

VOIE GÉNÉRALE

2^{DE}

1^{RE}

T^{LE}

Cinéma-audiovisuel

ENSEIGNEMENT

SPÉCIALITÉ

LES GENRES CINÉMATOGRAPHIQUES, DE LA PRODUCTION À LA RÉCEPTION

LA SCIENCE-FICTION

Enjeux du questionnement

Le questionnement de première *Les genres cinématographiques, de la production à la réception* invite à interroger la notion de genre en montrant l'influence du genre¹ sur la réception d'un film. Il s'agit en effet de découvrir que l'histoire d'un genre est autant l'histoire de sa constitution, de ses contextes que celle de ses conditions de production, de sa réception et de ses publics.

Choisir la science-fiction, genre populaire et prolifique de l'histoire du cinéma, permet de comprendre en quoi cette « catégorie » de films relève à la fois d'une stratégie de production visant -grâce à son budget, à son casting, à ses effets spéciaux- à attirer des publics en quête de divertissement et/ou intéressés par cette prospective dans le domaine de la science, voire fascinés par la technologie, et d'une exploration auteuriste qui se caractérise par sa complexité – narrative, visuelle, anthropologique, symbolique- des questionnements axiologiques et critiques sur la place de l'homme dans le monde, social et physique, qui l'entoure.

Il s'agit également de construire une réflexion sur le genre en confrontant différents paramètres de définition : ceux de l'industrie cinématographique, en particulier les studios hollywoodiens, de la critique, des spectateurs et les approches savantes des spécialistes du genre.

Ce genre invite également à s'intéresser à la question de la représentabilité des univers futuristes – cosmos, cyberspace; à en analyser les enjeux et les spécificités – imagerie visuelle et sonore; dialogue; effets spéciaux – selon les cultures, les cinématographies, les époques.

La science-fiction offre enfin de multiples opportunités pour interroger la notion de genre, qu'il s'agisse de ses limites, de phénomènes d'hybridité ou de transferts et d'échanges avec d'autres domaines artistiques. On peut inviter les élèves à distinguer en particulier science-fiction et fantastique, science-fiction, *space-opera*, *cyberpunk*; les amener à prendre conscience des phénomènes d'hybridité qui traversent le genre par la façon dont il incorpore d'autres genres; film d'aventure, horreur et épouvante, western, film policier, *road movie*... la science-fiction offre enfin la possibilité d'étudier des exemples de transferts

Retrouvez éduscol sur :



1. Pour une définition du mot genre, voir la ressource Les genres cinématographiques, de la production à la réception : Le mélodrame.

et d'échanges entre films et œuvres artistiques non cinématographiques (dessin, peinture, littérature), entre le film de science-fiction et le jeu vidéo (incidences, références, citations) et d'ouvrir vers les séries les plus contemporaines qui recourent aux codes du genre de science-fiction.

Interroger les phénomènes d'imitation et de création propres au genre permet de réfléchir au sens du clivage genre/auteur, à l'opposition entre nécessité économique et forme noble et à la manière dont s'opère une réconciliation entre cinéma de genre et cinéma d'auteur dans quelques *blockbusters*. Ainsi, le cinéma de science-fiction, à la fois élément de référence esthétique et « cinéma de genre » qui nourrit les fantasmes du spectateur permet de problématiser la notion de genre cinématographique.

Connaissances

Comprendre le sens d'une œuvre cinématographique et audiovisuelle en lien avec son contexte et son public

Analyser de manière précise et argumentée des productions cinématographiques et audiovisuelles

Connaître quelques temps forts et quelques films emblématiques du genre.

Savoir circonscrire la notion de genre

Mobiliser ses connaissances pour nourrir son expérience de spectateur et sa pratique artistique.

Compétences

Apprécier la spécificité d'un geste artistique dans le domaine cinématographique et audiovisuel

Analyser de manière détaillée un extrait ou une œuvre à partir d'un questionnaire en choisissant les outils adaptés

Développer une argumentation personnelle en vue d'exposer et de justifier un point de vue artistique

Analyser et mettre en perspective les grands choix qui président à la création d'une œuvre cinématographique en relation avec son contexte de production et les réalités de son époque (techniques, culturelles, économiques, etc.)

Identifier quelques relations majeures entre innovation technique et choix artistiques

Le cinéma de science-fiction permet de concevoir pour l'enseignement de spécialité en première différents projets et de croiser plusieurs questionnements.

Retrouvez éduscol sur :



Séquence 1

Les enjeux de la définition du genre (en début d'année) focus

Majeure : Les genres cinématographiques, de la production à la réception

Mineure : Être auteur, de l'écriture du scénario au *final-cut*

Caractéristiques et fonctionnement du genre (3 ou 4 séances)

Alien de Ridley Scott (1979) : un film de science-fiction

L'analyse globale du film conduit à construire une première approche du genre pour repérer les éléments qui relèvent de la science-fiction au sens strict :

- espace-temps : une action qui se situe dans le futur de l'humanité ; un vaisseau spatial qui se déplace seul et en toute maîtrise dans le vide sidéral de l'univers ;
- l'extraterrestre : une forme de vie radicalement autre qui se développe au détriment des êtres humains qu'il détruit ;
- l'intelligence artificielle embarquée dans le vaisseau : l'androïde parmi les passagers, l'ordinateur, « Mother ».

Ce travail permet de construire un premier sens du genre. Un film de science-fiction se caractérise par une situation, des personnages, un espace-temps mettant en évidence le développement scientifique et technologique et ses conséquences. Il repose sur la monstration de l'altérité extraterrestre ; il conduit à réfléchir à l'avenir de l'humanité : la maîtrise de l'espace n'est pas assurée, l'homme est menacé par ce qu'il a lui-même créé : la créature robotique ; il est lié à un imaginaire dystopique, comme souvent dans les films de science-fiction.

Il s'agit également de réfléchir à l'hybridité générique du film : *Alien* est aussi un film fantastique par son ambiance, par la créature imaginaire inquiétante, voire un film d'horreur par le traitement de la figure du monstrueux et la disparition des personnages. La science-fiction est un genre qui incorpore tous les genres...

Alien invite à s'intéresser à la fabrique du film :

- la conception de l'« alien » : effets spéciaux et esthétique du film dus à l'artiste plasticien Hans Ruedi Giger qui a obtenu l'Oscar 1980 des meilleurs effets spéciaux : il a créé les couloirs du vaisseau, le siège du pilote, et surtout l'alien, qu'il définissait comme « biomécanique » : un être de chair et d'acier (la chair de la créature se mélange à une mécanique faite de tuyaux, renforcés par des armures) ;
- le décor du vaisseau : l'invention d'une nouvelle esthétique du vaisseau spatial, vétuste et sale ;
- la production : l'histoire du projet (Roger Luckhurst *Alien*, série BFI : Classiques du cinéma, Édition Akileos, 2016).

Retrouvez éduscol sur :



C'est l'occasion de découvrir à travers des extraits, des bandes annonces, des affiches de film, les suites du film : l'analyse de quelques fragments conduit, entre autres approches, à mettre en évidence l'évolution de la caractérisation du personnage principal, à confronter le traitement de l'espace-temps, à analyser les singularités des apports des différents réalisateurs de la tétralogie (James Cameron, David Fincher, Jean-Pierre Jeunet).

Cette séquence donne enfin l'opportunité d'ouvrir à d'autres images : appréhender le lien entre le genre de la science-fiction et les jeux de *survival horror* : l'influence du film, et de ses suites sur le jeu vidéo : *Alien : Isolation* (2014)¹.

Activités et évaluations

- Analyse d'une séquence de l'*Alien* de Ridley Scott
- Travail de groupe : réalisation d'un dossier : L'*Alien* de Ridley Scott et ses suites
- Réalisation d'une bande-son de film de science-fiction (voix, bruits, musiques)

Un univers de signes reconnaissables (3 ou 4 séances)

Une approche diachronique et comparative à partir d'extraits permet :

- d'appréhender les constantes et variations du genre à travers ses thèmes et motifs ;
- de découvrir les leitmotivs esthétiques et métaphysiques, les préoccupations politiques selon les époques et les cinématographies ;
- de découvrir la façon dont la science-fiction se constitue en tant que genre ;
- d'interroger la façon dont le cinéma de science-fiction exprime un regard porté sur l'homme et la société.

De nombreux thèmes et motifs sont possibles :

- **L'espace** : entre féerie et futurisme ; le trajet, explorer et se perdre ; planètes lointaines ; mondes inconnus ; mondes parallèles (Méliès *Le voyage dans la lune*, Kubrick 2001, *l'odyssée de l'espace*, Lucas *La guerre des étoiles*, Cuarón *Gravity*)
- **Le temps** : voyage dans le temps ; anticipation scientifique et socio-politique
- **La ville futuriste** : (Lang *Métropolis*, Scott *Blade Runner*)
- **Le corps**, humain et inhumain
- la figure de **L'Autre** : l'extraterrestre, monstre, animal, machine, le mutant, le cyborg, le surhomme
- **Le robot** : la créature robotique, l'androïde, le cyborg (Lang *Métropolis*, Spielberg *A.I.*, l'enfant-androïde, Scott *Blade Runner*, *les replicants*, Lucas *Star Wars*, les deux robots, Kubrick 2001, Hal)
- **Le vaisseau spatial** : Décors ; dedans et dehors ; le trajet et la vitesse (Kubrick 2001, Scott *Alien*, Tarkovski *Solaris*)
- **Matières et objets** : la machine (Lang *Métropolis*) ; les objets high-tech (Spielberg *Minority Report* : ordinateur du futur, écran holographique, gants d'interaction) ; les écrans ; les

Retrouvez eduscol sur :



1. Développé par le studio The Creative Assembly et édité par Sega, sorti en 2014. 10 ans après les événements d'*Alien* Amanda Ripley, la fille de Ripley, cherche des réponses à la disparition de sa mère, Amanda se rend sur la station spatiale de Sevastopol pour y trouver la boîte noire du *Nostromo*, à bord duquel se trouvait Ripley. Le joueur est à la place d'Amanda.]

portes. Le costume peut être abordé sous deux aspects, la question de la mode au cinéma avec les vêtements « Courrèges » de 2001... le vêtement de Jane Fonda dans *Barbarella* de Roger Vadim (1968) créé par Paco Rabanne, et celle de l'hybridité avec *Blade Runner*. Les costumes de Michael Kaplan mêlent éléments du film noir classique et haute couture futuriste de Thierry Mugler.

- **Apocalypses** : la fin du monde, l'invasion et la contamination ; la menace atomique dans les années 50-60 (Bernard Haskin, *La guerre des mondes* 1953, Honda Inoshiro, *Godzilla*, 1954) ; la société totalitaire (Terry Gilliam *Brazil*)

Activités et évaluations

- Un montage d'extraits de films centrés sur un motif à partir de films de trois réalisateurs différents.
- Un Abécédaire de cinéma de science-fiction, en vidéo et illustré d'éléments visuels et sonores : extraits de films, plans, sons, textes...
- Un diaporama à partir de documents visuels en lien avec le cinéma de science-fiction : photogrammes, affiches de films, photographies.
- Une note d'intention centrée sur le traitement d'un motif dans un film de science-fiction.
- Une séquence de science-fiction sans décors ni costumes dans le lycée (travail du son, de la lumière, du montage).

Séquence 2 : Loi du genre et logique économique (3 ou 4 séances)

Majeure : Les studios

Majeure ou mineure : Les genres, de la production à la réception

Cinéma « de genre » : films à recettes et cinéma d'auteur (1 ou 2 séances)

Dans les années 1950-1960, le cinéma de science-fiction se développe d'abord en dehors des majors. Cinéma à petit budget, ce genre est relégué à la « série B »

Le Blockbuster, à la fin des années 1970, une nouvelle stratégie économique

- *Star Wars* (1977) de George Lucas, un succès économique et médiatique exceptionnel, qui engage les Studios vers de nouvelles stratégies de production.
- Alfonso Cuarón *Gravity*, (2013) : plus de 100 millions de dollars au box-office mondial, et pourtant un film minimaliste qui se départ des codes du *blockbuster* moderne.

Les superproductions contemporaines : blockbusters ou films d'auteur ?

- Le cas Spielberg : recours aux effets classiques du cinéma de science-fiction adaptés à des formes et des contenus nouveaux : *Minority Report* (2002) ; *Ready Player One* (2018).
- Les studios et le cinéma d'auteur : la nécessité du *happy ending* hollywoodien contre l'imaginaire dystopique :
 - Extraits de films, extraits de textes critiques : *Brazil*, la bataille Terry Gilliam contre Universal ; L'aventure de *Blade Runner* de 1982 à 2007, du *productors'cut* - qui impose *voix off* et *happy end* au *director's cut* ;
 - Le principe de la saga *Star Wars* de George Lucas et l'influence des *serials* des années 30-40, comme *Flash Gordon* d'Alex Raymond (1934).

Retrouvez éduscol sur :



L'aventure de *Star Wars* de George Lucas, « un 2001 sans philosophie » (1 séance)

L'immense succès populaire de la saga, qui dure depuis 40 ans, la « transmission d'un genre » entre générations : Lucas et les différents réalisateurs.

Ce travail, qui peut être assez rapide les élèves connaissant bien la saga, donne l'occasion d'aborder le questionnement sur le genre en travaillant par exemple sur :

- la richesse visuelle
- un cinéma qui revisite les univers archaïques, les mythes et les légendes : philosophies grecque, chinoise et indienne...
- de nouvelles stratégies d'écriture et de production : tournages, effets spéciaux, produits dérivés, costumes, différentes versions du film, strips et comics précédant chaque sortie
- de nouvelles déclinaisons génériques, qui marquent l'essor de la *fantasy* au cinéma : hybridité du genre - science-fiction, *fantasy*, *space opera*

Activités et évaluations

- À partir de documents d'archives et de textes critiques, mettre en scène un débat entre un producteur et un réalisateur sur un film :
 - présenter un projet d'écriture d'un film de science-fiction comportant une note d'intention du projet, un synopsis, une séquence de scénario, des éléments de storyboard ;
 - rédiger une séquence de scénario à partir de la consigne suivante : la scène se déroule dans un studio de cinéma lors du tournage d'un film de science-fiction.
- À partir de documents, commenter les choix de production de l'un des films étudiés : scénario, casting, décors, économie du projet.
- En groupe, réaliser un dossier sur le traitement d'un motif dans quelques films de la saga *Star Wars* : les robots, les costumes, les êtres hybrides...
- Réaliser une séquence de science-fiction sans décors ni costumes dans le lycée (travail du son, de la lumière, du montage).

Séquence 3 : une nouvelle perception du genre (4 à 5 séances)

Majeure : Être auteur, de l'écriture du scénario au final cut

Mineure : Les genres cinématographiques, de la production à la réception

2001, l'odyssée de l'espace, Kubrick (1968), 2 ou 3 séances, FOCUS

Œuvre monument qui marque une date charnière dans l'histoire du genre, *2001, l'odyssée de l'espace* est un film de science-fiction d'un nouveau genre, à la fois film d'auteur et film « de genre » à gros budget. On peut aborder le film sous quatre aspects :

Retrouvez éduscol sur :



- **La fabrique de 2001**

4 ans, budget de 12 millions de dollars, plus de 100 personnes travaillent durant un an sur la préparation des effets spéciaux.

- **Un film d'avant-garde**

Formes et géométrie : La construction de l'espace dans le film : documents sur le tournage, le cylindre.

Effets spéciaux : l'invention du *motion control*, dispositif révolutionnaire qui permet de faire bouger par ordinateur la caméra pour découper des plans et créer des images composites ; le *slit scan* (déformation des formes et des visages) de la séquence finale, images psychédéliques créées en *stop motion*.

- **Un film de science-fiction ou une fiction scientifique ?**

Extrême réalisme des décors dû au travail de documentation très approfondi mené par Kubrick, qui voulait faire un « documentaire sur l'espace », dans les films scientifiques, dans la recherche aérospatiale de la fin des années 60, auprès de la NASA notamment et avec le soutien de IBM, BOING ; le projet est par ailleurs conçu avec Arthur Clarke, écrivain et scientifique.

- **Un film visionnaire**

Une vision du futur totalement nouvelle : une représentation nouvelle de l'intelligence artificielle (Hal), un refus de l'imagerie traditionnelle (décors, monstres...) et de nouveaux motifs visuels : le point de vue de l'ordinateur, le point de vue d'un être humain enfermé dans un casque.

Le film est une sorte de *fable métaphysique* sur les origines et le devenir de l'homme, La réception critique de l'époque et l'influence considérable du film sur l'imaginaire cinématographique et littéraire de la science-fiction.

Il est intéressant de confronter quelques interprétations du monolithe et de la fin du film.

Un « âge d'or » du cinéma de science-fiction (Michel Chion) : fin des années 70 (1 séance)

Des utopies, des idéologies et des mythes : Ridley Scott, Steven Spielberg, John Carpenter

La singularité du cinéma de science-fiction en France : un cinéma d'auteur (1 séance)

Cette ouverture, en une seule séance, permet de faire découvrir :

- *La Jetée* de Chris Marker
- Les films des cinéastes de la Nouvelle vague : *Alphaville* de Jean-Luc Godard, *Fahrenheit 451* de François Truffaut
- Le cinéma d'animation : René Laloux et Roland Topor

Activités et évaluations

- À partir d'une planche de photogrammes reconnaître les films dont ils sont tirés et nommer les réalisateurs
- Écrire un synopsis de fiction de court métrage à partir de la trame suivante: « elle venait de découvrir une nouvelle planète »
- À partir d'une séquence dialoguée de l'un des films étudiés réaliser une continuité filmée de quelques minutes et préparer une soutenance orale présentant le projet, les choix de tournage et les indications données aux acteurs, le format, la durée du tournage, le matériel utilisé.

Prolongements possibles

En seconde, enseignement optionnel

Avant la classe de première, les élèves peuvent aborder le cinéma de science-fiction en seconde dans le cadre du questionnement « Trucages et effets spéciaux », à travers quelques jalons de l'histoire du genre et des techniques, des prouesses techniques du *Voyage dans la lune* de Méliès aux films les plus récents en 3D :

- les effets spéciaux des années 30-60
- les innovations de *2001, l'odyssée de l'espace*
- la mutation du cinéma de science-fiction avec les nouveaux effets spéciaux et l'imagerie numérique.
 - l'intégration des images de synthèse, la performance capture : Spielberg
 - qu'apporte la 3D ? l'exemple de *Gravity*, le refus de Christopher Nolan pour *Interstellar*
- le cas particulier du cinéma d'animation : trucages de Méliès ; Oshii Mamoru *Ghost in the shell*.

En première, enseignement optionnel / En terminale, enseignement de spécialité

La circulation des images de science-fiction pourrait également trouver sa place dans d'autres séquences en classe de première en option facultative comme pour l'enseignement de spécialité en terminale.

- Première, en majeure, Cinéma et nouvelles écritures, en mineure : Fictions et récits
- Terminale, enseignement de spécialité dans le cadre du questionnement « Transferts et circulations culturelles »

Il s'agirait d'interroger la manière dont les idées, les thèmes, les images des films de science-fiction circulent et diffusent...

- **Entre les genres.** Le film de science-fiction est un genre hybride qui en incorpore d'autres : *Blade Runner*, un film noir, un mélodrame, *The thing* est un film d'épouvante et un thriller autant qu'un film de science-fiction

Retrouvez eduscol sur :



• Entre les films, les époques, les cinématographies

Les remakes offrent l'occasion de s'interroger sur les évolutions dans le traitement cinématographique d'un film à l'autre.

On pourrait ainsi confronter :

- *La Jetée* de Chris Marker et *L'Armée des 12 singes* de Terry Guillian
- *Solaris* de Tarkovski et *Solaris* de Steven Soderbergh
- *Ghost In The Shell* de Mamoru OSHII et le remake de Rupert Sanders

Et éventuellement procéder à quelques comparaisons entre cinématographies américaine, soviétique, asiatique, française... afin d'identifier les sujets, les types d'images qui passent d'une cinématographie à l'autre.

• Entre les arts

- La littérature de science-fiction a nourri le cinéma : adaptations, réécritures de Jules Verne, Herbert George Wells, Aldous Huxley, George Orwell, Philip K. DICK, Stanislas Lem...
- Bande dessinée : *Valerian et Laureline* de Pierre Christin et Jean-Claude Mézières a inspiré *Star Wars* ; Jean-Claude Mézières est engagé avec Jean Giraud (Moebius) sur les décors du *Cinquième Élément* de Luc Besson ; Luc Besson réalise en 2017 une adaptation, *Valerian et la Cité des mille planètes*
- Mangas : *Ghost In The Shell* de Masamune SHIROW adapté par Mamoru OSHII

• Entre le cinéma et des objets non cinématographiques

- Cinéma et jeu vidéo : influences réciproques, confluences : cadre narratif, iconographie, affects du spectateur-joueur
- Cinéma et mode : l'imaginaire de la science-fiction nourrit les créations des designers : influence de *Matrix* (1999) chez Dior : pour John Galliano (collection automne-hiver 1999) ; ou *Star Wars* (1977), *Ghost in the Shell* (2017) et *Blade Runner* (1982) pour Raf Simons (collection printemps-été 2018)

Bibliographie

Andrevon Jean-Pierre, *100 ans et plus de cinéma fantastique et de science-fiction*, Paris, Rouge Profond, 2013

Badiou Alain, Benatouil Thomas, During Elie, Maniglier Patrice, Rabouin David, Zarader Jean-Pierre, *Matrix, machine philosophique*, Paris, Ellipses, 2003

Chion Michel, *Les films de science-fiction*, Paris, Cahiers du cinéma, Essais, 2008

Chion Michel, *Des sons dans l'espace : à l'écoute du space-opéra*, Capricci, 2019

Ciment Michel (dir.) *L'Odyssée de 2001*, coll. Positif, Institut Lumière-Actes Sud, 2018

Dufour Eric, *Le Cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011

Grunberg Arnaud, Girod Patrice, *Star Wars, objets du mythe*, Hachette, 2016

Grunberg Arnaud, *Générations Science-Fiction : de Flash Gordon à Matrix*, Braguelonne, 2015

Jullier Laurent, *Star Wars - Anatomie d'une saga*, Paris, Armand Colin Cinéma, 2005

Szendy Peter, *L'apocalypse cinéma, 2012 et autres fins du monde*, Capricci, 2012

Telotte Jay.P. *Science fiction film*, Cambridge University Press, 2001

Retrouvez eduscol sur :



Sitographie

Dominic Arsenault et Bernard Perron, « [L'empire vidéoludique : comment les jeux vidéo ont conquis l'univers de Star Wars](#) », Revue Décadrages en ligne, dossier Le monde de Star Wars

Guillaume Baychelier, « [Apports de l'iconographie sidérale aux problématiques spatiales vidéoludiques : le cas des jeux vidéo horrifiques](#) », article paru en ligne dans *ReS Futurae*, revue francophone dédiée à l'étude de la science-fiction.

Émission radiophonique « Les chemins de la philosophie » sur France Culture : [Philosopher avec Stanley Kubrick, 2001 l'odyssée de l'espace](#)

Émission radiophonique « Les chemins de la philosophie » sur France Culture : [Philosophie d'Alien, 1979 : la naissance d'un monstre](#)

Émission radiophonique sur France Culture
[La lecture de La Guerre des mondes de Herbert George Wells par Orson Welles](#) et sa troupe dans son émission Mercury Theatre on the Air le 30 octobre 1938, sur CBS.

Filmographie selective

Carpenter John *The thing*, 1982 ; *Ghosts of Mars*, 2001

Cuarón Alfonso *Gravity*, 2013

Emmerich Roland *Le Jour d'après*, 2004

Fleischer Richard *Soleil vert* 1973

Gilliam Terry *Brazil*, 1985 ; *L'Armée des 12 singes*, 1995

Godard Jean-Luc *Alphaville*, 1965

Honda Inoshiro *Godzilla*, 1954

Kramer Stanley *Le dernier rivage*, 1959

Kubrick Stanley *2001, l'odyssée de l'espace*, 1968

Laloux René *Les maîtres du temps*, 1982

Laloux René, Topor Roland, *La planète sauvage*, 1973

Lang Fritz *Métropolis*, 1927

Lucas George *Star Wars*, 1977

Marker Chris *La Jetée*, 1962

Méliès Georges *Le voyage dans la lune*, 1902

Nolan Christopher *Interstellar*, 2014

Oshii Mamoru *Ghost in the shell*, Japon, 1997

Sanders Rupert *Ghost in the Shell*, 2017 Etats-Unis – Chine

Scott Ridley *Alien* 1979 ; *Blade Runner*, 1982

Soderbergh Steven *Solaris* 2002

Spielberg Steven *Rencontres du troisième type*, 1977 ; *E.T. l'extra-terrestre*, 1982 ; *Intelligence artificielle*, 2001 ; *Ready Player one*, 2018

Retrouvez eduscol sur :



Tarkovski Andreï *Solaris*, 1972

Truffaut François *Fahrenheit 451*, 1966

Villeneuve Denis *Blade Runner 2049*, 2017

Wachowski Andy, Wachowski Lana *Matrix*, 1999

Wise Robert *Le jour où la Terre*, 1951

Retrouvez éduscol sur :

