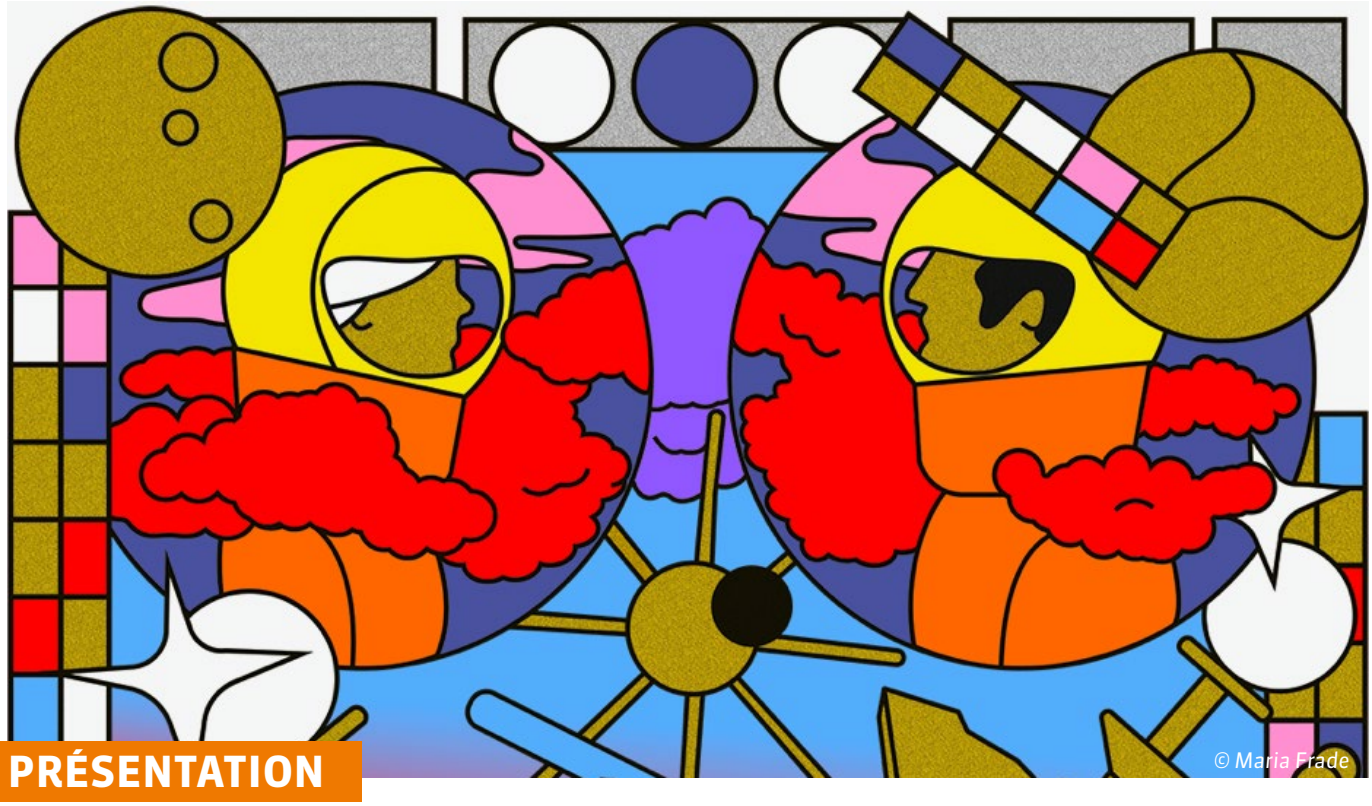
FUTUR EN SÉRIES

Fiche pédagogique

conçue par les Ambassadeurs enseignants de Séries Mania
et par le service de l'action éducative de Séries Mania



© Maria Frade

PRÉSENTATION

FUTUR EN SÉRIES – QU'EST-CE QUE C'EST ?

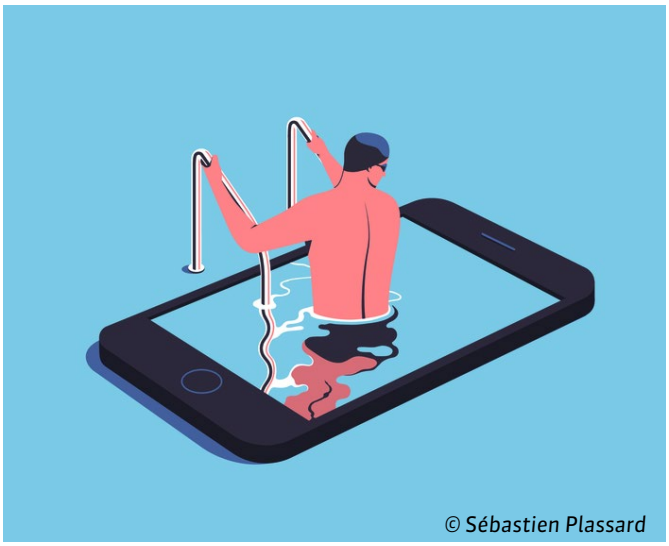
C'est une exposition qui rassemble vingt créations issues d'un concours organisé par Séries Mania et Kiblind Magazine, ainsi que cinq affiches de séries spécialement conçues pour le festival par l'artiste Sébastien Plassard.

SÉBASTIEN PLASSARD – QUI EST-CE ?

Il est un illustrateur et designer graphique. Ses illustrations flirtant avec la bande dessinée nous invitent à entrer dans un monde onirique où l'absurdité règne. On retrouve son travail dans des magazines comme *Télérama* ou le *New York Times*. Il tire son inspiration d'artistes surréalistes comme Giorgio de Chirico. Utilisant des couleurs pastels et jouant sur les contrastes, il fusionne ces différentes inspirations dans une esthétique pour nous plonger dans un univers poétique et futuriste. Les couleurs, la texture et son goût pour la typographie en font des œuvres reconnaissables et singulières.

KIBLIND MAGAZINE – QU'EST-CE QUE C'EST ?

Fondé en 2004, KIBLIND est un magazine dédié aux arts visuels, aux cultures actuelles et aux industries créatives, en faisant la part belle à l'illustration contemporaine, française et internationale. Pour découvrir : **www.kiblind.com/magazine**



© Sébastien Plassard

Kiblind Magazine

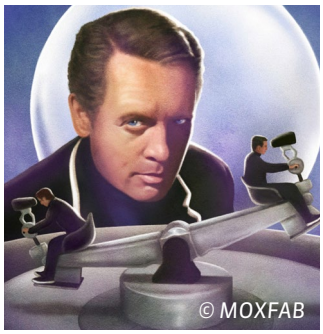
LA SOCIÉTÉ ET LES MODES DE VIE DU FUTUR

LE PRISONNIER – LA SÉRIE

(The Prisoner / Royaume – Uni / 1967 / 1 saison / 17 x 52min / ITV)
Créée par l'écrivain et ancien agent des services secrets George Markstein et Patrick McGoohan, l'acteur principal de la série.

Lorsqu'un agent secret britannique démissionne, il est enlevé par un mystérieux groupe, et retenu prisonnier dans « le Village », un endroit où on ne peut sortir et où on a pour seul nom un numéro. Numéro Six n'a que deux solutions pour quitter « le Village » : avouer le motif de sa démission ou trouver un moyen de s'échapper.
Une série culte de la culture pop britannique !
Disponible en coffret DVD – TF1

© ITV


© MOXFAB

© Sébastien Plassard

LE PRISONNIER – LES ILLUSTRATIONS

Sur l'illustration de **MOXFAB**, le regard effaré de Patrick Mc Goohan, alias Numéro Six, nous interpelle. Depuis sa démission des services secrets britanniques, il est retenu prisonnier dans le village. Il a perdu toute identité. Dorénavant, il n'est plus qu'un numéro, le Numéro Six ! Dans la pseudo villa, ou plutôt la cellule qu'il occupe désormais, il est constamment surveillé par des agents aussi nombreux qu'anonymes. Tous les objets de sa maison sont autant de postes d'observation pour ceux qui l'ont enfermé dans ce village. Ici, tout semble ludique et simple. Les maisons arborent des couleurs vives. Mais les habitants sont trop polis pour être sincères. En effet, tout le monde communique à l'aide de formules apprises par cœur, de phrases creuses à force d'être répétées, de mots absolument sans aucun contenu ni signifiant. En effet, que veut dire : « Bonjour chez vous », alors que vous vivez seul ? Chacun est en fait infantilisé à force d'être pris en charge, et, est surtout un délateur potentiel. Derrière cette apparence lisse et conviviale se cache un réseau de surveillance permanente. Tout est sous contrôle, les moindres faits et gestes des habitants sont observés et il est impossible de quitter cet endroit. La forme sphérique, à l'arrière-plan de cette illustration, représente tout autant l'écran d'une caméra de surveillance que le ballon blanc, cette étrange bulle qui empêche notre ex-agent secret de quitter cette prison dorée. Le regard de Patrick McGoohan nous interpelle donc afin de nous alerter contre ce monde acidulé, ce monde du divertissement, ce monde qui nous infantilise, mais qui, surtout, nous contrôle et nous aliène.

Plaçant le héros de dos, la représentation de **Sébastien Plassard**, nous propose un contre champ de la première affiche. L'effacement du visage plonge encore davantage Numéro Six dans l'anonymat mais lui confère ainsi un caractère universel. Ce qui domine, ici, est cette large sphère blanche qui bouche l'espace de cette maison vide, écrase le personnage et empêche toute fuite. L'espoir d'une évasion est pourtant présent, en effet la mer, la pleine lune brillante comme un phare sont au pied de la maison. Mais tel est le supplice de ce prisonnier et par ricochet le nôtre : voir l'issue et pourtant ne jamais pouvoir l'atteindre.

Pour Sébastien Plassard, *Le Prisonnier* est donc Sisyphe. Le but semble proche. Les voies qui mènent à la liberté sont visibles mais toutes les tentatives pour y accéder mènent à une aporie*.

**Paradoxe, invraisemblance, antinomie. Contradiction irréductible, insoluble au sein d'un raisonnement, généralement philosophique. Problème logique impossible qui n'a pas de solution, qui ne peut pas être résolu.*

L'EXPLORATION DU TEMPS ET DE L'ESPACE

DOCTOR WHO – LA SÉRIE

(Grande Bretagne / 2005 – 2020 / 13 saisons / 42min / BBC One)
Créée par Sydney Newman et Donald Wilson en 1963 et produite à nouveau depuis 2005 par Russell T. Davies et Julie Gardner.

Extraterrestre de 900 ans, le Docteur est un aventurier qui voyage à travers le temps et l'espace à l'aide de son vaisseau le TARDIS (*Time And Relative Dimension In Space*), qui, pour mieux s'adapter à l'environnement, a l'apparence d'une cabine téléphonique. Le Docteur voyage en compagnie d'une jeune fille. Ensemble, ils font de nombreuses rencontres sur les diverses planètes qu'ils explorent…
Disponible sur SALTO, Amazon Prime Video, CANAL VOD ou l'intégrale en coffret DVD – France Télévisions Distribution

© BBC One

© Jean-Charles Maurin

DOCTOR WHO – L'LLUSTRATION

En reprenant la célèbre fresque *La création d'Adam de Michel-Ange*, **Jean-Charles Maurin** opère ici une double référence. En effet, dans le dixième épisode de la saison cinq, le docteur Who déclare avoir déjà rencontré « ce pleurnichard » de Michel-Ange, décorateur de la Chapelle Sixtine, mais au-delà de cet ironique propos, cette affiche montre surtout le caractère démiurge de ce fameux docteur qui peut, à sa guise, se promener à travers le temps mais aussi ressusciter.

Ainsi Dieu, qui porte ici une chaude et chatoyante écharpe, signe aussi de sa possibilité de voyager à travers le temps et par tous les temps, est à bord du Tardis, véhicule spatial. D'un bras musclé, il tend le relais, ce passe-partout, ce couteau suisse qu'est le tournevis sonique, à un personnage hors-champ. Sur cette représentation, le docteur Who, ce partenaire de Dieu, n'a donc ni corps ni identité. Ainsi il peut revêtir différents visages, différentes personnalités au gré de ses voyages et de ses différentes vies.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Une incroyable longévité !
Véritable institution en Grande-Bretagne, *Doctor Who* est de retour après 10 ans d'absence. Cette version de 2005 n'est pas un *remake* mais bien une suite de l'ancienne série (plus de 600 épisodes entre 1963 et 1989, et un téléfilm en 1996). Pour familiariser le téléspectateur novice à l'univers riche de la série, le personnage de Rose Tyler, introduit dès le premier épisode, permet de faire le lien.

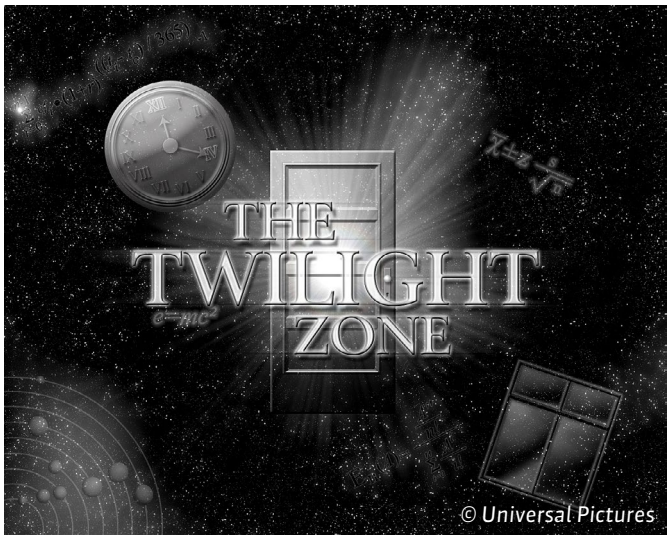
L'EXPLORATION DU TEMPS ET DE L'ESPACE

LA QUATRIÈME DIMENSION – LA SÉRIE

(The Twilight Zone / États-Unis / 1959-1964 / 5 saisons 138 x 25min et 18 x 50min / CBS)
Créée par Rod Serling en 1959

Anthologie d'histoires fantastiques, étranges, énigmatiques dont le but était, comme le disait son créateur Rod Serling, *« de frapper le téléspectateur, de le choquer par la chute toujours inattendue, surprenante et singulière de chacune de ces histoires »*.
Disponible en coffret DVD – Universal Pictures / Universal Music

Depuis 2019, une nouvelle version nous plonge une fois encore dans des histoires surnaturelles, étranges et angoissantes. Jordan Peele, reprend le rôle du narrateur de cette série mythique !
Disponible en SVOD – Canal +



© Universal Pictures

© Canal+

LA QUATRIÈME DIMENSION L'ILLUSTRATION

Cette affiche illustre à la fois le titre américain, *The Twilight Zone*, et son titre français, *La quatrième dimension*, mentionné en haut. Ces deux espaces remettent ainsi en question les notions de réalité et de temps. Dans les deux tiers inférieurs de l'image, une rue avec son ciel clair, ses bâtiments, sa végétation, une boite aux lettres et une cabine téléphonique occupée par un homme. Dans le tiers supérieur, un ciel noir et une pleine lune rose pâle semblant se lever au-dessus du décor central. Le ciel du décor diurne s'arrête là où la nuit commence, comme trois murs qui font penser à un décor factice de plateau de tournage ou de théâtre. L'absence de relief et les lignes géométriques lui confèrent aussi un caractère artificiel et figé. Le ciel noir et la lune disproportionnée, qui rappellent le générique de la série, annoncent l'avènement du fantastique : l'obscurité envahit déjà le premier plan, transformant les arbres, la boîte aux lettres et l'homme en simples silhouettes, et le rose de la lune apparaît dans les couleurs passées des bâtiments. Cette existence d'une autre dimension, spatiale et temporelle, le personnage ne semble pas s'en apercevoir, la tête baissée, occupé à téléphoner : c'est que l'étrange fait le plus souvent irruption au cœur du quotidien dans la série. L'homme est déjà piégé sans le savoir.

© Sébastien Plassard

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

© SVT

© Adeline Schöne

© Sébastien Plassard

REAL HUMANS – LA SÉRIE

(Suède / 2012-2014 / 2 saisons / 55min / SVT)
Créée par Lars Lundström avec Lisette Pagler, Pia Halvorsen, Johan Paulsen

Äkta Människor (« Les véritables humains ») se situe dans un monde parallèle où les robots humanoïdes (Hubots) sont devenus des machines courantes dans la société. Ces Hubots sont très réalistes et sont configurés de telle sorte à remplir une large demande. S'adaptant à tous les besoins humains, de la simple tâche ménagère à des activités plus dangereuses voire illégales, la société semble en dépendre. Une partie de la population refuse alors l'intégration de ces robots tandis que les machines manifestent des signes d'indépendance et de personnalité propre. Il existe aussi une adaptation britannique de la série : *HUMANS*.
Disponible en DVD– Arte Vidéo

REAL HUMANS – LES ILLUSTRATIONS

Dans cette illustration de la série *Real Humans*, **Adeline Schöne** représente un monde, aux tons pastels, en apparence doux. Toutefois, cette reproduction à l'infini d'un Hubot, le robot à l'apparence humaine, crée un malaise. Dans cette salle qui, par ses couleurs neutres et ternes, la pauvreté de son décor et sa plante verte, ressemble à la salle d'attente de tout médecin, Mimi est en train d'être rechargée et reprogrammée. Mais ce qui nous dérange est cette tranquillité qui émane d'elle, alors qu'elle ne peut en aucun cas décider de sa vie. Du reste où est la vraie Mini ? Celle de dos devant nous ? Celle de profil ? Du reste, Mimi a-t-elle une réelle existence ? Qui tire ses fils électriques et ses ficelles ? Mais ce qui nous trouble est aussi son apparence si humaine. Et si ces multiples Mimi n'étaient que le miroir de nous-mêmes ? Si nous-mêmes n'étions plus que des clones ? Des êtres dorénavant robotisés ?
Sur cette illustration de **Sébastien Plassard**, les tons neutres ont été ici remplacés par des couleurs chaudes, bien loin d'une tranquillité apparente. Il s'agit également d'une reproduction à l'infini. Mais ici, il ne s'agit pas du même Hubot mais de plusieurs, interchangeables et sans âme dont on ne voit d'ailleurs pas le visage. Reliés à leur fil et au bas du bâtiment à l'arrière-plan, ils semblent si facilement contrôlables. Mais dans cet alignement parfait, la tête d'un des Hubots prend feu, rompant cette harmonie. Le fond orangé entre en écho avec ces flammes, annonciateur d'un futur sombre. L'utopie devient dystopie. Les flammes pourront-elles être vite étouffées ou est-ce le début d'une contagion qui va toucher tous les Hubots ? Pouvons-nous contrôler nos créations ou nous échapperont-elles un jour ? Ces Hubots resteront-ils au bas de l'échelle ou alors vont-ils gravir les étages jusqu'à nous dominer ?

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

WESTWORLD – LA SÉRIE

(USA / 2016 / 3 saisons / 52min / HBO)
Créée par Jonathan Nolan et Lisa Joy

À Westworld, un parc d'attractions dernier cri, les visiteurs paient des fortunes pour revivre le frisson de la conquête de l'Ouest. Dolores, Teddy et bien d'autres sont des androïdes à apparence humaine créés pour donner l'illusion et offrir du dépaysement aux clients. Pour ces derniers, Westworld est l'occasion de laisser libre-cours à leurs fantasmes.
Cet univers bien huilé est mis en péril lorsqu'à la suite d'une mise à jour, quelques robots commencent à adopter des comportements imprévisibles, voire erratiques. En coulisses, l'équipe, qui tire les ficelles de ce monde alternatif, s'inquiète de ces incidents de plus en plus nombreux. Les enjeux du programme Westworld étant énormes, la Direction ne peut se permettre une mauvaise publicité qui ferait fuir ses clients. Que se passe-t-il réellement avec les androïdes ré-encodés ?
Disponible en SVOD sur OCS, en VOD sur Orange et Canal , puis en coffret DVD– Warner Home Video

WESTWORLD – L'ILLUSTRATION

Le parc d'attraction cybernétique Westworld est, dans cette œuvre, réduit à la figure d'un seul cavalier anonyme se découpant sur un fond de désert aride des États-Unis aux couleurs roses et pastel d'une fin de journée. Il fait immédiatement penser au personnage de l'homme en noir, figure emblématique des récits de la conquête de l'Ouest Américain, persuadé que des *Easter Eggs** sont disséminés dans le parc. Ce cow-boy est par ailleurs à même de représenter tous les hôtes, ces cyborgs aux actions savamment orchestrées, que contient cet univers copiant les scénarios-types des westerns. La fumée noire qui s'échappe de lui, et qui semble prendre naissance des flammes qui le dévorent de l'intérieur, agit à la manière d'une métonymie symbolisant la destruction imminente qui menace l'intégrité de ce monde scénarisé peut-être un peu trop bien huilé.

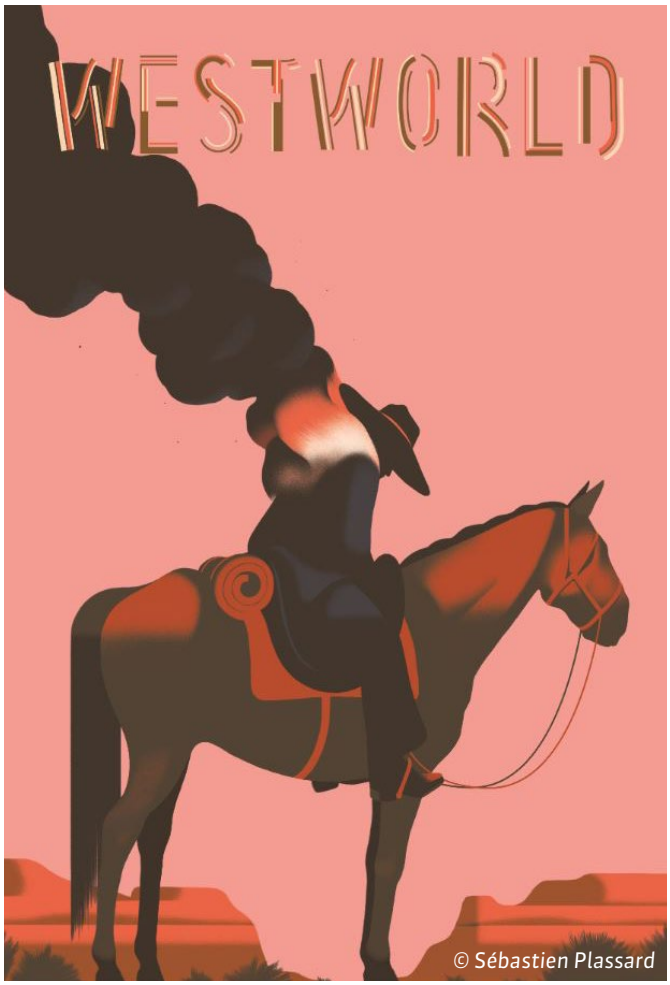
Dans un univers en apparence ultra-sécurisé et où tout est prévu à l'avance selon des lignes scénaristiques préétablies, que se passe-t-il lorsque les attractions décident de mettre le feu aux poudres et de se retourner contre leurs créateurs ?

**De l'anglais « œuf de Pâques », le terme apparaît pour la première fois en 1979 dans le jeu vidéo* Adventure *(sur Atari 2600). Cela fait référence à la chasse aux œufs de Pâques : il s'agit d'un message caché dans une œuvre (blagues, messages, jeux, ou références).*

© HBO

LE SAVIEZ-VOUS ?

Westworld est l'adaptation du film *Mondwest* (1973) de Michael Crichton avec Yul Brynner et James Brolin.



© Sébastien Plassard

LE TRANSHUMANISME

BLACK MIRROR – LA SÉRIE

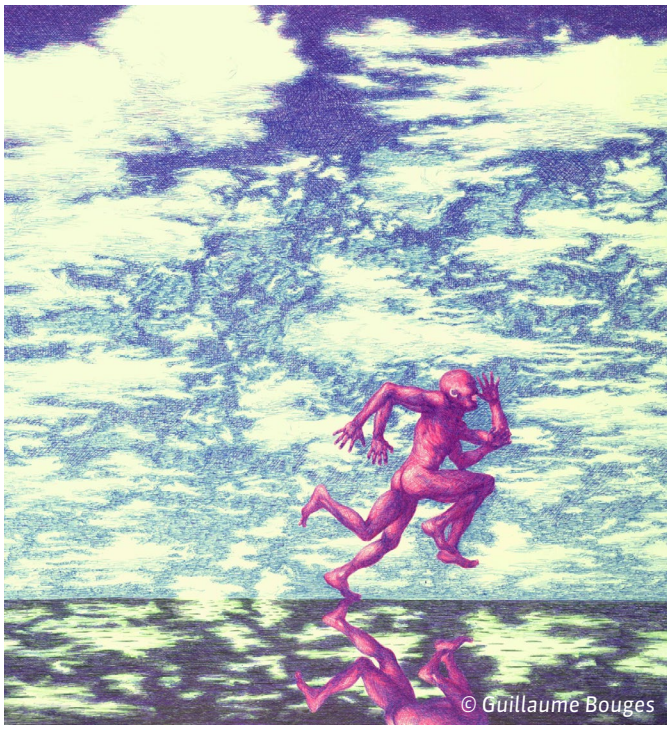
(Royaume Uni / 2011 / 5 saisons / 60min / Channel 4 (2011) et Netflix (2016))
Créée par Charlie Brooker et Annabel Jones

Série anthologique (épisodes indépendants avec un casting renouvelé) d'anticipation sur les nouvelles avancées technologiques et les risques inhérents de celles-ci sur notre société, sous une forme satirique, pessimiste et souvent réaliste.
La série relate les faits d'une réalité toujours dystopique. Répertoriée dans le genre SF, *Black Mirror* veut surtout faire prendre conscience aux spectateurs de certains enjeux contemporains : le transhumanisme, la médiatisation de la vie politique, l'évolution de l'intelligence artificielle, l'utilisation d'applications sociales, la réalité virtuelle, ou encore le filtrage de données indésirables.
Disponible en SVOD sur Netflix et en coffret DVD – France Télévision Distribution

© Channel 4 Television Corporation

BLACK MIRROR – L'LLUSTRATION

Cette illustration de **Guillaume Bouges** résume toute l'évolution de l'humanité, de sa souche animale, de son origine simiesque à l'être augmenté.
Fort de cette nouvelle technologie, l'Homme se sent invincible. Il vit entre ciel et terre et marche sur l'eau. Il est désormais libéré de sa peur la plus forte, la mort ! Il n'a plus besoin de Dieu, plus besoin de croire en un au-delà. Il ne sait pas vers quoi il court car c'est l'infini qui s'offre maintenant à lui.


© Guillaume Bouges

LE SAVIEZ-VOUS ?

La série tire son nom énigmatique du fait que les appareils de visionnage actuels (tablettes, téléviseurs, smartphones), lorsqu'ils sont éteints, nous envoient notre propre reflet sur leur écran noir. Un écho à la thématique de la série qui peut se voir parfois comme une critique acerbe de notre société. « *Si ces nouvelles technologies agissent comme une drogue - et cela semble bel et bien être le cas - alors quels sont leurs effets secondaires ? Cette zone - entre plaisir et inconfort -, c'est là que se développent les histoires de* Black Mirror », explique Charlie Brooker, le créateur de la série.

LE TRANSHUMANISME

L'HOMME QUI VALAIT 3 MILLARDS
LA SÉRIE

(The Six Million Dollar Man / USA / 1974 – 1978 / 5 saisons / 42min / ABC)
Créée par Harve Bennett et Kenneth Johnson

Gravement blessé dans un crash, l'astronaute Steve Austin est « reconstruit » avec des membres bioniques, ce qui lui procure une force immense, une vue perçante, et une rapidité hors norme. Il travaille dorénavant pour l'agence gouvernementale OSI (Office of Scientific Intelligence), les aidant à résoudre toutes sortes d'affaires...
Cette série américaine visionnaire des années 70 est devenue l'archétype des séries modernes abordant le transhumanisme ainsi que les problématiques des films de supers héros. Même si l'on peut sourire aujourd'hui du « bruit métallique » appuyant un ralenti de l'image « too much » quand le colonel-astronaute Steve Austin passe à l'action grâce à ses « sur-capacités bioniques », cette fiction interroge l'actualité bien réelle du corps augmenté. Comment améliorer le confort des bien-portants ? Comment réparer les vivants ? Comment repousser les limites du corps humain et fouler au pied la fatigue, la vieillesse, la maladie ou même la mort ?
Disponible en coffret DVD - Universal

© ABC

L'HOMME QUI VALAIT 3 MILLARDS
L'ILLUSTRATION

Courir, toujours courir... Plus souvent, plus longtemps, de mieux en mieux grâce à des top vêtements et des top chaussures de sport et grâce au smartphone au bras qui surveille, mesure, bat la cadence des performances des joggeurs et joggeuses en action, les éloignant toujours un peu plus des limites naturelles du corps humain. **Sébastien Plassard** s'inspire du monde du running bien réel d'aujourd'hui comme possible réminiscence de l'homme bionique de la fiction, comme une espèce de transhumanisme au quotidien. Oui, nous valons tous désormais trois milliards !

© Sébastien Plassard

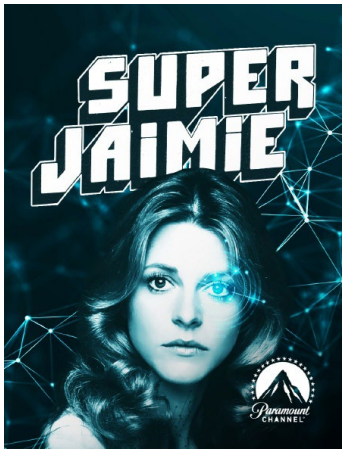
LE SAVIEZ-VOUS ?
Super Jaimie (The Bionic Woman) est le *spin-off** de *L'homme qui valait 3 milliards*, diffusé en France à partir de 1976. Jaimie Sommers, ex-petite amie de Steve Austin et ancienne championne de tennis devenue institutrice, se voit opérer bioniquement suite à un accident de parachute. Nouveau bras, nouvelles jambes et, à la différence de Steve Austin, nouvelle oreille lui permettant de suivre des conversations de loin ou derrière un mur. Grâce à ses nouveaux atouts, elle devient à son tour agent secret aux services d'Oscar Goldman. La série qui comportera trois saisons verra un bon nombre de crossovers associant les deux héros bioniques.

**Terme qui désigne une série dérivée d'une autre.*

POUR ALLER PLUS LOIN

PLACE À LA CRÉATIVITÉ !

1/ À partir de ces affiches originales de séries qui explorent le futur, imaginez le synopsis de celles-ci.



2/ À partir des résumés ci-dessous, créez votre propre affiche de la série à l'aide de la technique de votre choix : collage, dessin, peinture, logiciels spécialisés…

COSMOS 1999

Grande – Bretagne, Italie / 1975 - 1977 / 42min
Science-fiction

En 1999, la Terre entrepose ses déchets nucléaires sur la base lunaire « Alpha ». Une puissante explosion provoque une réaction en chaîne qui conduit la Lune à quitter l'orbite terrestre puis le système solaire. Dans l'incapacité de regagner la Terre, les 311 survivants, commandés par le charismatique commandant John Koenig, errent sur l'astre dans le cosmos et affrontent toutes sortes de dangers.

FANTÔMETTE

France / 1999 / 21 x 24min
Fantastique

Adaptée de la série littéraire homonyme de Georges Chaulet, la série suit l'histoire de Fantômette qui doit déjouer les plans criminels du Masque d'argent, de Cynica et du Furet dans la ville de Framboisy.

FIREFLY

États – Unis / 2002 / 42min
Drame, Western, Science-fiction

Après une guerre civile qui a permis à l'Union des Planètes de dominer l'espace, le capitaine Malcolm Reynolds et son équipage s'efforcent de survivre à bord du vaisseau Serenity en effectuant diverses missions sans trop se soucier de la légalité.

LE *TIME'S UP* DES SÉRIES

À la manière du jeu de société *Time's Up*, chaque joueur inscrit le nom de cinq séries sur un papier. Chaque joueur doit faire deviner les différentes séries à ses co-équipiers en trois manches de 30 secondes. Quand toutes les cartes ont été découvertes, on passe à la manche suivante.

Première manche : Un joueur tente de faire deviner à son équipe le maximum de séries avec autant de mots qu'il le souhaite.
Exemple pour Black Mirror : série anthologique d'anticipation sur les avancées technologiques et leurs dangers sur notre société sous forme satirique.

Deuxième manche : Cette fois-ci, le joueur ne doit prononcer qu'un seul mot-clé à son équipe. Ses co-équipiers ne peuvent faire qu'une seule proposition !
Exemple pour Black Mirror : « technologie »

Troisième manche : Désormais, le joueur doit leur faire deviner en mimant la série.

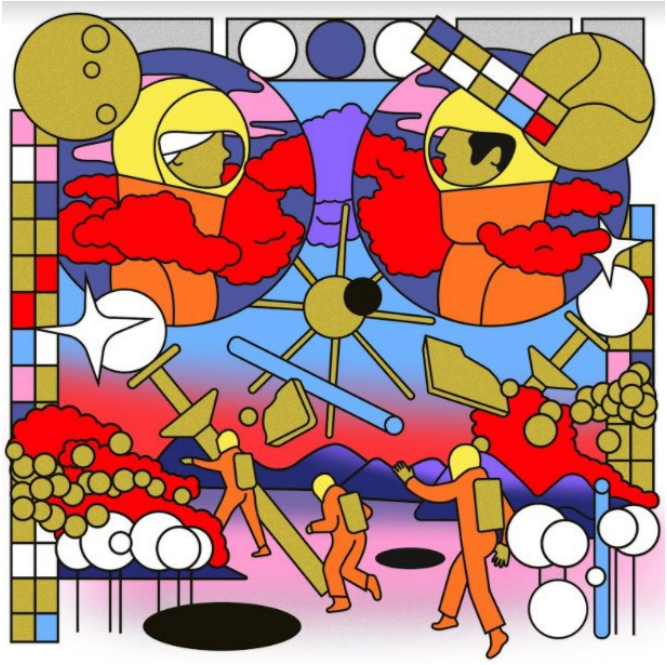
POUR ALLER PLUS LOIN

ANALYSE D'ILLUSTRATIONS

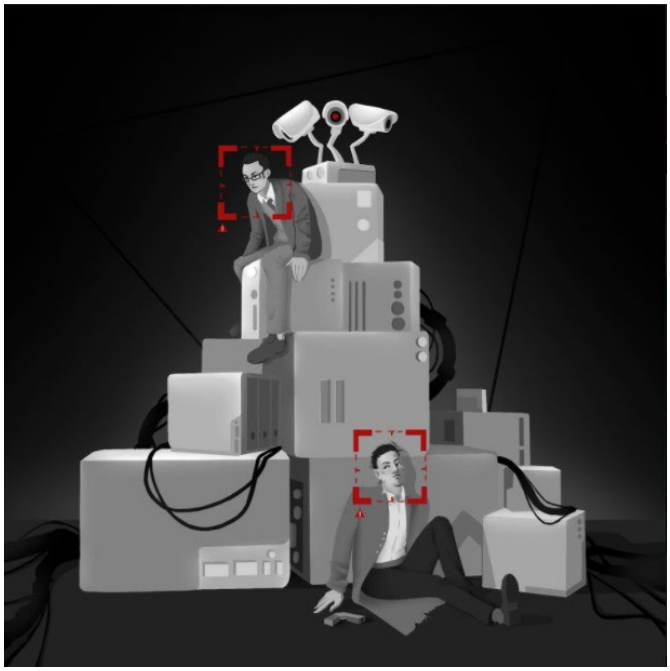
Après l'exposition, prêtez-vous à l'exercice de l'analyse d'image sur l'illustration qui vous inspire ! Description, composition, choix des couleurs, références visuelles… Plongez-vous dans l'interprétation des œuvres des jeunes créateurs du concours **Futur en Séries** de Kiblind Magazine et Séries Mania !

Perdu dans l'espace
© Johann Le Bouhellec

Black Mirror
© Paul Laffond



Cosmos 1999
© Maria Frade



Person of Interest
© Laurie Daunay