



NANTES UTOPIALES

FESTIVAL INTERNATIONAL DE SCIENCE-FICTION

© Léa Muraweic

DOSSIER PÉDAGOGIQUE JOURNÉE SCOLAIRE

LUNDI 2 NOVEMBRE 2026 DE 10H À 16H
WWW.UTOPIALES.ORG

Cité
La
CONGRÈS / NANTES

LA SCIENCE-FICTION



QU'EST-CE-QUE LA SCIENCE-FICTION ?

La science-fiction est un genre narratif et artistique qui cherche à décrire un état futur du monde. Elle s'appuie sur des connaissances scientifiques et technologiques existantes pour anticiper leurs évolutions et leurs conséquences sur l'humanité. Aux Utopiales, elle s'appréhende par diverses formes : littérature, cinéma, BD, jeux, arts plastiques.

QUELS SONT LES COURANTS PRINCIPAUX DE LA SF ?

LE SPACE OPERA ET LE PLANET OPERA

Le Space Opera est le sous-genre le plus connu étant le plus représenté au cinéma. Il s'appuie sur l'hypothèse d'un progrès technique permettant les voyages spatiaux et la colonisation spatiale de planètes lointaines et inconnues pour le genre du Planet Opera, mettant ainsi en avant l'évolution des civilisations, l'impact sociologique et économique de la planète.

Exemples : *Star Wars*, *Dune*, *Avatar*...

LE CYBERPUNK

L'histoire se déroule sur Terre dans un futur où notre civilisation connue a sombré dans le chaos tandis que les progrès techniques et technologiques ont continué à se développer. Sont souvent représentés des cyborgs, des androïdes, des intelligences artificielles...

Exemples : *Blade Runner*, *Terminator*, *Matrix*, *I Robot*...

LA DYSTOPIE ET LA CONTRE-UTOPIE

Sur une Terre alternative, les auteur.ices décrivent une société exerçant un contrôle permanent sur ses citoyen.nes et sur leurs libertés individuelles. La dystopie est le contraire de l'utopie. Elle propose un monde imposant un totalitarisme, une société constamment surveillée. La contre-utopie dissimule son caractère dictatorial et liberticide, pour ne montrer qu'une société idéale néanmoins tout autant tyrannique.

Exemples : *Hunger Games*, *Divergente*, *Bienvenue à Gattaca*, *Minority Report*, *Le Meilleur des Mondes*, 1984...

L'UCHRONIE ET LE STEAMPUNK

L'œuvre se situe sur Terre, mais une divergence historique marquante va créer un monde alternatif différent de ce que nous connaissons. Dans le genre Steampunk par exemple, l'histoire se déroule dans un XIXe siècle marqué par la Révolution industrielle et dont le précurseur est Jules Verne.

Exemple : *Vingt Mille Lieux Sous les Mers*...

LE POST-APOCALYPTIQUE

Sur Terre, dans un monde où la civilisation a été détruite par une catastrophe planétaire, quelques hommes et femmes tentent de survivre. Ce sujet est souvent l'occasion de montrer les limites de la condition humaine, celles de la morale et des convictions face à l'impératif de survie.

Exemples : *Je suis une légende*, *Mad Max*, *WALL-E*, *World War Z*, *La Route*...

LES UTOPIALES



À la fois manifestation grand public et rassemblement de spécialistes, Les Utopiales sont considérées comme l'événement de science-fiction le plus important en Europe et le deuxième rendez-vous mondial après le Comic-con de San Diego. Depuis sa création, le festival s'attache à croiser les regards et les médias pour inviter le public à explorer le réel et anticiper l'avenir par le prisme de l'imaginaire.

Chaque année, un thème choisi permet de faire dialoguer littérature, recherche scientifique, cinéma, bande dessinée et arts visuels laissant alors émerger des réflexions multiples sur les questions sociétales de notre passé, notre présent et notre futur.

Les Utopiales s'attachent à offrir au plus grand nombre une programmation interdisciplinaire croisant les approches artistiques, scientifiques et ludiques. Sous couvert de rêve et d'évasion, la science-fiction est un outil puissant pour ouvrir les imaginaires, cultiver l'art du débat et envisager collectivement un avenir souhaitable.

Le thème de cette édition est « Perspectives ».

Terme polysémique, la perspective désigne à la fois une technique de représentation spatiale, une esthétique du paysage, une succession d'événements probables et un prisme de lecture du réel. La science-fiction utilise ce concept pour déstabiliser nos perceptions. En questionnant notre observation de l'Univers, les illusions qui la distordent, autant que les vertiges qui en résultent, comment pouvons-nous finalement nous accorder sur des perspectives pour avancer, ensemble ?

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Ce dossier pédagogique est conçu comme un outil de travail pour les enseignant-es, les éducateur-rices et toute personne souhaitant explorer la science-fiction et appréhender la pluridisciplinarité des Utopiales.

Il vous donne quelques ressources complémentaires, des pistes pédagogiques et des idées d'activité ou de débats à mener en classe.

Pour vous inscrire à la journée scolaire, rendez-vous *sur* www.utopiales.org/scolaires.

MERCI À NOS PARTENAIRES





5 CONFÉRENCES

10 CINÉMA

16 ATELIERS

20 EXPOSITIONS



Leçon du président : Dépasser les apparences

10h - Salle Solaris - lycée

Nos premières représentations du Cosmos, fondées sur l'illusion d'un Univers immuable et centré sur la Terre, furent révolutionnées par les observations de Galilée. Grâce à sa lunette, il changea notre perspective, levant une partie du voile qui masque la réalité. Désormais, l'astrophysique moderne a montré que l'Univers a une histoire qu'il est possible de raconter et ce récit est vertigineux...

Avec : **Roland Lehoucq**, astrophysicien, auteur, et président des Utopiales

En savoir plus :

Roland Lehoucq est astrophysicien au CEA de Saclay et enseignant à Sciences Po Paris (campus du Havre) et au master Approche Sociale des Enjeux Énergétiques de l'université Paris Cité. Il a publié de nombreux livres et articles de vulgarisation scientifique et tient la chronique scientifique *Scientifiction* de la revue Bifrost depuis 1999. Il s'intéresse aux rapports entre science et science-fiction, analysant avec précision et humour des films comme *Star Wars*, *Avatar* ou *Interstellar*, décodant les pouvoirs de Superman et les aventures de Tintin. L'astéroïde (31387) Lehoucq porte son nom en hommage à son implication dans la diffusion et le partage des connaissances. Depuis 2012, il est Président de l'association du Festival International de Science-Fiction de Nantes, Les Utopiales.

LYCÉE

Domaines d'apprentissage : Physique-Chimie, HLP, HGGSP

Pistes pédagogiques :

• Physique – Chimie : en quoi les instruments scientifiques (télescopes, microscopes, capteurs) ont-ils modifié notre perception du réel ?

- Comprendre l'évolution des modèles cosmologiques et analyser comment l'astrophysique, de la révolution galiléenne aux données des télescopes spatiaux contemporains, a contraint l'humanité à abandonner l'illusion d'un univers géocentrique.
- Explorer le domaine de l'invisible et étudier le fonctionnement des instruments optiques et la décomposition de la lumière (ondes radio, infrarouges, rayons X) pour comprendre comment la science révèle des phénomènes inaccessibles à l'œil nu.
- Affirmer la démarche scientifique et apprendre à distinguer la perception sensible immédiate d'une modélisation fondée sur les lois de la physique.

• Humanités, Littérature et Philosophie (HLP) : comment la science et la science-fiction interrogent-elles la condition humaine et la vérité ?

- Analyser la manière dont la raison et la méthode scientifique permettent d'accéder à des vérités fondamentales qui contredisent nos sens.
- Mesurer l'impact philosophique et éthique de la perte de notre position centrale dans le Cosmos, de la Renaissance à la littérature d'anticipation.
- Étudier comment les auteur·ices de science-fiction s'approprient les avancées scientifiques pour questionner les limites de la condition humaine et notre rapport à la vérité.

• Histoire - Géographie et Géopolitique (HGGSP) : comment la représentation de l'espace reflète-t-elle les enjeux de pouvoir et de société ?

- Retracer les répercussions sociétales, politiques et religieuses du passage du géocentrisme à l'héliocentrisme dans la pensée occidentale.
- Analyser comment la représentation de l'espace céleste et terrestre reflète l'état des connaissances, les structures de pouvoir et l'idéologie de chaque époque.



Active ton super-pouvoir : l'esprit critique !

11h15 - Scène Shayol - Cycles 2 et 3

Dans notre monde plein d'informations et d'écrans, comment savoir ce qui est vrai ? Viens activer ton esprit critique avec Cogitowl ! En analysant les détails les plus fous du cinéma, de la nature ou du quotidien, apprends à te poser les bonnes questions. Transforme-toi en détective scientifique pour déjouer les pièges et ne plus te faire avoir !

Avec : **Malo Journou**, chercheur



En savoir plus :

Jeune chercheur, il possède une solide expérience en immunologie des vecteurs viraux adéno-associés recombinants (AAVr) et dans le développement de thérapies innovantes fondées sur ces vecteurs. Après deux ans passés à l'University College London à explorer de nouvelles approches de thérapie génique pour traiter des maladies acquises et héréditaires, il poursuit aujourd'hui ses recherches à Nantes Université. Ses travaux visent à améliorer l'efficacité et la sécurité des AAVr afin d'offrir aux patient-es de meilleures perspectives thérapeutiques. En parallèle de ses recherches, il est le fondateur de Cogitowl, une structure dont la vocation est de former petits et grands à l'esprit critique pour mieux comprendre les biais cognitifs et lutter contre la désinformation.

CYCLES 2 & 3

Domaines d'apprentissage : Éducation à l'image, Questionner le monde, Sciences

Pistes pédagogiques :

- **S'initier à l'esprit critique**
- **Repérer les illusions ou truccages.**

Idées d'activité en classe :

Par groupes de 3 ou 4, les élèves deviennent réalisateur-ices et photographes.

- Placer un-e élève très près de l'objectif et un autre au fond de la cour ou du couloir pour donner l'impression qu'un-e élève minuscule tient dans la main d'un-e géant-e.
- Prendre une photo en cadrage serré où un-e élève semble suspendu-e au-dessus du vide (alors qu'il est simplement allongé sur le sol).

Le savais-tu ?

La toute première photo du monde fête ses 200 ans !

Aujourd'hui, il suffit d'un clic sur un téléphone pour prendre une photo en une fraction de seconde. Mais la toute première photo de l'histoire a été prise en 1826 par un inventeur français nommé Nicéphore Niépce. Pour réussir sa photo, « Point de vue du Gras » depuis la fenêtre de sa chambre, Nicéphore a dû laisser son appareil ouvert pendant 8 heures d'affilée !





Rencontre avec Léa Murawiec, l'illustratrice de l'affiche 2026

11h15 - Salle Solaris - Cycle 4 (4^{ème} et 3^{ème})

Dans *Le Grand Vide*, l'illustratrice Léa Murawiec explore un futur soumis aux regards des autres. Son univers issu de la pop culture et du manga offre un écho puissant à notre réalité : cases surchargées et vides vertigineux révèlent la pression du monde virtuel. L'autrice montrera comment la BD aide à décrypter nos enjeux actuels, tout en dévoilant les coulisses de la création et les secrets de son métier.

Avec : **Léa Murawiec**, autrice de bande dessinée

En savoir plus :

Léa Murawiec débute chez les éditions Flutiste en 2013 et travaille en parallèle pour divers fanzines, micro-maisons d'édition, journaux et magazines.

Ses récits mettent souvent en scène des personnages interrogeant leur rapport à la mémoire, collective et intime, et la trace que l'on laisse dans son univers.

Après *Le Grand Vide*, paru en 2021 aux éditions 2042, elle publie *Bon Débarras !* dans lequel des habitant·es sont changé·es en objet à leur mort. Accompagnée par une spécialiste, elle aide leurs proches à accepter cette nouvelle forme et préparer une grande fête en leur honneur.

CYCLE 4 (4^{ÈME} ET 3^{ÈME})

Domaines d'apprentissage : Français, EMC & EMI, Arts Plastiques

Pistes pédagogiques :

• Français : se raconter, se représenter - autoportrait, construction de soi et rapport à l'image

- Comment rester soi-même quand la société nous pousse à devenir une « marque » ?
- En quoi le monde du *Grand Vide* est-il la métaphore de la course aux likes et de la peur de l'invisibilisation numérique ?

• Éducation aux Médias et à l'Information & Enseignement Moral et Civique :

- Quelle est la responsabilité individuelle lors d'un vote ou d'un partage sur les réseaux sociaux ?
- Comment se reconstruire après une surexposition ou un harcèlement virtuel ?

• Arts Plastiques : codes visuels manga et pop-culture (dynamiques, déformations expressives) :

- Comment l'alternance entre cases surchargées et vides vertigineux exprime-t-elle l'étouffement ou la solitude ?

Œuvre support : [*Le Grand Vide*](#) de Léa Murawiec, Éditions 2042, 2021



Observer avec des BD

14h - Scène Shayol - Cycle 2

La bande dessinée offre des supports ludiques pour susciter des questionnements, lancer des investigations et naviguer entre le monde imaginaire et notre monde. En utilisant des extraits de BD de science-fiction et des strips créés pour découvrir des concepts physiques, cette conférence interactive met au défi les élèves, les invite à dépasser les apparences et à remettre en cause leurs idées.

Avec : **Estelle Blanquet**, docteure en physique et spécialiste de la didactique des sciences

En savoir plus :

Docteur en physique et en sciences de l'éducation, Estelle Blanquet est didacticienne des sciences et maître de conférences à l'INSPÉ de l'Académie de Bordeaux. Ses recherches portent sur l'initiation précoce des élèves du primaire (depuis la maternelle) à la méthode scientifique, ainsi que sur l'utilisation de la science-fiction et de la bande dessinée dans l'enseignement des sciences. Créatrice des Journées Enseignement et science-fiction, elle co-organise les Journées Interdisciplinaires Sciences & Fiction de Peyresq. Membre du bureau de la Société Française de Physique, elle en préside la commission Enseignement.

CYCLE 2

Domaines d'apprentissage : Éducation à l'image, Questionner le monde, Sciences et technologie

Pistes pédagogiques :

- **Différencier la réalité de la fiction** : ce qui est scientifiquement possible et ce qui relève de l'imaginaire.
- **Développer l'esprit critique** : s'appuyer sur des indices visuels pour justifier une observation.
- **Questionner le monde** : la bande dessinée pour s'interroger sur le fonctionnement de l'univers et s'initier à la démarche scientifique.

Idées d'activité en classe :

Créer une courte bande dessinée scientifique en utilisant des bulles de dialogue, des onomatopées et des dessins pour expliquer un concept scientifique de manière amusante.



Fabriquer la ville idéale

14h - Salle Solaris - Cycles 3 et 4 (6^{ème} et 5^{ème})

Comment imaginer et construire la ville de demain ? Architecte et écrivain, Olivier Dain-Belmont invite les élèves à plonger dans les coulisses de ses deux métiers. À travers ses albums *Permacité* et *Permavoyage*, les enfants explorent des modèles urbains écologiques et deviennent, le temps d'une rencontre, les bâtisseur-euses de demain.

Avec : **Olivier Dain-Belmont**, auteur

En savoir plus :

Architecte diplômé en 2008 de l'INSA de Strasbourg, Olivier Dain Belmont s'intéresse d'abord aux utopies urbaines et à l'architecture bioclimatique. En 2015, il est l'auteur d'un essai sur la *Permacité* (éditions Cosmografia, puis Mardaga).

Convaincu qu'un imaginaire positif est nécessaire pour faire évoluer les choses, il a adapté son propos à la jeunesse via la série d'albums documentaires « Perma » aux éditions Sarbacane. Le 3^e tome, « Permavoyage, la planète de mes rêves », est sorti le 2 septembre.

En 2025, il se lance dans l'écriture de roman jeune adulte, « L'archipel de béton », toujours aux Éditions Sarbacane.

CYCLE 3

Domaines d'apprentissage : Questionner le monde, Sciences et Technologie, Arts visuels

Pistes pédagogiques :

- **Stimuler la curiosité sur les façons d'habiter la Terre** : explorer des modèles urbains écologiques et innovants.
- **Comprendre la notion d'éco-quartier** : introduction à la sobriété énergétique, à la végétalisation et au recyclage des matériaux.

Idées d'activité en classe :

- Dessiner la maison de tes rêves écologiques à partir de formes géométriques simples.
- Rédiger la une d'un journal d'information du futur avec un article court sur une invention écologique (ex. les bus à pédales, la ferme verticale du quartier).

CYCLE 4 (6^{ÈME} ET 5^{ÈME})

Domaines d'apprentissage : Français, Géographie et EMC, Arts plastiques

Pistes pédagogiques :

- **Français** : développer son esprit critique et comparer les histoires du futur sombres (dystopies) et les histoires positives (utopies).
- **Géographie** : approfondir la notion de ville durable et des réseaux de transports doux, autosuffisance alimentaire, etc.)
- **Enseignement Moral et Civique** : réfléchir au vivre-ensemble et à la place de la nature en ville.

Œuvre support : [*PERMAVOYAGE !*](#) de Olivier Dain-Belmont, Éditions Sarbacane, 2026



SESSION DE COURTS-MÉTRAGES (CYCLES 2 ET 3)

10h & 11h15 - Salle Hypérion



Wallace & Gromit : Une grande excursion de Nick Park

Wallace et Gromit profitent d'une journée comme les autres quand une pénurie de fromage les pousse à organiser une expédition sur la Lune en quête de cheddar. En dépit de quelques difficultés techniques lors de la construction de leur fusée, le duo fait un atterrissage réussi, arrivant à point nommé pour le déjeuner. Mais tandis que Wallace commence à déguster quelques tranches de fromage lunaire, un étrange robot vient perturber le festin.

En savoir plus :

Pour fabriquer le film *Wallace et Gromit : Une grande excursion*, le réalisateur Nick Park n'a pas utilisé d'ordinateurs ou de dessins. Les animateur-ices ont fabriqué des figurines en pâte à modeler avec de vraies armatures en métal à l'intérieur. Ensuite, ils prennent une photo, bougent la figurine d'un tout petit millimètre, reprennent une photo et recommencent des milliers de fois.

Définition : le Stop-Motion ou Animation en Volume

CYCLES 2 & 3

Domaines d'apprentissage : Questionner le monde, EMI, Arts plastiques

Pistes pédagogiques :

- **Questionner le monde :** différencier la réalité de la fiction en explorant le voyage vers la Lune (un grand fromage) et distinguer la réalité scientifique de l'imaginaire.
- **Éducation aux Médias et à l'Image :** lire les émotions sans paroles et observer comment le chien Gromit réussit à tout faire comprendre uniquement grâce à ses expressions du visage et le mouvement de ses sourcils.
- **Arts plastiques :** comprendre comment créer l'illusion du mouvement avec une succession de photos fixes (stop-motion).

Idées d'activité en classe :

- Chaque élève dessine un élément au coin de plusieurs pages d'un petit carnet, en décalant très légèrement le trait à chaque page. En effeuillant le carnet à toute vitesse, les élèves comprennent concrètement le principe de l'illusion du mouvement et des 24 images par seconde.
- À la manière de Wallace, les élèves imaginent et dessinent une machine à la fois complexe et absurde (ex. la machine à étaler le beurre sur les tartines) en expliquant son fonctionnement et son mode d'emploi.



SESSION DE COURTS-MÉTRAGES (CYCLES 2 ET 3)

10h & 11h15 - Salle Hypérion



***Au bout du monde* de Konstantin Bronzit**

Les aventures d'une maison à l'équilibre fragile. Posée sur le pic d'une colline, elle balance alternativement de droite à gauche au grand dam de ses habitants.

En savoir plus :

Pour réaliser *Au bout du monde*, Konstantin Bronzit n'a pas utilisé d'ordinateur. Chaque seconde de film nécessite jusqu'à 24 dessins réalisés à la main. Pour amplifier le comique, l'action est filmée en un unique plan-séquence : la caméra reste totalement fixe pendant 8 minutes, laissant le mouvement des personnages et les bruitages faire basculer la maison.

Définition : L'animation 2D en plan-séquence (dessin animé image par image, sans changement de caméra).

CYCLES 2 & 3

Domaines d'apprentissage : Sciences et Physique, EMI, Vivre ensemble

Pistes pédagogiques :

- **Sciences et Physique** : comprendre le principe du centre de gravité et de l'équilibre, de la balance et du levier.
- **Éducation aux Médias et à l'Image** : initiation au cinéma burlesque et au comique de répétition
- **Vivre ensemble** : comprendre que pour maintenir l'équilibre collectif, chacun doit faire attention aux actions des autres.

Idées d'activité en classe :

- Diffuser uniquement de courts extraits sonores (bruitages de cloche, souffles de vent, cris d'animaux, grincements de la maison). Demander aux élèves d'imaginer et de dessiner le décor ou les personnages correspondant à ce qu'ils-elles entendent.
- Fabriquer une balance simple pour expérimenter le basculement et la recherche du point d'équilibre.

SESSION DE COURTS-MÉTRAGES (CYCLES 2 ET 3)

10h & 11h15 - Salle Hypérion



Le Trop Petit Prince de Zoïa Trofimova

Lorsque le soleil se lève à l'horizon, un petit homme maniaque s'évertue, avec ténacité et par tous les moyens possibles, à nettoyer les taches du bel astre lumineux.

En savoir plus :

Pour réaliser *Le Trop Petit Prince*, Zoïa Trofimova a dessiné les personnages et les décors directement sur du papier avec des crayons gras et des pastels. Les teintes chaudes (jaunes, oranges, ocres) et le grain du papier donnent au film l'aspect d'un livre d'illustration animé. Chaque seconde nécessite jusqu'à 24 dessins repassés à la main, ce qui crée cette texture vibrante et artisanale.

Définition : L'animation au pastel sur papier (technique de dessin animé traditionnel utilisant des médiums secs ou gras pour créer des effets de matière).

CYCLES 2 & 3

Domaines d'apprentissage : Questionner le monde, Français, EMI

Pistes pédagogiques :

- **Questionner le monde** : aborder la notion de pollution et d'écologie.
- **Français** : remettre les actions dans l'ordre chronologique (le cycle du jour et de la nuit, la routine du personnage).
- **Éducation aux Médias et à l'Image** : analyser la composition de l'image et l'évolution des couleurs entre l'aube, la journée et la nuit.

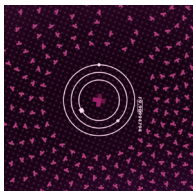
Idées d'activité en classe :

Les élèves recouvrent une feuille de papier cartonné de pastels secs ou de crayons gras sombres pour figurer un soleil très sale. Muni-es d'un chiffon, d'une gomme ou d'un coton-tige légèrement humide et viennent "nettoyer" la surface en frottant par endroits pour faire réapparaître le fond blanc ou les couleurs chaudes cachées sous la couche sombre.



SESSION DE COURTS-MÉTRAGES (CYCLES 2 ET 3)

10h & 11h15 - Salle Hypérion



PLUS de Renaud Hallée

Un signe « plus » ouvre la voie à la renaissance.

En savoir plus :

Pour réaliser *PLUS*, Renaud Hallée orchestre un ballet géométrique où les formes s'additionnent. Chaque apparition de signe, de ligne ou de couleur produit un son précis. Tout est réglé au millième de seconde près pour créer un morceau de musique unique à écouter autant avec les yeux qu'avec les oreilles.

Définition : La musique visuelle ou l'animation de rythme (technique où l'image et le son sont créés en parfaite synchronisation pour faire de l'animation une composition musicale).

CYCLES 2 & 3

Domaines d'apprentissage : Musique, Arts visuels, Mathématiques

Pistes pédagogiques :

- **Musique :** développer l'écoute active et associer un instrument ou un bruitage à une forme géométrique précise.
- **Arts visuels :** explorer le minimalisme et comprendre comment des formes géométriques simples (lignes, points, signes) peuvent créer une composition complexe.
- **Mathématiques :** visualiser la notion d'addition et appréhender concrètement le concept de la quantité et de l'accumulation.

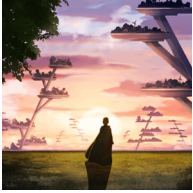
Idées d'activité en classe :

- Exprimer ses sensations et mettre des mots sur des émotions ou des ressentis face à une œuvre abstraite sans histoire ni personnage.
- Vivre physiquement l'accumulation de boucles sur une pulsation commune. L'enseignant-e marque la pulsation de base en frappant dans les mains à tempo régulier. Un premier groupe d'élèves ajoute une boucle simple sur 4 temps. Une fois la boucle installée, un deuxième groupe entre en jeu avec un autre son (Ex : frotter les pieds), puis un troisième (Ex : claquer des doigts).



LONG-MÉTRAGE

10h - Salle Dune & 14h - Salle Hypérion - Cycles 3 et 4



Arco de Ugo Bienvenu

En 2075, une petite fille de 10 ans, Iris, voit un mystérieux garçon vêtu d'une combinaison arc-en-ciel tomber du ciel. C'est Arco. Il vient d'un futur lointain et idyllique où voyager dans le temps est possible. Iris le recueille et va l'aider par tous les moyens à rentrer chez lui.

En savoir plus :

Dans *Arco*, l'illustrateur et auteur de bande dessinée Ugo Bienvenu privilégie l'animation 2D dessinée à la main, combinée à des décors en matte painting numérique et traditionnel. Il propose une vision profondément empreinte de Réalisme Pop, un style unique qui fusionne rigueur académique et éclats chromatiques.

Définition : le Réalisme Pop (combinaison d'un dessin aux proportions et perspectives réalistes avec des couleurs saturées).

CYCLE 3

Domaines d'apprentissage : Français, Arts plastiques, Sciences

Pistes pédagogiques :

- Comprendre la structure d'un récit de voyage dans le temps et identifier les éléments qui différencient les époques.
- Réfléchir aux enjeux environnementaux et aux évolutions de nos modes de vie.
- Analyser le style visuel de l'animation.

Idées d'activité en classe :

- Questionner les éléments qui différencient les époques dans le film (2026/2075/2932).
- Inventer et dessiner un objet du quotidien ou un moyen de transport futuriste en justifiant son utilité écologique.

CYCLE 4

Domaines d'apprentissage : Français, Arts plastiques, Sciences & Physique-Chimie, EMI, Histoire-Géographie & EMC

Pistes pédagogiques :

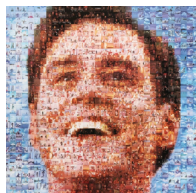
- Analyser les codes de la science-fiction et comment le film utilise le futur pour questionner les choix sociétaux et écologiques de notre présent.
- Étudier le concept d'utopie et de dystopie.
- Faire le lien entre le phénomène scientifique de la diffraction de la lumière et son utilisation symbolique et poétique.

Idées d'activité en classe :

- Concevoir une frise chronologique comparative entre les deux époques du film et aujourd'hui (2026, 2075, 2932) en y classant les enjeux climatiques, sociétaux et technologiques/scientifiques.
- Étudier comment la lumière se dévie et se décompose en traversant différents milieux (gouttes d'eau, prismes, lentilles).

LONG-MÉTRAGE

14h - Salle Dune - Cycle 4 (4^e/3^e) et lycée



The Truman Show de Peter Weir

Truman Burbank mène une vie calme et heureuse. Il habite dans un petit pavillon propre de la radieuse station balnéaire de Seahaven. Il part tous les matins à son bureau d'agent d'assurances dont il ressort huit heures plus tard pour regagner son foyer, savourer le confort de son habitat modèle, la bonne humeur inaltérable et le sourire mécanique de sa femme, Meryl. Mais parfois, Truman étouffe sous tant de bonheur et la nuit l'angoisse le submerge. Il se sent de plus en plus étranger, comme si son entourage jouait un rôle. Il se sent observé...

En savoir plus :

Réalisé juste avant l'explosion mondiale de la télé-réalité grand public, le film utilise un cadrage dissimulant des dispositifs de caméras cachées pour symboliser l'effet de surveillance et l'ambiance menaçante.

Définitions : cadre dans le cadre (objectifs dissimulés dans une horloge, un bouton de veste ou un volant), angles surélevés (caméras de vidéo surveillance ou des régies de télévision), vignettage noir (assombrissement progressif des bords et des coins d'une image).

CYCLE 4

Domaines d'apprentissage : Français, EMC & EMI

Pistes pédagogiques :

- **L'illusion, la manipulation des médias :**
 - Identifier les éléments qui distinguent le réel de la fiction et comprendre la notion de dystopie.
 - Comprendre le concept d'enfermement médiatique, l'émergence de la télé-réalité et la notion de vie privée.
 - Analyser l'éveil de l'esprit critique et la quête d'émancipation d'un personnage.

Débats en classe :

- Quels sont les premiers indices qui poussent Truman à douter de la réalité de son monde ?
- Comment le réalisateur du film s'y prend-il pour nous faire comprendre que Truman est constamment surveillé ?

• **Développer un sens critique :**

- Identifier les techniques de manipulation visuelle et psychologique utilisées par l'émission (caméras cachées, placements de produits, peurs induites).
- Débattre de l'éthique dans l'industrie du divertissement.

Débats en classe :

- Qu'est-ce que le film nous apprend sur la façon dont on peut contrôler quelqu'un par la peur ?
- Pensez-vous que les ami-es et la "famille" de Truman l'aiment vraiment, ou font-ils-elles seulement leur travail d'acteur-ice ?

LYCÉE

Domaines d'apprentissage : HLP, Cinéma

Pistes pédagogiques :

- **Le libre arbitre et l'illusion de la vérité :**
 - Analyser la notion de liberté face au déterminisme et à l'environnement.
 - Questionner la figure du créateur tout-puissant et l'émancipation de l'individu.

Débats en classe :

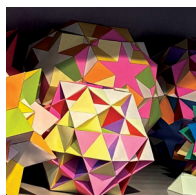
- Le bonheur dans l'ignorance et le confort vaut-il mieux qu'une vérité douloureuse et incertaine ?
- Dans quelle mesure l'humain peut-il se libérer de ses peurs et croyances inculquées pour forger sa propre destinée ?

• **La société du spectacle**

- Faire le lien entre le film et l'allégorie de la caverne de Platon.
- Analyser la critique de la société de consommation, du voyeurisme et de la passivité du/de la spectateur-ice.

Débats en classe :

- En quoi la bulle de Seahaven est-elle une transposition moderne de la caverne de Platon ?
- Analyser les réactions des spectateur-ices et ce que cela dénonce de notre société.



Créez des polyèdres... sans prise de tête !

10h et 11h15 - Espace jeunesse

Découvrez ces solides géométriques (comme le cube) et apprenez à réaliser des volumes étonnants en tressant de simples bandes de papier. Après une courte initiation, créez vos propres modèles. Un atelier ludique pour développer logique, motricité fine et créativité. Repartez avec vos réalisations !

Animé par : **Jean-Jacques Dupas**, chercheur au CEA



En savoir plus :

Diplômé des Arts & Métiers, Jean-Jacques Dupas est ingénieur-chercheur à la direction des applications militaires au CEA. Vulgarisateur, conférencier et auteur, la transmission des savoirs scientifiques constitue le fil conducteur de ses activités. Il a notamment écrit plus de 200 articles de vulgarisation scientifique pour le magazine Tangente, dont il est rédacteur. Il est également l'auteur de « Tressez des polyèdres sans stress », un guide de construction de curiosités géométriques. Il est par ailleurs président de l'association « Playmaths », qui œuvre à la promotion de la culture mathématique à travers l'art et le jeu.

CYCLE 3

Domaines d'apprentissage : Mathématiques, Arts plastiques

Pistes pédagogiques :

- Découvrir une discipline scientifique en expérimentant la création.
- Consolider la motricité fine et la précision du geste.
- Comprendre les volumes (2D vers 3D).



Vrai ou fake : mène l'enquête !

10h - Salle Aldébaran

Un atelier ludique et pratique au cours duquel les enfants sont les maître-ses du jeu. Le nez dans un article et devant des images partagées sur les réseaux sociaux ou dans les médias traditionnels, chacun-e s'interroge sur la fabrication d'une information... Comment être sûr-e que je peux me fier à ce que je regarde, lis ou entends ? Les journalistes disent-ils-elles toujours la vérité ? Amusons-nous à vérifier ensemble l'info, comme de véritables enquêteurs et enquêtrices !

Animé par : **Les Autres Possibles**

CYCLE 3

Domaines d'apprentissage : EMI, EMC, Français

Pistes pédagogiques :

- Apprendre à croiser les sources.
- Questionner l'origine d'un texte ou d'une image.
- Formuler un jugement argumenté.



NK26 : atelier de doublage

10h et 14h - Salle Hal

NK26 : un atelier ludique et bienveillant, pour découvrir la passion du jeu et de la voix : théâtre, doublage, impros et court-métrage, précédés d'un échauffement vocal et corporel. Une expérience immersive et créative pour développer la confiance en soi dès le plus jeune âge !

Animé par : **Nathalie Karsenti**, voix française de Gamora (Marvel)



En savoir plus :

Comédienne majeure du doublage, Nathalie Karsenti prête sa voix à Gamora (Marvel), Eva Mendes (Fast & Furious), Amanda (Saw) ou Barbamama. Pionnière, elle crée *Il était une voix*, 1ère émission dédiée aux voix du doublage. Basée à Nantes, elle fonde et dirige la formation NK26. Elle y transmet sa passion du jeu à travers des cours de doublage, de théâtre et de court-métrage autant ludiques que bienveillants !

CYCLE 3

Domaines d'apprentissage : Français, Éducation aux Médias et à l'Information

Pistes pédagogiques :

- Maîtriser sa voix et sa diction.
- Coopérer et s'écouter.
- Incarner et exprimer des émotions.



Des archives à l'IA.

Analyser les vidéos historiques générées par l'IA

11h30 - Salle Aldébaran

Atelier INA où les élèves sont invité-es à décrypter des reconstitutions historiques générées ou manipulées par l'IA générative. Ils-elles détectent les éventuels biais, choix ou imprécisions contenus dans ces images, ainsi que les intentions qui se cachent derrière leur diffusion. Les élèves seront également amené-es à comprendre les usages responsables de l'IA, notamment dans le travail journalistique.

Animé par : **Jean-Paul Diboues**, responsable documentaire de l'INA



En savoir plus :

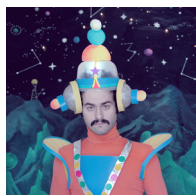
Engagé dans sa mission de service public, l'INA s'investit dans la lutte contre la désinformation en sensibilisant les jeunes publics à une lecture critique et éclairée de l'information. À ce titre, il propose deux ateliers d'éducation à l'IA, aux médias et à l'information, à destination des enseignant-es et de leurs classes, de la 4e à la seconde. Animés par des expert-es de l'INA et conçus sous forme de travaux pratiques, ces ateliers s'appuient sur les archives audiovisuelles pour apprendre aux élèves à analyser, contextualiser, décrypter les images et comprendre les mécanismes de fabrication de l'information.

LYCÉE

Domaines d'apprentissage : Histoire, Français

Pistes pédagogiques :

- Développer l'esprit critique et apprendre à questionner les réponses fournies par une IA générative.
- Décoder les mécanismes de l'information et comprendre l'usage scientifique de l'IA.
- Faire la distinction entre fiction et réalité.



Des Zinzins déguisés en tenue toc-toc

14h et 15h - Espace jeunesse

Les enfants inventeront un personnage chacun·e, puis lui trouveront une planète imaginaire où habiter. D'après les caractéristiques particulières de son environnement (planète en nuages, planète artistique, planète ventée, planète robot, etc), ils-elles devront lui concevoir une tenue et des accessoires. Les morceaux de costume seront ensuite découpés pour habiller le personnage.

Animé par : **Vincent Pianina**, auteur

En savoir plus :

Vincent Pianina est né en 1985 à Lyon et vit maintenant en Bretagne. C'est un auteur et illustrateur de livres pour les enfants. On peut croiser aussi ses images sur des affiches, dans des magazines, sur des couvertures de romans. Il fait également des vidéos d'animation pour la télévision, pour des musées et pour des groupes de musique. Il mange de tout sauf des choux de Bruxelles.

CYCLE 2

Domaines d'apprentissage : Arts plastiques, Français, Questionner le monde

Pistes pédagogiques :

- Développer la créativité et l'imaginaire.
- Réfléchir à un lien logique entre un milieu de vie imaginaire et les caractéristiques nécessaires pour y habiter.
- Développer la motricité fine et l'assemblage.

Œuvre support :

[Toc toc zinzin](#) de Vincent Pianina, Éditions Thierry Magnier, 2025

Dans cette galaxie-là, le monde tourne rond grâce aux ZINZINS. Chaque planète a le sien, et c'est très bien. Mais le ZINZIN de la planète Étoile a disparu et ça, c'est très grave... Qui l'a volé ? Il va falloir visiter sept planètes pour le savoir !



IA, amie ou ennemie ?

14h et 15h - Salle Aldébaran

Difficile de lui résister, l'IA est partout ! On adorerait lui confier nos devoirs... Mais peut-on avoir confiance en elle ? On l'a déjà vue se tromper, mentir ou manipuler. Pourtant, les scientifiques l'utilisent de plus en plus pour leurs recherches. Paradoxal, non ? Plongeons ensemble dans les coulisses de l'intelligence artificielle et entraînons-nous à faire le tri entre fantasme et réalité.

Animé par : **Matthieu Lefrançois**, journaliste scientifique à Science & Vie Junior



En savoir plus :

Diplômé d'un doctorat en physique, Matthieu Lefrançois est journaliste scientifique depuis 2017. Il a notamment travaillé pour l'émission *La Méthode scientifique* (France Culture), en presse écrite et sur des documentaires TV. Depuis 2019, il est en charge des sujets physique et maths pour Science & Vie Junior. Il coordonne également les pages Culture du magazine.

CYCLE 4

Domaines d'apprentissage : EMI, EMC, Français

Pistes pédagogiques :

- Développer l'esprit critique et apprendre à questionner les réponses fournies par une IA générative.
- Décoder les mécanismes de l'information et comprendre l'usage scientifique de l'IA.
- Faire la distinction entre fiction et réalité.



LA QUÊTE DE LÉA - LÉA MURAWIEC

Entre géométrie et perspectives, le travail de Léa Murawiec s'impose pour cette édition des Utopiales.

Artiste complète au langage graphique extrêmement personnel, Léa Murawiec casse les codes de la bande dessinée dès sa première publication.

Salué comme l'album le plus étonnant de la rentrée 2021, *Le Grand Vide* parle de l'humain et de la quête de sens de notre époque. Le dessin, les typographies et les graphismes participent à la mise en scène d'un univers foisonnant, vertigineux qui nous confronte et nous met face à la vacuité de nos existences. L'album interroge le bien fondé de nos identités quand elles relèvent du seul regard de l'autre.

Avec des grands formats, l'exposition sort le dessin de la case et joue le jeu du labyrinthe architectural. De quoi se perdre dans un dédale entre originaux et perspectives hallucinantes, étayée par une trichromie radicale. Sans concession, l'artiste est en quête de l'essentiel pour interroger le monde dans lequel elle vit.

Bon Débaras !, le nouvel album tout juste sorti de Léa Murawiec sublime le dessin rayonnant et habité de l'artiste sans rien abandonner de son vocabulaire drôle et foisonnant. Découvrez quelques planches de cette touchante mise en scène du deuil qui submerge le·la lecteur·ice par l'intensité de l'existence, émouvante et magnifique. Travail sur la mémoire ou la perte d'identité, SF ou fantasy, les dessins de l'artiste nous invitent à l'introspection.

En savoir plus :

- L'élasticité des corps : son style repose sur un trait fluide et dynamique. Elle déforme l'anatomie de ses personnages, en les étirant, les tordant ou les rapetissant, pour exprimer l'intensité de leurs émotions et accompagner leur quête.
- La bichromie : l'artiste privilégie des palettes volontairement restreintes. Dans *Le Grand Vide*, elle utilise exclusivement le contraste entre le bleu nuit et le rouge soutenu pour structurer ses pages.
- L'empreinte de l'imprimerie artisanale : puisant dans son expérience de la micro-édition et du fanzinat, sa pratique intègre les codes de la risographie et de la sérigraphie. Ses visuels se construisent par la superposition de couches de couleurs indépendantes.
- La perspective et le vertige : pour matérialiser le vide et la pression sociale, elle emploie des angles en plongée et contre-plongée extrêmes. L'architecture urbaine déformée devient un élément étouffant pour le·la lecteur·ice.
- La typographie : entièrement dessinées à la main, les lettres varient en taille et s'étirent selon le rythme du récit. Les noms propres envahissent la ville (enseignes, façades), illustrant l'obsession de la notoriété. Ce lettrage, influencé par le graphisme Pop et l'affichisme rétro, transforme le texte en un véritable composant du décor.

Pistes pédagogiques :

- Étudier l'expression des émotions par la déformation du corps.
- Expérimenter la contrainte de la bichromie au feutre ou à l'encre.
- Questionner la place de la ville dans l'œuvre *Le Grand Vide* (les notions de perspectives et de vertige)

Influences :

[Michael DeForge](#)

[Jérôme Dubois](#)

The Lobster de Yorgos Lanthimos



MIO: MEMORIES IN ORBIT - STUDIO DOUZE DIXIÈME

MIO: Memories in Orbit est un jeu vidéo du studio Douze Dixièmes, sorti en janvier 2026, dans lequel le-la joueur-se incarne une petite unité robotique, Mio, et parcourt les dédales de l'Arche, gigantesque astronef en ruines, afin, semble-t-il, de le remettre en fonctionnement.

Une abondante végétation y a repris ses droits et il est truffé de vestiges du passé qui sont autant de clés de compréhension de son histoire, de la dégénérescence généralisée du vaisseau et de ses rares habitant-es – des machines hors de contrôle.

MIO est un jeu de plateforme, reposant sur les mécaniques du metroidvania : le-la joueur-se traverse les différents biomes de l'univers en sachant que certaines zones ne pourront être accessibles que grâce à des objets ou capacités particulières à débloquer, ce qui l'oblige à revenir régulièrement sur ses pas.

Le Studio Douze Dixièmes crée pour *MIO: Memories in Orbit* un univers de science-fiction qui emprunte à différents sous-genres tels que le post-apocalyptique et le space opera, et qui explore les thèmes de la mémoire, de l'héritage, de l'éthique en robotique... Avec sa palette pastel très réfléchie, *MIO* s'inscrit dans les esthétiques de l'Art Déco et de la bande dessinée. Les références à Mœbius ou Christophe Chabouté sont évidentes. La beauté de l'œuvre trouve sa place naturellement au sein des Utopiales.

En savoir plus :

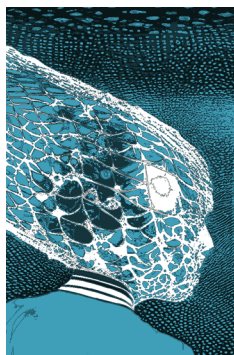
- Les décors du vaisseau spatial s'inspirent directement de l'esthétique Art Déco de l'Arche des années 1920-1930. L'architecture se caractérise par des armatures métalliques géométriques, des dorures ornementales, une symétrie rigoureuse et de grandes verrières verticales rappelant l'élégance des halls industriels et métropolitains de ces années.
- L'hybridation avec les techniques de dessin traditionnel : le jeu associe la rigueur de l'Art Déco au vocabulaire de la bande dessinée. On retrouve le cerne foncé autour des personnages, décors et objets, puis les hachures qui soulignent ombres et volumes, combinés à une palette pastel évoquant l'aquarelle.

Pistes pédagogiques :

- Explorer les genres de la science-fiction : le space opera et le post-apocalyptique (astronef géant en ruines, machines défaillantes).
- Questionner l'éthique de la mémoire artificielle, du devoir d'héritage à la responsabilité humaine face à la technologie.

Influences :

- L'Art Déco (géométrie et sobriété) : à l'opposé de l'Art Nouveau et de ses lignes organiques courbes, l'Art déco privilégie les formes géométriques pures (cercle, carré), les lignes droites et la symétrie rigoureuse.
- Mœbius (architectures d'anticipation) : célèbre dessinateur de bande dessinée, il était connu pour sa conception de paysages futuristes épurés et la clarté du trait.
- Les lois de la robotique d'Isaac Asimov.



GAMMA... VISIONS - JENS HARDER

Jens Harder est un auteur de bande dessinée allemand connu pour ses expérimentations graphiques et narratives. Ses ouvrages, souvent muets, mêlant cosmologie et Histoire, témoignent d'une fascination pour les mécanismes qui organisent la vie.

Le Grand Récit est son projet, artistique autant que scientifique, le plus ambitieux : cette tétralogie vise à résumer l'Histoire du monde et l'Odyssée de la vie, en s'appuyant sur des recherches et théories actuelles. Après *Alpha... directions*, qui condense les quatorze milliards d'années qui ont séparé le Big Bang de l'apparition de l'homme, puis *Beta... civilisation I et II* qui retracent l'Histoire des premiers hommes à nos sociétés contemporaines, il livre *Gamma... visions*, le point d'orgue de cette encyclopédie universaliste d'un autre genre. Dans ce dernier ouvrage, objet de cette exposition, il propose sa vision, non pas seulement du futur de la Terre, mais bien du Cosmos.

Ce roman graphique hors norme prend une forme novatrice et radicale : Jens Harder y fait cohabiter et dialoguer des images de toutes provenances – peintures, illustrations, bandes dessinées, cartes, diagrammes, photographies, films, infographies – qu'il redessine afin de montrer la variété du patrimoine iconographique de l'humanité. Art de la citation ou collection maniaque ?

En savoir plus :

- Jens Harder agit comme un conservateur de musée, redessinant et croisant des centaines de sources (art, biologie, paléontologie, civilisations).
- Il utilise la bichromie et des teintes changeantes (des tons minéraux originels aux variations historiques) pour immerger le·la lecteur·ice dans chaque époque.
- La mise en page est temporelle, la taille des cases se dilatent ou se resserrent pour imiter l'expansion de l'Univers ou l'accélération de l'Histoire humaine.

Pistes pédagogiques :

- Comprendre la représentation graphique de l'évolution et de l'histoire de l'Univers.
- Apprendre à décoder la pluralité des langages visuels (scientifique, artistique, documentaire)
- Réfléchir au statut de l'image comme document ou comme fiction.



CETTE EXPO DOIT FAIRE DES VAGUES – DIX PERSPECTIVES SUR L'Océan - IFREMER

En 2025, 74 jeunes se sont réunis à Nice pour imaginer l'avenir de l'Océan. Aux côtés de scientifiques, ils·elles ont débattu des grands enjeux océaniques et formulé 15 mesures. Dix d'entre elles sont devenues des affiches engagées, présentées à l'UNOC3 à bord du navire océanographique Thalassa. Une exposition pour découvrir ces perspectives audacieuses et faire entendre leur voix.

Pistes pédagogiques :

- Sensibiliser aux grands enjeux environnementaux et climatiques liés aux écosystèmes marins.
- Explorer la recherche scientifique sous-marine et ses technologies d'observation.
- Valoriser l'engagement citoyen en démontrant l'impact concret des actions individuelles et collectives.



PERSPECTIVES - NANTES MÉTROPOLE

Posé quai Saint-Louis, entre Loire et Jardin Extraordinaire, l'ancien bâtiment des Grands Moulins de Loire (Cap 44) se transforme. À l'horizon 2029, il accueillera la Cité des imaginaires, un équipement culturel métropolitain enraciné dans l'univers de Jules Verne et ouvert aux récits d'aujourd'hui. Aux Utopiales, découvrez sa maquette et les premières facettes d'un projet invitant chacun-e à explorer d'autres mondes pour réinventer le nôtre.

Le Planétarium met en perspective l'observation du Système solaire, notamment à travers le regard des sondes qui le sillonnent ou qui l'ont sillonné depuis le début du XXI^e siècle. Plongez au coeur de ces observations in situ qui ont fourni des images stupéfiantes, permettant d'approfondir les connaissances sur les planètes, les planètes naines et les astéroïdes.

Le Muséum de Nantes, riche de collections exceptionnelles et d'une expertise scientifique reconnue, met en lumière les évolutions du vivant, l'érosion de la biodiversité et les effets du changement climatique. Il joue un rôle essentiel pour sensibiliser les publics et nourrir le dialogue entre science et société face aux transformations de notre planète. Venez en apprendre plus sur sa prochaine métamorphose en 2029 !

Pistes pédagogiques :

- Découvrir les équipements scientifiques et culturels d'un territoire.
- Faire le lien entre différentes disciplines scientifiques et leur apport à la connaissance du monde.



SUPER-HÉROÏNES : DES SUPER-POUVOIRS EN PERSPECTIVE - FACULTÉ DES SCIENCES ET DES TECHNIQUES - NANTES UNIVERSITÉ

Invisibilité, super-force, magnétisme, contrôle du temps... Et si la science pouvait expliquer les super-pouvoirs ? À travers des planches de BD truffées de gags, l'exposition explore ces capacités extraordinaires et les phénomènes scientifiques qui les rendent possibles... Ou pas ! Une plongée ludique entre fiction et réalité.

Pistes pédagogiques :

- Distinguer la fiction de la réalité scientifique en analysant la physique et la biologie des super-pouvoirs à travers la pop culture.
- Affûter l'esprit critique par l'humour et la démarche d'investigation pour questionner la validité de phénomènes extraordinaires.
- Explorer la bande dessinée comme un vecteur de vulgarisation scientifique.
- Découvrir l'envers du décor et le quotidien des laboratoires sous un angle ludique et décalé.



VISIONS D'ANTHOLOGIE - TITAN TERRIBLE

Habituée des Utopiales, TTT Éditions, fondée en 2017, est une maison d'édition de bande dessinée associative nantaise. Son ambition est de servir de tremplin aux auteur·ices, en les accompagnant et en leur permettant d'exister à travers plusieurs collections – Tumultes, Turbo Time Travel et Titan Terrible.

Les Utopiales ont souhaité rendre hommage à cette initiative à travers une exposition des artistes rassemblé·es dans les pages des anthologies *Titan Terrible*. Ils et elles, issu·es de Nantes ou de ses environs, y donnent à voir une science-fiction locale et hétéroclite, loin des standards très américanisés du genre.

Les trois volumes de la collection, rassemblant pas moins de 22 histoires en bande dessinée, 2 nouvelles illustrées, 6 illustrations et 3 très belles couvertures, offrent des perspectives pour des avenir·s pluriels, plus ou moins proches. L'exposition invite à explorer les univers de chacun·e de ces auteur·ices et d'y découvrir leur style et langage graphique particulier. Les festivalier·ères y (re)découvriront la ville de Nantes – ou sa région – qui sert de toile de fond à ces récits, plus ou moins altérée sous la plume des auteur·ices.

En savoir plus :

- Maison d'édition associative et nantaise fondée en 2017, TTT Éditions soutient la création locale à travers ses collections (Tumultes, Turbo Time Travel, Titan Terrible).
- L'exposition met à l'honneur les artistes des anthologies *Titan Terrible* et propose une science-fiction ancrée dans le territoire nantais.
- Elle invite à explorer des univers graphiques singuliers où Nantes devient le décor d'avenir·s pluriels.

Pistes pédagogiques :

- Découvrir la création littéraire et éditoriale locale à travers l'engagement d'une maison d'édition associative de la région nantaise.
- Explorer une science-fiction alternative et décentrée, ancrée dans un territoire familier.
- Analyser la pluralité des styles graphiques et des langages visuels propres à chaque auteur·ice.
- Questionner la transformation imaginaire de l'espace urbain à partir d'un décor réel.



VESTIGES DU FUTUR - MIEL VANDEPITTE

Exposer l'œuvre de Miel Vandepitte, illustrateur et auteur de bande dessinée belge flamand, remarqué pour ses perspectives vertigineuses et ses architectures grandioses, était une évidence pour la thématique de cette nouvelle édition des Utopiales.

Dans ses deux romans graphiques, *Centralia* et *Dystopolis*, la ville est au cœur de l'intrigue, devenant un personnage à part entière. Ces cités, qui donnent leur nom aux ouvrages, sont toutes deux malades, gangrénées. Les sous-sols de Centralia sont dévorés par le feu, qui fait remonter à la surface les vapeurs des déchets toxiques enfouis par la centrale, provoquant d'étranges mutations chez ses habitant-es. Quant à Dystopolis, la dernière cité terrienne encore viable, ses bas-quartiers condamnés servent de décharge et de charnier et, pour survivre, celles et ceux qui y vivent s'adonnent au cannibalisme.

Dans ces deux dystopies urbaines, tout comme dans son nouvel ouvrage en projet, *Biblion*, Miel Vandepitte façonne des mondes en déclin, forçant ce qu'il reste de l'humanité à s'adapter, posant la question de l'héritage, de la résilience et des perspectives pour l'avenir. Un univers où, grâce aux couleurs et au style dynamique de l'artiste, il est encore possible de trouver de l'espoir. Ou pas.

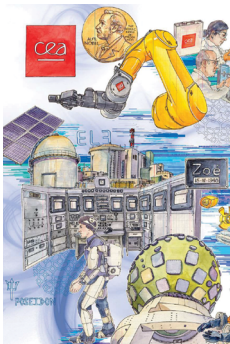
En savoir plus :

- Miel Vandepitte dessine à la main ses planches, au crayon puis à l'encre de Chine sur papier épais, lui valant plusieurs jours de travail pour achever les tracés complexes de ses décors foisonnants.
- Il façonne des cités-mondes oppressantes grâce à une rigueur géométrique absolue, des perspectives vertigineuses et des structures industrielles colossales.
- Il utilise des palettes vibrantes, des teintes saturées et des contrastes saisissants (lueurs toxiques, éclats de feu) pour souligner la décadence des environnements. La couleur est traitée par informatique.

Pistes pédagogiques :

- Explorer la dystopie urbaine et analyser comment la ville devient un miroir des angoisses contemporaines (crise écologique, effondrement, déclin de la civilisation).
- Analyser le langage graphique et l'impact visuel des perspectives vertigineuses.
- Réfléchir aux notions d'adaptation de l'humanité face aux catastrophes, de transmission et d'héritage environnemental.

EXPOSITIONS



EXPLOREZ LA FRESQUE DU CEA – CEA

Découvrez cette fresque originale imaginée par l'illustrateur Lapin, où l'art et la science se rencontrent pour offrir un regard inédit sur le CEA, organisme de recherche public.

Inspiré de ses carnets de voyage, l'artiste met en scène les grandes installations et les avancées majeures du CEA au fil de son histoire, ainsi que les femmes et les hommes qui, chaque jour, font avancer la recherche et imaginent les innovations de demain. Grâce à son QR code, prolongez l'expérience sur votre smartphone pour découvrir en détail les différents éléments de la fresque.

Une invitation à explorer le patrimoine scientifique du CEA et les perspectives qu'ouvre la recherche au service des enjeux d'aujourd'hui et des défis de demain.

Pistes pédagogiques :

- S'initier aux grands domaines d'innovation (transition énergétique, numérique, santé).
- Découvrir la diversité des professions de la recherche.
- Appréhender un contenu culturel ou scientifique via des outils connectés.



SUPERSTUDIO : VISIONS POUR LE TEMPS PRÉSENT – FRAC

L'exposition offre une plongée spectaculaire dans l'univers de Superstudio, célèbre groupe d'architectes italiens, parmi les plus influents de la contreculture. Entre 1966 et 1978, le collectif, basé à Florence, produit une série de projets dystopiques qui anticipent l'avènement d'une ère du réseau global et de la communication : photomontages, films, récits satiriques, développent une critique idéologique de la société occidentale et de ses valeurs (productivisme, consumérisme, gigantisme), tout en ouvrant de nouvelles voies pour penser la vie sociale et urbaine.

Marquant le 60e anniversaire de la fondation de Superstudio, l'exposition réunit une sélection de ces « visions radicales », devenues des icônes de la culture architecturale du XXe siècle. Les œuvres présentées sont issues de la collection « Art & Architecture » du Frac Centre-Val de Loire, partenaire des Utopiales pour la deuxième année consécutive.

En savoir plus :

- Superstudio s'impose comme un acteur incontournable de la contre-culture italienne de l'architecture radicale.
- Né d'un rejet des dérives de la société de consommation, le collectif choisit de ne plus construire de bâtiments traditionnels et utilise l'art conceptuel (manifestes, photomontages, films et design contestataires), pour dénoncer le consumérisme et le gigantisme urbain.
- Bien avant l'avènement des réseaux informatiques, le groupe a théorisé l'impact des technologies de communication de masse sur l'espace de vie.

Pistes pédagogiques :

- Découvrir l'histoire de la contre-culture architecturale des années 1960-1970 et les mouvements d'avant-garde.
- Analyser la dimension critique de la satire visuelle et du photomontage face aux modèles de la société de consommation.
- Questionner l'évolution de la ville et de l'espace numérique à travers l'anticipation visionnaire du réseau global.

Ressource : www.frac-centre.fr/expositions/superstudio-la-vie-apres-l-architecture/



S'EMPARER DU DROIT POUR LE VIVANT DANS LES PAS DE KAÏROS - LABORATOIRE DROIT ET CHANGEMENT SOCIAL, UMR CNRS 6297 - NANTES UNIVERSITÉ

Suite à la crue violente qui emporte sa maison, Kaïros prend conscience des inégalités sociales et climatiques, et s'engage dans une lutte contre l'injustice climatique. À travers dessins, témoignages et citations, c'est une diversité d'acteur·ices qui interviennent dans ce récit inspiré de plusieurs faits réels pour illustrer le développement du pouvoir d'agir du personnage central.

Pistes pédagogiques :

- Sensibiliser à la justice climatique et sociale.
- Découvrir comment les citoyen·nes peuvent agir face aux crises contemporaines.
- Analyser un récit graphique engagé.



NANTES TELLE QU'ELLE AURAIT PU ÊTRE... L'OBSERVATOIRE DES CONTROVERSES - CHAIRE FORGER, NANTES UNIVERSITÉ

Et si une autoroute traversait Nantes ? Incongru ? Pourtant, c'est bien ce qui était envisagé dans les années 70, comme cela s'est fait ailleurs, notamment à Angers, Lyon ou Valence. Dans le cadre de l'Observatoire des controverses, le chercheur Nathan Brenu et l'artiste Nils Lela racontent ce projet controversé en bande dessinée, dont vous pourrez découvrir les premières planches.

Pistes pédagogiques :

- Découvrir l'histoire de l'urbanisme local et les grands projets d'aménagement des années 1970.
- Questionner l'évolution de la ville, les choix de mobilité et l'impact des infrastructures de transport sur notre cadre de vie.
- Analyser la bande dessinée comme outil de restitution d'une recherche historique ou sociologique.



LA FAÏENCE CONTRE L'UTOPIE, LA POLITIQUE DANS L'ASSIETTE - LABORATOIRE DROIT ET CHANGEMENT SOCIAL (DCS), NANTES UNIVERSITÉ

L'exposition s'intéresse à l'incursion de la politique dans l'assiette. Elle présente une vaisselle qui tourne en dérision les idées nouvelles du milieu du XIXe siècle et notamment l'expérience icarienne de Cabet, en mettant en perspectives les promesses de l'auteur et les réalités de la mise en pratique.

Présence d'Olivier MENARD, Maître de conférences en histoire du droit à la Faculté de droit et des sciences politiques de Nantes.

Pistes pédagogiques :

- Découvrir l'histoire des utopies sociales du XIXe siècle (industrialisation, idéologies) et l'expérience icarienne.
- Analyser l'usage de la satire et de l'humour dans les objets du quotidien pour diffuser ou combattre des idées politiques.
- Comprendre et questionner le concept d'utopie et de dystopie, en distinguant la fiction de la réalité et en interrogeant le décalage entre projet idéal et application concrète.



ÉCHOS ET REFLETS : LES COULEURS EN PERSPECTIVE

Échos et reflets : les couleurs en perspective a été réalisé à l'occasion d'un parcours proposé par le service culturel de la Ligue de l'Enseignement des Pays de la Loire avec La Cité des Congrès de Nantes et Maison Fumetti. Ce projet a lieu dans le cadre de la programmation culturelle du SPIP Loire-Atlantique, en lien avec le Centre pénitentiaire de Nantes.

En juillet 2026, l'illustrateur Adrien Thiot-Rader a animé cinq ateliers de dessin auprès de quatorze personnes détenues à la Maison d'arrêt de Nantes. Inspiré·es par la technique de la polychromie, les participant·es ont dessiné leurs propres formes et perspectives, dissimulées dans l'œuvre.

Cette opération a été en partie financée par la vente aux enchères du tirage grand format du visuel de l'édition 2025 du festival.

Ce projet est soutenu par le Ministère de la Culture - Direction régionale des affaires culturelles des Pays de la Loire et par le Ministère de la Justice – Direction interrégionale des services pénitentiaires de Bretagne, Normandie et Pays de la Loire/SPIP Loire- Atlantique, dans le cadre de la convention régionale Culture/Justice.

Pistes pédagogiques :

- Découvrir la technique de la polychromie et la manipulation des perspectives.
- Valoriser l'expression individuelle et collective comme outil d'évasion, d'émancipation et de réappropriation de l'espace imaginaire.
- Sensibiliser aux projets d'éducation artistique et culturelle menés en milieu spécifique ou carcéral.



L'ART VISIONNAIRE - P. FERRY, M. HOFFMANN, R. VENOSA

Pascal Ferry, Martina Hoffmann et Robert Venosa appartiennent au courant de l'art visionnaire, né dans les années 60. À l'instar des cultures autochtones où l'état de transe chamanique est lié à la création artistique, l'expérience mystique devient source d'inspiration. L'art visionnaire dépeint ainsi souvent une vision du monde animiste et tente de représenter des états de conscience élargis et les rêves.

De Philip K. Dick à A. E. van Vogt, la science-fiction emprunte régulièrement ce courant de pensée et d'expérimentation. Depuis la révolution politique, culturelle et spirituelle, l'art visionnaire s'est poursuivi au fil des décennies dans l'univers de la bande dessinée, des jeux vidéo et des productions cinématographiques, avec des films comme *Alien*, *Blade Runner*, *Star Wars*, *Avatar* ou *Dune*.

Alors que l'évolution technologique accélérée de nos modes de vie provoque de nombreuses inquiétudes, un réel changement de paradigme qui embrasse l'idée d'une humanité mondiale solidaire et interdépendante, en phase avec son environnement, semble surgir. L'art visionnaire de ces trois artistes en est une parfaite illustration.

En savoir plus :

- Issu-es du courant de l'art visionnaire des années 1960, ces trois artistes explorent les états de conscience élargis, les rêves et les visions chamaniques pour proposer une vision animiste et onirique du monde.
- L'art visionnaire est une technique figurative précise donnant une consistance tangible à des mondes, des créatures ou des architectures imaginaires.
- Les compositions saturent l'espace visuel par une accumulation minutieuse de détails organiques et cosmiques pour donner une impression de vertige.

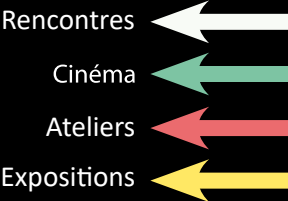
Pistes pédagogiques :

- Découvrir l'art visionnaire et son impact sur les imaginaires.
- Identifier ses influences dans la culture populaire (cinéma, BD, jeux vidéo).
- Analyser la représentation visuelle du rêve et de la spiritualité.

Copyrights : Roland Lehoucq © Innovaxiom - Laurence Honnorat | Malo Journou © DR | Léa Murawiec © Aude Boyer | Estelle Blanquet © DR | Olivier Dain-Belmont © Olivier Dain-Belmont | Wallace et Gromit © and TM Aardman / Wallace & Gromit Limited (1989) | Au bout du monde © Konstantin Bronzit | Le Trop Petit Prince © Zoïa Trofimova | PLUS © Renaud Hallée | Arco © Ugo Bienvenu | The Truman show © Peter Weir | CEA © Nathalie Sciardis | Les Autres possibles © Les Autres possibles | Nathalie Karsenti © DR | INA © INA | Atelier Vincent Pianina © Vincent Pianina | Matthieu Lefrançois © Bertrand BoisselleReworld Media | Le Grand Vide © Léa Murawiec | Gamma... visions © Jens Harder | © Vincent Boudgourd/Christophe Caubel | © Miel Vandepitte | © Lapin | Superstudio, Monument Continu, 1969 © Frac Centre-Val de Loire, Orléans | © Asey - Neyef - Manar Lamrani | © HISM – Neutelings Riedijk Architects | © Damien Marquis | © Noriane Lambert | © Nils Lela | © Olivier Menard | © Participant-es aux ateliers | © Robert Venosa

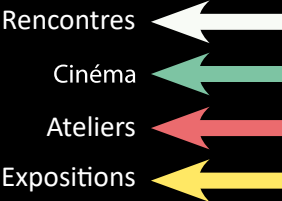
AGENDA - MATIN II

	10h	11h	12h	13h
SALLE HYPÉRION	10h Session de courts-métrages 38' - Cycles 2 et 3 cf. page 10-13	11h15 Session de courts-métrages 38' - Cycles 2 et 3 cf. page 10-13		
SALLE DUNE	10h Arco Ugo Bienvenu 88' - Cycles 3 et 4 cf. page 14			
SCÈNE SHAYOL	10h Remise de Prix du concours de nouvelles	11h15 - Cycles 2 & 3 Active ton super-pouvoir... Avec Malo Journou cf. page 6		
SALLE SOLARIS	10h - Lycée Leçon du Président Avec Roland Lehoucq cf. page 5	11h15 - Cycle 4 (4 ^{ème} et 3 ^{ème}) Rencontre avec Léa Murawiec cf. page 7		
ESPACE JEUNESSE	10h - Cycle 3 Créez des polyèdres... Animé par Jean-Jacques Dupas cf. page 16	11h15 - Cycle 3 Créez des polyèdres... Animé par Jean-Jacques Dupas cf. page 16		
SALLE ALDÉBARAN	10h - Cycle 3 Vrai ou fake... Animé par Les Autres Possibles cf. page 16	11h30 - Lycée Des archives à l'IA Animé par Jean-Paul Diboues cf. page 17		
SALLE HAL	10h - Cycle 3 NK26 - Atelier doublage Animé par Nathalie Karsenti cf. page 17			
GRANDE HALLE	10h Expositions artistiques et stands scientifiques cf. page 20-29			

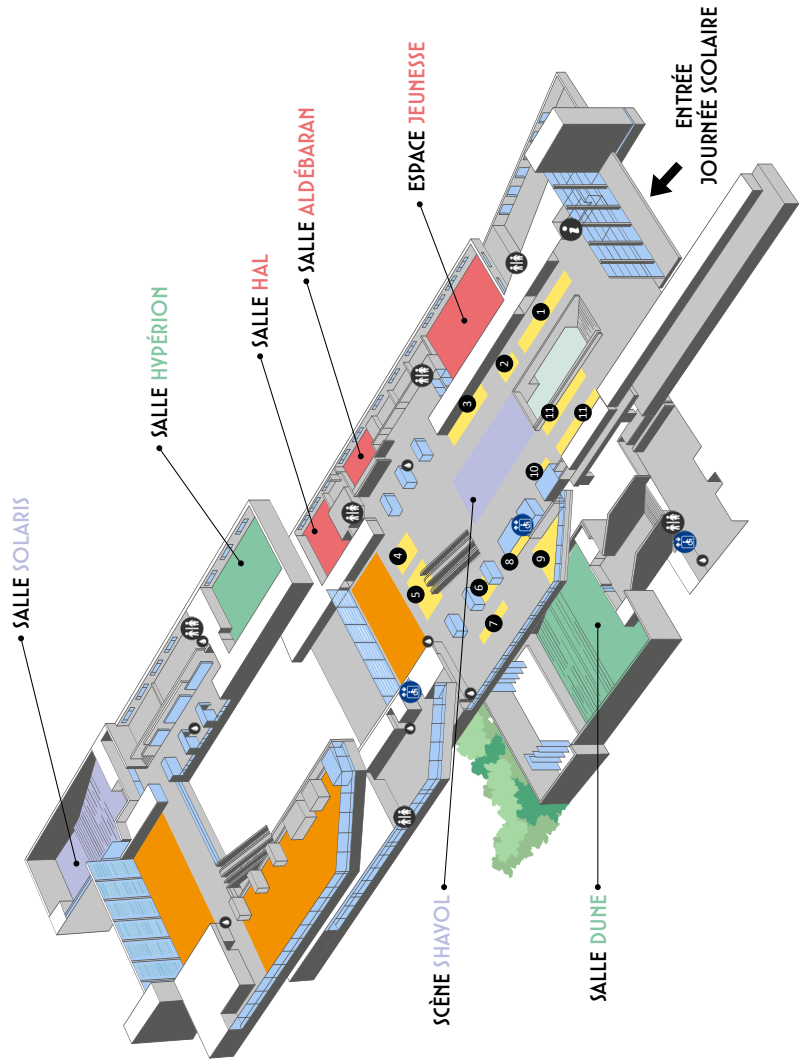


II AGENDA - APRÈS-MIDI

	14h	15h	16h
SALLE HYPÉRION	14h Arco Ugo Bienvenu 88' - Cycles 3 et 4 cf. page 14		
SALLE DUNE	14h The Truman Show Peter Weir 103' - VOSTF - 4 ^{ème} , 3 ^{ème} et lycée cf. page 15		
SCÈNE SHAVOL	14h - Cycle 2 Observer avec des BD Avec Estelle Blanquet cf. page 8		
SALLE SOLARIS	14h - Cycles 3 et 4 (6 ^e et 5 ^e) Fabriquer la ville idéale Avec Olivier Dain-Belmont cf. page 9		
ESPACE JEUNESSE	14h - Cycle 2 Des zinzins déguisés en tenue toc-toc Animé par Vincent Pianina cf. page 18	15h - Cycle 2 Des zinzins déguisés en tenue toc-toc Animé par Vincent Pianina cf. page 18	
SALLE ALDÉBARAN	14h - Cycle 4 IA, amie ou... Animé par Matthieu Lefrançois cf. page 19	15h - Cycle 4 IA, amie ou... Animé par Matthieu Lefrançois cf. page 19	
SALLE HAL	14h - Cycle 3 NK26 - Atelier doublage Animé par Nathalie Karsenti cf. page 17		
GRANDE HALLE	Expositions artistiques et stands scientifiques cf. page 20-29		



PLAN DU FESTIVAL



- Fontaine à eau

Ascenseur PMR

Point Infos

Toilettes
- CONFÉRENCES**

CINÉMA

ATELIERS

EXPOSITIONS

ESPACES PIQUE-NIQUE
- PAR NIVEAUX :**

NIVEAU 1 : Salles Solaris et Hypérion, Espaces pique-nique

NIVEAU 0 : Entrée, Scène Shayol, Espace pique-nique, Espace Jeunesse, Salles Hal et Aldébaran

NIVEAU -1 : Salle Dune
- 1 *La Quête de Léa* - Léa Murawiec

2 *SUPERSTUDIO : visions pour le temps présent* - FRAC Centre-Val de Loire

3 *Vestiges du Futur* - Miel Vandepitte

4 *MIO: Memories in Orbit* - Studio Douze Dixèmes

5 *Perspectives* - Nantes Métropole

6 *Gamma...* Visions - Jens Harder

7 *Visions d'anthologie* - Titan Terrible

8 *Échos et reflets : les couleurs en perspective* - Centre pénitentiaire de Nantes

9 *Art visionnaire* - Pascal Ferry, Martina Hoffmann et Robert Venosa

10 *Explorez la fresque scientifique I* - CEA

11 Stands Nantes Université, Inserm, Ifremer, Oniris, IEA, Inrae