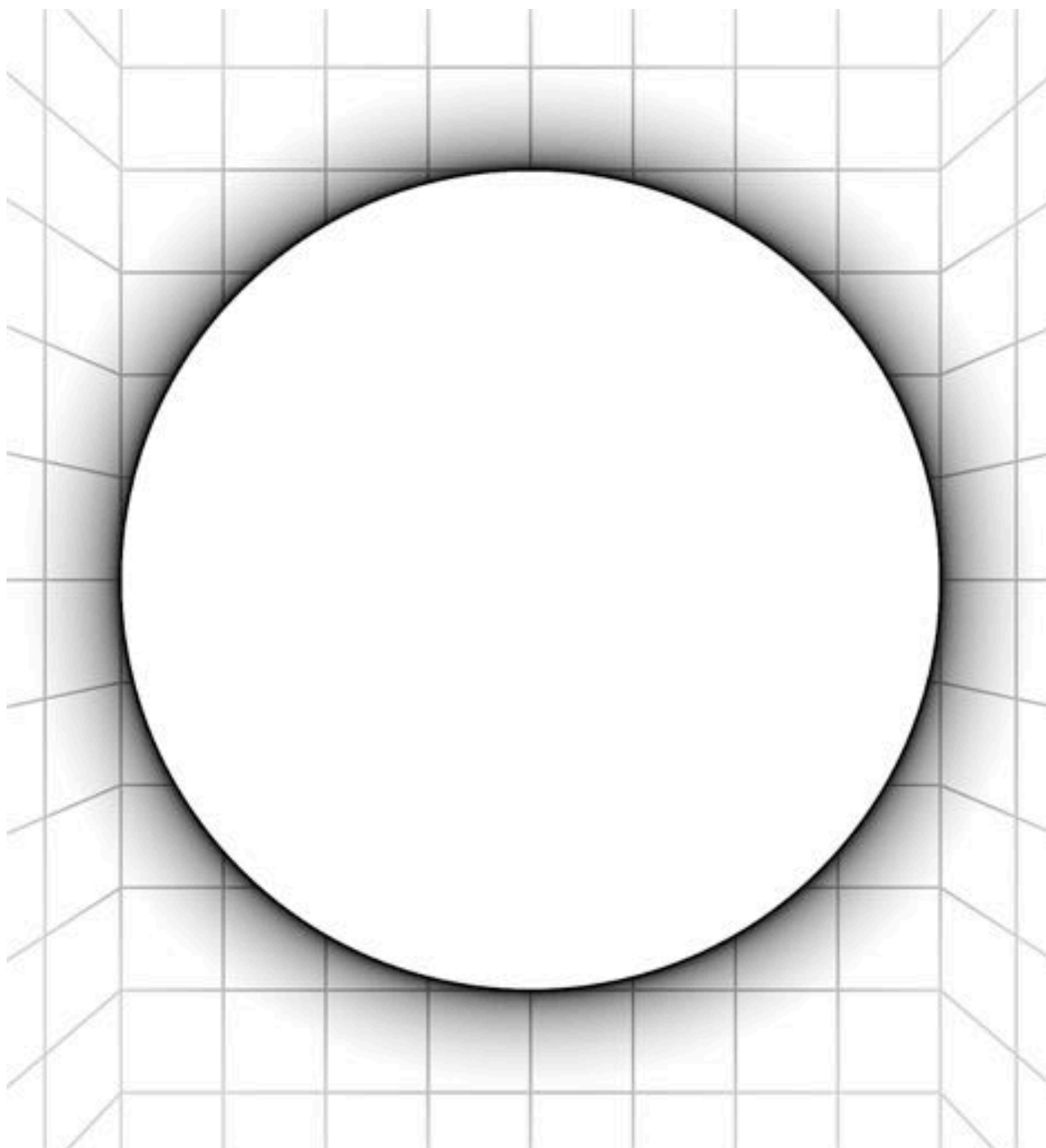


Fiche Pédagogique

Danse avec les étoiles

Maison d'Ailleurs

21.02 - 28.08.2016



Informations pratiques pour les écoles

Maison d'Ailleurs
Place Pestalozzi 14
Case postale 945
CH - 1401 Yverdon-les-Bains
www.ailleurs.ch – maison@ailleurs.ch
Tél. : +41 24 425 64 38

HORAIRES

Musée

Mardi – Dimanche et jours fériés : 11.00 – 18.00
25 décembre et 1er janvier : fermé

Administration

Lundi – Vendredi : 09.00 – 17.00

Ouverture spéciale pour les classes dès 10 personnes
Sur réservation uniquement à maison@ailleurs.ch
ou au +41 (0)24 425 64 38 (au minimum 7 jours à l'avance)

FORFAITS CLASSES

Classes d'Yverdon-les-Bains

- Primaire – secondaire : CHF 50.- (visite guidée et/ou ouverture sur demande / entrées gratuites*)
- Post-obligatoire : CHF 150.- (visite guidée et/ou ouverture sur demande + entrées)

Classes hors Yverdon-les-Bains

- Primaire – secondaire : CHF 190.- (visite guidée et/ou ouverture sur demande + entrées)
- Post-obligatoire : CHF 270.- (visite guidée et/ou ouverture sur demande + entrées)

TARIFS NORMAUX

Adultes : CHF 12.-
AVS, AI, étudiants, chômeurs : CHF 10.-
Enfants dès 6 ans : CHF 8.-
Prix famille (3-6 personnes) : CHF 24.-
Groupes dès 10 personnes : CHF 1.- de réduction par billet
Membre AMDA : entrée gratuite avec un accompagnant ou famille
Visites guidées sur réservation : CHF 120.- (en supplément des entrées)

BON À SAVOIR

Un vestiaire est à disposition des écoles.
On ne peut pas pique-niquer à l'intérieur du musée.
Pour toutes questions ou renseignements : mediation@ailleurs.ch

* Les classes primaires et secondaires (cycles I à III) d'Yverdon-les-Bains visitant gratuitement le musée, le tarif de CHF 50.- s'applique en cas de visite guidée ou d'ouverture sur demande.

Concept général de l'exposition

Danse avec les étoiles réfléchit à la poésie de l'Ailleurs : elle explore l'espace - abstrait, étendu, métaphysique ou perceptible- à travers le son, la lumière et le mouvement dans une série d'installations accessibles à tous, petits et grands.

Concrètement, les visiteurs sont invités à découvrir, dans un premier lieu, une sélection de pièces autour des arts provenant du fonds patrimonial du musée. Cette sélection est présentée dans les deux premiers étages du musée, l'espace *Souvenirs du Futur*.

L'exposition se poursuit ensuite, dans le territoire imaginaire "XYZT, Les paysages abstraits". Parcours à arpenter et toucher, entre l'organique et le géométrique, le réel et le virtuel, "XYZT" est fait de paradoxes mathématiques, d'illusions typographiques, et de métaphores en mouvement. Toutes les installations de cette exposition invitent à l'interactivité, et proposent des ambiances poétiques, utilisant des technologies nouvelles tout en s'inspirant de la nature pour proposer son parcours particulier.

La visite se poursuit et se termine dans l'Espace Jules Verne où le travail d'Aurélien Jeanney invite à redécouvrir les grands romans de Jules Verne grâce à un travail graphique et typographique qui présente le travail du « grand-père » de la science-fiction sous un jour nouveau.

Une exposition où art numérique et poésie ont indubitablement rendez-vous.



Souvenirs du Futur

Si le dispositif scénographique de ces salles reste le même d'une exposition temporaire à l'autre, les pièces changent pour s'adapter au propos de l'exposition. Plus de 200 objets tirés des collections de la Maison d'Ailleurs – livres anciens et contemporains, jouets ou jeux du XX^e siècle, bandes dessinées ou *comic books*, affiches de films et *lobby cards*, disques vinyles et jeux vidéos –, présentent les liens étroits qui unissent arts et science-fiction. Cette exposition profite aussi de mettre en regard les objets exposés avec des citations tirées d'œuvres de littérature de science-fiction de *Paris au XX^e siècle* de Jules Verne (1863) à *La Route* de Cormac McCarthy (2006), en passant par *La Horde du Contrevent* d'Alain Damasio (2004) ou *1984* de George Orwell (1949).

Salle des Pulps (rez-de-chaussée)

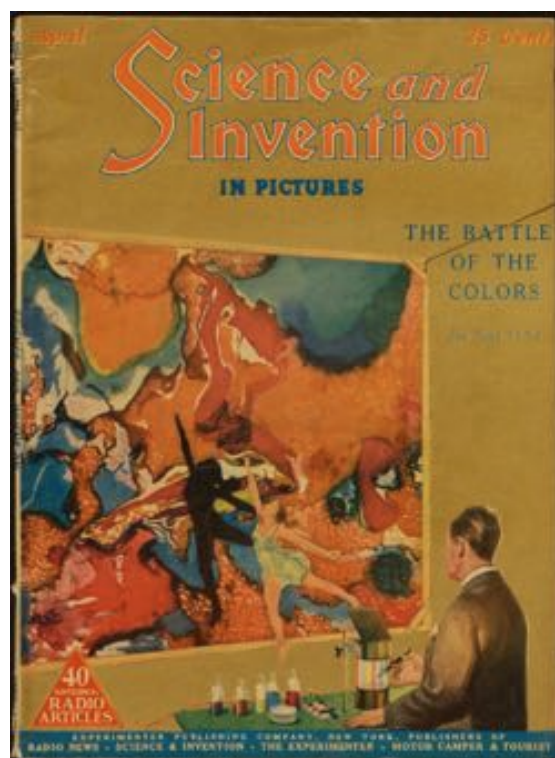
Dans la première salle du musée, une sélection de livres montre les liens parfois surprenants qui unissent la science-fiction et le domaine des arts « classiques ». La salle est séparée en deux par le centre. Les livres de la partie gauche montrent les réinterprétations et utilisations que les illustrateurs de couvertures de Pulps font d'œuvres d'art diverses ; la sculpture antique, les primitifs flamands, ou encore Magritte, Dali et les surréalistes. La partie qui s'étend sur la droite montre plusieurs représentations de pratiques artistiques mêlées à des motifs maintenant emblématiques de la science-fiction. Les extra-terrestres se font cinéastes, les robots et explorateurs de l'espace s'essaient à la peinture.

ZOOM : Science and Invention

Ce magazine de vulgarisation scientifique est fondé en 1920 par Hugo Gernsback, également éditeur de nombreux pulps et futur inventeur du terme « science-fiction ».

Comme les images voisines, la couverture de ce numéro imagine la manière dont certaines nouvelles technologies pourraient influencer le monde de l'art. Un homme mélange des couleurs flottant dans un bocal rempli d'eau. Le mouvement des couleurs est projeté sur un grand écran devant lequel se produit une danseuse. Ce procédé étrange s'inspire d'une invention réelle utilisée pour les effets spéciaux dans une comédie musicale à Broadway. Cette image évoque les prémices des installations numériques contemporaines. Bien que le procédé technique soit complètement différent, on retrouve l'idée d'une interaction entre les mouvements du corps et des projections de lumière.

Science and Invention, avril 1925



Pour animer ou/et approfondir la visite, vous pouvez proposer à vos élèves de réfléchir à ces différentes questions en rapport avec la salle pulps :

- Quels seront les matériaux et les techniques des artistes du futur? Quelles sont les nouvelles technologies que les artistes pourraient utiliser? (Ex: Internet, l'infographie, les environnements virtuels, la réalité augmentée, les biotechnologies, etc.)
- Est-ce que la science-fiction peut être considérée comme une activité artistique? (Ex: Les romans, les films et les jeux vidéos de SF ne créent-ils pas leurs propres poésie, esthétique et design?)

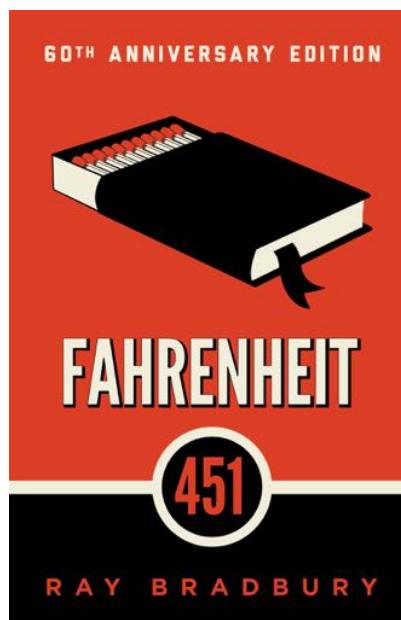
Salle dystopie (1^{er} étage/sud)

Cette salle est dédiée à un type particulier de littérature de science-fiction : les récits dystopiques. Ces derniers, pour mettre en scène des sociétés totalitaires, répressives ou simplement dysfonctionnelles utilisent souvent les arts (ou plutôt leur absence) pour souligner les défauts des sociétés futures qu'ils imaginent. En exposant des mondes où les arts (qu'il s'agisse de littérature, théâtre, peinture, poésie ou musique) sont proscrits, les auteurs de ces histoires en soulignent l'importance. L'art est souvent présenté comme un vecteur d'émotions, de réflexion, et peut donc mener une population opprimée à interroger son sort.

ZOOM : Fahrenheit 451 et la dystopie

Ce roman de l'écrivain américain Ray Bradbury raconte l'histoire d'un pompier chargé de brûler tous les livres qu'il trouve. L'auteur décrit une société totalitaire où l'écriture ainsi que les autres activités artistiques sont interdites. Les possesseurs de livres sont pourchassés. Ce type de récit s'appelle une dystopie par opposition au terme d'utopie qui désigne des modèles de sociétés parfaites. Le récit dystopique est l'un des genres phares de la science-fiction depuis ses débuts, notamment avec l'ouvrage 1984 de George Orwell également exposé dans cette salle.

Fahrenheit 451, Ray Bradbury, 1953
New York, Simon and Schuster, 2012.



Discussions

Pour approfondir la visite, il est intéressant de demander à vos élèves de relever les parallèles entre les récits dystopiques d'Orwell ou de Bradbury et certaines réalités contemporaines ou historiques. (Ex: les bûchers de livres qu'organisaient les nazis ou les fascistes, la censure d'Internet et de certains auteurs ou réalisateurs en Chine, etc.)

Ces similitudes permettent de mettre en évidence le rôle de certaines dystopies, sortes de contre-modèles qui donnent à réfléchir sur les déviances possibles d'une société.



Apelab (1^{er} étage/sud)

Cette salle présente *Sequenced* une série immersive créée par les studios Apelab de Genève. La salle est divisée en six sections qui présentent les différentes phases de création du jeu. On peut ainsi découvrir les univers fictionnels qui ont inspiré *Sequenced* et les différents croquis et infographies qui ont servi de modèles à la création des personnages et des décors. Des lunettes de réalité virtuelle permettent une nouvelle expérimentation de la fiction. Le monde virtuel se déroule sous nos yeux en fonction de la direction de notre regard.

Sequenced est un exemple de création mêlant les nouvelles technologies à un univers de science-fiction pour proposer une nouvelle expérience esthétique, à mi-chemin entre série animée, jeu vidéo et expérience sonore.

ZOOM : Le Virtual Boy, ancêtre de l'Oculus Rift

Avant l'Oculus Rift utilisé pour *Sequenced*, qui permet de vivre une expérience de réalité virtuelle immersive, d'autres casques de réalité virtuelle ont été inventés. Le Virtual Boy est une console de jeux vidéo créée par Nintendo en 1995. Qui est, d'une certaine manière, l'ancêtre de l'Oculus Rift.

Tentant l'innovation avec un affichage stéréoscopique, la console est finalement un échec commercial (à cause notamment des maux de têtes et nausée qu'elle provoque). Malgré plusieurs baisses de prix, les ventes ne décollent jamais et la console ne sera même pas commercialisée en Europe. Le projet est alors abandonné par Nintendo en 1996. Depuis les premiers jeux vidéos

Console Virtual Boy, Nintendo, 1995



Discussions

Pour animer ou/et approfondir la visite, vous pouvez proposer à vos élèves de réfléchir aux questions suivantes en rapport avec cette salle :

- Apelab et les différentes professions qui interviennent dans la création d'un jeu vidéo. Quelles sont les diverses compétences requises pour façonner un monde virtuel ?
- La réalité virtuelle est un phantasme que l'on retrouve dans la science-fiction depuis longtemps et qui commence à devenir une réalité. Quels sont les dangers qui y sont associés ? Et au contraire, les possibilités qu'elle offre?



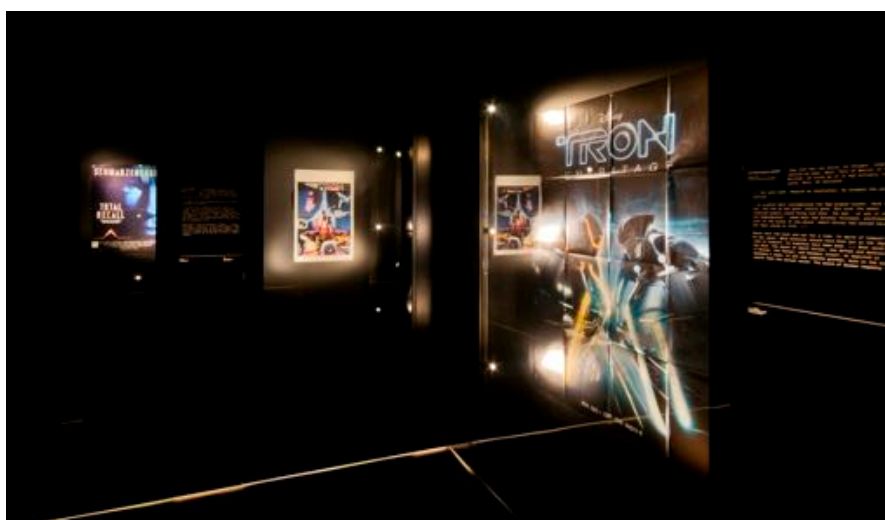
Salle cinéma (1^{er} étage/nord)

La sélection d'affiches de cette salle atteste de l'intérêt constant de la science-fiction pour les mondes parallèles, que ceux-ci soient dans les souvenirs, les rêves, d'autres dimensions ou dans des environnements virtuels évoquant le jeu vidéo. Bien des productions cinématographiques se sont intéressées à ces « mondes dans notre monde », allant même parfois jusqu'à enchâsser plusieurs mondes les uns dans les autres (à l'instar du film *Inception* de Christopher Nolan). En tant que spectateur, chaque film que l'on regarde, propose déjà, en soi, un monde à part. En y créant des couches successives de « réalités » ces productions nous poussent à interroger notre rapport à la réalité.

ZOOM : Tron, une aventure au cœur du virtuel

Ce film sorti en 1982 est l'un des premiers à développer un scénario autour d'univers virtuel créé numériquement. Le personnage principal tente de « hacker » un programme informatique et se retrouve transporté dans la réalité virtuelle d'un jeu vidéo contenu dans une borne d'arcade. En imaginant un monde à l'intérieur d'un jeu vidéo, ce film exploite le fantasme du passage total d'une personne du monde réel au monde virtuel. Ce film est l'un des premiers presque entièrement réalisé en images de synthèse, technologie nouvelle pour l'époque. Les effets aujourd'hui datés constituaient pour l'époque une grande nouveauté. La plupart des décors ont par ailleurs été dessinés par Mœbius (Jean Giraud), dessinateur de nombreuses bandes dessinées de science-fiction.

Tron, Steven Lisberger, 1982.



Salle musique (1^{er} étage/nord)

L'espace musique permet aux visiteurs d'explorer des genres musicaux particuliers dans les trois cellules qui le composent, respectivement, le space age (à gauche), la musique concrète (au centre) et la musique minimaliste (à droite). Ces trois genres musicaux ont en commun qu'ils considèrent le monde sonore comme un espace, et que chacun à leur manière, meuble cet espace avec des sons, plus ou moins denses, plus ou moins rythmés, afin d'immerger l'auditeur dans une architecture sonore. Que ce soit à travers l'épuration, une recherche et utilisation des sons qui nous entourent, ou l'utilisation d'instruments atypiques (comme le thérémine), ces musiques cherchent toutes à créer un monde à part.

ZOOM : Iannis Xenakis, des chiffres et des notes

Ce compositeur est l'un des pionniers de la musique créée par ordinateur. Après une formation en architecture, Xenakis se lance dans l'expérimentation des nouveaux sons que sont capables de produire les appareils électroniques et numériques. Passionné par les mathématiques, il en utilisera certaines formules pour composer ses morceaux. Il inventera également de nouveaux systèmes de notation des sons. Le morceau Orient-Occident est entièrement créé en studio à l'aide d'ordinateurs et de samplers.

«Orient-Occident», Iannis Xenakis, 1960.



Exposition temporaire et salle multimédia

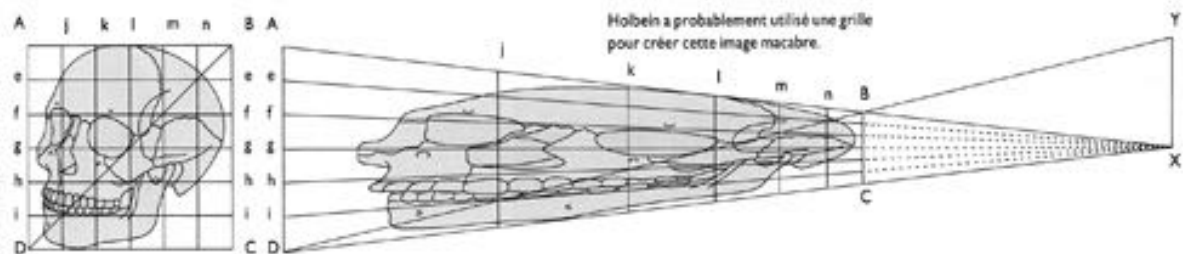
Exposition temporaire - XYZT (2^{ème} étage)

Les deux salles du deuxième étage plongent le visiteur dans une atmosphère particulière grâce aux installations de l'exposition XYZT – les paysages abstraits, réalisées par le collectif AMCB. Ces installations jouent avec divers concepts, tant optiques que sensoriels. La table tactile du *Sable Cinétique* permet de toucher un sable virtuel au comportement changeant, les *Anamorphoses Spatiales* et *Temporelles* jouent avec notre perception du corps et de l'espace et nous invitent à nous déplacer différemment. Ces installations, sous leurs dehors très technologiques et graphiques, n'utilisant que des projections en noir et blanc, s'inspirent cela dit beaucoup de la nature, ce qui est rendu plus évident encore par les ambiances sonores qui les accompagnent. Les particules de lumière se font vol d'étourneaux, et les lettres semblent portées par le vent.

A côté de chaque installation, un petit totem permet de voir une présentation vidéo qui explore les idées et concepts à l'origine de chaque pièce, permettant ainsi de comprendre de quelle manière fonctionnent les installations.

ZOOM : L'anamorphose

L'anamorphose est la représentation déformée d'une image sur un plan en deux dimensions, qui, une fois regardée sous un angle particulier (le point de vue idéal), apparaît à notre œil dans des proportions correctes. Ce mot vient du grec *anamorphoein*, «transformer». Les anamorphoses apparaissent avec la découverte des théories de la perspective à la Renaissance. De nombreux artistes vont chercher à créer des anamorphoses, parfois au sein même de leurs œuvres. Pour parvenir à dessiner une anamorphose, ils inscrivent leur objet dans une grille et reproduisent cette grille dans une perspective particulière. Ils s'aident ensuite des repères que forment ses intersections pour reproduire le dessin de l'objet déformé. D'autres s'appuient sur les ombres d'objets réels projetées sur une surface plate.



Anamorphose par grille
utilisée par Holbein pour le tableau *Les Ambassadeurs*, 1533.

Salle Multimédia (2^{ème} étage/Mezzanine)

La mezzanine est un espace dédié au multimedia. Une sélection de jeux vidéos de périodes diverses (allant de la console Atari aux tablettes plus récentes) montrent à quel point les espaces virtuels ont évolué. Cela dit, la force graphique de formes simples est toujours utilisée dans certains jeux actuels. L'omniprésence de lignes géométriques fortes utilisées pour évoquer des espaces et des volumes, fait écho au travail d'AMCB qui lui aussi utilise des grilles pour tromper notre œil.

Deux films y sont également proposés, le film *Tron* de 1982, (voir zoom cinéma) ainsi qu'une sélection d'extraits de spectacles conçus par la compagnie AMCB (créateurs d'XYZT) qui montrent comment des danseurs peuvent interagir avec des installations lumineuses pour des effets saisissants.

Espace Jules Verne et salle Aurélien Jeanney

Espace Jules Verne (2^{ème} étage/après la passerelle)

Cette salle contient une vaste bibliothèque de plus de 25'000 ouvrages datant du XIX^e et XX^e siècle. Cet espace consacré aux débuts de la science-fiction est l'occasion de revenir sur l'imaginaire technologique qui apparaît suite à la découverte de la lumière électrique. Pour amener une perspective historique aux technologies employées dans les installations XYZT, les allées de la bibliothèque présentent l'évolution de notre rapport aux phénomènes lumineux à travers l'imagerie ancienne du musée.

Plusieurs installations interactives d'XYZT sont également présentes dans cet espace, les *Organismes Typographiques*, aquariums ou grâce à un procédé d'illusion utilisant des miroirs (déjà utilisé par les premiers illusionnistes) des lettres de lumière semblent flotter, et *Helvetica Volubilis*, réalisée spécialement pour cette exposition, une expérience de réalité virtuelle qui donne la possibilité d'influencer le mouvement de lettres flottantes.

Contre le mur du fond, « l'Affichotron » montre une série d'images allant des débuts de l'observation de la lumière jusqu'à la fabrication d'éclairages électriques artificiels.



Salle Aurélien Jeanney (2^{ème} étage/Espace Jules Verne Nord)

Prolongeant les jeux typographiques des paysages abstraits d'Adrien M et Claire B, le graphiste Aurélien Jeanney réactualise l'œuvre de Jules Vernes. Il présente ici une série d'affiches composées de pictogrammes évoquant les plus célèbres récits Verniens. Une application disponible sur smartphone et tablettes permet de déchiffrer l'écriture géométrique et colorée qu'il a développée pour coder des extraits des Voyages Extraordinaires de Jules Verne et de donner vie aux pictogrammes qui représentent chacun des grands récits de Jules Verne.

ZOOM : les télescopes

Notre connaissance actuelle de la lumière provient en grande partie de l'invention de moyens d'observation toujours plus précis. Le télescope est un instrument qui au départ reprend le procédé de verre grossissant employé pour les lunettes d'approche et les longues vues utilisées dans la marine. Galilée et Kepler seront les premiers à perfectionner ce type d'instrument en en polissant les verres et en introduisant des lentilles de verre convexes.

Au cours du XX^e siècle, les télescopes sont passés de gigantesques installations dans des observatoires en haute montagne à des télescopes spatiaux dont le plus connu est Hubble. Posté en satellite autour de la terre, il est capable de capter la lumière d'étoiles très lointaines. Ces instruments ont notamment joué un grand rôle dans l'observation de l'expansion de l'univers calculée grâce à l'analyse du spectre lumineux des étoiles.

«Eclipse de soleil par la Terre»

André Laurie, Les Exilés de la Terre, 1887



Activités

Pendant la visite

Trouve les paires ! (fiche 1)

Dans la salle des pulps, ce document vous permettra d'approfondir avec vos élèves la question des influences entre certains courants artistiques importants du XX^e siècle et l'iconographie de la science-fiction. Cet exercice permet d'introduire différents courants (surréalisme, art abstrait, psychédéisme, etc.). Il permet également de discuter la reprise d'un motif iconographique ou stylistique et ses modifications, par exemple en observant quels sont les éléments repris sur la couverture des magazines et quelles sont les différences.

Les instruments de musique du futur (fiche 2)

Pour amener vos élèves à imaginer eux-mêmes les arts du futur, vous pouvez leur demander de dessiner un instrument futuriste en s'inspirant des couvertures de pulps de la paroi de droite et de l'exercice 1 de cette fiche. Ce simple exercice permet d'aborder de manière ludique la question de l'évolution technique des instruments de musique.

Dessiner la musique (mini-jeu)

Dans les trois cellules consacrées à la musique, vous pouvez proposer à vos élèves un mini-jeu qui leur permettra d'expérimenter le lien entre musique et dessin. Répartissez vos élèves en petits groupes et envoyez-les choisir une des musiques des cellules. Ils devront ensuite essayer de dessiner ou noter ce qu'ils entendent de manière non figurative. Mélangez les dessins et demandez aux élèves de deviner quelle musique ils représentent. Ce mini-jeu permet de parler des nouveaux systèmes de notations des sons utilisés par les compositeurs de musique concrète comme Xenakis ou Bussotti dont on voit un exemple sur la pochette de vinyle. (Cet exercice peut aussi être mené en classe.)

Pour approfondir la question des systèmes de notation, consultez le dossier Artsonores sur le site de l'INA (Institut national de l'audiovisuel) : <http://fresques.ina.fr/artsonores/fiche-media/InaGrm0001/iannis-xenakis-orient-occident.html>

Jouer avec l'anamorphose temporelle (en groupe)

Dans l'espace temporaire XYZT, le fait de bouger en groupe peut produire des effets impressionnants qu'un visiteur seul ne peut pas produire. L'Anamorphose temporelle permet notamment de produire des effets intéressants. Formez un cercle avec une petit groupe d'élèves dans le champ de la caméra et tournez dans un sens puis dans l'autre. Expérimentez également avec une personne immobile (ou plusieurs) et une autre lui tournant autour. Une ligne d'élève immobile de profil par rapport à la caméra et un autre slalomant entre eux créé des effets amusants et surprenants.

Étranges inventions électriques (fiche 3)

La partie bibliothèque de l'espace Jules Verne présente les débuts de l'électricité. Cette fiche permet d'introduire les premières inventions liées à l'électricité comme le télégraphe ou les premiers essais de télévision, tout en parlant également des premiers magazines de vulgarisation scientifique qui diffusent ces images (comme The Electrical Experimenter). Les élèves doivent deviner les fonctions de ces inventions parfois réelles, parfois imaginaires, puis inventer la leur. Chacun peut pour finir présenter son invention au groupe.

Crée ton propre pictogramme (dessin)

Pour approfondir le travail du graphiste Aurélien Jeanney présenté à la fin de l'exposition, vous pouvez proposer à vos élèves d'imaginer un pictogramme pour leur histoire préférée en utilisant le même style géométrique et coloré. Chacun peut ensuite présenter son pictogramme au groupe.

Cet exercice développe la capacité de synthèse des élèves. Ils doivent parvenir à résumer une histoire en un seul pictogramme et donc sélectionner uniquement les éléments les plus importants du récit. Les affiches exposées qui s'inspirent des livres de Jules Verne peuvent servir d'exemples pour cet exercice.

(Cette activité peut aussi se faire en classe, par exemple en réalisant les pictogrammes à l'aide de formes géométriques découpées dans des papiers de couleurs.)

Activités

Après la visite

Histoire entre réel et imaginaire (écriture et dessin)

De retour en classe, vous pouvez revenir sur les films découverts dans la salle cinéma et proposer à vos élèves d'imaginer une histoire où l'on passe du monde réel à un monde imaginaire (merveilleux ou fantastique) en leur faisant écrire un court scénario et dessiner leur propre affiche. Ces deux exercices permettent de développer l'imagination des élèves tout en approchant aussi de plus près l'écriture cinématographique et la conception des images promotionnelles des films.

Afin d'illustrer cet exercice, vous pouvez autant faire référence aux films présentés dans l'exposition qu'à d'autres histoires qui développent un monde merveilleux ou fantastique, par exemple : Alice au pays des merveilles, Narnia, Le Voyage de Chihiro, etc.

Improvisations musicales

Pour mieux comprendre les expérimentations musicales menées par les compositeurs présentés dans l'espace musique, vous pouvez proposer à vos élèves de créer leur propre composition musicale expérimentale en utilisant les objets qui les entourent. En effet, chaque objet produit une multitude de bruits selon qu'on le tape, le frotte ou le gratte. En étant attentif aux bruits du quotidien (porte, chaise, trousse, ordinateur, smartphone, etc.), on se rend compte que ces objets peuvent se transformer en instruments. Les élèves peuvent inventer un rythme, l'enregistrer ou encore essayer de le noter (sous forme de partition). Cet exercice permet de questionner la frontière entre bruits et sons et la définition même de la musique.

Pour compléter cette thématique:

SIMONSSON Ola, Sound of Noise, 2010, 102'.

Extraits disponibles en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=LTebtHsTy7A>

SIMONSSON Ola, Music for One Apartment and Six Drummers, 2006, 10'.

Version en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=sVPVbc8LgP4>

Extrait vidéo du spectacle des STOMP : <https://www.youtube.com/watch?v=tZ7aYQtldg>

Consulté le 21.02.2016

Illusion photographique

Pour prolonger la réflexion sur la perspective et les illusions d'optique abordée dans les espaces XYZT, vous pouvez proposer à vos élèves de réaliser eux-mêmes des illusions d'optique à l'aide d'un appareil photo ou d'un smartphone. La photo permet de ramener en un même plan des éléments disposés à des distances différentes. En jouant avec la composition de leurs images et en privilégiant des plans frontaux (écrasant la perspective), les élèves peuvent facilement créer une image absurde.

Voici deux exemples simples :



1. Trouve les paires !

Les illustrateurs des *pulps* s'inspirent parfois d'artistes de différentes époques pour dessiner leur couverture. Trouve quelles sont les couvertures de *pulps* qui s'inspirent des différentes œuvres ci-dessous.

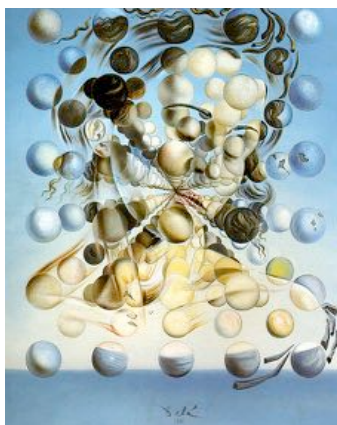
Inscris le titre de la revue sous l'image qui lui correspond.



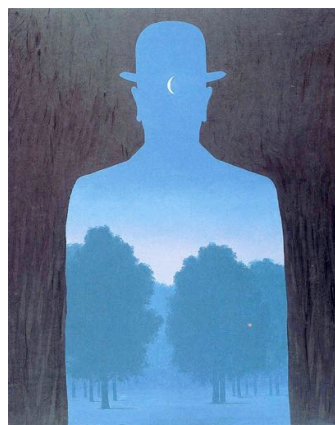
Copie romaine du Discobole (II^e siècle)



Sculpture de Vénus (époque hellénistique)



Portrait de Gala par Salvador Dali (1952)



Peinture de René Magritte (1964)



Sculpture de Jean Tinguely
(1997)



Peinture de Sonia Delaunay (1914)



Sculpture d'Alexander Calder
(1941)



Affiche de Wes Wilson pour The Doors
(1967)

2. Les instruments de musique du futur

Voici quelques nouveaux instruments de musique électronique. Comment s'appellent-ils? Relie chaque image à son nom.



Un synthétiseur

Un violoncelle électronique

Une groovebox

Une batterie électrique

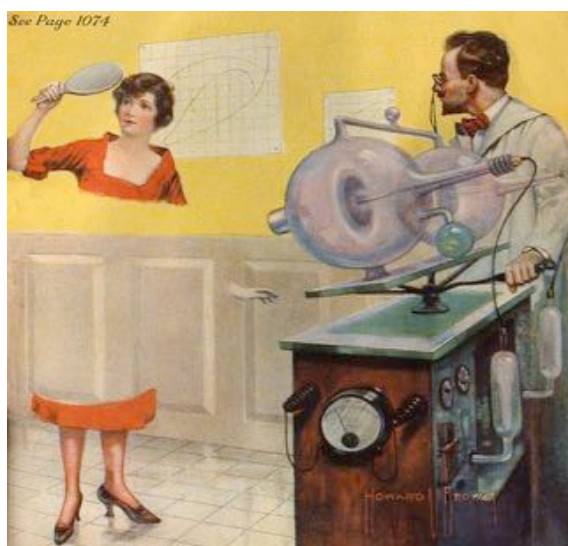
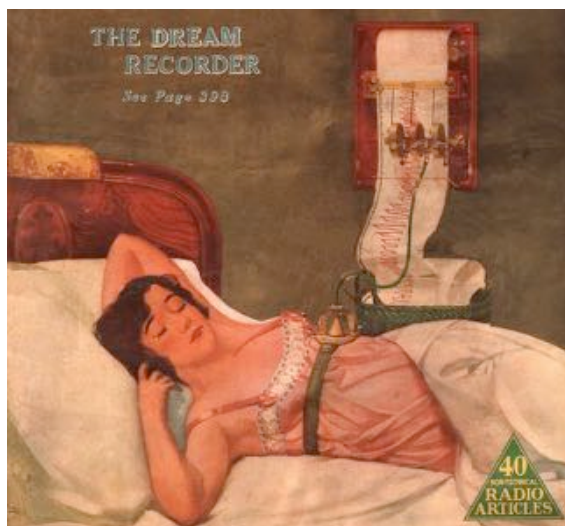
Un saxophone électronique

Inspire-toi de ces images et des couvertures de la salle pour dessiner ton propre instrument du futur!

3. Étranges inventions électriques

Dans cette bibliothèque, tu trouves des magazines qui présentent des inventions électriques réelles et imaginaires. Voici quelques autres exemples de ces inventions. À quoi pouvaient-elles bien servir ?

Note tes idées sous les images.





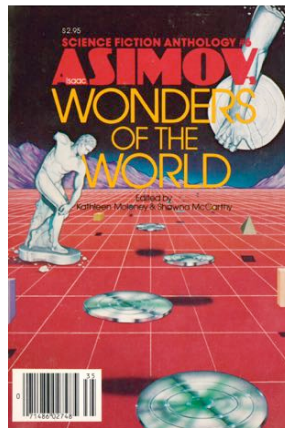
En t'inspirant de ces images, invente ta propre machine fonctionnant à l'électricité. Dessine-la et indique à quoi elle sert.

REPONSES 1. Trouve les paires !

Les illustrateurs des *pulps* s'inspirent parfois d'artistes de différentes époques pour dessiner leur couverture. Trouve quelles sont les couvertures de *pulps* qui s'inspirent des différentes œuvres ci-dessous. Marque le titre de la revue sous l'image qui lui correspond.



Copie romaine du Discobole
(II^e siècle)



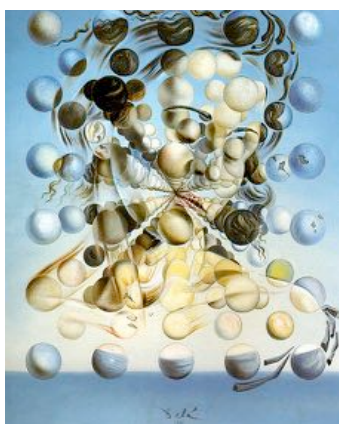
Isaac Asimov's Science Fiction Anthology



Sculpture de Vénus (époque hellénistique)



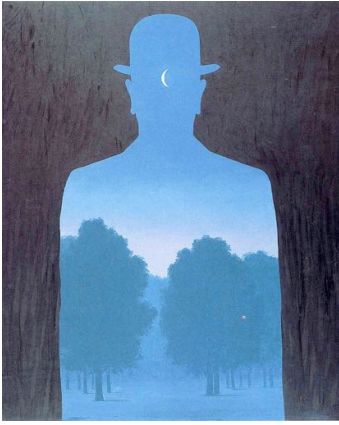
Galaxy Science Fiction



Gala, Salvador Dalí (1952)



Isaac Asimov's Science Fiction Anthology



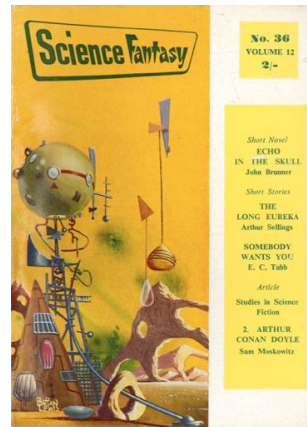
Peinture de René Magritte (1964)



Fantastic Univers



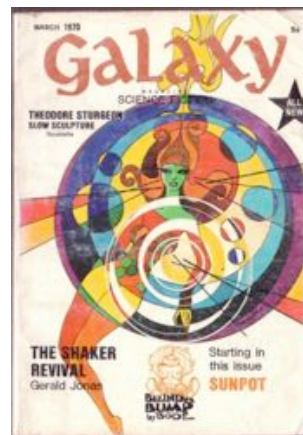
Sculpture de Jean Tinguely (1997)



Science Fantasy



Peinture de Sonia Delaunay (1914)



Galaxy Science Fiction



Sculpture d'Alexander Calder (1941)



Science Fantasy



Affiche de Wes Wilson pour The Doors (1967)



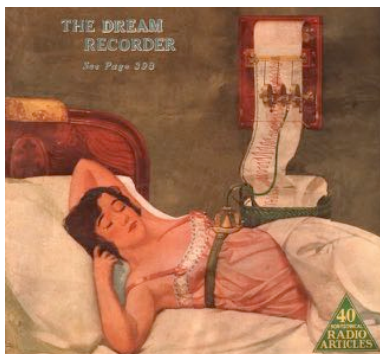
Amazing Science Fiction

REPONSES 3. Étranges inventions électriques

Dans cette bibliothèque, tu trouves des magazines qui présentent des inventions électriques réelles et imaginaires. Voici quelques autres exemples de ces inventions. À quoi pouvaient-elles bien servir ?

Note tes idées sous les images.

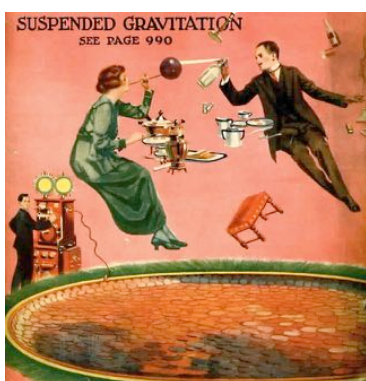
Ces images proviennent des couvertures de l'*Electrical Experimenter*.



Un enregistreur de rêves (1926)



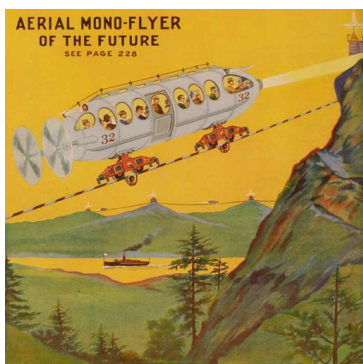
Un télégraphe (1916)



Une machine supprimant la gravité (1920)



Une machine d'invisibilité (1921)



Une télécabine à hélices (1918)



Une radio-télévision (1922)