

BARTHÈRE SARAH, GRAND AURÉLIE : *Léonard de Vinci* - MILAN JEUNESSE (MES DOCS ART), 2019. Enfants.  
Ce documentaire retrace la vie et l'œuvre de Léonard de Vinci, à travers notamment une dizaine de toiles et dessins emblématiques (L'Annonciation, la Vierge aux rochers, l'Homme de Vitruve, La Cène, la Joconde, Autoportrait...) qui sont accompagnés de petits commentaires invitant le lecteur à regarder avec attention.



GUIBERT-BRUSSEL CÉCILE, DORCHE VICTORIA : *L'odyssée de la nuit* - RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX-GRAND PALAIS, PALAIS DE LA DÉCOUVERTE (ARTS ET SCIENCES), 2021. Enfants.  
Les couchers de soleil de Turner et les effets de lumière dans l'atmosphère, Daumier et l'éclairage public au gaz, la couleur des étoiles et la "Nuit étoilée" de Van Gogh... Cet album documentaire fait des correspondances entre des œuvres d'artistes et des notions scientifiques (ces dernières souvent sous forme de schémas) autour du thème de la nuit. Il aborde ainsi le sommeil, les rêves, les astres, l'éclairage, le cinéma, les animaux nocturnes... A noter que les œuvres ne sont pas reproduites mais illustrées de dessins enfantins qui les évoquent.



LESCAILLE-MOULENES NATHALIE, VIGOURT RENAUD : *Les folles machines de Léonard de Vinci* - DE LA MARTINIÈRE JEUNESSE, 2019. Enfants.  
Cet ouvrage offre un panorama de sept machines imaginées par Léonard de Vinci. Après une présentation du principe, une liste du matériel nécessaire à sa conception est proposée ainsi qu'un plan éclaté de construction. Les inventions sont ensuite testées, et leur efficacité pas toujours au rendez-vous est expliquée.



BOARDMAN ADAM ALLSUCH : *Les coulisses du cinéma* - GALLIMARD JEUNESSE, 2019. Enfants, jeunes.  
Une histoire du cinéma depuis ses origines jusqu'aux blockbusters contemporains. Elle présente l'évolution des caméras, abordant le fonctionnement de la lanterne magique et du kinétoscope, les inventeurs et les réalisateurs emblématiques, comme les frères Lumière, Georges Méliès et Stanley Kubrick, le tournage de films célèbres comme les Sept samourais, Star Wars. L'auteur présente les progrès techniques : projections, son, couleur, décors artificiels, image de synthèse.



FOURNEL PAUL, PLACIN LUCILE : *Le petit Oulipo : anthologie de textes de l'Oulipo* - RUE DU MONDE (LA POÉSIE), 2010. Enfants, jeunes.  
Jouer avec les mots, se donner des contraintes pour créer des formes littéraires nouvelles : tels sont les objectifs de l'"Ouvroir de la littérature potentielle" (Oulipo) créé en 1960 par le poète Raymond Queneau et le mathématicien François Le Lionnais. Cet album illustré présente 20 contraintes imaginées par l'Oulipo (se passer de lettres de l'alphabet, utiliser une seule voyelle, construire un poème à partir d'une pentagone...) ainsi que des textes et poèmes créés à partir de celles-ci.



GIRARDET SYLVIE : *En avant la musique ! : du phonographe au numérique* – SKIRA, MUSÉE EN HERBE, 2022. Enfants, jeunes.  
Ce livre largement illustré propose un panorama de l'histoire de la musique enregistrée, montrant le rôle des artistes, inventeurs et ingénieurs et la place de la musique au fil du temps : phonographe et phonographe, rouleaux et disques, 78-tours et CD, juke-box, électrophone, magnétophone et cassettes, baladeurs, studio d'enregistrement et métiers de la musique... En complément, des QR codes permettent d'écouter des sons.



GOUX CHRISTIAN : *Petites histoires de l'art racontées aux enfants : vers l'épopée du XIXe siècle - DU TRIOMPHE (LE VENT DE L'HISTOIRE JUNIOR)*, 2017. Enfants, jeunes.  
Parsemée de petites énigmes ou devinettes, ce volume de BD présente une histoire de l'art du 19ème siècle, avec notamment des biographies d'artistes (David, Hokusai, Beethoven, Turner, les frères Grimm, Daumier, Delacroix...) entrecroisées avec quelques récits d'événements historiques (l'affaire du collier de la reine, la campagne d'Egypte). Les derniers chapitres sont consacrés à Rosa Bonheur, peintre animalière, à Nadar et aux débuts de la photographie, et enfin au visionnaire Jules Verne.



HOCKNEY DAVID, GAYFORD MARTIN, BLAKE ROSE : *Une histoire des images pour les enfants* - SEUIL JEUNESSE, 2018. Enfants, jeunes.

Fruit de conversations entre l'artiste David Hockney et un critique d'art, cet ouvrage présente une histoire illustrée des images dans l'art, des grottes préhistoriques aux images numériques, de façon non chronologique mais thématique : le rôle des images, le dessin, l'utilisation de l'ombre et de la lumière par les artistes, la composition d'une scène, le jeu avec les miroirs et les reflets, l'apport de la photographie, les images animées, l'avenir des images. Une chronologie des inventions en fin d'ouvrage montre l'évolution des images et les différents instruments utilisés au fil du temps.



RICHARDS MARY, SCHWEITZER DAVID, BLAKE ROSE : *Une histoire de la musique pour les enfants* - SEUIL JEUNESSE, 2021. Enfants, jeunes.

Qu'est-ce que la musique et quelles différences avec le son ? quelle musique a été créée selon les époques et les lieux ? avec quoi fait-on de la musique ? quels effets et quelles émotions provoque-t-elle ? comment est-elle écrite et transmise ? où et comment écouter la musique ? quel avenir pour la musique ? A partir de ces questions, cet album documentaire présente une histoire de la musique en abordant les relations entre musique et religion, pouvoir ou divertissement, la composition, les instruments, les notations musicales, les spectacles musicaux, l'enregistrement de la musique, l'utilisation des nouvelles technologies... Une chronologie des inventions est présentée en fin d'ouvrage et un QR-code permet d'écouter des morceaux ou des artistes cités dans le livre.



JONAS ANNE, RIHN LOU : *Habiter le monde* - DE LA MARTINIÈRE JEUNESSE, 2019. Enfants, jeunes.

Cet ouvrage présente les différentes habitations du monde, en mettant en avant les techniques et les matériaux utilisés par les constructeurs pour s'adapter au paysage, au climat ou aux conditions sociales : lutter contre la chaleur ou le froid, résister au vent et aux catastrophes naturelles, profiter de la géologie, vivre en ville ou s'isoler, habiter sur l'eau, transporter sa maison, inventer des formes nouvelles...



LES CANAILLES : *Le grand atelier* - AROLA, 2021. Enfants, jeunes.

Les constructeurs de pyramides, les céramistes antiques, les artistes de la Chrétienté, Léonard de Vinci, Dürer, Hokusai, Van Gogh, Méliès, Camille Claudel, Man Ray, le Bauhaus, Louise Bourgeois, Yves Saint Laurent... Cet album grand format présente une diversité d'artistes de toutes les époques, avec pour chacun, leurs outils, leurs techniques et, par une illustration pleine page, leur atelier (tel qu'on peut l'imaginer).



GUYON THIBAUD, HUMANN SOPHIE : *La toute première photo : et l'inventeur de la photographie, Nicéphore Niépce* - ÉCOLE DES LOISIRS (ARCHIMÈDE), 2014. Jeunes, enfants.

Avec des illustrations en vignettes, cet album raconte de façon romancée des moments de la vie de Nicéphore Niépce, notamment ses travaux sur le « pyrèolophore » (ancêtre du moteur à explosion) et surtout son invention de la photographie. Il explique le principe de la chambre noire et les procédés chimiques utilisés par l'ingénieur pour aboutir à la réalisation de la première photographie. Le récit est suivi d'une partie documentaire qui retrace les prémises de la photographie et l'évolution des procédés techniques, son utilisation par les artistes, mais aussi les scientifiques ou les policiers...



HAUTIÈRE RÉGIS : *Vive Jules Verne ! : une exploration amusante de l'univers de Jules Verne* - COURS TOUJOURS, (VIVE), 2022. Jeunes, enfants.

Parsemé de petits jeux et de nombreuses photographies et illustrations, ce documentaire s'intéresse à de multiples facettes de la vie et de l'œuvre de Jules Verne : sa famille, ses amitiés, ses lieux de vie, ses amours, son emploi du temps, le contexte politique, ses voyages, les machines qu'il a imaginées dans ses romans, son rapport aux sciences et son don d'anticipation...



TOSCANO GENNARO, QUIEC CLAUDE : *Léonard de Vinci maître de la Renaissance* - HAZAN/LOUVRE ÉDITIONS (L'HISTOIRE AU MUSÉE), 2019. Jeunes, enfants.

Ce documentaire s'intéresse à la vie et l'œuvre de Léonard de Vinci en les contextualisant dans l'Italie de la Renaissance. Après une présentation des états italiens, du renouveau artistique de la Renaissance, du rapport entre artistes et mécènes, de l'importance culturelle de Florence, des Médicis, il aborde la jeunesse de l'artiste, ses premières créations, ses travaux d'ingénieur et ses dessins anatomiques à la cour des Sforza à Milan, son passage à Mantoue puis à Venise et la rivalité avec Michel-Ange, son départ pour la France, la Joconde...



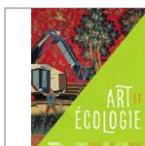
BRAKE MARK : *La science dans l'univers Star Wars : faits ou fiction?* - CRACKBOOM!, 2021. Jeunes.

Comment se développerait la vie dans la galaxie de Star Wars ? combien coûterait la construction d'une Étoile de la Mort ? Star Wars a-t-elle prédit l'existence d'exoplanètes ? Ce livre passe au crible de la science les mondes et les technologies présents dans les films "Star Wars" en s'intéressant aux voyages dans l'espace, à l'Univers (les galaxies, les étoiles, les exoplanètes...), aux extraterrestres et aux technologies (robots, armures, moyens de transport...).



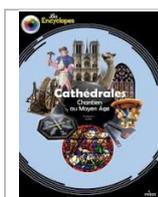
GALAND ALEXANDRE, JACQUOT DELPHINE : *Monstres & merveilles : cabinets de curiosités à travers le temps* - SEUIL JEUNESSE, 2018. Jeunes.

Attrait pour l'étrange et le merveilleux, volonté de "collectionner le monde" ou de le préserver... Ce documentaire illustré raconte l'évolution des cabinets de curiosité, depuis leur naissance au XVIème siècle jusqu'à nos jours où leur esprit perdure : de lieux réservés à quelques-uns et rassemblant curiosités naturelles, objets techniques "admirables" ou exotiques, monstres, rouages et mécaniques, il s'ouvrent peu à peu et finissent par céder la place aux musées, aux expositions universelles, et aujourd'hui à des entreprises de préservation de la nature, à des œuvres d'artistes ou encore à des portraits de l'humanité envoyés dans l'espace...



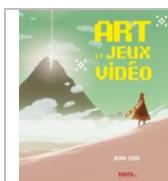
GERMOND LAURANNE, FEL LOÏC, PRONNIER JOAN : *Art et écologie* - PALETTE..., 2021. Jeunes.

Ce livre offre un tour d'horizon de la diversité des formes artistiques contemporaines inspirées ou motivées par l'écologie. Centré sur les enjeux artistiques, il met en évidence différentes positions adoptées par les artistes : l'alerte, la projection dans le futur, la réflexion sur la place et les relations de l'humain avec le vivant et la nature, l'action militante et enfin l'action dans leurs pratiques artistiques



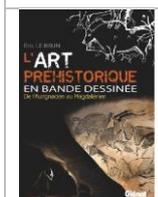
ICHER FRANÇOIS, DORANGE SYLVAIN : *Cathédrales : chantiers au Moyen Age* - MILAN JEUNESSE (LES ENCYCLOPES), 2022. Jeunes.

Ce documentaire s'intéresse aux cathédrales gothiques d'un point de vue historique, architectural et culturel. Il commence par envisager la gestion de ces projets de construction avec ses acteurs et ses financements. Il s'intéresse ensuite à l'organisation et aux membres du chantier, puis aux métiers, outils et techniques de construction et d'art. Il aborde également la symbolique de la cathédrale et termine par l'angle patrimonial (leur protection, les risques de destruction, l'apport de la science ou encore les cathédrales modernes).



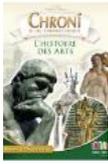
ZEID JEAN : *Art et jeux vidéo* - PALETTE..., 2018. Jeunes.

L'auteur présente un panorama du jeu vidéo. Il montre d'abord que le jeu vidéo reproduit sous de nouvelles formes des phénomènes esthétiques et s'inspire du cinéma, de la bande dessinée, de l'architecture, des poèmes homériques, de l'art mathématique, du dessin japonais, du romantisme... Il s'intéresse ensuite à l'histoire du jeu vidéo, montrant qu'il s'émancipe progressivement en inventant sa propre musique, ses propres modèles narratifs, la vue à la première personne ou encore l'interactivité. Enfin, il envisage le jeu vidéo au croisement de plusieurs domaines culturels (le jeu vidéo dans les musées, dans les salles de concert ou dans les campagnes publicitaires, la rencontre avec la littérature...).



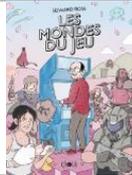
LE BRUN ÉRIC : *L'art préhistorique en bande dessinée : de l'aurignacien au magdalénien* - GLÉNAT, 2022. Jeunes, adultes.

Séparée en trois périodes (l'Aurignacien, le Gravettien et Solutrén, le Magdalénien), cette bande dessinée décrit avec précision la vie quotidienne et surtout le travail artistique des humains de ces époques préhistoriques glaciaires : fabrication des outils, des armes et des instruments de musique, chasse, préparation des pigments, réalisation de fresques... L'auteur s'est appuyé sur les connaissances scientifiques actuelles de la préhistoire et des grottes ornées en Europe.



PAILLONCY GREGORY : *L'histoire des arts* - ON THE GO ÉDITIONS (CHRONI LE JEU CHRONOLOGIQUE), 2022. Jeunes, adultes.

Ce jeu consiste à placer dans un ordre chronologique des cartes représentant des œuvres d'art (de peinture, sculpture, cinéma, littérature, musique...) de la Préhistoire aux années 1960. L'un des côté de la carte donne des informations sur l'œuvre pour aider à la situer dans le temps, tandis que l'autre côté représente l'œuvre en image avec sa date de création.



ROSS EDWARD : *Les mondes du jeu* - ÇA ET LÀ, 2020. Jeunes, adultes.

Cette bande-dessinée retrace l'évolution des jeux vidéo depuis les premiers prototypes des années 1950 jusqu'aux plus récents, tout en l'inscrivant dans l'histoire plus générale du jeu. En s'appuyant sur de nombreux spécialistes, l'auteur analyse les ressorts narratifs et techniques des différents types de jeux vidéo et leurs effets sur les joueurs et la société : stéréotypes de genre, clichés racistes, rapport à la violence, caractère addictif, mais aussi implication émotionnelle, exploration d'espaces, quête d'identité, expérimentation du choix et de ses conséquences...