



| VOIE GÉNÉRALE<br>ET TECHNOLOGIQUE |                 |                           |
|-----------------------------------|-----------------|---------------------------|
| 2 <sup>DE</sup>                   | 1 <sup>RE</sup> | T <sup>LE</sup>           |
| Cinéma-audiovisuel                |                 | ENSEIGNEMENT<br>OPTIONNEL |

## FANTASTIQUE ET FICTIONS AUDIOVISUELLES<sup>1</sup>

### UNE ENTRÉE DANS LE FANTASTIQUE : *STRANGER THINGS* (2016)

#### Fantastique et fictions audiovisuelles

Cette ressource s'inscrit dans le cadre de la progression annuelle proposée dans la ressource *Fantastique et fictions audiovisuelles*. Elle détaille la séquence n°1, proposée pour la période de septembre-octobre, sur une durée de 5 semaines.

#### Rappels

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.

### L'approche retenue

La série télévisée, désormais dans les programmes d'enseignement, ouvre de réelles possibilités dans l'enseignement de cinéma-audiovisuel. La sériophilie permet sans doute une entrée en matière percutante afin de toucher les élèves et de parvenir à leur donner les bases qui leur permettront par la suite de développer leur culture et connaissances cinématographiques.

La série qui est convoquée (l'épisode pilote de *Stranger Things*) permet de se positionner sur la question du genre fantastique (la distinction avec la science-

1. Voir également la ressource [Fantastique et fictions audiovisuelles \(progression annuelle\)](#)

fiction notamment, voir l'ouvrage de Florent Favard *Les Séries de Science-Fiction*) et de dévoiler que le fantastique cinématographique se distingue quelque peu de l'acception qu'il a en littérature (Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*).

En outre, c'est une entrée en matière intéressante pour voir (ou revoir) le vocabulaire de base de l'analyse cinématographique et son sens, pour étudier la construction d'une séquence où l'on cherche à capter le spectateur, à lui faire peur et le surprendre, ainsi que pour effectuer une démarche antichronologique de l'histoire du cinéma (positionnement intéressant pour les élèves qui aiment à comprendre d'où proviennent les fictions qu'ils affectionnent et connaissent).

Enfin la mise en pratique permet de vérifier la bonne compréhension/acquisition de plusieurs éléments : l'instauration d'une ambiance propice au surgissement du surnaturel d'une part, l'écriture de séquences qui doivent solliciter la réception et la sensibilité du spectateur à travers une maîtrise du vocabulaire technique adéquat permettant la réalisation d'autre part.

Une partie orale et plus personnelle est également possible en demandant aux élèves de présenter et analyser sous cet angle la séquence introductive (le *teaser*) d'une série qu'ils affectionnent.

## Le projet

Il introduit un ensemble de notions :

- le fantastique et quelques-uns de ses codes et de ses caractéristiques, afin de poursuivre ensuite vers l'inscription de ce genre dans l'histoire du cinéma (Méliès, l'Expressionnisme allemand, la Hammer, etc.) et des jeux vidéo ;
- le vocabulaire de base d'analyse technique du cinéma ;
- la construction narrative d'un épisode de série télévisée (ici plus particulièrement l'épisode pilote et sa scène d'ouverture) et une mise en pratique par l'écriture et la réalisation ;
- des références cinématographiques permettant d'ouvrir et d'illustrer le propos.

Il se divise en plusieurs moments :

- une partie théorique d'environ 3 heures ;
- une partie pratique d'environ 10 heures (écriture, réalisation, montage) ;
- une évaluation sous forme d'analyse orale de la séquence d'introduction d'un pilote de série télévisée au choix de l'élève.

## Bibliographie et sitographie

- Michel Chion, « L'acousmètre », *La Voix au cinéma*, 1982.
- Florent Favard, *Les Séries de science-fiction*, Armand Colin, 2018.
- Mathieu Pierre, « La tension narrative dans la série télévisée fantastique américaine contemporaine », *Séries Télé Saison 1*, Éditions de Ta Mère, 2014.
- Mathieu Pierre, *De la sérialité à la série télévisée fantastique : Enjeux et réappropriation d'un genre*, thèse de doctorat soutenue en 2016 : <http://www.theses.fr/2016USPCA007>
- <http://www.normandieimages.fr/seriefantastique/la-serie-fantastique>

## Corpus

- *Stranger Things*, épisode pilote, Matt et Ross Duffer, 2016.
- *The Walking Dead*, épisode pilote, Franck Darabont et Robert Kirkman, 2010.
- *The Walking Dead*, saison 2, épisode 7, 2011-2012.
- *American Horror Story*, saison 1, épisodes 1, 6 et 9, Ryan Murphy et Brad Falchuk, 2011.
- *Game of Thrones*, saison 1, épisode 9, David Benioff et D.B. Weiss, 2011.
- *E.T.*, Steven Spielberg, 1982.
- *Aliens*, James Cameron, 1986.
- *Poltergeist*, Tobe Hopper, 1982.
- *Leon*, Luc Besson, 1994.
- Les références au cinéma dans *Stranger Things*, vidéo accessible sur Internet avec le titre original *References to 70-80s movies in Stranger Things*.
- Différents extraits de critiques à la diffusion de la série sur Netflix en Juillet 2016 (en annexe)

## Proposition de déroulé par grandes étapes (3 heures)

### Étape 1 : Lecture et réflexion à partir d'un corpus de critiques<sup>2</sup>

Le professeur donne à lire les différentes critiques de la série avec pour seule consigne de surligner de couleurs différentes les points positifs et négatifs que les journalistes mettent en avant. S'ensuit un temps d'échange où l'on cherche à dégager ces différents éléments et à commenter la manière dont les journalistes en rendent compte. On aborde également ici la notion de critique cinématographique, notamment son écriture qui va au-delà d'un résumé.

On remarque très vite que ce qui ressort le plus sont les références au cinéma des années 1980 et 1990.

À la fin de ce premier temps de réflexion, les élèves doivent avoir saisi ce que raconte la série, et les points sur lesquels ils vont devoir fixer leur attention.

### Étape 2 : Projection de la séquence d'ouverture jusqu'à la fin du générique (huit minutes environ)

### Étape 3 : Réactions et analyse guidée

On laisse les élèves mener l'analyse en leur demandant de s'appuyer sur les remarques faites précédemment à partir des critiques.

Il est possible d'orienter l'analyse vers les questions de la construction, de la mise en scène, du son, mais aussi des émotions provoquées.

Une fois toutes les remarques épuisées, on reprend avec les élèves l'analyse chronologique plan par plan de cette séquence afin d'en montrer la construction.

2. Voir les textes en annexe.

## Étape 4 : Analyse de la séquence par le professeur

L'analyse menée vise à repérer quelques procédés cinématographiques susceptibles de créer une atmosphère conforme au genre fantastique.

- Un travelling descendant sur un lieu mystérieux.
- Le montage rapide en champ/contre-champ qui crée une nouvelle tension.
- Une grande profondeur de champ pour que le spectateur cherche dans le plan et s'attende à voir apparaître quelque chose en arrière-plan
- Une voix d'enfant en hors-champ (on ne peut parler de voix-off puisqu'elle fait partie de l'histoire, la diégèse) crée un lien avec la scène précédente en faisant référence à un monstre.
- Le travail du son : un silence pesant qui se fait sentir.
- Le jeu avec le clignotement des lumières, qu'on retrouvera dans toute la série, est un des topos du fantastique.
- Le lien entre les plans qui se fait sur le son de l'arrosoir automatique - en rappelant (peut-être) le son de la créature (raccord son).
- La caractérisation des personnages : ils sont filmés en plan épaule et la caméra les filme tour à tour ; les dialogues permettent d'établir les liens entre eux et de commencer à en dresser une caractérisation ; un décalage entre le jeu des enfants (innocent mais qui prend réellement une dimension dramatique pour eux) et la scène d'ouverture ; Entrée de la mère en champs-contrechamps. Elle est filmée en contre-plongée et Mike en plongée.
- La surexposition de la lumière et la montée de la musique sont le point culminant (le climax, l'apogée) de cette scène d'horreur. Disparition dans la lumière, disparition dans tous les sens : un seul plan (demi-ensemble), plus de clignotement de lumière, plus de mouvement de caméra, plus aucun son, plus d'enfant dans la cabane. En guise de disparition finale, c'est le plan lui-même qui disparaît dans un fondu au noir.
- Le générique est faussement sobre puisqu'il est lui aussi saturé de références : typographie à la Stephen King, John Carpenter, et la musique électronique qui rappelle les scores des films des années 80.

## Étape 5 : Dégager les spécificités de l'écriture sérielle fantastique

À partir de cette séquence d'ouverture et de l'analyse, le professeur demande aux élèves de préciser le but d'une telle séquence et comment la tension est créée dès l'ouverture. Naturellement, pour répondre, ils vont utiliser les termes ci-dessous et préciser que sur une plate-forme de streaming (peut-être encore plus qu'à la télévision), on zappe facilement, il faut donc que d'emblée l'œuvre capte le spectateur à travers les fonctions *thymiques* (bien plus qu'au cinéma où l'on va rester pendant toute la séance).

On tente ensuite avec eux d'en trouver les différences et les nuances en leur montrant que si on retrouve ces fonctions au cinéma, dans la série télévisée (et qui plus est fantastique), elles sont corrélatives voire intrinsèques à l'écriture. Il est possible à chaque fois d'illustrer à partir de la séquence de l'épisode et compléter par des exemples tirés des œuvres connues des élèves.

La tension narrative s'organise autour de trois fonctions *thymiques* (humeur) :

- le *suspense*, qui dépend d'une narration chronologique ;
- la *curiosité* produite par une exposition retardée ;
- la *surprise* consistant au surgissement d'une information ignorée précédemment.

### Suspense et curiosité

L'effet de *suspense* se fonde sur un événement ayant la possibilité de conduire à un résultat bon ou mauvais pour les protagonistes. Le spectateur en connaît les tenants et aboutissants à l'inverse de l'effet de *curiosité* pour lequel l'effacement partiel d'un élément narratif important est indispensable. Le spectateur a donc un rôle actif car il opère une anticipation sur le développement possible de la compréhension de la narration ou du développement possible de l'action.

Le *suspense* et la *curiosité* se distinguent en fonction des questions que l'on est amené à se poser face à un récit.

« Que va-t-il arriver ou qui va gagner ? etc. » = effet de *suspense*.

« Que se passe-t-il ? Qui est-il ? etc. » = effet de *curiosité*.

Il est nécessaire d'installer le cadre et les personnages dans la narration afin de laisser le temps au spectateur de se familiariser un minimum et d'être investi affectivement à travers l'identification ou la sympathie. Pourtant, dans certains cas, la présentation d'une action énigmatique révélée d'emblée suffit.

#### Exemple 1 : Scène d'ouverture de *The Walking Dead*

Un personnage qui nous est encore inconnu déambule sur une aire d'autoroute à la recherche de carburant. Le spectateur ne connaît ni le cadre, ni ce personnage, ni ce qu'il se passe ou s'est passé. Pourtant, les nombreuses voitures abandonnées, l'air méfiant du personnage et son agression par une petite fille des plus étranges suffisent à mettre en action la tension narrative : nous sommes amenés à nous poser des questions et à émettre des hypothèses. On ressent une angoisse à ne pas maîtriser le processus communicationnel : le spectateur a le sentiment d'être perdu.

#### Exemple 2 : Scène d'ouverture de la première saison d'*American Horror Story*

- Analyse détaillée : présentation de la maison avec ce personnage de trisomique (personnage rare à la télévision) qui semble savoir des choses mais ne dit rien : **curiosité** « que sait-elle ? Qui est-elle ? Comment sait-elle ces choses ? »
- Caractérisation des jumeaux : image du diable (roux, gémellité, mauvais garçons, rappelle *Shining*). Ils n'attirent pas notre sympathie, au contraire de la petite fille qui subit leurs insultes. On a presque envie qu'il leur arrive quelque chose.
- Musique enfantine qui dédramatise et rappelle en même temps que ce sont des enfants qui jouent (contraste avec la musique stressante et le reste de la scène). Il ne faut pas vouloir de mal à des enfants.
- Déplacement de la caméra qui suggère une présence dans la maison (référence à *Shining* encore).
- Image de la mort : quelque chose a tué l'animal très peu de temps avant leur arrivée – le sang coule encore – mouvement de l'abdomen = la chose est-elle toujours là ?

- Vues sur des bords intriguants (parties de corps humains) Que s'est-il passé dans cette cave ?
- Plan rapide qui confirme la présence de quelqu'un dans la cave.
- Gros plan sur les outils chirurgicaux qui nous place dans le genre du cinéma gore.
- Avertissement de l'odeur, envie de sortir d'un des enfants, l'autre le pousse. On rappelle ainsi les règles du genre horrifique : à vouloir outrepasser les lois, on est puni.
- Arrêt des bruits de pétards (importance des sons hors-champ) et inquiétude de l'autre : il est arrivé quelque chose ?
- Erreur de l'enfant : retourner dans la cave.
- Images de la mort de l'enfant qui appelle à l'aide. Sentiment étrange que celui de voir son jumeau (son propre reflet) mourir devant ses yeux.
- Champ-contrechamp : personnage flou.
- On sort de la maison dans un plan inverse (traveling arrière) à celui qui a ouvert l'épisode.
- Retour au calme : personne ne saura ce qu'il s'est passé, hormis la petite trisomique qui n'a pas bougé. Elle sait ce qu'il y a dans la maison. Dès lors, sa marginalité est redoublée : *l'effet de curiosité fonctionne*.

Le *suspense*, quant à lui, procède différemment. Il repose sur la chronologie du récit et sur l'angoisse, la pitié et l'espoir que l'on peut projeter soi-même face à une situation incertaine dont on est à même de mesurer l'impact et la dangerosité en rapport à son expérience propre. Il faut que le spectateur soit capable de mesurer l'impact de la situation sur les personnages. Il présuppose la nécessité d'un prologue afin de créer une identification qui peut être elle-même configurée par la curiosité. Cet effet de suspense sera alors d'autant plus intense que le spectateur sera impliqué dans l'histoire et sera à même de s'identifier aux personnages ou de ressentir de la sympathie pour eux.

### Surprise

L'élément de *surprise* s'oppose aux deux premiers car il provoque une émotion **éphémère**. Elle ponctue le récit de moments forts et s'inscrit particulièrement bien au niveau du nœud ou du dénouement. La *surprise* consiste à rompre une régularité faisant sortir une action de son cours prévisible. Les multiples rebondissements, retournements imprévus, coups de théâtre et faux dénouements constituent également des éléments relatifs à l'effet de surprise. Si un effet de *surprise* surgit lors du dénouement d'une intrigue, cela conduit le spectateur à réinterpréter une partie antérieure du récit et à le lire autrement. Dans ce cas, elle conduit forcément à une « reconnaissance ».

### Exemple

Dans la première saison d'*American Horror Story*, on nous présente le personnage de l'adolescente Violet comme étant dans un état dépressif. Dans le sixième épisode, après avoir découvert les secrets de la maison (celle-ci est emplie d'une énergie négative depuis des années et pousse ses habitants à commettre des meurtres. De plus, l'esprit de ceux qui y meurent y est piégé) et le fait que son petit ami est un fantôme, elle décide de rompre avec lui. Très fragilisée par les événements et le fait que celui-ci continue de la harceler, elle finit par faire une tentative de suicide en avalant des médicaments. Elle est sauvée *in extremis* par Tate. (Épisode 6, vers 30 minutes).

Pendant les trois épisodes suivants, la jeune fille s'enfonce davantage dans sa dépression. Elle refuse de s'alimenter et de sortir de chez elle. Le lycée s'inquiète de ses absences et menace la famille de prévenir les services sociaux et des poursuites judiciaires que cela pourrait amener. Elle se rapproche entre-temps de Tate et le jeune garçon finit par lui proposer une alternative pour échapper à tous ces problèmes : la mort. Violet prend peur et décide alors de s'enfuir.

(épisode 9, vers 28 minutes)

À la première lecture de la première saison d'*American Horror Story*, on ne comprend pas tout de suite les signes évocateurs préparant le spectateur au fait que Violet a déjà réussi son suicide. Pourtant, après cette révélation, nous réinterprétons l'ensemble des épisodes : les autres fantômes de la maison n'avaient pas non plus conscience de leur mort et étaient incapables de quitter celle-ci, symptômes qu'avait effectivement exprimés Violet indirectement. De plus, il a été fait mention à plusieurs reprises de la présence de mouches de cadavre dans la maison. L'attention du spectateur est alors décuplée car il n'avait sûrement pas prévu cette issue et relance d'autant plus son implication dans la série.

La *surprise* devient alors *curiosité* et de nouvelles questions apparaissent. Il est évident ici que cette mise sous tension de l'intrigue ne peut fonctionner que si le lecteur est investi affectivement et intellectuellement dans l'œuvre et qu'il en possède les clés de compréhension, à savoir ce que cette révélation va avoir comme conséquence sur la suite de la série.

### La mise en intrigue nécessaire

Par ailleurs, ces différentes tensions ne peuvent être actualisées que s'il y a d'abord « mise en intrigue ». L'interprète d'un récit, ici le spectateur, s'attend à ce que la tension, qu'il sait provisoire, soit résolue dans le temps imparti de la fable. Ainsi il y a une alternance de moments de tension et de détente entre le « nœud » et le « dénouement ». Sans ces deux étapes, le récit ne serait que l'accumulation d'actions sans liens les unes avec les autres.

On suppose ainsi qu'une intrigue narrative connaît une évolution ascendante (un crescendo), suivi d'un moment-pivot (le climax) pour finir par redescendre (un decrescendo). Ce retournement prenant la forme d'un « état-pivot », un moment de l'action où la situation se renverse à la manière d'un coup de théâtre. L'incertitude des éléments du récit prend alors un tour nouveau ou insoupçonné.

**Exemple :** Épisode 9 de la première saison de *Game Of Thrones*, « Baelor »

La saison nous a présenté le personnage d'Eddard Stark comme étant potentiellement le héros de la série, de par son temps de présence à l'écran, mais également son rôle central au sein de la diégèse, la sympathie qu'il suscitait ou tout simplement de la célébrité de son interprète, Sean Bean. Mais lorsque celui-ci est soudainement condamné à mort pour trahison alors qu'il vient devant ses filles d'avouer des crimes qu'il n'a pas commis, se met en place tout un ensemble de fonctions thymiques puisque le spectateur est persuadé qu'il ne peut rien lui arriver et qu'un élément extérieur (Arya, Sansa, intervention d'un autre personnage, changement d'avis du roi Joffrey) va fatalement venir empêcher la mise à mort. On se retrouve alors dans une situation de *suspense* : on sait ce qui peut se passer et ce que cela aura comme



conséquence. En revanche, on pense que cela n'arrivera pas car ces conséquences seraient très lourdes.

Finalement, lorsque la lame du bourreau lui tranche le cou, l'intrigue prend un tour nouveau. Le spectateur est pris à revers et ses croyances sont ébranlées. L'élément de *surprise* a fonctionné. Pourtant, même si c'est la fin pour ce personnage, cela ne clôt pas pour autant la fable : les conséquences de cette disparition vont acheminer le spectateur vers de nouveaux *possibles narratifs*.

Le scénario d'une série télévisée est invariablement (et là est une différence majeure avec l'écriture cinématographique) divisé en moments de tension et de détente ou réduit à l'expression de problèmes et de leur résolution en passant par un moment charnière. Déroger à ces trois temps-forts provoquerait le sentiment d'avoir affaire à une succession de séquences et d'épisodes sans véritable lien causal entre eux puisqu'ils n'exprimeraient pas d'action menée à son terme.

On retrouve donc une structure pyramidale dont le climax principal devrait généralement se situer au centre (de la saison ou d'un épisode). Comme nous l'avons dit, il peut s'agir d'un pic prenant la forme d'une révélation, d'un choix opéré ou d'un coup de théâtre unique, mais on peut également voir deux retournements s'opérer d'une manière très rapprochée ; dans ce cas, on parlera plutôt d'une cloche.

**Exemple :** la saison 2 de *Walking Dead*,

Les personnages en errance tentent de survivre dans un monde post-apocalyptique. Attaqués sur une autoroute, ils finissent par perdre la fille d'une des membres du groupe dès le premier épisode. Ils se réfugient alors dans une ferme tenue par une famille. Les recherches s'intensifient, et l'espoir de retrouver Sophia s'amenuise de jour en jour. Parallèlement à cela, on découvre que la famille tient enfermés dans une grange les autres membres de la famille ainsi que les voisins et amis transformés en zombie, croyant qu'ils ne sont que malades et qu'on pourra un jour les sauver. Lorsque les personnages découvrent cela, s'ensuivent de longs débats ayant pour but de décider si oui ou non le groupe doit intervenir dans la décision de les garder « vivants ». La tension monte d'un cran lorsque Hershel, le propriétaire des lieux, ordonne au groupe de quitter la ferme alors qu'ils n'ont nulle part où aller et que Sofia n'a toujours pas été retrouvée.

Dans le septième épisode de la saison 2, le climax se situe au moment où Shane, personnage de plus en plus ambivalent, décide seul d'ouvrir la grange et de décimer les rôdeurs. C'est ici un **premier pic** du climax qui retourne la situation : que va-t-il se passer pour eux maintenant qu'ils ont franchi la limite ? Vont-ils devoir quitter la ferme ? etc.

En revanche, cette curiosité évidente et le retournement de situation ne s'arrêtent pas là, et le climax est redoublé d'un **deuxième pic** qui intervient tout de suite après et qui met en action l'effet de *surprise* : Sofia était présente dans la grange. Dès lors, le spectateur se sent d'autant plus investi dans l'histoire que plusieurs questions lui viennent à l'esprit et transforment la **surprise première en curiosité totale** puisqu'il ne pouvait s'attendre à ce retournement : depuis combien de temps est-elle là ? Hershel savait-il qu'elle l'était ? Pourquoi n'a-t-il rien dit ?



Une série fantastique sans climax (ou avec un climax raté ou inefficace) donne l'impression de stagner et de ne pas avoir de moment de tension et de détente. Cette construction pyramidale caractérise l'unité narrative de l'épisode, les séries télévisées actuelles étant feuilletonnantes. Il est dès lors impossible pour elles de conclure tous les problèmes à chaque chapitre au risque de se refermer.

Certaines unités d'action, les arcs narratifs, vont ainsi s'étaler d'épisodes en épisodes et parfois même de saisons en saisons dans le cas par exemple de la série *The X-Files* qui développe une théorie du complot sur neuf saisons, ou *Buffy* sur sept. La fin d'un épisode ou d'une saison devient pour le spectateur un marqueur lui indiquant que les réponses aux questions qu'il se pose vont être données ou repoussées, ces « signaux de suspense », au sens où l'entend Umberto Eco, se rapprochent dès lors de la notion de « réticence textuelle » de Barthes qui permettait de structurer le récit par un effet d'attente et de désir de résolution. Le moment-pivot d'un épisode ne peut donc être que provisoire (son dénouement également d'ailleurs) puisqu'il ne fait que repousser les événements jusqu'au prochain, d'une manière presque infinie, dans le but de contenter le spectateur en lui montrant que l'action progresse naturellement.

Pour terminer, il reste à préciser que le fantastique et sa capacité à dévoiler progressivement les enjeux de sa narration, à jouer des retournements de situations et pouvoir faire fi des lois du réel, fonctionnent particulièrement bien dans avec l'écriture par tranche. En revanche, force est de constater que l'étirement abusif de la narration épisode après épisode affaiblit bien souvent les univers fantastiques. Les lourdeurs de scénario, les répétitions, les morts et résurrection successives de personnages, et tout ce que nous pourrions faire entrer sous l'expression « la surenchère du surnaturel<sup>3</sup> » : les problèmes liant l'expression d'un univers surnaturel à la durée et l'expansion de la diégèse toujours repoussée remettent en cause l'intégrité de l'univers fantastique dans des séries qui semblent très souvent finir par s'épuiser.

## Étape 6 : Ouvertures cinématographiques

De cette analyse, et pour ouvrir la réflexion à d'autres films du genre, il est ensuite demandé aux élèves de retrouver dans quelques extraits de films qu'on leur projette les références narratives ou techniques (plans, lumière, son, etc.) que *Stranger Things* multiplie dans ce pilote.

Il convient de veiller à ce stade à ce que soit bien claire, pour les élèves, la différence entre le fantastique et la science-fiction, dont la frontière est parfois mince en ce qui concerne le cinéma américain.

Pour un travail plus riche, il est recommandé de leur projeter en amont l'intégralité de l'épisode pilote.

1<sup>er</sup> extrait : *E.T. the Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982 (vingt premières minutes)

La séquence s'ouvre également sur un panoramique sur la forêt. Celui-ci commence sur le ciel (extra-terrestres oblige), on plante le décor. La forêt rappelle celle de *Stranger Things*. Les créatures restent plus ou moins dans l'ombre pour en repousser l'apparition. L'environnement intérieur du vaisseau est humide. Nous passons ensuite

3. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01538808/document>

sur certains plans sur le point de vue interne (caméra subjective – souvent utilisé dans ce genre - d'une de ces créatures : contre-plongée sur les arbres, plongée sur la ville. Plan grand ensemble dessus : permet de montrer sa petitesse, elle ne semble pas dangereuse puisqu'elle est fascinée par ce qu'elle voit et qu'elle est minuscule par rapport à la nature et aux environnements humains.

L'importance de la lumière est tout de suite établie avec le vaisseau spatial, les cœurs des E.T. et surtout l'arrivée des humains avec leurs lampes de poche et les phares des voitures. La lumière n'est donc pas uniquement bénéfique, elle porte aussi un aspect dangereux : c'est l'exposition, si l'on éclaire et que l'on voit, l'étrange ne fait plus peur (ou en tout cas moins dans ce cas). Remarquons que ce sont les humains qui sont cachés, ils sont dans l'ombre, anonymes, cela les rend bien plus menaçants car on ne sait pas quelles sont leurs intentions.

Après le départ du vaisseau, un montage *cut* nous envoie sur une maison de banlieue des années 80 (idem *ST*). À partir de ce moment les références se multiplient : scène de repas et de jeu entre les enfants, ils jouent à un jeu semblable, ils veulent manger de la pizza, la mère est seule pour les garder. Un personnage semble central : le plus jeune, Elliot (qui rappelle Will et Mike – d'ailleurs prénom de son frère).

Le plan *demi-ensemble* sur la cabane rappelle presque à l'identique celui où Will cherche à s'y réfugier. Ce plan dans *E.T.* revient plusieurs fois, mais son rôle évolue : c'est d'abord un lieu inquiétant, la créature s'y trouve, puis Elliot (en cherchant à l'apprivoiser) apprivoise également le lieu.

La scène de la découverte dans le champ de fougère rappelle la scène de découverte d'Eleven (qui reprendra plusieurs des références d'*E.T.* dans la suite des épisodes). *Champs-Contre-champs*, la créature est révélée à cet instant puisque pour les besoins de la narration, ce n'est pas elle qui doit inquiéter, le spectateur doit s'attacher à elle, et la trouver sympathique.

L'utilisation du téléphone qui rappelle également le téléphone dont a besoin E.T. pour rentrer CHEZ lui, et tous les appels venus d'ailleurs (*Rencontre du 3<sup>e</sup> type* de Spielberg également, la TV de *Poltergeist*).

Le même travail de comparaison peut être effectué à partir d'extraits des films suivants :

- *Poltergeist*, Tobe Hooper, 1982, de 34 à 41 minutes (notamment pour la petite fille blonde aspirée par la lumière qui communiquera à travers la télévision).
- *Aliens*, James Cameron, 1986, de 1h48 à 1h55 (notamment pour la lumière inquiétante qui clignote, l'environnement humide, les Aliens qui rappellent le Demogorgon).
- *Leon*, Luc Besson, 1994, scène de la porte de l'appartement (Eleven rappelle le personnage de Matilda interprétée par Natalie Portman, et le plan derrière la porte, la séquence de sa découverte par les garçons (lumière sur son visage, soulagement, peur).

## Étape 7 : Bilan de l'activité

Il s'agit enfin à partir de tous ces éléments de dresser une fiche synthétique reprenant les grandes idées de l'activité :

- Comment crée-t-on une attente chez le spectateur (suspense, curiosité, surprise) dans une série télévisée ?
- Comment crée-t-on une atmosphère propice au surgissement du fantastique (ambiance, avertissements, hors-champs, etc.) ?
- Quels mouvements de caméra, angles de prises de vue, échelles de plans pour faire sens et guider le spectateur ?

## Prolongements

On peut également continuer ce travail par l'étude :

- de l'ambiguïté du fantastique dans la série télévisée américaine (définitions et limites) ;
- des approfondissements narratologiques : suspense, curiosité, surprise ;
- des analyses thématiques et paradigmatiques (les génériques, esthétique des cris féminins, la folie, le rêve, les vampires, les sorcières, les fantômes, les morts-vivants, les métamorphoses, etc.) ;
- du genre fantastique, de ses codes et de son écriture, dans le jeu vidéo ;
- du fantastique au cinéma (Méliès, l'Expressionnisme allemand, etc.).

## Activité de pratique (6 heures)

Le travail de mise en pratique/création à partir des éléments abordés dans cette séquence, peut consister à demander aux élèves d'imaginer par groupe une séquence de quelques minutes instaurant un mystère fantastique. Ils doivent ainsi convoquer les éléments permettant de mettre en place une ambiance fantastique (caractéristiques du genre à respecter) tout en stimulant les fonctions thymiques du spectateur dans le scénario (curiosité, suspense, surprise). On leur demande bien évidemment d'effectuer un découpage technique simple afin d'employer le vocabulaire vu pendant l'activité.

## Évaluation

L'activité de pratique peut être elle-même évaluée selon les seuls critères du respect des consignes :

- compréhension des codes du fantastique ;
- réflexion sur le mystère instauré ;
- vocabulaire correct dans les documents de travail ;
- explicitation de l'intention créative et de sa mise en œuvre.

En outre, pendant la phase de réflexion, d'écriture et de montage des séquences, il est suggéré de faire passer à tour de rôle les élèves pour un exposé présentant l'analyse technique et narratologique d'une séquence d'introduction d'un film ou d'une série, en lien avec leur propre proposition de création.