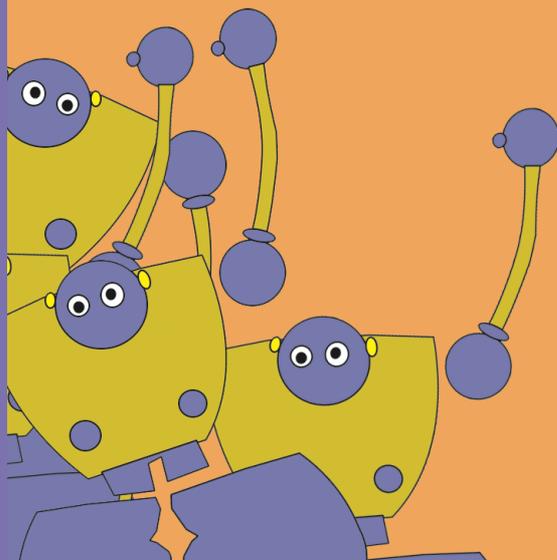


21 panneaux (cadres couleurs, 40 x 50 cm, ultra légers, à accrocher) présentent les séries phares où évoluent robots et cyborgs : Astro Boy, Doraemon, Dr Slump, Galaxy Express 999, Goldorak, Evangelion, Gunnm, Ghost in the shell... Quelques cadres donnent des définitions clés : robot, cyborg, mecha, cyberpunk...



En complément de l'exposition un diaporama sur CD

... avec images fixes et extraits de films présente les thèmes suivants :

- Robots dans la fiction (cinéma et littérature)
- Robots dans le manga et anime
- Robots et science.

En approfondissant la thématique tout en l'élargissant, ce diaporama constitue une riche base d'exploitation pédagogique possible.

Une sélection de titres Robots et Manga vous sera fournie, vous permettant de constituer ou d'élargir votre fonds sur le sujet.

Divers éléments de décoration (figurines, posters) donnent une touche ludique et esthétique à l'exposition :

- 3 figurines à exposer sous vitrine : Astro boy (12 cm) sous une petite vitrine, Goldorak (25 cm), un robot mécanique (20 cm)
 - Une affiche du film Ghost in the Shell
 - 2 grandes affiches d'Astro Boy
 - Des posters

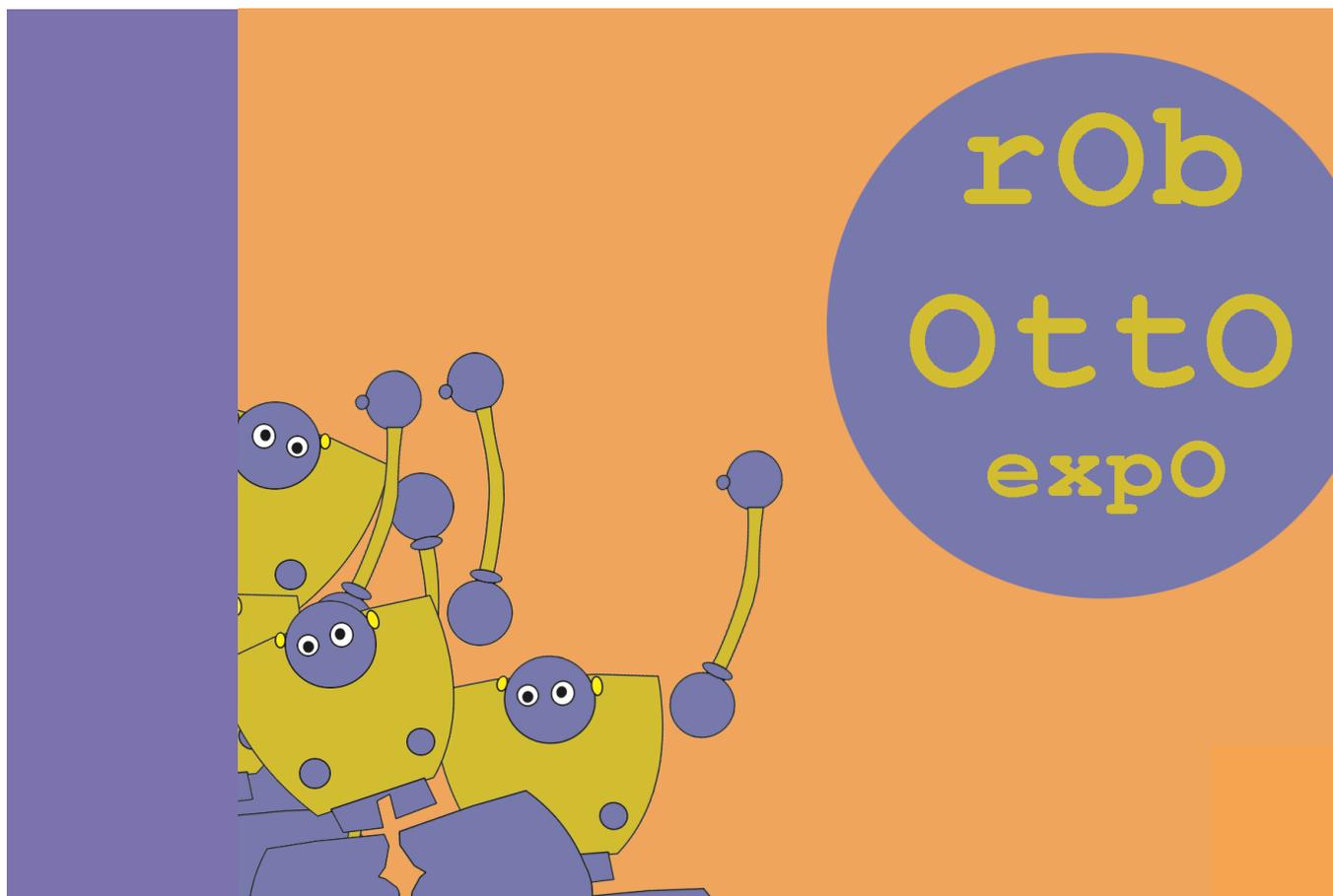
Un parcours-jeu accompagne cette exposition. Conçu sur le même principe que celui de Point de vue Manga, il comprend cinq épreuves qui se déroulent sous forme d'ateliers (puzzles de planches, observation, manipulation et décodage d'images...) autour de la thématique du robot.

Un carnet de bord délivré aux participants permettra de noter les réponses de chaque atelier effectué, à réaliser en individuel ou en équipe.

L'association met à votre disposition le carnet de bord, les corrections, la liste de titres à acquérir pour mener à bien ces ateliers. Les mangas peuvent être éventuellement prêtés avec la location de l'exposition.

Durée du parcours : environ une heure

Public : ce parcours s'adresse à des jeunes (collège-lycée).



TARIFS

Location pour une durée de

1 mois : 300,00 €

15 jours : 200,00 €

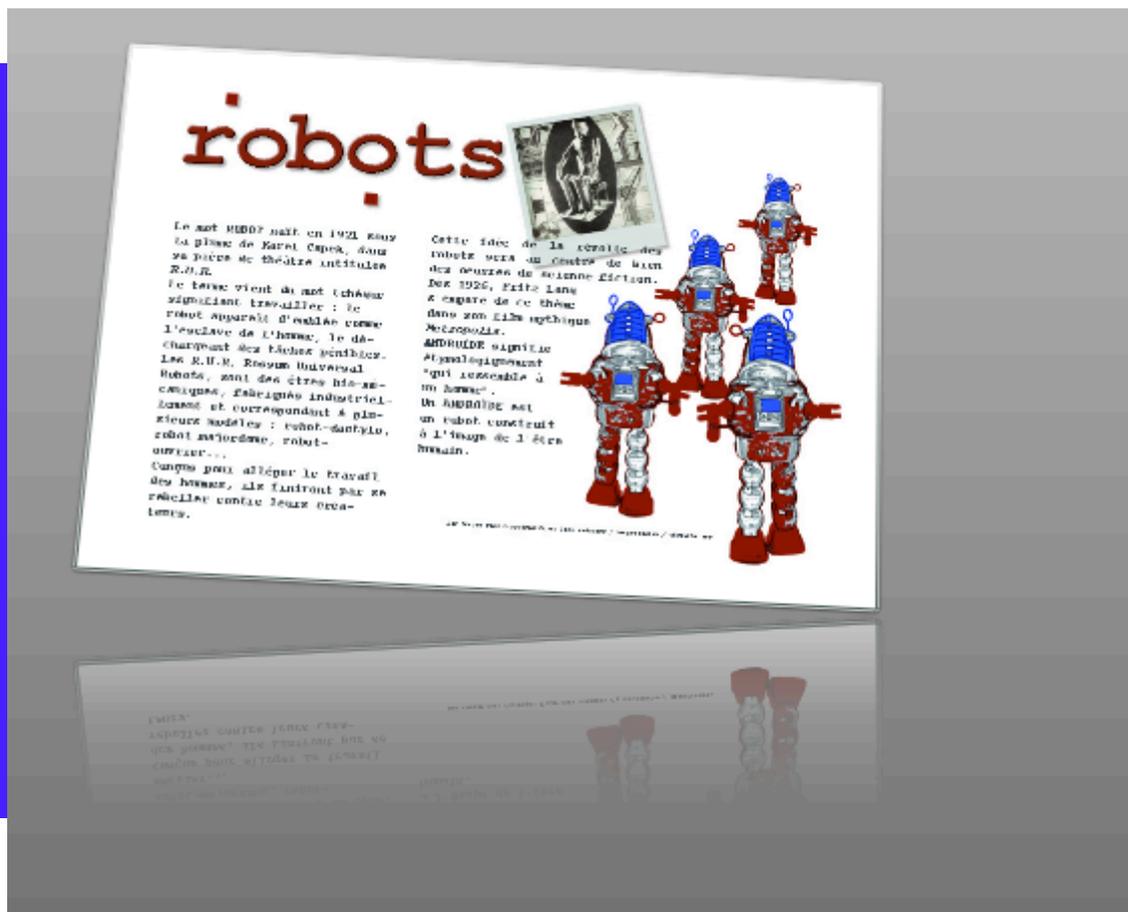
Une semaine : 100,00 €

Le transport par transporteur est à la charge du locataire.

Panneau Astro - 1



Panneau Robots - 1



Panneau Robots - 2

robots

Afin d'éviter la tentation facile du robot qui se révolte contre son créateur, l'acteur de science-fiction Isaac Asimov renouvelle complètement ce thème dans les années 50, en inventant des "robots positroniques" gouvernés par trois lois protégeant les êtres humains et, a priori, parfaits et infaillibles.

Les trois lois de la Robotique codées au plus profond du cerveau positronique sont :



- ✓ **PREMIÈRE LOI** : Un robot ne peut nuire à un être humain ni, par omission, laisser celui-ci tomber dans le malheur.
- ✓ **DEUXIÈME LOI** : Un robot doit obéir aux ordres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la première loi.
- ✓ **TROISIÈME LOI** : Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'entre pas en contradiction avec la première et deuxième loi.

DEUX ROBOTS AMÉRICAINS, le fameux GILVER et le CONTACT DEMOULIER se VOIENT AJOUTER une 4^{ÈME} LOI, qui stipule l'ÉTERNITÉ DEVOIR ÉTERNELLE, mais pour résoudre un drame ÉPIQUE. Les scénaristes de la 1^{ÈRE} SÉRIE sont considérablement PRÉOCCUPÉS DEVOIR LA FAIRE EN ROBOT DE S'ADAPTER À SES LOIS ET ENFIN ENFIN ENFIN L'AMÉRICAIN.

ÉCRITURE : LES ROBOTS, LES ROBOTS ET LE VAMPIRE
DANS "MILNER, ROBOTIQUE ET LA 4^{ÈME} LOI"

