Fiche Pédagogique

Corps-concept
Maison d'Ailleurs
21.05 – 19.11.2017

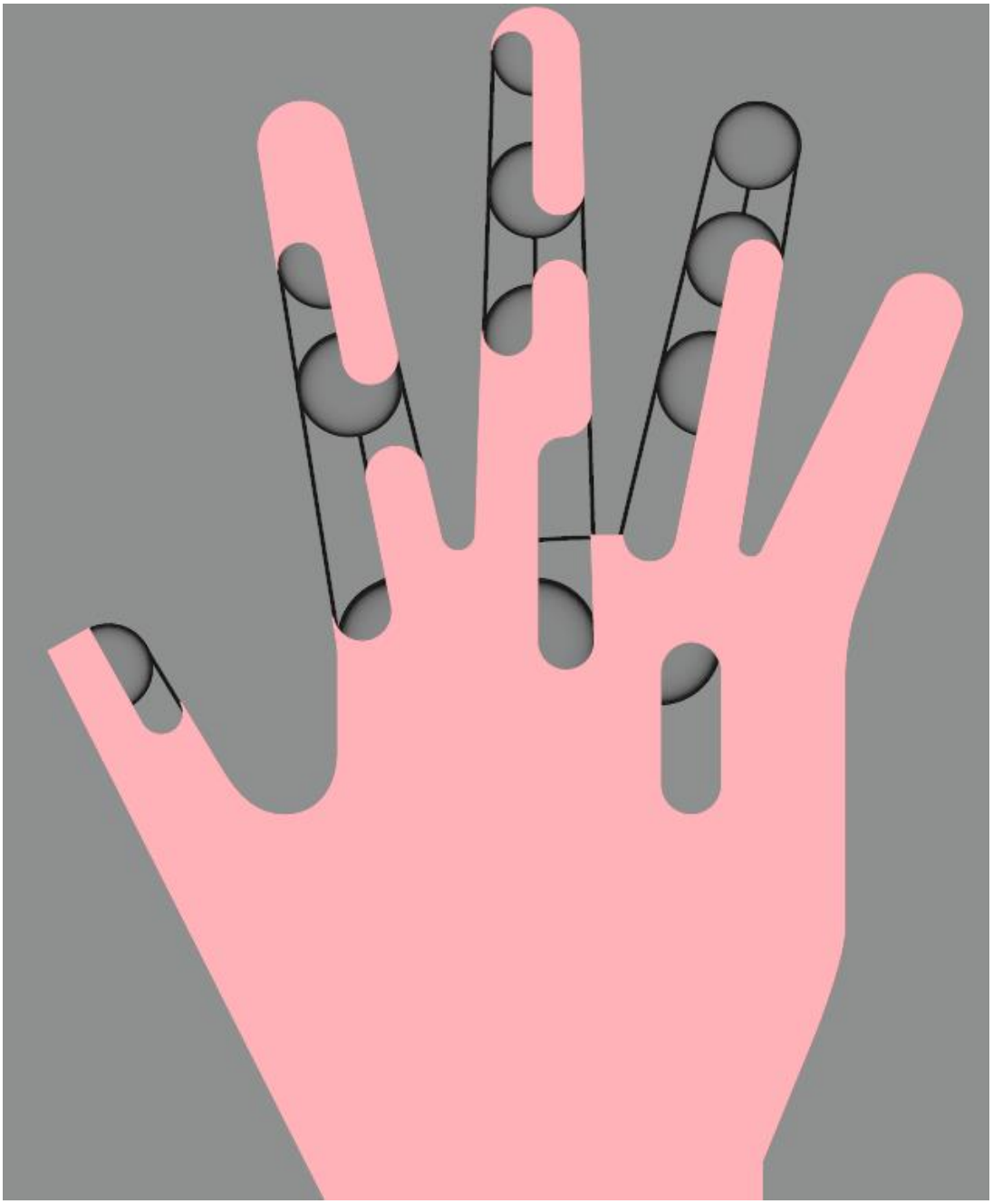


Table des matières

Informations pratiques pour les écoles 3
Concept général de l'exposition 4
Salle Matthieu Gafsou (Rez-de-chaussée) 5
Souvenirs du futur (1er étage) 6
Salle Littérature (1er étage) 7
Salle Figurines (1er étage) 8
Salle Cinéma (1er étage) 9
Salle Musique (1er étage) 10
Exposition temporaire (2ème étage) 11
Salle Beb-deum (2ème étage) 11
Salle ECAL (2ème étage et mezzanine) 12
Espace Jules-Verne (2ème étage, après la passerelle) 13
Salle des *Pulps* (2ème étage, Espace Jules Verne) 14
Bibliographie 15
Filmographie 15
PISTES D'ACTIVITÉS 16
Avant la visite 16
Pendant la visite 17
Après la visite 22

Informations pratiques pour les écoles

Maison d'Ailleurs
Place Pestalozzi 14
CH - 1400 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

Avec l'exposition « Corps-concept », la Maison d'Ailleurs se penche sur le transhumanisme et, en particulier, sur notre relation au corps. Dans la société contemporaine, le corps est devenu une matière à travailler, à remodeler, voire à améliorer jusqu'à en effacer toute imperfection. Avec l'avancée des nouvelles technologies, les améliorations corporelles ne sont ou ne seront bientôt plus seulement de l'ordre de la science-fiction. Entre prothèses bioniques, modifications génétiques, pilules rehausseurs d'humeur ou cerveau connecté, la science permettra à l'être humain de se redéfinir. Il convient, avant de se lancer les yeux fermés dans ces aventures génétiques et technologiques, de s'interroger sur ce qu'elles impliquent pour l'individu et la société.

En présentant des objets de la collection de la Maison d'Ailleurs et les œuvres d'artistes visionnaires (Beb-deum, Matthieu Gafsou, Jean-Pierre Kaiser et les étudiants de l'ECAL), « Corps-concept » a pour but d'interroger le public sur sa relation au corps et, plus généralement, le rôle de celui-ci dans la perception de notre individualité en tant qu'être humain.

Salle Matthieu Gafsou (Rez-de-chaussée)

Dans la salle du rez-de-chaussée, sont exposées les photographies du lausannois Matthieu Gafsou, en partenariat avec la Ligue pulmonaire vaudoise. Né en 1981, formé à la photographie à l'Ecole d'arts appliqués de Vevey, il se fait rapidement un nom dans le monde artistique suisse romand et enseigne aujourd'hui à l'ECAL. La série « H+ » présente l'homme et son corps dans un contexte actuel de société de consommation.

On retrouve dans les photographies de Matthieu Gafsou les propositions d'amélioration du corps des transhumanistes telles que prothèses mécaniques ou chimiques, modifications génétiques ou thérapie anti-âge, etc.

Les objets ou personnages photographiés sont travaillés avec beaucoup de soin, exposés simplement sur fond noir ou blanc, sans contexte visible. Ces fragments forment un tout présentant l'idéal transhumaniste tel que vu par l'artiste. Leur rendu contrasté – sujet coloré et artificiellement éclairé sur fond noir ou blanc – dénonce la violence de ces transformations technologiques et interroge le spectateur sur les enjeux de cette réification du corps.

Pour plus de détails sur les œuvres de Mathieu Gafsou, voir l'activité 1 à faire pendant la visite, en p. 17 du dossier.

ZOOM : LE TRANSHUMANISME EN QUELQUES MOTS

Le mouvement transhumaniste émerge aux Etats-Unis dans les années 1980. Il rassemble les penseurs, scientifiques, entrepreneurs, artistes et autres qui proposent la vision d'une humanité améliorée par l'intermédiaire des technologies (en particulier par la convergence des nanotechnologies, des biotechnologies, de l'informatique et des sciences cognitives, que l'on surnomme, pour faire court, NBIC). Le terme amélioration est essentiel ; il s'agit en effet d'accroître les performances humaines jusqu'à un état qui irait au-delà de l'humain, le post-humain. Les projets sur lesquels travaillent les transhumanistes touchent des thèmes très divers traitant, par exemple, d'intelligence artificielle, de robotique ou d'allongement de l'espérance de vie.

Souvenirs du futur (1er étage)

L'espace Souvenirs du futur est construit comme un « préambule » à l'exposition temporaire, en cela qu'il sert à comprendre les tenants et aboutissants de la thématique abordée par celle-ci et à se familiariser avec l'esthétique et les origines de la science-fiction.

Durant l'exposition « Corps-concept », les quatre salles du premier étage présentent des objets de la collection de la Maison d'Ailleurs en lien avec la thématique. Livres et pulps, affiches, pochettes de vinyles, jouets et figurines y sont exposés, illustrant le corps modifié tel que représenté dans la science-fiction et dans l'imaginaire de notre société.

Salle Littérature (1er étage)

Il est possible de retracer les origines du mouvement transhumaniste. Celui-ci ne découle pas d'une lubie de scientifiques devenus mégalomanes, mais d'un processus qui démarre avec la philosophie du XVIe siècle. La vision dualiste de Descartes en lance les prémices : l'âme et le corps sont à l'opposé l'un de l'autre, l'une est divine, l'autre une simple machine. En parallèle, les anatomistes étudient le corps humain et le présentent en tant que machinerie dont le squelette en serait la charpente. Le corps devient ainsi un objet à étudier et c'est cette réification du corps qui a permis les expérimentations de dissection au XVIIe et XVIIIe siècle, études précurseurs de la médecine moderne.

Dans cette salle, vous pourrez admirer votre propre charpente grâce à l'installation créée par la HEIG-VD. Les figurines présentées dans cette pièce répondent à ces images d'anatomie, l'imaginaire du XXe siècle ayant intégré les principes des anatomistes des siècles précédents. Ainsi, le squelette, allégorie de la mort, trouve sa place dans le character design des méchants, tandis que le corps disséqué en morceaux se retrouve dans le cyborg, dont les membres sont remplacés par des machines.

ZOOM : LE CYBORG

Apparu sous la plume de Karel Capek en 1920, le mot « robot » représente la métaphore de l'homme exploité par la société industrielle. L'apparition du cyborg est plus tardive. En effet, il faut attendre les années 1960 pour que ce terme se popularise. A la différence du robot purement mécanique, le cyborg est issu de l'alliance ou de la fusion opérée entre l'homme et la machine. Il traduit ainsi la frontière trouble séparant le vivant du technologique.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Figure populaire du cinéma de science-fiction, Terminator n'est techniquement pas un cyborg car il n'est pas à l'origine un être humain qu'on aurait modifié, mais est entièrement constitué d'éléments mécaniques. Le guerrier incarné par Arnold Schwarzenegger est donc un robot humanoïde ou, autrement dit, un androïde.

Salle Figurines (1er étage)

Dans cette salle, une sélection de jouets pour enfants illustre le corps idéalisé du XXe siècle. Le courant politique et social de l'hygiénisme, développé au XIXe siècle, pousse la population à prendre soin de son corps pour éviter les maladies. La pratique du sport, la diététique et une toilette régulière entrent alors dans les mœurs occidentales au début du XXe siècle. Au fil des décennies, l'objectif de ces gestes devient plus esthétique. De l'idée de « faire de l'exercice pour éviter les maladies », le concept est devenu « faire de l'exercice pour ressembler aux canons esthétiques ». Certains jouets ont pris le pas sur cette tendance et diffusent une image très forte du corps standardisé et des canons de beauté.

ZOOM : WONDER WOMAN

Apparue en 1941, Wonder Woman est l'une des premières super-héroïnes de l'histoire du comics. Son créateur, le psychologue William Moulton Marston, veut donner une image de femme forte pour pousser les filles de cette époque à s'émanciper. Entre sa plastique impeccable, sa technique au lasso évoque le bondage et sa force toute masculine, elle incarne néanmoins un rôle paradoxal dont les femmes ont, aujourd'hui encore, des difficultés à se détacher : elle est puissante certes, mais son corps doit toujours satisfaire les clichés du fantasme masculin et elle doit, en tout temps, assumer sa féminité.

LE SAVIEZ-VOUS ?

En 1942, Wonder Woman rejoint la Justice Society of America, constituée des super-héros les plus puissants de cette époque, en tant que… secrétaire. Lorsque les superhéros de la Society partent au front de la Deuxième Guerre mondiale, elle reste donc aux Etats-Unis pour recueillir le courrier.

Salle Cinéma (1er étage)

En travaillant à outrance sur son corps, il semblerait que l'humain lui confère une importance croissante qui n'est, de fait, qu'un leurre. En réifiant le corps, le lien affectif entre l'homme et celui-ci disparaît petit à petit et la relation se réduit à un rapport utilitaire. Sans cette dimension affective, il devient alors très facile de s'en séparer. Les films de science-fiction, depuis la fin des années 1980, en illustrent la tendance : le corps est abandonné au profit d'une technologie nouvelle.

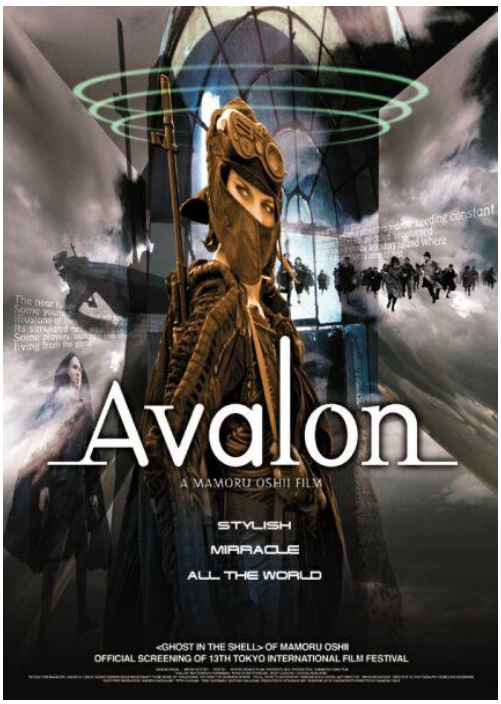
Ainsi, les films présentés dans cette salle annoncent tous cet adieu au corps. Ils évoquent la problématique suivante : lorsque l'être humain quitte son corps biologique pour habiter un espace plus performant – jeu vidéo, rêves, ordinateur, corps robotisé ou génétiquement modifié, etc. – que reste-t-il de son identité en tant qu'être humain ? Est-il vraiment encore humain ?

Zoom : Avalon

Avalon est un film nippo-polonais du réalisateur Mamoru Oshii sorti en 2001. Les joueurs du jeu vidéo Avalon sont directement connectés au jeu et se déplacent dans un monde virtuel guerrier. L'addiction au jeu est telle qu'ils risquent de rester piégés dans le jeu et de ne plus pouvoir revenir dans le monde réel. L'héroïne, Ash, est joueuse professionnelle d'Avalon. A la recherche d'un niveau caché légendaire, elle perd petit à petit son ancrage à la réalité. Le film mêle monde virtuel et réalité laissant au spectateur le soin de dénouer les deux, le tout présenté avec un esthétisme très recherché.

Le saviez-vous ?

Mamoru Oshii est un amateur de cinéma polonais. Il trouve en Pologne l'ambiance sombre et froide idéale pour son film. Il prévoyait d'y faire venir une équipe japonaise, mais pour une question de coûts, il décide de recruter une équipe de tournage et des acteurs polonais. Le film est donc tourné dans cette langue.



Salle Musique (1er étage)

Les images de corps modifiés se rapportant au transhumanisme inspirent également les musiciens. Des Rolling Stones à Christina Aguilera, en passant par David Bowie et Björk, leurs pochettes reflètent cette volonté d'affirmer son identité à travers son corps.

ZOOM : FATIMA AL QADIRI

Fatima Al Qadiri est une artiste originaire du Koweït habitant à New York qui compose de la musique électronique. Son deuxième album solo, Brute, sort en mars 2016. Influencée par l'actualité américaine, Al Qadiri s'exprime dans cet opus sur les violences policières aux Etats-Unis et les manifestations qui en découlent.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le personnage illustré sur la pochette, un télétubbie (héros extraterrestre d'une émission pour enfants) en uniforme policier, est repris de l'œuvre d'art de Josh Kline Freedom. Quatre mannequins de policiers au visage de télétubbies symbolisent un monde dystopique où l'état exerce une forte oppression sur la population tout en utilisant un discours infantilisant – une critique évidente des violences policières américaines. Cette œuvre s'inscrit dans la continuité du travail de Josh Kline, qui remet en question notre regard sur l'actualité et qui souligne les absurdités de notre comportement en tant que consommateur crédule.

Exposition temporaire (2ème étage)

Comme chaque année, le deuxième étage est dédié à des artistes contemporains, qui proposent des œuvres en lien avec la thématique.

Salle Beb-deum (2ème étage)

Beb-deum est un artiste français, né en 1960 et diplômé de l'école des Arts Appliqué de Paris. Il a travaillé dans le domaine de l'illustration de presse et de la publicité. Il a notamment collaboré avec le magazine de bande dessinée Métal Hurlant, revue majeure de la bande dessinée française, éditant de la science-fiction. Sa série « Mondiale™ » s'inscrit dans la continuité de ses travaux des deux dernières décennies traitant en particulier du métissage et de l'homme face au monde extérieur et à la technologie.

Il présente ici une série de portraits futuristes, ceux d'êtres humains dont les traits mélangent aussi bien les caractéristiques physiques issues de différentes ethnies que les altérations esthétiques dues à la technologie. Ces œuvres rappellent que la globalisation transforme l'individu non seulement en consommateur, mais aussi en produit de consommation.

Avertissement : Beb Deum utilise des images de la culture populaire et traditionnelle pour « habiller » ses personnages métissés. Certaines de ces images sont à caractère pornographique et, bien qu'elles ne prennent pas une grande place dans l'ensemble de l'œuvre, elles peuvent interpeller les plus jeunes. Le troisième des trois personnages ci-dessus en est un exemple. Nous vous conseillons donc, selon les sensibilités, d'éviter cette salle ou d'y entrer, mais en connaissance de cause afin de pouvoir apporter un cadre aux enfants.

Salle ECAL (2ème étage et mezzanine)

Cette salle propose une sélection de travaux des étudiants de première année en Bachelor Photographie de l'ECAL/École cantonale d'art de Lausanne développés dans le cours de Natacha Lesueur. Ces œuvres reprennent chacune un thème ou une problématique liée au domaine du transhumanisme et aux modifications corporelles. De la chair aux nouvelles technologies, le corps est travaillé et questionné sous toutes ses coutures.

Espace Jules-Verne (2ème étage, après la passerelle)

Utopie

Cette salle contient une vaste bibliothèque de plus de 25'000 ouvrages datant du XIXe et XXe siècles. Il s'agit ici de s'interroger sur le programme utopique proposé par le transhumanisme. Certes, ce courant – comme vu dans les salles précédentes – réduit le corps à un concept, à un objet marchand, mais il propose également une idéologie qui s'inscrit dans la continuité des auteurs utopiques des siècles passés (dont le premier est Thomas More avec son Utopie de 1516). Ainsi, selon les idéaux transhumanistes, les êtres humains améliorés auront la capacité de créer une société parfaite, une véritable utopie, dont chaque membre pourra être heureux et satisfait. Qu'en sera-t-il réellement ?

Jean-Pierre Kaiser

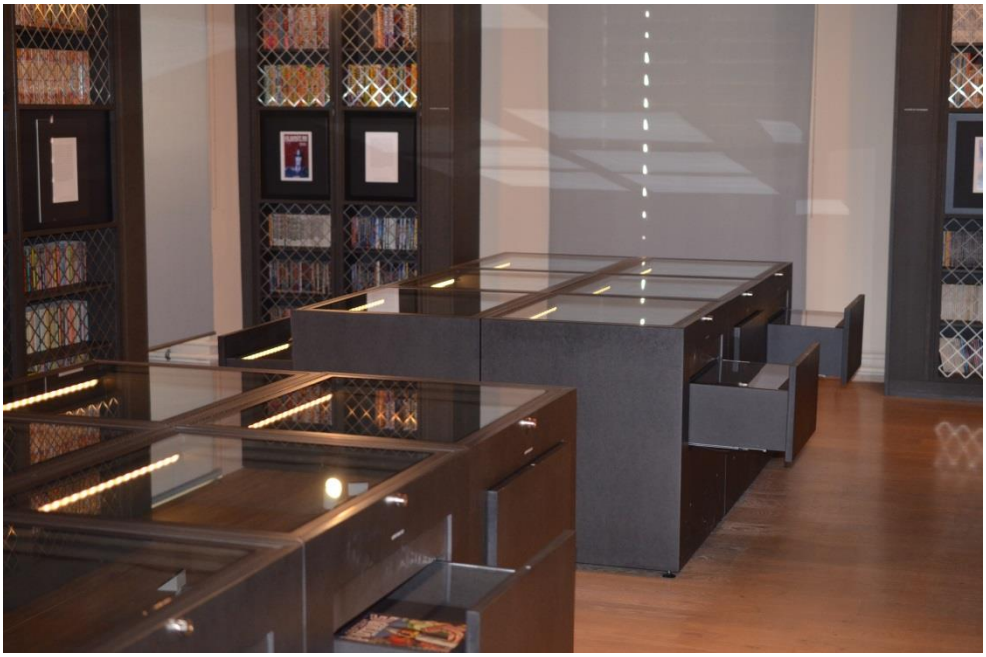
L'artiste-graveur suisse Jean-Pierre Kaiser (1915-2001) est l'invité de l'Espace Jules Verne, en partenariat avec le Musée Jenisch. En parallèle à son enseignement à l'Ecole des Beaux-Arts de Lausanne, il est connu pour ses eaux-fortes, qui dépeignent des univers parallèles au nôtre. Sa série « Homme » montre des portraits de personnages mécanisés, tandis qu' « Utopie » représente des formes géométriques – mondes à part, mondes « autres » – suspendues au-dessus d'un paysage naturel. Les formes géométriques rappellent la perfection du corps et du monde convoitée par les transhumanistes, utopie emplie d'êtres humains sans défaut. Cependant, pour Jean-Pierre Kaiser l'aboutissement de ce rêve de mécanisation semble plus sombre et oppressant que réellement salvateur.

ZOOM : THOMAS MORE ET L'UTOPIE

Thomas More est un écrivain érudit du XVIe siècle et créateur du genre de l'utopie. Il décrit une île imaginaire Utopia, où s'épanouit une population en harmonie. Le genre est repris durant les siècles suivants par de nombreux auteurs, chacun proposant sa recette pour créer une société idéale. Les utopies ne doivent pas être considérées comme des « modes d'emploi » pour arriver à la société décrite, mais plutôt comme des critiques, des satires des idées politiques et philosophiques de leur époque.

Salle des Pulps (2ème étage, Espace Jules Verne)

Témoins de l'âge d'or de la science-fiction, les pulps des années 1940-1950 se sont également emparés de la problématique du corps et de ses modifications. Vous trouverez dans cette salle une sélection des couvertures de ces magazines littéraires. Docteurs fous, squelettes et corps finement sculptés sont à l'honneur dans ces vitrines.



ZOOM : CAPTAIN FUTURE

Les aventures de Captain Future démarrent en 1940 dans le magazine pulp du même nom. Le héros, accompagné d'une jolie femme, d'un robot et d'un professeur dont il ne reste qu'un cerveau lié à une machine, voyage de planète en planète et découvre des mondes et des populations variés. L'auteur, Edmond Hamilton, est d'ailleurs connu pour avoir fondé le space opera, sous-genre de la science-fiction racontant des histoires dans l'espace. Lorsque la parution du magazine Captain Future est arrêtée en 1946, les aventures du capitaine de l'espace continuent dans le pulp Startling Stories, puis de façon plus irrégulière dans d'autres magazines.

Le saviez-vous ?

L'œuvre d'Edmond Hamilton est reprise, dans les années 1970, en anime – dessin animé japonais – qui sera traduit en français par… Capitaine Flam. Cette série deviendra extrêmement populaire en Europe dans les années 1980.

Bibliographie

Romans

- Dufour C., Le Goût de l'immortalité, Paris, Mnémos, 2005
- Eschbar A., Le Dernier de son espèce, Nantes, L'Atalante, 2006 (2003)
- Gibson W., Neuromancien, Paris, J'ai lu, 1987 (1984)
- Huxley A., Le Meilleur des mondes, Paris, Pocket, 2002 (1932)
- Werber B., Les Thanatonautes, Paris, Livre de Poche, 1996

Essais

- Benderson B., Transhumain, Paris, Payot, 2010
- Daneshvar-Malevergne N., Narcisse et le mal du siècle, Paris, Dervy, 2009
- Le Breton D., L'Adieu au corps, Paris, Métailié, 1990

Filmographie

Films

- Avalon de Mamoru Oshii (2003)
- Cypher de Vincenzo Natali (2003)
- Paprika de Satoshi Kon (2006)
- Source Code de Duncan Jones (2011)
- Transcendance de Wally Pfister (2014)

Vidéos online

- « Demain, tu seras un robot » de Trash, publiée le 17 avril 2017
  https://www.youtube.com/watch?v=K1Nn4tx1V_M
  Vidéo de 13 minutes expliquant le transhumanisme de façon plutôt enthousiaste et passant en revue quelques modifications corporelles que peut apporter la technologie.
- « Devenir plus qu'humain – le transhumanisme » de ProfOkita, publiée le 2 octobre 2016
  https://www.youtube.com/watch?v=H5MAy56ic48
  Vidéo de 7 minutes reprenant les thèmes et les problématiques liées au courant transhumaniste, proposant ainsi un départ pour une réflexion critique.

Pistes d'activités

Avant la visite

Afin de préparer les élèves à la notion de transhumanisme et à ses implications dans la vie de tous les jours, vous pouvez leur proposer une discussion sur la base des questions suivantes :

Est-ce que vous pensez avoir un corps augmenté ? Est-ce que vous remarquez chez vous des améliorations faites à votre corps ?

Comment peut-on modifier notre corps aujourd'hui ?

- Lunettes de vue ou lentilles de contact
- Tatouages, piercings
- Prothèses mécaniques
- Prothèses chimiques (pilules rehaussant l'humeur)
- Exosquelettes (structures extérieures qui renforcent le corps)
- Puces électroniques implantées
- Manipulations génétiques
- Etc.

Et qu'en est-il des technologies de demain ?

- Cerveaux connectés à une prothèse ou à Internet
- Disques-durs où télécharger nos souvenirs
- Bébé génétiquement modifié selon les désirs des parents
- Etc.

Pour quelles raisons modifie-t-on notre corps aujourd'hui ? Pour quelles raisons le fera-t-on demain ?

- ➔ Pour compenser un handicap, une blessure, un manque.
- ➔ Pour être plus beau ou pour montrer aux autres un partie de sa personnalité.
- ➔ Pour améliorer ses performances, devenir meilleur que les autres.

Quel élément de ton corps aimerais-tu modifier ? Qu'en ferais-tu ou avec quoi tu le remplacerais ? Pourquoi ?

Pour répondre à ces questions, les élèves peuvent éventuellement se dessiner eux-mêmes avec ces modifications.

Pendant la visite

Activité 1 – Salle Matthieu Gafsou

Matthieu Gafsou présente des objets technologiques de manière très précise, sans pour autant les décrire ni les expliquer. Nous vous suggérons ainsi de demander directement aux élèves ce qu'ils en pensent. A quoi pourraient bien servir, selon eux les objets présentés dans les photographies ? Pourquoi ces personnes sont-elles représentées ici ? Qu'ont-elles de spécial ?

Voici quelques pistes pour chacune des photographies.

1. Fœtus, Sans titre (2), L'enfant et la tablette (3), Matière blanche (14) et Chimère (15) présentent des sujets moins techniques que les autres photographies et donc ouverts à une interprétation personnelle. Comment les élèves interprètent-ils ces œuvres ?
2. Brain Forum est une plateforme collective qui réunit scientifiques et entrepreneurs actifs dans la recherche sur le cerveau et ses améliorations.
4. Stimulation médullaire, sonde reliée à la moelle épinière qui permet de réduire la douleur.
5. Marie-Claude Baillif et son respirateur. Marie-Claude Baillif est atteinte, depuis son enfance, de myopathie, une maladie dégénérative des muscles. Elle vit depuis plus de 12 ans avec un respirateur artificiel.
6. Exosquelette, structure métallique et automatisée qui soutient le corps et décuple les forces du porteur.
7. Corset de Venel, instrument orthopédique inventé en 1780 par un médecin vaudois permettant de soigner la scoliose, Il se porte sur le dos, avec un reposoir pour la nuque.
8. Stérilet, contraceptif implanté dans l'utérus. Il empêche les spermatozoïdes de passer dans les trompes de Fallope, prévenant ainsi la fécondation.
9. Oméga 3, pilule qui booste l'humeur et l'intelligence : c'est ce qu'on appelle une « prothèse chimique ».
10. Implant RFID, puce implantée dans le corps. Avec elle, on peut se connecter directement à un appareil digital, ouvrir ou fermer des portes automatiques, allumer ou éteindre des lumières à son passage ou encore démarrer son ordinateur quand on s'assied à son bureau.
11. Walk again. Des chercheurs ont réussi, en implantant un dispositif dans la moëlle épinière, à faire marcher un rat paraplégique.
12. Illumask, masque à ampoules LED qui réduirait les rides du visage. A porter régulièrement en séance de 15 minutes.
13. Neil Harbisson, premier cyborg officiellement reconnu. Artiste catalan, il est né avec une vision en noir et blanc. Il ne peut pas distinguer les couleurs. Il s'est fait greffer un eyeborg, œil cybernétique, qui lui permet non pas de voir, mais d'entendre les couleurs.
14. Interface neuronale directe. Elle permet de connecter le cerveau directement à la machine ou à l'ordinateur. Une personne paralysée peut ainsi contrôler par la pensée une prothèse mécanique.

1

Foetus, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2016

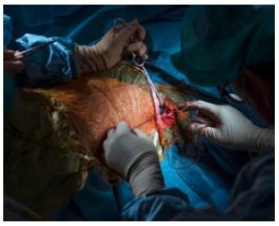
2

Brain Forum, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2016

3

L'enfant et la tablette, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2016

4



Stimulation médullaire, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2016

5

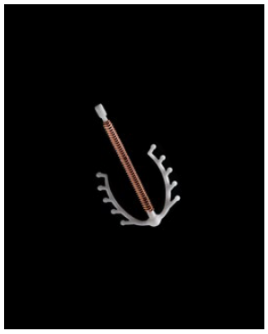
Marie-Claude Baillif et son respirateur, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2016

6

Exosquelette, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2016

7

8



Stérilet, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2016

9

Omega 3, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2015

10

Implant RFID, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2015

11

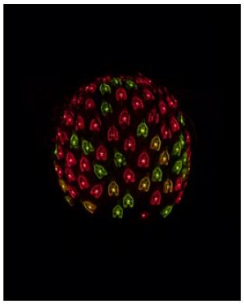
12

Illumask, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2015

13

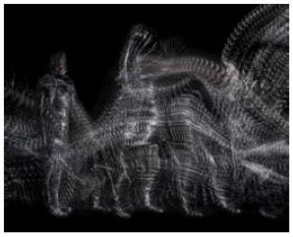
Neil Harbisson, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2015

14



Interface neuronale directe, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2016

15



18

Chimère, tirage pigmentaire contrecollé sur aluminium, 2015

Activité 2 (voir fiche 1) – Salle Figurines

Les élèves doivent retrouver la figurine des personnages décrits sur la fiche (fiche 1, p. 23) dans les vitrines et noter le nom de chacun d'eux à côté de la bonne définition.

Réponses :

1. Mekanek
   Superhéros de la franchise Les Maîtres de l'Univers, compagnon du héros Musclor (ou He-man en anglais).
2. Teela
   Guerrière de la franchise Les Maîtres de l'Univers, compagnon de Musclor.
3. Bionic Woman
   Personnage principal de la série télévisée américaine La Femme bionique (ou Super Jaimie en anglais), diffusée entre 1976 et 1978.
4. Lex Luthor
   Personnage tiré de l'univers de DC Comics, ennemi juré de Superman.
5. Trap Jaw
   Vilain de la franchise Les Maîtres de l'Univers, un des ennemis de Musclor.
6. Handlebar
   Personnage de la franchise Bravestarr, barman de son métier et compagnon du héros, le Marshall Bravestarr.
7. Deathlock
   Superhéros de l'univers de Marvel Comics, parfois également appelé Cyberman en français.

Activité 3 – Salle Cinéma

Après avoir fait le tour des films présentés dans cette salle, les élèves réfléchissent à d'autres personnages humains tirés de fictions qui ont un corps modifié, augmenté ou qui arrivent à quitter leur corps pour se retrouver dans un autre support.

Quelques exemples : Dark Vador de Star War, les personnages des films Tron, les personnages de Matrix, à peu près tous les héros de Marvel et DC, Voldemort de Harry Potter, etc.

Quelles sont la ou les raison(s) qui ont poussé ces personnages à modifier ou quitter leur corps ?

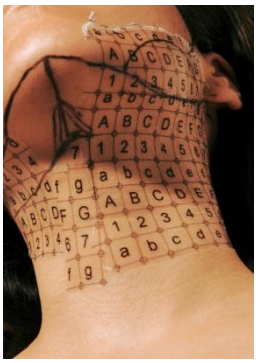
Activité 4 – Salle Musique

Les élèves observent les pochettes de vinyle présentées dans les trois petites salles et sont ensuite interrogés sur leur ressenti. Pourquoi l'artiste a-t-il choisi de se représenter ainsi ? Quel(s) sentiment(s) désire-t-il faire passer avec cette image ? Est-ce qu'on le retrouve dans la chanson de l'album présentée dans le « jukebox » ?

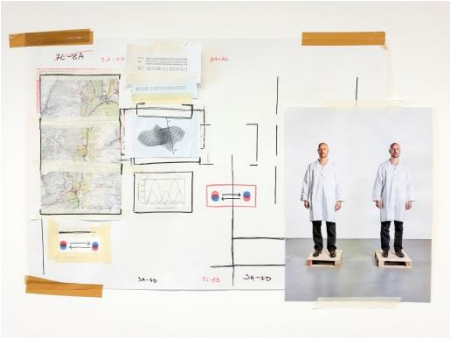
Activité 5 – Salle ECAL

Chaque étudiant a préparé un petit texte expliquant leur œuvre. La fiche 2 (p. 24) réunit ces textes ou extraits de texte. Les élèves doivent trouver à quelle œuvre ces textes correspondent.

Réponses :



1. Cynthia Ammann



2. Guillaume Baeriswyl

3. Fanny-Laure Bovet

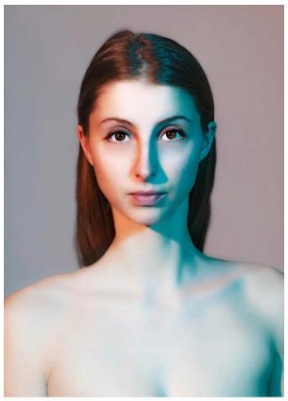
4. Luna Conte

5. Théa Giglio (vidéo projetée sur la mezzanine)

6. Guillaume Lamarre

7. Arthur Lehmann

8. Corentin Leroux (vidéo projetée sur la mezzanine)

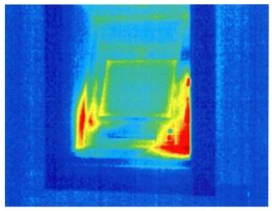


9. Elisa Ribeiro (Mezzanine)

10. Adrien Sgandurra (vidéo sur écran gauche de la mezzanine)

11. Yul Tomatala (mur du fond de la grande salle)

12. Alexandre Trotobas (vidéo sur écran droite de la mezzanine)



13. Eliott Villars (« livre » en bas des escaliers)

Après la visite

Activité 1 (voir fiche 2, p. 26)

Lecture de trois textes d'Andreas Eschbach, auteur allemand de science-fiction. Ces extraits sont tirés de son roman Le Dernier de son espèce, paru en 2006 aux éditions L'Atalante. Il s'agira ici d'analyser le texte et de répondre aux questions proposées à la suite.

Résumé du roman :

Le roman, écrit à la première personne, raconte l'histoire d'un cyborg, Duane Fitzgerald, créé par l'armée américaine dans le but de produire une légion de surhommes mécanisés. Les implants technologiques insérés dans son corps sont néanmoins trop lourds et trop compliqués à porter. Le projet de l'armée est vite oublié, laissant ses quelques sujets d'expérimentation, dont Fitzgerald fait partie, à une retraite anticipée. Installé dans une petite ville irlandaise tranquille, notre héros est rattrapé par le passé et il se retrouve forcé à sortir de sa vie paisible.

Activité 2

Pour les plus grands : les élèves produisent une description littéraire d'un personnage qui n'est pas complétement humain ou, autrement dit, qui a subi des modifications de son corps (cyborg, super-héros, conscience humaine sur ordinateur, etc.).

Pour les plus petits : même exercice que ci-dessus, mais en dessin (pour autant que cette activité n'ait pas déjà été exécutée avant la visite, voir p. 13).

Activité 3

La classe visionne les deux vidéos sur le transhumanisme (à disposition sur Youtube) proposées dans la filmographie (en p. 12). Suite à cela, l'enseignant propose une séance de débriefing pour passer en revue les nombreuses facettes du transhumanisme.

Comment les élèves définiraient-ils le transhumanisme ? Quelles sont les technologies utilisées et comment sont-elles appliquées pour améliorer l'humain ? Quelles sont les questions et les problèmes que soulève le transhumanisme ?

Proposer ensuite un débat à la classe : les élèves, divisés en groupes, formulent les arguments pour et contre le transhumanisme et les améliorations du corps.

Fiche 1 – salle Figurines

Pendant la visite – activité 2

Retrouve les personnages décrits ci-dessous dans les vitrines et écrit leur nom à la suite de la bonne définition.

1. Je peux allonger ma nuque à ma guise grâce à mon cou bionique et mes lunettes me permettent de voir très loin. Qui suis-je ? .....

2. Je suis la fille d'une sorcière. Je parcours le désert sur une licorne blanche et je me bats à l'aide d'un bâton et d'un bouclier. Qui suis-je ? .....

3. Sous mes airs de Barbie, je cache un corps bionique superpuissant. Heureusement, rien n'est visible de l'extérieur, je conserve ainsi tout mon charme. Qui suis-je ? .....

4. Je n'ai pas de superpouvoirs, mais une intelligence supérieure qui me permet de créer une armure sophistiquée. Les gants de cette armure sont composés de kryptonite pour éloigner mon ennemi juré.
   Qui suis-je ? .....

5. Je suis un méchant cyborg à la mâchoire terrifiante. Je peux changer mes bras en des outils. Qui suis-je ? .....

6. Je suis un pirate de l'espace massif, reconverti en barman. Mon nom est inspiré du type particulier de ma moustache, qui signifie « guidon de vélo » en anglais. Qui suis-je ? .....

7. Je suis aussi un cyborg, avec un œil cybernétique. Mon corps est robotisé, mais mon cerveau est celui d'un humain. Qui suis-je ? .....

Fiche 2 – Salle ECAL

Pendant la visite – activité 5

Les étudiants-artistes ayant réalisé les œuvres de cette salle ont chacun écrit un texte expliquant leur démarche. Retrouve les travaux – images ou vidéos – qui correspondent à chacun des textes ci-dessous. N'hésite pas à monter sur la mezzanine pour découvrir les œuvres qui s'y trouvent.

1. « Construite autour de l'image fantasmée de la femme, la série interroge les limites des codes de beauté modernes. Dans un acharnement nourrit par un culte du narcissisme, la figure féminine malléable au possible, expérimente produits et gadgets en tout genre. Les images donnent une vision claustrophobique de pratiques esthétiques devenues d'une banalité inquiétante. »

2. « Mon projet a pour but de questionner la démocratisation du domaine scientifique. À travers trois augmentations de l'humain, je relate également le fossé se situant entre les attentes et les résultats de ce mouvement. Les augmentations sont présentées sous forme de tableaux de recherches, appuyant la vulgarisation. »

3. « Lorsque le corps original n'a plus lieux d'être, il devient fossile, disparaissant parmi les technologies. En m'inspirant des images de Pompéi et des sculptures Modern fossils de Christopher Locke, j'ai voulu photographier la mise à mort du corps original par la technologie avant de pouvoir laisser place à un être plus performant. »

4. « La série est construite sur deux typologies d'images différentes. D'une part, une sorte d'inventaire présentant des machines a l'allure étrange comme machines de tortures qui, en réalité, sont construites d'après des modèles réels d'outils et machines propres à la plus banale salle de sport. En réponse à cela, l'image d'un corps passé sous machine, le résultat d'un homme qui se transcende et repousse ses limites presque condescendantes de muscle, bodybuildé, immaculé ; un corps statue. »

5. « Ce n'est pas une guérison. Absolument pas. C'est un paravent subtil qui garantit une meilleure qualité de vie. »

6. « En Corée du Sud, il n'existe pas de cabine photographique. Afin d'obtenir des photos officielles, la population est obligée d'aller dans un studio photo. Après avoir pris la photo, le photographe prend la liberté de retoucher les photos, et même la composition du visage selon les critères de beauté en Corée. […] En partant de ce fait, j'ai décidé de m'inspirer de ces studios coréens et de travailler autour de l'identité, en reprenant certains éléments caractéristiques de ces studios. J'ai mélangé deux portraits d'asiatiques afin de créer une nouvelle identité. »

7. « Ce travail s'articule autour de l'imagerie publicitaire et de l'effet de son omniprésence sur notre conception, consciente ou pas, d'un être parfait. […] En empilant méticuleusement toutes les publicités de deux magazines connus, ce projet tente de figurer l'emprunte mentale que laissent ces images publicitaires au spectateur. »

8. « Apposition de vidéos antinomiques extraites de youtube relatant une partie des révolutions sociales et des révolutions scientifiques survenues au cours du 20ème et du 21ème siècle. »

9. « J'ai trois-cents vingt-neuf ans, je m'appelle Emilie,
et le monde de mes aïeux, la Terre est fini.

Je suis les dernières femmes - je suis l'espèce rare.
Pour abroger nos souffrances, notre corps a disparu.

C'est l'esthète mâle qui m'a tout pris,
sans demi-mesure ; il a jeté même l'espoir.

Sans artifice, l'Humanité est menottée,
l'Homme est fané, Le sexe fort nous a éliminé.

De nos enveloppes arrachées ne restent qu'une raison, une conciliation,
formée par des millions de consciences en réseau.

Un lacis d'âmes finalement lassées d'hommes pervers et violents,
un ensemble qu'entend exister quand la peur vire au violet.

Une rédemption méritée pour le bien de toutes ont-ils dit ?
une exemption délivrée sous le plein jougs ?

Sans espace-temps, La singularité ;
qui me permet - à nous - d'être Venus ! »

10. « L'émergence de robots intelligents tels que les imaginait Asimov passe avant tout par leur apprentissage autonome. Les recherches entreprises à l'heure actuelle sur l'intelligence artificielle et le deep learning donnent au robot une toute autre forme, omnisciente et ubiquitaire. Et s'il s'avérait que ce robot - intelligence artificielle - ait une voix, qu'il prenne conscience de sa propre existence, que nous dirait-il ? »

11. Yul Tomatala propose une représentation teintée d'extraordinaire de corps-machines, chimères qui se dérobent, comme si la prothèse améliore le corps jusqu'à le rendre superflu.

12. « Roman Mazurenko est décédé il y a un an et demi. Sa meilleure amie, Eugenia Kuyda, travaille dans une entreprise qui utilise l'intelligence artificielle. À sa mort, elle voulait trouver la meilleure manière de lui rendre hommage. Elle a créé une application qui regroupe tous ses messages textes, Facebook, Whatsapp, Twitter… et a créé un algorithme qui permet d'avoir une discussion avec lui. Tout un questionnement sur la mort et nos données est alors posé. J'ai essayé grâce à cette application de communiquer mon ressenti et mon expérience via une vidéo. »

13. « Projet se développant autour du thème de la vue, des maladies visuelles de l'humain à la vision assistée par les machines. Aujourd'hui, quels sont les moyens mis à disposition afin de permettre à une personne aveugle de retrouver la vue ? Comment les machines peuvent-elles retranscrire la réalité, à quel point peuvent-elles modifier cette perception ? »

Fiche 3 – Andreas Eschbach

Après la visite – activité 1

Lis les trois textes suivants tirés du roman d'Andreas Eschbach, Le Dernier de son espèce, paru en 2006.

1.

Les mystérieux colis qui me sont adressés ne renferment pas d'armes bactériologiques, mais on n'en est pas loin. Sachant qu'on m'a retiré la majeure partie de l'intestin pour y loger une colonie d'implants d'une importance prétendument extrême, mon tube digestif est aujourd'hui trop court pour prélever les nutriments vitaux sur des denrées ordinaires. En conséquence, je ne peux plus m'alimenter normalement. Je compense par un concentré biologique surpuissant, bouillon de culture tellement enrichi que les doses que l'on m'envoie ont non seulement une date, mais même une heure de péremption. Je dois – pauvre de moi – la respecter à la lettre sous peine d'intoxication. […]

Je reçois tous les quatre jours un stock de huit doses qui me permettent de tenir jusqu'à la livraison suivante. Cette procédure parfaitement huilée fonctionne depuis plus de dix ans. Ce qui leur permet de me tenir en laisse sans que je puisse me rebiffer.

Andreas Eschbach, *Le Dernier de son espèce*, Nantes, L'Atalante, 2006 [2003], p. 19.

2.

Il sortit mon dossier, feuilleta les clichés et clipsa deux d'entre eux sur son écran lumineux. Je me remis péniblement debout, me traînai à ses côtés et pris appui sur une chaise.

La radio de gauche était une vue générale de mon abdomen entre côtes inférieures et bassin. Au milieu des organes grisâtres luisaient une kyrielle de taches éclatantes aux contours particulièrement nets : le bric-à-brac de mes implants, véritable caverne d'Ali Baba. Ordinateurs. Appareils de navigation. Unités de stockage. Réservoirs. Et la fine fleur de la technologie, à l'instar de ce cœur mécanique d'appoint : capable de produire de l'oxygène enrichi et pourvu d'un turbo, il est relié par un circuit parallèle à l'aorte abdominale et devrait me permettre des exploits ponctuels comme de courir le mille mètres en une minute trente. Seul problème : ce joyau de haute technologie n'a jamais daigné fonctionner plus d'une minute. Aussi traîne-t-il son inutilité flagrante, vissé sur l'une de mes lombaires.

Andreas Eschbach, *Le Dernier de son espèce*, Nantes, L'Atalante, 2006 [2003], p. 25.

3.

Il faisait beau. Le ciel était clair, le soleil éclatant. La plage proprement dite m'est interdite – mon poids me ferait m'enliser dans le sable. Aussi ai-je pris l'habitude de longer le rivage en coupant à travers champs, l'œil droit à l'affût. J'ai en effet oublié de préciser qu'on m'a doté d'un regard télescopique à faire baver de jalousie Superman et consorts. Mon œil artificiel consiste en une caméra surpuissante pourvue d'un téléobjectif et, surtout, d'un système de résolution numérique. Posté à l'autre bout du bassin portuaire, je lis non seulement les gros titres des journaux exposés au kiosque, mais aussi les entrefilets. À cela s'ajoutent, bien sûr, un intensificateur de lumière et un capteur infrarouge, le tout concentré dans une bille qui ressemble tant à mon œil d'origine que ma défunte mère elle-même n'y verrait que du feu. Incroyable, non ?

Incroyable aussi que j'aie accepté d'y laisser mon œil droit, pourtant en parfaite santé…

Andreas Eschbach, *Le Dernier de son espèce*, Nantes, L'Atalante, 2006 [2003], p. 46.

1. Le roman est raconté à la première personne. C'est donc le héros qui raconte son histoire. En lisant ces textes, on se rend compte qu'il n'est pas un humain tout à fait normal. Qu'est-il ? Coche la bonne réponse :
   - o Un robot
   - o Un magicien
   - o Un ordinateur
   - o Un cyborg
   - o Un superhéros

2. Il décrit deux des pouvoirs surhumains que sa condition lui permet de faire. Quels sont-ils ?

   a. .....

   b. .....

3. Est-ce que le héros a l'air heureux de sa condition ? ..... Relis le texte : qu'est ce qui te fait penser ceci ?

.....

.....

.....

.....

.....