Objectifs du PER en lien avec les activités du dossier

FG 28 — Développer la connaissance de soi et apprendre au contact des autres… (http://www.plandetudes.ch/FG_28/)

D …en identifiant et en analysant les réactions et les représentations portant sur les différences entre les individus

E …en reconnaissant et en acceptant ses idées et goûts personnels dans ses choix

F …en se reconnaissant comme membre de différents groupes (école, famille, sociétés…) et en y prenant sa place

« Superman, Batman & Co…mics ! »

Dossier pédagogique cycle II

Notice de l'enseignant

Avant-propos

Ce dossier pédagogique, fruit de la collaboration de la Maison d'Ailleurs à Yverdon-les-Bains et du secrétariat général de la Conférence Intercantonale de l'Instruction Publique de la Suisse Romande et du Tessin (CIIP) a été réalisé pour répondre aux attentes des élèves du Cycle 2 (8-12ans).

Il a été créé à l'occasion de l'exposition « Superman, Batman & Co…mics ! » prenant place du 22 mars au 21 septembre 2014 à la Maison d'Ailleurs, et conçu pour être tant un support pédagogique pour accompagner la visite de l'exposition que comme outil à utiliser en abordant la thématique des super-héros dans le cadre scolaire.

Superman, Batman & Co…mics !

L'univers des super-héros nous est aujourd'hui familier, du moins dans sa veine cinématographique: Superman, Spiderman, Batman, Iron Man, Hulk et autres Avengers se disputent, saison après saison, la première place au box-office. Or, la «culture comics», apparue au milieu des années 1930 (Superman est né en 1938), est, elle, relativement méconnue du grand public, alors même qu'elle infuse massivement l'imaginaire occidental.

En sa qualité de lieu patrimonial, la Maison d'Ailleurs a décidé de rendre hommage à ces super-héros – figures mythiques de l'humanité –, mais en préconisant un angle original et décalé, celui de l'art contemporain. En effet, on ne compte plus les artistes, les photographes ou les sculpteurs qui s'emparent de l'esthétique comics pour, au final, l'amener à parler de notre condition (post)moderne. Une exposition qui nous rappelle que les super-héros, quelque part, c'est nous.

L1 21 — Lire de manière autonome des textes variés et développer son efficacité en lecture… (http://www.plandetudes.ch/L1_21/)

Regroupements de genre : le texte qui raconte, le texte qui argumente

L1 25 — Conduire et apprécier la lecture d'ouvrages littéraires… (http://www.plandetudes.ch/L1_25/)

Compréhension de textes

Confrontation d'interprétations

Procédures d'écriture

Ce dossier

Tout comme l'exposition elle-même, ce dossier vise à s'intéresser à cette thématique sous plusieurs angles. Un des buts principaux de ce dossier est de montrer la place essentielle de l'esthétique super-héroïque dans la culture populaire, ainsi que d'explorer ses sources et les questionnements qu'elle met en place, notamment vis-à-vis de l'individu moderne et au travers des réinterprétations faites par les artistes contemporains présentés dans l'exposition.

Tout comme l'exposition, ce dossier fonctionne par étapes. Les activités du dossier s'articulent autour de la création d'un super-héros, depuis ses composantes esthétiques jusqu'à sa déconstruction. Chaque activité permettant à l'adulte en charge (enseignant ou parent) d'accompagner au mieux l'activité en ayant accès aux thématiques et réflexions qui sous-tendent ces activités.

1. Introduction et concepts généraux / Chronologie

Activité 1 - Entrée dans le monde des super-héros

Cette activité vise avant tout à mettre en évidence les particularités du genre «super-héroïque » vis-à-vis des autres récits de fiction.

En croisant les réponses aux trois questions, on pourra atteindre une définition assez claire des personnages qui sont communément admis comme faisant part intégrante de l'esthétique super-héroïque.

Les éléments suivants sont à mettre en évidence :

Un super-héros est souvent caractérisé par au moins deux traits parmi les suivants :

-Des pouvoirs surnaturels (vélocité, force, endurance, capacité à voler, créer de l'énergie, se téléporter, etc…)

Capacités transversales (http://www.plandetudes.ch/capacites-transversales1)

Communication : Codification du langage : identifier différentes formes d'expression orale, écrite, plastique, musicale, médiatique, gestuelle et symbolique / respecter les règles et les conventions propres aux langages utilisés

Communication : Analyse des ressources : dégager des liens entre ses acquis et ses découvertes

Pensée créatrice : Développement de la pensée divergente : exprimer ses idées sous de nouvelles formes

Pensée créatrice : Reconnaissance de sa part sensible : identifier et apprécier les éléments originaux d'une création / identifier et exprimer ses émotions

Démarche réflexive : Élaboration d'une opinion personnelle

-Des objets lui conférant des capacités hors normes, qu'il s'agisse d'objets « magiques » (la bague de Green Lantern) ou de technologie de pointe (l'armure d'Ironman, la ceinture de Batman)

-Un costume ou vêtement particulier qu'il porte lorsqu'il est « en fonction ».

-Une identité secrète, le super-héros masque sa véritable identité aux yeux du monde.

Activité 2 - Les superpouvoirs

Cette activité sert à identifier comme essentielle les capacités hors normes (que celles-ci soient innées, apprises, ou le fait d'un objet extérieur) des super-héros. Bien souvent, la simple vue du personnage suffit à comprendre la nature de ses pouvoirs, en cela, les capacités et l'esthétique (ou *character design*) sont intimement liés.

Activité 3 - Création de symbole

La création du logo d'un super-héros n'est pas une chose anodine non plus. Les logos sont autant de symboles qui vont refléter les compétences du personnage, sa personnalité, mais également le contexte socio-historique dans lequel il a été créé, ainsi que les références culturelles et mythologiques auxquelles le créateur fait appel pour « ancrer » son personnage dans une esthétique qui se doit bien souvent d'être nouvelle, originale, mais qui doit faire également écho à des symboles connus et reconnus.

Encourager les élèves à ne pas hésiter à faire appel à leur propre bagage de connaissances des symboles. Tout comme le super-héros Flash reprend à ses débuts exactement les attributs symboliques d'Hermès, dieu messager de la Grèce antique, le symbole imaginé par l'élève peut s'inspirer d'une mythologie existante.

Activité 4 - Création de masque, signe particulier

Toujours selon le fil rouge de ce dossier, nous nous approchons de l'individu qui est au-delà du super-héros, tout en restant toujours dans le cadre du « *character design* ». Le masque est à nouveau 'occasion de jouer avec les symboles et les formes traditionnelles, tout en innovant afin de réaliser un concept original.

2. Bande Dessinée, littérature , cinéma et musique

Activité 5 - Némésis

Une analyse en groupe des différents traits fondamentaux de super-héros et leur Némésis montre une tendance à les opposer, non seulement idéologiquement, mais également physiquement, et émotionnellement.

L'exemple de Batman et du Joker est très parlant, étant donné que la plupart des caractéristiques sautent aux yeux tant les personnages se sont éloignés (et paradoxalement rapprochés) l'un de l'autre dans leur évolution au cours des années.

Batman : Sombre, réfléchi, peu expressif, puissant
Le Joker : Coloré, chaotique, extatique, frêle

Superman : justice, puissance physique, honnêteté
Lex Luthor : tromperie, technologie, mensonge

Construire un ennemi juré au super-héros imaginé demande de se pencher sur ses caractéristiques fondamentales afin de faire preuve de cohérence.

Pour les plus âgés, il peut être intéressant de noter la cassure de cette tradition de construction dichotomique des super-héros et de leurs Némésis. Les personnages tels qu'ils sont écrits par Alan Moore, par exemple, tendent à franchir ces limitations manichéennes pour se rapprocher les uns des autres. Dans *Batman - the Killing Joke* (1988), qui oppose une fois de plus Batman au Joker, la folie semble rapprocher les deux personnages et l'écriture met en avant leurs similitudes aussi souvent que leurs différences.

Les protagonistes de *Watchmen*, (Septembre 1986 - Octobre 1987) sont tous présentés aux travers de leurs échecs et certains des « héros » à l'instar du personnage de Rorschach et du Comedian sont bien plus assimilables, en termes de caractéristiques à des sociopathes que ne l'est le principal antagoniste qui poursuit un idéal de paix mondiale (avec certes des moyens excessifs).

Les changements dans les héros et leurs antagonistes met en évidence la direction plus mature empruntée par le comics lors de « l'âge moderne des comics » (1986 à nos jours).

Activité 6 - Alter-ego / Alter-héros

Première incursion dans la composante « réelle » du super-héros, cette activité d'écriture vise à pousser les créateurs de leurs super-héros à se questionner sur son ancrage dans la réalité, à l'imaginer au quotidien.

La création, a posteriori, de l'identité « réelle » du personnage peut déboucher sur un questionnement relatif aux divers processus créatifs qui entrent en compte lors de la création de super-héros.

Activité 7 - Les héros sont partout ! Musique

Cette activité vise à mettre en évidence l'universalité de la démarche qu'entreprennent les super-héros dans leurs univers fictifs. Nombreux sont les musiciens qui endossent une seconde personnalité pour monter sur scène, et ce

faisant, beaucoup d'entre eux empruntent directement au lexique visuel des super-héros, masques, armures, maquillages sont autant d'artifices qui servent à donner plus d'impact à une figure populaire. D'une certaine manière il s'agit là de faire oublier l'homme qui est derrière le symbole que peut devenir une figure connue tel un musicien.

Certains poussent le vice jusqu'à tenter de maintenir une identité secrète (ce qui est rendu très difficile par les moyens de communication actuels) investissant de ce fait leur travail artistique d'un pouvoir particulier.

1. The Aquabats (Musique) 2. Michael Jackson (Musique) 3. Lady Gaga (Musique) 4.Daft Punk (Musique), 5. M/Mathieu Chedid (Musique) 6. Double-Face (Film) 7. Poison Ivy (Film) 8. Judge Dredd (Film).

Cette activité peut être poursuivie en proposant par exemple aux élèves d'utiliser les outils de recherche à leur disposition pour trouver les véritables noms qui se cachent derrière les alias des stars qui utilisent un pseudonyme, ou de celles qui cachent entièrement leur identité.

3. Les super-héros dans l'art contemporain

Activité 8 - Découpages Matthias Schmied

Cette activité vise à faire émuler le travail de l'artiste suisse Mathias Schmied afin d'appréhender le processus de déconstruction de l'image effectué. Cette déconstruction agit tant à un niveau symbolique (absence des personnages, ou isolation des personnages par rapport à leur contexte) qu'à un niveau graphique (mise en évidence des lignes de force établies par les cases, création d'espaces abstraits à partir d'espaces figuratifs).

Activité 9 - Comment naissent les super-héros ? Alexandre Nicolas

Le moment clé de la naissance d'un super-héros est souvent décrit comme étant le moment où il fait l'acquisition de ses pouvoirs.

-Extra-terrestres : les capacités du super-héros viennent du fait qu'il est un extra-terrestre. Il sait donc faire des choses dont les humains sont incapables. (Superman)

-Mutations : c'est une particularité génétique qui fait du super-héros ce qu'il est. La cause est donc naturelle. (X-Men)

-Recherche technologique : le super-héros n'a pas vraiment de superpouvoirs, c'est par le biais de la science et de la technologie qu'il acquiert ses pouvoirs. (Ironman, Batman)

-Accident : l'accident dans un laboratoire, en testant des armes, une irradiation, la morsure d'un animal étrange sont autant de choses qui peuvent résulter en l'acquisition de superpouvoirs. (Hulk, Spiderman, Dr Manhattan)

-Magie : la pratique de la magie, ou la possession d'un objet magique peut aussi être la source des pouvoirs d'un super-héros (Docteur Strange, Wonder Woman, Green Lantern).

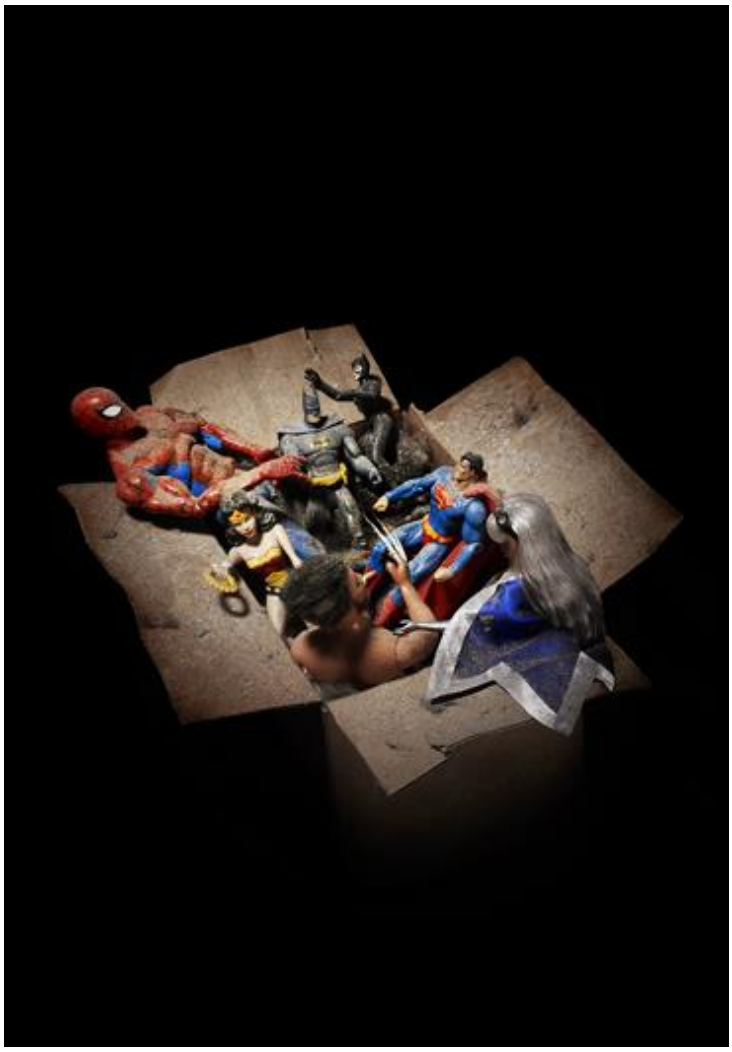
La naissance d'un super-héros peut aussi être souvent un moment fort qui entraîne la décision de devenir super-héros (dans l'activité, le seul exemple de ce type est celui de Batman, il peut être intéressant de poser la question pour mettre en évidence cette différence)

Les Fœtus inclus en résine d'Alexandre Nicolas peuvent, de plus, être très porteurs dans cette problématique et amener à la question de la « prédestination » d'une part, mais également de se demander ce qui fait que des individus, dans la fiction ou dans la réalité sont amenés à devenir exceptionnels ou, au contraire, abominables.

Activité 10 – La réalité rattrape les héros
Audrey Piguet

Cette activité, tout comme la précédente, tend à créer un questionnement intime et personnel sur un personnage fictif envisagé d'abord au travers de ses « caractéristiques super-héroïques » et à reconsidérer ainsi la place du super-héros comme un être éternel, qui, grâce à l'omniprésence du « reboot » dans ce milieu, tend à ne jamais vieillir, ne jamais s'arrêter et ne jamais mourir.

Les photos d’Audrey Piguet peuvent appuyer ce questionnement, tant les portraits de super-héros que l’image finale de la série, qui montre des jouets à l‘effigie de super-héros dans un carton couvert de poussière. Cette image renvoie tant à l’immobilité de ces personnages, qu’à notre propre tendance à changer de perspective vis-à-vis de ceux-ci.



Audrey Piguet, « … », 2012

Fiches de travail : « Superman, Batman & Co…mics ! »

Activité 1 - Entrée dans le monde des super-héros :

Cite trois noms de super-héros

_____

Qu'est-ce qui, d'après toi, définit un super-héros ? Quelles sont les particularités essentielles à un personnage de fiction pour qu'il soit considéré comme un super-héros ?

_____

Lesquels de ces personnages suivants sont, d'après toi, des super-héros :

a) Batman	b) Zeus	c) Aquaman
d) Superman	e) Thor	f) Wolverine
g) Wonder Woman	h) Indiana Jones	i) Lara Croft
j) Guillaume Tell		k) Astérix

Activité 2 - Les superpouvoirs

Les super-héros ont toujours des superpouvoirs, soit sous la forme de capacité extraordinaires (force surhumaine, invulnérabilité, vision nocturne, rapidité, etc...), soit sous la forme d'un ou plusieurs objets en leur possession.

En regardant les images, arrives-tu à apparier les super héros à leurs superpouvoirs ?

1) Maîtriser le feu

2) Voler

3) Etre invisible

4) Posséder des gadgets

5) Créer des toiles d'araignée

6) Avoir un corps élastique

a)

b)

c)

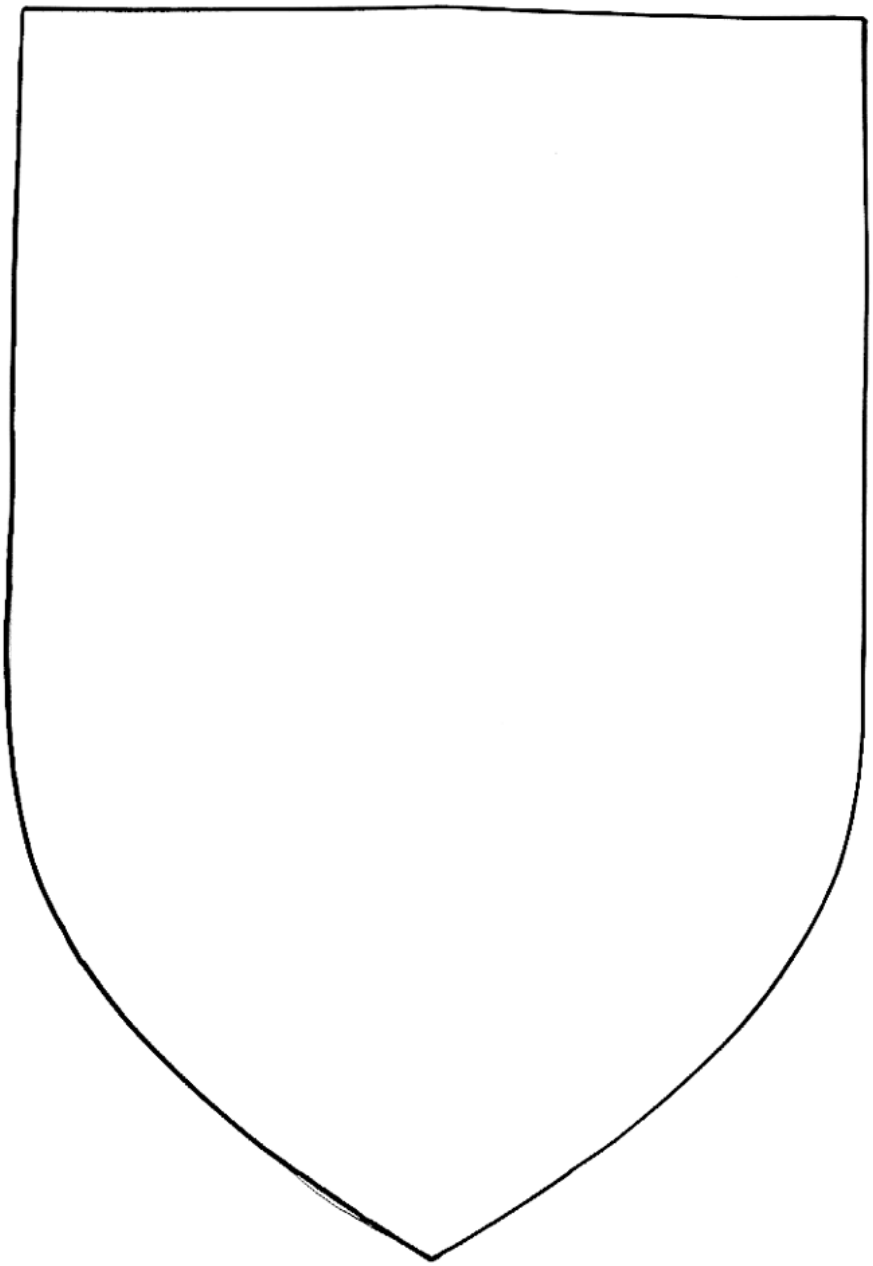
d)

Dans les histoires de super-héros, il y a des centaines de pouvoirs différents ! Imagine que tu crées ton propre super-héros, quel-s pouvoir-s voudrais-tu lui donner ? Explique ton choix.

_____

Activité 3 - Création de symbole

Les super-héros possèdent souvent un symbole (comme le S de superman, la lanterne de Green Lantern, la chauve-souris de Batman, etc).
Maintenant que tu as imaginé le pouvoir que tu voudrais donner à ton super-héros, essaie d'imaginer le symbole **et le nom** qui le représenterait le mieux.



Nom :

Explique pourquoi tu as fait ces choix.

Activité 4 - Création de masque, signe particulier

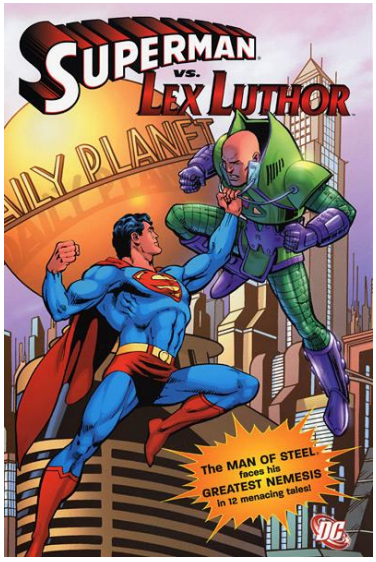
La plupart des super héros portent un masque ou un signe particulier sur leur visage, soit pour dissimuler leur identité publique, soit pour avoir une apparence impressionnante et faire peur à leurs ennemis.
D'autres ont des gadgets technologiques qui améliorent leurs sens ou les protègent, casques, lunettes, ou masques à gaz.
Les pouvoirs de certains vont même jusqu'à changer leur apparence physique complètement.

Transforme ces deux visages très « normaux » en super-héros en y ajoutant des masques, gadgets, oreilles ou yeux étranges, etc…
Utilise des craies grasses pour recouvrir les traits pré-existants.

Utilise l'espace ci-dessous pour dessiner le super héros dont tu as imaginé le symbole dans l'activité no 3. Son image doit refléter son superpouvoir.

Activité 5 - Némésis

Dans les comics, les super-héros se battent souvent contre des personnes qui elles aussi ont des capacités hors du commun, mais qui s'en servent pour nuire plutôt que pour aider. Ces ennemis jurés se nomment « Némésis ».



Le super-héros et son ennemi sont souvent très différents, mais construits pour être opposés graphiquement.

Maintenant que ton héros a un pouvoir, un nom, un symbole et un masque, imagine son ennemi juré en créant **son contraire**. Illustre-le dans la case suivante. Ecris ensuite les caractéristiques opposées au super héros que tu lui as attribuées.

Caractéristiques de mon super héros :	Caractéristiques opposées de sa Némésis :

Activité 6 - Alter-ego / Alter-héros

Tu as bien réfléchi à ton super-héros ? Tu as imaginé ses pouvoirs ? Son masque et son symbole ? Tu as même imaginé son ennemi numéro un ?

Mais as-tu pensé à son identité publique ?

La plupart des super-héros ont des identités secrètes qui sont souvent leur point faible. Comme nous l'avons vu lors de l'activité no 5 les super-héros ne le sont jamais dès leur naissance, même s'ils viennent au monde avec leurs pouvoirs : ce sont les choix qu'ils font qui vont les transformer.

Imagine ton super-héros dans sa vie de tous les jours, comme une personne normale : quel est son métier ? A-t-il de la famille ? Un animal de compagnie ? Qu'aime-t-il manger ? etc.

Écris un texte court qui raconte la vie ordinaire de ton super-héros quand il n'est pas dans son costume, ses tracas quotidiens, ce qu'il aime faire, etc.

Activité 7 - Les héros sont partout !

Sais-tu différencier l'origine de ces super héros ?
Dans ces images certains sont tirés de films, d'autres sont des stars de la musique. Dans les deux cas leur nom de super-héros est différent de leur «vrai» nom. Les connais-tu ? Tu peux t'aider d'internet pour trouver ces réponses.

1.

.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

Activité 8 - Découpages

Mathias Schmied découpe des pages de comics pour créer de nouvelles images. Sans les super-héros, ou sans les décors, les choses semblent différentes. On se demande qui sauve le héros quand il n'y a plus que lui sur la page, ou d'où vient cette agitation quand on ne voit plus aucun personnage ?

Comme Mathias Schmied, découpe ces pages et utilise ce matériel pour faire des superpositions et ainsi créer une nouvelle image.
Explique ensuite le message, les sentiments que tu veux faire passer avec ton œuvre.

_____

_____

FIVE MINUTES LATER...
WHAT?? NO! IT CAN'T BE!
DON'T WORRY, SMOKEY! I'LL GET YOU A CELL WITHOUT A SMOKE DETECTOR!
H-HEY! THIS ISN'T OUR OPERATION-- YOU HAVE NOTHING ON US!
I THINK A GRAND JURY MAY JUST DISAGREE WITH YOU BOYS ON THAT!
DAK!
OOM!
I-IT'S UNNATURAL! SHE'S A WITCH!
NO, JUST A MUTANT WHO CAN CONTROL THE ELEMENTS-- BUT YOU ARE WASHED UP, REGARDLESS!
I'M RUINED! I'VE GOT TO GET AWAY!
UH-UH! COME BACK HERE, SMOKEY! YOU WOULDN'T WANT US TO THINK YOU WERE RUDE!
OH, I GET IT! I'M NOT SUPPOSED TO SEE YOU! UNFORTUNATELY FOR YOU, I HAVE MY TRUSTY SPIDER-SENSE--
--BUT I THINK YOU GET THE IDEA! OH, AND THE REASON I CAN BREATHE IS THAT I'M WEARING AN OXYGEN FILTER UNDER MY MASK-- JUST LIKE YOU!
14

Activité 9 – La réalité rattrape les héros

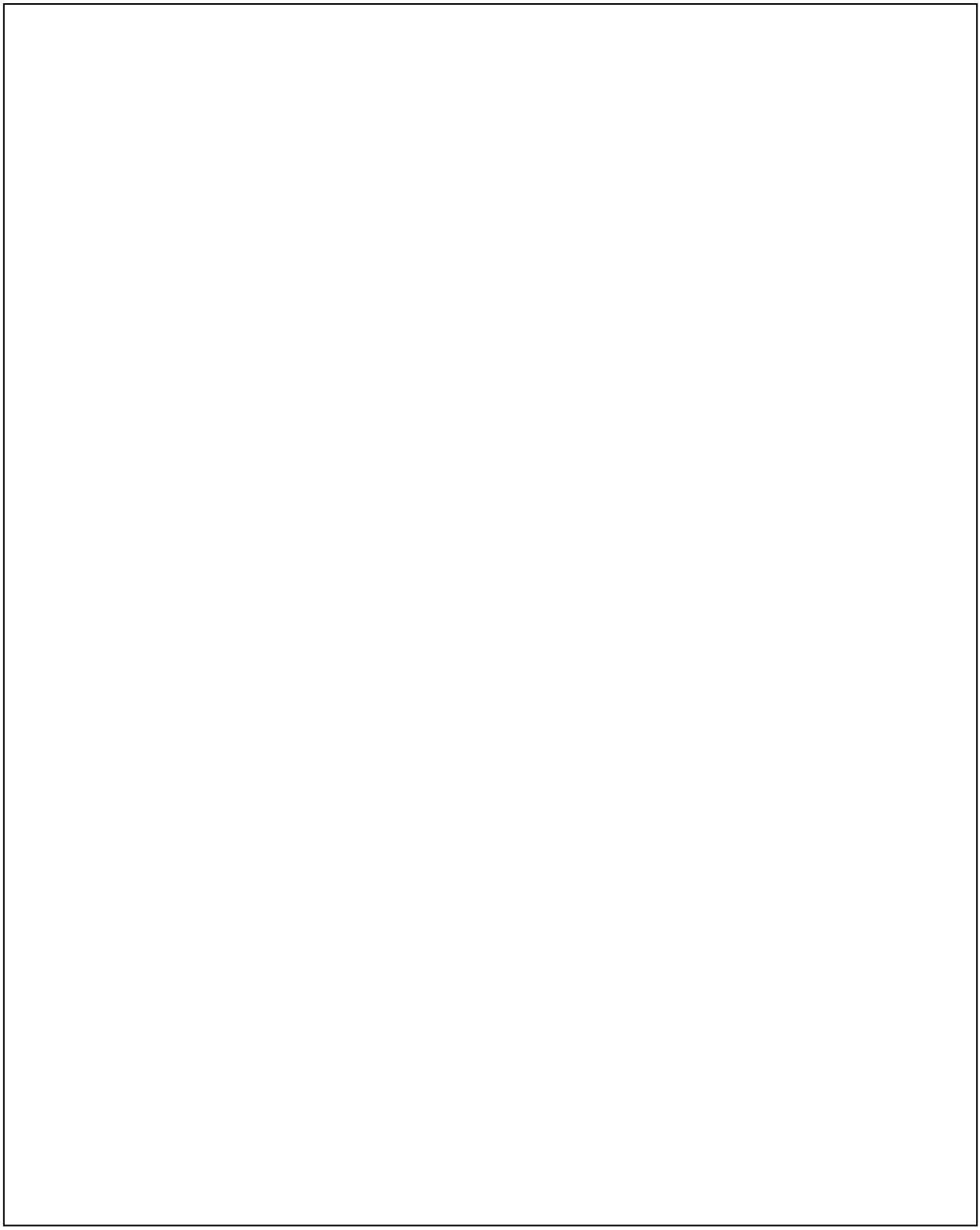
Les photographies d'Audrey Piguet nous montrent les héros différemment. Qu'est-ce qui te frappe chez cette Wonder Woman ?

_____

_____

Audrey Piguet, *Wonderwoman*, 2012

As-tu déjà pensé à ce qui pouvait arriver aux super-héros quand ils vieillissent, ou s'il leur arrivait un accident, un grave problème ? Représente ton héros une fois arrivé à la retraite, ou dans la misère, etc.



Activité 10 - Comment naissent les super-héros ?

Relie le super-héros a l'événement qui l'a « transformé »

Source et références utiles

COOGAN Peter, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, Monkeybrain Books, 2006.

GUEDJ Philippe, *Comics : dans la peau des super-héros*, Timée-Editions, 2006

LAINE Jean-Marc, *Super-héros ! La puissance des masques*, Les Moutons électriques, 2011

LEVITZ Paul, *The Silver Age of DC Comics*, Taschen, 2013

NIKOLAVITCH Alex, *Mythe & super-héros*, Les Moutons électriques, 2011.

ROGEL Thierry, *Sociologie des super-héros*, Hermann, Paris, 2012.

WINCKLER Martin, *Super Héros*, EPA , 2003

ZANCO Jean-Philippe, *La Société des Super-Héros*, Ellipses, 2012

Ouvrages liés à l'exposition

Les super-héros, les Collections de la Maison d'Ailleurs, ActuSF/Maison d'Ailleurs, 2014

Super Héros EAA, catalogue d'exposition, Ecole d'art appliqués de la Chaux-de-Fonds, 2014

Superman, Batman & Co…mics, catalogue d'exposition, Urban Books/Maison d'Ailleurs, 2014

Jeanne Guillaume – Enseignante primaire, personne ressource MITIC canton de Fribourg

Ken Gardner – Collaborateur scientifique à la Maison d'Ailleurs