

Maison d'Ailleurs
Dossier pédagogique

Maison d'Ailleurs

24.2.2024 — 5.1.2025

une autre vie?

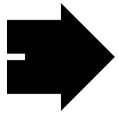


www.ailleurs.ch

Musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires
Place Pestalozzi 14, Yverdon-les-Bains. Du mardi au dimanche, 11h–18h

Partenaires principaux





Dossier pédagogique

Destiné aux enseignants et à toute personne accompagnant un groupe en visite à la Maison d'Ailleurs, ce dossier pédagogique présente les expositions de la Maison d'Ailleurs « Une autre vie ? » (bâtiment principal) et « So Eighties » (Espace Jules Verne), à découvrir du 24 février 2024 au 5 janvier 2025.

Conçu comme un outil de préparation à la visite, le présent document propose des axes de réflexion et de discussion ainsi que des idées d'activités à faire avant, pendant ou après une sortie au musée avec les élèves, avec des suggestions par discipline ainsi que des approches interdisciplinaires.

Le dossier est structuré par espace d'exposition. Vous pourrez ainsi prendre connaissance du contenu et du concept de chaque salle, suivi d'idées de discussion à mener pendant la visite et d'activités à faire après votre visite.

En cas de question, il est possible de contacter le secteur de la médiation culturelle de la Maison d'Ailleurs en envoyant un e-mail à mediation@ailleurs.ch ou par téléphone au 024 425 64 38.

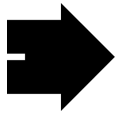
Pour réserver une visite libre ou guidée, un atelier d'écriture ou pour retrouver nos supports de médiation culturelle : <https://ailleurs.ch/enseignants-ecoles/>

Introduction

Une autre vie ?

Après avoir travaillé le mouvement intérieur induit par les pratiques fictionnelles lors de l'exposition « (Ré)volte ! », la Maison d'Ailleurs a souhaité inspecter – dans sa nouvelle exposition : « Une autre vie ? » – une des conditions de possibilité de toute révolte : l'immersion, sans qui le récit de fiction resterait orphelin et l'œuvre artistique, solitaire. C'est donc pour donner toute sa place à ce phénomène de l'immersion que le musée de la science-fiction a décidé de proposer une exposition inaugurant une nouvelle manière de concevoir les espaces du musée et le cheminement des visiteurs.

Plus précisément, l'exposition « Une autre vie ? » propose un parcours qui, entre jeux de lumière, créations sonores et réflexion vulgarisée, conduit les visiteurs à se plonger dans plusieurs modes d'immersion, notamment le vidéomapping et la réalité virtuelle, afin d'en sortir à chaque fois enrichis : une exposition immersive sur les expositions immersives, qui vise à montrer à quel point l'immersion est essentielle au développement humain. En effet, englués dans notre point de vue, nous avons un besoin impérieux de nous immerger dans d'autres mondes, afin de nous libérer de nos fixités et de regarder autrement notre existence. « Une autre vie ? » montre donc que l'immersion prend tout son sens lorsque nous en sortons.



Avant la visite

Avant votre visite et afin de permettre à vos élèves d'aborder l'exposition avec quelques clés de lecture, nous vous proposons un moment de discussion en classe, qui peut être guidé par les questions suivantes :

L'immersion fictionnelle

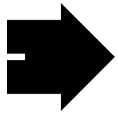
- Qu'est-ce que l'immersion ?
- Comment vit-on l'immersion dans une œuvre fictionnelle ?
- Qu'est-ce qui provoque l'immersion ? Qu'est-ce que cela peut déclencher en nous et comment ?

L'immersion muséale

- Et l'immersion dans une exposition ?
- Qui est déjà allé dans une exposition immersive ? Quel sont les principes ou les points communs de ces installations ?
- Que retire-t-on de tels dispositifs ? Connaît-on mieux l'œuvre de Van Gogh en vivant une expérience immersive ou en observant un de ses tableaux d'origine dans toute sa matérialité ?
- Les expositions immersives donnent-elles plus envie de visiter des musées et si oui, pourquoi ? Qu'est-ce que l'une ou l'autre de ces préférences indiquent de notre société, de nos habitudes, de nous-mêmes et de notre rapport à l'art ?

La sortie de l'immersion

- Est-ce que l'immersion/la fiction est une fuite de la réalité ?
- L'immersion peut-elle être problématique ?
- Peut-on comparer l'immersion fictionnelle et l'immersion dans des idéologies ?
- Comment sort-on de l'immersion ?
- Quels sont les procédés par lesquels la fiction joue avec la brisure de l'immersion ?
- Lorsqu'on sort de l'immersion, que ressent-on ?



L'affiche de l'exposition

Pour « Une autre vie ? », la conception de l'affiche a été confiée à l'atelier de graphisme Notter+Vigne (Lausanne), avec qui la Maison d'Ailleurs collabore depuis de nombreuses années.

Les séparations entre les zones colorées et les zones grises, vides, font référence au mouvement d'immersion dans un autre monde – ou dans plusieurs autres mondes superposés – et à la brisure de cette immersion. Le gris exprime également l'idée que notre vie est souvent bien morne, ce qui explique notre attrait pour les mondes chatoyants de la fiction.

Le dégradé de couleurs et l'agencement graphique des éléments géométriques rappelle un prisme diffractant la lumière, modifiant ainsi notre vision du réel ; et thématise la question de la perception de ce qui nous entoure, qui change grâce à la possibilité de s'immerger dans un monde fictionnel et d'en ressortir.

Échange avec vos élèves

Nous vous proposons de prévoir un moment d'échange avec vos élèves autour de l'affiche de l'exposition « Une autre vie ? ».

Cette discussion vous permettra d'introduire le sujet de l'immersion, mais également de sensibiliser vos élèves à l'importance du graphisme et à l'observation des messages intégrés de manière générale dans les supports visuels qui nous entourent au quotidien (sur les réseaux sociaux, l'affichage urbain, l'architecture, etc.).

Vous pouvez également leur montrer l'affiche avant même de leur parler du sujet de l'exposition pour leur laisser toute liberté dans leur interprétation.

Afin de conduire cet échange, vous pouvez leur poser les questions suivantes :

- Comment comprenez-vous cette affiche ?
- Comment interprétez-vous les formes et l'alternance entre les zones de gris et celles de couleurs ? Et le dégradé de couleur ?
- La typographie est partiellement dissimulée par les caches gris. Qu'est-ce que cela signifie ?
- Pour les plus jeunes, le fait de décrire l'affiche et sa composition est déjà un exercice intéressant en soi.

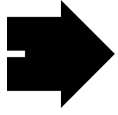
Nous vous encourageons à montrer à vos élèves une version numérique de l'affiche en classe et, lors de votre arrivée au musée, à marquer un arrêt face aux affiches placées devant le musée. L'image numérique est différente de sa version imprimée : le gris devient argenté, brillant, les couleurs sont plus éclatantes, le contraste est différent, l'affiche en taille réelle à hauteur de personne provoque un autre ressenti. C'est pour cette raison que l'histoire de l'art se fait dans les musées et pas dans les livres !

Activité pour aller plus loin

Orientation : arts visuels

Vous souhaitez sensibiliser vos élèves au graphisme ? Proposez-leur de créer leur propre version d'une affiche pour l'exposition « Une autre vie ? » !

Vous pouvez également sélectionner des expositions de divers musées, n'en donner que le texte d'introduction et laisser vos élèves créer une affiche sans être influencés



par un visuel déjà attribué et chargé de sens. Après leur travail, révéléz les affiches des expositions et analysez-les ensemble.

Maison d'Ailleurs

24.2.2024 — 5.1.2025

une autre vie?

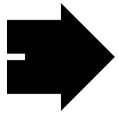
www.ailleurs.ch

Musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires
Place Pestalozzi 14, Yverdon-les-Bains. Du mardi au dimanche, 11h-18h

Partenaires principaux:

Partenaires médias:

Partenaires éducatifs:



Mur d'entrée- Une autre vie ?

Contenu : Arturo Castro, *Faces* (2012), installation

Concept

Commencer l'exposition avec l'œuvre *Faces*, qui superpose le portrait de célébrités avec celui des visiteurs, donne le ton de l'exposition car ce mélange de deux visages représente, métaphoriquement, ce que nous vivons en état d'immersion (fictionnelle) : nous devenons quelqu'un d'autre, tout en restant nous-mêmes ; nous vivons dans un autre monde, tout en transformant le nôtre.

Cette superposition de deux mondes – qui sera développée dans la salle 2 – est justement une des caractéristiques de l'immersion fictionnelle analysée par Jean-Marie Schaeffer (in : *Pourquoi la fiction ?*, 1999) et permet de comprendre pourquoi, d'une part, la fiction et la pratique artistique dialoguent toujours avec le Réel, sans se confondre avec lui ; et, d'autre part, qu'une des vertus des fictions ou des pratiques artistiques est justement de nous immerger pour, ensuite, une fois sortis de l'immersion, nous inviter à voir notre monde et notre Être autrement.

Arturo Castro

Arturo Castro est un artiste, enseignant et ingénieur basé à Berlin. Il fait partie des développeurs d'openFrameworks, un toolkit open source dédié à la programmation informatique créative. Son travail artistique s'articule dans le champ des installations interactives et génératives. Ses œuvres ont été exposées notamment au Design Museum de Londres, à l'Eyebeam Museum of Art and Technology de New York et au Multimedia Art Museum de Moscou.

Faces

Faces est une œuvre interactive de substitution faciale : le visage du visiteur est capté et diffusé sur l'écran, qui joue ainsi le rôle d'un miroir, en le mélangeant au portrait d'une célébrité telle que Marilyn Monroe ou Salvador Dalí par exemple.

L'expérience étonnante d'« être » une autre personne, tout en se reconnaissant, peut provoquer des réactions de rire, de surprise ou de répulsion ; le visiteur se reconnaît peu à peu en tant que quelqu'un d'autre, tout en conservant ses propres expressions faciales, altérées par un jeu d'imperfections de texture et d'éclairage.

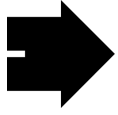
Le *face tracking* du logiciel de *Faces* a été conçu par Kyle McDonald, artiste et programmeur collaborant sur cette installation avec Arturo Castro.

L'œuvre *Faces* avait été présentée à la Maison d'Ailleurs en 2012 à l'occasion de l'exposition « Playtime | Videogame mythologies ».

Échange avec vos élèves

Quel sentiment provoque en nous la vision de notre visage fusionné avec celui d'une autre personne ? De la peur, du dégoût, de l'amusement, l'envie de vivre une autre vie ? Reconnaissez-vous les visages qui se mélangent aux vôtres ?

Le numérique, à l'origine plutôt utilisé comme un outil censé nous rendre plus productifs, est devenu un terrain d'exploration artistique : connaissez-vous d'autres types d'œuvres d'art numériques ?

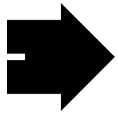


Activité pour aller plus loin

Orientation : arts visuels

Dessiner un autoportrait hybridé avec le visage de célébrités.





Salle 1 – Quand la fiction brise l'immersion // *La métalepse*

Contenu : sélection d'extraits de films, séries et jeux vidéo

Concept

L'immersion fonctionne sur une illusion empathique : nous faisons comme si l'univers qui nous était présenté était réel et comme si les personnages étaient de véritables humains. C'est cela qui nous permet de ressentir des émotions et de nous approprier le cours des événements comme s'il était le nôtre. Or, et afin de mettre en évidence la nature artificielle des dispositifs fictionnels, de nombreux créateurs se sont amusés à placer dans leurs intrigues des situations où le personnage semble être conscient de sa nature d'illusion : c'est ce que l'on appelle la métalepse narrative. Le but de cette salle est de projeter plusieurs extraits – de films et de jeux vidéo – sur les parois de tulle où l'on voit le personnage/le décor exprimer sa conscience d'être une créature/un décor de fiction.

Placer la brisure de l'immersion au commencement de l'exposition, avec la métalepse narrative qui brise le pacte de lecture, permet de montrer que, derrière toutes les immersions que nous allons expérimenter, il faut toujours garder à l'esprit que ce phénomène s'appuie sur une illusion dont la finalité n'est pas l'univers de fiction, mais sa capacité à dialoguer avec nous.

Sélection

- *Comix Zone* (1995)
- *Spaceballs* (1987)
- *Monkey Island* (1990)
- *Last Action Hero* (1993)
- *The Stanley Parable* (2013)
- *Stranger than Fiction* (2006)
- *Sonic* (1991)
- *Inception* (2010)
- *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds* (2011)
- *Dans la peau de John Malkovich* (1999)
- *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2009)

Échange avec vos élèves

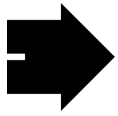
Quel est le point commun des différents extraits ? D'où peut venir l'expression de « brisure du quatrième mur » ? Il existe d'innombrables exemples de métalepse, au cinéma, dans les séries et dans les jeux vidéo (d'*Animal Crossing* à *Tomb Raider*) : en connaissez-vous ?

Activité pour aller plus loin

Orientation : littérature

Écrire un court texte de fiction en y insérant une métalepse.





Couloir 1 – Hommage : les films de science-fiction

Contenu : affiches de films de science-fiction

Concept

Dans « Une autre vie ? », la forme muséale classique est inversée : les salles ne proposent que du contenu dématérialisé (projections, sons, VR) alors que les couloirs rendent hommage, de manière classique, aux titres phares de la science-fiction dans lesquels quantité de lecteurs/spectateurs/auditeurs se sont immergés.

La présentation d'objets patrimoniaux affichés de manière classique contre les murs permet de rappeler que l'immersion – placée au cœur des musées aujourd'hui – n'est pas un phénomène uniquement conditionné par les nouvelles technologies, mais un investissement affectif de l'être humain dans des dispositifs symboliques variés grâce auxquels il peut élargir son point de vue et, par extension, gagner sa liberté.

Sélection

- Robert Zemeckis, *Retour vers le futur* (1985)
- Andrew Niccol, *Bienvenue à Gattaca* (1997)
- Christopher Nolan, *Inception* (2010)
- John McTiernan, *Last Action Hero* (1993)
- Paul Verhoeven, *RoboCop* (1987)
- George Lucas, *Star Wars* (1977)
- James Cameron, *Terminator 2 : Le Jugement dernier* (1991)
- Steven Lisberger, *Tron* (1982)
- Ridley Scott, *Alien, Le Huitième Passager* (1979)

Échange avec vos élèves

L'inversion des codes muséographiques habituels est-elle surprenante ? Pourquoi a-t-on procédé de la sorte à votre avis ?

Activité pour aller plus loin

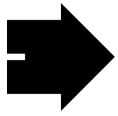
Orientation : histoire / littérature

Écrire une rédaction sur le thème « *Retour vers le futur* : si vous pouviez voyager dans le temps, quand iriez-vous ? », étayée d'une recherche historique à propos de la période choisie.

Cette activité est adaptable en proposant non plus une rédaction argumentative/historique mais créative/fictionnelle en imaginant un voyage dans le temps.

Orientation : arts visuels

Diviser les élèves en trois groupes. Un groupe crée un synopsis de film, qu'il transmet au deuxième groupe. Ce dernier doit créer une affiche de film sur cette base. Le troisième groupe reçoit l'affiche et imagine un synopsis sur cette base. Par la suite, les groupes discutent ensemble de leur démarche respective.



Salle 2 – Visiter des chefs d’œuvres // Deux mondes superposés

Contenu : œuvres d’artistes suisses en réalité virtuelle

Concept

La tendance muséale contemporaine est de proposer des expositions immersives animant les chefs-d’œuvre de la peinture (Monet, Van Gogh, Frida Kahlo, etc.) – soit en projetant les tableaux partout, soit en les animant. Or, ces expositions sont souvent des spectacles sans distance critique : on prend des photos ou des vidéos, on sort, on ne s’interroge pas.

Pour parler d’immersion, cette salle prend le parti opposé à cette tendance en pénétrant en VR les tableaux d’artistes suisses connus, avec le projet « Hors-Cadre » de la RTS, développé en collaboration avec DNA Studios (entreprise basée à Bulle et spécialisée dans la création de projets numériques).

Il s’agit de casques VR nous permettant de plonger dans *L’Île des morts* d’Arnold Böcklin, dans *La Nuit* de Ferdinand Hodler ou *Intimités* de Félix Vallotton.

De cette manière, une des propriétés de l’immersion est mise en évidence : la coexistence de deux mondes (réel, virtuel).

En effet, la scénographie choisie évoque que toute immersion fait se superposer les niveaux de réalité (réel vs. fiction). Autrement dit, on vient conjurer le poncif selon lequel nous quitterions le réel dans la fiction : rien de plus faux ! Par contre, cf. salle suivante, on inverse notre attentionnalité et on consacre notre attention à un autre monde pour revenir, autrement, au nôtre.

Hors-Cadre

Hors-Cadre est une série de courts-métrages à 360° dédiée à la découverte et la mise en valeur d’artistes suisses et de leurs histoires, plongeant les visiteurs dans chaque œuvre avec une narration originale. L’idée derrière ce projet est d’utiliser la VR pour rapprocher l’art et la culture suisses du public afin de maintenir ou d’élargir la visibilité d’artistes nationaux, en proposant une version réimaginée des œuvres présentées.

Échange avec vos élèves

Contrairement aux expositions immersives où le visiteur est « entouré » par le tableau dans la salle, il fait ici l’action de se plonger virtuellement dans l’œuvre en mettant un casque VR.

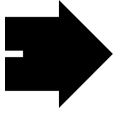
Que ressentez-vous en entrant dans un tableau ? Avez-vous envie de rester dans l’expérience ?

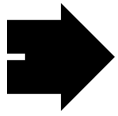
Le processus de création est particulier : certaines parties des tableaux que nous explorons en VR n’existent pas dans les œuvres. Il a fallu les créer en s’inspirant d’autres tableaux existants.

Activité pour aller plus loin

Orientation : arts visuels

Choisir un tableau existant et en dessiner l’envers du décor, une partie de ce monde pictural qui n’est pas visible dans l’œuvre.





Salle 3 – S’immerger dans la fin du vivant // *Perception et imagination*

Contenu : paysages issus du livre d’art *3038 (50.97)*, figures tirées du fonds pulps de la Maison d’Ailleurs

Concept

L’immersion fictionnelle – c’est un résultat connu – fonctionne sur une inversion : alors que dans notre quotidien la perception de ce qui nous entoure prime sur l’activité imaginative, la fiction fait en sorte que notre activité imaginative soit davantage valorisée que la perception de ce qui nous entoure. C’est parce que nous plongeons dans un autre monde que nous sommes capables, une fois revenu, d’ajouter de l’affect au nôtre.

Dans cette salle, et pour mettre en évidence cette « disparition de la perception de ce qui nous entoure », les images générées par IA et animées sont projetées sur les murs. Sur des parois de tulle, des personnages « découpés » du fonds pulps du musée sont projetés et défilent sur un rythme différent de celui du paysage, afin de créer une superposition asynchrone de deux plans. Les projections prennent tous les murs de la salle, afin d’immerger au maximum les visiteurs dans des mondes « inexistants », mais qui « thématissent » la disparition du vivant (à deux niveaux : au niveau de la représentation et au niveau de la nature des images, générées par des dispositifs technologiques problématiques).

3038 (50.97)

Tiré à seulement 300 exemplaires en janvier 2024, le livre *3038 (50.97)* résulte de la collaboration des artistes Paul Hegi et Antón de Macedo, respectivement photographe et écrivain basés à Genève, produit par l’association Dousomssine (projet protéiforme d’Antón de Macedo, notamment maison de microédition, webzine collectif, plateforme de production...).

De cette tentative de communication entre l’Homme et la machine est né un monde imaginaire, hypothétique et post-civilisationnel, mettant en perspective l’extinction du vivant et notre rapport à la technologie.

3038 (50.97) est un livre d’art radical entièrement généré par l’Intelligence Artificielle, qui met en dialogue de subjuguantes images et de curieux éléments graphiques dans une mise en page brute et sans concession. Un livre témoin d’une époque déjà révolue, avalée par les insatiables futurs à venir.

Échange avec vos élèves

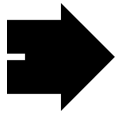
Écologie : cette salle représente un monde sans êtres humains, post-civilisationnel.

Est-ce que le fait de se plonger dans la fin du vivant peut servir de mise en garde ou est-ce que cette tentative est vaine ?

Est-ce que cela devient plus réel, plus sensible ? Comment faire pour réaliser que le monde est en danger ? L’IA, va-t-elle remplacer le vivant ?

Que devrait-on faire ? À quoi servent les artistes, les informaticiens, les enseignants, de savoir lire, écrire ? Comment rester critique face aux informations qui nous sont données par les IA ?

Dans un monde où les IA font tout, quelle est la place de l’être humain ?



Quelles sont les risques avec les IA ? L'utilisation d'images ? Doit-on indiquer sur les réseaux sociaux quel contenu est produit par des IA ou peut-on faire l'impasse sur cette information ? Quels sont les défis éthiques et légaux qui nous attendent ? Si Chat GPT fait nos devoirs, est-ce que c'est un problème ? Comment fonctionne une IA ?

Activité pour aller plus loin

Orientation : arts visuels

Utiliser une IA pour générer de l'image et voir les possibilités qui existe : essayer de reproduire un tableau existant avec une IA.

Orientation : littérature

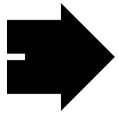
Utiliser une IA pour produire un texte « selon le style » d'un auteur célèbre. Donner aux élèves des textes de l'auteur et des textes produit par IA selon son style : arrive-t-on à identifier lesquels sont produits par une IA ?

Réflexion

Nous nourrissons l'IA qui crée quelque chose, mais nous faisons pareil, par émulation : nous ne créons rien ex nihilo (d'où l'importance de cultiver sa curiosité et de chercher à découvrir).

Mais ce qui est fascinant et bouleversant dans l'art, ne serait-ce pas justement le besoin d'un être humain de créer, l'intention et le sentiment qui se cachent derrière l'acte créatif, alors que l'IA ne fait que générer un contenu sur demande ?





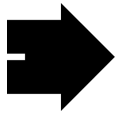
Couloir 2 - Hommage : les BD de science-fiction

Contenu : albums de BD, manga et comics de science-fiction

Sélection

- Alan Grant, John Wagner, Simon Bisley, *Batman/Judge Dredd : Judgement on Gotham* (1991), DC Comics
- Alex Raymond, *Guy l'Éclair #1* (1934)
- Osamu Tezuka, *Astro, le petit robot #1* (1952)
- Grant Morrison, Dave McKean, *Arkham Asylum* (1989)
- Edgar P. Jacobs, *Blake et Mortimer, Le Piège diabolique* (1962)
- Leiji Matsumoto, *Capitaine Albator #1* (1977)
- Rob Liefeld, Fabian Nicieza, *Deadpool #1* (1993)
- Alejandro Jodorowsky, Juan Giménez, *La Caste des Méta-Barons, Othon le trisaïeul* (1992)
- Pierre Christin, Jean-Claude Mézières, *Valérian, La Cité des eaux mouvantes* (1970)
- Enki Bilal, *La Foire aux immortels* (1980)
- Jacques Lob, Jean-Marc Rochette, *Le Transperceneige* (1984)
- Leo, *Aldébaran, La Catastrophe* (1994)
- Masami Kurumada, *Les Chevaliers du Zodiaque, Le Temple des illusions* (1989)
- Frederik Peeters, *Lupus vol.1* (2003)
- John Byrne, *The Sensational She-Hulk #1* (1989)
- Philippe Druillet, *The 6 Voyages of Lone Sloane* (1972)
- Alejandro Jodorowsky, Moebius, *L'Incal noir*, (1981)
- Hergé, *Les Aventures de Tintin, On a marché sur la Lune* (1954)
- Alan Moore, Dave Gibbons, *Watchmen, Les Gardiens* (2004) (1986-1987)¹





Salle 4 – S’immerger dans le temps // *Homéostasie*

Contenu : expérience interactive, les pixels se déplacent en fonction des mouvements des visiteurs.

Concept

Une autre propriété de l’immersion – après la superposition de deux univers et l’inversion perception-imagination – est l’homéostasie, soit l’envie, une fois que l’on plonge dans un univers de fiction, d’y rester le plus longtemps possible.

L’expérience immersive et interactive de cette salle donne justement envie au visiteur de rester dans la salle.

Échange avec vos élèves

Homéostasie : pourquoi avons-nous envie de rester dans cette salle ? Nos mouvements influencent la salle, en dehors de l’aspect ludique, le visiteur fait partie de l’exposition d’une certaine manière.

Salle 5 – S’immerger dans le son // *Affectivité*

Contenu : images évoquant des univers et musique y reliée

Concept

Finalement, la dernière caractéristique identifiée par Jean-Marie Schaeffer concernant l’immersion fictionnelle, est l’idée que les représentations vécues en état d’immersion sont chargées d’affectivité. Ici, l’immersion est donnée non par l’image, mais par le son.

L’espace est divisé en trois cellules, possédant chacune un thème, avec une image et un extrait musical associé.

- Cellule de gauche : ROBOTS | Son : Kraftwerk, *The Robots*
- Cellule centrale : ÉTOILES | Son : Georges Delerue, *Stellaire 3*
- Cellule de droite : MACHINES | Son : Nigel Stanford, *Automatica*

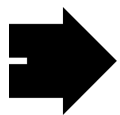
Échange avec vos élèves

En stimulant des sens, en immersion, on peut avoir l’impression que la réalité se déforme. Est-ce que les images bougent ? L’autosuggestion est puissante en immersion.

Activité pour aller plus loin

Orientation musique

Créer des sons qui vont avec une image sélectionnée par un autre groupe, soit avec des instruments à disposition en classe, soit via un outil de création musicale virtuel tel que les logiciels de *beatmaking*.



Couloir 3 – Hommage : la musique de science-fiction

Contenu : disques de musique de science-fiction

Sélection

- Eurythmics, *Sexcrime (Nineteen Eighty-Four)* (1984)
- Toto, *Dune* (1984)
- Queen, *Flash Gordon* (1980)
- Iron Maiden, *Somewhere in Time* (1986) | références sur la cover, notamment à *Blade Runner*, Isaac Asimov (*Fondation*), *Dune*, Ray Bradbury, *Doctor Who*, *Batman*
- Leonard Nimoy, *Leonard Nimoy Presents Mr. Spock's Music from Outer Space* (1967)
- Jerry Goldsmith, *Planet of the Apes* (1968)
- Prince, *Batdance* (1989)
- Jerry Goldsmith, *Star Trek : The Motion Picture* (1979)
- John Williams, *Superman The Movie* (1978)
- David Bowie, *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972)
- Richard Strauss et al., *2001 : A Space Odyssey* vol. 2 (1970)
- Neal Hefti, *Batman Theme* (1966)
- Leonard Rosenman, *Beneath the Planet of the Apes* (1970)
- John Williams, *Close Encounters of the Third Kind* (1977)
- The Interplanetary Sound Workshop & Orchestra, *Close Encounters of the Third Kind* (1978)
- Basil Poledouris, *Conan the Barbarian* (1982)

Échange avec vos élèves

Les supports musicaux actuels sont dématérialisés, nous écoutons généralement de la musique via des plateformes de streaming. Cela signifie que nous dépendons des volontés des maisons de disques et des plateformes : un titre peut être retiré d'une plateforme alors que l'accès à un support physique, une fois qu'il nous appartient, ne peut nous être enlevé.

Évolution des supports : des disques vinyles aux CDs en passant par les Laser Discs et les cassettes audios, il a existé une multitude de supports différents.

L'importance de l'illustration de couverture d'un album est différente selon les supports. Aujourd'hui, les images sont beaucoup utilisées sur les réseaux sociaux, la musique est accessible de manière plus immédiate, mais également de manière plus isolée par rapport à l'ensemble de l'œuvre d'un artiste : nous n'écoutons plus d'albums, mais des chansons dans des playlists. Qu'est-ce que cela implique pour la construction d'un univers musical ?

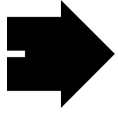
Activité pour aller plus loin

Orientation : anglais / musique

Traduire et analyser des paroles de chanson d'un album sélectionné dans ce couloir.

Orientation : histoire / musique

Retracer l'histoire des supports de musique.



Salle 7 – Nous sommes des êtres de fiction // Réévaluation de nos Êtres

Contenu : fresque mappée dans laquelle les visages des visiteurs sont intégrés

Concept

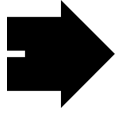
La deuxième conclusion que l'on peut inférer de l'immersion fictionnelle nous rappelle que la fiction est un moyen adapté au décentrement : en se confrontant à d'autres mondes, nous étendons par superposition notre univers de référence et nous sommes amenés à élargir notre appareil perceptif – nous apprenons à penser différemment, nos capacités à interpréter, créer, critiquer, n'en seront que plus élargies. Autrement dit, l'immersion dans les fictions n'est pas d'abord un divertissement, mais un mode d'épanouissement de soi via d'autres univers et d'autres personnages ; c'est aussi la preuve que nous sommes tissés de fictions...

Activité pour aller plus loin

Orientation : arts visuels / informatique

Intégrer une photo de personne dans un univers inattendu via un logiciel de création informatique.

Prendre une photo dans la ville, puis la modifier pour en faire un paysage de SF.



Couloir 4 – Hommage : les romans de science-fiction

Contenu : romans de science-fiction

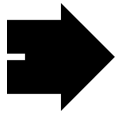
Sélection

- Ray Bradbury, *Chroniques martiennes* (1950)
- Daniel Keyes, *Des fleurs pour Algernon* (1966)
- Frank Herbert, *Dune* (1965)
- Ray Bradbury, *Fahrenheit 451* (1953)
- Isaac Asimov, *Fondation* (1951)
- J. K. Rowling, *Harry Potter et l'Ordre du Phénix* (2003)
- Dan Simmons, *Hypérion* (1989)
- Michael Ende, *L'Histoire sans fin* (1979)
- H. G. Wells, *La Guerre des mondes* (1898)
- Alain Damasio, *La Horde du Contrevent* (2004)
- Ursula Le Guin, *La Main gauche de la nuit* (1969)
- Cormac McCarthy, *La Route* (2006)
- Douglas Adams, *Le Guide galactique* (1979)
- William Gibson, *Neuromancien* (1984)
- René Barjavel, *Ravage* (1943)
- Neal Stephenson, *Snow Crash* (1992)

Activité pour aller plus loin

Orientation : littérature

Rédaction sur le mode de *Des fleurs pour Algernon*, en jouant avec les niveaux d'écriture.



Espace Jules Verne – So Eighties

Concept

Les jouets apparus au cours des années 1980 sont les témoins privilégiés de nouvelles tendances qui vont nourrir la pop culture. Par l'observation large de cette période productive, on recense un foisonnement de références à des cultures alternatives, des mixités improbables, des fusions entre des univers fictionnels hétérogènes, un métissage d'éléments singuliers qui, avant cette décennie, ne semblaient pas forcément compatibles. Les jouets *eighties* font état de l'ébullition d'une société avide d'expériences nouvelles et fantasques.

Considérés comme des objets de consommation de faible importance, ils marquent cependant les esprits. *Transformers*, *Tortues Ninja* ou *Cosmocats* : de nombreuses licences des années 1980 deviendront cultes à l'orée du nouveau millénaire en se développant unilatéralement sur des supports de fiction populaires tels que la bande dessinée, la télévision et le jeu vidéo. Désormais, ces jouets témoignent de cette atmosphère nostalgique et foutraque, souvent kitsch et parfois d'un goût douteux, d'une période, peut-être la dernière, où l'on pouvait librement, avec légèreté, et sans recul, se permettre toutes les exubérances.

Échange avec vos élèves

Quels codes du cinéma de genre (western, monstres, horrifique, espionnage, policier, arts martiaux, etc.) ou des technologies du début du XX^e siècle sont repris dans les jouets exposés ?

Activité pour aller plus loin

Orientation : arts visuels / histoire

Utiliser un personnage de fiction connu et lui donner des attributs appartenant à un autre univers avec des codes établis afin d'en faire une fusion.

