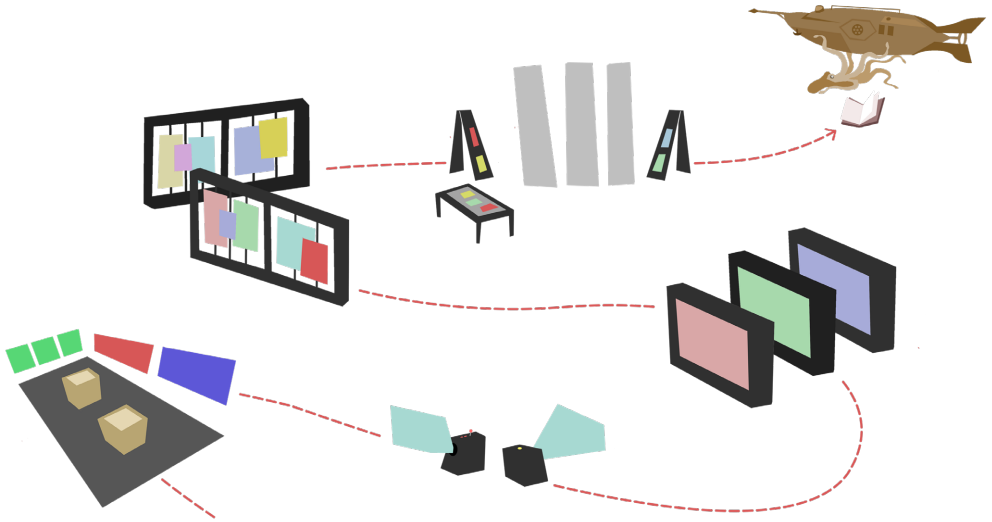
HORIZONS

carnet de voyage

Ce carnet est destiné aux curieux et curieuses souhaitant approfondir leur visite. Il est un compagnon de voyage, une sorte de guide touristique. On peut s'arrêter où l'on souhaite, laisser de côté des étapes ou revenir sur ses pas !



À chaque étape de l'exposition, le coin créatif t'invite à dessiner un horizon fantastique en t'inspirant des éléments que tu découvriras au fur et à mesure du voyage.

Bonne route !

Horizons de l'altérité
(Rez-de-chaussée)

L'artiste Roger Dean peuple ses paysages fantastiques d'êtres hybrides en mélangeant des éléments tirés d'animaux réalistes.

Quels sont les différents éléments qui constituent la créature rouge présente sur l'image ci-dessous ?

.....

.....

Imagine l'histoire que peut inspirer cette image et raconte-la à haute voix. Donne un titre à ton histoire :

.....

.....

De la carte à l'exploration

Ce véhicule est tiré du roman de Jules Verne Maître du monde, écrit en 1904.

De quel type de véhicule s'agit-il ?

.....

Ce véhicule existe-il aujourd'hui ?

.....

C'est une voiture volante nommée l'Epouvante. Malgré plusieurs modèles créés entre les années 1950 et 2000, aucune voiture ne peut voler dans le ciel de nos jours.

Cette carte apparaît dans le roman de Jules Verne L'île mystérieuse, écrit en 1875.

Cette île existe-elle réellement ?

.....

.....

Connais-tu des histoires sur des îles extraordinaires ?

.....

A tes crayons !

Dans le cadre en fin de carnet, dessine des engins extraordinaires pour ajouter une touche finale à ton paysage fantastique !

Horizons exotiques
(Espace Jules Verne)

De nombreuses images tirées des romans de Jules Verne sont affichées sur le mur de la salle. Appuie sur les boutons pour faire défiler les images et retrouver les machines fantastiques qui s'y cachent.

Ce véhicule apparaît dans le roman de Jules Verne 20'000 lieues sous les mers, écrit en 1869.

De quel type de véhicule s'agit-il ?

.....

Comment se nomme ce véhicule dans le roman de Jules Verne ?

.....

Cet engin est un sous-marin. Jules Verne nomme son véhicule extraordinaire le Nautilus, en hommage au sous-marin inventé par Robert Fulton en 1797.

Ce moyen de transport apparaît dans le roman de Jules Verne *Cinq semaines en ballon* écrit en 1863.

De quel type de véhicule s'agit-il ?

.....

Utilise-t-on encore ce véhicule aujourd'hui ?

.....

De la peinture au jeu vidéo

Les œuvres fantastiques peintes en 1970 par Roger Dean ont inspiré le jeu vidéo Shadow of the Beast développé par le studio Réflexions en 1990.

Y-a-t-il des ressemblances entre l'image du jeu vidéo et les illustrations présentées dans la salle d'exposition ?

.....

.....

Des horizons découpés, des éléments bizarres, des couleurs très contrastées...

Choisis une œuvre de Roger Dean présente dans la salle qui pourrait t'inspirer un jeu vidéo. Quels en seraient le titre et l'histoire ?

.....

.....

A tes crayons !

Dans le cadre en fin de carnet, esquisse un horizon imaginaire et fantastique. Celui-ci peut être plat, vallonné ou montagneux. Il peut être proche ou lointain.

Horizons numériques
(1er étage)

Cette image est issue du jeu No Man's Sky. On se tient devant le paysage d'une planète étrangère qui doit être explorée.

Mais qui regarde ce paysage ?

.....

Quels sont les éléments du paysage qui montrent que nous explorons une planète étrangère ?

.....

.....

L'agrandissement permet de se mettre facilement à la place du personnage devant nous. Mais on aperçoit de la poussière sur toute l'image. Pourquoi ?

.....

.....

The Legend of Zelda : Breath of the Wild est un jeu d'aventure et d'exploration. Mets-toi à la place de Link, le cavalier.

Quelle sera ta prochaine étape ? Continuer jusqu'au village, explorer la plateforme au loin, rejoindre le volcan ?

.....

.....

.....

Au-delà des étoiles

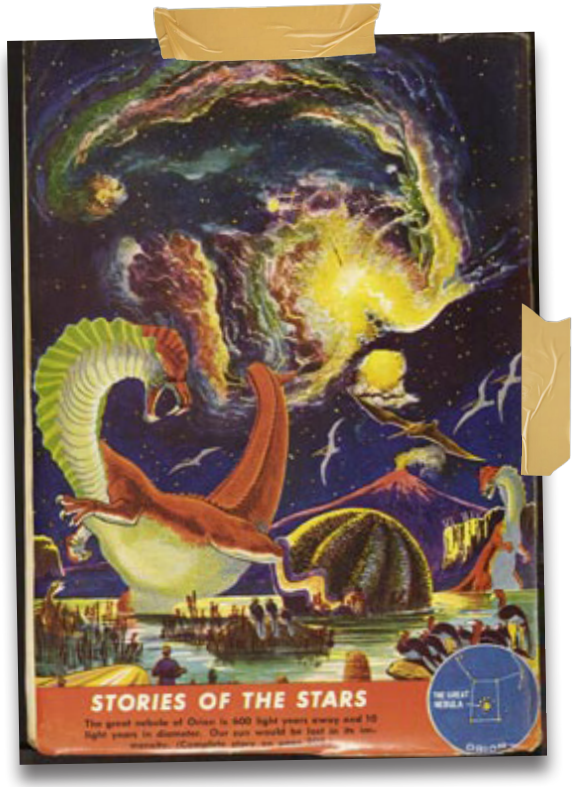
Tous ces horizons lointains ont été imaginés pour la revue Amazing Stories dans le courant des années 1940. Ces images sont des inventions qui donnent naissance à des histoires fantastiques.

Regarde attentivement la patte du dragon rouge. Que lui arrive-t-il ?

.....

.....

.....



.....

.....

Peux-tu raconter une histoire en t'inspirant de cette image ?

.....

.....

.....

.....

A tes crayons !

Dans le cadre en fin de carnet, tu peux ajouter des créatures à ton paysage : des êtres extraordinaires, des extra-terrestres, des animaux...

Horizons lointains
(2ème étage)

Cette salle regorge de créatures et d'espèces imaginaires qui vivent dans des paysages stupéfiants. Cherche et trouve les différentes créatures présentes dans la salle.

Sur quel type de planète habitent ces créatures ?

.....

Qu'est-ce qui différencie cette planète de la nôtre ?

.....

Sur quel type de planète habitent cette créature ?

.....

Pourrais-tu habiter sur cette planète ? Pourquoi ?

.....

.....

Sur quel type de planète habite cette créature ?

.....

Comment les humains pourraient-ils cohabiter avec les créatures de cette planète ?

.....

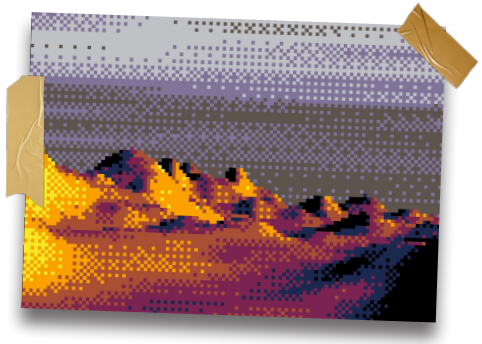
Du jeu video à l'art numérique

Les images numériques sont composées d'une multitude de points que l'on appelle pixels. Ceux-ci peuvent être plus ou moins grands. Leur taille influence la précision d'une image.

Appuie sur le bouton de la console Landscape 1k.

Notre regard tente de voir des formes familières dans des images désordonnées ou aléatoires. Que vois-tu ?

.....



L'œuvre du r/place est un instantané de culture populaire ! Parmi toutes les références qui composent cette grande fresque, on voit de nombreux drapeaux nationaux.

Parmi ceux-ci, lesquels reconnais-tu ?

.....

Essaie de retrouver ces images dans la fresque :

A tes crayons !

Dans le cadre en fin de carnet, tu peux dessiner la nature qui compose ton paysage : des forêts, des arbres, de la végétation. Il y a peut-être un lac ou un volcan ?

Horizons urbains
(2ème étage)

Dans la salle, deux extraits vidéos sont projetés contre le mur. L'un d'eux est un reportage sur une maquette géante construite par la Genral Motors en 1939 et se nomme le Futurama. L'autre est un film muet en noir et blanc réalisé par Fritz Lang en 1927 qui se nomme Metropolis.

Quels points communs partagent les villes présentes dans les deux extraits ?

.....

.....

En faisant appel à d'autres sens que la vue, comment décrire ces villes du futur en faisant appel à ton odorat ou à ton ouïe ?

.....

La salle expose des reproductions de publicités anciennes qui illustrent des visions idéalisées de la ville dans un futur plus ou moins proche. Observe les bâtiments, les routes, la nature.

Les villes imaginaires du futur ont-elles des points communs ou des différences avec les villes d'aujourd'hui ?

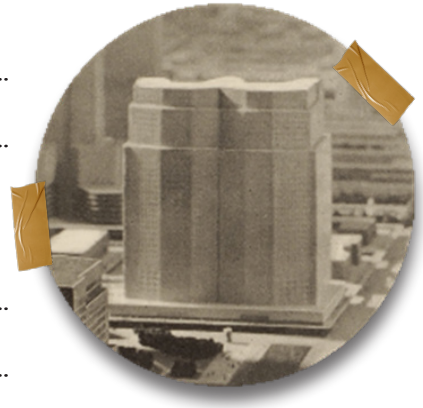
.....

.....

Quel est le nouvel horizon dessiné par les villes du futur ?

.....

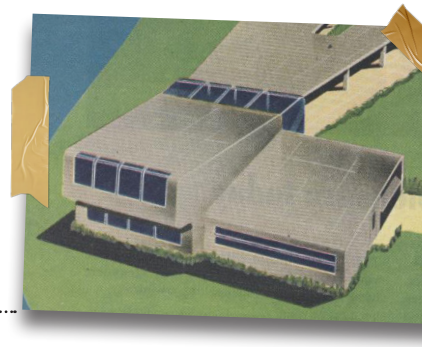
.....



De la publicité au monde de demain

Les publicités nous montrent le futur rêvé par les industriels. Mais peuvent-elles nous livrer d'autres informations ? Grâce aux détails ci-dessous, retrouve les publicités dans la salle et réponds aux questions posées.

Voici une ferme du futur, imaginée par Bohn, une entreprise de construction américaine.



En observant l'image, comment peut-on reconnaître un bâtiment agricole ?

.....

À quoi te fait penser la forme du bâtiment ? Est-ce qu'elle te semble appropriée pour une ferme ?

.....

.....

Cette publicité de Utah date de 1943. Sur la vitre d'un bâtiment est esquissée la ville de demain.

Qui sont les personnages représentés ?

.....

Quel horizon se dessine au loin ?

.....

.....

A tes crayons !

Dans le cadre en fin de carnet, tu peux ajouter des constructions à ton paysage : des bâtiments, des villes, de hautes tours, des usines, des routes, des ponts suspendus.