

# Dossier pédagogique

---

*Souvenirs du Futur*

# SOMMAIRE

01 .....	<b>AVANT- PROPOS</b>
02 .....	<b>INFORMATIONS PRATIQUES POUR LES ÉCOLES</b>
04 .....	<b>LA MAISON D'AILLEURS</b>
04 .....	HISTORIQUE
04 .....	LE FONDATEUR
04 .....	LES COLLECTIONS
05 .....	PLAN DES ESPACES
05 .....	SOUVENIRS DU FUTUR
06 .....	L'ESPACE JULES VERNE
06 .....	LES EXPOSITIONS TEMPORAIRES
07 .....	<b>VOYAGE DANS LA SCIENCE-FICTION DES XX<sup>e</sup> ET XXI<sup>e</sup> SIÈCLES</b>
07 .....	QUELQUES DÉFINITIONS
08 .....	CHRONOLOGIE
11 .....	DANS LES COLLECTIONS
11 .....	LA LITTÉRATURE
14 .....	LA BANDE DESSINÉE
17 .....	LA MUSIQUE
20 .....	LE CINÉMA - LA TÉLÉVISION
24 .....	<b>POUR ALLER AILLEURS...</b>
24 .....	BIBLIOGRAPHIE

## AVANT- PROPOS

Ce dossier pédagogique a été pensé comme un outil pour les enseignants désireux de venir visiter la Maison d'Ailleurs avec leurs classes.

Outre une présentation des collections et de l'exposition, il propose des pistes pour intégrer une visite au musée dans un projet pédagogique plus large. Les exercices et activités proposées sont prévus pour introduire la visite en classe (avant), pour accompagner les élèves au musée (pendant) et surtout pour poursuivre la découverte à l'école ou chez soi (après).



### **ÂGE CONSEILLÉ**

*Nous proposons ici des exercices et activités pour plusieurs tranches d'âges. Toutefois, nous laissons le soin aux enseignants d'adapter le discours et de choisir les activités en fonction de leurs classes.*

Enfants et science-fiction :

*« Ce qui nous intéressera le plus en eux est l'indiscipline dont ils font preuve sur le chemin de l'imaginaire. »*

**Pierre Versins**, *Encyclopédie de l'Utopie, des Voyages extraordinaires et de la Science-Fiction.*

## INFORMATIONS PRATIQUES POUR LES ÉCOLES

Maison d'Ailleurs

Place Pestalozzi 14

Case Postale

CH - 1401 Yverdon-les-Bains

[www.ailleurs.ch](http://www.ailleurs.ch) - [maison@ailleurs.ch](mailto:maison@ailleurs.ch)

T +41 (0)24 425 64 38 - F +41 (0)24 425 65 75

Horaires            Mardi - vendredi :            14h00 - 18h00  
                         Samedi - dimanche :        11h00 - 18h00

Ouverture spéciale pour les classes dès 10 personnes, tous les jours.  
Réservation par email ou par téléphone (min. 7 jours à l'avance).

Tarifs	Écoles yverdonnoises	Gratuit
	Enseignant (1 par tranche de 10 élèves)	Gratuit
	De 6 à 16 ans	8.-
	AVS, AI, chômeurs, étudiants	10.-
	Adultes	12.-
	Groupes dès 10 enfants, par personne	1.- de réduction par billet
	Visite guidée pour groupes en français, allemand, anglais ; supplément	100.-
	Ouverture en dehors des heures ; supplément pour les classes	50.-

Animations	Mai	Journée internationale des musées
	Juin	Nuit des musées
	Septembre	Journées du Patrimoine
	Vacances scolaires	Passeport vacances

L'Espace Jules Verne peut être loué pour des conférences, assemblées, etc.  
Tarifs sur demande à [maison@ailleurs.ch](mailto:maison@ailleurs.ch)

À savoir            L'annonce de la visite de classe au musée est obligatoire, au minimum 7 jours avant la visite : inscription au +41 (0)24 425 64 38 ou à [maison@ailleurs.ch](mailto:maison@ailleurs.ch).  
Un vestiaire non surveillé est à disposition des écoles. On ne peut pas pique-niquer à l'intérieur du musée, mais par beau temps, la plage d'Yverdon-les-Bains est idéale pour cela.  
L'enseignant devra accompagner ses élèves durant toute la durée de la visite pour des raisons de sécurité.  
Il est vivement conseillé à l'enseignant de visiter le musée avant de s'y rendre avec sa classe (entrée gratuite pour la préparation de la visite et le jour de la visite avec sa classe).  
Le présent dossier pédagogique est téléchargeable sur [www.ailleurs.ch](http://www.ailleurs.ch)  
<http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/dossiers-pedagogiques/>

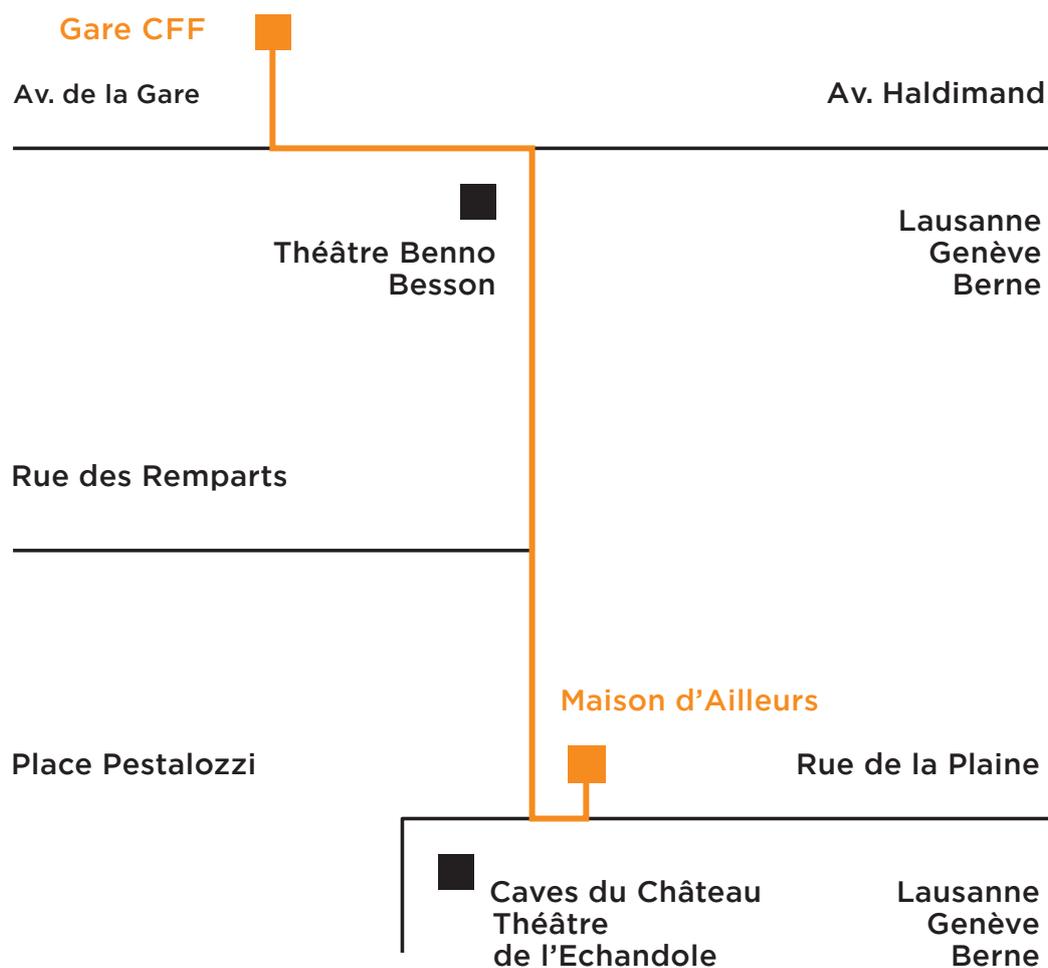
Accès

En train

Arrêt : Yverdon-les-Bains. Le musée se trouve au centre-ville, en face du château savoyard qui domine la Place Pestalozzi, à cinq minutes à pied de la gare.

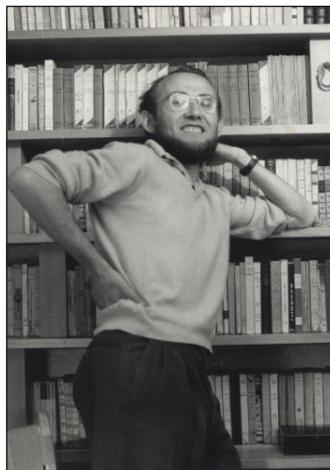
En voiture

Autoroute A1, sortie Yverdon-les-Bains Sud et suivre les panneaux « centre-ville ». Parking (payant) à la rue Pestalozzi, au pied du mur sud du château et sur la Place d'Armes devant la gare (pour les bus également).



## LA MAISON D'AILLEURS HISTORIQUE

La Maison d'Ailleurs est un musée unique, dédié à la science-fiction, à l'utopie et aux voyages extraordinaires. Elle accueille aujourd'hui aussi bien le grand public que des spécialistes et chercheurs. Elle a été fondée en 1976 par l'écrivain et collectionneur Pierre Versins.



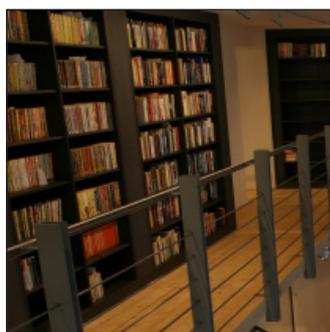
### LE FONDATEUR

Grand amateur des littératures de l'imaginaire, il commence en 1957 par animer un groupe de lecteurs : le club Futopia.

Très vite, il édite dans ce cadre la première revue d'études du domaine, le fanzine *Ailleurs*. Il consacre bientôt tout son temps à cette passion.

Il accumule quantité de livres et d'objets (bandes dessinées, affiches, jouets, ...) sur le sujet, pris de ce virus du collectionneur qui le poussera à rechercher inlassablement de rares merveilles dans le bric-à-brac des librairies d'occasion, des antiquaires ou des marchés aux puces.

Mais sa collection est avant tout pour lui un fantastique outil de travail : ce matériel lui a permis de rédiger une *Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction*, parue en 1972.



### LES COLLECTIONS

La Maison d'Ailleurs, que Pierre Versins avait ainsi baptisée en souvenir de la revue réunissant ses amis les Futopiens, conserve aujourd'hui la collection de ce passionné de science-fiction, fruit de plus de trente années de coups de cœur et de découvertes.

D'autres fonds sont progressivement venus enrichir les collections du musée. En 2006, la Maison d'Ailleurs acquiert le fonds Malcolm Willits. Ce libraire américain a rassemblé une collection unique au monde : tous les magazines spécialisés anglo-saxons de science-fiction et fantasy (*pulps* et *digests* des années 1920 à 1950).

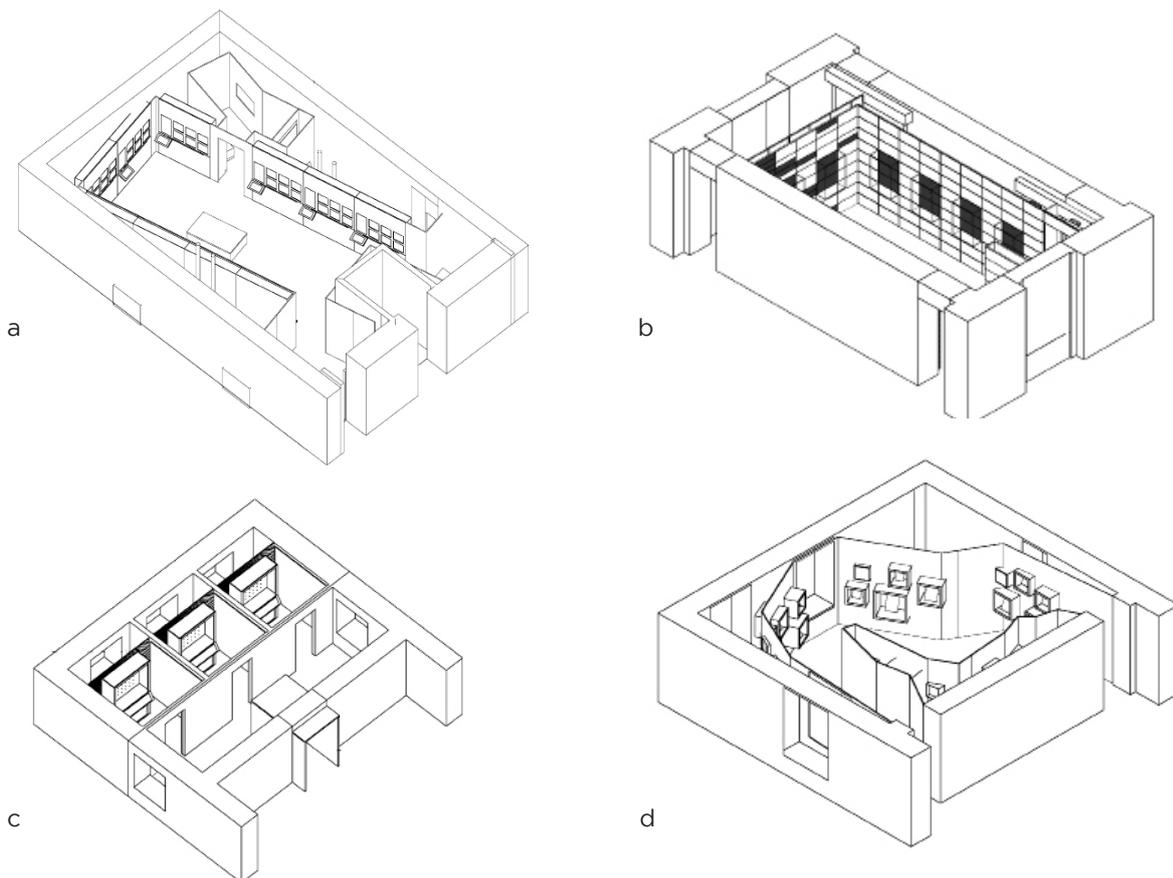
En 2008, Jean-Michel Margot fait don de sa collection à la ville d'Yverdon-les-Bains, à charge de la Maison d'Ailleurs. Il s'agit d'une collection spécialisée de plus de 20'000 pièces réunissant les romans de Jules Verne, des études sur l'œuvre et l'auteur des « Voyages extraordinaires », ainsi que nombreuses adaptations et dérivations.

En 2010, les ouvrages anciens, modernes et contemporains ayant appartenu à l'écrivain de science-fiction Brian Stableford ainsi que le très riche fonds iconographique d'Andrew Watts regroupant des dessins, caricatures et images publicitaires de la presse anglo-saxonne mais aussi japonaise et française, rejoignent les collections du musée.

## PLAN DES ESPACES

Le musée s'articule autour de trois espaces distincts, qui incarnent les trois âges de la science-fiction : ancien dans l'Espace Jules Verne, moderne dans l'espace permanent *Souvenirs du Futur* et contemporain dans l'espace de l'exposition temporaire.

Mais ces trois lieux sont en perpétuelle mutation et entrent en dialogue les uns avec les autres. En effet, les pièces issues des collections du musée qui sont présentées dans les espaces permanents changent au gré des thématiques nouvelles abordées dans les expositions temporaires.



### SOUVENIRS DU FUTUR

*Souvenirs du Futur* présente les collections de la Maison d'Ailleurs dans neuf salles réparties sur deux étages. Loin de dormir sur les étagères et dans les réserves du musée, de nouvelles pièces sont régulièrement convoquées pour illustrer les différents thèmes abordés par la science-fiction au XX<sup>e</sup> siècle.

Le rez-de-chaussée est dédié à une introduction à l'histoire du genre, sous la forme d'une paroi chronologique. Outre les objets exposés, on peut y consulter la base de données virtuelles des collections du musée et remettre facilement dans leur contexte historique chaque livre, bande dessinée, film, jouet, architecture (etc.) sur la ligne du temps.

Le premier étage permet de poursuivre le voyage dans les collections, exposées selon les différents médias auxquels elles appartiennent.

a. Ligne temporelle : **Les collections au fil des années**

b. Meilleur ou pire des mondes : **La littérature**

c. Succès ou obscurcissement : **Le cinéma, la télévision et la musique**

d. S'évader ou se perdre : **L'illustration, la bande dessinée, les *comic books*, les mangas, les magazines**

## L'ESPACE JULES VERNE

Cet espace se trouve dans l'ancien casino, théâtre de la ville, relié au musée par une passerelle. La bibliothèque qui s'y trouve accueille la collection de Jean-Michel Margot, dédiée à Jules Verne et son œuvre. La première salle invite à l'exploration du monde, dans les pas des « savanturiers » verniens visitant la terre, les océans, les airs et même l'espace. On découvre ces voyages à travers des livres, des maquettes et des illustrations.

*Un dossier pédagogique école-Musée à destination des enseignants d'élèves du secondaire est totalement consacré à cet espace et à l'univers vernien. Il est téléchargeable sur le site du musée : <http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/dossiers-pedagogiques/>*

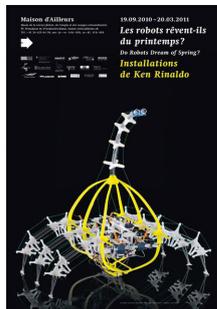
La deuxième salle est consacrée aux *pulps* de la collection Willits, ces magazines bon marché imprimés sur un papier de mauvaise qualité à base de pulpe de bois, d'où leur nom. Feuilletons, nouvelles et poésie se côtoient dans ces publications, sous une couverture colorée au style reconnaissable, emblématique de l'illustration de la science-fiction du début du XX<sup>e</sup> siècle.

## LES EXPOSITIONS TEMPORAIRES

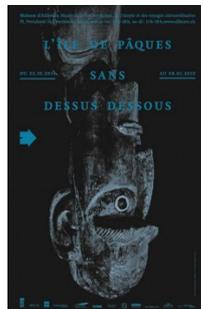
Le musée présente deux expositions temporaires par année, autour des grands thèmes de la SF (villes du futur ; voyages dans l'espace, dans le temps ; mondes perdus ou mondes post-apocalyptiques, etc.) ou autour d'artistes inspirés par le domaine de l'imaginaire (Plonk et Replonk, Patrick Woodroffe, Luc Shuiten, James Gurney, Mervyn Peake, Ken Rinaldo, Greg Broadmore, Stéphane Halleux, Aleksí Briclot, etc.) Cette programmation éclectique et originale sait plaire au grand public tout comme elle intéresse les spécialistes.



1



2



3



4



5

1. L'Expo qui rend fou, H. P. Lovecraft et le livre de raison, 2008
2. Les robots rêvent-ils du printemps?, 2010-2011
3. L'île de Pâques sans dessus dessous, 2011-2012
4. Halomancie - Matières poétiques de Stéphane Halleux, 2011-2012
5. Playtime - Videogame mythologies, 2012

# VOYAGE DANS LA SCIENCE-FICTION DES XX<sup>e</sup> ET XXI<sup>e</sup> SIÈCLES

## QUELQUES DÉFINITIONS

« La science-fiction est un univers plus grand que l'univers connu [...] Elle invente ce qui a peut-être été, ce qui est sans que nul ne le sache, et ce qui sera ou pourrait être [...] Elle est avertissement et prévision, sombre et éclairante [...] Elle est le rêve d'une réalité autre et la réalisation des rêves les plus fous... » **Pierre Versins**, *Encyclopédie de l'Utopie, des Voyages extraordinaires et de la Science-Fiction*.

« Tout ce qu'on rêve est fiction et tout ce qu'on accomplit est science, toute l'histoire de l'humanité n'est rien d'autre que de la science-fiction. » **Pierre Versins**, *Encyclopédie de l'Utopie, des Voyages extraordinaires et de la Science-Fiction*.

« La science-fiction est la littérature la plus importante de l'histoire parce qu'elle est l'histoire des idées, l'histoire de nos civilisations naissantes... La science-fiction est centrale dans tout ce que nous avons fait, et les gens qui se moquent des écrivains de science-fiction ne savent pas de quoi ils parlent. » **Ray Bradbury**, Interview à la BBC en 1995.

« La fiction en général traite des façons dont les gens s'attirent des problèmes et ratent leur vie. La science-fiction traite de tout le reste. » **Marvin Minsky**, Interview au *Discover magazine*, Janvier 2007.

« La joie est l'ingrédient final et essentiel de la science-fiction, la joie de la découverte de la nouveauté. » **Philip K. Dick**, *My definition of Science Fiction*, 1981.

« On prétend que la science-fiction et la fantaisie sont deux choses bien différentes. Avec la science-fiction, l'improbable devient possible et la fantaisie rend l'impossible probable. » **Rod Serling**, *La Quatrième dimension* (série TV), 1959.

« La science-fiction est souvent très éloignée de l'évasion, en fait on pourrait dire que la science-fiction est une échappatoire vers la réalité... C'est une fiction qui s'attache aux problèmes réels : l'origine de l'homme, notre futur. En fait, je ne pense pas connaître une quelconque forme de littérature qui est plus concernée par des problèmes réels, par la réalité. » **Arthur C. Clarke**, Interview pour Will-TV, mars 1997.

« La science-fiction n'est pas plus écrite pour les scientifiques que les histoires de fantômes sont écrites pour les spectres. » **Brian W. Aldiss**, *Penguin Science Fiction*, Introduction, 1961.

« Nous vivons dans la science-fiction, mais ne le réalisons pas. » **Terry Pratchett**, interview pour la BBC, 2009.

Les thématiques privilégiées de la science-fiction sont développées dans le chapitre « Dans les collections ». Vous trouverez donc ci-dessous les définitions de l'utopie et de la dystopie, du robot, du post-apocalyptique, du voyage spatial, du super-héros, de l'extraterrestre, du steampunk et du rétrofutur, du "space opera" et du cyberpunk.

### ACTIVITÉ

#### AVANT

En introduction à la visite, l'enseignant demande aux élèves, *ex nihilo*, ce que signifie pour eux le terme de science-fiction. Cela peut faire l'objet d'un petit travail à la maison qui consiste à :

- Choisir des images découpées dans des magazines trouvés sur le net ou dans la presse.
- Comparer les définitions de divers dictionnaires et en rédiger une.
- Lister les domaines que la science-fiction concerne (cinéma, télévision, littérature, jeux vidéo...)

La restitution de ce travail en classe permet d'aboutir à une définition partagée, entre richesses et similitudes.

## CHRONOLOGIE

Il est vrai de dire que la science-fiction a des racines très anciennes, que l'on peut déjà trouver certains de ses motifs favoris dans la littérature antique. Ainsi, le robot et le cyborg pourraient-ils trouver leur origine dans les figures des servantes dorées d'Héphaïstos. Ainsi, Lucien de Samosate, dans ses *Histoires véritables*, nous emmenait-il déjà en voyage sur des planètes lointaines au II<sup>e</sup> siècle après Jésus-Christ, à la rencontre des créatures et des peuplades extraterrestres les plus étranges...

Pourtant, on ne peut véritablement parler de science-fiction que depuis l'invention du genre au XX<sup>e</sup> siècle. Auparavant, l'Europe du tournant du siècle avait bien vu fleurir les romans dits « d'invention scientifique » ou relevant du « merveilleux scientifique », quand la Grande-Bretagne parlait de « scientific romances ». Cette littérature d'évasion, de divertissement mais aussi d'éducation trouvait son inspiration dans la vulgarisation scientifique.

Les romans de Jules Verne illustraient alors la découverte de l'inconnu, en se basant sur les avancées technologiques et scientifiques de l'époque tout en extrapolant minimalement à partir de celles-ci.

*Souvenirs du Futur*, en se focalisant sur la littérature de science-fiction dès 1900, égrène donc les œuvres qui font que le genre existe.

Aux États-Unis comme en Europe, l'influence de la science-fiction est de plus en plus palpable : les centres commerciaux prennent des airs d'astroports et les automobiles arborent des réacteurs stratosphériques. Certaines agences de voyage proposent même des places sur de prochains vols à destination de la Lune...



**1900 - 1929** : Le terme de « scientification », puis de « science-fiction », apparaît aux États-Unis dès 1926 et s'impose rapidement sous l'influence de Hugo Gernsback, fameux éditeur des *pulps magazines* dont *Amazing Stories* (1).

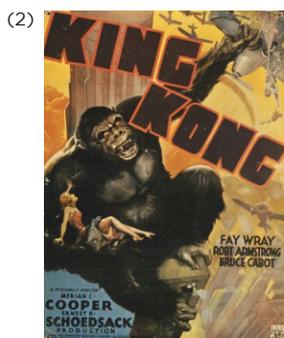
Le genre trouve déjà ses modes d'expression privilégiés : littérature, cinéma (*Frankenstein*, 1910 ; *Metropolis*, 1926) et bande dessinée (*Buck Rogers in the 25th Century*, 1929).

**1930 - 1939** : La revue *Astounding Stories* (1930) fait la part belle au "space opera", version science-fictionnelle du western. *Frankenstein* (1931) et *King Kong* (1933) (2) s'imposent dans les salles obscures. Superman apparaît dans *Action Comics* en 1938.

On adapte pour la radio *La Guerre des mondes* de Wells. A. E. Van Vogt, Isaac Asimov et Robert Heinlein font leur début, initiant le premier âge d'or du genre.

**1940 - 1949** : Les sagas des *Robots* et de *Fondation* par Isaac Asimov sont publiées dans *Astounding Stories*. En France, on découvre René Barjavel avec *Le Voyageur imprudent* (1943) et *Ravage* (1943) ; en Grande-Bretagne, George Orwell explore la dystopie dans *1984* (1949).

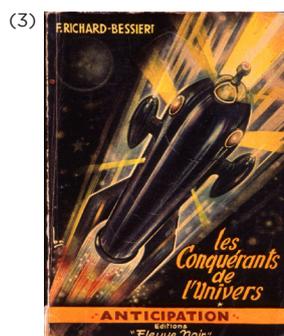
Après-guerre, la bande dessinée franco-belge prend son envol avec des séries comme *Les Pionniers de l'Espérance* (1945) ou *Blake et Mortimer* (1946).



**1950 - 1959** : L'apparition du livre de poche permet une très large diffusion du roman, désormais vecteur principal de la science-fiction. La France découvre la science-fiction américaine grâce à la série *Le Rayon Fantastique*, et aux revues *Galaxie* et *Fiction*, tandis qu'une école française populaire se crée autour de la collection *Anticipation* du *Fleuve Noir* (3).

Des dizaines de films sont réalisés et deviennent des classiques : *Le Jour où la Terre s'arrêta* (1951), *La Guerre des mondes* (1953), *Planète interdite* (1956). Quant à la télévision, elle est en plein essor : c'est le temps des premières séries comme *Tales of Tomorrow* (1952) ou *Space Patrol* (1954).

La bande dessinée, elle, atteint des sommets dans les *EC comics*.





**1960 - 1969** : Lors du bouleversement culturel des « swinging sixties », la science-fiction littéraire se réinvente. Elle porte un regard critique sur la société ou les problèmes contemporains (écologie, sociologie, rôle des médias, sexualité, drogues, rapport au pouvoir, aux nouvelles technologies, à l'histoire).

Frank Herbert nous emporte sur *Dune* (1965), Harlan Ellison présente ses *Dangereuses Visions* (1967).

Un nouveau cinéma émerge, plus sophistiqué : avec Jean-Luc Godard (*Alphaville*, 1965) ou François Truffaut (*Fahrenheit 451*, 1966) en France et Stanley Kubrick (*2001, l'odyssée de l'espace*, 1968) ou George Lucas (*THX 1138*, 1969) aux États-Unis. En ce qui concerne les *comics*, Marvel réinvente les super-héros dans *The Fantastic Four* (1961) (4), *Hulk* (1962) ou *The X-Men* (1963).



**1970 - 1979** : La science-fiction littéraire intègre des influences venues du Surréalisme, du Nouveau Roman et de la contre-culture des années soixante.

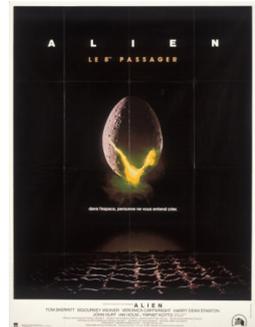
Aux États-Unis, Joe Haldeman évoque le traumatisme de la guerre du Vietnam dans *La Guerre éternelle* (1974). La revue britannique *New Worlds* de Michael Moorcock encourage l'expérimentation littéraire.

Le cinéma entre dans l'ère du « blockbuster » : *Star Trek* (1975), *Star Wars* (1977), *Rencontres du troisième type* (1977), *Alien* (1979) sont autant de superproductions aux retombées financières gigantesques, en particulier grâce aux produits dérivés. La création de la revue *Métal Hurlant* (1975) (5) montre que la bande dessinée de science-fiction est devenue un art à part entière.

**1980 - 1989** : Avec *Neuromancien* (1984), William Gibson pose les bases du cyberpunk : un mouvement littéraire nourri de punk-rock, de roman noir et de nouvelles technologies. De nouvelles voix s'imposent en France : Emmanuel Jouanne (*Nuage*, 1983) ou Francis Berthelot (*La Ville au fond de l'œil*, 1986).

Au cinéma, les blockbusters se déclinent au minimum en trilogies : *Star Wars*, *Mad Max*, *Terminator*, *Retour vers le Futur*, *Alien* (6)... Sur les petits écrans, *Star Trek : The Next Generation* joue également la carte de la suite.

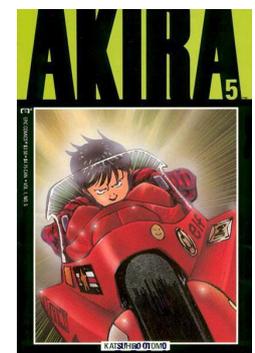
L'occident découvre la bande dessinée japonaise (manga) avec *Akira* (1984) (7) de Katsuhiro Otomo et *Appleseed* (1989) de Masamune Shirow. Frank Miller (*The Dark Knight*, 1986), Alan Moore (*The Watchmen*, 1986) et Neil Gaiman (*The Sandman*, 1989) dynamitent les codes du *comic book* traditionnel.



**1990 - 1999** : En littérature, la décennie est dominée par l'australien Greg Egan, maître de la nouvelle et auteur de plusieurs romans dont *La Cité des Permutants* (1994). En France, le très populaire Serge Brussolo signe son œuvre maîtresse : *Le Syndrome du scaphandrier* (1992).

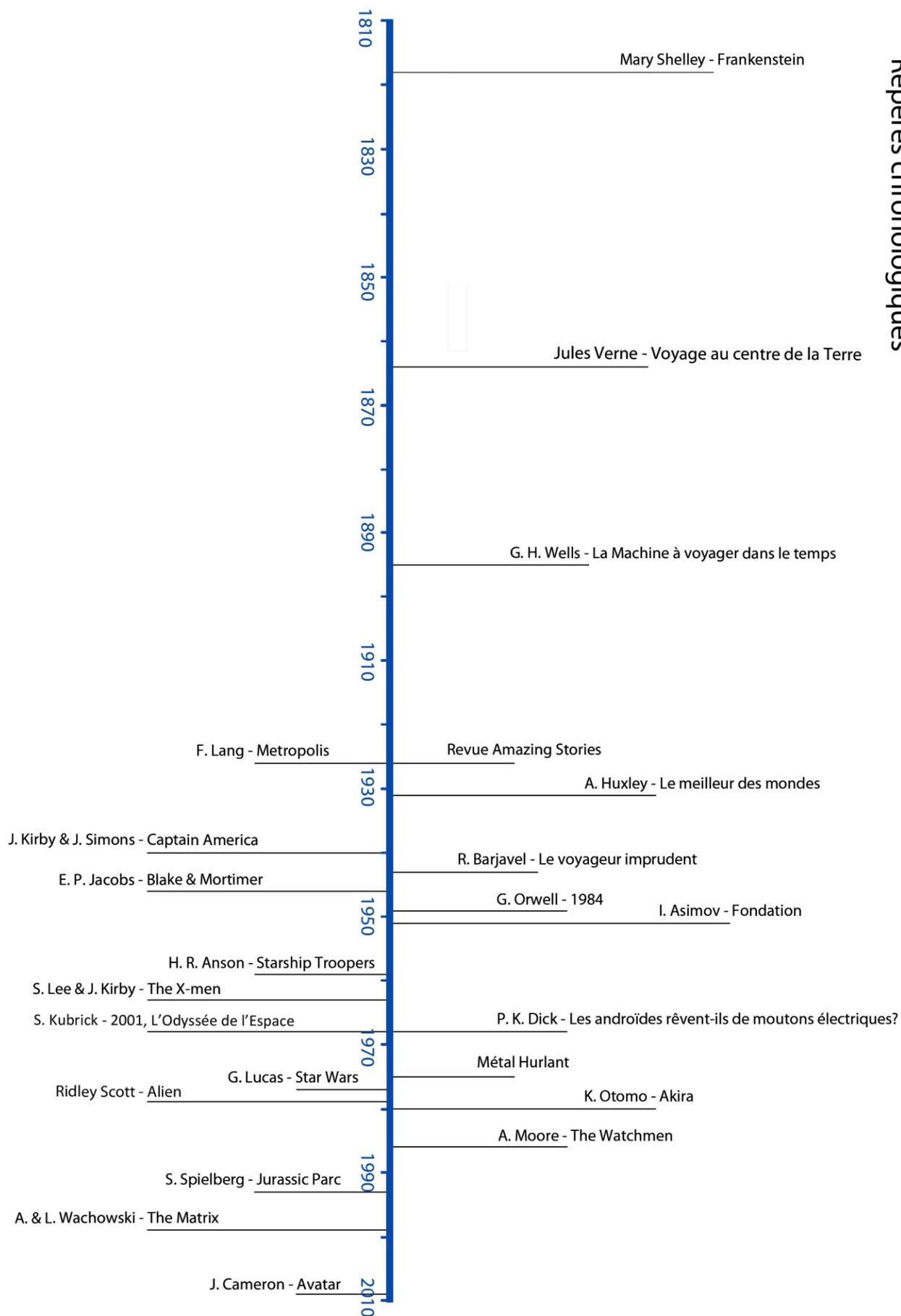
Au cinéma, d'impressionnants effets spéciaux contribuent au succès considérable de films comme *Total Recall* (1990), *Jurassic Park* (1993), *Stargate* (1994), *Men in Black* (1997) ou *Matrix* (1999). A la télévision, *Babylon 5* (1994) ou *Stargate SG-1* (1997) réinventent le "space opera", tandis que *The X-Files* (1993) devient un phénomène de société.

Conséquence d'un désastre écologique annoncé, la recherche de planètes habitables est au cœur de plusieurs bandes dessinées majeures, dont *Les Mondes d'Aldébaran* (1994) de Leo et la saga de *Sillage* (1998) de Morvan et Buchet



**2000 - ...** : En ce début de nouveau millénaire, le sigle « SF » décrit des œuvres d'une bien grande diversité. À l'origine une littérature populaire, elle est devenue une composante majeure de la culture occidentale. En définitive, qu'est-ce que la science-fiction, sinon un formidable outil qui nous permet de nous interroger sur la condition humaine ?

# Repères chronologiques



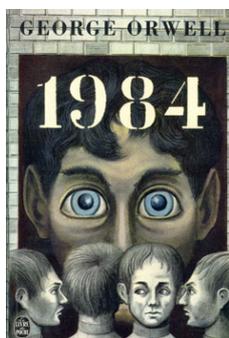
## DANS LES COLLECTIONS

Les collections de la Maison d'Ailleurs ouvrent des passages vers des univers innombrables et variés. Ce chapitre en offre un aperçu, sans que les pièces concernées soient obligatoirement présentées dans les espaces d'exposition. Le choix opéré ici est très restreint, mais il a l'avantage de mettre en lumière les thèmes privilégiés par la science-fiction, à travers les différents médias dans lesquels elle s'exprime.

### LA LITTÉRATURE

GEORGE ORWELL, 1984, 1949

Écrivain et journaliste anglais engagé en faveur de la justice sociale, George Orwell a laissé des romans teintés de réflexions sociopolitiques comme *Animal Farm* et surtout *1984*. Ce dernier est considéré comme une référence en matière de dystopie, voire même de science-fiction en général.



L'histoire se déroule à Londres en 1984, d'où le titre du roman. Mais c'est alors une ville en ruines... Ses citoyens sont surveillés perpétuellement par la Police de la Pensée qui utilise pour ce faire des « télécrans » installés dans les logements. Partout dans les rues est affiché le visage de Big Brother, chef du Parti totalitaire d'Océania. Le regard de cet homme d'environ quarante-cinq ans, à l'épaisse moustache noire, aux traits accentués et beaux, épie et poursuit les passants : « BIG BROTHER VOUS REGARDE ! » Privé de libre arbitre, privé de pensée, Winston Smith travaille au Ministère de la Vérité où il réécrit les archives du passé pour qu'elles coïncident avec la version officielle du Parti. Mais le 4 avril 1984, il s'autorise un premier acte criminel : il ouvre un vieux livre et entame d'écrire ses mémoires...

« L'utopie consiste à mettre au gouvernement les hommes les plus intelligents auxquels on puisse penser [...] Mais voilà, il se trouve que gouverner n'est pas une activité intelligente, et c'est pourquoi l'utopie, d'habitude, demeure utopique. » **Pierre Versins**, *Encyclopédie de l'Utopie, des Voyages extraordinaires et de la Science-Fiction*

### ZOOM

#### UTOPIE & DYSTOPIE

L'utopie est une société close sur elle-même, avec un régime politique suprême et idéal : tous ses habitants vivent en paix et en harmonie. Mais parfois, elle peut devenir effrayante, surtout quand elle est perçue de l'intérieur : elle possède alors une ressemblance troublante avec la dystopie. Quelquefois, dans le langage courant, le mot utopie désigne une chose impossible, un mirage, une illusion... La dystopie est un monde utopique – c'est-à-dire clos et régi par une loi immuable – dans lequel le pire est arrivé, où les hommes sont soumis à une autorité suprême qui les prive de leurs libertés. Mais l'utopie des uns peut être la dystopie des autres.

### ACTIVITÉ

#### APRÈS

En classe, après avoir abordé les notions d'utopie et de dystopie dans l'exposition, l'enseignant peut proposer une mise en comparaison d'extraits de textes des deux genres.

-> **Fiche Utopie ou Dystopie?**

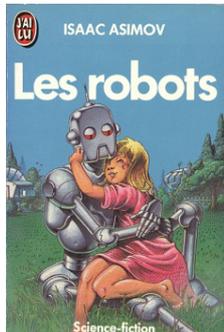


#### ÂGE CONSEILLÉ

On pouvait difficilement passer outre *1984* qui est un roman emblématique de la dystopie. Pour autant, ce n'est pas une lecture adaptée pour les plus jeunes. Un roman plus accessible traitant du même sujet est *La Brigade de l'œil* de Guillaume Guéraud, pour des lecteurs à partir de 13 ans. L'utopie et la dystopie traitant toujours de violence et de tyrannie, nous laissons le soin aux enseignants de juger de la pertinence de ce sujet avec leurs classes.

*Les Robots* (*I, Robot*) est un recueil de neuf nouvelles de science-fiction écrites par Isaac Asimov, publié en 1950. Ses robots sont des machines perfectionnées exclusivement dévouées au service des humains : robustes, efficaces, fiables et fidèles.

Dans les circuits de leur cerveau « positronique » sont imprimées les trois lois de la robotique, pour éviter que ces machines deviennent dangereuses et pour les empêcher de se révolter contre les humains.



**Première Loi :** *Un robot ne peut nuire à un être humain ni laisser sans assistance un être humain en danger.*

**Deuxième Loi :** *Un robot doit obéir aux ordres qui lui sont donnés par les êtres humains, sauf quand ces ordres sont incompatibles avec la Première Loi.*

**Troisième Loi :** *Un robot doit protéger sa propre existence tant que cette protection n'est pas incompatible avec la Première ou la Deuxième Loi.*

*Manuel de la Robotique ; 58<sup>e</sup> édition (2058 après J.- C.)*

## ZOOM

### ROBOT

Le mot robot vient du tchèque « robota », travail forcé, corvée.

Un robot est une machine programmée pour effectuer des tâches de manière autonome, souvent pour remplacer les humains.

Lorsqu'il a l'apparence d'un humain, on l'appelle un androïde. Mais il ne faut pas confondre celui-ci avec un cyborg, qui est moitié humain, moitié machine!

## ACTIVITÉ

### AVANT

Le professeur interroge les élèves sur ce qu'est un robot aujourd'hui, et compare la réalité et la fiction (cf. bibliographie).

### PENDANT

Les élèves repèrent les robots dans l'exposition, au fur et à mesure de la visite. À chaque nouvelle représentation, ils notent les informations qu'ils trouvent au sujet de l'image et les décrivent en quelques mots ou croquis.

### APRÈS

En classe, à l'aide des documents remplis dans l'exposition, et grâce à leur imagination, les enfants créent leur propre robot avec les moyens dont ils disposent (dessin, découpage, collage, carton, papier mâché, etc.). Ils rédigent enfin une petite légende pour leur dessin, expliquant quelles sont les fonctions du robot, son carburant, ses matériaux, son prix, son employeur, s'il parle, s'il a des sentiments, s'il a un nom, etc.

-> **Fiche Robots**

Cinq cents ans après une catastrophe écologique qui a asséché les océans, la Terre n'est plus qu'un vaste territoire désolé. Les hommes y survivent dans des tribus aux croyances et aux rituels primitifs. C'est dans ce monde post-apocalyptique barbare que « l'enfant noir », rejeté par sa tribu, part à la découverte de Santiago de Cuba, la ville des dieux.



On l'accompagne alors dans un voyage initiatique. Enfant d'un monde sauvage, des marécages à l'eau saumâtre où pullulent des créatures mutantes et radioactives, il nous emmène jusque dans les ruines de Niourk, parcourant les vestiges d'une civilisation à la technologie disparue : une ville morte truffée de circuits électroniques, d'appareils automatiques et de robots en demi-sommeil...

### ZOOM

#### POST-APOCALYPTIQUE

Si les romans de science-fiction décrivent volontiers les désastres les plus divers et farfelus menant à la fin du monde, ils s'intéressent aussi à ce qui se passe après ! Les récits post-apocalyptiques imaginent donc ce qu'il adviendrait d'un monde après une guerre nucléaire, une épidémie, un cataclysme climatique, une météorite destructrice ou une invasion extraterrestre. Ces romans dépeignent souvent les guerres entre « tribus » pour des ressources raréfiées, la survie des humains et des animaux, la reconstruction d'un ordre social, les ruines d'une civilisation disparue.

### ACTIVITÉ

#### PENDANT

Les enfants sont chargés, dans l'espace permanent *Souvenirs du Futur* comme dans l'exposition temporaire, de lister un maximum de causes possible à une hypothétique fin du monde, et d'en inventer ! Ils s'inspirent des illustrations qu'ils rencontrent, des textes qu'ils peuvent lire et des objets qu'ils voient.

#### APRÈS

En classe, ils choisissent un scénario et rédigent un court essai décrivant la fin d'un monde (le nôtre ou non !) mais surtout ce qui se passe après la catastrophe choisie.



#### ÂGE CONSEILLÉ

*Le roman Niourk de Stefan Wul est une lecture accessible à partir de 8 ans (paru chez Folio junior). De plus, une adaptation en bande dessinée est disponible pour les plus jeunes : Vatine, Niourk, Ankama, 2012. On peut aussi aborder ce thème avec la lecture de la série de bandes dessinées Seuls, mettant en scène des enfants survivants dans un monde sans adultes. Vehlmann Fabien & Gazotti Bruno, Seuls, Dupuis, 2006.*

*Objectif Lune* est le seizième album de bande dessinée des aventures du célèbre reporter belge : Tintin. L'intrigue se poursuit dans l'album suivant, *On a marché sur la Lune*, paru en 1953. Le professeur Tournesol, Tintin, le capitaine Haddock - et Milou! - s'embarquent dans un drôle de voyage dans l'espace, pour visiter la face cachée de la Lune, avant de revenir sur Terre...



Hergé s'est inspiré de la réalité en matière de programmes spatiaux pour scénariser et dessiner son album. Par exemple, le célèbre motif à carreaux de la fusée est celui des premiers missiles balistiques allemands utilisés lors de la seconde guerre mondiale (les missiles V2).

Et bien qu'il y ait nombre d'inexactitudes scientifiques dans son récit, Hergé a eu une intuition surprenante : on a longtemps pensé le contraire, mais les savants croient aujourd'hui qu'il y a de la glace sur la Lune. Toutefois, ce n'est certainement pas dans une grotte remplies de stalactites et de stalagmites comme celle que visite Tintin.

## ZOOM

### VOYAGE SPATIAL

La Lune étant le corps céleste le plus proche de la Terre, il est tout naturel qu'elle soit le premier pas de l'Homme sur le chemin du voyage spatial. Et si Tintin arpenterait déjà notre satellite en 1950, ce n'est qu'en 1969 que cet exploit fut réalisé par Neil Armstrong et Buzz Aldrin.

Nombre de concepts proposés ou illustrés dans les premiers écrits de science-fiction se sont vus réalisés par la suite, et cela est particulièrement vrai pour tout ce qui concerne l'espace. Les exemples ne manquent pas : rétrofusées (Jules Verne, *Autour de la Lune*, 1869) ; les combinaisons pressurisée (1929) ; les stations orbitales disposant de quartiers d'habitation (1945) ; les télécommunications par satellites géostationnaires (Arthur C. Clarke, 1945) ; les voiles solaires ou photoniques (1920, 1951, 1963), etc.

Il reste que, pour l'instant, le seul astre non terrestre visité par l'Homme est la Lune : on ne se téléporte pas encore, pas plus qu'on ne voyage à des vitesses superluminiques vers d'autres galaxies. Mais les voyages interstellaires décrits dans les œuvres de science-fiction stimulent probablement l'imagination des chercheurs qui travaillent aujourd'hui sur les champs gravitationnels ou les distorsions de l'espace-temps...

## ACTIVITÉ

### APRÈS

Réviser les planètes du système solaire et explorer le champ lexical de l'espace peut amener à des jeux de vocabulaire. Si un voyageur alunite, rencontrera-t-il un sélénite ? Et s'il se rendait sur uranus, est-ce qu'il pourrait uranusir et croiser des uraniens ? L'enseignant peut proposer aux enfants de créer des néologismes afin de décrire une planète inexplorée.

Exemple d'amorce de scénario : Le capitaine John Swashbucklin échoue sur la planète Kaglorp (mot forgé, inventé) à bord de son vespatial (mot valise : vaisseau et spatial) en l'an 3098. Il ne peut repartir car il manque de carburogène (mot valise : carburant et oxygène) pour son moteur. Avec Alfred, son FAMONI (acronyme pour fidèle androïde multifonctions à ogive nucléaire intégrée), il se met en quête des kaglorpiens dont l'inhospitalité est légendaire...

« Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités. »

L'Homme araignée est un super-héros appartenant à l'univers de Marvel Comics. Il apparaît pour la première fois dans le *comic book Amazing Fantasy* en 1962.



Peter Parker, un adolescent orphelin, est un jour mordu par une araignée radioactive. Il acquiert alors d'incroyables super-pouvoirs : il devient plus fort, agile comme un insecte, ses mains et ses pieds adhèrent aux parois et aux plafonds tel un gecko et ses sens sont aussi affûtés que ceux d'une araignée.

Au fil des publications, Spiderman change d'apparence : outre ses pouvoirs, ses costumes lui donnent des capacités particulières.

Spiderman est un super-héros auquel les préadolescents s'identifient facilement. Il cristallise les grands enjeux de cette période de leur vie : découvrir son corps, assumer ses choix et ses sentiments, accéder aux responsabilités.

## ZOOM

### SUPER-HÉROS

Dignes descendants des héros des *pulps magazines* américains, les super-héros sont aussi nombreux que différents. Pourtant, certaines caractéristiques communes permettent de les définir.

Ils ont tout d'abord des super pouvoirs ! Pour autant ceux-ci ne garantissent pas l'héroïsme : les super-vilains en ont aussi. Et puis, on peut les perdre : c'est le cas pour Spiderman quand il est enrhumé ; la force de Thor diminue lorsqu'il s'éloigne de son marteau et Superman devient faible face à la fameuse kryptonite. Pourtant, même diminués, ils continuent à affronter l'adversité.

Ensuite, ils ont un costume. Même si celui-ci ne suffit pas à faire le super-héros... Certains en changent au fur et à mesure de leurs aventures, d'autres sont fidèles à une coupe intemporelle (comme Superman et son inoubliable slip par-dessus le collant).

Parfois ce costume est le garant de l'identité secrète. C'est alors un masque qui protège cette vie de tous les jours que le super-héros doit cacher, sous peine de voir souffrir amis et famille. Souvent, il a un coéquipier comme *Batman & Robin*. Toujours, il a beaucoup d'ennemis !

À la fois paria, hors la loi, vedette et donneur de leçon : il cumule tous les rôles et nous parle de notre société.

## ACTIVITÉ

### APRÈS

L'enseignant, pendant la visite au musée, veille à attirer l'attention des étudiants sur la thématique des super-héros. En classe, les élèves choisissent un animal de leur choix et créent un super-héros hybride à partir des traits physiques et psychologiques dudit animal (dessin, collage, art numérique...). Un petit détour par l'histoire de l'art et la tradition de la physiognomonie devrait les inspirer (les célèbres dessins de Charles Le Brun par exemple).

Il s'agit de la première et de la seule véritable bande-dessinée de Hayao Miyazaki, publiée au Japon entre février 1982 et mars 1994. Ce manga au scénario post-apocalyptique a été ensuite (1984) adapté en film d'animation par l'auteur.



Dans son orgueil démesuré, l'humanité a précipité le monde dans un désastre écologique sans précédent.

Mille ans après, la Terre n'est plus qu'un immense désert sur lequel s'étend la Mer de la Décomposition : une forêt toxique habitée par des insectes géants. L'espèce humaine est menacée par l'expansion de la forêt, mais les peuples continuent à se battre pour s'approprier les portions de terres encore habitables.

Nausicaä, la princesse du petit royaume de la Vallée du Vent, doit quitter sa vallée pour rejoindre l'armée de son peuple tolmèque, prêt à envahir les terres de leurs ennemis les dorks.

## ZOOM

### L'ÉCOLOGIE ET LA SCIENCE-FICTION

La science-fiction est toujours en prise avec son temps : elle parle de mondes détruits par l'arme nucléaire dans les années 1950-1960, c'est-à-dire en pleine Guerre froide ; elle évoque des mondes où pullulent cyborgs et clones dès la fin du XX<sup>e</sup> siècle. Il n'y a donc rien d'étonnant à voir les années 1970, puis 1990, produire de nombreux récits où l'écologie joue un rôle majeur : *Zodiac* de Neal Stephenson ou *Bleue comme une orange* de Norman Spinrad en sont des exemples parmi tant d'autres. Les récits de science-fiction ne sont que des miroirs déformants de nos problématiques actuelles : jamais ils ne montrent le futur, mais ils s'acharnent à pointer notre présent.

## APRÈS

Certains récits de SF se prêtent bien à une sensibilisation aux problèmes écologiques. En cours de sciences, lorsque l'enseignant abordera les ressources énergétiques, les enfants pourront s'adonner à un exercice de projection et d'imagination : comment remplacer le pétrole dont les réserves s'amenuisent, verra-t-on le retour des usines à charbon, comment imaginer un monde sans le nucléaire ?

De Richard Strauss à Daft Punk en passant par David Bowie, de nombreux artistes aux styles variés s'intéressent aux univers de la SF, au niveau sonore, narratif ou visuel.

### ACTIVITÉ

#### AVANT

La science-fiction peut être introduite en classe à l'aide de la musique. Faire écouter des extraits musicaux qui ont un rapport avec le thème (voir les exemples ci-dessous) permet de mieux le cerner et de faire des découvertes.

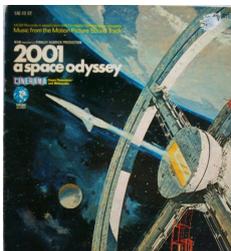
L'enseignant peut demander aux élèves de participer à l'élaboration de la *playlist* qui sera écoutée en classe – ou pourquoi pas dans l'exposition – en leur proposant d'emmener un titre de leur choix qui représente selon eux la musique du futur, ou une musique de science-fiction.

### STANLEY KUBRICK, *2001, L'ODYSSÉE DE L'ESPACE*, 1968.

Stanley Kubrick a trouvé l'inspiration pour le scénario de son film culte *2001, l'odyssée de l'espace* dans plusieurs nouvelles de l'auteur de science-fiction Arthur C. Clarke.

Le film nous emmène de l'aube de l'humanité peuplée de primates poilus jusqu'à un stade ultime et mystérieux de l'évolution de notre espèce, en passant par des voyages à bord de navettes spatiales.

Un étrange monolithe de pierre noire apparaît à différentes époques. Réalisation d'une intelligence extraterrestre, il semble guider l'humanité et emmènera le héros de l'histoire jusque sur Jupiter...



Il s'agit d'un film de science-fiction aux dialogues rares, sans gadgets futuristes, sans rayons laser ni monstres extraterrestres, aux plans longs et lents où la musique joue un rôle prépondérant. La bande son a évidemment participé au succès de *2001*.

Si Kubrick avait tout d'abord souhaité des compositions originales, il a finalement opté, parmi les nombreux silences qu'ose le film, pour des morceaux de compositeurs tels Strauss ou Ligeti. Son choix était alors audacieux et surprenant, totalement incongru pour un univers de science-fiction.

Et pourtant l'alchimie a tellement bien fonctionné qu'aujourd'hui, rares sont ceux qui peuvent entendre *Ainsi parlait Zarathoustra* de Richard Strauss sans se figurer l'image obsédante du monolithe...

#### Liste des morceaux

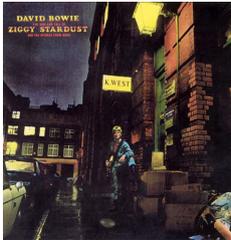
Richard Strauss : *Ouverture de Ainsi parlait Zarathoustra*

Johann Strauss fils : *Le Beau Danube bleu*

György Ligeti : *Extraits de Requiem, Lux Aeterna, Atmosphères et Adventures*

Aram Khatchaturian : *Adagio du ballet Gayaneh*

Ziggy Stardust est un personnage fictif conçu et interprété par David Bowie. En 1972, le chanteur raconte dans son album *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and The Spiders from Mars* l'histoire de cet extraterrestre venu sur Terre avec ses araignées martiennes. Cet être venu des étoiles apporte un message de paix et d'amour à une Terre qui n'aurait plus que cinq ans à exister avant un désastre indéterminé qui viendrait détruire totalement l'humanité...



*"Ziggy played guitar, jammin' good with Weird and Gilly,  
The spiders from Mars, he played it left hand  
But made it too far  
Became the special man, then we were Ziggy's band"*

Inspiré par la science-fiction, David Bowie en a repris non seulement les thématiques dans ses chansons mais aussi l'iconographie dans les visuels de ses albums comme dans les délires vestimentaires de ses costumes de scène.

En 1974, il écrira même un concept album intitulé *Diamond Dogs*, inspiré de *1984*, le roman de George Orwell.

## ZOOM

### EXTRATERRESTRE

Si l'on admet que nous ne sommes pas seuls dans l'univers, le contact avec des extraterrestres est possible voire garanti. Dans la science-fiction, soit ils viennent à la rencontre de l'Humanité – en paix ou au contraire comme des envahisseurs aux vaisseaux gigantesques et aux armes de destruction massive –, soit quelques poignées de terriens intrépides vont explorer ou annexer leur territoire. Dans le deuxième cas de figure, les humains sont alors les extra-martiens, extra-vénusiens, extra-coruscantiens ou autres.

Quelquefois ils nous ressemblent, souvent ils sont monstrueux. Mais parfois, plus encore qu'humanoïdes, ils sont des copies si conformes qu'ils se cachent parmi nous sans que nous ayons conscience de leur existence...

C'est à *La Guerre des mondes* (1898) de H.G. Wells que l'on doit l'image de l'extraterrestre comme un être affreux venu conquérir la Terre. Pour Pierre Versins, « *Il est normal que les martiens de Wells soient méchants, puisqu'ils représentaient dans l'esprit de l'Auteur les Anglais en train d'assassiner proprement les Papous.* » L'inspiration des auteurs pour créer ces êtres venus d'ailleurs est donc souvent bien proche d'ici...

## ACTIVITÉ

### APRÈS

Le groupe français Magma, mélangeant rock, jazz, avant-garde et chant choral, a inventé une langue pour ses compositions : le kobaïen, une langue extraterrestre provenant de la planète Kobaïa. En se servant du lexique et de la **Fiche : Une langue extraterrestre, le Kobaïen**, les élèves peuvent traduire des phrases dans ce langage. Ils sont libres de compléter le lexique en inventant des mots à la manière du groupe : beaucoup de K et de H, des trémas, et surtout que ça sonne bien !

-> **Fiche : Une langue extraterrestre, le Kobaïen**

ELO (Electric Light Orchestra) est un groupe de rock anglais très actif pendant les années 70. Le groupe s'inspire de la science-fiction. D'une part pour l'illustration de ses albums (comme *Out of the Blue* ci-contre).



Et d'autre part elle est récurrente dans les thématiques de ses chansons. Les titres de l'album *Time* comme *Yours Truly, 2095*, *Ticket to The Moon* ou *21st Century Man*, évoquent l'histoire d'un homme emporté dans le futur par un voyageur temporel venu du ciel.

Malgré toutes les merveilles qui s'offrent à lui, les « bonnes vieilles années 80 » lui manquent, « lorsque les choses étaient bien moins compliquées ».

*"I met someone who looks a lot like you  
She does the things you do  
But she is an IBM"*

*"J'ai rencontré quelqu'un qui te ressemble  
Elle fait les mêmes choses que toi  
Mais c'est un ordinateur IBM"*  
ELO, *Yours Truly*, 2095

## ZOOM

### VOYAGE TEMPOREL

*La Machine à explorer le temps* de H.G. Wells (1895) est un classique du genre, même s'il n'est pas le premier écrivain à faire vagabonder ses héros dans le futur et/ou le passé.

Si les premiers romans ayant pour thème les voyages temporels s'attachent surtout à décrire les découvertes et visions de courageux explorateurs, rapidement il s'agit aussi de modifier le cours des choses...

Pour Stan Baretts, auteur de l'encyclopédie du Science-fictionnaire, « *derrière chaque écrivain de SF, il y a un bricoleur impénitent qui sommeille* ».

Mais cette irrésistible tentation de modifier l'avenir ou d'infléchir le passé pose le souci des paradoxes temporels... Que peut-il arriver à un voyageur imprudent qui aurait rencontré son moi du passé, qui aurait tué son père avant de naître? On peut aussi se demander à quoi ressemblerait notre planète si un voyageur temporel avait détourné de sa voie l'inventeur de la pile électrique, du camembert ou du bas nylon?

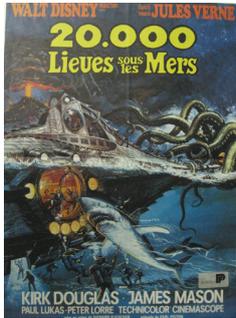
## ACTIVITÉ

### APRÈS

Et si la Maison d'Ailleurs ouvrait une agence de voyages temporels ?!

L'enseignant fournit aux enfants en exemple la brochure d'une agence de voyages. Il propose ensuite aux élèves de rédiger et illustrer la brochure d'une toute nouvelle agence de voyages temporels : Anytime Travel SA. Exercice d'imagination pour ce qui touche aux pérégrinations dans le futur, il peut devenir un véritable exposé d'histoire en ce qui concerne les périodes passées.

Ce film américain de Richard Fleischer pour les studios Disney figure parmi les premières adaptations cinématographiques du roman de Jules Verne – après les films muets de Georges Méliès (1907) et de Stuart Paton (1916).



Le scénario reste plutôt fidèle à l'œuvre de Jules Verne. En 1866, le scientifique français Pierre Arronax du Muséum d'Histoire Naturelle de Paris rejoint une expédition visant à éliminer un animal marin, monstrueux et énigmatique, responsable de plusieurs naufrages, au grand désespoir des compagnies d'assurances maritimes. Après plusieurs semaines de navigation à bord de l'Abraham-Lincoln, la créature apparaît et le bateau est coulé. Arronax, son fidèle domestique Conseil ainsi que le harponneur Ned Land échouent sur le dos du monstre. Or, il s'agit du Nautilus, un sous-marin commandé par le capitaine Nemo. Cet homme taciturne fuit la surface et a recréé une société utopique autosuffisante, dans les entrailles de son vaisseau de métal...

Si, en 1869, Jules Verne avait imaginé l'invention de vastes sous-marins comme le Nautilus ou celle du scaphandre autonome, lors de la réalisation du film, il ne s'agit plus vraiment d'anticipation. Les réalisateurs ont donc opté pour un film de science-fiction à l'allure résolument rétro, très loin de l'apparence futuriste des œuvres d'anticipation des années 1950 comme *La Guerre des mondes*, adapté du roman éponyme de H. G. Wells (1898). L'esthétique du film s'apparente au rétrofuturisme ou au steampunk même si le récit de Verne ne fait pas initialement partie du genre.

## ZOOM

### STEAMPUNK & RÉTROFUTUR

Les récits steampunk ou rétrofuturistes sont des uchronies : ils réinventent le monde en révisant l'Histoire. Certains récits imaginent par exemple ce que notre civilisation serait devenue si l'Allemagne nazie avait gagné la deuxième guerre mondiale. Ils créent donc des futurs possibles à notre passé : des futurs déjà démodés.

La période privilégiée du genre est le XIX<sup>e</sup> siècle, le moment de la révolution industrielle. La plupart des récits steampunk se déroulent à l'ère victorienne. Lorsque l'intrigue se passe à une autre époque on préférera le terme de rétrofutur.

Puisque les mondes steampunk trouvent leur racine dans notre histoire, il est logique qu'ils soient habités de personnages que nous connaissons. Ainsi ces récits remettent-ils fréquemment en scène des figures de la littérature populaire et de la science-fiction du XIX<sup>e</sup> siècle, tels le capitaine Nemo de Jules Verne ou le Dracula de Bram Stoker.

## ACTIVITÉ

### APRÈS

L'esthétique du steampunk est celle des antiquités, des objets mécaniques, des décorations et ornements art nouveau ou art déco : montres à gousset, monocles, chapeaux haut de forme, gramophones, etc. Et les récits du genre sont peuplés de savants fous et de bricoleurs géniaux, faisant preuve d'une grande ingéniosité dans le détournement des objets.

Un atelier artistique peut être imaginé autour de la récupération de vieux objets : créer des personnages à l'aide de boulons, de vis rouillées et de canettes de soda, ouvrir un vieux réveil mécanique et en extraire les rouages ; graver des tampons de roues dentées de toutes les grandeurs pour ensuite créer des mécaniques imaginaires sur des dessins de machines révolutionnaires, etc.

*La Guerre des étoiles* est une épopée cinématographique de "space opera", composée d'une première trilogie sortie entre 1977 et 1983, et d'une prélogie débutée par le réalisateur en 1999.

Dans une galaxie lointaine, l'Ordre des chevaliers Jedi qui représente les forces du bien, affrontent leurs homologues du côté obscur, les terribles Sith, à grand renfort de sabres laser, d'armées de droïdes et de manigances politiques au sein du Sénat Galactique...



La saga aux effets spéciaux révolutionnaires a bouleversé le cinéma de science-fiction et a contribué à sa popularité auprès du grand public. Avec des recettes longtemps inégalées, *Star Wars* a engendré une véritable économie liée à la fabrication de produits dérivés.

Aujourd'hui, la *Guerre des étoiles* rassemble une communauté de fans très actifs avec leurs codes, leurs rites, leurs références et des événements réguliers (conventions).

## ZOOM

### SPACE OPERA

« *Science-fiction is for real, "space opera" is for fun.* »

« *La science-fiction c'est pour de vrai, le "space opera" c'est pour rire.* » **Brian W. Aldiss**

L'Encyclopédie de Pierre Versins nous apprend que le "space opera" met l'accent sur « la vastitude du décor, l'espace, qui grandit au fur et à mesure qu'on l'explore ».

L'espace a probablement inspiré les récits les plus nombreux et féconds de la science-fiction. Les auteurs y ont transposé les clichés du récit d'aventure ou du western. Le "space opera" est friand d'action, de découverte et d'exploration intergalactique, « *avec des astronefs grands comme des planètes, beaucoup d'extraterrestres aussi laids que belliqueux, des rayons de la mort, des désintegrateurs, et surtout un héros justicier, intrépide patrouilleur des espaces interdésolés* » (Stan Baret, *Le Science-fictionnaire*).

-> Fiche Star Wars



Flynn, un jeune programmeur de génie, s'est fait voler la paternité de ses jeux vidéo par Dillinger et virer de l'entreprise informatique Encom.

Il décide de pirater leur serveur pour récupérer les preuves du vol de ses créations. Seulement, le Maître Contrôle Principal (MCP), l'intelligence artificielle née d'un logiciel d'Encom, a pris le contrôle des serveurs.

Il commence à détruire tous les programmes qui attestent de l'existence des utilisateurs (les humains). Flynn veut le détruire mais le MCP utilise un laser pour le numériser et l'envoyer au cœur du système informatique.

Le jeune programmeur va devoir affronter le logiciel sur son propre terrain à l'aide de Tron, un programme de sécurité mis au point par son ami Alan.

Le film à la thématique cyberpunk propose une vision originale d'un jeu vidéo, vu de l'intérieur. Le design du jeu a été entièrement créé par ordinateur d'après des esquisses de Syd Mead et du célèbre dessinateur Moebius.

Concevoir cet univers virtuel et y représenter des acteurs réels était un véritable défi technologique dans les années 80. À noter qu'une suite, *Tron : L'Héritage*, a été réalisée en 2010 par les studios Disney.

## ZOOM

### CYBERPUNK

Issu des termes "cybernétique" et "punk", le terme désigne une branche de la science-fiction dont les récits se déroulent dans un monde - généralement énoncé comme un futur proche - où la technologie informatique est omniprésente.

On y rencontre les leitmotifs de l'intelligence artificielle tyrannique, d'une réalité virtuelle tentaculaire à laquelle chacun est connecté, de la surinformation, des hackers ou programmeurs géniaux, des puissantes multinationales et des gouvernements totalitaires, des implants neuro-naux et de la biomécatronique, de la dépendance à la technologie et de la fuite de la réalité...

*« Cette fusion de neurones et de puces donna naissance à quantité d'idées, fertiles et intellectuellement excitantes, engendrant de nombreuses interrogations sur la nature de la réalité et de la perception. »* (Stan Barets, *Le Science-fictionnaire*.)

## ACTIVITÉ

### APRÈS

En classe, on peut facilement initier les enfants aux bases du langage informatique en utilisant un langage de programmation comme LOGO et sa fameuse tortue (langage conçu pour favoriser l'apprentissage, selon les idées développées par le psychologue suisse Jean Piaget) ou Scratch (dès 8 ans).

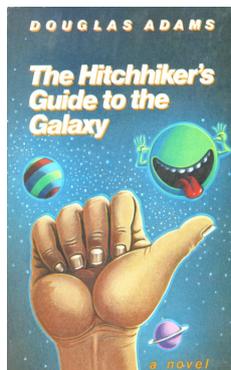
<http://tortue-logo.fr>

<http://www.algo.be/logo1/le-logo-en-bref.html>

[http://info.scratch.mit.edu/fr/About\\_Scratch](http://info.scratch.mit.edu/fr/About_Scratch)

« *Don't Panic!* »

L'univers de science-fiction de *H2G2* (*The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*) a été imaginé par l'écrivain britannique Douglas Adams. Ce "space opera" humoristique, né en 1978 dans un feuilleton radiophonique, a fait l'objet de différentes adaptations : romans, série télévisée, pièces de théâtre, ou encore long métrage pour le cinéma.



Le scénario commence lorsque Ford Prefect, un extraterrestre de la planète Betelgeuse, incognito sur la Terre depuis plusieurs années, apprend à son ami terrien Arthur Dent que la Terre va être détruite 10 minutes plus tard.

En effet, le Conseil de Planification de l'Hyperespace Galactique a envoyé une flotte de soucoupes volantes vogones pour construire une autoroute hyperspatiale à travers ce système solaire. Grâce à Ford, Arthur réchappe à l'évaporation de la planète et se retrouve dans une petite cabine d'un des vaisseaux de la flotte vogone. Il apprend que Ford travaille à la mise à jour du Guide du voyageur galactique : un genre de livre électronique à l'usage des astrostoppeurs.

C'est le début de l'aventure intergalactique loufoque des deux héros, qui iront de découvertes en découvertes...

## ACTIVITÉ

### PENDANT

Les élèves reçoivent la **Fiche : Vaisseaux**. Inspirés par ces images, et par les vaisseaux spatiaux et autres véhicules présents dans les collections permanentes, ils vont s'initier à l'exercice du cadavre exquis graphique. Les enfants se mettent par groupes de 3.

Le premier dessine sur une feuille la tête - c'est-à-dire l'avant - d'un véhicule spatial. Il plie ensuite la feuille de façon à cacher le dessin, tout en laissant dépasser l'extrémité du croquis.

Le second produit ensuite le corps du vaisseau, à partir des repères dépassant du pli et plie aussi son dessin. Le dernier enfant fera l'arrière du vaisseau.

Pour un vaisseau plus grand, on peut former des groupes plus nombreux

La lecture ou l'écoute du Guide du voyageur galactique peut aussi donner lieu, en classe, à une analyse du vocabulaire. Plutôt loufoque, il peut conduire à des jeux de lettres, du type du cadavre exquis surréaliste (même principe que le dessin, mais avec des phrases).

-> **Fiche Vaisseaux**

# POUR ALLER AILLEURS...

## BIBLIOGRAPHIE

1. *La Science-fiction*, in : *Europe*, n° 870, octobre 2001.
2. **ANDREYON, Jean-Pierre**, *Guerre des mondes ! Invasions martiennes, de Wells à Spielberg*, Lyon : Les Moutons électriques (Bibliothèque des Miroirs), 2009.
3. **BADIOU, Alain (et al.)**, *Matrix. Machine philosophique*, Paris : Ellipses, 2003.
4. **BARILLIER, Étienne**, *Steampunk ! L'esthétique rétro-futur*, Lyon : Les moutons électriques (Bibliothèque des Miroirs), 2010.
5. **BAUDOU, Jacques**, *La Science-fiction*, Paris : Presses Universitaires de France (Que sais-je ?), 2003.
6. **BOSSON, Yves & ABDELOUAHAB, Farid**, *Dictionnaire visuel des mondes extraterrestres*, Paris : Flammarion, 2010.
7. **BOZZETTO, Roger**, *La Science-fiction*, Paris : Armand Colin (128), 2007.
8. **CARD, Orson Scott**, *Comment écrire de la Fantasy et de la Science-fiction*, traduit de l'anglais par Karim Chergui, Paris : Bragelonne, 2006 [1990].
9. **COLSON, Raphaël & RUAUD, André-François**, *Science-fiction. Une littérature du réel*, Paris : Klincksieck (50 questions), 2006.
10. **COLSON, Raphaël & RUAUD, André-François**, *Science-fiction. Les Frontières de la modernité*, Paris : Mnemos, 2008.
11. **COMPÈRE, Daniel**, *Les Voyages extraordinaires de Jules Verne. Analyse de l'œuvre*, Paris : Pocket (Les Guides Pocket Classiques), 2005.
12. **FAYE, Eric**, *Dans les laboratoires du pire. Totalitarisme et fiction littéraire au XX<sup>e</sup> siècle*, Paris : José Corti, 1993.
13. **GRENIER, Christian**, *La S-F. La Science-fiction à l'usage de ceux qui ne l'aiment pas*, Paris : Éditions du Sorbier (La littérature jeunesse, pour qui, pour quoi ?), 2003.
14. **HENRIET, Eric B.**, *L'Histoire revisitée. Panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*, Amiens : Encre, 1999.
15. **KLEIN, Gérard (dir.)**, *Sociales fictions. Les Androïdes rêvent-ils d'insertion sociale?*, Rosny-sous-Bois : Bréal, 2004.
16. **LAINÉ, Jean-Marc**, *Super héros ! La Puissance des masques*, Lyon : Les Moutons électriques (Bibliothèque des Miroirs), 2011.
17. **LANGLET, Irène**, *La Science-fiction. Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris : Armand Colin (Collection U), 2006.
18. **LEHOUCQ**, *Faire de la science avec Star Wars*, Paris : Le Pommier/Cité des sciences et de l'industrie (Le Collège de la Cité), 2005.
19. **MANFRÉDO, Stéphane**, *La Science-fiction aux frontières de l'Homme*, Paris : Gallimard (Découvertes Littérature), 2000.
20. **MILLET, Gilbert & LABBÉ, Denis**, *La Science-fiction*, Paris : Belin (Sujets), 2001.
21. **MURAIL, Loris**, *La Science-fiction*, Paris : Larousse (Guide Totem), 1999.
22. **NIKOLAVITCH, Alex**, *Mythe & Super héros*, Lyon : Les Moutons électriques (Bibliothèque des Miroirs), 2011.
23. **ROUILLER, François**, *100 mots pour voyager en science-fiction*, Paris : Seuil (Les Empêcheurs de penser en rond), 2006.
24. **VAN HERP, Jacques**, *Panorama de la science-fiction. Les thèmes, les genres, les écoles, les auteurs*, Bruxelles : Claude Lefrancq (Volumes), 1996 [1974].
25. **VERSINS, Pierre**, *Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction*, Lausanne : L'Âge d'Homme, 1972.
26. **WILSON, Daniel**, *Où est passée ma combinaison spatiale? Petit guide de voyage dans ce futur incroyable que nous promettrait la science-fiction*, illustré par Richard Horne, traduit de l'américain par Julien Ramonet, Paris : Dunod, 2008 [2007].

**Dossier pédagogique**  
**Fiches pédagogiques**

---

*Souvenirs du Futur*

# SOMMAIRE

01 .....	<b>FICHE ROBOTS</b>
02 .....	RÉPONSES
03 .....	<b>FICHE UTOPIE VS. DYSTOPIE</b>
04 .....	RÉPONSES
05 .....	<b>FICHE UNE LANGUE EXTRATERRESTRE : LE KOBĀĪEN</b>
06 .....	LEXIQUE KOBĀĪEN
07 .....	RÉPONSES
08 .....	<b>FICHE STAR WARS</b>
09 .....	RÉPONSES
10 .....	<b>FICHE VAISSEAUX</b>

# FICHE ROBOTS

Trouve les mots de la liste dans la grille. Attention, ils peuvent être horizontaux, verticaux, en diagonale, de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas et de bas en haut !

Une fois tous trouvés, entoure les lettres que tu n'as pas biffées, découvre la question qu'elles forment et réponds-y !

l	e	u	q	i	l	a	t	e	m	m	c	e	t	
s	f	a	v	i	s	r	n	e	l	o	a	y	b	e
a	i	s	r	n	e	o	o	u	i	a	c	b	t	r
n	d	i	u	o	n	l	l	o	u	s	h	e	s	m
d	e	m	e	i	t	e	u	j	h	p	i	r	t	i
r	l	o	t	t	i	i	o	k	s	i	n	n	i	n
o	e	v	a	c	m	c	b	a	r	r	e	e	u	a
i	m	a	n	i	e	i	c	r	e	a	f	t	c	t
d	m	u	i	f	n	f	a	o	m	t	e	i	r	o
e	e	t	d	e	t	i	r	d	r	e	r	q	i	r
g	c	o	r	c	t	t	b	l	o	u	r	u	c	t
r	a	m	o	n	a	r	u	o	f	r	a	e	e	i
o	n	a	r	e	d	a	r	g	s	e	i	e	r	t
b	i	t	e	i	l	s	a	r	n	x	l	c	u	a
y	q	e	i	c	o	e	n	v	a	i	l	r	m	n
c	u	e	c	s	s	n	t	t	r	m	e	o	r	e
i	e	l	a	i	m	m	o	r	t	e	l	u	a	s

- |            |              |                 |
|------------|--------------|-----------------|
| acier      | cybernétique | mécanique       |
| ami        | cyborg       | mixer           |
| androïde   | écrou        | ordinateur      |
| armure     | ferraille    | science-fiction |
| artificiel | fidèle       | sentiment       |
| Asimov     | Goldorak     | soldat          |
| aspirateur | huile        | Terminator      |
| automate   | immortel     | titane          |
| boulon     | jouet        | Transformers    |
| carburant  | machine      | vis             |
| circuits   | métallique   |                 |

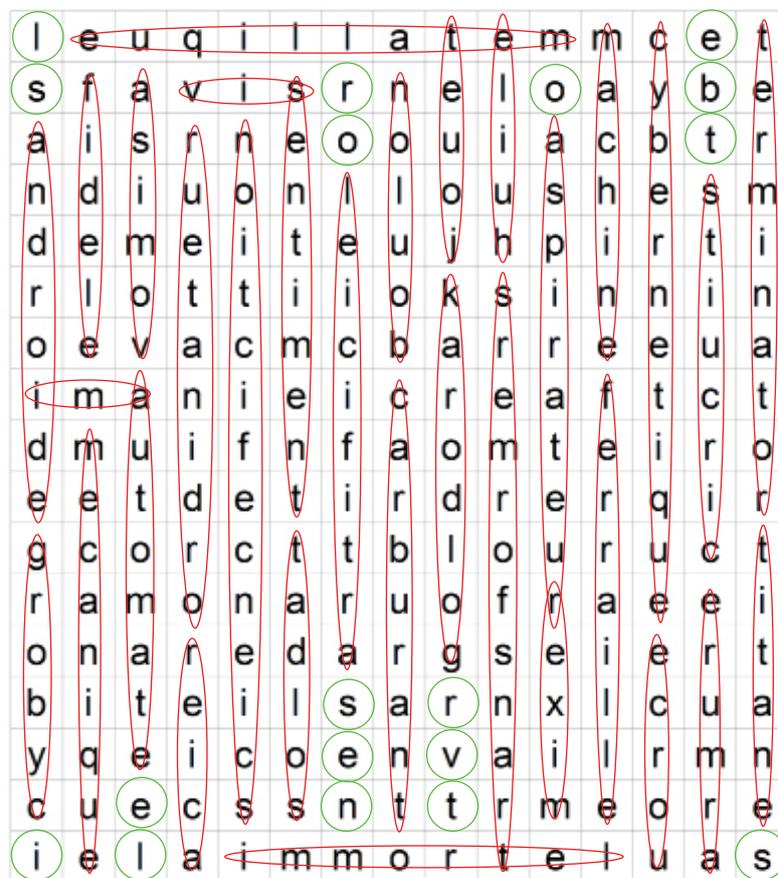
Question mystère:

.....  
 .....?

Ta réponse:

.....

# FICHE ROBOTS - RÉPONSES



acier

ami

androïde

armure

artificiel

Asimov

aspirateur

automate

boulon

carburant

circuits

cybernétique

cyborg

écrou

ferraille

fidèle

Goldorak

huile

immortel

jouet

machine

métallique

mécanique

mixer

ordinateur

science-fiction

sentiment

soldat

Terminator

titane

Transformers

vis

Question mystère:

*Les robots rêvent-ils ?*

# FICHE UTOPIE VS. DYSTOPIE

Lis les extraits ci-dessous.

D'après toi, les textes décrivent-ils un monde utopique ou dystopique ? Pourquoi ?

1. « Il essaya d'extraire de sa mémoire quelque souvenir d'enfance qui lui indiquerait si Londres avait toujours été tout à fait comme il la voyait. Y avait-il toujours eu ces perspectives de maisons du XIX<sup>e</sup> siècle en **ruine**, ces murs étayés par des poutres, ce carton aux fenêtres pour remplacer les vitres, ces toits plâtrés de tôle ondulée, ces clôtures de jardin **délabrées** et penchées dans tous les sens ? Y avait-il eu toujours ces emplacements **bombardés** où la poussière de plâtre tourbillonnait, où l'épilobe grimpait sur des monceaux de décombres ? Et ces endroits où les bombes avaient dégagé un espace plus large et où avaient jailli de **sordides** colonies d'habacles en bois semblables à des cabanes à lapins ? »

Monde utopique       Monde dystopique

2. « L'île contient cinquante-quatre villes **spacieuses et magnifiques**. Le langage, les mœurs, les institutions, les lois y sont parfaitement identiques. [...] Les rues et les places sont convenablement disposées, soit pour le transport, soit pour abriter contre le vent. Les édifices sont bâtis **confortablement** ; ils brillent d'**élégance et de propreté**, et forment deux rangs continus, suivant toute la longueur des rues, dont la largeur est de vingt pieds. Derrière et entre les maisons se trouvent de **vastes** jardins. Chaque maison a une porte sur la rue et une porte sur le jardin. Ces deux portes s'ouvrent aisément d'un léger coup de main, et laissent entrer le premier venu. »

Monde utopique       Monde dystopique

3. « Se réunir hors le sénat et les assemblées du peuple pour délibérer sur les affaires publiques est un crime puni de mort. »

Monde utopique       Monde dystopique

4. « La guerre c'est la paix. La liberté c'est l'esclavage. L'ignorance c'est la force. »

Monde utopique       Monde dystopique

5. « Les [habitants de la ville] appliquent le principe de la possession commune. Pour **anéantir** jusqu'à l'idée de la propriété individuelle et absolue, ils changent de maison tous les dix ans, et tirent au sort celle qui doit leur tomber en partage. »

Monde utopique       Monde dystopique

6. « Comme un **criminel**, il avait emporté dans sa serviette ce livre qui, même sans aucun texte, était **compromettant**. Ce qu'il allait commencer, c'était son journal. Ce n'était pas illégal (rien n'était illégal, puisqu'il n'y avait plus de lois), mais s'il était découvert, il serait, sans aucun doute, **puni de mort** ou de vingt-cinq ans au moins de **travaux forcés** dans un camp. »

Monde utopique       Monde dystopique

7. « Les vêtements ont la **même forme pour tous les habitants** ; cette forme est invariable, elle distingue seulement l'homme de la femme, le célibat du mariage. »

Monde utopique       Monde dystopique

8. « Naturellement, il n'y avait pas moyen de savoir si, à un moment donné, on était **surveillé**. Combien de fois, et suivant quel plan, la Police de la Pensée se branchait-elle sur une ligne individuelle quelconque, personne ne pouvait le savoir. On pouvait même imaginer qu'elle **surveillait tout le monde, constamment**. »

Monde utopique       Monde dystopique

# FICHE UTOPIE VS. DYSTOPIE - RÉPONSES

Les extraits proviennent de l'*Utopia* de Thomas More (1516), et du roman dystopique *1984* de George Orwell (1949).

## 1. Dystopie

Ici, le vocabulaire particulièrement négatif qui sert à décrire Londres ne laisse aucun doute, l'auteur présente une ville dystopique.

## 2. Utopie

Comme le premier extrait, pas de doutes possibles ! Le champ lexical choisi présente une ville parfaite : une utopie.

## 3. Utopie

Les choses se corsent... Une ville parfaite ne peut permettre aux gens d'exprimer leurs opinions hors d'un cadre réglementaire, strictement contrôlé. Si on acceptait cette liberté d'expression, ce serait laisser une place pour l'insoumission et la révolte.

## 4. Dystopie

Ce sont les slogans que le gouvernement de *1984* martèle incessamment aux oreilles des londoniens, pour les endoctriner. Cette inversion des valeurs est terrible. Puisque la guerre c'est la paix : les conflits ne cessent jamais. Puisque la liberté, c'est l'esclavage : chacun est esclave du Parti mais n'a aucun droit de se rebeller. Puisque l'ignorance, c'est la force : le peuple s'abêtit et en est heureux.

## 5. Utopie

Sur Utopia, tout est partagé équitablement : cela semble juste. Mais ses habitants sont-ils vraiment heureux de ne rien posséder ?

## 6. Dystopie

Dans le roman, Winston n'a pas le droit de s'exprimer, et c'est même pire, il n'a pas le droit de penser par lui-même ! Comme sur l'île d'Utopia (question 3) la liberté d'expression est bannie.

## 7. Utopie

Sur Utopia, chacun porte les mêmes vêtements : pas de jaloux ! Mais est-ce que les enfants aimeraient porter un uniforme à l'école ?

## 8. Dystopie

Surveiller constamment tout le monde permet une meilleure sécurité : on peut arrêter tout de suite les malfrats. Mais si nous étions continuellement épiés, est-ce que nous oserions être nous-mêmes ?

Finalement, la frontière entre l'utopie et la dystopie est très mince. Un monde apparemment parfait est bien souvent invivable pour ses habitants. L'utopie et la dystopie dépeignent le même univers, mais il est bien différent selon le point de vue de celui qui raconte...

## FICHE : UNE LANGUE EXTRATERRESTRE, LE KOBÄIËN

Le kobaïen est une langue inventée par le groupe de musique Magma, c'est la langue de la planète imaginaire de Kobaïa !

Grâce au lexique, tu peux essayer de traduire ces textes, du kobaïen au français et inversement. Tu peux inventer des mots qui te manquent, mais n'oublie pas de les ajouter au lexique !

1. Da dewa uz da ümdëm umennh : da rogh, da brus uz da weulh kahnt manëh fu muzik kobaia. Da zeuhl straïn da sewolawen noszfeuhl dë wurdin. Da blüm dë hummahn inwa da zanka ëk raïtah da dindol dros da soïa.

---

---

---

---

2. La pluie déverse ses gouttes et inonde l'univers. Elle perle au dessus des arbres.

---

---

---

3. Le héros forge une lame destructrice pour être maître de son destin.

---

---

---

Tu peux maintenant inventer et traduire des phrases de ton choix !

---

---

---

# LEXIQUE KOBÄÏEN

## A

andaksik : déverser  
antsik : demander

## B

blüm : peuple  
bradiä : parler  
bünder : pilier  
brus : racine

## D

da : la, le, les.  
dë : du, des  
destruktîw : destructeur,-trice  
deuhl : inonder  
dewa : arbre  
dihhël : vie  
dindol : spectre  
dö, döel : tu  
doïa : pas (négation)  
dondaï : ange  
dewëlëss : étendue  
drest : éclater  
dros : de  
dü : cœur  
dusz : ton

## E

eden : sans  
egeulsik : cycle  
egeun : pauvre  
ëk : qui, que, qu'  
ëktah : héros (le)  
ëmgalaï : apocalypse  
essi : mer

## F

falt : sueur  
fennh : lame  
flöë : fille  
fu : un, une  
fü : à, au  
fuh : à  
fur : pour

## G

ğensünk : compassion (compatir)  
geun : pauvre  
glao : sang  
gorkeulhzennh : convulsion

## H

hamtaahk : haine  
hamataï : salut, saluer  
hell, hel : vie  
heldesz : goutte  
hindits : péniblement  
hoï : un (1)

host : abois, aboyer  
hür ! : salut à toi !  
hummahn : humain

hündin : infini  
hurt : premier

## I

inwa : attendre  
is : comme  
ïtah : terre

## K

kahnt : chants, chanter  
kalain : passion  
klawiehr : claviers  
kobaia : éternel  
korusz : chorus  
kosmik : univers, universel

## L

lëm : bruit  
lëmworitstëm : sombrer  
lah : air  
lantsëm : spectre  
lantsei : s'échapper  
lihns : pluie  
linsinh : translucide  
loff : perd (perdre)  
loï : assoiffé  
lud : il, elle  
luszt : perler

## M

mëm : en, dans.  
malawëlëkaahm : incantation  
manëh : ensemble  
meletsi : parfum  
mennh : fumet  
met : dessus, au-dessus  
meurhdëk : vengeance, venger  
muss : sève  
muzik : musique

## N

nansei : jamais  
noszfeuhl : interminable

## O

otsilennhetë : imaginaire, imagination

## R

rait, raïtah : brasier, brûler  
reugh : manger  
rinstë : prison, prisonnier  
rogħ : écorce  
rugħ : broie (broyer)  
runhdë : imperturbable

## S

saaht : angoisse, angoissants  
sewolawën : silence  
sîri : cri  
slibenli : flot  
soïa : nuit  
sowïleï : débile  
sruhditt : hurle  
stöht : miroir  
stauhi : cendres  
steuh : vers  
straïn : déchirer  
strowis : forger  
süms : rien  
s'hündin : infini  
sünh : est, être  
sünk : sort (destin)  
sürra : pur

## T

tendiwa : âme  
theusz : temps  
triwen : flétrer  
tüdüwan : menteur

## U

üd : se, son, sa, ses, leurs  
übea : fruit  
umennh : respirer  
ümdëm : océan  
undazir : vision  
ünsaï : passer  
urfakt : dernier  
urwa : violence  
uz : et

## W

walomendëm : univers  
warreï : pourquoi  
weulh : vagues  
wî : où  
wlasik : pardon  
wöl : de, depuis  
wurdah : mort  
wurdin : néant

## Z

zain : cerveau  
zanka : soleil  
zess : maître  
zeuhl : musique céleste  
zort : hargne  
zunh : son  
zur : toi

## FICHE : UNE LANGUE EXTRATERRESTRE, LE KOBÄÏEN - RÉPONSES

1. Les arbres et les océans respirent : les écorces, les racines et les vagues chantent ensemble une musique universelle. La musique céleste déchire le silence interminable du néant. Le peuple des humains attend le soleil qui brûle les spectres angoissants de la nuit.
2. Da lihns andaksik üd heldesz uz deuhl da kosmik. Lud luszt met da dewa.
3. Da äktah strowis fu fennh destruktïw fur sünh zess dros üd sunk

# FICHE STAR WARS

Sers-toi des indices pour remplir la grille!

## Vertical

- 2. Grand méchant
- 4. Nom de famille du créateur de Star Wars
- 5. Tous pareils, ils forment une armée.
- 7. Pouvoir métaphysique des Jedi
- 8. Chevaliers ennemis des Jedi
- 10. Maître petit et tout vert
- 12. C'est la race de Jar Jar Binks
- 15. Prénom de la Sénatrice Amidala



## Horizontal

- 1. Les chevaliers oeuvrant pour la paix
- 3. Le Côté des méchants
- 6. Les armes Jedi sont des sabres ...?
- 9. Nom d'Obi-Wan
- 11. Véhicule de course d'Anakin Skywalker
- 13. Capitale de l'Empire galactique
- 14. La nôtre se nomme Voie Lactée
- 15. Apprenti Jedi

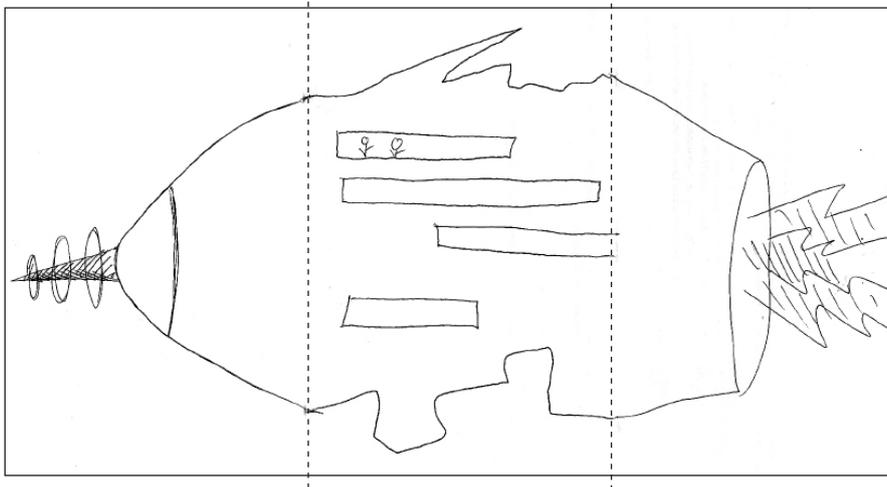


# FICHE VAISSEAUX

Inspire-toi de ces vaisseaux pour en créer un avec tes camarades.

Avec deux autres copains, vous allez essayer de faire ce que l'on appelle un « cadavre exquis ». C'est une technique de dessin farfelue !

1. Dessine sur une feuille l'avant d'un véhicule spatial : sa tête
2. Plie la feuille pour cacher le dessin à tes copains, tout en laissant dépasser un bout du croquis.



Exemple

3. Ton voisin dessine ensuite le corps du vaisseau, à partir des repères dépassant du pli et plie aussi son dessin.
4. La troisième personne du groupe dessine l'arrière du vaisseau.
5. Vous pouvez déplier la feuille et découvrir le véhicule que vous avez créé ensemble !

