

FANTASTIQUE ET FICTIONS AUDIOVISUELLES (PROGRESSION ANNUELLE)

Présentation du fil rouge de l'année

Le genre fantastique et horrifique, éminemment populaire et investi par l'ensemble des supports de la création et de l'écriture audiovisuelles, s'inscrit non seulement dans la continuité des questionnements de l'année de seconde autour des genres cinématographiques, mais permet aussi d'aborder des éléments de problématisation intégrant les attendus du programme de l'enseignement optionnel de première¹ :

- Comment le fantastique génère-t-il ses propres codes d'écriture, amenés à évoluer et à se réinventer perpétuellement ?
- Comment ces codes peuvent-ils être réinvestis par d'autres supports audiovisuels (séries et jeux vidéo notamment), et même transformés par leurs spécificités structurelles et plastiques ?
- Comment le genre fantastique et horrifique arrive-t-il à susciter la création de cinéphilies et de cultures particulières, avec leurs propres conventions et rituels ?

Les problématiques définies à partir de ce fil rouge seront traitées dans l'année autour de quatre grandes séquences, faisant intervenir une grande diversité de médias et de situations pédagogiques. En prenant en compte la nature même de l'enseignement, articulé autour de temps théoriques et pratiques, et les multiples passerelles reliant les différentes thématiques les unes aux autres, certaines de ces séquences pourront être menées de manière parallèle, comme le montre le tableau prévisionnel ci-après.

Période et durée	Titre de la séquence et questionnement(s) majeur(s)	Enjeux et objectifs
septembre - octobre (5 semaines)	Une entrée dans le fantastique : <i>Stranger Things</i> - Cinéma et nouvelles écritures - Fiction et récits	- Aborder le genre fantastique à partir d'un support original, la série, dont il s'agira de dégager les liens avec le cinéma, mais aussi les spécificités. - Proposer une première approche des codes d'écriture du fantastique à partir d'une création cinématographique collective.
octobre - mai (12 semaines)	Le fantastique au cinéma : les enjeux de la fiction - Fiction et récits	- Identifier les caractéristiques et les codes du genre fantastique au cinéma, ainsi que la manière dont ils sont amenés à évoluer, voire à être réinterprétés et détournés. - Identifier les enjeux de la fiction dans le genre fantastique (du pur divertissement au miroir social) et les réinvestir à travers une démarche créatrice (court-métrage).
janvier - février (6 semaines)	Fantastique et jeu vidéo : quand le spectateur devient acteur - Cinéma et nouvelles écritures - Fiction et récits	- Comprendre comment le jeu vidéo fantastique a pu être influencé par les codes du cinéma, tout en les réadaptant et en les réinventant grâce à ses spécificités favorisant l'interactivité et l'action du joueur. - Identifier les particularités du jeu vidéo en matière d'écriture et de narration.
octobre - juin (10 semaines)	Fantastique et horreur : affirmation d'une culture cinéphile - Cinéphilies et programmation	- Comprendre le rôle actif du public dans l'évolution d'un genre. - S'engager collectivement dans une démarche de programmation.

SÉQUENCE 1 : Une entrée dans le fantastique : *Stranger Things* (Focus)

Durée : 5 semaines

Questionnements associés

- Cinéma et nouvelles écritures
- Fiction et récits

Enjeux et objectifs

- Aborder le genre fantastique à partir d'un support original, la série, dont il s'agira de dégager les liens avec le cinéma, mais aussi les spécificités.
- Proposer une première approche des codes d'écriture du fantastique à partir d'une création cinématographique collective.

Corpus

- Matt et Ross Duffer, *Stranger Things*, épisode pilote (2016).
- Inspirations de *Stranger Things* et points d'appui pour aborder le fantastique :
 - Steven Spielberg, *E.T.* (1982) ;
 - Tobe Hooper, *Poltergeist* (1982) ;
 - James Cameron, *Aliens* (1986) ;
 - Luc Besson, *Léon* (1994).

Retrouvez éducol sur



Pistes de travail

Voir la ressource *Stranger Things* ²

Propositions d'évaluation

- Création collective d'une séquence cinématographique réinvestissant les codes du fantastique.
- Exposé présentant l'analyse d'une séquence d'introduction d'une série au choix.

SÉQUENCE 2 : Le fantastique au cinéma : les enjeux de la fiction

Durée : 12 semaines

Questionnement associé

- Fiction et récits

Enjeux et objectifs

- Identifier les caractéristiques et les codes du genre fantastique au cinéma, ainsi que la manière dont ils sont amenés à évoluer, voire à être réinterprétés et détournés.
- Identifier les enjeux de la fiction dans le genre fantastique (du pur divertissement au miroir social) et les réinvestir à travers une démarche créatrice (court-métrage).

Corpus

- Plusieurs films issus de grands moments de l'évolution du cinéma fantastique : Georges Méliès, *Le Manoir du Diable* (1896) ; Robert Wiene, *Le Cabinet du Docteur Caligari* (1920) ; Friedrich Wilhelm Murnau, *Nosferatu* (1922) ; James Whale, *Frankenstein* (1931) ; Stanley Kubrick, *Shining* (1980).
- L'apparition de genres hybrides issus du cinéma fantastique et horrifique : Eduardo Sánchez et Daniel Myrick, *Le Projet Blair Witch* (1999) ; Edgar Wright, *Shaun of the Dead* (2005) ; Jaume Balagueró et Paco Plaza, *Rec* (2008).
- Le cinéma fantastique et horrifique comme support de réflexion du réel : George Romero, *La Nuit des Morts-Vivants*, 1968 ; John Carpenter, *The Thing* (1982) et *Invasion Los Angeles* (1988) ; Bong Joon-ho, *The Host* (2006) ; Jordan Peele, *Us* (2019).

Pistes de travail (analyse)

- Dans la continuité de la séquence introductive, travailler sur les procédés techniques et narratifs caractéristiques du cinéma fantastique, comme le suspense, le jump scare, la gestion du hors-champ, de la lumière, et comprendre comment ils parviennent à susciter des émotions et à créer du sens. Cette étape pourra être l'occasion d'appréhender ces codes et leur évolution en les replaçant dans leur contexte, afin de percevoir l'importance des jeux d'influence et de filiation à travers l'étude d'œuvres issues de grands courants cinématographiques (par exemple, l'expressionnisme allemand).
- Découvrir comment l'écriture de fiction peut également jouer avec ces codes et les détourner de leurs intentions originales, aboutissant à la formation de genres hybrides :
 - on peut par exemple travailler sur le *found footage* avec *Le Projet Blair Witch*, sur la parodie ou le pastiche du cinéma d'horreur avec un film comme *Shaun of the Dead*.
- Comprendre les différents enjeux de la fiction, et notamment son rapport au réel : le cinéma fantastique peut en effet revêtir des fonctions métaphoriques pour occuper un rôle de miroir déformant du réel :

Retrouvez éducol sur



2. Consulter la ressource sur la page [Programmes et ressources en cinéma-audiovisuel](#)

- en utilisant par exemple la figure du monstre et de l'autre pour traiter des problématiques de discrimination sociale et raciale, comme chez George Romero ou Jordan Peele,
- ou s'inscrire dans une démarche de contestation politique, comme dans le cinéma de John Carpenter ou de Bong Joon-ho.

Proposition d'activité pratique

Engagement dans une démarche de production d'un court-métrage qui pourra mobiliser les enjeux de la fiction étudiés pendant la séquence, en passant par l'ensemble des étapes du processus créatif ; on pourra par exemple demander aux élèves d'écrire un synopsis ou un fragment de scénario de manière individuelle, puis de le présenter à la classe pour justifier leurs choix dans le cadre d'une discussion collective. Au terme de cette mise en commun, plusieurs groupes pourront être formés pour entreprendre l'écriture, la réalisation et le montage d'un film.

Propositions d'évaluation

Analyse de séquences issues des films du corpus.

Écriture d'un synopsis ou d'un fragment de scénario et présentation orale avec évaluation de la capacité de justifier des choix d'écriture de fiction.

SÉQUENCE 3 : Fantastique et jeu vidéo : quand le spectateur devient acteur

Durée : 6 semaines

Questionnements associés

- Cinéma et nouvelles écritures
- Fiction et récits

Enjeux et objectifs

- Comprendre comment le jeu vidéo fantastique a pu être influencé par les codes du cinéma, tout en les réadaptant et en les réinventant grâce à ses spécificités propres favorisant l'interactivité et l'action du joueur.
- Identifier les particularités du jeu vidéo en matière d'écriture et de narration.

Corpus

- Entrée par le jeu vidéo japonais fantastique : *Metal Gear Solid*, Konami (1998) ; *Project Zero*, Tecmo (2001) ; *Forbidden Siren*, Sony (2003).
- Les codes du jeu vidéo et le cinéma fantastique : David Cronenberg, *ExistenZ* (1999) ; Christophe Gans, *Silent Hill* (2006) ; Ilya Naishuller, *Hardcore Henry* (2016) ; Steven Spielberg, *Ready Player One* (2018).

Pistes de travail

- Entrée dans le genre vidéoludique fantastique et horrifique à partir du jeu vidéo japonais, afin de montrer comment ce médium audiovisuel s'imprègne d'influences cinématographiques très fortes, mais s'avère également capable d'utiliser ses propres spécificités pour transformer les codes du genre :

Retrouvez éducol sur



- *Metal Gear Solid* de Hideo Kojima, un jeu de 1998 aux références cinématographiques multiples, peut faire ici office d'accroche ; a priori inscrit dans un univers militaro-industriel très réaliste, le jeu dévoile des touches fantastiques de manière originale, notamment lors de combats contre des ennemis majeurs aux pouvoirs qui sollicitent directement le joueur (et non plus seulement son avatar). On peut ainsi utiliser en classe le combat contre Psycho Mantis, télépathe capable de dépasser les frontières de la fiction en s'adressant directement au joueur, en analysant sa carte mémoire, en prenant même le contrôle de sa télévision et de sa manette en la faisant vibrer.
- Le *survival horror* (genre vidéoludique horrifique) peut également être utilisé à travers des titres comme *Forbidden Siren* (qui permet au joueur de vivre les événements à travers les yeux de plusieurs personnages, y compris ses ennemis, et lui donne le contrôle d'une structure narrative non linéaire) ou *Project Zero* (où le principal moteur de l'angoisse est un appareil photo contrôlé directement par le joueur).

Cette entrée permet ainsi de mettre en avant le concept d'interactivité au cœur du support vidéoludique et son impact sur la création de nouvelles formes d'écriture et de narration.

- Réflexion sur la notion de genre dans le jeu vidéo ³.
- Analyse de la manière dont le cinéma peut lui-même réinvestir les codes du jeu vidéo, en s'interrogeant aussi sur les limites de l'exercice, à travers une adaptation vidéoludique (*Silent Hill*) et le film *Hardcore Henry*, exercice de style en vue à la première personne (FPS).

Propositions d'évaluation

- Construction d'une arborescence narrative vidéoludique.
- Rédaction du tutoriel d'un jeu vidéo.

SÉQUENCE 4 : Fantastique et horreur : affirmation d'une culture cinéphile

Durée : 10 semaines

Questionnement associé

- Cinéphilie et programmation

Enjeux et objectifs

- Comprendre le rôle actif du public dans l'évolution d'un genre.
- S'engager collectivement dans une démarche de programmation.

Corpus

- Cinéma bis, films d'exploitation et séries Z : Roger Corman, *La Petite Boutique des Horreurs* (1960) ; George Romero, *La Nuit des Morts-Vivants* (1968) ; Alejandro Jodorowsky, *El Topo* (1970) ; John De Bello, *L'Attaque des Tomates Tueuses* (1978) ; Lloyd Kaufman et Michael Herz, *The Toxic Avenger* (1985) ; Peter Jackson, *Braindead* (1992).
- Une reconnaissance internationale du genre : Tim Burton, *Beetlejuice* (1988) et *Edward aux Mains d'Argent* (1990).

Retrouvez éducol sur



3. Voir la ressource consacrée aux jeux vidéo sur la page [Programmes et ressources en cinéma-audiovisuel](#)

Pistes de travail (analyse)

- Comprendre qu'un genre comme le fantastique ou l'horreur peut susciter l'apparition et l'affirmation de cinéphilies particulières et de sentiments d'appartenance à des communautés qui peuvent influencer l'évolution des formes du genre.
- On pourra ainsi travailler sur la progression de la culture geek et sur la formation de contre-cultures liées au genre fantastique horrifique :
 - comme le cinéma Bis avec le phénomène des *midnight movies* dans les années 1970 autour notamment de George Romero et Alejandro Jodorowsky ;
 - le culte du cinéma d'exploitation et des séries Z avec par exemple Troma Entertainment et Roger Corman ;
 - avant d'ouvrir sur la reconnaissance large du genre avec des réalisateurs mondialement acclamés comme Tim Burton ou Peter Jackson ;
 - et la création de festivals thématiques (Gérardmer).
- À travers la découverte de magazines spécialisés comme *Mad Movies* ou *Écran Fantastique*, cette séquence sera également l'occasion d'analyser le rôle de la presse cinématographique et d'initier les élèves à l'écriture de critiques.

Proposition d'activité pratique

- Engagement collectif dans une programmation publique, comme l'organisation d'un mini-festival, d'un série-club ou la participation à un festival de séries (par exemple Séries Mania à Lille) :
- **Mini-festival** : diffusion des films réalisés par les élèves avec la possibilité d'une petite compétition avec jury et vote du public, ciné-débat autour d'une thématique et/ou d'un ou plusieurs films : ce projet peut être l'occasion pour les élèves de travailler avec des partenaires professionnels (rencontres avec des responsables de festival, collaboration avec une salle de cinéma...) et d'appréhender les enjeux économiques et juridiques qui accompagnent l'organisation d'un événement cinématographique (promotion de l'événement à travers une petite campagne, clip de présentation, demande de droits de diffusion...). Le moment du festival peut aussi permettre aux élèves de s'adonner à des fonctions différentes de leurs habitudes, mais néanmoins liées aux circuits de la production audiovisuelle (présentation de cérémonie, animation de débat, projection, réalisation d'un reportage...).
- **Série-club** ⁴.

Proposition d'évaluation

- Analyse de film à travers la rédaction d'une critique.