

# La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image

Fiche pédagogique



## super-héros et cie

la cité internationale de la bande dessinée et de l'image  
présente  
**l'art des comics  
marvel**

**Musée de la bande dessinée  
Quai de la Charente  
Angoulême**

**EXPOSITION**  
5 juillet 2024 - 4 mai 2025  
une exposition organisée par la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image librement inspirée par l'univers Marvel

© Olivier Coipel / Marvel 2024

MINISTÈRE DE LA CULTURE MAIRIE DE CHARENTE Angoulême unesco Grand Angoulême PANINI COMICS Infokruptibles Télérama 3 nouvelles éditions

## Super-héros et cie - L'art de Marvel

L'exposition s'organise en trois salles explorant les grandes créations de la maison d'édition Marvel : **les Quatre Fantastiques** mais aussi, **les Avengers** et **les X-men**. Chaque salle se décline en douze modules thématiques. Ainsi, c'est plus de **160 planches** qui sont à découvrir.



### Introduction à l'univers Marvel

Le mot **comic book** désigne des fascicules imprimés en petit format, sur du papier de basse qualité, vendus pour une dizaine de cents seulement. Ces petits magazines apparaissent dans les années 1930 et renferment des bandes dessinées inspirées des **pulps**, abréviation de « pulp magazines », publications peu coûteuses et très populaires aux États-Unis. Au début des années 1940, un genre littéraire nouveau s'impose : les super-héros.

On considère Superman comme étant le premier super-héros créé. Imaginé par **Jerry Siegel et Joe Shuster**, il naît en juin **1938** dans **Action Comics**, un magazine de Detective Comics Inc. La bande dessinée devient rapidement populaire et un éditeur de pulps, Martin Goodman, décide de créer la même année un magazine de science-fiction du nom de **Marvel Science Stories**. Il sera plus tard renommé *Marvel Tales*.

En 1939, il décide finalement de monter une maison d'édition de comics concurrente, Timely Publications : la première parution, en octobre 1939, porte le nom de **Marvel Comics** et met en scène des super-héros, dont les aventures deviendront des phénomènes de culture mondiaux.

Les premiers super-héros de Timely Publications naissent en 1939 sous la plume des scénaristes et dessinateurs Bill Everett et Carl Burgos. Les lecteurs découvrent alors les personnages de Namor le Sub-Mariner et de Human Torch. Ils sont suivis en **1940**, par **Captain**



Submariner (1965).

**America**, un personnage patriotique imaginé par **Joe Simon et Jack Kirby**. Les super-héros connaissent un fort engouement jusque dans les années 1950, où ils passent de mode. Timely Comics s'éloigne du genre pour se concentrer sur des récits fantastiques, de science-fiction et d'horreur, qui connaissent plus de succès. Il faut attendre les années 1960 pour voir le genre renaître, avec notamment les auteurs **Stan Lee et Jack Kirby** qui inventent une équipe, voire une famille de super-héros : les Quatre Fantastiques.

### La fabrique des comics

Les comics nécessitent des mois de travail et des dizaines de personnes pour être publiés. Tout commence avec un auteur qui invente une histoire et rédige un scénario. Après avoir imaginé les visuels du comics, un dessinateur met en images le récit. Un deuxième artiste encre les planches puis un coloriste s'occupe de la mise en couleur. Un lettré termine en ajoutant les textes. Enfin, le comics est assemblé, envoyé à l'impression et distribué. Il fallait ainsi compter six mois de travail pour chaque numéro.

Cette chaîne de travail est invisible aux yeux du lecteur ou presque. L'auteur de comics Tom DeFalco déclare en effet :

[...] A book with a cover date of September would usually go on sale in June. Comic book dates weren't supposed to tell you when they went on sale. Their job was to tell the person who ran the newsstand when to take them off sale, when they could safely be removed from the old spinner racks [...] and returned to the company<sup>1</sup>.

### Les auteurs clés

La maison d'édition a fait travailler de nombreux auteurs et dessinateurs. Cependant, les **années 1960-1970** sont marquées par deux artistes-clés : **Stan Lee** et **Jack Kirby**.

**Stan Lee** débute sa carrière chez Marvel en 1939. Il commence en tant que scénariste pour Captain America et devient progressivement un des auteurs les plus importants de la maison d'édition. Dans les années 1960, il invente de nombreuses séries de super-héros : les Quatre fantastiques, Spider-man, Daredevil, Iron man, les Avengers etc. Sa force réside dans la caractérisation de ses personnages qui sont particulièrement proches de ses lecteurs. De plus, il croise les histoires et les personnages et crée ainsi des familles et/ou des équipes de super-héros. Sa collaboration avec certains dessinateurs dont Jack Kirby et Steve Ditko seront des plus fructueuses dans l'histoire de la maison d'édition.

**Jack Kirby** commence sa carrière de dessinateur à la fin des années 1930. Il est l'un des dessinateurs principaux de Marvel, durant son âge d'or. Il a dessiné et/ou inventé de nombreux super-héros dont Captain America et Sandman. Dans les années 1960, il entame une collaboration fructueuse avec Stan Lee avec lequel il réalise les Quatre Fantastiques, X-men, Avengers, les Agents du Shield, etc. Le dessin de Kirby se caractérise par un trait puissant et particulièrement dynamique.

---

<sup>1</sup>. *Marvel Comics : A visual History*. Londres, Dorling Kindersley, 2008, p.9.

# 1. Les Quatre Fantastiques



Fantastic Four (1986).

Les Quatre fantastiques sont quatre astronautes, qui lors d'une expédition spatiale se retrouvent exposés à des rayons cosmiques, qui leur donneront des capacités spéciales : Reed Richards, le chef, a un corps élastique à volonté ; sa fiancée Sue Storm peut se rendre invisible ; le frère de Sue, Johnny, peut s'enflammer à la manière de la torche humaine publiée vingt ans plus tôt ; enfin, leur pilote et ami, Ben Grimm, est transformé en un monstre orange. Ils deviennent respectivement Mister Fantastic, Invisible Girl, Human Torch et The Thing.

## 1. Science (et) fiction

Les super-héros sont des créatures **surhumaines** aux pouvoirs salvateurs ou destructeurs. Leur origine est ancrée dans les mythes et croyances hébraïques et notamment celle du **Golem**, une créature d'argile monstrueuse mais au pouvoir protecteur. Cependant, les récits de super-héros sont plus proches des **réécritures fantastiques** du mythe au XIX<sup>e</sup> siècle que de la Kabbale juive. En effet, on retrouve dans les comics des réflexions similaires à celles qui traversent **Le Golem** par **Gustav Meyrink** ou encore de **Frankenstein** de **Mary Shelley**, sur la **condition de l'homme**, la **quête scientifique** avec ses limites et ses dérives, et à la lumière de la **religion** et de la **morale**.

La **science** est un réel objet de fascination, à l'origine de créations ou de **mutations** parfois monstrueuses, parfois salvatrices ; de créatures surhumaines aussi héroïques que cruelles. Cette **dualité** de la science dans les comics reflète les dernières avancées techniques et technologiques, qui riment parfois avec **progrès** dans le cas de la découverte du vaccin contre la tuberculose (1921) ou de la pénicilline (1928) et parfois avec **destruction** dans le cas de l'invention du gaz de combat utilisés lors de la première guerre mondiale ou des bombes nucléaires lors de la seconde.



Fantastic Four (1986).



Submariner (1965).

## 2. Une diversification des personnages et des histoires

Les récits de super-héros sont tout d'abord destinés à un **lectorat jeune et masculin**. Les personnages sont réfléchis pour faciliter le processus d'**identification** et les femmes sont alors quasi-absentes des histoires. **Sue Storm** est un des rares contrexemple, bien qu'elle hérite comme pouvoir celui de se rendre **invisible**. De plus, cette dernière relève plus du ressort narratif que du personnage : elle est un **objet de convoitise** très disputée, ce qui lui vaut d'être régulièrement prise en otage. Il faudra attendre le cycle des **Inhumains** pour voir des

**personnages féminins plus approfondis**, telles que Medusa et sa sœur Crystal. Cette avancée sera par ailleurs poursuivie dans d'autres séries telles que les Avengers.

Les comics peuvent être vus comme des miroirs de leurs temps : ils reflètent la mentalité de leurs contemporains et son évolution. En 1954, en pleine période de **ségrégation raciale**, Marvel publie les aventures d'un guerrier africain, **Waku, prince de Bantu**. Deux ans après son abolition, en 1966, Marvel fait référence aux **mouvements américains des droits civiques** avec l'apparition du héros de **Black Panther**. Il sera bientôt suivi par d'autres personnages africains ou afro-américains, tels que Falcon, Luke Cage ou encore Tornado.

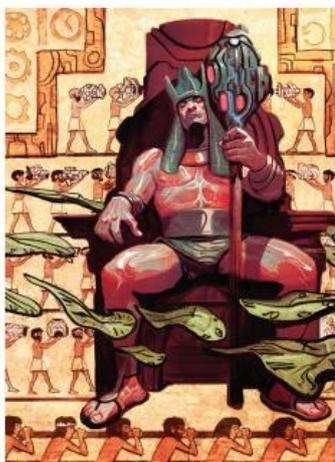


Black Panther (1968).

### 3. Le monde selon Marvel

Les comics de Marvel reflètent d'autant plus les préoccupations de leurs contemporains, que de nombreux récits prennent place dans des contextes géographiques, politiques et sociaux réels. Cependant, la spécificité de Marvel réside aussi dans le développement d'un monde voire d'un **univers** foisonnant de vies, de planètes et de royaumes toujours plus extraordinaires les uns que les autres. Cette particularité se met en place dès les Quatre Fantastiques, qui sont des astronautes voyageant à travers l'espace à la recherche de formes de vies extraterrestres cachées sur des planètes secrètes et sur la Terre.

Ces mondes secrets ont la particularité d'être habités par des **peuples anciens** et surpuissants, tels que les *Eternals*, les *Deviants* ou encore les *Celestials*. Pour les créer, les auteurs s'adonnent à la **réécriture de récits mythologiques**. Les exemples sont nombreux et l'on retrouve par exemple chez les Célestes, Ikaris un jeune homme ingénieux, qui excelle dans le domaine des inventions. Très agile, il se distingue dans le combat à mains nues bien qu'il ait le pouvoir de dégager de son corps une énergie et une chaleur intense analogue à celle du soleil.



Kang Rama Thut (2017).

Au-delà des mythes, se sont de nombreuses **cultures** et leur histoire qui sont explorées et réinventées par les auteurs de comics de super-héros. Ainsi, Marvel introduit en octobre 1963 dans les Quatre Fantastiques, le personnage de Kang, un voyageur temporel issu d'un futur alternatif. Il voyage dans le passé et se rend notamment en **Egypte ancienne**, où il devient le pharaon Rama Thut.

Bien qu'enrichissante, cette logique de réécriture et de réinterprétation n'a pas qu'un but artistique. Elle permet aussi d'attirer puis de **fédérer** toujours plus lecteurs. Par ailleurs, face à son succès grandissant, la maison d'édition fait le choix de **s'implanter dans d'autres pays** en commençant par l'Angleterre en 1972. Avec un pied en Europe, elle adapte ses récits à son nouveau public et intègre des héros de différentes nationalités ; un phénomène qui deviendra visible avec la seconde génération de X-Men en 1975, où l'on croise, entre autres, un mutant russe, irlandais, allemand, etc.

## 2. Les Avengers



Avengers (1963)

Les Avengers désignent un groupe de super-héros qui apparaît en 1963. Le collectif regroupe à ses débuts les super-héros Ant-man, Wasp (la Guêpe), Iron-Man, Thor et Hulk, avant de s'étoffer au fil des aventures. En effet, Captain America rejoint, dès le quatrième numéro, l'équipe de super-héros. Hulk, puis Iron Man, Thor, Ant-Man et la Guêpe laisseront ensuite leur place à des super-héros débutants tels que Hawkeye, Scarlet Witch (la Sorcière Rouge) et son frère Quicksilver (Vif Argent), faisant ainsi des Avengers, une sorte de couveuse où l'on peut injecter des héros méconnus et les y faire grandir.

La création des Avengers répond tout d'abord au succès que rencontre les comics de super-héros Marvel : la demande étant toujours plus importante, la maison d'édition décide de passer d'une dizaine de titres par mois, à une quinzaine de titres. Ainsi, de nouvelles aventures doivent être imaginées. Stan Lee décide alors, avec l'accord de Martin Goodman, de répondre aux demandes des lecteurs et de créer une « Justice League of America », un groupe de super-héros qui collaborerait pour combattre le mal.

### 1. Technologie : incarner les avancées scientifiques

L'une des lignes directrices de l'univers Marvel est le rapport des super-héros avec la technologie. Dans les Avengers, ce lien est présent dès l'origine, le collectif étant fondé dans les comics par le **savant-fou** Dr. Henry « Hank Pym », qui manifeste parfois des troubles mentaux. De plus, l'une des figures centrales du collectif n'est autre que **Tony Stark un inventeur**, qui utilise ses accessoires pour aider son prochain. Enfin, **la technologie s'incarne** dans les Avengers avec l'apparition de **Vision** ou de Machine Man, des êtres issus d'une intelligence artificielle qui questionnent et défie notre compréhension de l'humanité.

Au-delà des **questions physiques, éthiques et philosophiques**, le thème des sciences et des technologies pose aussi des questions **esthétiques** : comment donner l'illusion d'un mécanisme, de circuits imprimés, d'une certaine fluidité malgré des êtres ou des costumes artificiels, mécaniques. L'évolution des représentations d'Iron man peut être une porte d'entrée.

Iron man fait son apparition dans les *Tales of Suspense* avant d'avoir sa propre série de comics. Avec ce personnage, la maison d'édition propose une alternative au *trope* (schéma narratif récurrent) du monstre ou du mutant. Iron Man est en effet un riche et beau businessman, qui a développé une armure afin de protéger son cœur blessé durant la guerre du Vietnam.



Vision (2012).



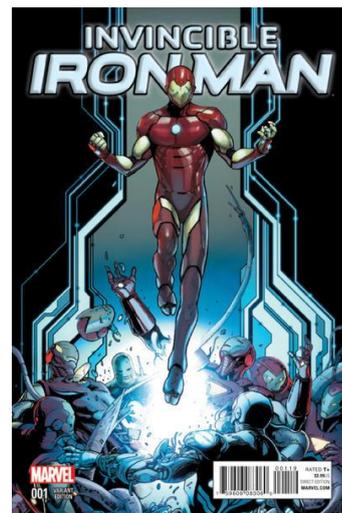
Iron Man (1969)

Dans sa première apparition Iron man porte une armure grise, qui est remplacé pour des raisons d'impressions, dès le deuxième numéro, par une cuirasse jaune doré. Le personnage porte à ses débuts une **armure lourde et peu mobile**. Pour compenser ce problème, les dessinateurs équipent rapidement Iron Man de « rayons répulseurs » dans la paume des gants : les dessinateurs allègent alors la silhouette massive du héros en le plaçant dans des **poses particulièrement dynamiques**.

Ainsi l'armure a pour principale vocation de protéger Iron Man des agressions extérieures et de la blessure infligée à son cœur. Si cet objectif perdure, le *design* évolue au fil des ans. Dans les comics, ces changements sont dus aux améliorations réalisées régulièrement par le héros après ses différents affrontements.

L'armure change de nouveau de couleur et passe du jaune à une dominante rouge. Un **logo** propre à Iron man prend désormais place sur son poitrail. Toutefois, le changement le plus important reste le changement de silhouette. Le personnage devient plus **aérodynamique** et se déplace toujours plus vite, plus haut et plus loin. Des « rayons répulseurs » supplémentaires sont par ailleurs ajoutés.

Cette évolution permet également d'**humaniser** Iron Man et de sortir progressivement du robot pour aboutir à une **synthèse entre l'homme et la machine**.



Iron Man (2015)

## 2. Mythologie et sorcellerie : de la réécriture à l'invention



Doctor Strange (1969)

Mis à part Iron Man, un autre Avengers casse les codes du monstre ou du mutant : Thor. La maison d'édition s'intéresse vite à la **mythologie** et investie en premier le panthéon nordique. Ceci n'est pas sans poser question : si les Asgardiens existent, qu'en est-il des autres ? Marvel crée alors une sorte de « melting pot » des divinités ; chaque panthéon existe parallèlement aux autres annulant ainsi leur **portée théologique**.

Si Marvel s'inspire, emprunte et réécrit des récits préexistants, il en invente également. La maison d'édition **innove** dans son rapport à la **magie** et à la **sorcellerie**. Le **Docteur Strange** explore des royaumes et des dimensions singuliers. Ces espaces-temps se superposent les uns les autres créant ainsi l'illusion d'un univers complexe, impossible à appréhender par le commun des mortels. Stan Lee et Steve Ditko, en particulier, inventeront tout un vocabulaire textuel et gestuel de la magie Marvel.

Les influences chez les artistes de Marvel ne sont pas qu'à chercher du côté de la littérature. On retrouve par exemple des citations des **peintures surréalistes** de **Dali** dans les Dr. Strange de Steve Ditko. De plus, Marvel est aussi une source d'inspiration : dans les années soixante, certains artistes de pop art tels que **Roy Lichtenstein** vont s'appropriier des cases de comics.



Doctor Strange (1963)



Salvador Dalí, *La Persistance de la mémoire*, 1931 © MoMA, USA.



Roy Lichtenstein, *Okay Hot Shot, Okay!*, 1963, Coll. Privée.

### 3. Les X-men

Tous les super-héros Marvel ont un point commun : ils ont gagné leur pouvoir grâce ou à cause de facteurs extérieurs. Stan Lee crée une rupture en 1963 avec les X-men : inspirés par la théorie de l'évolution de Darwin, Lee et Kirby créent des humains évolués par des mutations génétiques.



X-men (1975)

#### 1. Les enfants « à problème » de Stan Lee

Dans l'univers Marvel, les Fantastiques représentent la « famille », les Avengers reflètent des relations de travail et les X-Men, eux, sont tout simplement basés sur les liens qu'on peut entretenir à l'école, entre **adolescents**. Car avant d'être une équipe, les X-Men sont surtout une classe (et par extension une école). L'idée est que la **radioactivité** engendre de plus en plus de naissances de **mutants** (des variations de l'humanité) que l'opinion publique craint et pourchasse. Le télépathe Charles Xavier crée alors son « école des jeunes surdoués » pour apprendre aux mutants à maîtriser leurs superpouvoirs et à s'intégrer dans la société.

Le cycle des X-men s'intègre dans la continuité des « héros à problèmes » de Stan Lee, comme les appelle la presse américaine dans les années 1960. En effet, l'auteur invente régulièrement des personnages marqués par des **handicaps visibles ou invisibles** et/ou des **problèmes sociaux** qu'ils doivent surmonter. Les X-men sont tout d'abord handicapés par leurs pouvoirs qu'ils doivent apprendre à maîtriser à l'adolescence, sans garantie de retour à la normale. De plus, ils sont l'objets de **discriminations** et de **persécutions** à cause de leur pouvoir.

#### 2. A la conquête du pouvoir : les X-men et la Shoah

Bien que dans les premières années les X-men ne s'ouvre pas à la diversité, l'arc narratif choisi par Stan Lee s'apparente à une parabole sur le **racisme** et le **communautarisme** dans un contexte de **lutte pour les droits civiques**. Les X-men questionnent également le passé et la **montée du nazisme** dans les années 1930. De nombreux auteurs de la maison d'édition sont juifs ou enfants d'immigrés et les parallèles entre leur histoire, leur culture et leurs créations sont nombreux. En 1965, Stan Lee et Jack Kirby imaginent les Sentinelles, d'imposants robots financés par les autorités pour éradiquer tous les mutants. Si les X-Men symbolisent les luttes de toutes les minorités possibles, les Sentinelles, elles, sont une allégorie de la **Solution Finale**. Au début des années quatre-vingt, le scénariste Chris Claremont et le dessinateur John Byrne franchissent le pas en montrant un futur dans lequel les Sentinelles ont gagné : la plupart des mutants ont été exterminés et les rares survivants sont prisonniers de camps de concentration. Les X-Men vont s'employer à ce que ce futur ne devienne pas une réalité.



Magneto (1978)

Le cas de Magneto : En 1963, **Magnéto** apparaît. Il est caractérisé comme un *villain* traditionnel, analogie du fascisme : les mutants étant les plus puissants, ils doivent tout simplement régner sur les humains ordinaires, plus faibles. Cependant, dans les années 1980, le scénariste Chris Claremont enrichie l'histoire du personnage : Magnéto **est juif, survivant des camps de la mort**. Il a passé des années à **pourchasser les anciens criminels de guerre** et s'il veut le pouvoir c'est qu'il a déjà vu, par le passé, ce qui arrive à une minorité dominée et pourchassée. Magneto devient un personnage moralement ambigu, qui n'agit pas par ambition mais par volonté de protéger son peuple.

### 3. Des pouvoirs et des corps en mutations

Les X-men offrent une gamme variée de pouvoirs, qui se diversifie notamment avec l'arrivée de la **nouvelle génération de super-héros en 1975** : l'un se téléporte, l'autre commande à la pluie et aux orages, un troisième peut voler grâce à ses hurlements, etc. Certains comme **Wolverine**, sont aussi des énigmes. En effet, ses pouvoirs sont gardés secrets du public : dans les premiers mois, tout porte à croire que ses célèbres griffes sont un gadget de son costume, mais les lecteurs apprendront au fil des ans qu'il n'en est rien.

Grâce à cette **diversité**, les **X-men** sont un véritable terrain de jeux pour les dessinateurs. Chaque personnage est un concept graphique à part entière, que chacun s'approprie : c'est l'**esthétique même de Marvel qui est en continue mutation**. Les jeux sur la représentation sont d'autant plus intéressants que les histoires se déroulent à différents niveaux de la réalité, notamment lors des combats impliquant **la télépathie** : un vrai défi apparaît alors : représenter l'invisible, l'intangible.

### 4. Diversité(s)

La représentation des **minorités** était, dès les années soixante, une volonté affichée par Marvel. Mais en 1975, les X-Men changent la règle du jeu : ils formaient une équipe de héros blancs qui se voulaient **une parabole dénonçant le racisme**. Avec l'arrivée de nouveaux profils (**Tornade** est la **première héroïne afro-américaine** à apparaître régulièrement dans un comic-book à grand tirage) qui rencontrent le succès. A partir de là, la recette des X-Men va faire école à travers l'univers Marvel (et même chez les concurrents). Les héros vont se faire beaucoup plus explicites sur les causes qu'ils défendent et assumer, aussi, la question de la représentation, avec par exemple un plus grand nombre **de femmes, de personnages LBGT+** ou venus d'un plus grand nombre de pays. **Sabra, mutante super-héroïne israélienne**, rejoindra sur le long terme les X-Men... Tout comme **Dust** qui, elle, est **originaire d'Afghanistan et musulmane** convaincue.

En 2014, Marvel lance la BD de la nouvelle **Ms. Marvel, alias Kamala Khan, une jeune New-Yorkaise de culture pakistanaise**. Créée par **Sana Amanat, G. Willow Wilson et le dessinateur Adrian Alphona**, elle devient vite l'un des personnages de comics les plus populaires de la décennie. Avant tout parce que, comme Peter Parker en 1962, elle est une adolescente qui se demande comment trouver sa place dans la société.

# Pistes pédagogiques

## Cycle 2 •

### Questionner le monde

« Se situer dans le temps et dans l'espace », donner quelques repères géographiques et chronologiques.

### Enseignements artistiques

« La représentation du monde », explorer son environnement visuel pour prendre conscience de la présence du dessin et de la diversité des modes de représentation.

« La narration et le témoignage par les images », transformer un récit en une image, en explorer divers principes d'organisation.

### Langues Vivantes

« Activités destinées à rendre compte de la diversité des langues parlées ».

## Cycle 3 •

### Français

« Héros/Héroïnes et personnages », « Vivre des aventures », « Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres », « Le monstre, aux limites de l'humain » et « Récits d'aventures ».

### Histoire et Géographie

« Se repérer dans le temps et dans l'espace », « Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués ».

### Arts plastiques

« Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art », identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. « La représentation plastique et les dispositifs de présentation », la narration visuelle et l'autonomie du geste graphique.

### Histoire des arts

« Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles », « Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création », « Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial ».

### Langues vivantes

« Activités culturelles et linguistiques ». Posséder un lexique, thème de l'imaginaire via les héros / héroïnes et personnages de fiction, de BD, de séries et de cinéma.

## **Cycle 4 •**

### **Français**

« Culture littéraire et artistique », regarder, inventer et agir sur le monde.

5-ème : imaginer des mondes nouveaux, héros/héroïnes et héroïsme.

4-ème : la fiction pour interroger le réel.

3-ème : agir dans la société ( individu et pouvoir), progrès et rêves scientifiques.

### **Histoire et Géographie**

3-ème : « L'Europe, un théâtre majeur des guerres totales (1914-1945) » et « Le monde depuis 1945 ».

### **Arts Plastiques**

« La représentation ; images, réalité et fiction », la narration visuelle, la création et la signification des images.

### **Histoire des Arts**

« Les arts entre liberté et propagande (1910-1945) »

« Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours) »

### **Langues vivantes**

« Activités culturelles et linguistiques ». Posséder un lexique et pistes de réflexion en lien avec les thèmes culturels ( BD, science-fiction...).

## **Lycée Général et Technologique •**

### **Histoire et Géographie**

Term. G « Les relations entre les puissances et l'opposition des modèles politiques, des années 1930 à nos jours », Term. Pro « Totalitarismes, guerres et démocratie : des années 1920 à nos jours ».

### **Histoire des Arts (option)**

Première « les matières, les techniques et les formes », « l'artiste », « la valeur économique de l'art », « la circulation des œuvres ».

### **Arts plastiques (option)**

« La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques », « La figuration et l'image », « La réception par un public de l'œuvre exposée, diffusée ou éditée ».

### **Langues vivantes**

Seconde « Formation culturelle et interculturelle », La création et le rapport aux arts.

Première et Term. « Fictions et réalités », « Art et pouvoir ».

## **Lycée Professionnel •**

### **Français**

Première « Créer, fabriquer : l'invention et l'imaginaire ».

### **Histoire et Géographie**

Première et Terminale « Production mondiale et circulation des personnes, des biens et des informations », « États et sociétés en mutations (XIX<sup>e</sup> siècle - première moitié du XX<sup>e</sup> siècle) », « France et monde depuis 1945 ».

### **Arts Plastiques**

Ouverture artistique, culturelle et civique.

### **Langues vivantes**

Développement des compétences culturelles et interculturelles.