

Dossier Pédagogique

« Je suis ton père ! »

Maison d'Ailleurs

10.12.2017 - 14.10.2018





Informations pratiques pour les écoles

ADRESSE

Maison d'Ailleurs
Place Pestalozzi 14
CH - 1400 Yverdon-les-Bains
www.ailleurs.ch - maison@ailleurs.ch
Tél. : +41 (0)24 425 64 38
Fax : +41 (0)24 425 65 75

ACCÈS

En train :

Arrêt Yverdon-les-Bains. Le musée se trouve à cinq minutes à pied de la gare, face au château d'Yverdon-les-Bains, sur la place Pestalozzi.

En voiture :

Autoroute A1, sortie « Yverdon-les-Bains Sud, » suivre « Centre-ville ». Parking payant à la rue Pestalozzi, au pied du mur sud du château ou sur la Place d'Armes, devant la gare.

Personnes à mobilité réduite :

Le musée possède un ascenseur facilitant l'accès aux personnes à mobilité réduite.

HORAIRES

Mardi – dimanche et jours fériés : 11.00 – 18.00

25 décembre et 1er janvier : fermé

Ouverture sur demande pour les écoles

CHF 50.- (en supplément des entrées)

Gratuit dans le cadre d'une visite guidée

Sur réservation uniquement à mediation@ailleurs.ch

TARIFS

VISITE LIBRE

Entrée enfant (6 à 16 ans)	CHF 8.-
Entrée étudiant	CHF 10.-
Entrée adulte (dès 16 ans)	CHF 12.-
Dès 10 personnes	CHF 1.- de réduction par pers.
Accompagnants	1 acc. gratuit pour 10 élèves

TARIFS

VISITES GUIDÉES

Le forfait comprend entrées, visite guidée et ouverture sur demande.

Écoles primaires et secondaires	CHF 190.-
Écoles post-obligatoires	CHF 270.-
Écoles prim.et sec. d'Yverdon-les-Bains	CHF 50.-
Écoles post-obligatoires d'Yverdon-les-Bains	CHF 150.-

ACTIVITÉS

VISITE LIBRE

Le dossier pédagogique

Le présent document est destiné à l'usage des enseignants qui souhaitent travailler en classe des sujets abordés dans l'exposition en préparation à leur visite ou en prolongation de celle-ci. Il leur permet également de guider leur classe dans le musée de manière éclairée.

La Tablette des jeunes Padawan

Pour explorer l'exposition de manière interactive, les jeunes visiteurs pourront (re)découvrir l'univers de *Star Wars* tablette en main. Cette visite interactive peut être téléchargée grâce à l'application Geogix ou sur les tablettes mises à disposition gratuitement au musée. Pour les classes, nous pouvons prêter une tablette pour deux élèves, en fonction de la disponibilité.

- Âge recommandé : de 7 à 12 ans
- Durée : 1h30 environ
- Langues : Français | Allemand | Anglais
- Gratuit, hors entrée

ACTIVITÉS

VISITE GUIDÉE

Visites guidées pour les classes

Nos guides-animateurs proposent des visites guidées adaptées à l'âge des participants. Pour l'exposition « Je suis ton père ! », nous proposons des visites thématiques et ludiques, spécialement adaptées pour les enfants de 7 à 12 ans. Il y a la « Rencontre du 3^{ème} type », où un personnage issu de la saga *Star Wars* vous fait découvrir son univers à bord d'un tapis volant ; il y a aussi la visite « Mythe et Remythe », qui permet de découvrir les héros antiques cachés sous le masque de Dark Vador.

- Durée : 1h30 (adaptable en fonction de vos besoins)
- Participants : 25 participants par groupe au maximum
- Langues : Français | Allemand | Anglais
- Réservation obligatoire à mediation@ailleurs.ch.

BON À SAVOIR

Toutes les classes, en visite guidée ou en visite libre, doivent s'annoncer à l'avance par email à mediation@ailleurs.ch.

Un vestiaire (non surveillé) est à votre disposition à l'accueil du musée. Il n'est pas autorisé d'entrer dans l'espace muséal avec un sac à dos.

Pour des raisons de sécurité des personnes et des œuvres exposées, ainsi que pour assurer une bonne qualité de

visite pour votre groupe et les autres visiteurs du musée, nous remercions les enseignants d'accompagner leurs élèves tout au long de la visite et de veiller au bon déroulement de celle-ci. Les élèves sont sous la responsabilité des enseignants et accompagnants.



« Je suis ton père ! » : l'exposition en quelques mots

On ne sera pas surpris que la Maison d'Ailleurs, musée de la science-fiction, dédie une exposition au *space opera* le plus connu à travers le monde. Voilà quarante ans que *Star Wars* envahit les grands écrans. Dès la création du premier film en 1977, George Lucas avait en tête non pas un film mais une série de films, qui, épisode après épisode, s'accompagneraient de figurines, de jouets, de *comic books*, de livres, de jeux de toutes sortes. Un univers « étendu » pour compléter l'univers dit « officiel » des blockbusters qui ont radicalement changé la perception du genre de la science-fiction auprès du grand public.

C'est précisément sa réception qui fait de *Star Wars* un véritable phénomène de société. Les répliques de ses personnages ont pénétré notre langage, comme c'est le cas du titre-métaphore choisi pour cette exposition. « Je suis ton père ! » – la révélation ultime que Dark Vador, le génie du mal, fait au jeune héros de la saga, Luke Skywalker, faisant écho au lien de filiation entre *Star Wars* et les œuvres des treize artistes contemporains présentées en parallèle avec des pièces issues des collections du musée.

Qu'on ne s'attende donc pas à voir une exposition *sur Star Wars*, mais plutôt *sans Star Wars* ! Absorbée, intégrée, transformée, magnifiée ou caricaturée par le *fan art*, *Star Wars* est une matière inépuisable qui continue à inspirer et à générer de nouvelles créations, un univers en perpétuelle expansion, à qui l'on confère le statut de « mythe moderne ». Qu'entend-on par-là ? La saga joue un rôle analogue aux mythes du temps passé : elle propose un récit symbolique partagé par une vaste communauté. Une histoire atemporelle (« Il était une fois dans une galaxie très très lointaine... »), une quête initiatique (un jeune chevalier au secours d'une princesse en danger dans une lutte du Bien contre le Mal...), et surtout une matière protéiforme qu'on peut s'approprier. Ses personnages sont autant de figures archétypiques qui suivent un schéma narratif tout tracé : le héros en quête d'identité répond à l'appel de l'aventure, guidé par la figure d'un mentor, pour sauver une princesse et se confronter à son ennemi. Est-ce que l'on parle d'un conte de fées, d'un roman de chevalerie ou de la première trilogie de George Lucas ? L'auteur admet s'être inspiré du mythologue américain Joseph Campbell (*Le Héros aux mille et un visages*, 1949), qui voit dans chaque récit mythologique une structure récurrente, comme des cartes à jouer que l'on peut redistribuer, réarranger en une infinité de variantes et de versions. C'est en cela que chaque épisode de *Star Wars* laisse comme un sentiment de déjà-vu tout en faisant avancer l'histoire de génération en génération, de part et d'autre de l'écran !

En « préquel » à ce dossier pédagogique, on serait en droit de se demander si un film à succès comme *Star Wars* a sa place à l'école ? S'il est si populaire et si connu du jeune public, quel est la pertinence d'en faire un sujet d'étude pour vos élèves ? Premièrement, parce que partir de leur univers référentiel les valorise : le sentiment de familiarité qu'ils auront avec la matière, tout droit sortie de leur bac à jouets, ne

peut que favoriser leur adhésion. L'expérience de visite se veut impliquante. Deuxièmement, parce qu'on pourra mieux se concentrer sur le développement des compétences que sur celui des connaissances : tirer des analogies, faire des liens, trouver des échos, des correspondances, comprendre des mécanismes, réinterpréter des symboles... Les esprits d'analyse et de synthèse sont sollicités d'une manière ludique, comme dans un jeu où l'on s'amuse à reconnaître tous les éléments d'un pastiche. Et troisièmement, justement, parce que ce jeu de construction et de déconstruction procurera du plaisir, nous l'espérons, autant aux étudiants qu'aux enseignants. Bonne visite !



Les artistes

Travis Durden

Avec sa série de photographies intitulée « Mythes et Idoles », l'artiste parisien propose une création alliant des statues de la Renaissance et de l'Âge Classique, et les personnages de la saga *Star Wars*.



Superlife

Le studio de design yverdonnois décore la Maison d'Ailleurs de mobiliers inspirés de l'univers *Star Wars* créée à l'occasion de l'exposition temporaire « Je suis ton père ! ».



Jodi Harvey

Les héros de la saga sortent des pages des livres-sculptures de cette jeune américaine qui rend hommage à ses personnages de fiction préférés avec des techniques de pliage et de découpage.



The Sucklord

Pseudonyme du « toy artist » newyorkais, The Sucklord reprend les éléments les plus emblématiques du célèbre blockbuster à travers ses produits dérivés, comme les jouets ou les bandes dessinées, pour les détourner de manière audacieuse et subversive.



Hyperactive Studio

Le duo italien qui compose des trompe-l'œil avec les petits soldats de la guerre intergalactique est spécialisé dans la photographie de publicité et traite ses sujets à la manière des natures mortes.



Anthony Knapik-Bridenne

Masques africains sculptés dans le bois ? L'illusion créée par le stylo numérique de cet artiste français invite à revisiter la symbolique du masque.



Kyle Hagey

Dans des paysages de carte postale, les personnages de la saga profitent de leurs vacances dans une parodie haute en couleurs et... en ironie.



Benoît Lapray

Les figurines LEGO® envahissent la ville de Lyon et ses quartiers à l'architecture ultra-moderne. On reconnaîtra les scènes cultes de ce récit d'aventures dans un univers consumériste où les jouets font aussi leur shopping.



Alexandre Nicolas

Fasciné par la figure de Dark Vador, ce plasticien français réalise des sculptures inquiétantes qui nous renvoient à la question de l'origine du mal, de la prédestination et du libre arbitre, entre totems et tabous...



Gabriel Dishaw

Engagé dans la mouvance « recycl'art », cet artiste américain assemble puces électroniques, touches de clavier et vieux transistors pour revisiter droïdes et casques dans une esthétique colorée.



Cédric Delsaux

Salué par George Lucas, ce photographe fasciné par les paysages révèle leur magnétisme en y introduisant un élément fantastique. La série « Dark Lens » invite à entrer dans ses images silencieuses pour y créer sa propre histoire.



Stéphane Halleux

À partir de matériaux récupérés, cet artiste belge donne vie à toutes sortes de personnages ou de créatures qui évoquent des univers de science-fiction.



Dan Aetherman

Inventeur suisse versé dans le steampunk, Dan Aetherman propose ses versions rétro de l'astromech R2-D2.





Avant d'embarquer dans l'exposition

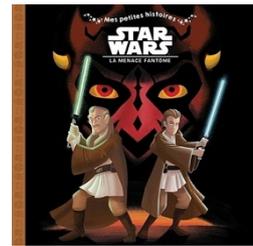
Se familiariser avec l'univers *Star Wars*

Les jeunes écoliers connaissent le plus souvent *Star Wars* à travers les jouets, parfois les dessins animés. Ils sont souvent familiers de certains éléments de l'univers, comme les sabres laser, les Jedi ou d'autres personnages, sans nécessairement connaître l'histoire. Pour une première approche de *Star Wars*, on peut découvrir le récit d'aventure qui regroupe les personnages principaux autour d'un but commun en visionnant l'un des films en classe ou en lisant une adaptation romanesque.



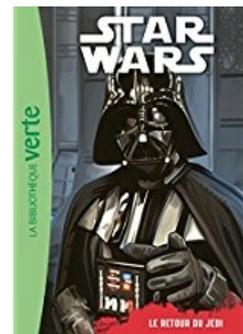
Cycle I :

- Pour les enfants de 4 à 7 ans, les livres sans paroles *Epic Yarns* présentent l'intrigue de la trilogie originale en reprenant les scènes cultes des films avec des personnages en feutrine.



Cycle II :

- La collection « Mes petites histoires » propose des albums illustrés pour les enfants dès 7 ans, très proches des épisodes de la saga.
- Basés sur les scénarios des films, les romans de « La Bibliothèque Verte » sont particulièrement bien adaptés pour les enfants dès 10 ans.



Cycle III :

- Pour faire découvrir l'intrigue de manière originale, le jeu de société *Timeline*, propose des cartes à jouer avec des images du film à placer dans l'ordre.
- Pour une approche visuelle, *Les Aventures de Luke Skywalker*, avec les illustrations originales de Ralph McQuarrie accompagnées des répliques emblématiques de la saga.



Trombinoscope des personnages

Sous forme de cartes ou à l'aide de figurines, on peut lister avec les élèves les différents personnages ou types de personnages sous une forme plus ou moins élaborée. Dans un deuxième temps, on pourra tracer les relations entre les personnages, par exemple en opposant les antagonistes, comme les Jedi et les Siths ou les forces de l'Alliance Rebelle et



l'armée de l'Empire. Pour représenter cette opposition de manière explicite, on peut par exemple utiliser un échiquier.

Autre possibilité, les assembler par paires en associant les personnages principaux et les personnages secondaires qui les accompagnent (Han Solo et Chewbacca, Luke et Leia et leurs droïdes R2-D2 et C-3PO). Si on prend en compte la saga dans son ensemble, on pourra également composer l'arbre généalogique des personnages.

Il existe toutes sortes de cartes à jouer, de jeux de memory, de figurines – LEGO® ou autres dont les visuels reprennent simplement les images des films ou présentent des illustrations adaptées pour les jeunes enfants –, mais les ressources que l'on trouvera sur Internet (voir webographie) permettent également de fabriquer son propre jeu de cartes.

Chaque personnage répond à un archétype et remplit un rôle. Dans le tableau suivant, qui n'est pas exhaustif, on peut voir comment d'épisode en épisode, les mêmes rôles sont redistribués aux différents types de personnages.

Personnage-type	Le héros/ Le Padawan	Le mentor/ Le maître Jedi	Le méchant/ Le Sith	L'ami/ Le compagnon	Les droïdes	La créature bienveillante	Le traqueur perfidie
Préquel- épisodes 1 à 3	 Anakin Skywalker	 Qui-Gon Jinn	 Darth Sidious/ l'Empereur Palpatine	 Padmé Amidala	 R2-D2	 Jar Jar Binks	 Jango Fett
		 Obi-Wan Kenobi			 C-3PO		
Première trilogie - épisodes 4 à 6	 Luke Skywalker	 Obi-Wan Kenobi	 Dark Vador	 Leia Organa	 R2-D2	 Chewbacca	 Boba Fett
		 Yoda		 Han Solo	 C-3PO		
Deuxième trilogie	 Rey	 Luke Skywalker	 Kylo Ren	 Finn	 BB8	 Les porg	 Capitaine Phasma

Parole de Jedi

Pour appréhender quelques éléments de l'univers *Star Wars*, rien de tel que de donner la parole aux personnages de la saga, dont certaines répliques sont devenues cultes. En voici quelques exemples sous forme de lexique.

La Force -

L'énergie qui relie les êtres vivants dans la galaxie. Les individus qui sont sensibles à la Force peuvent canaliser sa puissance et l'utiliser.

La Force est mon alliée. Son énergie nous entoure et nous relie. Tu dois sentir la Force autour de toi. Ici. Entre toi, moi, l'arbre, la roche, partout !



Jedi -

Chevaliers de l'espace, ils sont guidés par la Force qui leur confère des pouvoirs extraordinaires. Ils combattent au sabre laser. Pacifiques, ils sont les gardiens de la Galaxie. Regroupés en une communauté quasi monastique, ils enseignent leur doctrine aux jeunes Padawan. L'apprenti accompagne son maître jusqu'à devenir lui-même un chevalier.

Sith -

Ordre rival des Jedi, les Sith ont embrassé le côté obscur de la Force à des fins égoïstes. Selon Maître Yoda, le côté obscur ne rend pas plus puissant ; il est simplement plus facile, plus rapide.

Un Jedi utilise la Force pour la connaissance et la défense, jamais pour l'attaque.

La peur est le chemin vers le côté obscur : la peur mène à la colère, la colère mène à la haine, la haine... mène à la souffrance.



Intrigue politique

Depuis bien longtemps, la Galaxie est une République démocratique dirigée par un Sénat composé d'un représentant pour chaque planète. Mais un chevalier Sith, Darth Sidious, sous la fausse identité du sénateur Palpatine, parvient à manipuler le Sénat et obtient le plein pouvoir. Tel un dictateur, il dirige l'Empire Galactique avec Dark

Vador et son armée de Stormtroopers. Ensemble, ils construisent une arme de destruction massive, l'Etoile Noire, qui peut anéantir des planètes entières. Or,



Jeu d'échecs *Star Wars* : Les forces de l'Empire et l'Alliance Rebelle s'affrontent sur l'échiquier.

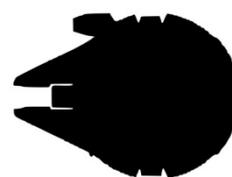
l'Alliance Rebelle, résistance clandestine, lutte pour la restauration de la démocratie et cherche à déjouer leurs plans. C'est là que commence la *guerre dans les étoiles*...

Vaisseaux et engins de guerre

Si les films de George Lucas sont acclamés pour leurs effets spéciaux, les vaisseaux spatiaux en sont la signature. Fruits d'un immense travail d'équipe où collaborent maquettistes, dessinateurs et sound-designers, rendus populaires par d'innombrables produits dérivés (jouets, maquettes, LEGO®, jeux vidéo, etc...), ces bolides interstellaires sont ce que la monture est au cavalier. Pouvoir les distinguer équivaut donc à reconnaître les personnages.

Le Faucon Millenium

Le vaisseau spatial le plus rapide de l'ouest ! C'est le plus célèbre de la série, puisqu'il porte les héros d'épisode en épisode. Piloté par le contrebandier aux airs de cow-boy de l'espace, Han Solo, il peut transporter jusqu'à six passagers. À son bord, Han et son compagnon Chewbacca se lancent dans des courses poursuites effrénées grâce à son super propulseur qui peut atteindre en un rien de temps la vitesse de la lumière.



Les X-Wings

Ils tirent leur nom de leurs ailes en forme de X. Ces avions de chasse stellaires sont pilotés par les forces de l'Alliance Rebelle.



Les Tie-fighters

Ce sont les vaisseaux de chasse des forces de l'Empire.



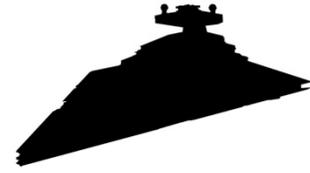
Le AT-AT

Ce véhicule de guerre affilié à l'Empire est à mi-chemin entre le char d'assaut et les tripodes bien connus dans les récits de science-fiction.



Les Destroyers stellaires

Ces gigantesques vaisseaux qui naviguent dans l'espace sont le symbole de la toute-puissance de l'Empire. Le jeu des échelles ne permet pas, dans ce modeste tableau, de rendre compte de son immensité : le Faucon Millenium peut se poser discrètement sur son aile pour se cacher.



Planètes et habitants de la Galaxie

De planète en planète, le paysage change radicalement, de même que la population : de Tatooine, la planète déserte où se couchent deux soleils, à Endor, la forêt peuplée d'Ewoks, en passant par la verte Naboo, véritable paradis sur terre dont les eaux sont habitées de créatures aquatiques, *Star Wars* propose un univers à cartographier à souhait. Pour visiter l'exposition, pas besoin de connaître par cœur l'encyclopédie « Wookieepedia » ! Les quelques éléments présentés ici suffisent pour avoir les points de repère nécessaires.

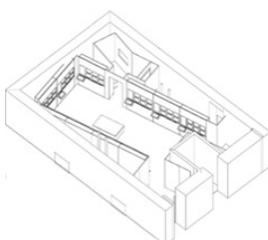


Guide de voyage pour visiter l'exposition

Pour trouver son chemin dans les dédales de l'exposition, nous vous proposons plusieurs fils rouges sous forme de petit guide thématique qui permet de mettre en lien les œuvres exposées avec *Star Wars*, ou entre elles. Elles sont présentées par ordre d'apparition dans les salles du musée. Les enseignants peuvent s'en inspirer pour mener eux-mêmes une visite guidée ou pour suggérer des pistes de réflexion ou des clés de lecture à leurs élèves. La classe pourrait alors être divisée en plusieurs groupes qui suivraient un parcours différent et partageraient ensuite leurs découvertes avec le reste de la classe.

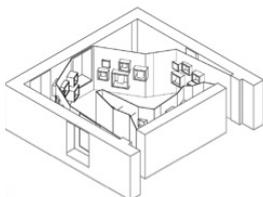
Plan de l'exposition

Rez
Salle 1



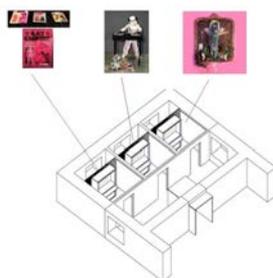
Travis Durden

1er étage, à droite
Salles 2 et 3



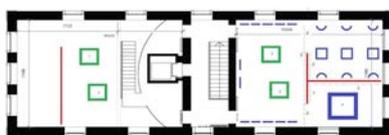
Superlife
Jodi Harvey
The Sucklord

1^{er} étage, à gauche
Salles 4 et 5



Anthony Knapik-Bridenne
Hyperactive Studio
Kyle Hagey
The Sucklord

2^{ème} étage, à droite
Salle 6



Benoît Lapray
Gabriel Dishaw
Alexandre Nicolas

2^{ème} étage, à gauche
Salle 7
Mezzanine

Cédric Delsaux
Stéphane Halleux

Après la passerelle
Salle 8
Espace Jules Verne



Stéphane Halleux
Dan Aetherman

Parcours thématique 1

Aux sources du « mythe » *Star Wars*

Grand amateur de science-fiction, George Lucas se nourrit de *space opera* et de *comic books* dès sa plus tendre enfance. Avec *Star Wars*, il souhaite créer un récit d'aventures dans l'esprit de *Flash Gordon* et *Buck Rogers* en mêlant différentes veines de la culture populaire et de la culture savante. Parmi les inspirations revendiquées par le réalisateur américain, on trouve de célèbres auteurs de science-fiction, comme Isaac Asimov (*Le Cycle des robots*), Edgar Rice Burroughs (*Le Cycle de Mars*) ou Frank Herbert (*Dune*), mais encore d'autres genres littéraires ou cinématographiques comme :

- L'heroic-fantasy
- les westerns
- les romans de piraterie
- les romans de cape et d'épée
- les films de samouraï
- les contes de fées

George Lucas est également fan de mythologie, qu'il s'agisse des mythes de la Grèce antique, des légendes arthuriennes ou encore les grandes épopées des civilisations orientales. Il y puise un scénario classique de lutte du bien contre le mal, un schéma narratif, qui d'après le mythologue Joseph Campbell, serait un commun à tous les mythes et passerait par les séquences suivantes :

- l'appel de l'aventure
- l'aide surnaturelle
- le passage du premier seuil
- l'initiation avec ses épreuves
- le dépassement du mentor
- l'accomplissement, la réalisation de soi.

On reconnaît bien là l'essentiel de l'action de *Star Wars*, qui partage encore bien d'autres propriétés avec les mythes :

- Les mythes sont des pourvoyeurs de sens. Ils expliquent, illustrent, métaphorisent l'expérience humaine à travers un récit symbolique. Ils offrent un modèle de compréhension du monde. L'univers de *Star Wars* cherche à remplir une fonction semblable : il propose un **système de valeurs** cohérent dont les chevaliers Jedi sont garants, une boussole éthique à utiliser dans le monde contemporain.

Genres apparentés, épisode I

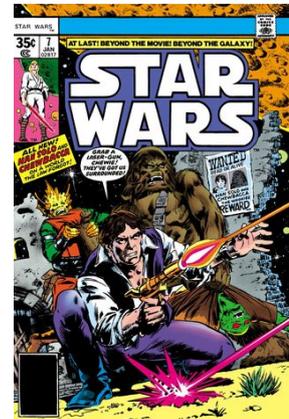
Space opera - Récit de science-fiction qui transpose des aventures épiques dans l'espace. Apparu dans les années 1940, le genre devient très populaire dans les années 1960-70.

Pulps - Magazines populaires des années 1920-1940 dans lesquels les romans sont publiés sous forme de séries.

Comic books - Bandes dessinées des années 1950, qui détrônent les *pulps* avec des superhéros comme Flash Gordon et Buck Rogers.

Sur la couverture de ce *comic book*, un avis de recherche façon western présente Han Solo et son compagnon comme des cow-boys de l'espace.

Star Wars,
Marvel Comics,
1977,
Coll. Maison
d'Ailleurs.



Genres apparentés, épisode II

Mythe – Les mythes sont des constructions imaginaires qui expliquent des phénomènes cosmiques ou sociaux. Ils apportent un éclairage sur la condition de l'être humain et son rapport avec la divinité. Les mythes sont étroitement liés au panthéon des dieux d'une civilisation.

Épopée – Poème narratif les exploits imaginaires ou réels d'un héros. Parmi les plus connues, les épopées de la Grèce antique, l'Illiade et l'Odyssée, qui relatent la guerre de Troie et les périples d'Ulysse. L'épopée constitue un récit fondateur dans la culture d'un peuple et en fait l'éloge. Par extension, « épique » désigne toute littérature qui traite de hauts faits militaires.

Saga – Tout comme l'épopée, la saga rapporte la vie d'un personnage légendaire ou historique, ainsi que celle de ses ancêtres et de sa descendance. La saga inscrit les faits épiques dans une généalogie. À l'origine, le terme désigne les récits fondateurs de l'Islande médiévale ; aujourd'hui on l'utilise pour désigner un cycle romanesque en plusieurs volets, ou épisodes.

- Plus que de simples récits, les mythes sont une matière protéiforme, malléable, qui peut s'adapter à différentes formes d'expression comme la sculpture, la peinture, la musique, le théâtre, la poésie et à travers toutes sortes de registres discursifs, de la comédie à la tragédie, en passant par le discours politique ou les chansons populaires... Les mythes sont « multimédias », comme on le dirait aujourd'hui. Tout comme *Star Wars*, qui, dès le départ, est pensé non pas comme un film mais comme *des*

films, et aussi des romans, des bandes dessinées, des jouets, des jeux... On parle d'**univers étendu** pour désigner toutes les occurrences de cet univers de fiction dont on peut isoler les éléments et les matérialiser en une palette infinie de supports.

- Les mythes sont partagés par une communauté qui peut facilement reconnaître une allusion à ces récits. Ils font partie de l'**univers référentiel** d'une communauté, c'est un bagage intellectuel commun. Ils font partie de la culture d'un groupe donné qui se l'approprie. Les mythes sont candidats à la réécriture, se laissent adapter, actualiser, remettre au goût du jour. Pour le mythe contemporain qui nous intéresse, cela donne lieu à une pratique, le **fan art**, popularisé par la philosophie DIY (*Do It Yourself*), diffusée par les fanzines ou sur Internet.

Qu'il puise dans des mythes anciens ou récents, George Lucas crée un mythe pour l'époque contemporaine avec sa *saga* – terme que l'on utilise souvent pour désigner *Star Wars* en tant que série de films, mais qui fait également référence un autre genre de récits mythiques. Telles les sagas médiévales islandaises, *Star Wars* se construit autour d'une famille, les Skywalker, dont on trace la généalogie.

Les liens de filiation entre les personnages de la saga font écho à la manière dont *Star Wars* est héritière d'une longue tradition culturelle, dont la généalogie transparaît aussi bien dans les films de George Lucas que dans les œuvres des artistes qui s'en inspirent, comme on pourra le voir dans l'exposition.

Genres apparentés, épisode III

La notion de genre peut aussi s'appréhender par la musique. Dans la salle n°5, nous proposons différents « remixes » de la musique de *Star Wars*, composée par John Williams, allant du funk au rap!



The Sucklord
DJ Trooper
2002
Coll. Maison d'Ailleurs

D'Excalibur au sabre laser

La conception des Jedi transpose dans l'univers de *Star Wars* les principes mêmes des chevaliers du Moyen âge : les Jedi défendent des valeurs universelles comme la justice et la paix. Ils



Travis Durden
Marble saber
Photographie numérique
2015
Coll. Maison d'Ailleurs

appartiennent à un ordre quasi religieux, à une fraternité qui n'est pas sans rappeler l'Ordre des Templiers ou les Chevaliers de la Table ronde. L'épée, arme chevaleresque par excellence,

est réactualisée par le sabre laser. En guise de lame, un rayon coloré ultra-tranchant se dégage de la poignée cylindrique et sert également de bouclier, puisqu'il peut même renvoyer les coups qu'on lui porte. Son maniement nécessite savoir-faire et courage.



La gigantesque statue du temple disparu des Jedi., in : *Rogue One: A Star Wars Story*, 2016.

Salle 1
Rez

Travis Durden remplace l'épée de la statue représentant Canton d'Utique par un sabre laser. Le drapé du personnage fait également écho à la robe de bure des Jedi.

George Lucas emprunte encore d'autres éléments à la matière celtique et au cycle arthurien : Han Solo est comparable à Lancelot, chevalier solitaire et Dark Vador fait écho au chevalier noir, qui tue le roi Arthur, puis lui révèle qu'il n'est autre que... son fils !



Jodi Harvey, *Skywalker vs Vader*, sculpture en papier, 2013
William Hatherall, *The Battle Between King Arthur and Mordred*



Salle 3
1er

La sculpture de papier de Jodi Harvey met en scène le moment de l'affrontement entre Luke Skywalker et Dark Vador. Elle peut être mise en parallèle avec cette image d'Arthur affrontant Mordred. Si les chevaliers du Moyen âge dédiaient leurs exploits à la dame qui inspirait leur courage ou à la jeune fille qu'ils devaient sauver d'un péril, Leia Organa remplit cette fonction dans le premier épisode de la saga, mais cette princesse intrépide ne se laisse pas si facilement façonner en poupée Barbie...



Princesse Leia remettant à Han Solo une médaille du mérite lors de la cérémonie qui célèbre la victoire de l'Alliance Rebelle sur l'Empire. *Star Wars. Épisode 1 : Un nouvel espoir*, 1977.

Son geste rappelle cette scène, où l'on voit la reine Guenièvre adoubant Lancelot, comme dans le tableau de Edmund Blair Leighton, *The Acolade*, 1901.

Poupée *Princess Leia* de la marque Kenner, 1977.
Coll. Maison d'Ailleurs.

Le Ying et le Yang de la Force

Des chevaliers du Moyen âge aux samourais japonais, il n'y a qu'un pas. L'ordre des Jedi est très lié aux cultures orientales et les combats de *Star Wars* s'inspirent plus des arts martiaux asiatiques que de l'escrime occidentale. Le mot même « Jedi » est tiré d'une expression japonaise « *jedi deki* », qui désigne les séries télévisées de samourai. L'Ordre Jedi peut évoquer une communauté de moines Shaolin ou de samourais. Tenus au célibat, ils obéissent à un shogun et à un code de conduite, le Bushido. La relation maître-padawan s'inspire du bouddhisme zen, où le maître a pour rôle de protéger son élève, tout en le poussant à se mettre en danger, à sortir de sa zone de confort, à se dépasser.

Salle 6
2^{eme}

L'artiste américain Gabriel Dishaw illustre bien, avec ses sculptures, comment le masque de Dark Vador s'inspire du casque traditionnel des samourais tandis que le sculpteur français Alexandre Nicolas met en scène son interprétation de la notion de Force, un flux d'énergie comparable aux principes fondamentaux du tao, et la notion d'équilibre en opposant des totems Dark Vador et des fœtus de Yoda, présentés dans des œufs de verre. Autant dire que l'équilibre est fragile !



Alexandre Nicolas
L'équilibre de la Force : Darktotems et œufs de Yodafoetus
2016



Gabriel Dishaw
Samurai Ekin
2017



Le casque Kabuto et le masque Mempo font partie de la tenue traditionnelle des samourais.

D'Hercules à Dark Vador

On peut également voir les périples de Luke Skywalker comme une sorte d'Odysée, allant de planète en planète, rencontrant des créatures plus étranges encore que celles qu'Ulysse trouva sur son chemin.

Le personnage d'Anakin peut-être rattaché à celui d'Achille, trempé dans les eaux de l'enfer par sa mère, invincible, mais dont la colère est sans limite quand il perd un être cher.

Luke et Leia sont jumeaux, garants d'un nouveau monde, comme Apollon et Artémis, nés de l'union de Zeus et Letho, relation secrète et illégitime. Apollon, comme Luke, divinité solaire, protecteur, guérisseur ; Artémis, comme Leia, sauvage et rebelle, indépendante. Les références au monde antique sont nombreuses dans les films *Star Wars* et touchent aussi bien les personnages que d'autres éléments de l'univers, comme les décors ou les véhicules.

Salle 7
2^{ème}

Le AT-AT, mis en scène dans un épais brouillard par Cédric Delsaux, est à la fois le descendant des tripodes de H.G. Wells dans *La Guerre des mondes*, des éléphants d'Hannibal traversant les Alpes et du Cheval de Troie.

Dans l'épisode 1, *La Menace fantôme*, on voit le jeune Anakin mener une sorte de course de chars à la *Ben Hur* au volant de son *podracer*. Les gradins évoquant les arènes du Colisée révèlent encore un autre emprunt cinématographique, au Peplum, les films hollywoodiens s'inspirant des héros de l'Antiquité.



Cédric Delsaux
AT-AT Under Fog
Photographie numérique
2009



Histoire de la destruction de Troie, 1498
L'An 2000, 1954, Coll. Maison d'Ailleurs

Anakin au volant de son *podracer*.
Star Wars. Épisode 1 : La Menace Fantôme, 1999

Podracers miniatures,
Coll. Maison d'Ailleurs



Mais les artistes qui revisitent *Star Wars* vont plus loin et « activent » d'autres mythes contenus en germe dans les personnages de la saga. C'est le cas de Travis Durden qui, dans sa démarche, associe le robot C-3PO au dieu Amour dans les bras de Psyché, allégorie de l'âme. En fusionnant sa tête sur le corps de la statue d'Antonio Canova, il évoque aussi le mythe de Pygmalion, qui grâce à la déesse Aphrodite, donna vie à la sculpture dont il était tombé amoureux.

Jean-Léon Gerôme,
Pygmalion et Galatée
1890

Travis Durden
Love Droid
Photographie numérique
2015



Parcours thématique 2

« Je suis ton père ! », un récit œdipien

Star Wars, dans sa logique sérielle, trace des généalogies sans fin : c'est un mythe familial. Or, s'il est un mythe prégnant dans cette histoire, c'est bien celui d'Œdipe et surtout la consonance psychanalytique de celui-ci. L'opposition entre père et fils se cristallise au moment où Dark Vador révèle à Luke sa véritable identité en prononçant avec emphase : « Je suis ton père ! ». Point culminant et emblématique de la saga, la problématique de la filiation se répète dans chacune des trilogies. Le préquel (épisodes 1 à 3) relate comment Anakin Skywalker, figure orpheline en quête de père, est tiraillé entre son mentor, Obi-Wan Kenobi, et un père de substitution, l'Empereur, auquel il finit par se soumettre. La trilogie originale (épisodes 4 à 6) oppose Luke Skywalker à la figure paternelle. Une génération plus tard (épisode 7), l'histoire se répète. C'est Kylo Ren qui affronte et tue son père, Han Solo, pour suivre les traces de son grand-père Dark Vador.

Quand le mythe devient complexe

Un oracle prédit que le jeune prince de Thèbes tuerait son père et épouserait sa mère. Pour échapper à ce destin, le roi Laïos l'abandonne dans les montagnes. Mais l'enfant survit. En grandissant, il apprend qu'il est adopté et part à la recherche de ses origines. De caractère colérique, il tue un jour un vieillard, ignorant qu'il s'agissait de son vrai père. Arrivé à Thèbes, il affronte un terrible monstre, le Sphinx. Victorieux, il épouse Jocaste, la reine veuve, ignorant qu'il s'agit de sa propre mère. Ainsi, la prophétie de l'oracle s'accomplit. Quand il découvre la vérité, Œdipe se crève les yeux et erre à travers la Grèce, jusqu'à sa mort.

En psychanalyse, on parle du complexe d'Œdipe pour désigner un désir inconscient que les garçons éprouvent par rapport à leurs parents : une attirance fusionnelle envers leur mère et une jalousie envers leur père.

Du Fils prodige au Père tout puissant

Si *Star Wars* est en somme l'histoire d'une lutte cosmique du Bien contre le Mal, rien d'étonnant qu'on puisse y voir un sous-texte religieux. Anakin Skywalker/Dark Vador est une figure christique. Désigné comme « l' élu de la prophétie », on nous révèle qu'il est né d'une immaculée conception (épisode 1). Ce jeune Padawan est tenté par le Malin et finit par succomber au pouvoir obscur de la Force. Il meurt une première fois et revient à la vie sous la forme de Dark Vador (épisode 3). C'est pour sauver son fils Luke qu'il tue son Maître dans un acte rédempteur qui le ramène du côté lumineux de la Force (épisode 6). On a là les trois principes de la Trinité : le Père, le Fils, et... la Force !

Salle 1
Rez

Travis Durden illustre cette idée en apposant le casque de Dark Vador sur le corps du Christ sculpté par Germain Pilon, vers 1570. Le geste de la main, par lequel le Christ donne sa bénédiction, fait écho au mouvement qu'il suffit à Dark Vador d'esquisser pour étrangler ses adversaires à distance. En le



couplant avec un corps dénudé, Vador est « dé-mécanisé ». L'anatomie parfaite, qui souligne les côtes comme en transparence de la chair, la boucle de cheveux qui tournoie sur l'épaule, les lignes de la paume de la main sont autant de détails qui renvoient à un corps humain « fait pierre ».

The Sucklord
Crucifix
2003



Travis Durden
Darth Resurrection
Photographie numérique
2015

Salle 5
1^{er}

Toujours dans le registre religieux, le « toy artist » newyorkais, The Sucklord, revisite l'iconographie chrétienne à la « sauce » *Star Wars*, en composant un retable — énigmatique présentation d'un culte où l'iconographie du *space opera* se substitue aux symboles chrétiens.

Père vs fils

Nomen est omen, dit l'adage. Si Dark Vador évoque le « père sombre », le nom du fils, Luke (de *Lucius* en latin), nous ramène vers la lumière (c'est aussi un clin d'œil à l'auteur, Lucas !). Leur patronyme, Skywalker, le marcheur du ciel, est également programmatique : il métaphorise le parcours initiatique que les membres de la famille vont faire. Luke veut se confronter à Dark Vador car il croit venger la mort de son père, mais il découvre que c'est justement *lui* son père.



Benoît Lapray
Toy Invasion #3
Photographie numérique
2013

Après leur première confrontation, Vador rêve d'attirer son fils du côté de l'ombre et ce dernier, de ramener son père du côté lumineux de la Force. Leur duel à l'épée est figuré par les héros LEGO® du photographe Benoît Lapray, dans un décor urbain qui rappelle les passerelles et autres ponts sur lesquels s'affrontent les chevaliers.

Salle 6
2^{ème}

La tension entre père et fils maintient le récit en suspens, comme dans l'image créée par Cédric Delsaux, cet échiquier vertical aux reflets vibrants. Les façades vitrées des immeubles et leur quadrillage font écho au défilé parcouru à toute vitesse par le vaisseau piloté par Luke Skywalker. La dimension perspectiviste de la composition conduit dans un premier temps le spectateur vers le chasseur qui se détache du fond neutre en glissant sur le point de fuite. On ne découvre que dans un deuxième temps la figure de Dark Vador, encadrée dans un rectangle de lumière. Le vaisseau renvoie métonymiquement à son pilote, son fils Luke, qui lui échappe toujours et s'éloigne inexorablement de lui.

D'autres artistes envisagent la relation père-fils non pas comme un face-à-face, mais comme une fusion. Le sculpteur Alexandre Nicolas présente la figure de Dark Vador au stade foetal, « cristallisé » dans l'archétype qu'il représente. Dans l'expression « Je suis ton père ! », il y a une certaine autorité qui empêche d'être autre chose qu'un fils obéissant, réplique de l'original. Il est signifiant de voir dans les affiches de *La Menace fantôme* (épisode 1) comment Anakin marche dans l'ombre de Dark Vador. L'enfant lumineux projette l'ombre de l'être maléfique qu'il va devenir. La confusion entre âge adulte et enfance a vite fait de se transposer analogiquement en une confusion entre père et fils.



Cédric Delsaux
Vador
Photographie numérique
2015



L'étrange rêve prémonitoire de Luke Skywalker, où il voit son propre visage dans le masque de Dark Vador. (*Star Wars. Episode 5 : L'Empire contre-attaque*, 1981) et Anakin Skywalker marchant dans l'ombre de Vador (*Star Wars. Episode 1 : La Menace fantôme*, 1999).

Parcours thématique 3

Super Robots

Les robots jouent un rôle essentiel dans l'univers de *Star Wars* et suivent les héros d'aventure en aventure. Le duo comique que forment C-3PO et R2-D2 fait avancer l'intrigue ou la dédouble en y ajoutant maintes péripéties et beaucoup d'humour ; ils servent également d'outils à la narration.

R2-D2, porteur de messages



Ce droïde « astromécane » dont la fonction première est de réparer les vaisseaux spatiaux s'exprime par sifflements électroniques. Facilement reconnaissable à sa forme cylindrique, muni de bras télescopiques, sa tête pivotante est pourvue d'une caméra-beamer qui lui permet de projeter des messages-hologrammes ou des plans enregistrés dans sa mémoire. Intrépide et volontaire, il prend souvent des initiatives pour mener ses missions à bien, au grand dam de son compagnon C-3PO.

R2-D2 délivrant le message de détresse de Princesse Leia, qui apparaît en hologramme. *Star Wars. Épisode 4 : Un nouvel espoir*, 1977.



Les robots dans la science-fiction

La figure du robot apparaît pour la première fois dans une pièce du dramaturge Karel Capek en 1920. C'est à la base une métaphore de la condition humaine aliénée par une société industrielle. Les robots de *Star Wars* obéissent aux « lois » établies par l'auteur de science-fiction Isaac Asimov :

- 1- un robot ne peut blesser un être humain ;
- 2- un robot doit obéir aux humains ;
- 3- un robot doit protéger sa propre existence.

Fidèles à cette conception, les robots de notre épopée intergalactique sont loyaux et bienveillants. Ils servent leurs créateurs avec qui ils ont une sorte de relation ancillaire.

C-3PO, traducteur et conteur malgré lui



C-3PO est un androïde, un robot à la silhouette humaine. Il a la distinction d'un majordome anglais pétri de bonnes manières et dit parler couramment six millions de langages ! S'il sert de traducteur entre les robots, les humains et les nombreuses créatures qui peuplent la galaxie, sa mémoire est, en revanche, très souvent effacée, ce qui produit un effet comique, puisque le spectateur en sait plus que lui ! Timoré voire douillet, il s'exprime souvent sur un ton dramatique. « Nous sommes perdus ! », dit-il à chaque fois qu'il est aux prises avec l'univers héroïque des personnages.

C-3PO contant les aventures de ses compagnons au coin du feu. *Star Wars. Épisode 6 : Le Retour du Jedi*, 1983.

Et si les robots pouvaient tomber amoureux ?

Salle 1
Rez

Dans les créations visuelles de Travis Durden, C-3PO troque sa parure dorée pour le marbre blanc. L'artiste français fusionne la figure du robot avec ni plus ni moins que le dieu Amour, en apposant sa tête sur la sculpture d'Antonio Canova « Psyché et Cupidon ». Si l'alliage entre le visage anguleux et métallique de C-3PO et le corps d'Amour semble incongru, le contraste se poursuit quand on procède à les rapprocher par analogie. Le blanc du marbre contraste avec le costume de métal doré du droïde, qui, habituellement engoncé, se déplace en petits mouvements saccadés, alors qu'ici il déploie majestueusement ses ailes et ses bras pour embrasser Psyché, allégorie de l'âme.



Travis Durden
Love Droid
Photographie numérique
2015

Salle 4
1^{er}

L'artiste américain Kyle Hagey nous présente le droïde en pleine rêverie dans une prairie couverte de marguerites dont on peut imaginer qu'il effeuille les pétales en des « je t'aime, un peu, beaucoup... ». Le choix du robot pour une œuvre amoureuse n'est pas anodin : dans la saga qui nous occupe, les droïdes sont les garants du secret amoureux à l'origine de la chute d'Anakin Skywalker. Témoins du mariage entre Anakin et Padmé (épisode 2), ils accompagneront fidèlement leurs enfants Luke et Leia dans leurs aventures. Tout l'espoir repose sur les robots, sans qui nos héros ne pourraient pas vaincre les forces de l'Empire.



Kyle Hagey
Daydreaming C-3PO
Photographie numérique
2013

L'humanité des robots est au centre des questions soulevées par nombre de récits de science-fiction et plus particulièrement par celui qui nous occupe ici. L'homme devient de plus en plus machine, le robot de plus en plus humain.



Exercices de style

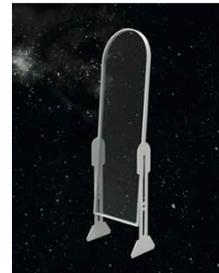
Salles 2-3
1^{er}

Les films *Star Wars* thématisent à de nombreuses reprises l'invention, la fabrication et la réparation des robots à partir de câbles et de métaux souvent récupérés, jusqu'à leur finition : la couche de peinture qui leur confère une sorte de peau. On peut voir comment le personnage de C-3PO subit plus d'une fois démembrements

et rafistolages. Circuits à l'air, tête à l'envers, les robots ont un corps, qu'ils soient nés d'un tas de ferraille ou... d'une canette de bière ! Le New Yorkais The Sucklord s'adonne à un exercice de style en réduisant R2-D2 à ses attributs les plus essentiels tandis que les designers du studio yverdonnois Superlife imaginent un objet qui nous le rappelle à la fois par sa forme et sa fonction « réfléchissante ».



The Sucklord
PB-R2
2015



Superlife
M2D2
2017

Salle 6
2^{ème}

Engagé dans le « Upcycled Art » ou « Recycl'Art », l'artiste américain Gabriel Dishaw crée depuis plus de vingt ans des sculptures avec du matériel de récupération. On ne s'étonnera pas que le personnage de C-3PO lui ait inspiré plus d'une œuvre. Ses bustes allient résistances, touches de clavier, transistors, puces, câbles, fusibles, diodes, boîtiers de circuits et plus encore. « Faire du neuf avec du vieux », la démarche de l'artiste fait écho à *Star Wars*, qui récupère les motifs de genres différents pour créer son univers.



Gabriel Dishaw
C-3PO Caramel
2015

Droïde de père en fils



Affiche du film de Fritz Lang
Metropolis, 1927.

Si on a l'habitude de parler de « nouvelle génération » pour désigner nos appareils électroniques, il en va de même pour nos robots : ils revendiquent leur ascendance technique et leurs origines culturelles. Le droïde C-3PO est lui-même le « recyclage » de l'un des plus célèbres robots de l'histoire du cinéma : l'androïde Futura du film de Fritz Lang *Metropolis* (1927). Mais contrairement à son homologue allemande, il obéit aux lois d'Asimov, l'auteur de science-fiction qui renouvelle la conception du robot en en faisant une figure bienveillante

et loyale, amie des humains. R2-D2 est inspiré des robots du film *Silent Running* (1972) ; sa « descendance » BB-8, créée en 2015 pour l'épisode 7, *Le Réveil de la Force*, est encore un exercice formel : on passe du cylindre à la sphère.



L'inventeur et artiste suisse Dan Aetherman imagine des ascendants steampunk aux astromech de la saga, des robots rétrofuturistes « à la Jules Verne » téléguidés depuis son smartphone. Ici, un petit tonneau sert de corps et intègre toutes sortes de cylindres de cuivre, de verre, de laiton ou de bois pour figurer ses membres. La calotte dorée qui sert de tête est équipée de longues vues, comme le dôme d'un observatoire.



Dan Aetherman
Star Wars Astromech Chopper C1-10P
Robot
2016

Parcours thématique 4

Tribulations d'un Stormtrooper

Le Stormtrooper est le soldat type de l'Armée Impériale, force d'assaut et de police à travers tout l'Empire Galactique. L'armure et le casque blanc font partie intégrante de l'univers visuel de la saga. Toujours déployés en grand nombre, les Stormtroopers sont anonymes et servent de chairs à canon. Conditionnés pour une totale obéissance à la hiérarchie de commandement, ce sont les troupes de choc sans visage de l'Empereur. Le Stormtrooper n'est pas à proprement parler un personnage, mais un type de personnage : sans psychologie, sans volonté, sans individualité. Du moins jusqu'à l'épisode 7, *Le Réveil de la Force*, où nous entrons dans la subjectivité de l'un d'entre eux, qui décide de se rebeller et par là même devient un personnage à part entière. Les artistes de l'exposition n'ont pas attendu le septième épisode pour se mettre dans la peau d'un Stormtrooper et le libérer de sa condition.



Le casque ensanglanté du Stormtrooper FN-2187, alias Finn. *Star Wars. Episode 7 : Le Réveil de la Force*, 2015.

La lecture pour meilleure arme

Salle 1
Rez

Pour fusionner un Stormtrooper avec le buste d'une statue néo-classique, Travis Durden choisit la figure d'un homme drapé à l'antique, tenant en ces mains une tablette. Le titre nous indique qu'il est en train de lire. Les angles du masque à gaz se fondent facilement sur le cou de la statue telle une barbe. Ses lignes forment le froncement de sourcils d'un regard concentré. Que lit-il ? La sculpture d'origine représente le peintre Nicolas Poussin en train de composer son tableau « Le Testament d'Eudamidas » (1653), figurant un soldat corinthien sur son lit de mort. Si la lecture est en soi un premier acte de rébellion pour le Stormtrooper qui incarne l'obéissance absolue par opposition à l'esprit critique, il y trouve la révélation de sa condition de mortel.

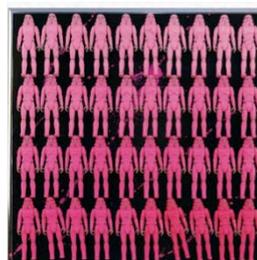


Travis Durden
Stormreader
2015

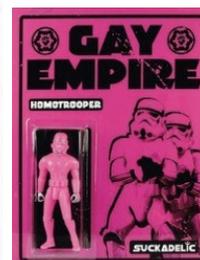
Un pour tous, tous pour un

Salle 3
1^{er}

Le « toy artist » newyorkais The Sucklord utilise les figurines de Stormtroopers pour les détourner en les reproduisant dans une résine rose fluo, injectée à dose variable, si bien qu'aucune n'est exactement identique aux autres, comme pour manifester l'individualité des soldats anonymes considérés comme des numéros. Une fois transformés en « Homotroopers », ils sortent des rangs. En



The Sucklord
Gay Empire Attack, 2007
Gay Empire, 2005



transposant l'imagerie gay sur l'iconographie de *Star Wars*, l'artiste détourne un objet de la culture populaire pour faire passer un message qui dérange : l'homosexualité reste taboue dans la sphère militaire. Loin d'être anodin, les « Homotroopers » de Suckadelic paraissent à un moment où un débat fait rage au sujet de l'homosexualité chez les US Marines, toujours mal perçue.

Du casque au masque

Les casques de la soldatesque de la saga inspirent à Anthony Knapik-Bridenne des masques à l'apparence du bois, évoquant des fétiches africains sculptés par son styilet numérique. Pour les designers d'Hyperactive studio, le casque blanc du soldat impérial rappelle plutôt un crâne qu'ils inscrivent dans la tradition du trompe l'œil en jouant sur la répétition des motifs et le jeu des échelles. À nouveau, le Stormtrooper est un rouage anonyme dans une machinerie qui le dépasse. Il ne vaut que pour le collectif pour lequel il se sacrifie. Les contorsions infligées aux corps renvoient autant aux acrobates de cirque qu'au défilé militaire. Les Stormtroopers feraient-ils un pied de nez à la mort ?



Anthony Knapik-Bridenne
Stormtrooper Mask
Photographie numérique
2015



Hyperactive Studio
Stormtrooper
Photographie numérique
2014

Memento Mori

Très répandus au XVIIème siècle dans la peinture hollandaise et française, les genres picturaux comme la Nature morte et la Vanité sont des représentations allégoriques de la mort, du passage du temps et de la condition humaine. Le crâne y occupe une place centrale comme symbole de la mort triomphante. L'image s'accompagne souvent de locutions latines comme « Memento Mori » (« souviens-toi que tu vas mourir »). Au XIXème siècle, le sujet réapparaît avec la vogue du trompe l'œil qui joue sur la confusion de la perception du spectateur et du tableau vivant - pose théâtrale de modèles orchestrée pour la réalisation d'un tableau.

Les aspirations d'un petit soldat

Dans la série de Benoît Lapray, « Toys Invasion », les Stormtroopers occupent une place prépondérante. La logique consumériste que l'artiste thématise de manière décomplexée présente la figurine LEGO® en train de faire du lèche-vitrine à plus d'une reprise, comme dans cette image où le Stormtrooper admire le costume de Dark Vador en vente dans les magasins « Sith ». Peut-être pourrait-il se l'acheter pendant les soldes ? Le petit soldat peut-il dépasser sa condition ?



Benoît Lapray
Toys Invasion #3
Photographie numérique
2015

Cédric Delsaux semble penser que non, avec cette image pourtant lyrique qui nous présente un Stormtrooper blessé, se vidant de son sang. Alors que dans *Star Wars* on ne déroge jamais à la blancheur des soldats impériaux dont la tenue reste toujours immaculée même dans le feu des combats, l'image de Delsaux nous emmène dans un reportage de guerre. Au milieu de limousines en plein désert gît le corps d'un Stormtrooper, comme un pantin désarticulé. Sa blessure au flanc fait des traînées de sang qui souillent la blancheur de l'armure.



Cédric Delsaux
Mort d'un Stormtrooper
Photographie numérique
2015

Le contraste entre la violence de la guerre et le côté paisible et silencieux de l'image provoque une sorte de malaise.

Parcours thématique 5

Masques et mascarades

Si le masque de Dark Vador en est venu à être aussi emblématique, avec son aspect tranchant, lisse et impassible, c'est qu'il lui colle à la peau ; il est devenu son visage. Tomber le masque signifie pour ce personnage cesser de vivre, car il lui sert de respirateur. Il symbolise par métonymie sa condition mi-homme, mi-machine.



Anthony Knapik-Bridenne, *Kyloren Mask*, 2015
Star Wars Tales, n°6, 2000, Coll. Maison d'Ailleurs.

Être ou ne pas être un cyborg, telle est la question ! Dans une séquence de l'épisode 7, *Le Réveil de la Force*, Kylo Ren témoigne son admiration à son grand-père, Dark Vador, qu'il n'a jamais connu autrement que par la légende, et dont il hérite la relique du casque, calciné et déformé, qui fait office de crâne. S'il a fallu attendre avec patience la fin de la trilogie originale pour qu'on nous révèle le visage de Vador, Kylo Ren fait tomber le masque dès la deuxième séquence du film. Contrairement à Dark Vador qui a besoin de son casque pour respirer, Kylo Ren ne l'utilise que pour un effet théâtral ou symbolique, ce qui lui vaut une certaine moquerie quand il interroge le rebelle Poe ne comprend pas ce qu'il dit à cause du modulateur de voix, partie intégrante de son costume de méchant.

Salle 4
1^{er}

Fasciné par cet élément hautement symbolique, le photographe et graphiste Anthony Knapik-Bridenne sculpte avec son stylet numérique des masques à l'apparence du bois, tels des visages aveugles évoquant les fétiches africains auxquels on prête des pouvoirs magiques. Le masque incarne, il confère les pouvoirs de la divinité qu'il représente. Ce sont des objets qui renvoient au divin, chargés de sens religieux.



Kylo Ren recueilli devant le masque de Dark Vador. *Star Wars. Épisode 7 : Le Réveil de la Force*, 2015.

Dans la culture occidentale, le masque joue un double rôle : à la fois il cache l'identité de celui qui le porte et il représente un personnage, comme c'est le cas des masques du théâtre antique ou des masques de Carnaval. Principal accessoire scénique, le masque permet de reconnaître les attributs de personnages types. Or, dans *Star Wars*, qu'ils portent un masque ou non, les personnages sont tous des archétypes : la princesse et le chevalier, le méchant et le sage, le soldat et le rebelle... L'interchangeabilité des masques révèle combien les antagonistes sont en fait des alter-ego, qui plus est, transposés de génération en génération.

Les sculptures de Gabriel Dishaw nous invitent à énumérer toute une typologie de casques/masques, allant du casque de moto au masque à gaz en passant par le masque du lutteur mexicain. Tous ces artefacts censés protéger la tête et le visage sont convoqués dans ses créations colorées. Palpable, manipulable, reproductible, le masque est l'objet tout désigné par les fans pour s'approprier un univers imaginaire. On retrouve cette tendance très fortement ancrée dans la culture populaire contemporaine avec le phénomène du *cosplay* qui consiste à fabriquer soi-même et revêtir le costume d'un personnage de fiction.



Gabriel Dishaw
Upcycled Kylo Ren
2015

De l'hommage à la parodie

Les artistes présentés dans l'exposition revisitent également *Star Wars* pour s'en moquer, comme le fait Kyle Hagey, dont la série « *Star Wars on vacations* » a été rendue populaire par le biais des réseaux sociaux. Il présente les personnages de la saga dans des paysages bucoliques, simplement en train de prendre du bon temps, comme lors d'une trêve entre deux guerres intergalactiques. Prairies verdoyantes, montagnes enneigées et ciels ultra bleus composent un décor « kitsch » qui nous porte dans une sorte de carte postale pittoresque. La parodie qu'opère Hagey sur l'univers *Star Wars* intervient



Kyle Hagey
Darth Vader sipping some tea
Photographie numérique
2015

sur le cadre, sur les personnages et sur le genre lui-même, par inversion et par exagération : les robots tombent amoureux, les méchants deviennent inoffensifs, comme Dark Vader qui sirote ici son thé. L'exagération de ce bonheur rose fluo a un goût de guimauve ! Pourtant, le thème pastoral fait bel et bien référence à un épisode de la saga (épisode 2, *L'Attaque des clones*) quand Anakin et Padmé vivent une idylle sur la planète Naboo. Et si cette escapade amoureuse, petite parenthèse dans l'intrigue principale, était aussi vécue par d'autres personnages, secondaires ou antagonistes aux deux héros ? C'est là qu'on bascule dans la parodie !

Genres apparentés, épisode IV

Parodie -

Forme d'humour qui utilise le cadre, les personnages, le style ou le fonctionnement d'une œuvre ou d'un genre discursif pour s'en moquer en utilisant principalement la technique de l'inversion.

Pastiche -

Imitation du style d'un artiste ou d'un auteur, parfois utilisé comme synonyme de parodie.

Satire -

Œuvre visant à se moquer d'un sujet par différents procédés, comme l'exagération, la diminution, la juxtaposition ou la parodie de manière provoquante, visant à susciter de vives réactions.

Caricature -

Portrait peint, dessiné ou sculpté qui amplifie certains traits caractéristiques du sujet de manière humoristique. C'est une satire graphique.

Salle 6
2^{ème}

La série de Benoît Lapray se nomme « Toys invasion » en parodie aux invasions militaires de *Star Wars*. Les figurines LEGO®, courtes sur pattes, surmontées d'une tête volumineuse proportionnellement à leur petite taille, sont une caricature des personnages de la saga répondant à une esthétique du mignon. Ils témoignent de combien *Star Wars* peut donner lieu à des variantes humoristiques. Tournées en dérision, les scènes rejouées par les LEGO® ont un effet de dédramatisation : tout est « légoïfié », tout devient drôle.



Benoit Lapray
Toys Invasion #05
Photographie numérique
2013

Quand la photographie raconte des histoires

Salle 1
Rez

En fusionnant les personnages de la saga aux statues de la Renaissance exposées au musée du Louvre, Travis Durden procède à une juxtaposition entre des sculptures consacrées et des objets de la culture populaire. Cette démarche pose la question du statut des œuvres d'art. Les seules sculptures à proprement parler qui soient exposées dans la salle sont les figurines *Star Wars*, produits manufacturés par la marque française Attacus. La résine remplace le marbre dans la statuaire pop-culturelle contemporaine. Une autre spécificité de l'approche de l'artiste provient de son caractère « transmédia » : il fusionne une œuvre cinématographique avec une sculpture au travers de la photographie.



Figurines *Star Wars* de la marque Attacus.
Coll. Maison d'Ailleurs.

Salle 4
1^{er}

La technologie numérique et la démarche d'Anthony Knapik-Bridenne soulèvent également des questions quant au statut ontologique de l'œuvre d'art. « Ceci n'est pas un masque », nous aurait dit le peintre René Magritte, comme dans son célèbre tableau « La trahison des images », en nous rendant conscients de combien le degré de mimétisme des images peut tromper notre perception. Ici, la photographie ne renvoie pas un objet réel ; le stylet numérique de l'artiste sculpte des masques de bois qui n'existent pas dans la réalité. Cette création virtuelle peut-elle encore s'appeler « photographie » ?



Anthony Knapik-Bridenne
Darkvador Mask
Photographie numérique
2013

Benoît Lapray place également ses figurines LEGO® dans des décors réels, à Lyon, dans le quartier de la Confluence, dont l'architecture rappelle le jeu de briques. Pour créer un effet de vraisemblance, il joue sur les échelles et ajoute des ombres et des reflets. Le mouvement mimétique est inverse à celui de Cédric Delsaux : ce ne sont pas les éléments de fiction qui pénètrent notre réalité, mais notre réalité qui est transposée dans l'univers de fiction. C'est la ville qui se transforme en LEGO®, le réel est devenu un jeu de constructions. Le monde des jouets s'est substitué à la présence humaine.



Benoît Lapray
Toys Invasion #07
Photographie numérique
2013

Cédric Delsaux a une approche particulière de la photographie : il l'appréhende comme un cinéaste. Toute une équipe travaille à la fabrication des images dont il est le réalisateur. Ce travail peut prendre jusqu'à six mois, bien que la photo donne l'impression d'avoir été faite en un clic ! Dans la série « Dark Lens », il intègre des éléments de la saga *Star Wars* dans des décors de périphéries fantomatiques. Chaque image est une histoire en puissance !

Fictions du réel, selon Cédric Delsaux

« Il y a des arts dont la noblesse passe historiquement par la fiction, comme la littérature ou le cinéma, et d'autres qui sont sommés d'en rester au réel, comme la photographie. (...) Le réel est une totalité inaccessible. Parler en son nom est une imposture. Le réel est un horizon. Un infini. Quelle que soit la méthode, même scientifique, on en s'en rapproche que de loin, par instants, par tâtonnements. (...) Nous ne percevons du réel que la fiction que l'on s'en fait. »



Cédric Delsaux
Darth Vader, série Dubaï
Photographie numérique
2015

Ses photographies révèlent un paysage urbain avec ses démesures industrielles. Ce sont des lieux qui présentent une charge poétique, des paysages mués en zones — zones de guerre, nature post-apocalyptique, architectures oppressantes, terrains vagues, banlieues glauques, chantiers mégalomanes... Il convoque dans ses espaces des éléments fantastiques issus de la saga *Star Wars*. La fiction s'invite dans la réalité. Pourtant les personnages ont l'air plus réels que les décors, comme si les lieux « révélaient » leur nature par la présence des personnages ou des vaisseaux de *Star Wars*.



Participer à l'aventure : activités pendant la visite Carnet d'exercices des jeunes Padawan

1. Mythologie appliquée avec Travis Durden

Salle 1 : rez-de-chaussée

Nous voici dans un temple d'un genre nouveau ! En associant les corps de statues de marbre avec les visages masqués des héros de *Star Wars*, l'artiste Travis Durden crée un panthéon de divinités mystérieuses... En t'inspirant des dieux de l'Olympe, à toi de choisir pour chacun un rôle divin !

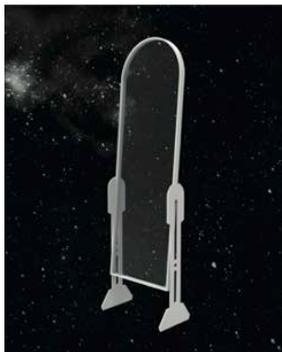
			
			

											
Apollon	Artémis	Hermès	Dionysos	Athéna	Arès	Héphaïstos	Aphrodite	Déméter	Héra	Zeus	Poséidon
Dieu du soleil, de la musique et de la poésie	Déesse de la lune et de la chasse	Messenger des dieux, il protège les voyageurs	Dieu du vin	Déesse de la sagesse	Dieu de la guerre	Dieu forgeron	Déesse de la Beauté et de l'Amour	Déesse des moissons	Déesse du mariage et du foyer	Dieu de la foudre et roi des dieux	Dieu de la mer

2. Équations avec Superlife

Salle 2 : 1^{er} étage, salle de droite

À quels personnages de la saga ces meubles imaginés par les designers du studio Superlife font-ils allusion ?

3. Les 7 différences avec Jodi Harvey et The Sucklord

Salle 3 : 1^{er} étage, suite

Tiens ! On dirait que ces deux artistes n'ont pas vu le même film ! Compare les AT-AT imaginés par Jodi Harvey et The Sucklord et trouve 7 particularités qui les distinguent.

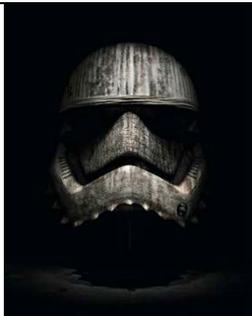


- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

4. Illusionisme avec Anthony Knapik-Bridenne et Hyperactive Studio

Salle 4 : 1^{er} étage, salle de gauche

Les Stormtroopers portent des masques qui les protègent en toutes circonstances, mais impossible de les distinguer les uns des autres ! Ils peuvent te jouer des tours ! De quelle matière sont faits ces objets ?



5. Récréation avec Kyle Hagey

Salle 4 : 1^{er} étage, salle de gauche

Repère les éléments comiques de cette scène. Qu'est-ce qui en fait une parodie ?



6. Histoire de l'art avec The Sucklord

Salle 5 : 1^{er} étage à gauche, suite

Entoure les éléments qui créent une analogie entre le retable *Star Wars* composé par The Sucklord et *La Crucifixion* du peintre italien Pietro Perugino.



7. Recyclage avec Gabriel Dishaw

Salle 6 : 2^{ème} étage, salle de droite

Retrouve les différents éléments qui composent la sculpture de Gabriel Dishaw.



8. « Qui dit quoi » avec Benoît Lapray

Salle 6 : 2^{ème} étage, salle de droite

Tu deviens le scénariste d'un film où les acteurs sont des figurines LEGO® ! À toi d'inventer les dialogues entre les personnages.

9. Philosophie avec Alexandre Nicolas

Salle 6 : 2^{ème} étage, salle de droite

Yoda a lui aussi été un bébé avant de devenir Maître Jedi ! Il s'exprime toujours dans un langage énigmatique. Remets les mots dans le bon ordre, ajoute la ponctuation et il pourra te transmettre son enseignement.



La peur | à la haine | mène | la colère | le côté | à la colère
| mène | le chemin | obscur | la haine | à la souffrance |
la peur | est | vers | mène

10. Géo avec Cédric Delsaux

Salle 7 : 2^{ème} étage, salle de gauche

Invente un titre pour ces photographies, en indiquant un lieu géographique réel ou imaginaire.



11. Retour vers le futur avec Dan Aetherman

Salle 8 : 2^{ème} étage, après la passerelle

Le robot de l'inventeur Dan Aetherman pourrait bien être l'ancêtre de R2-D2 !
Quelles sont les matériaux qui le composent ?



12. Généalogies avec Stéphane Halleux

Salle 8 : 2^{ème} étage, après la passerelle

Il pourrait bien avoir un lien de parenté avec les Stormtroopers, ce personnage nommé Gazenko qui promène son chien ! Qu'est-ce qui lui donne un air de famille avec les soldats de l'Empire galactique ?



Réponses

1. **8.** et **10.** Ton imagination ne connaît pas de limites ! Il n'y a pas d'autre bonne réponse que celle que tu auras choisie !

2. Dark Vador | Chewbacca | R2-D2

3. Le AT-AT de Jodi Harvey est fabriqué à partir des pages d'un roman *Star Wars*. La technique utilisée est le découpage et le pliage. Celui de Sucklord est en papier mâché. Il est peint, en donnant l'illusion qu'il est couvert de graffitis. Il y ajoute de nombreuses inscriptions en anglais ainsi qu'en « auerbesh », une langue imaginaire de l'univers *Star Wars*. Les proportions des pattes, du corps et de la tête du AT-AT ainsi que leur position sont différentes. The Sucklord campe aux pieds de l'engin une figurine rose fluo, dans une mise en scène qui laisse entendre qu'elle a fait les tags elle-même. Jodi Harvey accompagne également sa sculpture de papier d'un autre élément, une tourelle de tir. Les deux œuvres produisent un effet très différent. Celle de Jodi Harvey rend hommage à *Star Wars* ; celle de Sucklord est irrévérencieuse. Il crée un environnement qui évoque la banlieue de New York en faisant allusion à la culture hip-hop, comme si *Star Wars* était transposé dans un univers pop où sa figurine ferait un pied de nez à l'Empire. Il se positionne comme un rebelle.

4. Tu es tombé dans le piège ? On pourrait croire que les photographies d'Anthony Knapik-Bridenne présentent des sculptures en bois, pourtant l'image est entièrement fabriquée par ordinateur, avec un stylet numérique. Il en va de même pour l'image d'Hyperactive Studio, mais on aurait pu croire que les designers avaient fait poser des figurants en costume ou utilisé des jouets pour composer leur tour de Stormtroopers.

5. Une parodie, c'est une forme d'humour qui utilise une œuvre ou un élément d'une œuvre pour s'en moquer. Dans l'image de Kyle Hagey, Dark Vador est dans un cadre idyllique et non pas dans des vaisseaux spatiaux, comme on a l'habitude de le voir. La position de son corps, jambes repliées, se relaxant sur une verte prairie, est l'opposé de l'immense silhouette qu'on connaît. Boire du thé est une activité peu usuelle chez les seigneurs Sith et on est bien empruntés d'imaginer comment il sirote son Earl Grey à travers son masque. C'est souvent un détail, ou une accumulation de détails, qui provoque le rire. Ici, la porcelaine anglaise et le petit doigt en l'air qui confère un certain raffinement au personnage le plus menaçant qui soit le rend ridicule.

6. Un vaisseau spatial fait office de croix. Jésus-Christ est remplacé par le personnage de Boba Fett, un bandit. Les anges survolant la scène de la crucifixion ont été transposés en mode *Star Wars* avec une miniature du Faucon Millenium. Le parchemin indiquant INRI (Jésus de Nazareth, roi des juifs) au sommet de la croix est changé en « C3PO », du nom du droïde doré. Au pied de la croix, les personnages ont été remplacés par des robots. D'autres éléments rappellent aussi l'iconographie chrétienne, comme Han Solo pris dans la carbonite, qui fait office de médaille pieuse, ou encore les chapelets qui entourent le personnage.

7. Un casque de moto, des roulettes de chaise de bureau, des puces électroniques, des touches de clavier, des circuits imprimés, et bien d'autres objets encore forment le casque de ce nouveau Boba Fett, reconnaissable à son antenne.

9. La peur est le chemin vers le côté obscur : la peur mène à la colère, la colère mène à la haine, la haine ... mène à la souffrance.

11. Ce droïde est composé de matériaux nobles comme le laiton, le cuivre, le verre et le bois.

12. Le casque blanc rappelle à la fois un scaphandrier de *Vingt mille lieues sous les mers* et le casque des Stormtroopers, également conçu comme un masque à gaz. La lunette unique du petit Gzenko offre un regard aussi vide que celui des soldats masqués. Par contre, sa tenue décontractée et les proportions de son corps sont en contraste avec le militaire galactique, et contrairement à son cousin lointain, il a troqué son pistolet laser pour son fidèle compagnon Mouchka.



Prolonger l'aventure de retour en classe

Activités créatives pour émuler la démarche des artistes

1. Mashup

Sur le principe du mashup cher à Travis Durden, on découpe des images de personnages connus, issus de dessins animés, de groupes de musique, de films ou de tableaux. On recompose un personnage en faisant un collage des différents éléments caractéristiques. On discute ensuite des analogies et des oppositions entre les personnages « mixés » et l'effet que produit l'image créé.



2. Toy Story

La fiction s'invite dans la réalité : mettez vos figurines LEGO® en scène et choisissez pour décor votre école ou les lieux emblématiques de votre ville, comme Benoît Lapray l'a fait à Lyon. Roman photo, BD ou court-métrage en *stop motion*, la classe se transforme en équipe de tournage !

3. Recycl'art

Comme Gabriel Dishaw et Stéphane Halleux, fabriquez un robot ou un vaisseau spatial avec du matériel de récupération. Cylindre de carton, papiers de bonbons colorés ou bouteilles en PET à modeler à volonté, à défaut de pistolet laser, sortez le pistolet à colle pour créer des objets volants non-identifiés. Avec la bonne excuse de se fournir en matériel, la sortie à la déchèterie de votre ville peut faire partie de la démarche de votre activité.



4. Masques

Dessinez, coloriez, découpez, collez les masques des personnages de la saga. Chaque élève réalise le masque du personnage auquel il s'identifie. On peut également utiliser le revers du masque pour y inscrire une réplique de la saga.



5. Créatures

En vous inspirant de l'araignée de Stéphane Halleux, imaginez un bestiaire mécanique pour l'Empire ou des animaux de compagnie pour les Stormtroopers !

6. Cadavre exquis

Ou comment transformer un exercice de rédaction en jeu collaboratif ! Partez d'une photographie de Cédric Delsaux ou de Benoît Lapray et narrez la scène que l'on voit

ou qui va suivre. Chaque élève écrit en secret une phrase en ne laissant voir que les derniers mots au suivant qui reprend la plume et ainsi de suite.

7. Parodie et subversion

Utiliser des éléments de l'univers *Star Wars* pour faire une fausse affiche électorale ou une fausse publicité pour un produit de consommation courante. On peut imaginer de tourner un spot publicitaire en portant un masque ou un costume ou encore de présenter un faux téléjournal.



Pour aller plus loin...

Bibliographie

Essais

- Atallah, Marc, Boillat, Alain et Jaccaud, Frédéric, *Je suis ton Père ! Origines et héritages d'une saga intergalactique*. Catalogue d'exposition, Coll. Maison d'Ailleurs, 2017.
- Collectif, *Star Wars, le mythe tu comprendras*. Philosophie Magazine, hors série n°27, 2015.
- Henderson, Mary, *Star Wars, La Magie du mythe*, 1998.
- Iscaen, Virgile, *Star Wars, l'Univers décrypté en infographies*, 2015.
- Jullier, Laurent, *Star Wars, Anatomie d'une saga*, 2005.
- Leroy, Arthur, *Star Wars, un mythe familial. Psychanalyse d'une saga*, 2015.
- Lombard, Philippe, *Le Petit livre de Star Wars*, 2017.
- Rinzler, J.W., *Le Making of Star Wars*, 2014.
- Tellouk, Julien et Lavorel, Mathias, *Comprendre Star Wars quand on n'a toujours pas compris qui est le père de Luke Skywalker*, 2017.
- Vervisch, Gilles, *Star Wars, la philo contre-attaque. La saga décryptée*, 2015.

Romans, bandes dessinées, livres illustrés et livres pour enfants

- Brown, Jeffrey, *Dark Vador et fils*, 2012.
- Brown, Jeffrey, *Star Wars, l'Académie Jedi : le retour du Padawan*, 2015.
- Collectif, *Star Wars, mes petites histoires (7 vol)*, 2016.
- Di Terlizzi, Toni et McQuarrie, Ralph, *Les Aventures de Luke Skywalker, chevalier Jedi*, 2015.
- Lucasfilm, *Star Wars, le roman du film (7 vol.)*, La Bibliothèque verte, 2015-2016.
- Wang, Jack, *Star Wars Epic Yarns (3 vol.)*, 2015.

Filmographie

Trilogie originale (1977-1983)

- Star Wars. Épisode IV : Un nouvel espoir*, George Lucas, 1977.
- Star Wars. Épisode V : L'Empire contre-attaque*, Irvin Kershner, 1980.
- Star Wars. Épisode VI : Le Retour du Jedi*, Richard Marquand, 1983.

Prélogie (1999-2005)

- Star Wars. Épisode I : La Menace fantôme*, George Lucas, 1999.
- Star Wars. Épisode II : L'Attaque des clones*, George Lucas, 2002.
- Star Wars. Épisode III : La Revanche des Sith*, George Lucas, 2005.

Troisième trilogie (2015-2019)

- Star Wars. Épisode VII : Le Réveil de la Force*, J. J. Abrams, 2015.
- Star Wars. Épisode VIII : Les Derniers Jedi*, Rian Johnson, 2017.

Films dérivés

- Star Wars : The Clone Wars*, Dave Filoni, 2008.
- Rogue One : A Star Wars Story*, Gareth Edwards, 2016.

Webographie

Sur Star Wars :

www.starwars.com

www.starwars-universe.com

www.starwars.wikia.com

Sur les artistes de l'exposition :

www.cedricdelsaux.com

www.suckadelic.com

www.travisdurden.com