

DOSSIER PEDAGOGIQUE

plus loin

la nouvelle science-fiction



la **citô** internationale
de la bande dessinée
et de l'image

Dossier pédagogique 2025 - Plus loin, la nouvelle science-fiction

Service Médiation Culturelle

Jean-Philippe Martin, Mélissa Brun, Arthur Gatard, Mélissa Jarousse

Professeur relais : Axel Renaux

Conception graphique : Isis Nazareth

la **citô** internationale
de la bande dessinée
et de l'image

EXPOSITION

30 janvier -

16 novembre 2025

Musée de la bande dessinée

Angoulême

SOMMAIRE

Exposition

04	Introduction
06	Plan de l'exposition
07	Carte mentale des thèmes
09	Chronologie de la SF

Sélection des planches par thématiques

13	Partie 1 : Les pères de la science-fiction
15	Partie 2 : Les planètes
17	Partie 3 : Villes
19	Partie 4 : Voyages dans le temps
21	Partie 5 : Capsule Comics
23	Partie 6 : L'autre (robot, humain augmenté)
25	Partie 6bis : Aliens / Monstres
27	Partie 7 : Nouvelle génération

Outils

29	Ressources
33	Bibliographie
35	Pistes pédagogiques

PREMIÈRE EXPOSITION D'ENVERGURE EN FRANCE SUR LA BANDE DESSINÉE EN SCIENCE FICTION

plus loin

la nouvelle science-fiction

la cité internationale
de la bande dessinée
et de l'image

EXPOSITION

30 janvier -

16 novembre 2025

Musée de la bande dessinée
Angoulême

INTRODUCTION

Commissaires de l'exposition :
Lloyd Chéry et Julie Sicault Maillé

Dix ans après l'exposition sur les années *Métal Hurlant*, la Cité de la BD présente avec *Plus Loin - La nouvelle science-fiction*, la première exposition d'envergure en France sur la bande dessinée de science-fiction au sein d'un musée. Plus loin présente le travail de près de 150 auteurs et autrices français et internationaux et se déploie sur 400 m² au sein de la Cité de la BD d'Angoulême, centre névralgique de la bande dessinée en France. Dans une scénographie immersive, les visiteurs peuvent découvrir une multitude de planches originales en autant de sources d'inspiration et d'univers passionnants.

Des enjeux sociétaux

L'exposition a pour ambition de consacrer le terme de « nouvelle science-fiction », qui esquisse **une approche de presque 40 dernières années** de création, en majorité francophone dans ce domaine, de la fin de la première génération de *Métal Hurlant*, magazine culte pour le *fandom* BD de Science-Fiction qui fête ses 50 ans, et les premières collections de BD de science-fiction comme le label Série B des éditions Delcourt qui renouvella le genre pendant deux décennies.

La nouvelle science-fiction aborde des sujets davantage diversifiés, plus en prise **avec les enjeux de notre société contemporaine**. Ce qui la rend plus populaire tout en étant de plus en plus engagée. Nourrie également de l'influence des mangas et des comics, elle se développe en résonance au cinéma et crée de nouveaux formats visuels et graphiques. Elle s'est en outre progressivement féminisée.

Humains et écosystèmes fictifs ou réels

Plus loin - La nouvelle science-fiction revient **sur l'histoire de la science-fiction** et présente les plus grands albums ainsi que les **principaux courants comme le cyberpunk, la dystopie, le post-apocalyptique ou encore le space opera**.

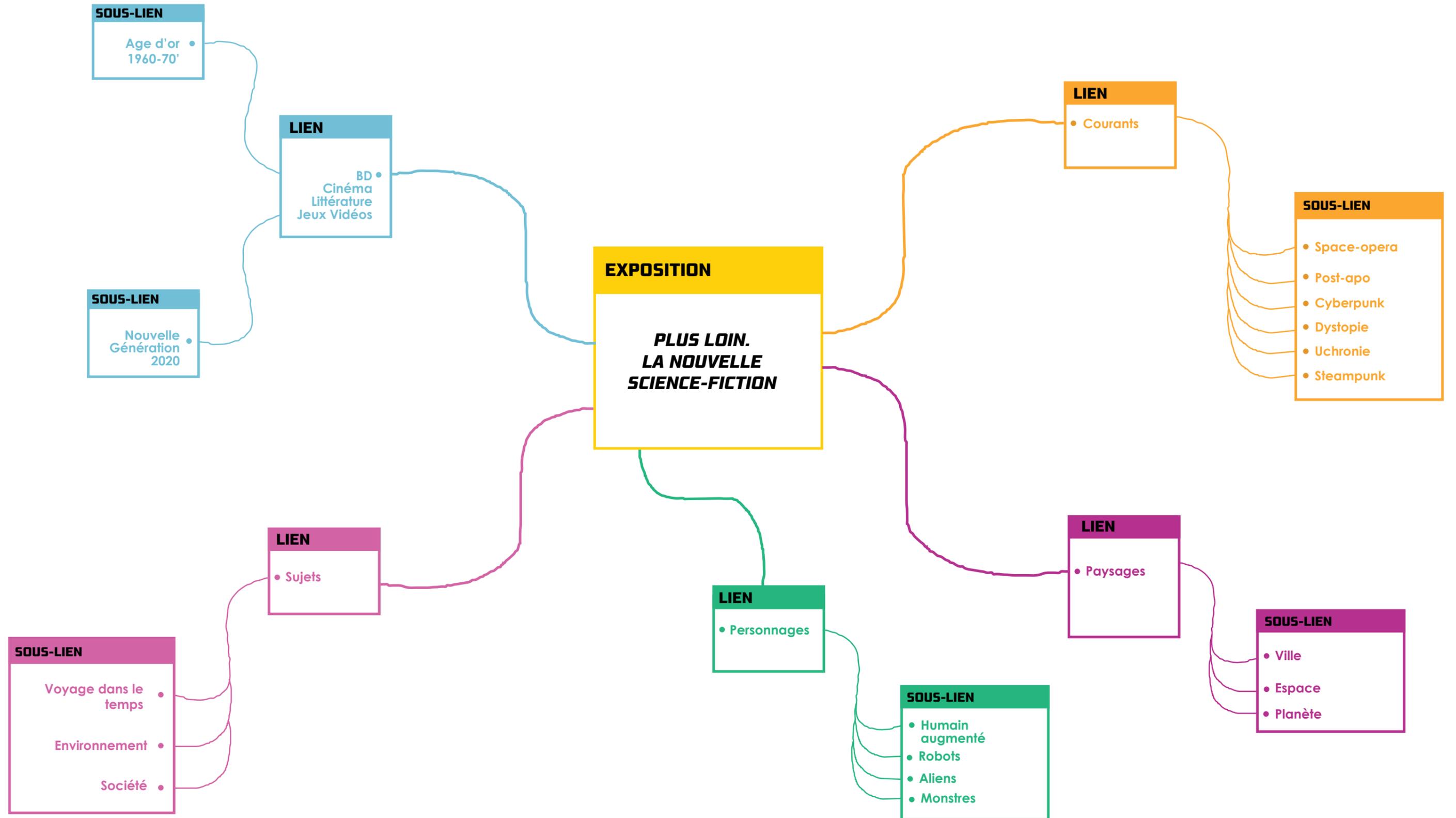
La bande dessinée est l'endroit où le monde se réinvente à partir de deux approches qui touchent naturellement et spontanément les publics : l'image et la narration. La science-fiction, quant à elle, esquisse des mondes fictionnels nourris de prospectives scientifiques.

L'exposition interroge ainsi les différentes approches des autrices et auteurs pour **sonder les phénomènes essentiels de notre société, la démesure technologique, la catastrophe environnementale et la relation à l'autre, afin de créer de nouveaux imaginaires**. Il s'agit de montrer comment, à travers l'immense richesse des dessins, des esthétiques, des couleurs et du noir et blanc, **l'humain est abordé dans son rapport à toutes sortes d'écosystèmes fictifs ou réels**, et comment il interagit avec eux dans une veine parfois poétique, violente, burlesque, futuriste, punk, tendre... mais toujours inspirante.

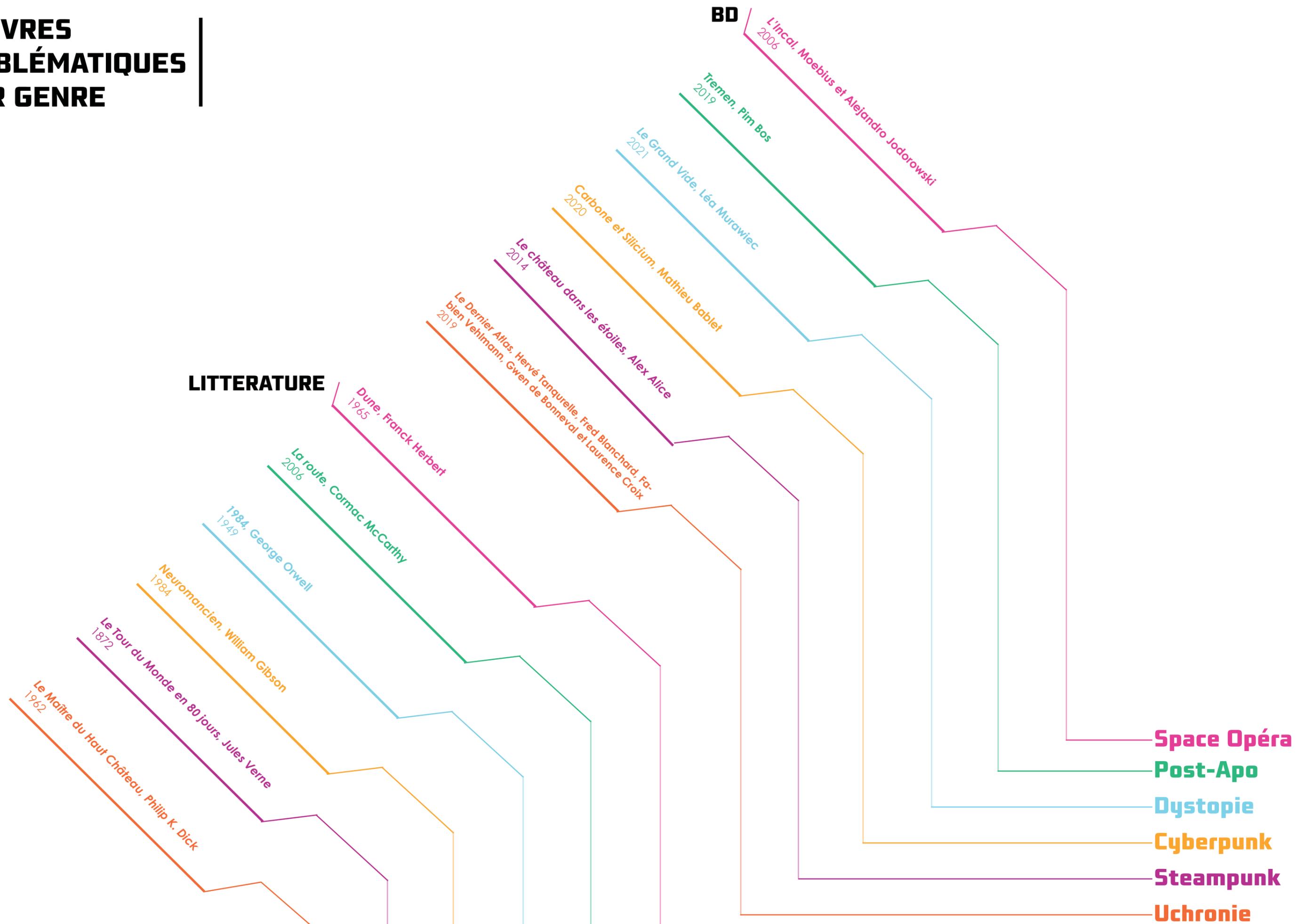
Un voyage imaginaire

Pensée comme **un voyage imaginaire** à travers les grands univers que les auteurs francophones ont construit via le 9e art durant plus de trois décennies, les pères de la science-fiction contemporaine introduisent le parcours avec leurs **planches emblématiques, de Moebius, Drulllet, Mézières et les autres**. Les visiteurs seront ensuite embarqués au fil des sujets abordés par **la nouvelle science-fiction, les planètes et tout l'imaginaire de l'espace, la ville technologique et virtuelle, les mondes apocalyptiques et la rencontre avec l'autre**, qu'il soit cyborg, robot, humanoïde, humain augmenté, hybride ou extra-terrestre. Le parcours s'ouvre enfin sur les jeunes auteurs nourris de ces approches qu'ils réinventent désormais avec leurs préoccupations et ancrages d'un déjà quart de nouveau siècle pour nous happer **vers des imaginaires toujours plus inattendus**.

CARTE MENTALE DE L'EXPOSITION



ŒUVRES EMBLÉMATIQUES PAR GENRE



ŒUVRES EMBLÉMATIQUES PAR GENRE

CINEMA

La Guerre des étoiles (Star Wars)
de George Lucas
1977

Wall-E d'Andrew Stanton
2008

Métropolis de Fritz Lang
1927

Matrix de Lana et Lilly Wachowski
1999

Steamboy de Suchimubôï
2004

Retour vers le futur de Robert Zemeckis
1985

JEUX VIDEO

Mass Effect : Andromeda) développé par
Bioware Montréal et édité par Electronic Arts
2017

Horizon Forbidden West développé par
Guerrilla Games
2022

Inside développé par Playdead
2016

Cyberpunk 2077 conçu par Mike Pondsmith et
développé par CD Projekt RED
2020

Bioshok par Ken Levine développé par 2K Bos-
ton / 2K Australia
2007

Wolfenstein, the new order développé par Ma-
chineGames et édité par Bethesda Softworks
2014

Space Opéra

Post-Apo

Dystopie

Cyberpunk

Steampunk

Uchronie

MÖEBIUS

Möebius est le pseudonyme de Jean Giraud (1938-2012). Il est le dessinateur de la série *Blueberry*, écrite par Jean-Michel Charlier.

Jean Giraud est aussi le créateur, de bandes dessinées de science-fiction, d' *Arzach* au *Garage hermétique* et de *L'Incal* (avec Jodorowsky) au *Monde d'Edena*. Pilier de l'hebdomadaire *Pilote*, cofondateur des Humanoïdes Associés et de *Métal Hurlant*, Giraud/Möebius aura influencé plusieurs générations de scénaristes et de dessinateurs, mais aussi des cinéastes comme George Lucas, Ridley Scott ou Miyazaki.

Partie 1 - Les pères de la science-fiction

Histoire en deux phrases

L'Incal de Moebius raconte l'histoire de John Difool, un détective privé de bas étage, qui se retrouve embarqué dans une quête cosmique pour un artefact mystérieux, l'Incal, qui pourrait changer l'univers. À travers cette aventure, il découvre des enjeux galactiques, des complots interplanétaires et des révélations spirituelles, le tout dans un univers visuel riche et profondément philosophique.

Vocabulaire BD

Science-fiction : Genre narratif et artistique qui décrit un état futur du monde. Elle s'appuie sur des connaissances scientifiques et technologiques existantes pour anticiper leurs évolutions et leurs conséquences sur l'humanité. La Science-Fiction peut être visible dans plusieurs domaines : BD, littérature, cinéma, jeux, arts plastiques.

Activité proposée aux élèves

Choisir 1 à 2 mots maximum pour décrire cette planche.

Citation

J'aime la science-fiction parce qu'elle ouvre en grand les portes de l'espace et du temps et surtout parce qu'elle me permet d'aborder de façon très directe mes préoccupations essentielles.

Dossier SF : Portrait de l'auteur de BD Möebius - L'Intermède



L'Incal, Alejandro Jodorowsky et Möebius, 1980, Humanoïdes Associés.

Alex Alice, dessinateur et scénariste de BD, coécrit *Le Troisième Testament* avec Xavier Dorison avant de créer *Siegfried* et *Le Château des étoiles*. Il explore aussi l'illustration et le développement visuel pour l'animation. En 2015, *Le Château des étoiles* reçoit le Prix Diagonale du Meilleur Album.

Partie 2 - Planètes

Histoire en deux phrases

Le Château des étoiles est une bande dessinée de science-fiction **steampunk** qui se déroule à la fin du XIXe siècle, où un jeune garçon, Séraphin, part à la recherche de sa mère, une scientifique disparue lors d'une expédition vers l'espace. Au fil de son aventure, il découvre des secrets cachés sur les progrès technologiques et la conquête de l'espace, tout en affrontant des complots mystérieux et des enjeux politiques.

Vocabulaire BD

Steampunk : Genre appartenant au rétrofuturisme, qui s'inspire de l'esthétique victorienne et décrit un futur où le progrès reposerait sur les innovations technologiques (réinterprétées par les artistes) liées à la révolution industrielle.

À noter qu'il existe plusieurs genres en science-fiction avec le suffixe « punk » comme le cyberpunk, le diesel punk, le hopepunk, le solarpunk, le biopunk.

Cyberpunk : Genre de science-fiction déployant des dystopies où l'humain a été broyé par les avancées technologiques et les grosses corporations.

Dieselpunk : Sous-genre rétrofuturiste ancré dans la période allant de la Première Guerre mondiale aux années 1950, exploitant l'esthétique des technologies tournant au diesel.

Activité proposée aux élèves

Proposer aux élèves de trouver la ou les techniques utilisées par l'auteur.

Citation

Je suis fasciné par le souci esthétique des sciences et technologies du XIXe. La tour Eiffel, le Petit Palais à Paris, même les locomotives de l'époque ont tous une beauté qui les situe à la jonction de la prouesse technique et d'un certain esprit romantique.

Usbek & Rica - Réenchanter la conquête spatiale avec Alex Alice



Le château des étoiles, Alex Alice, 2014, Éditions Rue de Sèvres.

Contexte de la BD

Pour *Le Château des étoiles*, Alex Alice s'est beaucoup inspiré des écrits de Jules Verne, célèbre romancier du XIXe siècle.

FRANCOIS SCHUITEN

François Schuiten, né à Bruxelles en 1956, est un dessinateur et scénographe passionné d'architecture. Il collabore avec Claude Renard, puis avec son frère Luc pour *Les Terres creuses*, avant de créer en 1980 avec Benoît Peeters la série *Les Cités Obscures*. Récompensé par de nombreux prix, dont le Grand Prix d'Angoulême en 2002, il a également conçu des stations de métro, scénographié des spectacles et participé à des films et expositions universelles. En solo, il publie *La Douce* en 2012, puis *Revoir Paris* avec Peeters en 2014.

Partie 3 - Ville

Histoire en 2 phrases

Revoir Paris de François Schuiten raconte l'histoire d'un homme, Thomas, qui, après un accident de voiture, se retrouve plongé dans une vision **fantastique** de Paris, où la ville est reconstruite de manière étrange et poétique. À travers cette exploration, il cherche à comprendre le sens de sa propre vie, tout en découvrant un Paris rêvé, mêlant architecture fantastique et réflexion sur le passage du temps.

Vocabulaire BD

Fantastique : Le fantastique est un genre littéraire que l'on peut décrire comme l'intrusion du surnaturel dans le cadre réaliste d'un récit, autrement dit l'apparition de faits inexplicables et théoriquement inexplicables dans un contexte connu du lecteur.

Activité proposée aux élèves

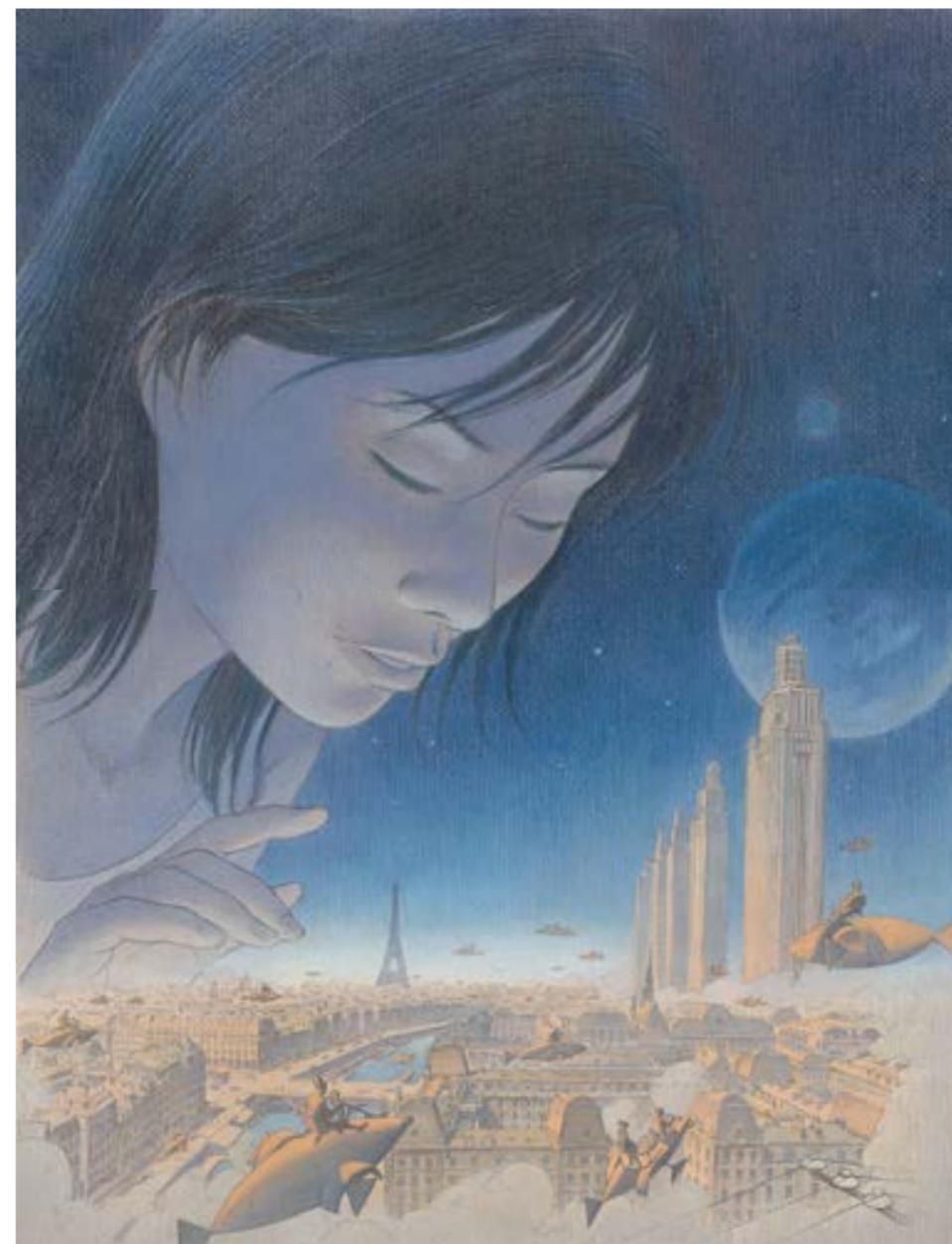
Proposer aux élèves d'imaginer et de dessiner une architecture du futur.

Question

D'après vous, où se niche l'âme d'une ville ?

C'est ce qu'on ne voit pas ! C'est pour cela que j'aime le dessin, car il apporte quelque chose que la photographie ne peut pas nous donner. Le dessin révèle, il sublime; pour exister, il doit trouver la dimension invisible.

[Interview publiée dans « So Soir », supplément du journal « Le Soir », 18/12/2021]



Revoir Paris, François Schuiten, 2014, Editions Casterman.

Contexte de la BD

Pour *Revoir Paris*, François Schuiten a collaboré avec Benoît Peeters. Dans cette bande dessinée, les auteurs mélangent différents styles d'architecture : des tracés d'Hausmann aux projets du Grand Paris, en passant par les utopies d'Hector Horeau et d'Auguste Perret, ou les projets de Le Corbusier ou de Jean Nouvel.

ALEXANDRE CLÉRISSE

Alexandre Clérisse, auteur de BD, débute avec *Jazz Club* (2005) avant de collaborer avec Thierry Smolderen sur *L'Été Diabolik* et *Une année sans Cthulhu*. Il explore aussi la réalité virtuelle avec *Le Secret du ruban-monde* et crée des estampes avec la Fabrique les mains sales. En 2020, *L'Été Diabolik* est nommé aux Eisner Awards.

Partie 4 - Voyages dans le temps

Histoire en deux phrases

1953, la Terre est entrée dans l'âge de l'atome, mais un homme s'interroge sur la civilisation qui l'entoure. Cet homme, c'est Paul, un écrivain de science-fiction qui depuis son enfance vit en contact télépathique avec le héros d'une épopée galactique située dans un lointain futur.

Vocabulaire BD

Style atome : Terme utilisé pour désigner une esthétique de l'illustration et de la bande dessinée née dans les années 1940-1950 en Belgique, sous l'influence, notamment, de Jijé mais aussi de Franquin.

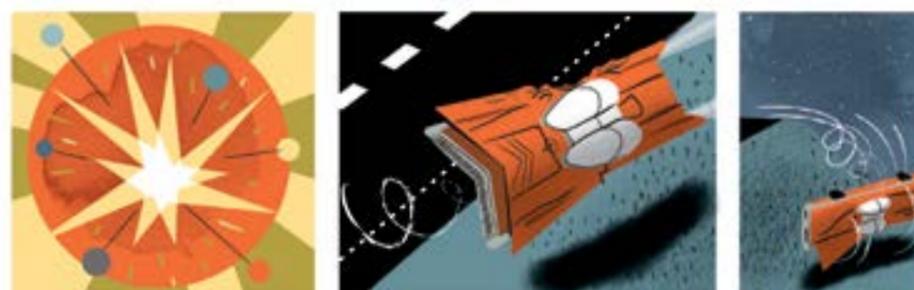
Activité proposée aux élèves

Montrer aux élèves des images des publicités des années 50, trouver les points communs et les différences avec le dessin d'Alexandre Clérisse.

Citation

Thierry Smolderen m'a apporté beaucoup de documentation d'illustrateurs de l'époque. Le truc, c'était de dépasser les clichés du graphisme des années 50 pour directement s'inspirer des auteurs qui ont insufflé tout cet univers. Et d'aller même plus loin, en puisant mon inspiration du côté des designers des personnes qui travaillent dans le textile, dans la publicité pour arriver justement à retrouver ce souffle, ce qui faisait l'essence de ce style et son côté très graphique, coloré.

Interview réalisée le 10/03/2014. Interview de Alexandre Clérisse et Thierry Smolderen - BDTheque.com



Souvenirs de l'Empire de l'Atome, Thierry Smolderen et Alexandre Clérisse 2013, Dargaud.

Contexte de la BD

Avec *Souvenirs de l'empire de l'Atome*, Alexandre Clérisse et Thierry Smolderen (scénariste) signent un album unique en son genre : un hommage à la science-fiction, aux années 1950, à Franquin et au **style atome**.

OLIVIER VATINE

Olivier Vatine est dessinateur, illustrateur dans la publicité, concepteur de décors dans l'animation, story-boarder pour le cinéma. Il débute sa carrière dans la bande dessinée en 1984 *Les aventures de Fred et Bob, Stan Pulsar* et connaît le succès en 1988 avec *Aquablue*, l'une des plus grandes séries françaises contemporaines de bande dessinée de science-fiction.

Partie 5 - Capsule Comics

Histoire en deux phrases

Le cycle de Thrawn, l'héritier de l'Empire est une série de comics se déroulant dans l'univers de *Star Wars*, **space opéra** iconique. Cet épisode se déroule cinq années après la destruction de la seconde Étoile Noire. Une nouvelle République a remplacé l'Empire, Luke Skywalker est le premier Chevalier du Nouvel Ordre Jedi. Mais la menace n'est pas anéantie pour autant : l'Amiral Thrawn s'apprête à porter un coup fatal et menace la Nouvelle République.

Vocabulaire BD

Space Opera : sous-genre le plus connu étant le plus représenté au cinéma. Il met en scène un univers géopolitique spatial complexe et met l'accent sur des empires ou des conquêtes galactiques.

Activité proposée aux élèves

Echanger avec les élèves sur les questions d'adaptation entre le film, le roman et les comics. Quels sont les éléments communs ou différents entre les supports ?

Anecdote

Le cycle de Thrawn, l'héritier de l'Empire est une adaptation du roman de Timothy Zahn, écrivain américain de science-fiction. Il doit sa célébrité à une trilogie de livres de la série de *Star Wars*. Ces livres ouvrent la voie à de nombreux romans et à de nouvelles collections dans l'univers de *Star Wars* par des auteurs tels que Kevin J. Anderson et Michael A. Stackpole.



Star Wars, Le cycle de Thrawn (L'intégrale), Zahn, Baron, Blanchard, Dodson, Biukovic, Vatine, 2012, Delcourt.

HERVÉ TANQUERELLE

Hervé Tanquerelle, dessinateur de BD, débute avec *La Ballade du Petit Pendu* avant de collaborer avec Hubert pour *Le Legs de l'Alchimiste* et Joann Sfar pour *Professeur Bell*. Il crée *Tête Noire* dans *Capsule Cosmique* et contribue à *Lucha Libre*. En 2019, il publie *Le Dernier Atlas* après *Groenland Vertigo* et *La Communauté*.

Partie 6 - L'autre (robot, humain augmenté)

Histoire en deux phrases

Le Dernier Atlas est une **uchronie** où la guerre d'Algérie est décalée de quinze ans dans le futur.

Ismaël Tayeb est lieutenant dans un gang criminel. Son grand patron lui donne un ordre qu'il ne peut refuser : trouver une pile nucléaire. Pour cela, il va devoir remettre en marche et voler le dernier Atlas, un de ces immenses robots français qui géraient des constructions titanesques jusqu'au milieu des années 70, mais qui, suite à un grave incident à Batna durant la guerre d'Algérie, ont tous été démantelés à l'exception du robot George Sand. Au même moment, Françoise Halfort, ex-reporter de guerre, se retrouve confrontée dans le parc de Tassili en Algérie, à un phénomène écologique et sismique sans précédent qui va bouleverser l'équilibre du monde.

Vocabulaire BD

Uchronie : Terme utilisé pour désigner une esthétique de l'illustration et de la bande dessinée née dans les années 1940-1950 en Belgique, sous l'influence, notamment, de Jijé mais aussi de Franquin.

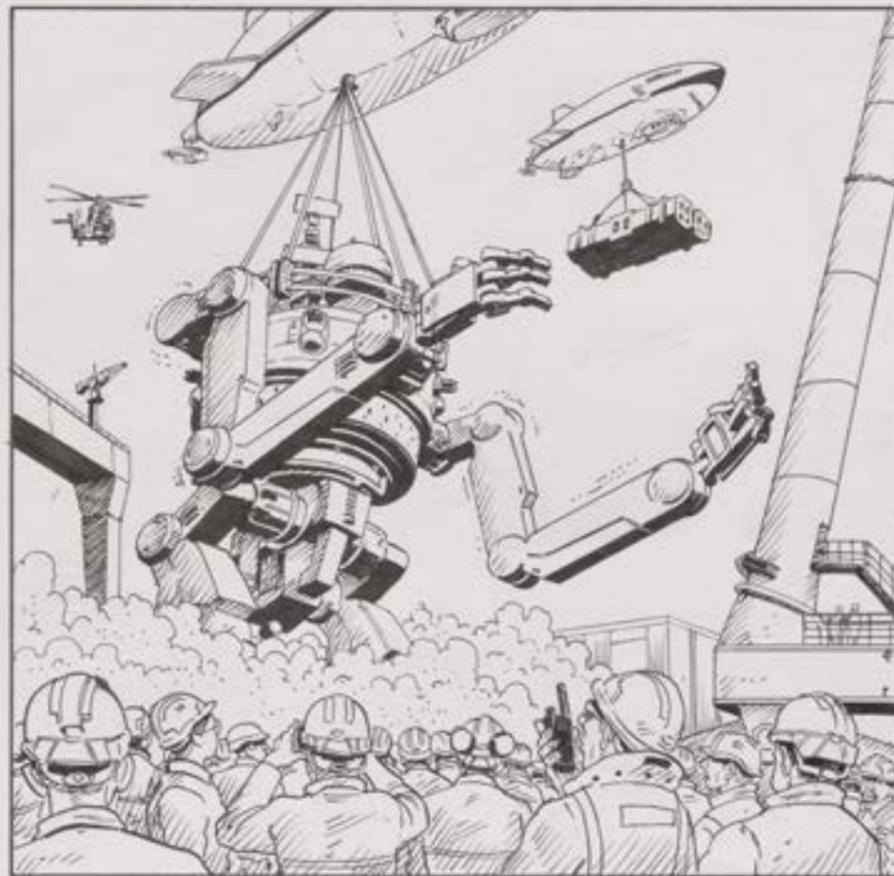
Activité proposée aux élèves

Proposer aux élèves de partir d'un fait historique et le réinventer. Par exemple : « Si la première personne qui a marché sur la Lune était une femme ? », « À quoi ressemblerait notre monde si les dinosaures existaient-ils toujours ? ».

Citation

Et je passe sur l'élaboration complexe des couvertures, sur les heures de recherches et d'accumulation de documentation, sur l'apprentissage quasi empirique, et donc anxigène, du logiciel Blender pour pouvoir dessiner le robot sous tous les angles à partir d'une version 3D, etc.

Hervé Tanquerelle : *Le dernier Atlas*, tome 3 et fin de la série



Le Dernier Atlas, Hervé Tanquerelle, Fabien Vehlmann, Gwen de Bonneval, Fred Blanchard, 2019, Dupuis.

Contexte de la BD

Même si *Le Dernier Atlas* est une **uchronie**, ce récit fictionnel fait écho à l'histoire coloniale française où la France a effectué dans le désert du Sahara en Algérie, 57 expérimentations et essais nucléaires entre 1960 et 1966. Soit quatre années après les accords d'Evian qui mettent fin à la guerre d'Algérie.

PIM BOSS

Né en 1990 et originaire des Pays-Bas, Pim Boss a travaillé dans la 2D et 3D dans le jeu vidéo. Tremen est le premier album de l'auteur.

Partie 6bis - Aliens / Monstres

Histoire en deux phrases

Tremen de Pim Boss raconte l'histoire de Tremen, un jeune homme qui, dans un futur lointain, découvre un monde **post-apocalyptique** où la nature et la technologie sont profondément entrelacées. À travers son voyage initiatique, il explore des réalités mystérieuses et rencontre des créatures étranges, tout en cherchant à comprendre son propre rôle dans cet univers en perpétuelle évolution.

Vocabulaire BD

Post-apocalypse : Sur Terre, dans un monde où la civilisation a été détruite par une catastrophe planétaire, quelques hommes et femmes tentent de survivre. Ce sujet est souvent l'occasion de montrer les limites de la condition humaine, celles de la morale et des convictions face à l'impératif de survie.

Activité proposée aux élèves

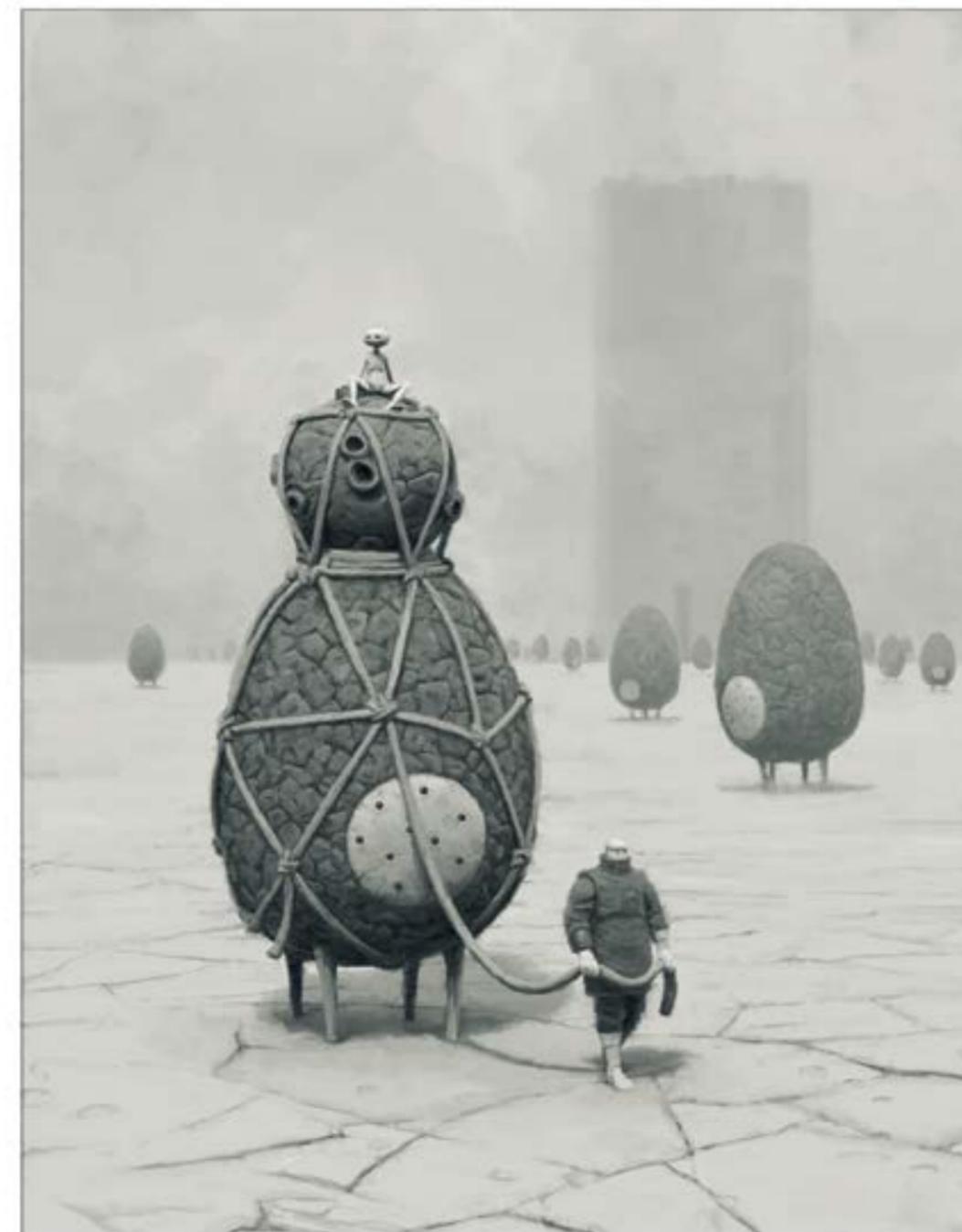
Tremen est une BD muette. Proposer aux élèves d'écrire les dialogues entre les personnages.

Question

Pourquoi cette référence à Edward Hooper?

J'ai trouvé l'atmosphère de solitude dans son travail inspirante et la façon dont il vous fait sentir comme si vous espionnez les gens. D'une certaine manière, vous espionnez des créatures d'une autre dimension lorsque vous lisez Tremen.

Pim Bos, l'interview. 24 octobre 2019 par Christian Lesourd. Pim Bos, l'interview | Khimaira

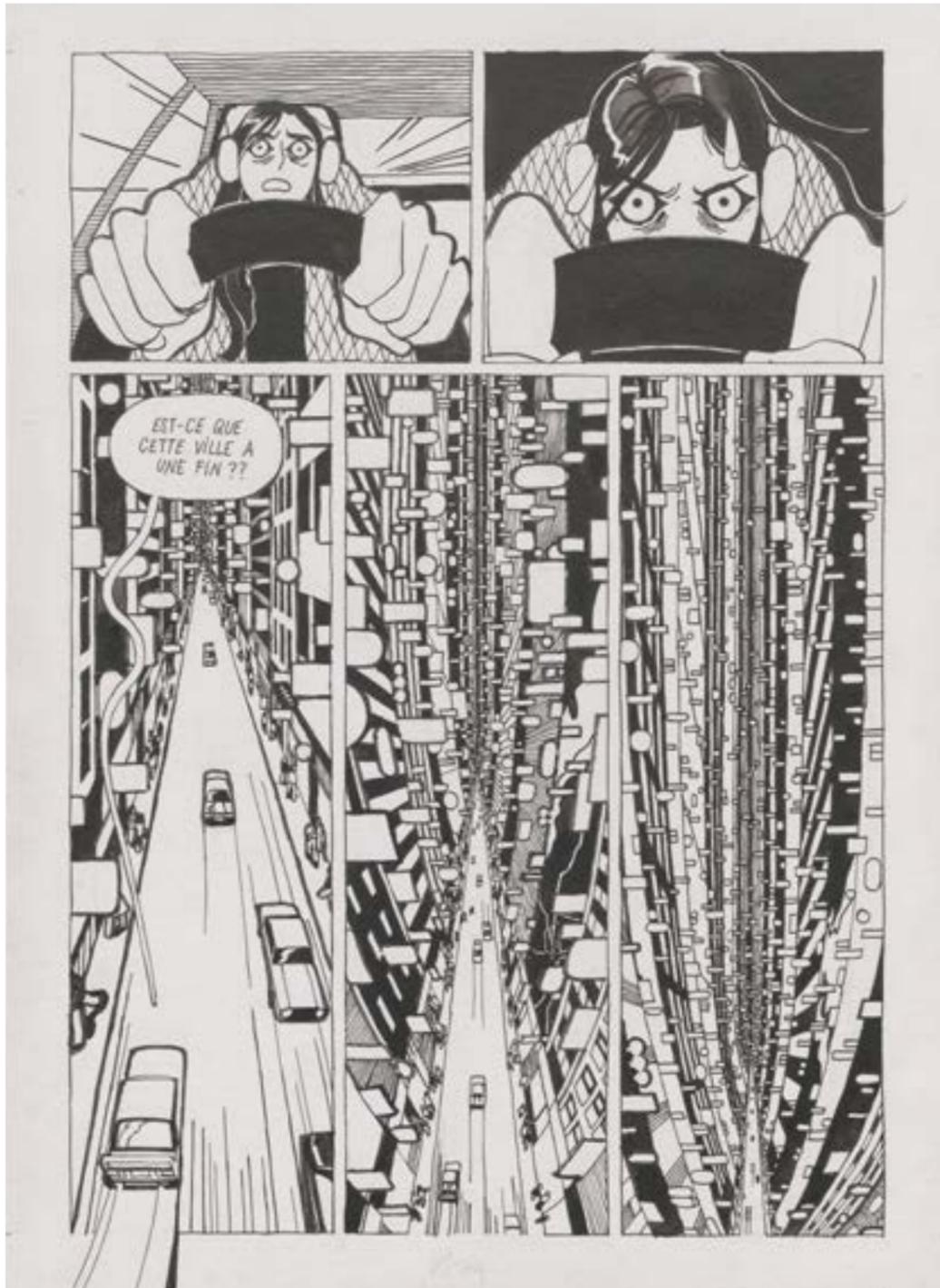


Tremen, Pim Boss et Marc Caro, 2019, Dargaud.

Anecdote

Dans cette bande dessinée muette, Pim Boss rend hommage au cinéma, à l'art et à la bande dessinée. Il fait notamment référence aux peintures de l'artiste américain Edward Hopper et au peintre allemand Otto Dix.

Elle est diplômée en graphisme (2015 École Estienne Paris) et en bande dessinée (2018 DNSEP ÉESI Angoulême). Elle est éditrice et autrice dans sa maison de microédition Flutiste.



Le Grand Vide, Léa Murawiec, 2021, Éditions 2042.

Partie 7 - Nouvelle génération

Histoire en deux phrases

Manel Naher habite dans une mégapole d'un genre très particulier : pour y survivre, il faut exister aux yeux des autres, au sens le plus littéral de l'expression. Et dans cette **dystopie**, si l'on ne pense plus à vous, alors vous mourrez, tout simplement. Penser à quelqu'un, c'est lui donner de la Présence. Survivre pour certains, devenir Immortel pour d'autres : c'est la Présence qui fait tourner cette ville tentaculaire. Manel, elle, tournerait volontiers le dos à tout ça ; mais là-bas, au-delà des gratte-ciels, il n'y a que le Grand Vide, d'où personne n'est jamais revenu.

Vocabulaire BD

Dystopie : les auteur·rice·s décrivent une société exerçant un contrôle permanent sur ses citoyens et sur leurs libertés individuelles. La dystopie est le contraire de l'utopie. Elle propose un monde imposant un totalitarisme, une société constamment surveillée.

Activité proposée aux élèves

Proposer un débat avec les élèves autour de la place des réseaux sociaux dans notre quotidien.

Question

On entend dire que ton album est une critique des réseaux sociaux, est-ce vraiment le cas ?

Pour moi le principal de l'album n'est pas la critique des réseaux sociaux. C'est un aspect de l'histoire. Notre besoin de reconnaissance est lié à la peur d'être rejetés, d'être abandonnés, de ne pas être aimés. Ça fait partie du besoin d'exister à travers les autres. Cela existe depuis toujours. Les réseaux sociaux sont arrivés, il n'y a pas si longtemps que ça. Et ils ont pris une place importante dans notre vie.

Ouvrages en lien avec l'exposition Plus Loin. La nouvelle science-fiction

« *Catalogue de l'exposition. Plus Loin, La nouvelle science-fiction* » Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2025

« *La science-fiction, Histoire en bande-dessinée, Les Humanoïdes Associés* » - éditions Critic, Xavier Dollo et Djibril Morissette-Phan, 2020

Sélections BD thématique science-fiction



Ressources sur la définition de la science-fiction

Revue Neuvième Art



Les Utopiales



Académie de Nantes



Vidéos

Les 50 ans de Métal Hurlant



L'histoire du journal Métal Hurlant



Podcasts sur l'exposition

Interview des commissaires de l'exposition, Lloyd Chéry et Julie Sicault Maillé. Découvrez notre exposition - « Plus Loin, la nouvelle science-fiction »



Podcasts sur les auteurs et autrices de l'exposition

Jean-Claude Mézières



Chantal Montellier



Jean-Giraud - Moebius



Philippe Druillet



Métal Hurlant



Frederick Peeters



Valérie Mangin et Mathieu Bablet



Luis Eduardo de Oliveira



Podcasts sur les auteurs et autrices de l'exposition

Denis Bajram



Serge Lehman



Léa Murawiec



François Schuiten
et Benoît Peeters



Lewis Trondheim



Merwan Chabanne



Ugo Bienvenu



Goldorak



Enki Bilal



Mathieu Sapin



Ludovic Debeurme



Podcasts sur la science-fiction

Histoire de la science-fiction
française en 3 épisodes



Science-fiction, les
grands classiques en
18 épisodes



Bibliographies

Site pédagogique de lettres de l'Académie de Nantes



Bibliothèque nationale de France / Centre national de la littérature pour la jeunesse



Ressources sur le merveilleux scientifique et la proto-science-fiction



Un classement qui permet de découvrir des livres phares du genre



Un choix d'œuvres des précurseurs de la science-fiction sur Gallica



Articles

Neuvième art - Revue Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image



Usbek & Rica - «Cyberpunk, steampunk, solarpunk...»



Usbek & Rica - «Jules Verne, l'ami du progrès... et prophète de l'Apocalypse»



Télérama - «La proto-SF, ce passé méconnu de la science-fiction»



OpenEdition Journals - «En attendant le futur : formules narratives et fictionnelles de la science-fiction des premiers temps»



OpenEdition Journals - «Imaginaires de l'IA»



Mémoires et thèses

Hélène Perrin - «Un état des lieux de la bande dessinée de science-fiction écrite par des femmes en France»



Aurélien Mérard - «Technique et identité : vers un retour de la problématisation dans la bande dessinée française de science-fiction ?»



Chronologies

France Université Numérique - «Frise générale - Les grandes dates de la Science-Fiction»



SensCritique - «Une Chronologie BD de Science Fiction»



Chronologie de la SF



SensCritique - «Une Chronologie des séries de Science Fiction»



SensCritique - «Une Chronologie du cinéma de Science Fiction»



SensCritique - «Une Chronologie des jeux vidéos de Science Fiction»



Cycle 3 – CM1-CM2 et 6ème

Français

CM1-CM2 « Vivre des aventures », « Le monstre, aux limites de l'humain », « La morale en questions »

Histoire et Géographie

CM2 « Mieux habiter : favoriser la place de la nature en ville », 6ème « Habiter une métropole : la ville de demain »

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 »

Cycle 4 – 5ème, 4ème, 3ème

Français

5ème « Le voyage et l'aventure : pourquoi aller vers l'inconnu ? » « Imaginer des univers nouveaux », « L'être humain est-il maître de la nature ? ». 4ème « La fiction pour interroger le réel », « La ville, lieu de tous les possibles ? ». 3ème « Agir dans la cité : individu et pouvoir », « Progrès et rêves scientifiques »

Histoire et Géographie

5ème « Des ressources limitées, à gérer et à renouveler », « L'environnement, du local au planétaire »

Physique-Chimie

« Décrire la constitution et les états de la matière », « Décrire l'organisation de la matière dans l'Univers »

SVT

« La planète Terre, l'environnement et l'action humaine », « Le vivant et son évolution »

Arts Plastiques

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

Histoire des arts

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

Lycée Général et Technologique

Français

Seconde « Le roman et le récit du XVIIIe siècle au XXIe siècle », Première « Le roman et le récit du Moyen Âge au XXIe siècle »

Physique Chimie

« Explorer le réel, de l'infiniment petit à l'infiniment grand »

SVT

« La Terre, la vie et l'évolution du vivant »

Histoire et Géographie

« S'informer : un regard critique sur les sources et modes de communication »

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 »

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 (XIXe siècle - première moitié du XXe siècle) », « France et monde depuis 1945 »

Arts Plastiques. Ouverture artistique, culturelle et civique