

- Expression orale : Présenter le « héros » de sa vie

2) activités d'écriture

• Niveau 4ème

à l'occasion de la séquence sur la genre épistolaire - Programme « La lettre ».

Compétences 1 et 7 du socle commun

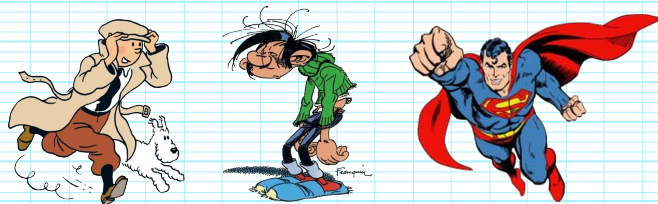
* activité de correspondance épistolaire entre les deux classes, chaque élève ayant reçu pour nouvelle identité celle d'un héros de légende.

* activité d'écriture « à la manière des Lettres Persanes de Montesquieu » : à l'instar de la lettre 99, Rica s'étonne de l'engouement des jeunes Français pour les super-héros (Notions de vocabulaire : l'antithèse, l'ironie, l'hyperbole).

ÉTUDIER LES SUPER HÉROS EN



I. La notion de héros, anti-héros, super-héros



- étude comparée de la construction du personnage en littérature et dans les Comics : héros, super-héros, anti-héros (tous niveaux collège – programme de 1ère « Le personnage de roman, du XVIIIè siècle à nos jours »)
- comparaison entre le héros antique et le super-héros (niveau 6ème – Histoire des arts « Arts, mythes, religion » et textes fondateurs aux programmes) ; comparaison entre le héros médiéval et le super-héros (niveau 5ème – La littérature du Moyen Age)
- travail de l'écriture : expression de soi : moi, super-héros (programme de 3ème – Expression affinée et précise de soi dans un écrit autobiographique)
travail sur les codes littéraires de la BD et du comics (tous niveaux – Histoire des arts ; niveau 4/3 – les procédés de l'emphase dont l'hyperbole)

II. Super-héros et Histoire des arts

- Thématique « Arts, espace et temps » L'œuvre d'art et la place du corps et de l'homme dans le monde et la nature (petitesse/ grandeur ; harmonie / chaos ; ordres/ désordres, etc.) ; les déplacements dans le temps et l'espace (voyages, croisades, découvertes, expéditions, migrations) et leur imaginaire (rêves, fictions, utopies).

- Thématique « Arts, États, pouvoirs » L'œuvre d'art et l'État:

les mythes et récits de fondation ; le thème du Héros, de la Nation; les œuvres, vecteurs d'unification et d'identification d'une nation (emblèmes, codes symboliques, hymnes, etc.).

III. La narration

- la narration dans les comics :

- niveau 6/5 – étude de la fonction narrative de l'image – travail sur le schéma narratif et le schéma actanciel dans un récit simple

- niveau 4/3 – étude des variations de l'ordre chronologique et du rythme dans un récit complexe, travail sur les points de vue

IV. Les techniques de la BD

- vocabulaire de la BD et de l'image fixe (tous niveaux collège – étude de l'image)

V. L'adaptation cinématographique d'un Comics

- le vocabulaire de l'image mobile

- l'adaptation cinématographique des comics et les notions de prequel, sequel et reboot (le film Batman fait partie de la sélection du dispositif Collège au cinéma)

- reboot, « redémarrer » désigne une nouvelle version d'un film, où l'histoire repart sur de mêmes bases mais dans des directions différentes contrairement à un remake qui reprend la même trame que l'original.

- préquelle (ou antépisode au Québec) : œuvre réalisée après une œuvre de référence, mais dont l'action se déroule précédemment d'un point de vue scénaristique. (X-Men le commencement)

- interquel, sequel...

V. Quelques exemples précis

1) *une séquence* « De Achille à Batman : le monde des héros »
niveau 4ème

- Objectifs généraux : - définir les notions de héros et de super-héros

- réfléchir à ce que le héros nous apprend sur l'homme et sur la société

- Objectifs détaillés

- Grammaire : les types et formes de phrase

- Orthographe : les accords dans le groupe nominal

- Vocabulaire : connotation méliorative et péjorative

- Écriture : inventer son modèle héroïque en rédigeant un portrait physique et moral

- Histoire des arts – étude des modèles héroïques antique, médiéval et contemporain à partir d'une exposition de la BNF

