elle nette du premier au dernier plan ?
- Y a-t-il des jeux de flou/net ?
- Que cherchent-ils à mettre en évidence ?

### Montage

- Comment sont assemblés les différents plans les uns par rapport aux autres ?
- Lent, dynamique, avec ou sans transitions (« cut », fondu-enchâiné, fondu au noir...). Il peut aussi être inexistant, on appelle cela un plan-séquence.

### Cadrage

- Comment est cadrée l'image ? [Gros plans, plans généraux ou moyens, images décadrées...]

### Mouvement de la caméra

- Avons-nous des travellings [déplacement horizontaux, verticaux, en profondeur...], des panoramiques [la caméra tourne sur elle-même] ?

### Couleur

- Comment sont les couleurs ?
- Sont-elles les mêmes pour tous les ans ?
- Sont-elles vives ? En noir et blanc ?

**Dans un troisième et dernier temps**, nous explorons le noir et le blanc par le biais de quatre techniques artistiques.

- Collage à la manière de **Komagata** : les élèves sont invités à explorer et libérer leur imagination. Chaque participant doit créer un collage en noir et blanc en travaillant à partir d'une forme en papier découpé qu'il a reçu de son voisin de table. Il interprète cette forme à sa guise en utilisant une feuille de couleur de contraste.
- Dessin de lumière inspiré du **Batik** : chaque participant doit créer une esquisse à l'aide d'un morceau de bougie incolore. Le dessin apparaîtra en blanc grâce au rouleau encreur imbibé d'encre de Chine qui colorera la surface de la feuille en noir hormis la partie enduite de cire.
- **Bande-son** illustrée : chaque participant est sollicité pour exprimer ses sensations en dessinant un portrait au fusain pendant que l'on passe une bande-son.
- Chaque participant est amené à s'exprimer et à dessiner dans du **sable noir** étalé sur une table de lumière, de manière éphémère, l'objet qui représente, pour lui, le film Mémoire fossile.



## PISTES À EXPLOITER EN CLASSE

**Rechercher** des livres relatifs à la mine en bibliothèque.

**Visionner** le film « Misère au Borinage » d'Henri Storck. Comparer ce film au film d'animation Mémoire fossile et souligner les différences ou les similitudes.

**Créer** un flip-book pour illustrer une petite histoire animée.

**Proposer** aux enfants d'imaginer une lettre manuscrite qui raconte l'histoire du court métrage...

Activité intergénérationnelle : **encourager** les enfants à s'intéresser au passé de leurs grands-parents. Sous forme d'interview, de collage de photos...

Quiz musical : à l'aide d'un CD de bruitages **faire deviner** des sons en rapport avec l'univers des machines.

**Expérimenter** la technique du fusain et sa gomme de mie de pain.

Atelier cuisine : **réaliser** la recette du pagnon pour découvrir les saveurs d'autrefois.

**Situer** sur une ligne du temps différents événements relatifs au charbon et à son exploitation.

Animation ludique : **imaginer** des dialogues en corrélation avec le court métrage et les interpréter en classe.

**Analyser** les données composant un générique et s'intéresser aux différents métiers cinématographiques [cadreur, réalisateur, producteur, scénariste...].

## LIENS AVEC LES COMPÉTENCES DE L'ENSEIGNEMENT

### FRANÇAIS

Compétences disciplinaires – Parler et écouter

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
  - En pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant...)
- Élaborer des significations
  - Présenter le message et y réagir
- Utiliser et identifier les moyens non verbaux
  - Utiliser et identifier les interactions entre les éléments verbaux et les supports : schémas, objets, illustrations, tableaux...

### ÉDUCATION ARTISTIQUE

Compétences disciplinaires

- Ouverture au monde visuel et sonore : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer
  - Décoder des langages (composition, couleurs, espaces, matières, sons, gestes...) utilisés pour construire des images médiatiques
  - Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel
- Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique
  - Organiser, transformer, créer
    - Représenter des personnages, des objets, des animaux, des paysages
    - Traduire une ambiance, une atmosphère, une perception personnelle

## GLOSSAIRE

### **BANDE-SON**

Bande sonore, partie de la pellicule cinématographique où est enregistré le son [bande-son].

### **BATIK**

Le batik est une technique d'impression des étoffes pratiquée dans des pays tels que le Burkina Faso, la Côte d'Ivoire, le Togo, la Chine, la Malaisie, l'Indonésie, l'Inde, Maurice, Madagascar, le Sri Lanka... « Le Batik indonésien » a été inscrit en 2009 par l'UNESCO sur la liste représentative du patrimoine culturel immatériel de l'humanité.

### **FLIP-BOOK**

Le flip-book est une forme artistique à mi-chemin entre livre et cinéma appelé aussi folioscope. Le flip-book se présente comme un petit carnet... que l'on tient d'une main et que l'on feuillette rapidement de l'autre avec le pouce. Les images ou dessins qu'il contient donnent l'illusion d'être ainsi animés plus ou moins rapidement selon la vitesse à laquelle on le manipule.

Longtemps qualifié de cinématographe de poche, il fait le lien entre le livre, la succession de dessins qui préfigure le dessin animé et l'image animée qui donnera naissance au cinéma.

### **HORS-CHAMP**

Le hors-champ désigne au cinéma tout ce qui n'apparaît pas à l'écran mais existant dans l'idée que se fait le spectateur de la scène et sa narration. Le hors-champ est un élément souvent utilisé pour créer un effet d'attente et de suspense. Il utilise alors l'imagination du spectateur qui doit deviner ce qu'il ne peut voir.

### **KOMAGATA**

Katsumi Komagata est un artiste japonais né en 1953 à Shizuoka. Depuis 1990, il crée des livres pour enfants qu'il édite via sa propre maison d'édition, One Stroke, située à Tokyo. Ses créations sont réalisées en papiers colorés découpés, se dépliant et se superposant.

---

## **STORYBOARD**

Le storyboard, utilisé plus couramment dans le cinéma ou encore la bande dessinée, est le traité graphique des plans qui constituent les scènes des films. Il planifie le déroulement de chacune des séquences et pose les personnages, les déplacements, les décors, les mouvements de caméra, les lumières...

Il est indispensable à la mise en place des informations entre les équipes de tournage. Le storyboard peut être travaillé au crayon papier, stylo à bille, feutre... selon les préférences du dessinateur (le storyboardeur).

## **SYNOPSIS**

Bref exposé écrit d'un sujet de film, constituant l'ébauche d'un scénario.

## BIBLIOGRAPHIE

- ABIRACHED Zeina, *Mouton*, Éditions Cambourakis, 2006.
- BUSINE Laurent, e.a., *Le Grand-Hornu d'Henri De Gorge. Plus que de raison*, Éditions MAC's et Grand-Hornu Images, 2010.
- CAPOUILLEZ Marcel, e.a., *Autour du Grand-Hornu. Des pierres pour le dire*, Éditions Fondation Roi Baudouin et Crédit Communal de Belgique, 1989.
- CAPOUILLEZ Marcel, *Les charbonnages borains en cartes postales anciennes*, Éditions Imprimerie Ledent, 1978.
- CAPOUILLEZ Marcel, *Le Grand-Hornu en cartes postales anciennes*, Éditions Grand-Hornu Images, 1994.
- FESSY Georges, *Le Grand-Hornu*, Éditions du Demi-Cercle, 1990.
- GREGOIRE Fabian, *Les enfants de la mine*, L'École des loisirs, 2016.
- *Les livres de... Katsumi Komagata*, Éditions Les Trois Ourses, 2013.
- MARCHAL David, *Grand-Hornu : Patrimoine industriel, création contemporaine*, Éditions Archibooks, 2010.
- ROBERT Yves, *Le complexe industriel du Grand-Hornu*, Éditions Scala, 2002.
- WATELET Hubert, *Le Grand Hornu : joyau de la révolution industrielle et du Borinage*, Grand-Hornu Images, 1993.

## FILMOGRAPHIE

- BRETON Catherine, *C'est pas sorcier : Tous au charbon*, Riff International Production, 1995, 47 min.
- BURTON Tim, *Frankenweenie*, Tim Burton Production, Disney/Touchstone, 1984, 77 min.
- CLICHY Louis, *À quoi ça sert l'amour ?*, Cube Creative Computer, 2006, 3 min.
- RENON Christopher, *C'est pas sorcier : Dernier charbon*, Multimédia France Productions, 2001, 28 min.
- TOTARO Anne-Laure et DEMUYNCK Arnaud, *Mémoire fossile*, Les films du Nord, 2009, 9 min.
- STORCK Henri, *Misère au Borinage*, Éducation par l'Image, 1933, 27 min.
- BURTON Tim, *Vincent*, Walt Disney Productions, 1982, 6 min.

**CID - centre d'innovation et de  
design au Grand-Hornu**

Site du Grand-Hornu  
Rue Sainte-Louise 82  
B-7301 Hornu

T : +32 (0)65 65 21 21  
info.cid@grand-hornu.be

**cid-grand-hornu.be**  
**facebook.com/cidgrandhornu**

**Responsable du service culturel**

Maryse Willems  
T : +32 (0)65 61 38 79  
maryse.willems@hainaut.be

**Service des animations culturelles**

T : +32 (0)65 61 38 72

**Service des réservations**

reservations@grand-hornu.be  
T : +32 (0)65 61 39 02

**Heures d'ouverture**

Tous les jours de 10h à 18h, sauf le lundi.  
Le Grand-Hornu est fermé les 24, 25 et 31 décembre et le 1<sup>er</sup> janvier.

**Tarifs**

- 2 € / élève
- 40 € pour une activité
- Gratuit pour les accompagnants
- Gratuit le 1<sup>er</sup> mercredi du mois

Afin de faire de cette rencontre un moment convivial et participatif,  
**nous souhaitons limiter le nombre d'enfants à 20 par groupe**  
[toujours avec un accompagnateur minimum].

N'hésitez pas à contacter le service des réservations qui vous  
conseillera au mieux pour l'organisation de votre visite.



## PARTENAIRES



