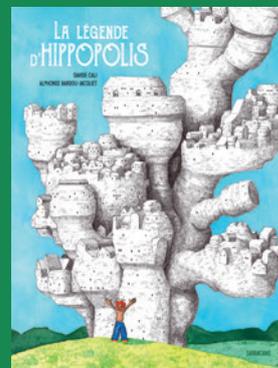


RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

autour de l'album *La Légende d'Hippopolis*
de Davide Cali et Alphonse Bardou-Jacquet

©2024



AU CŒUR DE L'ALBUM :



La légende d'Hippopolis raconte le destin d'un héritage, du partage des pierres d'une maison entre huit fils. C'est à partir des rêves inachevés de ses frères trop ambitieux, qu'Hippolyte crée une légende. Il reprend à son compte tous leurs projets alors qu'aucun d'entre eux n'a tenu compte de la modestie et des limites de leur part d'héritage. Quand les sept premiers enfants s'investissent dans des rôles d'architecte, Hippolyte revendique, lui, celui de conteur. Pourtant, sa création imaginaire est elle aussi, à sa manière, celle d'un bâtisseur. Pour composer ce rêve d'une cité mythique, il réagence et donne vie par son récit à ce que ses frères ont abandonné.

En technologie de l'architecture, la stéréotomie est l'art de la découpe et de l'assemblage des pièces en taille de pierre. Hippolyte est un conteur stéréotomique !

Au début de l'album, la double page représentant la déconstruction de la maison introduit un code visuel. Le bâtiment y est figuré comme une silhouette, un vide d'où se dispersent les pierres qui l'ont constitué. L'illustrateur rend explicite le traitement graphique en noir et blanc de tous les éléments architecturaux au sein du récit.

Ce choix visuel fort souligne une caractéristique temporelle (le noir et blanc pour représenter l'héritage du passé) et renvoie explicitement au dessin technique. Mais en isolant les pierres dans l'image, l'illustrateur invite surtout à une lecture singulière de ses images, qui concilient avec beaucoup d'originalité deux styles graphiques bien distincts. En effet, les personnages et les décors en couleur évoquent de leur côté le début des années 80 et certains anims.



UNE QUESTION AUTOUR DE L'ALBUM :

« La ville d'Hippopolis a-t-elle vraiment existé ? »

La ville d'Hippopolis n'existe pas. Mais la façon dont sa légende est imaginée et racontée transpose des logiques historiques et architecturales bien réelles.

Baptiser une ville. Le nom Hippopolis est composé de la première partie du prénom du héros « Hippo » et du suffixe d'origine grecque « polis » (cité, État). Hippolyte nomme la ville imaginaire en son propre honneur, à l'instar de l'empereur Constantin 1^{er} qui fonda Constantinople en 330. Son récit pose à la fois les bases d'une histoire urbaine et un récit hagiographique d'un alias « d'une grande beauté et d'une intelligence exceptionnelle ». On n'est jamais aussi bien servi que par soi-même !



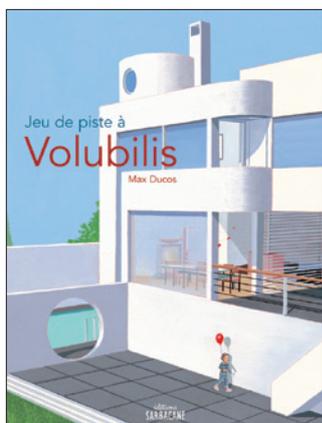
Le pillage. À la suite de certains actes de guerre et de destruction, les bâtiments d'une ville peuvent être détériorés et partiellement volés : bas-reliefs, statues, frises... La propriété de ce patrimoine dispersé au fil de l'Histoire est aujourd'hui questionnée. C'est le cas par exemple des œuvres spoliées pendant la colonisation. Également celui du célèbre temple du Parthénon, qui a subi plusieurs invasions et pillages. Certains éléments ont été restitués ou réparés. Mais depuis 1983, Athènes négocie avec Londres le retour de fragments de 75 mètres du temple et d'une cariatide, exposés au British Museum.

La récupération. Pour construire un nouveau bâtiment, il est possible d'utiliser des éléments d'un bâtiment antérieur. Ainsi, certaines villes sont détruites puis reconstruites avec les mêmes pierres, après des destructions d'origines humaines ou naturelles (tremblements de terre, intempéries). Ces destructions préludent à une nouvelle phase de l'histoire du monument et de ses composants.

La reconstitution virtuelle. Pour donner à voir un bâtiment ou un site dans son intégrité en dépit de son état réel, il est possible d'en créer une modélisation en 3D. En 2016, l'exposition « Cités millénaires » de l'Institut du monde arabe permettait par exemple de déambuler dans l'église catholique Notre-Dame de l'Heure, à Mossoul (Irak), détruite par l'État islamique. Dans *La légende d'Hippopolis*, la virtualité est celle du récit imaginaire d'Hippolyte, rendu visible à travers les illustrations d'Alphonse Bardou-Jacquet.



TROIS AUTRES ALBUMS À METTRE EN RÉSEAU :



Jeu de piste à Volubilis
Max Ducos, 2006



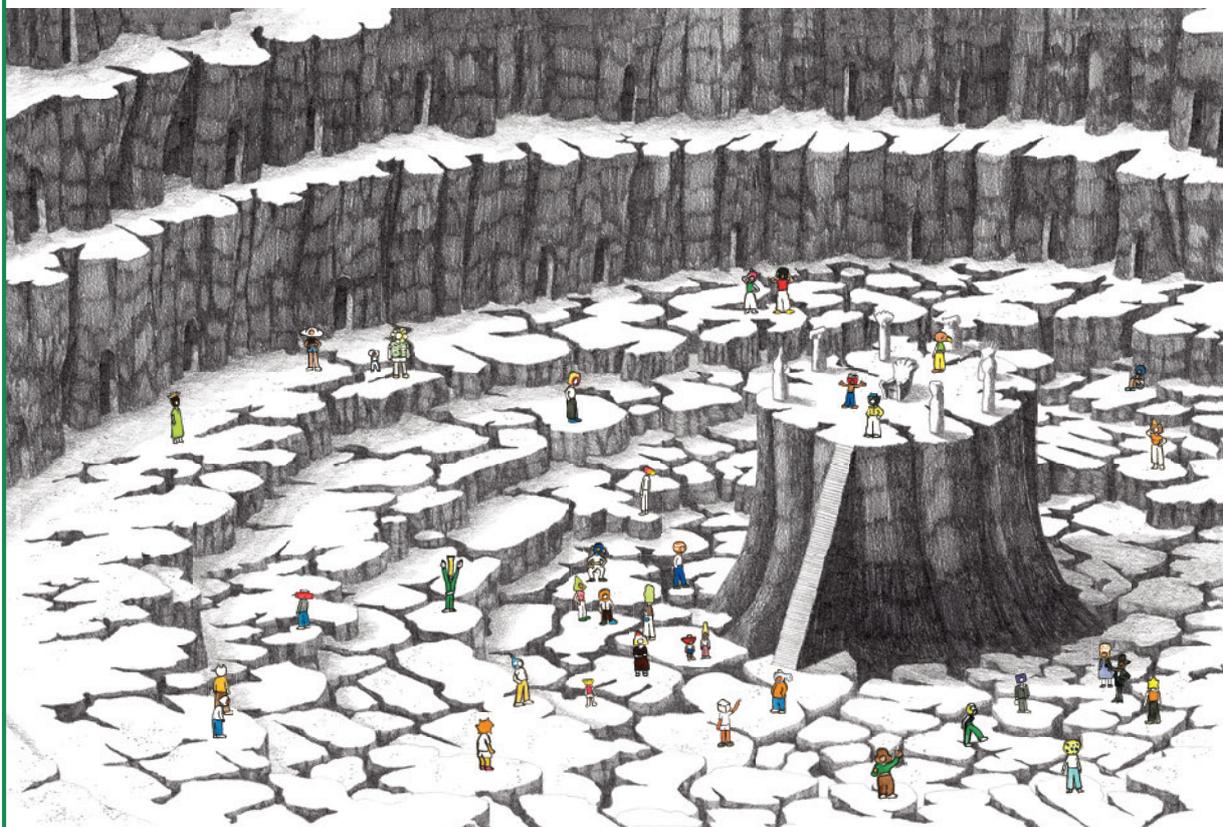
Belle maison
Anaïs Brunet, 2017



La maison de Marius
Olivier Dain-Belmont
et Marion Arbona, 2022

UN ATELIER EN CLASSE

Organisez une visite guidée de la cour de récréation en imaginant que les lieux sont un site archéologique antique détruit par le passage d'une comète en 87 av J.-C. Imaginez une fonction passée à chaque élément de l'espace comme s'il était un vestige, une trace : banc, arbre, poubelle, marquage au sol... Vous prendrez soin de calquer votre discours et votre gestuelle sur celui d'un guide professionnel : actes de parole, procédés linguistiques...



Programmes scolaires :

- Français cycle 3 / Langage oral / Parler en prenant en compte son auditoire / Mobiliser les ressources de la voix et du corps pour être entendu et compris / Organiser et structurer le propos selon le genre de discours.
- Histoire des Arts cycle 3 / Situer / Relier les caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création / Se repérer dans un site patrimonial.