

Les codes de la SF : l'exemple des affiches de film

Cadre

- Lycéens au cinéma ; les élèves ont vu le film La Mouche, de D. Cronenberg.

Professeur : Mle Julie Kuntzmann, documentaliste ; Mme Jacqueline Triguel, professeur de Français

Niveaux : 2de 1

Horaires élèves : 1h en demi groupe au CDI + 1h en classe entière, en classe ou au CDI.

Objectifs

1/ *Documentaire* :

- Acquérir une méthode d'analyse de l'image fixe

2/ *Généraux* :

- Argumenter

Déroulement :

1^{ère} heure : chaque élève travaille sur une affiche différente (sur écran) à l'aide d'un guide d'analyse à remplir. Puis mise en commun des résultats par groupe de 4 pour mettre en évidence les codes graphiques des affiches de cinéma SF à l'aide d'un tableau. Les documents à remplir sont relevés.

Les élèves accèdent aux affiches via les écrans d'ordinateurs.

2^e heure : Mise en commun des résultats compilés par les professeurs. Correction avec un diaporama. Chaque élève doit ensuite écrire une argumentation pour répondre à la question : « *l'affiche du film "La mouche" de Cronenberg, archétype de l'affiche du film de SF ?* » (à reformuler).

Evaluation : de l'argumentation sur l'affiche de La Mouche, par Mme Triguel.

Outils

- Postes informatiques reliés à Internet (CDI)
- Vidéoprojecteur