

PUITS
COURIOT,
PARC-MUSÉE
DE LA MINE

SAINT-ÉTIENNE



ville de **Saint-Étienne**
L'expérience design

LIVRET-JEUX
6-12 ans

VESTIGES

INDUSTRIELS

DANS L'ŒIL
DU PHOTOGRAPHE

DU 19 MAI | 21
AU 19 SEPT.

+ d'infos
musee-mine.saint-etienne.fr



La Région
Auvergne-Rhône-Alpes



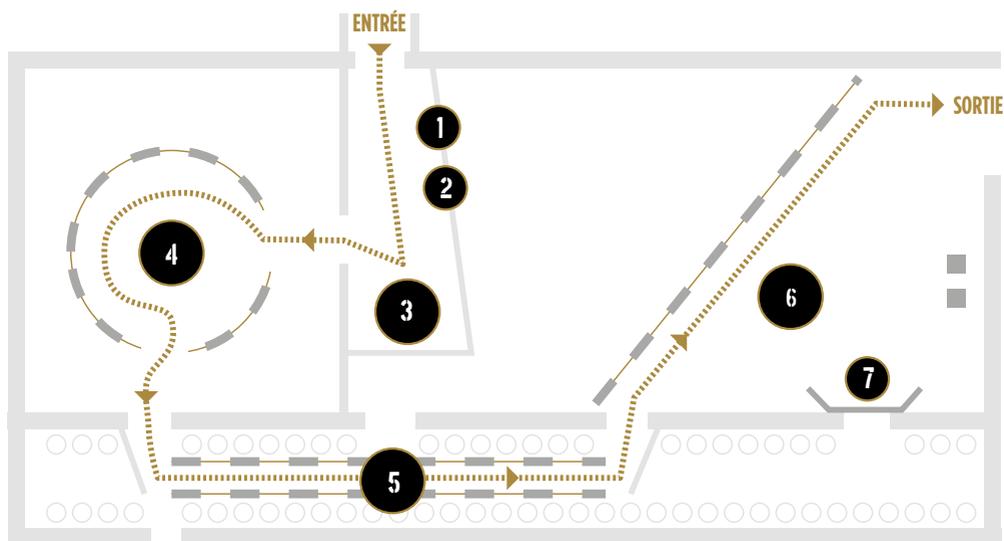
AVANT DE COMMENCER

Tu vas découvrir la nouvelle exposition du Puits Couriot : *Vestiges industriels, dans l'œil du photographe*.

Ce livret va t'aider dans ton parcours en te permettant de jouer, d'observer, de dessiner et d'apprendre, tout en visitant l'exposition. Ouvre tes yeux, prépare bien ton crayon et c'est parti !

Aide-toi du plan ci-dessous pour circuler dans l'exposition et trouver les étapes de ton parcours.

- 1 Posons le cadre
- 2 1, 2, 3 plongez !
- 3 C'est quoi, un vestige ?
- 4 Mine en activité
- 5 C'est quoi, l'urbex ?
- 6 Du côté de Couriot
- 7 La fabrique à friche



LE SAVAIS-TU ?

La photographie est née au 19^e siècle (1801-1900). Elle consiste à capturer de la lumière et à la figer sur une surface (papier, capteur...).

Les photographes utilisent différentes techniques pour prendre leurs photos et pour nous faire croire des choses !

À toi de découvrir certaines de ces techniques.

1

POSONS

LE CADRE

Avant de commencer, vérifie que le volet est bien fermé !

Tu as devant toi 3 cadres qui te proposent 3 photographies différentes. Que vois-tu ?

SOUVIENS-TOI : LE CADRAGE VA GUIDER NOTRE REGARD D'UNE CERTAINE FAÇON, ET IL PEUT PARFOIS NOUS TROMPER.

ENTOURE LES BONNES RÉPONSES :

LA NATURE

UNE RUINE

DE LA TERRE

UN BÂTIMENT

UNE PERSONNE

UN PARC

UNE PORTE

UNE DUNE

À TON AVIS, CES 3 VUES PEUVENT-ELLE ÊTRE SUR LA MÊME PHOTO ?

OUI



NON

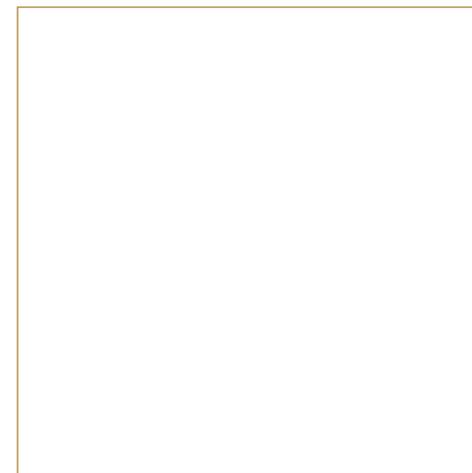
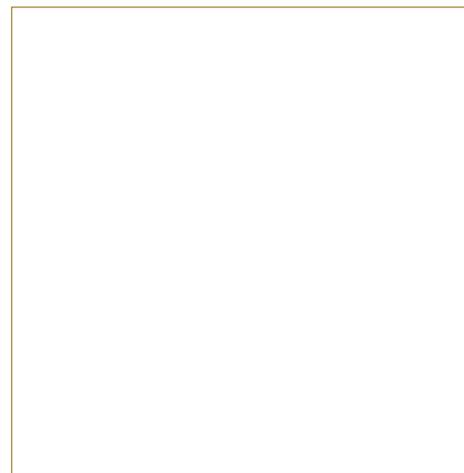
2

1,2,3

PLONGEZ !

EN UTILISANT LES MIROIRS, ESSAYE DE REPRODUIRE TON PORTRAIT :

SOUVIENS-TOI : POUR PHOTOGRAPHER ET DONNER DE L'IMPORTANCE, LES PHOTOGRAPHES UTILISENT BEAUCOUP LA PLONGÉE. UNE PHOTO N'EST JAMAIS NEUTRE !



En orientant le miroir vers le haut, on parle de **contre-plongée** : cela donne une impression de puissance et de domination.

Quand on oriente le miroir vers le bas, on parle de **plongée** : on voit du dessus. C'est un angle de prise de vue différent qui a tendance à dévaloriser ce que l'on voit.

Maintenant que tu as découvert les principales techniques que les photographes utilisent, ne les oublie pas et essaye de t'en rappeler quand tu observeras les photos dans les parties qui suivent.

3

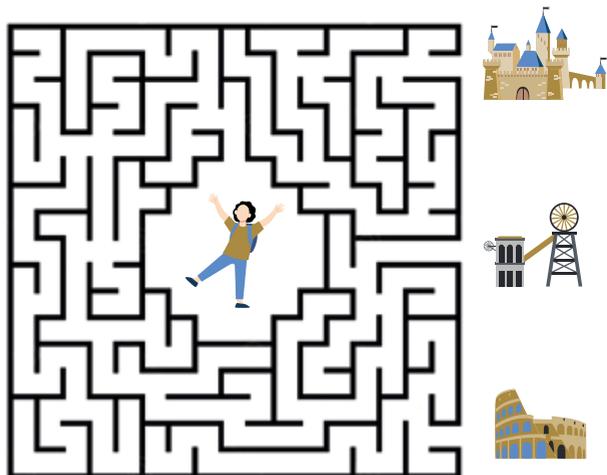
C'EST QUOI, UN VESTIGE ?



Le vestige, c'est ce qu'il reste du passé.

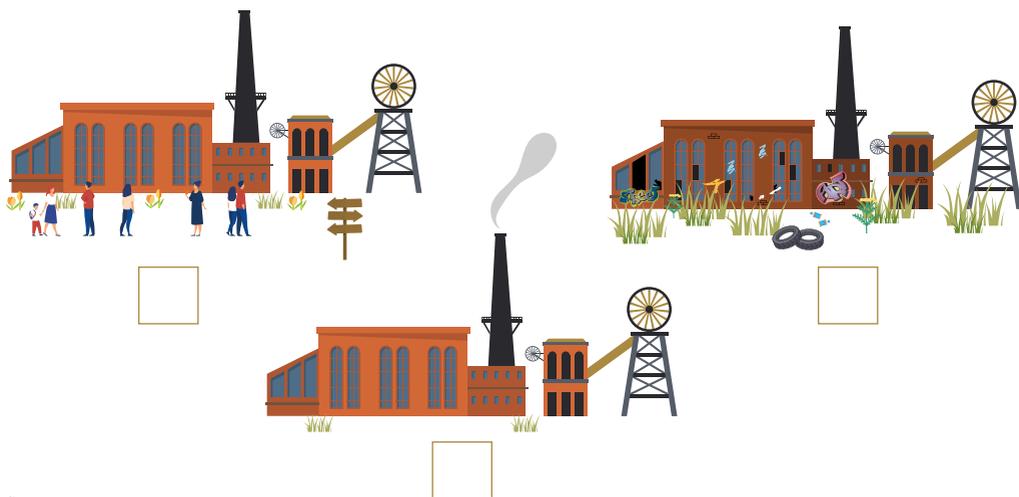
Un vestige industriel est composé de traces d'anciens éléments de l'industrie (usine, poutre...) que l'on peut encore apercevoir dans le paysage.

AIDE LE PETIT VISITEUR À REJOINDRE LA FRICHE INDUSTRIELLE.



Les vestiges industriels n'ont pas toujours existé. Ils prennent la place des anciennes exploitations.

REMETS LES 3 DESSINS DANS LE BON ORDRE !



4

LA MINE EN ACTIVITÉ



Regarde toutes les photographies de Rajak Ohanian.

Comment reconnaît-on que nous sommes à la mine ?

ENTOURE LES BONNES RÉPONSES :



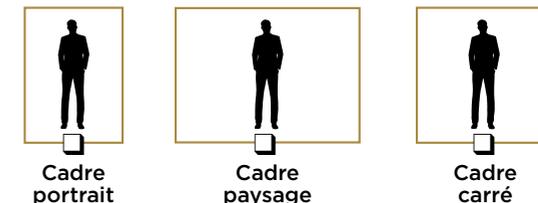
CLIC CLAC, ON PHOTOGRAPHE !

Retrouve et observe cette photographie.

ENTOURE ENSUITE LES BONNES RÉPONSES PARMI TOUTES CES PROPOSITIONS :



■ Sous quel mode a été prise la photo ?



■ Les personnes ont été prises :



■ La photo a été prise en :



5 C'EST QUOI, L'URBEX ?



L'urbex est une pratique consistant à visiter des lieux abandonnés, désaffectés (usine, maison, château...) et d'y prendre des photos, souvent artistiques.

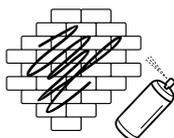
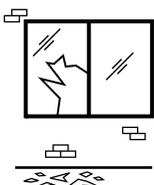
Voici quelques règles liées à l'urbex.

BARRE LES MAUVAISES PROPOSITIONS :

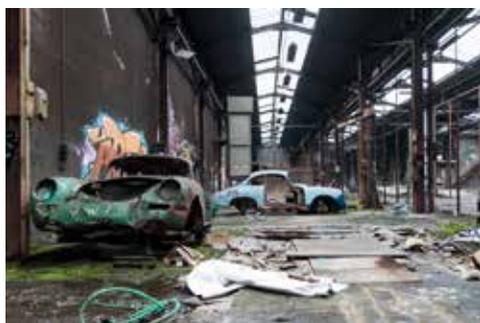
- On peut abîmer le lieu visité car personne ne le remarquera.
- Il faut laisser l'endroit comme on l'a trouvé.
- Comme c'est un endroit abandonné, on peut prendre des objets et les revendre.
- Les endroits doivent rester secrets !
- L'urbex est un jeu.
- Un meuble abandonné dans la rue, c'est de l'urbex.



Dans les friches industrielles, on peut trouver :



SUR CHACUNE DES PHOTOGRAPHIES CI-DESSOUS, ENTOURE LES ÉLÉMENTS QUI CARACTÉRISENT LES FRICHES INDUSTRIELLES.



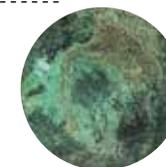
6 DU CÔTÉ DE COURIOT



Voici des détails de photographies que tu vas découvrir dans cette partie de l'exposition.

RETROUVE LES PHOTOGRAPHIES SUR LESQUELLES ONT ÉTÉ PRIS CES DÉTAILS ET INSCRIS EN DESSOUS DE CHAQUE DÉTAIL, LE THÈME DE LA PHOTO.

- Le Puits Couriot pour toi, c'est quoi ?



Quel élément représente pour toi le Puits Couriot si tu devais le présenter à quelqu'un qui ne le connaît pas ?

DESSINE LE...

7 LA FABRIQUE

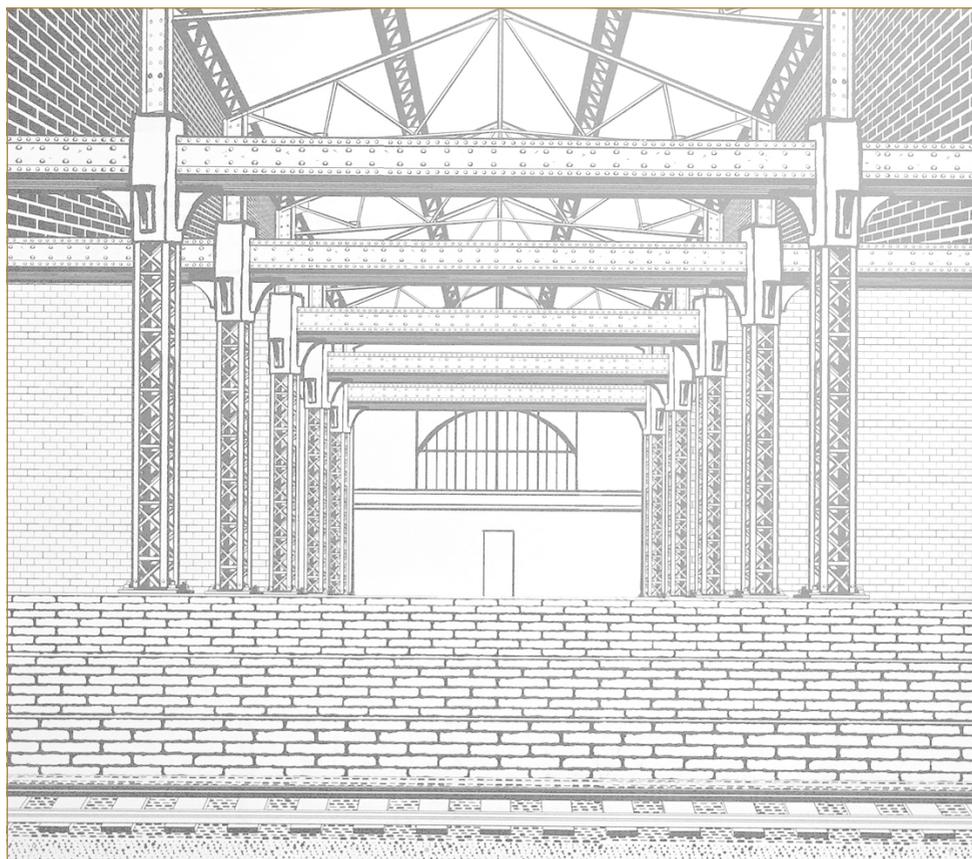
À FRICHE



Maintenant que tu as découvert toute l'exposition, te voici face à un petit défi !

Avec les éléments mis à ta disposition, à toi de créer une friche industrielle (d'aujourd'hui ou du futur). Il y a plein de possibilités !

TU PEUX LA DESSINER DIRECTEMENT DANS LE LIVRET SUR LE FOND CI-DESSOUS.



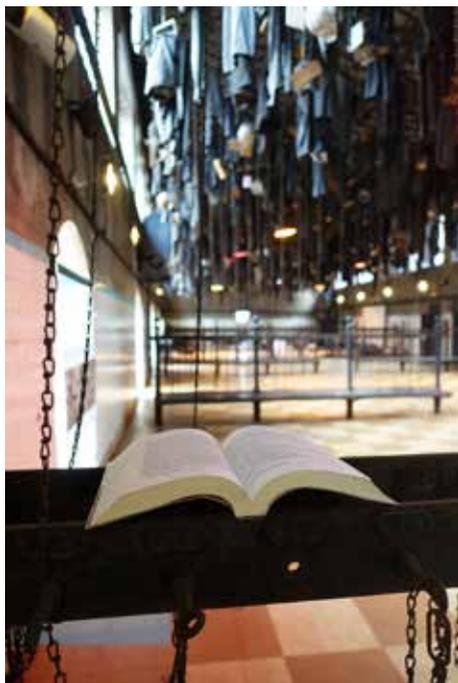
SOUVENIR D'EXPOSITION

Quels souvenirs vas-tu garder de cette exposition ?

TU PEUX LES RACONTER ICI DANS TON CARNET DE VISITE.



MERCI DE TA VISITE, NOUS ESPÉRONS TE REVOIR TRÈS VITE AU MUSÉE !



SOLUTIONS

1. La nature / le bâtiment / la personne

Oui

Le ressenti de chaque personne peut être différent, notre cerveau est influencé par le cadre, mais lorsque tu ouvres le volet, les 3 vues sont sur la même photo et se situent à Couriot.

3. Le bon chemin est celui qui mène au chevalement (n°3).

Le château est bien entretenu et est utilisé ; la ruine antique ne correspond pas à un ancien bâtiment industriel.

Réponses 2, 1 puis 3

D'abord le site fonctionne : il y a de la fumée, des travailleurs. Puis le site ferme, est abandonné et commence à se détruire et parfois le site est réutilisé, comme ici au musée de la mine. On le transforme pour pouvoir accueillir des visiteurs !

4. Casque, lampe, chevalement, panier suspendu, machine

Photo en mode portrait (à la verticale), mineurs pris en pied (en entier), photo prise en contre-plongée : cela agrandit les bâtiment et leur donne de l'importance

5. Même si l'endroit est abimé, il ne faut pas encore plus l'abîmer ; après, il n'y aura plus rien.

Il ne faut pas emporter d'objets et il faut laisser le site comme on l'a trouvé.

L'urbex n'est pas un jeu, c'est une pratique artistique qui peut parfois être dangereuse.

Ce n'est pas parce que c'est un objet abandonné qu'il s'agit d'urbex !

6. Sur chaque photo entourer les bonnes réponses et mettre les légendes :

Détail 1 : témoigner de la modernité

Détail 2 : révéler l'émotion

Détail 3 : fragments d'un site

Détail 4 : vestiges futuristes

Détail 5 : un collectif singulier

