

1. SALLE À DOUBLE PERSPECTIVE

Entrez à deux dans cette drôle de salle : l'un apparaîtra lilliputien, l'autre comme un géant sur l'écran TV. Observez bien la taille des portes, des fenêtres.

3. REPRÉSENTATIONS DE L'ESPACE

Des images curieuses. Cherchez dans la même image la jeune femme et la sorcière.

Des espaces curvilignes. Poussez ou tirez le levier sur le poteau gris pour modifier l'image projetée sur l'écran.

Un point de vue conventionnel. Regardez à travers le viseur jaune des poteaux gris. Observez les images « étirées » d'un crane.

2. SALLE EN MIETTES

Placez-vous dans la salle. Rien n'est logique (carrelage, taille des colonnes...). Où faut-il se placer pour avoir une vision d'ensemble et cohérente de la salle ?

4. ENTRESOL

Directeur de la photographie. Appuyer sur des boutons pour éclairer une maquette de scène de théâtre. Vous pouvez varier les ambiances : scène de jour, soleil couchant, scène de nuit...

3. REPRÉSENTATIONS DE L'ESPACE

Escalier impossible. Regardez par le trou dans la paroi, la maquette de l'escalier qui semble ne jamais monter ni descendre.

Les anamorphoses. Observez bien les cylindres sur les plateaux où figure un dessin. Les cylindres reflètent ces dessins.

