

FAIRE DU CINÉMA

A L'ÉCOLE PRIMAIRE



1. Introduction	3
2. Un projet pluridisciplinaire.	4
3. Programmation	5
❖ Séance n° 1 : <i>Découverte</i>	
- Débat en classe sur le thème du cinéma	
- Découverte de quelques genres de cinéma à travers des extraits de films..	
❖ Séance n° 2 : <i>Cadrages et plans</i>	
- Etude des différents plans et de leur utilisation au travers d'exemples.	
- Tournage en classe de quelques plans.	
❖ Séance n° 3 & 4 : <i>Expression et angles de vue</i>	
- Recherche sur les expressions du visage.	
- Plongée/contre plongée	
- Prises de vues photographiques.	
❖ Séance n° 5 : <i>Mouvements de caméra : travelling et panoramique</i>	
- Exemples extraits de films	
- Tournage d'une scène en travelling.	
❖ Séance n° 6 : <i>Les dialogues</i>	
- Champ / contre-champ : observation dans un ou deux extraits.	
- Tournage et montage en classe d'un petit dialogue.	
❖ Séance n° 7 : <i>Les trucages</i>	
- Visionnage de films à trucages.	
- Recherche collective.	
- Tournage d'une saynète avec trucage du type « incrustation ».	
❖ Séance n° 8 & 9 : <i>Histoire de l'invention du cinéma</i>	
- Présentation d'appareils illustrant le fonctionnement du cinéma.	
- Visionnage de courts-métrages documentaires.	
- Réalisation d'une frise historique.	
- fabrication individuelle d'un zootrope.	
❖ Séance n° 10 : <i>Photomontages</i>	
- Education à l'image à travers l'observation et la réalisation de photomontages.	
❖ Réalisation d'un court-métrage : <i>Arlequin amoureux</i>	
- Pièce de Carlo Goldoni (1707-1793)	
- Adaptation cinématographique	
❖ Adaptation d'une bande dessinée : <i>Ali & Lola</i>	
4. Annexes	
❖ Affiches de films pour le classement des différents genres	
❖ Affichettes pour l'étude des plans cinématographiques	
❖ Affichettes pour l'étude des angles de prise de vue	
❖ Affichettes des inventions/inventeurs pour la frise collective	
❖ Frise historique individuelle de l'invention du cinéma	
❖ Extraits et films et de documentaires (archive externe)	
❖ Exemples de films tournés en classe (archive externe)	

Qu'est-ce que le cinéma ?

Le cinéma n'est qu'une illusion d'optique destinée à recréer le mouvement. Des images fixes, presque identiques, se succèdent plus ou moins vite et notre cerveau interprète ce défilé comme un mouvement continu.

L'histoire du cinéma peut se décomposer en 4 grandes périodes :

1. Les premiers appareils conçus pour recréer le mouvement se limitaient à de courtes scènes de quelques images dessinées. Simples curiosités scientifiques, ces appareils sont très utiles pour comprendre le fonctionnement du cinéma. La plupart sont réalisables en classe et vous trouverez dans ce document des fiches de fabrication à utiliser en classe.
2. Avec l'invention de la photographie, puis celle du cinématographe par les frères Lumière, on entre dans l'ère du cinéma. On peut maintenant enregistrer puis projeter des scènes de la vie quotidienne, comme la sortie d'une usine, ou bien l'entrée d'un train en gare. La pellicule permet de prendre une grande quantité de photos et de filmer de longues scènes qui auraient été impossibles à réaliser image par image.
3. Rapidement, des inventeurs géniaux et imaginatifs s'emparent du cinématographe pour créer des scènes de fiction, réaliser des trucages, ajouter du son. C'est l'avènement du cinéma moderne tel que nous le connaissons aujourd'hui. Le cinéma devient alors une véritable entreprise et de nouveaux métiers se créent : scénariste, producteur, metteur en scène, ingénieur du son, décorateur, etc. Le cinéma est alors une affaire de professionnels qui produisent des films, pendant que les spectateurs remplissent les salles.
4. Les progrès technologiques, la miniaturisation et l'informatique ont rendu le cinéma accessible à tout le monde. Avec un caméscope numérique et un ordinateur, on peut facilement réaliser des films de bonne qualité et les diffuser sur Internet.

Quel est son intérêt pédagogique ?

La maîtrise et la pratique du cinéma ne font pas partie des programmes de l'école primaire. Il s'agit ici d'un projet fédérateur de plusieurs autres disciplines : Sciences, arts visuels, histoire des arts, théâtre, éducation à l'image, production d'écrit et même mathématiques. Si l'objectif des élèves est d'obtenir un produit fini de qualité, celui de l'enseignant est à chercher dans les connaissances et les compétences que ces derniers vont acquérir ou réutiliser tout au long du projet.

L'intérêt de la pédagogie par projets est double :

- Donner un sens et une réalité tangible aux compétences acquises par les élèves, et donc les renforcer, au travers de réalisations valorisantes.
- Fournir des situations susceptibles de faire émerger de nouvelles compétences.

Voici quelques extraits des programmes 2008 du cycle 3 de l'école primaire mettant en évidence l'aspect transversal du projet :

HISTOIRE DES ARTS

L'histoire des arts porte à la connaissance des élèves **des œuvres de référence qui appartiennent au patrimoine ou à l'art contemporain**; ces œuvres leur sont présentées en relation avec une époque, une aire géographique (sur la base des **repères chronologiques et spatiaux acquis en histoire** et en géographie), une forme d'expression (dessin, peinture, sculpture, architecture, arts appliqués, musique, danse, **cinéma**), et le cas échéant une technique (huile sur toile, gravure...), un artisanat ou **une activité créatrice vivante**.

MATHEMATIQUES

[...] **La résolution de problèmes liés à la vie courante** permet d'approfondir la connaissance des nombres étudiés, de renforcer la maîtrise du sens et de la pratique des opérations, de développer la rigueur et le goût du raisonnement.

[...] **Les durées** : unités de mesure des durées, calcul de la durée écoulée entre deux instants donnés.

[...] **La résolution de problèmes concrets** contribue à consolider les connaissances et capacités relatives aux grandeurs et à leur mesure.

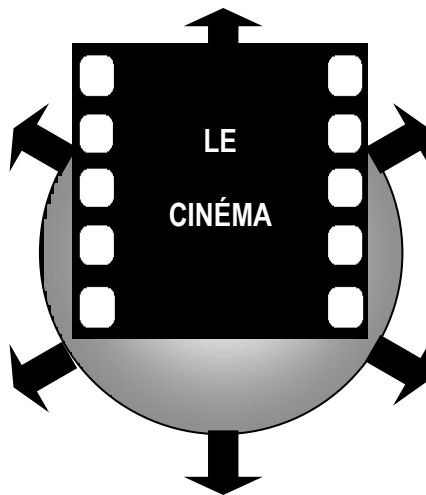
SCIENCES

Les sciences expérimentales et les technologies ont pour objectif de **comprendre et de décrire le monde réel**, [...] Leur étude contribue à faire saisir aux élèves la distinction entre **faits et hypothèses vérifiables** d'une part, opinions et croyances d'autre part. [...]

Les objets techniques :
Objets mécaniques,
transmission de mouvements.

PRODUCTION D'ECRITS

La **rédaction de textes** fait l'objet d'un apprentissage régulier et progressif : elle est une priorité du cycle des approfondissements. Les élèves apprennent à narrer des faits réels, à décrire, à expliquer une démarche, à justifier une réponse, à **inventer des histoires**, à **résumer des récits**, à écrire un poème, en **respectant des consignes de composition** et de rédaction.



ARTS VISUELS

Conjuguant pratiques diversifiées et fréquentation d'œuvres de plus en plus complexes et variées, l'enseignement des arts visuels (arts plastiques, **cinéma**, photographie, design, **arts numériques**) approfondit le programme commencé en cycle C et favorise l'expression et la création. Il conduit à **l'acquisition des savoirs et de techniques spécifiques** et amène progressivement l'enfant à cerner la notion d'œuvre d'art et à distinguer la valeur d'usage de la valeur esthétique des objets étudiés. Pratiques régulières et diversifiées et références aux œuvres contribuent ainsi à l'enseignement de l'histoire des arts.

T.I.C.

La culture numérique impose l'usage raisonné de l'informatique, du **multimédia** et de l'internet. [...] Le programme du cycle des approfondissements est organisé selon cinq domaines déclinés dans les textes réglementaires définissant le B2i :

-s'approprier un environnement informatique de travail

-adopter une attitude responsable

-créer, produire, traiter, exploiter des données

-s'informer, se documenter

-communiquer, échanger.

Les élèves **apprennent à maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur**. Ils sont entraînés à **utiliser un traitement de texte**, à écrire un document numérique. [...] Les technologies de l'information et de la communication sont utilisées dans la plupart des situations d'enseignement.

1. Les différents genres de films

Cette séance, organisée sous forme de débat collectif, a pour objectif de cerner les représentations et les connaissances cinématographiques des élèves, et d'apporter quelques notions de base, essentielles pour la suite du projet. Déroulement :

1. Un débat sur le cinéma, où pourront être abordés quelques aspects essentiels :
 - Narratif : un film, c'est une histoire, avec un début, un déroulement et une fin.
 - Emotionnel : quelques émotions ressenties au cinéma : peur, suspense, four-rire, tristesse, etc. Identification aux personnages.
 - Artistique : les comédiens, les décors, les dialogues, la musique.
 - Technique : le son, l'image, la 3D, la réalisation, le matériel (caméra, micro, etc.)
2. Chaque élève est amené à résumer son film préféré en deux ou trois phrases : « C'est l'histoire de... »
3. Constitution collective, au tableau, d'une liste des différents genres de films connus des élèves.
4. Distribution de la fiche de recherche et visionnage d'extraits de films. Chaque élève note au crayon, en s'aidant si besoin de la liste.
5. On visionne à nouveau pour la correction collective : les élèves échangent leurs réponses et tentent de combler les lacunes de la liste précédemment dressée.
6. Chacun complète la fiche avec un ou deux films de son choix, en indiquant le genre.
7. On pourra compléter la séance par une petite recherche sur les films étudiés (voir fiche)

Voici la liste des extraits proposés aux élèves :

Titre	Genre
Pour une poignée de dollars	Western spaghetti
Le guetteur	Policier
Pirates	Aventure
Singing in the rain	Comédie musicale
Kirikou	Dessin animé
# #	Guerre
Frankenweenie	Animation
Cyrano	Historique
La fureur de vaincre	Arts martiaux
Harry Potter et la chambre des secrets	Fantastique
Spartacus	Peplum
Startrek	Science fiction
Charlot patine	Burlesque
Planète bleue	Documentaire
La chevauchée fantastique	Western classique
Jour de fête	Burlesque

Les différents genres de films

Ecris sous chaque image le genre du film dont elle est extraite.

Pour une poignée de dollars



Le guetteur



Pirates



Singing in the rain



Kirikou



Frankenweenie



Ô aï aï ^ A O | } aï



Cyrano



La fureur de vaincre



Harry Potter et la chambre des secrets



Spartacus



Startrek



Charlot patine



Planète bleue



La chevauchée fantastique



Jour de fête



.....

.....

Recherche sur les films vus lors de la première séance

Titre	Genre	Réalisateur	Acteur principal
Pour une poignée de dollars	Western spaghetti		
Le guetteur	Policier		
Pirates	Aventure		
Singing in the rain	Comédie musicale		
Kirikou	Dessin animé		
# #	Guerre		
Frankenweenie	Animation		
Cyrano	Historique		
La fureur de vaincre	Arts martiaux		
Harry Potter et la chambre des secrets	Fantastique		
Spartacus	Péplum		
Startrek	Science-fiction		
Charlot patine	Burlesque		
Planète bleue	Documentaire		
La chevauchée fantastique	Western classique		
Jour de fête	Burlesque		

Recherche sur les films vus lors de la première séance (correction)

Titre	Genre	Réalisateur	Acteur principal
Pour une poignée de dollars	Western spaghetti	Sergio Leone	Clint Eastwood
Le guetteur	Policier	Michele Placido	Daniel Auteuil, Mathieu Kassovitz
Pirates	Aventure	Roman Polanski	Walter Matthau
Singing in the rain	Comédie musicale	Stanley Donen, Gene Kelly	Gene Kelly, Debbie Reynolds
Kirikou	Dessin animé	Michel Ocelot	
Capitaine Conan	Guerre	Bertrand Tavernier	Philippe Torreton
Frankenweenie	Animation	Tim Burton	
Cyrano	Historique	Jean-Paul Rappeneau	Gérard Depardieu
La fureur de vaincre	Arts martiaux	Lo Wei	Bruce Lee
Harry Potter et la chambre des secrets	Fantastique	Chris Columbus	Daniel Radcliffe
Spartacus	Péplum	Stanley Kubrick	Kirk Douglas
Star trek	Science-fiction	Gene Roddenberry (série télévisée)	William Shatner (Capitaine kirk)
Charlot patine	Burlesque	Charlie Chaplin	Charlie Chaplin
Planète bleue	Documentaire	Alastair Fothergill et Andy Byatt	
La chevauchée fantastique	Western classique	John Ford	John Wayne
Jour de fête	Burlesque	Jacques Tati	Jacques Tati

2. Les différents plans

L'objectif de cette séance est de permettre aux élèves de s'approprier les différents plans cinématographiques et leurs signifiants. Déroulement :

1. Visionnage de quelques images extraites de westerns :
 - Que voit-on ?
 - Que ressent-on ?
 - Qu'est-ce que l'auteur du film a voulu montrer ?
 - A quelle distance se trouve la caméra ?
2. A l'aide des photos agrandies, on range collectivement les images de la plus **éloignée** de la caméra à la plus **proche**.
3. On obtient un classement en 7 groupes. Chaque plan est nommé, puis, à partir des observations de l'étape 1, on rédige un court texte descriptif sur son utilisation.
4. Les élèves complètent la deuxième partie de la fiche sur les images étudiées au §1.
5. A l'aide d'un appareil photo ou d'une caméra, on réalise quelques plans proposés par les élèves, associés à une situation particulière. On peut laisser les élèves imaginer des situations, ou bien les proposer. Ils devront alors déterminer quel plan utiliser et prendre la photo correspondante. On peut organiser à cette occasion un jeu de la façon suivante : les situations sont décrites sur des papiers pliés et jetés dans une boîte. Un élève tire une situation. Il choisit un ou plusieurs camarades qu'il met en scène pour prendre la photo correspondant au plan qu'il a choisi. Quelques exemples :
 - Un personnage regarde l'heure : **très gros plan** sur la montre ou sur une pendule
 - Deux personnes discutent, attablées sur une terrasse : **plan rapproché**
 - La mère entre dans la chambre de sa fille et l'appelle : **plan moyen**
 - Dans la classe, les élèves écoutent attentivement la maîtresse : **plan général**
 - Julien est en train de téléphoner à son copain Théo : **gros plan**

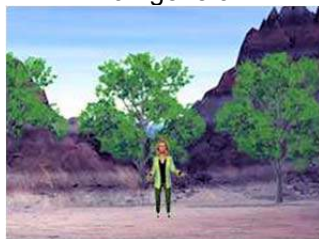
Voici la liste des principaux plans cinématographiques à faire découvrir aux élèves :

Plan d'ensemble



Il sert à poser le décor du récit.

Plan général



Montre les personnages dans leur environnement

Plan moyen



Les personnages sont montrés « en pied »

Plan américain



Inventé pour les westerns, pour voir les revolvers.

Plan rapproché



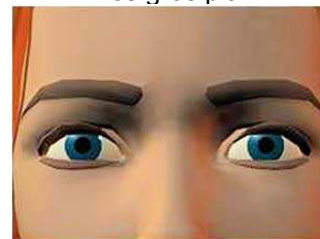
Utilisé pour les conversations entre personnages, il permet de voir le jeu des acteurs et leurs expressions.

Gros plan



Il permet de centrer le récit sur les émotions et/ou les pensées

Très gros plan



Utilisé pour la mise en valeur d'un élément précis : objet, regard, ...

Quelques situations à explorer.

- Découpez, pliez et mélangez dans un chapeau.
- Une élève tire une situation au hasard, choisit l'(es) acteur(s) et le(s) place.
- Il prend une photo en choisissant un plan qui mettra la scène en valeur.

Julien attend Sophie qui est très en retard : il regarde sa montre pour vérifier l'heure.	Jacques et Annabelle discutent à la terrasse d'un café.
Corinne cherche sa fille partout dans la maison. Elle entre dans sa chambre.	Sandrine téléphone à sa copine. Celle-ci lui apprend une terrible nouvelle qui la laisse sans voix.
Cécile s'approche à pas de loup dans le dos de Florence, pour la surprendre.	Raphaël est tétanisé : il vient d'apercevoir une énorme araignée sur sa table. Les yeux écarquillés, il n'ose plus bouger...
Léa a mis son casque et branché son lecteur mp3. Elle écoute son groupe préféré les yeux fermés.	Damien est écrivain. Penché sur son ordinateur, il est en train d'écrire le dernier chapitre de son roman.
Sylvie n'aime pas les insectes. Justement, une grosse mouche noire vient de se poser sur le bout de son nez, l'obligeant à loucher.	Carine n'a pas révisé pour le contrôle de maths. Elle « jette un œil » sur la copie de son voisin pour copier les réponses.
Jules et Paulo se rencontrent par hasard à la bibliothèque municipale, alors qu'ils cherchaient un livre dans le même rayon.	La secrétaire entre dans le bureau du directeur pour lui signaler que son « rendez-vous » de 10h est arrivé.
Romain vient de garer sa voiture sur un emplacement payant. Il cherche dans sa monnaie une pièce à mettre dans le parcmètre.	Charlotte est retrouvée évanouie, étendue sur le sol de la bibliothèque. Le livre qu'elle tenait en main est tombé juste à côté de sa tête.
Accoudé au bastingage, le capitaine Crochet observe la côte à travers sa lunette pour trouver une crique où il pourra accoster.	Thierry a égaré ses clefs. Il fouille désespérément dans la poche de son pantalon...

Les différents plans cinématographiques

Ecris sous chaque image le plan utilisé



Exemples de plans réalisés par des élèves



Julien attend Sophie qui est très en retard : il regarde sa montre pour vérifier l'heure.



Raphaël est tétanisé : il vient d'apercevoir une énorme araignée sur sa table. Les yeux écarquillés, il n'ose plus bouger...



Thierry a égaré ses clefs. Il fouille désespérément dans la poche de son pantalon...

Expression et angle de prise de vue

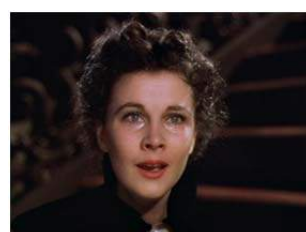
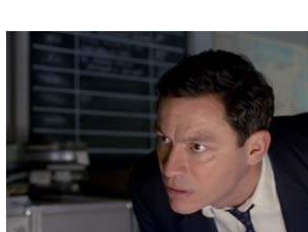
Séance 3

Lors de ces deux séances, on étudiera les différentes expressions du visage et l'importance de l'angle de prise de vue pour leur mise en valeur. Déroulement :

1. Visionner quelques images extraites de films. Sont mélangées des images neutres, en plongée et en contreplongée. Par l'observation et les remarques des élèves, faire émerger les 3 groupes et classer les images au tableau. Résumez les observations :
 - La contre-plongée correspond à la vue qu'un petit enfant aurait d'un adulte. Elle accentue la taille des personnages, donne une impression de force et de domination.
 - Au contraire, la plongée rapetisse les personnages, les rend vulnérables et accentue les effets de peur ou de surprise.
 - Avec un angle neutre, c'est-à-dire à hauteur des yeux, la prise de vue est proche de ce que verrait le spectateur s'il participait à l'action. Il peut alors s'identifier aux différents personnages et « rentrer » dans l'histoire.
 - Les cadrages « neutres » sont très rares.
2. Visionner la séquence « plongee-contreplongée.mp4 » incluse dans les documents annexes. Ce court-métrage explique de façon visuelle l'utilisation de la plongée et de la contre-plongée.
3. Application et recherche individuelle : les élèves doivent classer une série d'images (document annexe n°1) en fonction de l'angle de prise de vue.



La contre-plongée correspond à la vue qu'un petit enfant aurait d'un adulte. Elle accentue la taille des personnages, donne une impression de force et de domination.



Au contraire, la plongée rapetisse les personnages, les rend vulnérables et accentue les effets de peur ou de surprise.

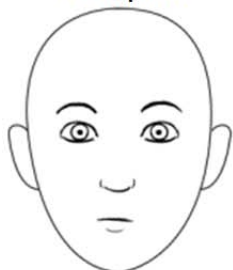


Avec un angle neutre, c'est-à-dire à hauteur des yeux, la prise de vue est proche de ce que verrait le spectateur s'il participait à l'action. Il peut alors s'identifier aux différents personnages et « rentrer » dans l'histoire.

Séance 4

L'angle de prise permet d'accentuer l'effet sur le spectateur, mais il ne remplace pas le jeu du comédien. Etudions quelques expressions du visage à travers une recherche de vocabulaire (document annexe n°2). Chaque élève devra ensuite mimer une expression de son choix et sera photographié par un autre. Les photos seront assemblées pour constituer un « trombinoscope » des expressions du visage. Exemple :

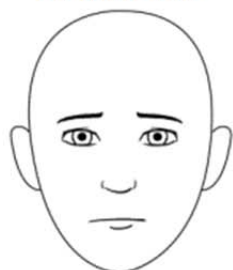
La surprise



La colère



La tristesse



La peur



Le dégoût



L'angle de prise de vue

En contre-plongée

--	--	--	--

La contre-plongée correspond à la vue qu'un petit enfant aurait d'un adulte. Elle accentue la taille des personnages, donne une impression de force et de domination.

En plongée

--	--	--	--

Au contraire, la plongée rapetisse les personnages, les rend vulnérables et accentue les effets de peur ou de surprise.

A hauteur du regard

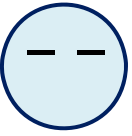
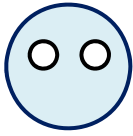



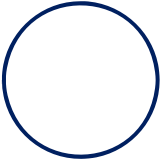
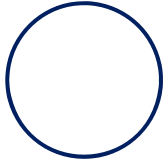

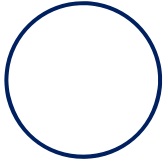

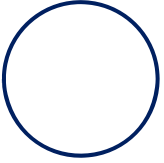
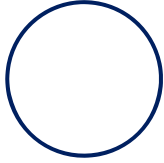
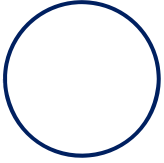
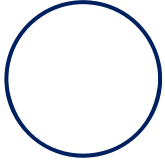
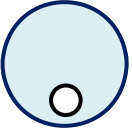
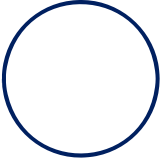
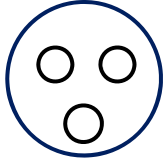
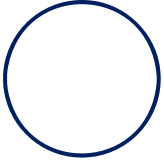
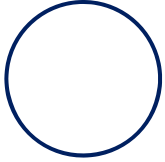
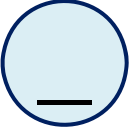
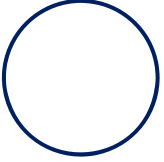
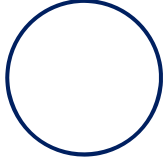
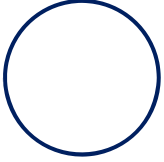
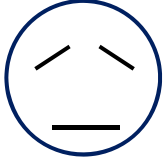
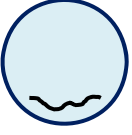
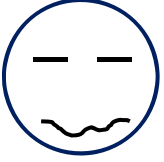
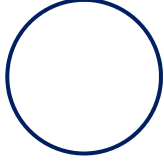
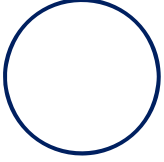
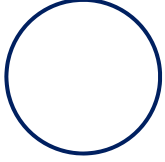
--	--	--	--

Avec un angle neutre, c'est-à-dire à hauteur des yeux, la prise de vue est proche de ce que verrait le spectateur s'il participait à l'action. Il peut alors s'identifier aux différents personnages et « rentrer » dans l'histoire.



Les différentes expressions du visage

Complète les visages manquants et trouve pour chacun un qualificatif qui convient

				
			 méchant	
				
		 surpris		
				 triste
	 malade			

5. Les mouvements de caméra

L'objectif de cette séance est de découvrir deux techniques de base du cinéma : le travelling et le panoramique. Déroulement :

1. Commençons par la découverte d'une séquence « travelling » issue du film « Cheval de guerre ». On y voit une voiture et un cavalier à cheval se livrant à une course de vitesse.



Après un premier visionnage, les élèves seront amenés à décrire l'action et tenteront d'identifier les différents personnages et leurs rapports en se basant sur les dialogues, mais aussi sur l'image et le jeu des acteurs.

- Se connaissent-ils ?
- Quel est l'enjeu de cette compétition ?

Puis on passera à l'étude technique et la découverte des procédés utilisés :

- Combien de plans différents dans cette séquence ?
- Où est placée la caméra pour chaque plan ?
- Comment se fait-il que les caméras ne se « voient » pas entre elles ?

Ce qui permettra de découvrir :

- Le travelling avec caméra embarquée
- Le travelling en parallèle
- Le tournage en plusieurs fois de la même séquence.

2. A titre d'exemples, voici trois autres extraits utilisant le travelling, qui peuvent être visionnés :

- « Brazil », de Terry Gilliam : On y suit le parcours ubuesque d'un document à travers les différents services du ministère de l'information. Porter une attention particulière aux plans de début et de fin du travelling.



- Au départ : gros plan sur le document que l'on va suivre.
- A l'arrivée : contre-plongée sur le grand chef pour renforcer l'impression de toute puissance du ministre.



- « The Shining », de Stanley Kubrik : Danny roule en voiture à pédale dans un dédale de couloirs, suivi par la caméra, s'arrête devant une chambre, tente de l'ouvrir puis repart. Noter l'importance de la musique qui renforce l'impression de danger.



- « The Shining », de Stanley Kubrik : la séquence d'ouverture est un long travelling aérien qui amène le spectateur sur le lieu de l'action, en compagnie du personnage principal dont on suit la voiture.



- « Vertigo », (Sueurs froides), d'Alfred Hitchcock : le travelling arrière, combiné avec un zoom, illustre le vertige qui saisit John Ferguson lorsqu'il se penche au-dessus de la cage d'escalier.

- « Les sentiers de la gloire », de Stanley Kubrick : Dans cette scène, le colonel Dax (Kirk Douglas), remonte une tranchée dans laquelle les soldats se préparent à l'assaut. On est en 1916 et la guerre s'est enlisée dans les tranchées.



3. Les panoramiques sont plus faciles à réaliser car ils ne nécessitent pas de matériel particulier pour faire « rouler » ou bien « voler » la caméra. Un simple pied suffit pour faire « tourner » l'image sur son axe, horizontal ou vertical.

4. Voici une énigme à proposer aux élèves : dans « 2001, l'odyssée de l'espace », Stanley Kubrick illustre l'apesanteur régnant à l'intérieur du vaisseau avec (entre autres) la scène suivante, assez déroutante.

- Comment a-t-elle été tournée ?
- Quel est le mouvement de la caméra ?
- Du décor ? De l'actrice ?



5. Le petit film « mouvements de caméra » extrait des « leçons de cinéma » illustre l'emploi du panoramique et du travelling, avec en plus un troisième accessoire, le « steadycam » qui permet de se déplacer, caméra au poing, sans à-coups, comme si celle-ci flottait en l'air.



6. Mise en pratique : tournage d'un petit travelling. Un caddie de supermarché, ou bien une chaise à roulettes poussée par un élève, emmènera le cadreur au rythme de la marche des 2 acteurs. Pour plus de stabilité, on peut fixer la caméra sur un pied lui-même solidement attaché au caddie.

Séquence 1 – Int – Cabinet du médecin

Le médecin raccompagne sa patiente à la porte de son cabinet, tout en la rassurant sur l'opération qu'elle va bientôt subir.

Patiente : Docteur, je suis vraiment inquiète...

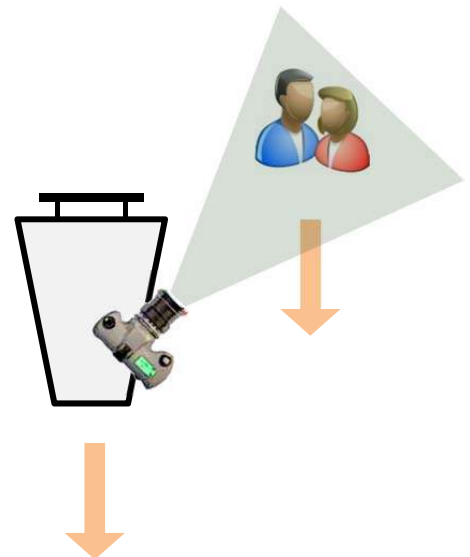
Docteur : Ne vous en faites donc pas, Me Chinchon, tout va bien se passer, je vous assure.

Patiente : Je ne sentirai rien, n'est-ce pas ?

Docteur : Mais non. Vous savez, enlever un poumon, c'est une opération très courante de nos jours.

Patiente : (effrayée) Le poumon ?... Mais... Docteur... Moi, c'est la vésicule !...

Docteur : (étonné) Ah bon ?... Vous êtes sûre ? Oh vous savez, la vésicule... un poumon... (rassurant, il lui tape sur l'épaule) Allez, rentrez chez vous et cessez de vous en faire.



Le travelling s'arrête, la patiente sort du champ. Le Docteur s'interroge :

Docteur : (soucieux, il s'arrête et réfléchit) Pourquoi est-elle venue, déjà ?...

Quelques instantanés du tournage



6. Champ / Contrechamp

L'objectif de cette séance est de découvrir une autre technique de base du cinéma : le champ/contrechamp, à travers l'observation de séquences de dialogues. Déroulement :

1. Commençons par visionner deux dialogues « à l'ancienne », tels qu'ils étaient filmés au début de l'expansion du cinéma. A cette époque, la technique cinématographique en était encore à ses balbutiements. Le cinéma succédait au théâtre et n'avait pas encore affirmé sa différence. Le cinéma était vu avant tout comme un moyen de diffusion de son prédécesseur, le théâtre, et non comme un art à part entière. De fait, les réalisateurs cherchaient à reproduire dans leur film ce que verrait un spectateur assis au premier rang. C'est ainsi que les dialogues étaient souvent filmés de façon statique, en un seul plan englobant tous les personnages. Exemples :

- « Le chanteur de jazz » (1927). Dans cet extrait, le pianiste et sa mère discutent sans que jamais le plan ne change ni la caméra ne bouge. On a l'impression d'être au théâtre.
- « La femme du boulanger » (1938) de Marcel Pagnol.



2. Voici maintenant un dialogue plus récent, filmé avec la technique du champ/contrechamp. Il s'agit d'un extrait de « Un flic » avec Alain Delon dans le rôle principal. Les élèves seront invités à comparer (techniquement) cet extrait avec les deux vus précédemment :

- Il y a plusieurs plans.
- On change de plan en même temps que d'interlocuteur.
- On ne voit pas toujours la personne qui parle.

Qu'est-ce que cela apporte à l'histoire, au jeu des acteurs, au ressenti du spectateur ?

- Les personnages sont filmés en gros plan, ce qui permet de bien voir leurs expressions, leurs réactions.
- On peut les voir de face ou de trois/quarts et plus seulement de profil.
- On ne voit que ce qui est utile à l'histoire (celui qui parle)
- On peut voir la réaction de celui qui écoute, et cela permet de mieux comprendre ce qui se passe, ou bien ce qui n'est pas dit dans le dialogue.

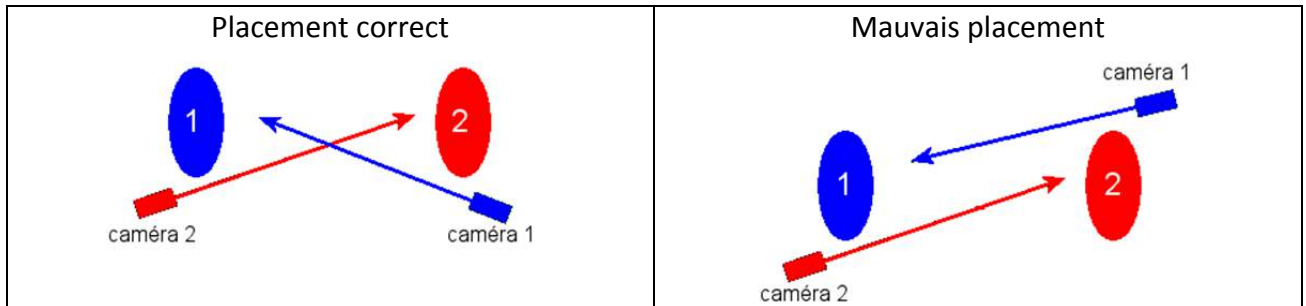


3. Dans l'exemple précédent, les deux acteurs sont à la même hauteur, assis dans une voiture. Voici maintenant un exemple de champ/contrechamp avec deux personnages discutant debout. Il s'agit d'un extrait de « Lost Highway » de David Lynch (1997). Les deux personnages ayant des tailles sensiblement différentes, cette séquence permet de comprendre le placement de la (des) caméra(s) en prolongement des regards des personnages.

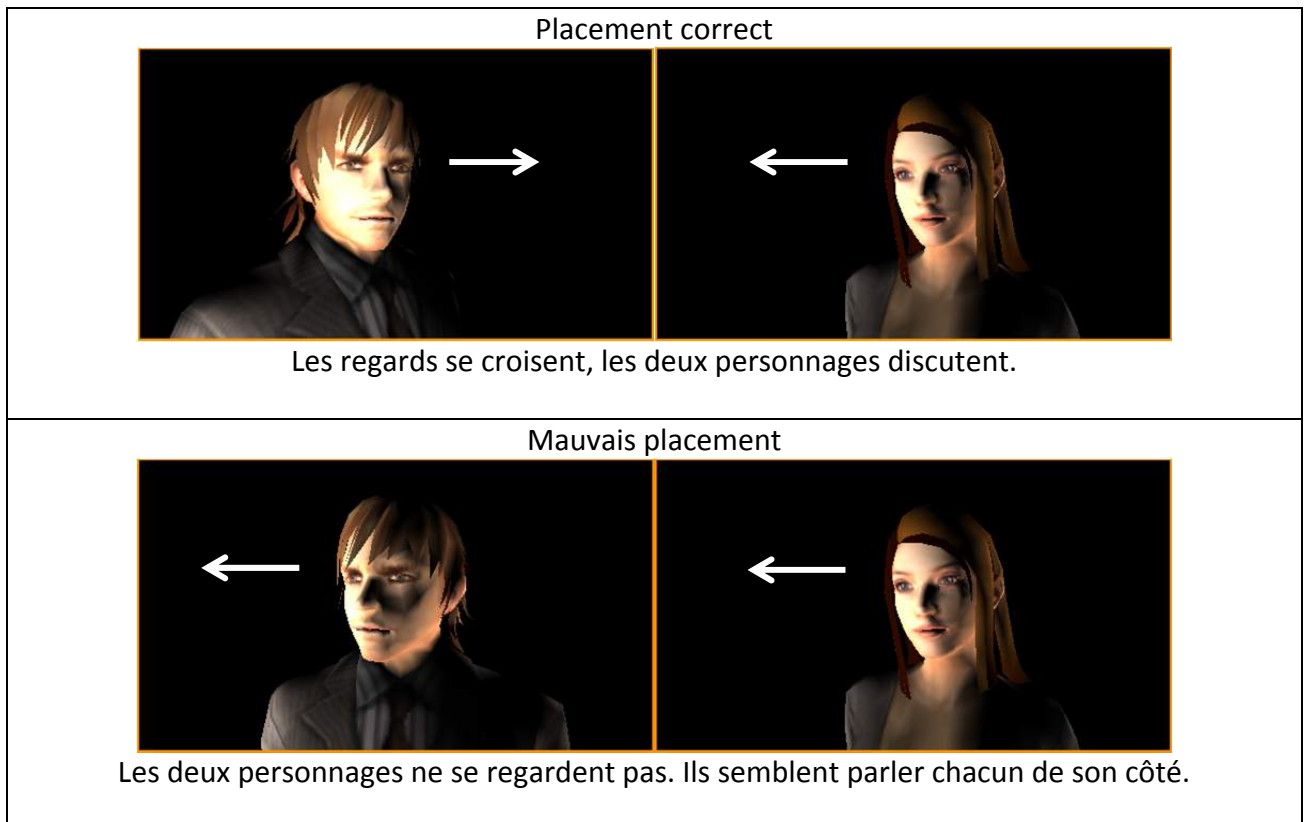


4. Passons maintenant à la pratique. Le tournage sera différent selon que vous disposez d'une ou deux caméras.
- Avec 2 caméras, les deux champs pourront être filmés simultanément et montés dans la foulée.
 - Avec 1 caméra, il faudra tourner la scène 2 fois.

Pour reproduire la situation d'un « vrai » dialogue, il faut faire attention à placer les deux caméras du même côté (règle des 180°), afin que les regards des personnages se croisent lorsqu'on passe de l'un à l'autre. Démonstration :



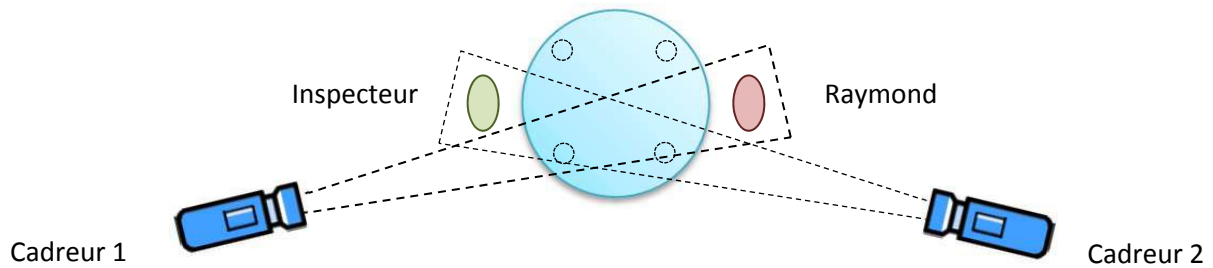
Résultat obtenu à l'écran



Quelques conseils pour le tournage :

- Reculez les caméras le plus possible et utilisez le zoom pour cadrer les visages. Cela réduira la profondeur de champ et les visages seront bien découpés sur un arrière-plan flou.
- Cadrez les visages en laissant un peu de marge. Il ne faut pas qu'un acteur sorte de l'écran s'il bouge un peu pendant la scène.
- Immobilisez bien les caméras sur leurs pieds, de façon à éviter tout bougé lors de la mise en route.
- Une fois l'enregistrement lancé, ne plus toucher les caméras pour éviter les sauts d'image.

Voici la disposition retenue pour le tournage de cette séquence :



5. Séquence 2 – Int – Bureau de l'Inspecteur Lafouine

L'Inspecteur interroge Raymond Latune, dit « Le perceur » qu'il soupçonne d'avoir cambriolé le domicile de la veuve Lepèze, rue Lecourbe. Si Raymond est doué pour percer les coffres, il n'est pas très malin pour se défendre...

Raymond : [exaspéré] Ecoutez, M'sieur l'Inspecteur, j'ai rien à voir dans tout ça, moi. Je la connais même pas, cette vieille dame !

Inspecteur : [suspçonneux] Tu ne la connais pas ? Mais alors, qu'est-ce que tu faisais dans son immeuble, le matin du cambriolage ? Hein ? Ne nie pas ! On t'a vu !

Raymond : [Il fait l'étonné] On m'a vu ? Moi ? Dans son immeuble ? Ça doit être une erreur ! J'ai jamais mis les pieds dans la rue Lecourbe !

Inspecteur : Et comment tu sais qu'elle habite dans la rue Lecourbe, la veuve ? Hein ?

Raymond : Euh... J'ai dû le lire dans le journal... Oui ! C'est ça ! Dans le journal !

Inspecteur : [Menaçant, il brandit un doigt accusateur] Dans le journal ? Mon œil ! C'est toi qui a fait le coup, oui ! Allez, avoue !

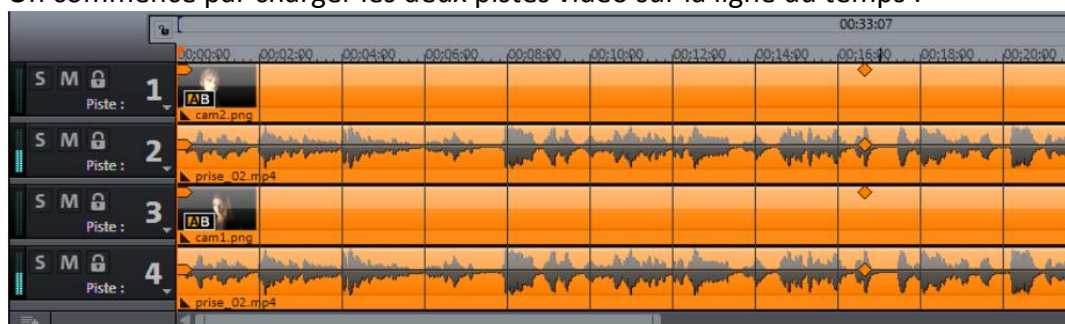
Raymond : Mais non, Inspecteur. C'est pas moi, j'vous l'dis. En plus, y'avait presque rien dans son coffre. Que des bijoux en toc. Oups...

[Il porte la main à sa bouche, écarquille les yeux]

Inspecteur : [trionphant] Ah Ah ! Je te tiens Raymond ! Allez ! Embarquez-le !

6. Le montage : Il s'agit maintenant de combiner les deux vidéos en une seule. Pour cela, nous utilisons un logiciel de montage vidéo. Dans l'exemple ci-dessous, le logiciel utilisé est MAGIX Deluxe Vidéo. C'est un logiciel payant, mais d'un prix abordable pour une école (~70€). Il existe des logiciels de montage vidéo gratuits, mais la plupart sont limités à une seule piste vidéo, ce qui rend le montage plus compliqué et ne permet pas une approche pédagogique. Grâce à ce logiciel, le montage est très simple, très visuel et à la portée d'un élève de cycle 3.

- On commence par charger les deux pistes vidéo sur la ligne du temps :



- On procède ensuite au découpage pour isoler les parties à conserver, en se basant sur la piste audio pour placer le curseur au bon endroit:



- Puis on supprime les parties inutiles :



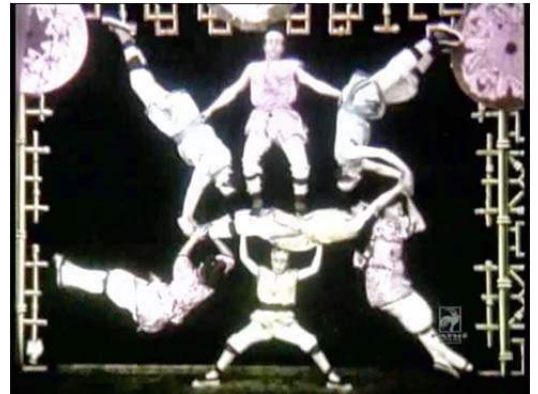
- Il ne reste plus qu'à sauvegarder, puis à exporter le film dans un format vidéo (MPEG4 par exemple).



7. Les trucages

Avec l'avènement d'Internet, la multiplication des médias et les progrès technologiques, nous sommes aujourd'hui saturés d'images en tous genres pour lesquelles il est parfois difficile de faire la part du réel et de la manipulation. Cette séance propose, à partir de l'observation d'extraits de films, une initiation à l'analyse de l'image pour y distinguer ce qui relève du réel de ce qui nécessite un trucage. La réalisation d'une séquence comportant un trucage de type « fond perdu » permettra d'ajouter à la panoplie d'outils des élèves une technique cinématographique qu'ils pourront réinvestir dans leurs créations. Déroulement :

1. Commençons par visionner un court-métrage : « Kriki acrobates japonais ». Ces acrobates exécutant des pyramides de plus en plus improbables, les élèves ne tarderont pas à réaliser que le film est « truqué ». Mais comment ? Une observation attentive permet de découvrir que les acrobates évoluent sur le sol, et que la caméra a donc été placée au-dessus, filmant verticalement vers le bas. L'effet est encore renforcé par les séquences d'entrée et de fin qui sont, elles, tournées « normalement » à l'horizontale. Ce type de trucage, qui se résume à une utilisation différente du décor et un placement particulier de la caméra, est à rapprocher de la séquence de « 2001, l'odyssée de l'espace » vue dans la séance sur les mouvements de caméra.



2. Le simple placement de la caméra ne permet pas la réalisation de trucages très élaborés. Dès l'apparition du cinématographe des frères Lumière, un homme a eu l'idée de réaliser des « films à trucs » spectaculaires en travaillant directement sur la pellicule, par grattage, assemblage et superposition. C'est Georges Méliès. Il a ainsi créé de nombreux courts-métrages. « La tête en caoutchouc », « le diable noir », « les cartes vivantes » sont autant de petits spectacles de prestidigitation, dans lesquels objets et personnages apparaissent et disparaissent comme par enchantement. Voici par exemple « Les cartes vivantes » tourné en 1905. Remarquez le rectangle blanc de la carte qui rend la pellicule transparente à cet endroit et permet de laisser voir une autre pellicule placée dessous.



3. Voici maintenant un trucage plus élaboré, mais pas encore numérique, avec cet extrait du film « L'homme qui rétrécissait » (inclus dans le DVD « Petit à petit le cinéma »). On y découvre un homme aux prises avec un chat plus gros que lui. Ayant été exposé à des radiations, cet homme ne cesse de rétrécir de jour en jour. Il vit maintenant dans une maison de poupées...
 - Cette histoire est-elle réelle ou imaginaire ?
 - Quels sont les différents personnages en présence ?
 - Quelles sont les scènes pour lesquelles on détecte une impossibilité de tournage (présence du chat et de l'homme dans le même plan, d'objets disproportionnés) ?



Voici quelques plans du film nécessitant un trucage. Ils serviront à expliquer le principe du « fond perdu » aussi appelé « incrustation » :



4. Voici maintenant une séquence avec incrustation, à tourner en classe.

Synopsis : Cédric s'ennuie ferme dans sa chambre. La fée Minus vole à son secours et l'emmène en voyage dans les étoiles.

Séquence 3 – INT – Chambre de Cédric

Cédric :	[il fait un aller-retour dans sa chambre pendant le commentaire en voix off]
Voix off :	C'est une triste journée d'hiver. Dehors, il pleut. Tous ses copains sont partis en vacances, et Cédric s'ennuie dans sa chambre.
Cédric :	[Alerté par un bruit de cloche, il tourne la tête et aperçoit un petit nuage de vapeur. Il tend la main, la pose sur le pied-photo] Mais... Qu'est-ce que c'est que ça ?
La fée :	[La fée apparaît sur sa main] Bonjour Cédric, je suis la fée Minus.
Cédric :	[Surpris] Une fée ?!? Tu sais faire de la magie ?
La fée :	Bien sûr, Cédric. Je peux exaucer tes vœux. Que souhaiterais-tu, là, tout de suite ?
Cédric :	[Il montre sa joie] Super ! Je voudrais... je voudrais... [il réfléchit] Visiter l'univers ! Tu peux faire ça, visiter l'univers ?
La fée :	[trionphant] Mais bien sûr, Cédric. Tu es prêt ? Ferme les yeux... ABRACADABRA !
Cédric :	[Il rouvre les yeux. Ebloui, il regarde de tous côtés] OUAHHHH !
La fée :	C'est beau, n'est-ce pas ? Bon, faut que j'y aille. A plus, Cédric [Elle disparaît]
Cédric :	[Hésitant] Euh.. Minus ? La fée ? Hé ! [Il prend peur] Je ne veux pas rester tout seul ! Je veux rentrer chez moi !
La fée :	[Elle réapparaît] Oups ! J'avais oublié... ABRACADABRA ! [La chambre réapparaît, puis la fée disparaît à nouveau]
Cédric :	[Soulagé, il porte la main à son front et s'adresse à la caméra] Ouf ! Ben j'ai eu chaud, moi !
Voix off :	la prochaine fois, contente-toi de visiter le quartier...

En plus de l'incrustation, cette petite scène sera l'occasion d'aborder deux nouvelles techniques : la *voix off* et le *tournage en plusieurs prises*.

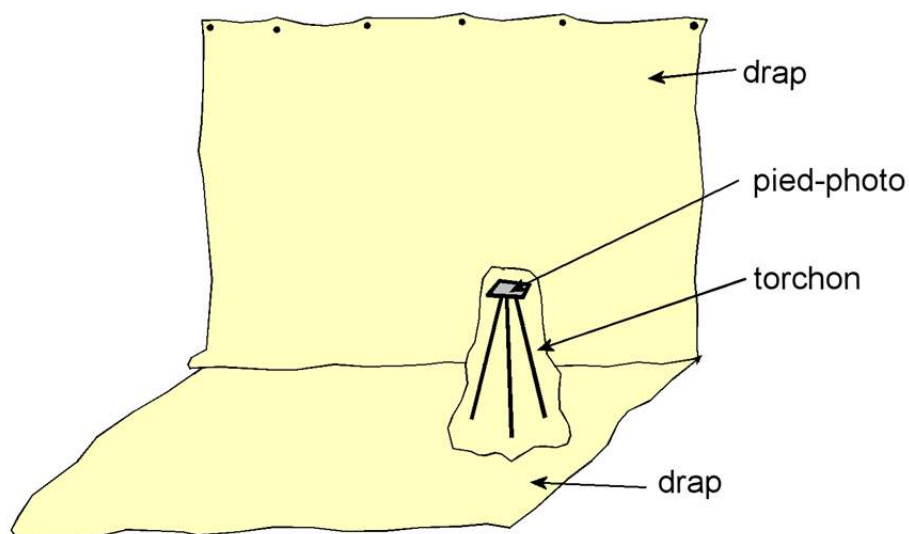
- Pour la voix off, l'acteur se placera hors champ, mais assez près de la caméra pour que sa voix soit bien enregistrée.
- Pour les différentes prises, l'acteur n'étant pas à l'écran donnera la réplique en restant hors champ, tandis que l'acteur filmé devra « imaginer » son interlocuteur absent du plateau, et porter son regard vers le haut (pour la fée) ou vers sa main (pour Cédric).

Liste des accessoires :

- 2 draps de couleur unie et opaque (vert ou bleu, blanc sinon).
- 2 torchons de la même couleur unie, ou un autre drap, pour cacher les accessoires.
- 1 pied photo supplémentaire.

- 1 baguette magique et une cape pour la fée.
- Les vêtements des acteurs ne devront pas comporter de blanc.

Plan de l'installation pour le tournage :



Pour le tournage de la partie « fée », le pied-photo sera retiré.

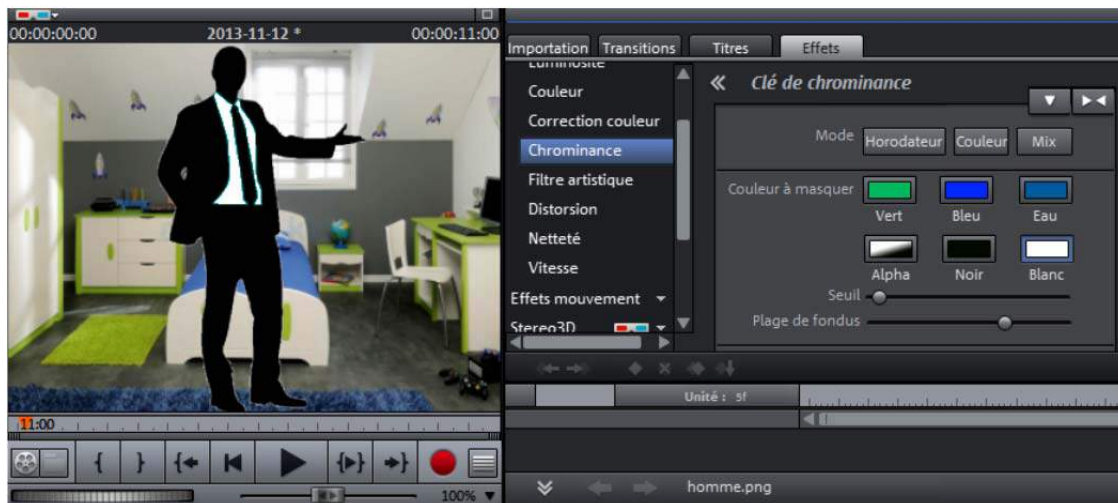


5. Le montage :

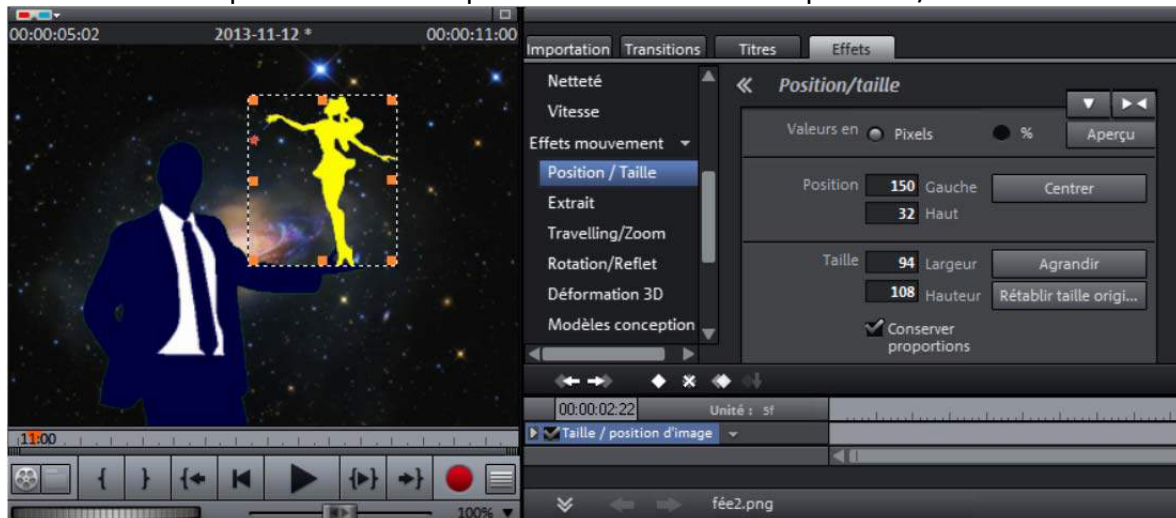
- Contrairement au montage champ/contrechamp du dialogue de la séance précédente, les pistes seront cette fois au nombre de 3 et devront être superposées dans l'ordre suivant :
 - La fée (quand elle sera présente)
 - Cédric
 - Le fond (chambre ou bien étoiles)
- Les pistes « fée » et « Cédric » devront subir un traitement spécial, destiné à rendre la couleur blanche transparente
- La piste « fée » devra être redimensionnée et déplacée pour donner l'illusion que la fée est posée sur la main de Cédric.
- Un bruitage de cloche devra être ajouté à la bande son.

Toutes ces manipulations se font intuitivement avec le logiciel MAGIX déjà utilisé pour la séance sur le champ/contrechamp.

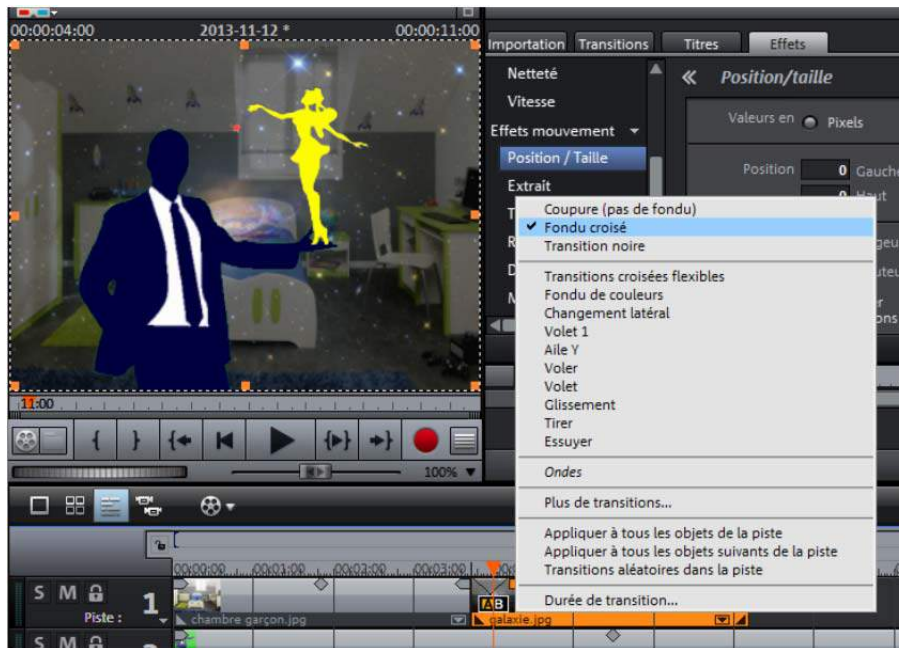
La transparence est créée en éliminant la couleur du fond (drap) grâce à l'effet « chrominance »



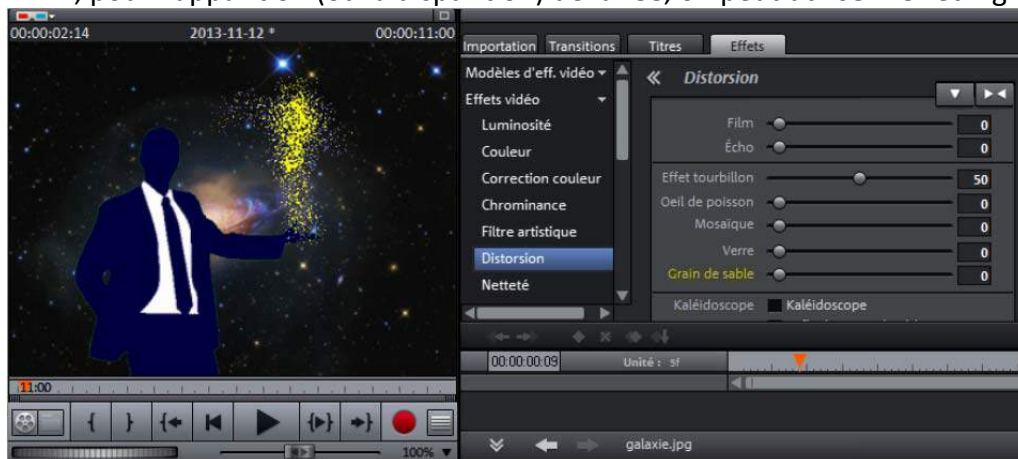
Puis les tailles et positions sont adaptées en utilisant l'effet « position / taille »



Le passage du décor « chambre » au décor « étoiles » peut être fait en utilisant un fondu enchaîné (croisé) :



Enfin, pour l'apparition (ou la disparition) de la fée, on peut utiliser l'effet « grain de sable »

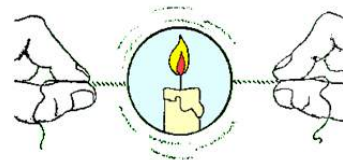


Il ne reste plus qu'à exporter le montage au format MPEG4.

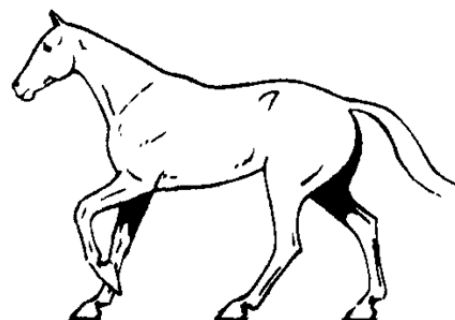
8. Histoire de l'invention du cinéma

L'objectif de cette séance est de découvrir les pionniers du cinéma, à travers quelques courts-métrages documentaires, l'observation et la réalisation de quelques appareils. Une frise historique à construire par les élèves permettra de situer les dates clefs et de les relier aux autres événements historiques étudiés en histoire. Déroulement :

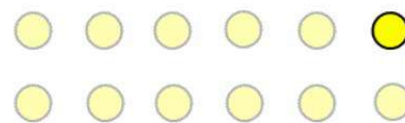
1. Commençons par l'observation d'un thaumatrope. Cet appareil très simple permet d'expliquer un des outils physiologiques de la perception du mouvement : la persistance rétinienne. L'image restant « imprimée » sur la rétine pendant $1/25^{\text{ème}}$ de seconde, si les deux côtés du thaumatrope se succèdent suffisamment rapidement ils se confondent et donnent l'illusion d'une bougie animée.



2. La deuxième composante de la perception du mouvement est appelée « effet phi ». Lorsque notre cerveau reçoit deux images successives très rapprochées appartenant à un même mouvement, il comble l'absence de transition par l'image la plus vraisemblable. Autrement dit, il « calcule » une image intermédiaire permettant de relier les deux phases du mouvement. On peut le vérifier à l'aide d'images de type « gif animé » comme galop.gif ou effet_phi.gif (documents annexes).



3. Ces principes, découverts de manière empirique par les pionniers du cinéma, ont servi de base à tous les appareils précurseurs du cinématographe. Voici quelques repères historiques qui pourront servir à la construction d'une frise ou bien être intégrés à la frise de la classe.



- **17^{ème} siècle** : **Athanase Kircher** est considéré comme l'inventeur de la lanterne magique permettant de projeter des images fixes.
- **1831** : **Joseph Plateau** invente le **Phénakistiscope**.
- **1834** : **William Horner** invente le **zootrope**, ainsi appelé car les premières scènes proposées étaient issues du monde animal.
- **1876** : **Emile Reynaud** invente le **praxinoscope** à miroirs.
- **1895** : **Louis Lumière** invente le **cinématographe**.
- **1900** : **Georges Mendel** ajoute le son avec son **cinémato-gramo-théâtre** qui utilise simultanément un cinématographe et un phonographe.
- **1904** : **Eugène Lauste** perfectionne le **cinéma sonore** en enregistrant le son directement sur la pellicule photographique.
- **1905** : **Georges Méliès** invente les **trucages** : il gratte et superpose plusieurs pellicules.

Le fichier annexe « frise_historique_du_cinéma.pdf » propose un modèle de frise ainsi que les cartes « invention-inventeur » pour l'alimenter.

4. Quelques courts-métrages documentaires peuvent illustrer certaines de ces inventions :
 - Dans « ***l'histoire du cinéma*** » on peut voir fonctionner un phénakistiscope, un zootrope, un praxinoscope et le cinématographe des frères Lumière.
 - « ***Les frères Lumière*** » retrace l'invention et la commercialisation du cinématographe.
 - « ***Georges Mendel*** » décrit le fonctionnement du cinémato-gramo-théâtre avec quelques extraits du catalogue Mendel.
5. Le court-métrage « ***Les frères Lumière*** » peut servir de base à une recherche. Les élèves devront en extraire les indices permettant de répondre à un petit questionnaire comme celui-ci :
 - Quels sont les prénoms des deux frères Lumière ?
 - Comment se prénommaient leur père ?

- Quel était son métier ?
- Dans quelle ville se situait l'usine des frères Lumière ?
- Combien de femmes y travaillaient ?
- De quel autre appareil Louis Lumière s'est-il inspiré pour résoudre le problème d'entraînement de la pellicule ?
- Quelle était la longueur d'un film « Lumière » ?
- A combien d'images par seconde étaient-ils projetés ?

6. Réalisation pratique.

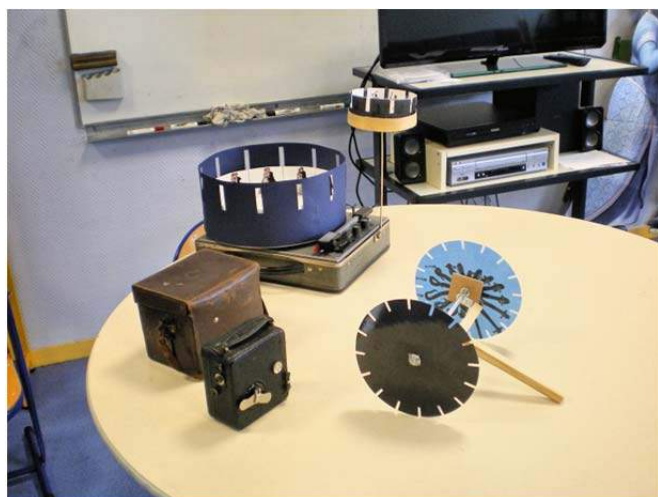
Voici les fiches techniques pour réaliser :

- un thaumatrope « à la bougie »
- un zootrope avec les bandes adéquates pour réaliser ses propres scènes.

Le fichier annexe « bandes_zootrope.pdf » propose des bandes vierges à imprimer recto verso au format A3, pour deux diamètres de de boites :

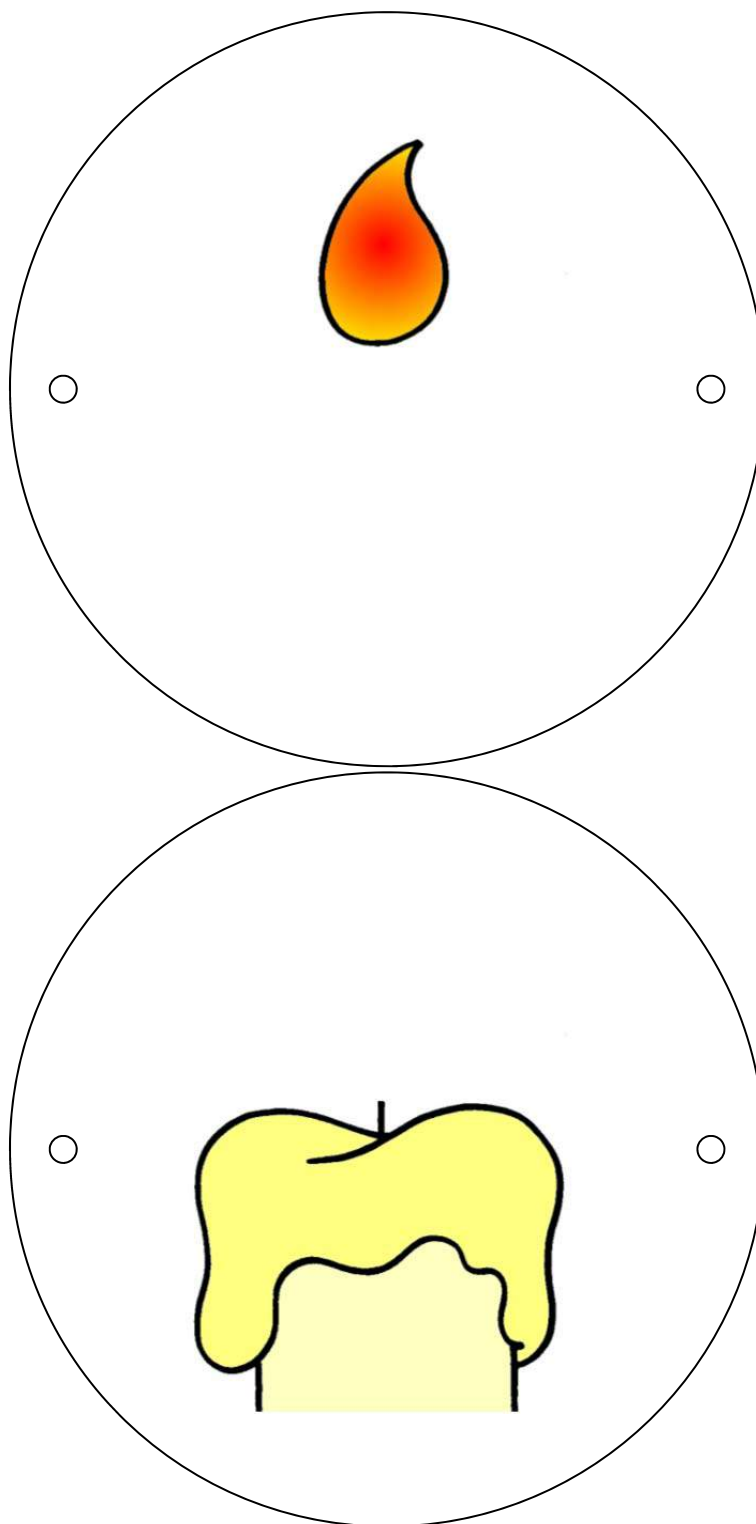
- 13 cm (fond à 12,5 cm)
- 11 cm (fond à 10,5 cm)

Ils peuvent être adaptés à d'autres formats par réduction/agrandissement à la photocopie.



Le thaumatrope

Patron pour la réalisation d'un thaumatrope « à la bougie ». Attention à bien inverser les deux disques avant de les coller. On peut ensuite plastifier le tout, percer les trous, éventuellement les consolider avec des œillets, puis y passer des lacets de chaussures. Evitez les élastiques. Le thaumatrope tournera mieux et plus longtemps si vous l'alourdissez en intercalant par exemple un rond en contre-plaqué entre les deux faces.



CONSTRUIS UN ZOOTROPE

MATERIEL

1 paire de ciseaux



Un crayon



Un bouchon de liège coupé en 2 (1 cm et 3 cm)



Un cure dent



Une boîte à fromage



2 bandes de dessins collées ensemble.



1 Rouleau de scotch

INSTRUCTIONS



1

Découpe les bandes que tu auras imprimées le long des traits noirs.
Évide les zones hachurées.



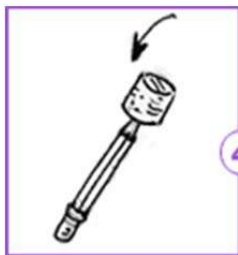
2

Scotche les bandes en plaçant le point noir sur le point noir.



3

Prends la bande du côté des dessins à compléter.



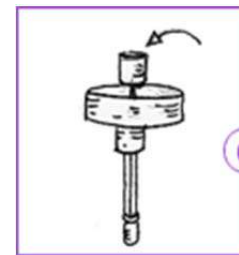
4

Fixe un morceau de bouchon (le plus grand) au bout du crayon.



5

Transperce le centre de la boîte avec le cure-dent et plante le dans le bouchon.



6

Plante l'autre morceau debouchon sur le cure-dent, sans trop serrer.



7

Mets la bande de dessins dans le couvercle.
Place à l'intérieur le côté que tu veux regarder bouger.



Comment trouver le centre d'un cercle

Pour obtenir une parfaite rotation du zootrope, il faut déterminer où planter exactement le pic. Habituellement, on trace au compas un cercle dont on connaît déjà le centre. Ici, il s'agit de déterminer la position du centre d'un cercle que l'on n'a pas tracé soi-même : la boîte à fromage.

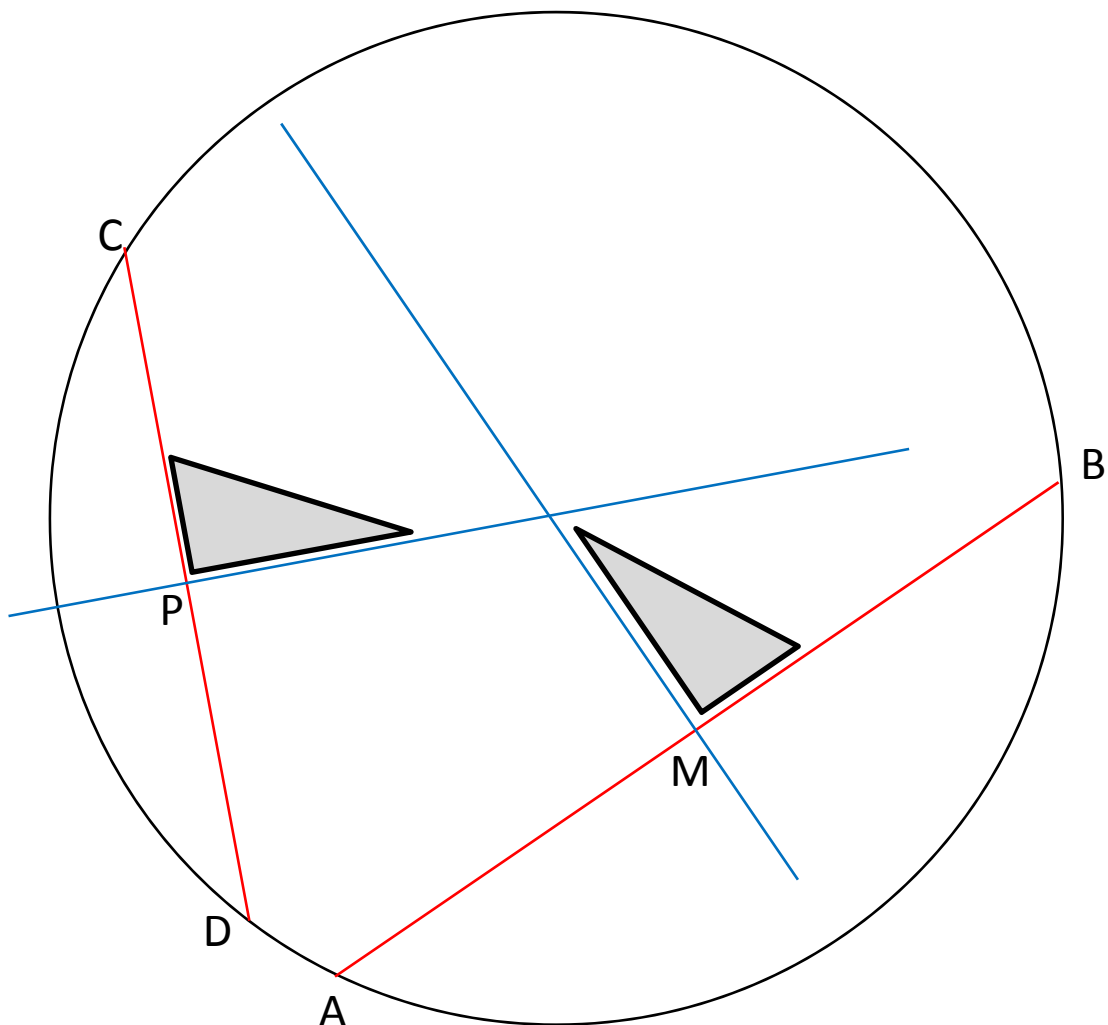
Voici une technique compatible avec le programme de géométrie du cycle 3 :

Matériel nécessaire :

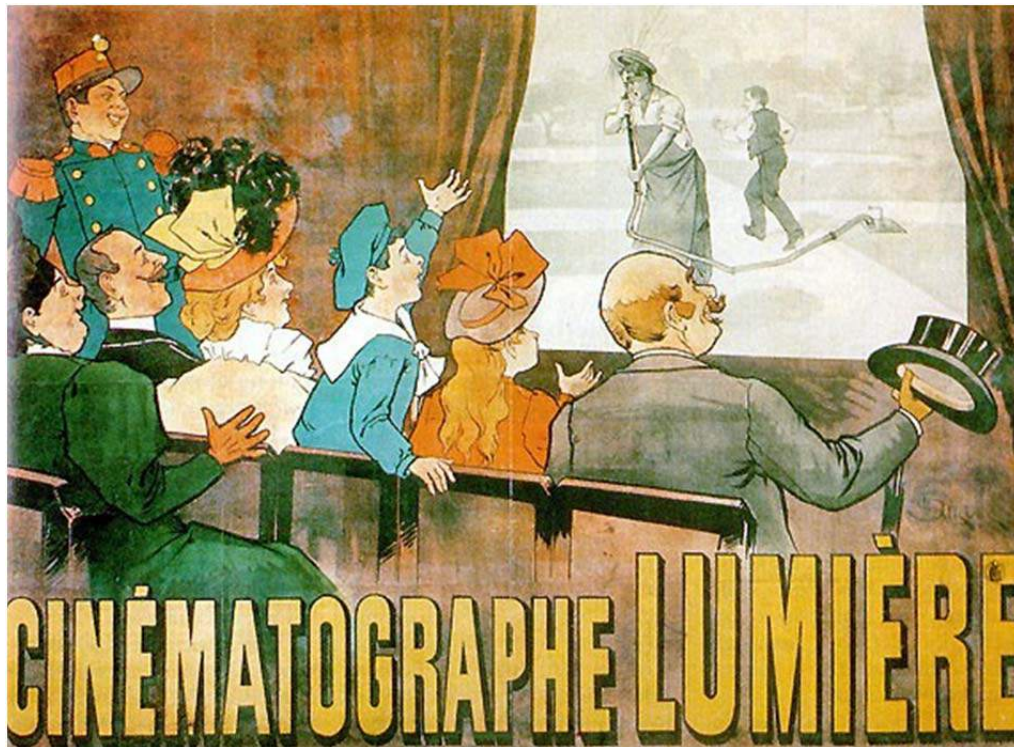
- Crayon, gomme, règle, équerre.

Procédure :

1. Tracer une corde AB en alignant le zéro de la règle sur le point A et en la faisant pivoter de façon à obtenir un nombre entier de cm.
2. Trouver le milieu M du segment AB
3. A l'aide de l'équerre, tracer la perpendiculaire à AB passant par M
4. Recommencer en traçant une autre corde CD sur le cercle
5. Le centre du cercle se trouve à l'intersection des deux perpendiculaires.



Les Frères Lumière



1. Quels sont les prénoms des deux frères Lumière ?

2. Comment se prénommaient leur père ?

3. Quel était son métier ?

4. Dans quelle ville se situait l'usine des frères Lumière ?

5. Combien de femmes y travaillaient ?

6. De quel autre appareil Louis Lumière s'est-il inspiré pour résoudre le problème d'entraînement de la pellicule ?

7. Quelle était la longueur d'un film « Lumière » ?

8. A combien d'images par seconde étaient-ils projetés ?



10. Réaliser un photomontage

De nos jours, les enfants sont saturés d'images en tous genres pour lesquelles il est parfois difficile de faire la part du réel et de la manipulation. Dans ce contexte, la lecture et la réalisation de photomontages s'inscrit dans le cadre plus large de l'éducation à l'image. A la fois réalisation artistique et prouesse technique, cette activité vient en complément de la séance sur les « trucages au cinéma » Il s'agit de comprendre et d'analyser ce que l'on voit, puis de maîtriser l'outil informatique pour créer soi-même un photomontage. Déroulement :

1. Commençons par l'observation de quelques photomontages et essayons de déterminer l'effet recherché.

	<p>Cet adulte pleure comme un enfant, ce qui est superbement illustré en remplaçant ses bras et ses mains par ceux d'un enfant. On joue ici sur l'assemblage de deux parties issues de corps différents.</p>
	<p>Une brosse, ça pique. Un cactus aussi ! Pourquoi ne pas les marier ? Il s'agit ici d'assembler deux objets ayant une caractéristique commune, mais que l'on trouve rarement ensemble. On n'aurait pu par exemple remplacer le cactus par... un hérisson.</p>
	<p>Il ne s'agit pas là à proprement parler d'un photomontage, mais plutôt d'un photo-trucage. A gauche, la photo parue en couverture d'une revue, à gauche la même photo sans trucage. Le but est ici de rajeunir artificiellement la personne photographiée.</p>
	<p>Ce trucage n'est pas sans rappeler les aventures du héros de « L'homme qui rétrécissait » de la séance sur les trucages. On joue ici sur la taille du personnage pour le mettre dans une situation irréaliste.</p>
	<p>Dans cette affiche pour la lutte contre le tabagisme, les habitants ont été remplacés par des cigarettes géantes. Il s'agit là de frapper les esprits.</p>
	<p>Voici une image publicitaire pour un fabricant de crayons. Chaque couleur a été associée par photomontage à un animal ou un objet de la même couleur (ici gris et requin).</p>

2. Voici maintenant quelques photomontages réalisés dans une classe de CE2. Ils sont basés sur la modification de la taille du personnage. Cela se fait en 4 étapes :

a) Recherche et description de la scène à représenter.

Exemples :

- Je suis debout dans ma trousse
- Je suis à l'intérieur de mon taille-crayon
- Je grimpe au tableau en prenant appui sur les aimants
- ...

b) Prise de vue pour la photo d'arrière-plan. Ce faisant, *il faut penser à la composition finale en prévoyant la place où sera incrusté le personnage.*

c) Prise de vue du personnage :

- Il se tient devant un écran de couleur (tissu, drap...)
- Il doit adopter la pose correspondant à la situation imaginée pour le montage final.

d) Assemblage des photos dans un logiciel d'imagerie et sauvegarde ou impression du résultat.





Voici pour compléter un tutoriel sur l'assemblage d'images, utilisant le logiciel Photofiltre 7. Ce dernier peut être téléchargé gratuitement pour une utilisation éducative.

Visitez cette page : <http://www.photofiltre-studio.com/pf7.htm>

1. Lancez Photofiltre, puis ouvrez l'image représentant le personnage photographié sur fond unicolore (ici un drap blanc).
2. Sélectionnez l'outil « baguette magique » et réglez la tolérance à 30 pour commencer. Cliquez sur les différentes parties à éliminer en gardant la touche Ctrl enfoncée pour cumuler les sélections.
 - Si la sélection empiète sur le personnage, recommencez en diminuant la tolérance.
 - Si un halo de couleur entoure le personnage, augmentez la tolérance ou bien cliquez sur une partie du halo pour tenter de l'ajouter à la sélection.

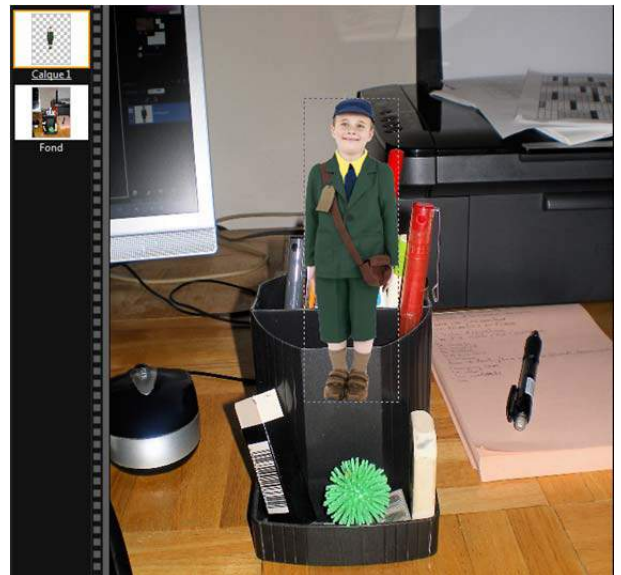


3. Inversez la sélection (Menu « Sélection » => « Inverser »)
4. Pour supprimer tout halo sur le contour du personnage, réduisez la sélection de 1 ou 2 pixels en utilisant le menu « Sélection » => « Contracter » réglez à 1 ou 2 puis Validez.
5. Copiez l'image extrudée dans le presse-papier en tapant Ctrl+C

6. Ouvrez maintenant l'image représentant le fond (ici un pot à crayons) Puis tapez Ctrl+V pour coller le personnage dans l'image. Un nouveau calque est créé pour superposer le personnage.

Vous pouvez :

- Déplacer le calque à la souris en « cliquant-tirant » à l'intérieur du cadre délimitant l'image incrustée.
- L'agrandir ou le rétrécir en faisant un clic droit sur la vignette du cadre puis en choisissant « redimensionner le calque ». Des poignées apparaissent aux angles et permettent d'ajuster la taille de l'image. Appuyez sur [Entrée] quand le calque est à la bonne place et à la bonne taille.



7. Dans l'exemple étudié, nous voulons donner l'impression que l'écolier est debout dans le pot à crayons. Il faut donc que la partie avant du pot à crayon soit « devant » le calque du personnage :

- Cachez le calque du personnage : clic droit sur la vignette du calque => décochez « visible »
- Sélectionnez le fond en cliquant sur sa vignette, puis l'outil sélection polygone =>

Sélectionnez par clics successifs la partie qui devra recouvrir les jambes de l'écolier, en soignant particulièrement la limite. Fermez le polygone en cliquant sur le point de départ.

- Copiez la sélection dans le presse-papier en tapant Ctrl+C
- Rendez sa visibilité au calque du personnage
- Tapez Ctrl+V pour coller par-dessus la partie du pot sélectionnée auparavant.



Le montage est terminé, il ne vous reste plus qu'à sauvegarder l'image : Fichier => Enregistrer sous

- Choisissez le format Pfi (Photofiltre) si vous désirez retoucher le montage.
- Choisissez JPEG avec un niveau de compression de 85 pour obtenir image à afficher ou imprimer.



11. Tournage d'un court-métrage

Arlequin amoureux

Carlo Goldoni (1707-1793)

Arlequin amoureux

Carlo Goldoni (1707-1793)

Le valet Arlequin est attablé dans une auberge. Une servante l'appelle à l'extérieur et lui remet un billet pour son maître.

Arlequin Je pose ce petit flacon et je suis à vous, ma chérie.

Sméraldine (à part) Il m'a appelée chérie !

(à Arlequin) Ma maîtresse envoie ce billet à monsieur Federigo Rasponi, et, le souci de ma réputation m'interdisant d'entrer dans une hôtellerie, h'ai eu l'extrême hardiesse de vous déranger pour que vous le lui remettiez.

Arlequin Je le lui remettrai volontiers, mon petit cœur. Mais auparavant, apprenez que, moi aussi, j'ai une commission à vous faire.

Sméraldine De la part de qui ?

Arlequin De la part un fort honnête home. Dites, connaissez-vous un certain Arlequin Batocchio ?

Sméraldine Il me semble l'avoir entendu nommer, mais je suis incapable de me rappeler où.

(à part) Est-ce que ce ne serait pas lui ?

Arlequin C'est un bel homme : courtaud, râblé, spirituel, éloquent. Se son métier maître de cérémonies...

Sméraldine Je ne le connais absolument pas.

Arlequin Et pourtant, lui, il vous connaît et il est amoureux de vous.

Sméraldine Oh, vous vous moquez de moi !

Arlequin Et s'il pouvait espérer être un tout petit peu payé de retour, il se ferait connaître.

Sméraldine Je vais vous dire, monsieur : si je le voyais et qu'il me plût, il se pourrait fort que je ne lui sois point cruelle.

Arlequin Vous voulez que je vous le fasse voir ?

Sméraldine Je le verrai volontiers.

Arlequin C'est l'affaire d'un instant.

Arlequin entre dans l'hôtellerie

Sméraldine Donc, ce n'est pas lui.

Arlequin sort de l'hôtellerie, fait des révérences à Sméraldine, passe près d'elle, soupire et puis rentre dans l'hôtellerie.

Sméraldine Je n'y comprends rien.

Arlequin (reparaissant) Vous l'avez vu ?

Sméraldine Qui ça ?

Arlequin Celui qui est amoureux de vos beautés.

Sméraldine Mais je n'ai vu que vous.

Arlequin (souponnant) Eh oui !

Sméraldine Celui qui prétend avoir un sentiment pour moi, serait-ce vous ?

Arlequin (avec un soupir) C'est moi.

Sméraldine Pourquoi ne me l'avez-vous pas dit tout de suite ?

Arlequin Parce que je suis un tout petit peu timide.

Sméraldine (à part) Il rendrait amoureux un rocher !

Arlequin Et alors, qu'est-ce que vous me répondez ?

Sméraldine Eh bien, je vous réponds que...

Arlequin Allons, parlez !

Sméraldine Oh, c'est que moi aussi, je suis un tout petit peu timide.

Arlequin Si on s'unissait tous les deux, ce serait le mariage de deux personnes un tout petit peu timides.

Arlequin amoureux Scénario

N°	Cadrage	Personnages	Lieu	Action - Dialogues
01	Intérieur Ouverture en fondu Plan moyen sur Arlequin attablé Titre en surimpression.	Arlequin	Auberge	Arlequin mange tranquillement, attablé dans l'auberge. (30s minimum pour montage alterné avec la scène 02)
02	Extérieur Plan général – panoramique (on suit Sméraldine)	Sméraldine	La rue du Restaurant	Sméraldine marche, une enveloppe à la main, en direction de l'auberge (30s minimum pour montage alterné avec la scène 02)
03	Extérieur Gros plan sur la lettre Travelling (on suit la lettre)	Sméraldine	La rue du Restaurant	Sméraldine marche, une enveloppe à la main, en direction de l'auberge
04	Intérieur Sméraldine à la porte, plan moyen Panoramique vers Arlequin Plan sur Arlequin	Arlequin Sméraldine	Auberge	Sméraldine arrive et s'arrête devant l'entrée. Elle frappe à la porte, qui est ouverte. Arlequin, carafe à la main, lève la tête. Arlequin Je pose ce petit flacon et je suis à vous, ma chérie. Il pose la carafe.
05	Extérieur Gros plan sur Sméraldine	Sméraldine	Devant la porte d'entrée	Sméraldine tourne la tête et s'adresse à la caméra : Sméraldine (voix off) Il m'a appelée chérie !
06	Intérieur Plan large – panoramique	Arlequin Sméraldine	Auberge	Arlequin se lève et se dirige vers la porte.
07	Extérieur Plan rapproché des 2 personnages	Arlequin Sméraldine	Devant la porte de l'auberge	Arlequin franchit la porte et se place face à Sméraldine.

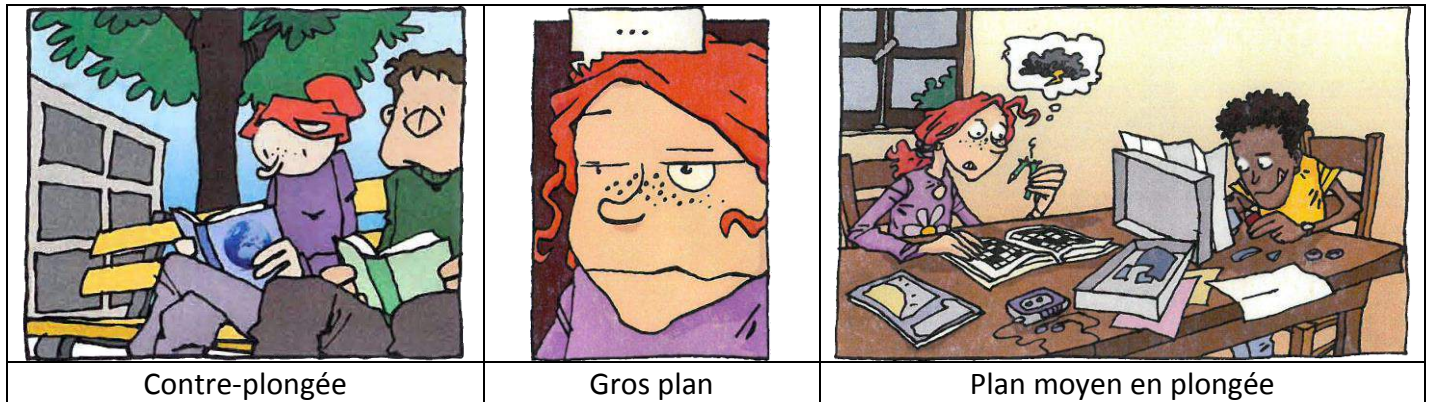
08	Extérieur Champ-contrechamp	Arlequin Sméraldine	Devant la porte de l'auberge	<p>Sméraldine Ma maîtresse envoie ce billet à monsieur Federigo Rasponi, et, le souci de ma réputation m'interdisant d'entrer dans une hôtellerie, h'ai eu l'extrême hardiesse de vous déranger pour que vous le lui remettiez.</p> <p>Arlequin (prenant la lettre, il la met dans sa poche) Je le lui remettrai volontiers, mon petit cœur. Mais auparavant, apprenez que, moi aussi, j'ai une commission à vous faire.</p> <p>Sméraldine De la part de qui ?</p> <p>Arlequin De la part un fort honnête home. Dites, connaissez-vous un certain Arlequin Batocchio ?</p> <p>Sméraldine Il me semble l'avoir entendu nommer, mais je suis incapable de me rappeler où.</p> <p>(voix off) Est-ce que ce ne serait pas lui ?</p> <p>Arlequin C'est un bel homme : courtaud, râblé, spirituel, éloquent. Se son métier maître de cérémonies...</p> <p>Sméraldine Je ne le connais absolument pas.</p> <p>Arlequin Et pourtant, lui, il vous connaît et il est amoureux de vous.</p> <p>Sméraldine Oh, vous vous moquez de moi !</p> <p>Arlequin Et s'il pouvait espérer être un tout petit peu payé de retour, il se ferait connaître.</p> <p>Sméraldine Je vais vous dire, monsieur : si je le voyais et qu'il me plût, il se pourrait fort que je ne lui sois point cruelle.</p> <p>Arlequin Vous voulez que je vous le fasse voir ?</p> <p>Sméraldine Je le verrai volontiers.</p> <p>Arlequin C'est l'affaire d'un instant.</p>
09	Extérieur Plan rapproché des 2 personnages	Arlequin Sméraldine	Devant la porte de l'auberge	Arlequin fait demi-tour et rentre dans l'auberge
10	Extérieur Gros plan sur Sméraldine	Sméraldine	Devant la porte de l'auberge	Sméraldine (voix off, elle s'interroge) Donc, ce n'est pas lui.
11	Plan moyen des 2 personnages	Arlequin Sméraldine	Devant la porte de l'auberge	Arlequin ressort et fait une révérence, fait le tour de Sméraldine, refait une révérence et rentre dans l'auberge.
12	Extérieur Gros plan sur Sméraldine	Sméraldine	Devant la porte de l'auberge	Sméraldine se gratte la tête : Sméraldine Je n'y comprends rien.
13	Extérieur Plan rapproché des 2 personnages	Arlequin Sméraldine	Devant la porte de l'auberge	Arlequin ressort de l'auberge et se campe face à Sméraldine

14	Extérieur Champ/contrechamp	Arlequin Sméraldine	Devant la porte de l'auberge	<p>Arlequin Vous l'avez vu ?</p> <p>Sméraldine Qui ça ?</p> <p>Arlequin Celui qui est amoureux de vos beautés.</p> <p>Sméraldine Mais je n'ai vu que vous.</p> <p>Arlequin (soupirant) Eh oui !</p> <p>Sméraldine Celui qui prétend avoir un sentiment pour moi, serait-ce vous ?</p> <p>Arlequin (avec un soupir) C'est moi.</p> <p>Sméraldine Pourquoi ne me l'avez-vous pas dit tout de suite ?</p> <p>Arlequin Parce que je suis un tout petit peu timide.</p> <p>Sméraldine (à part) Il rendrait amoureux un rocher !</p> <p>Arlequin Et alors, qu'est-ce que vous me répondez ?</p> <p>Sméraldine Eh bien, je vous réponds que...</p> <p>Arlequin Allons, parlez !</p> <p>Sméraldine Oh, c'est que moi aussi, je suis un tout petit peu timide.</p> <p>Arlequin Si on s'unissait tous les deux, ce serait le mariage de deux personnes un tout petit peu timides.</p>
15	Extérieur Plan large – panoramique Fermeture en fondu	Arlequin Sméraldine	Devant l'auberge	Arlequin prend Sméraldine par le bras et tous deux s'éloignent sur le trottoir, et disparaissent du champ de la caméra.
16	Générique de fin			

12. Adapter une bande dessinée

La bande dessinée se prête particulièrement bien à l'écriture d'un scénario. L'analyse d'une planche permet de réinvestir les notions étudiées précédemment :

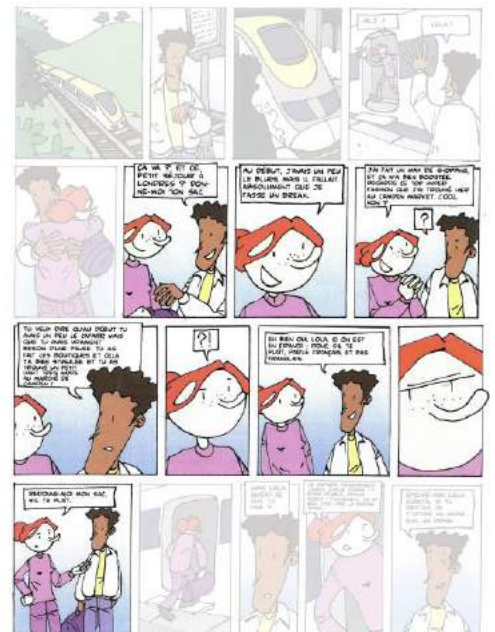
- On retrouve dans les cases de la BD les différents plans et angles de vue étudiés à la séance n° 2. Ils peuvent servir de base pour l'écriture du scénario. Exemples :



- Les dialogues qui s'étendent sur plusieurs cases peuvent être regroupés en une seule scène. Dans l'exemple ci-contre les cases 6 à 13 seront rassemblées et seront filmées avec 2 caméras, selon la technique du champ-contrechamp.

- Certaines scènes s'avèrent irréalisables. Dans ce cas, plusieurs techniques sont à la disposition des élèves pour résoudre ce problème :

- ❖ Les scènes en question pourront être empruntées à des films existants. Ci-contre, l'arrivée du train en gare est assez facile à trouver sur des sites de vidéos en ligne comme youtube ou dailymotion.
- ❖ On pourra dans certains cas faire appel aux trucages et réinvestir la technique du fond perdu étudiée au chapitre 7. Ci-dessous à droite, les personnages évoluant dans le monde imaginaire de la fabrique de chocolat de Mr Wonka seront filmés devant un fond vert, puis incrustés sur des images récupérées sur Internet.
- ❖ En dernier recours, les scènes seront modifiées ou tout simplement supprimées lors de l'écriture du scénario



Pages suivantes, un exemple d'analyse d'une planche et d'écriture du scénario correspondant.

L'adaptation de plusieurs bandes dessinées mettant en scène les mêmes personnages pourra constituer une mini-série et conduire les élèves à s'interroger sur les marqueurs identitaires d'une série télévisée :

- Le générique commun à tous les épisodes
- Le thème musical
- Les transitions visuelles et sonores
- Le graphisme



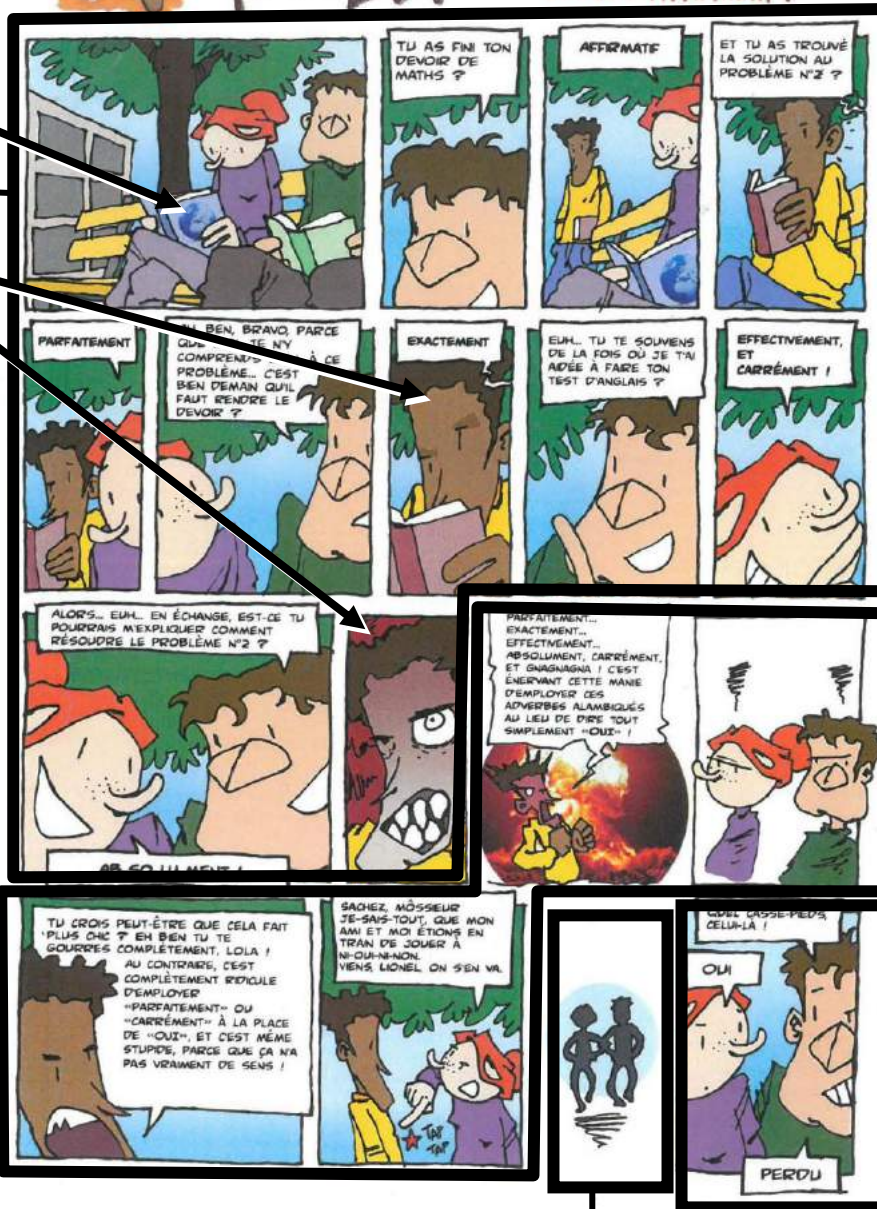
Ali et Lola

Jaloux ? Affirmatif !

CAM1 : contreplongée sur le banc de façon à voir les trois acteurs.

CAM2 : gros plan sur la tête d'Ali pour insérer son visage et voir ses réactions.

Compter 10 s avant de commencer pour l'insertion du titre.



CHAMP-CONTRECHAMP
CAM1 : plan rapproché sur Ali.
CAM2 : plan rapproché sur Lionel et Lola.

Gros plan sur les visages de Lionel et Lola.

Plan général sur Lionel et Lola qui s'en vont dos à la caméra.

Jaloux ? Affirmatif !

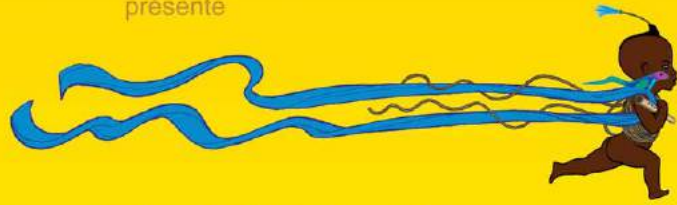
N°	Cadrage	Personnages	Lieu	Action - Dialogues
01	Extérieur CAM1 : banc en contre-plongée CAM2 : Gros plan sur Ali	Ali Lola Lionel	Sur un banc	<p>Lola et Lionel sont assis. Lionel : « <i>Tu as fini ton devoir de maths ?</i> » Ali arrive, un livre à la main. Lola : « <i>Affirmatif</i> » Lionel : « <i>Tu as trouvé la solution au problème n° 2 ?</i> » Lola : « <i>Parfaitement</i> » Lionel : « <i>Ah ben bravo, parce que moi, je n’y comprends rien à ce problème... C’est demain qu’il faut rendre le devoir ?</i> » Lola : « <i>exactement</i> » Gros plan sur Ali. Lionel : « <i>Euh... Tu te souviens de la fois où je t’ai aidée à faire ton test d’anglais ?</i> » Lola : « <i>Effectivement, et carrément !</i> » Gros plan sur ali Lionel : « <i>En échange, est-ce que tu pourrais m’expliquer comment résoudre le problème ?</i> » Lola : « <i>Ab-so-lu-ment !</i> » Gros plan sur Ali qui n’en peut plus</p>
02	Extérieur Champ-contrechamp CAM1 : Plan rapproché sur Ali CAM2 : Plan rapproché sur Lola et Lionel	=	Devant le banc	<p>Ali explose : « <i>Parfaitement... Exactement... Effectivement... Absolument... Carrément... et gnagnagna ! C’est énervant cette manie d’employer ces adverbes alambiqués au lieu de dire tout simplement oui !</i> » Ali continue : « <i>Tu crois peut-être que cela fait plus chic ? Hé bien tu te goures complètement, Lola ! Au contraire, c’est complètement ridicule, et c’est même stupide car ça n’a pas vraiment de sens !</i> » Lola : (elle menace Ali de l’index) « <i>Sachez, môssieur je-sais-tout, que mon ami et moi étions en train de jouer à ni-oui-ni-non. Viens Lionel, on s’en va.</i> »</p>
03	Extérieur Plan général sur Lola et Lionel	Lola Lionel	=	Lola et Lionel s’en vont bras dessus, bras dessous.
04	Extérieur Gros plan sur les visages de Lola et de Lionel.	Lola Lionel	=	<p>Lionel : « <i>Quel casse-pieds, celui-là !</i> » Lola : « <i>Oui</i> » Lionel : « <i>Perdu !</i> »</p>

Histoire de l'invention du cinéma

Affiches de films

1998

Didier Brunner
présente



KIRIKOU

et les hommes et les femmes

Un film de Michel Ocelot



DESSIN ANIMÉ

ADOPTEZ LA NOUVELLE CRÉATION DE TIM BURTON



UN FILM DE TIM BURTON

Disney

FRANKENWEENIE

DISNEY PRÉSENTE UN FILM DE TIM BURTON "FRANKENWEENIE" CATHERINE O'HARA MARTIN SHORT MARTIN LANDAU CHARLIE TAHAN ATTICUS SHAFFER
ET WINONA RYDER MICHÈLE DANNY ELFMAN MARIANNE PERLE ANDREW A. KOSOVE ET CRÉÉ PAR MACKINNON & SAUNDERS MONTÉ PAR CHRIS LEBENZON, A.C.E. MARK SOLOMON RÉVISÉ PAR RICK HEINRICHS RÉALISÉ PAR PETER SOERG PRODUCTEUR DON HAHN
D'APRÈS LE LIVRE DE RICHARD MANNING SCÉNARIE PAR JOHN AUGUST PRODUIT PAR TIM BURTON ALLISON ABBATE RÉALISÉ PAR TIM BURTON

LE 31 OCTOBRE AU CINÉMA
EN DISNEY DIGITAL 3D DANS LES SALLES ÉQUIPÉES

Retrouvez tout l'univers du film sur WWW.DISNEY.FR/FRANKENWEENIE

notrecinema.com

(c) Artarts d'arts

RENÉ CHATEAU présente

BRUCE LEE



LE FILM DE BRUCE LEE
LA FUREUR DE VAINCRE
LA FUREUR DE VAINCRE
LA FUREUR DE VAINCRE
LA FUREUR DE VAINCRE

LA FUREUR DE VAINCRE

Smf

MISE EN SCÈNE DE LO WEI - PRODUIT PAR RAYMOND CHOW

WALTER MATTHAU



ROMAN POLANSKI'S
PIRATES

CANNON FILMS PRESENT A TARAK BEN AMMAR PRODUCTION

WALTER MATTHAU IN ROMAN POLANSKI'S PIRATES

WITH CRIS CAMPION DAMIEN THOMAS ORIGINAL MUSIC BY PHILIPPE SARDE

CINEMATOGRAPHY BY WITOLD SOBOCINSKI FILM EDITING BY WILLIAM REYNOLDS

PRODUCTION DESIGN BY PIERRE GUFFROY COSTUME DESIGN BY ANTHONY POWELL

PRODUCED BY TARAK BEN AMMAR MARK LOMBARDO THOM MOUNT

WRITTEN BY GÉRARD BRACH AND ROMAN POLANSKI DIRECTED BY ROMAN POLANSKI



REPUBLIC PICTURES



CLARK CORNEIUS CORPORATION

PRESENTS

Charlie Chaplin

IN

THE RINK



JOUR de FÊTE



UN FILM DE
**JACQUES
TATI**

SCENARIO ORIGINAL de JACQUES TATI et HENRI MARQUET
AVEC LA COLLABORATION DE RENE WHEELER
et GUY DECOMBLE et PAUL FRANKEUR
UNE PRODUCTION FRED ORMAN

1974 R 005

DISTRIBUEE PAR PARAFRANCE

SINGIN' IN THE RAIN

M.G.M.'s COLOR BY
TECHNICOLOR
Musical!



STARRING
GENE KELLY
DONALD O'CONNOR
DEBBIE REYNOLDS

WITH
JEAN HAGEN • MILLARD MITCHELL AND CYD CHARISSE

SCREEN PLAY BY BETTY COMDEN AND ADOLPH GREEN • Adapted by the Screenplay Unit • LYRICS BY ARTHUR FREED • MUSIC BY NACID HERB BROWN • DIRECTED BY GENE KELLY AND STANLEY DONEN • PRODUCED BY ARTHUR FREED

A METRO-GOLDWYN-PICTURES PRESENTATION

Copyright 1959, Loew's Incorporated

Property of National Screen Service Corp. Licensed for display only in connection with the exhibition of this picture at your theatre. Must be returned immediately thereafter.

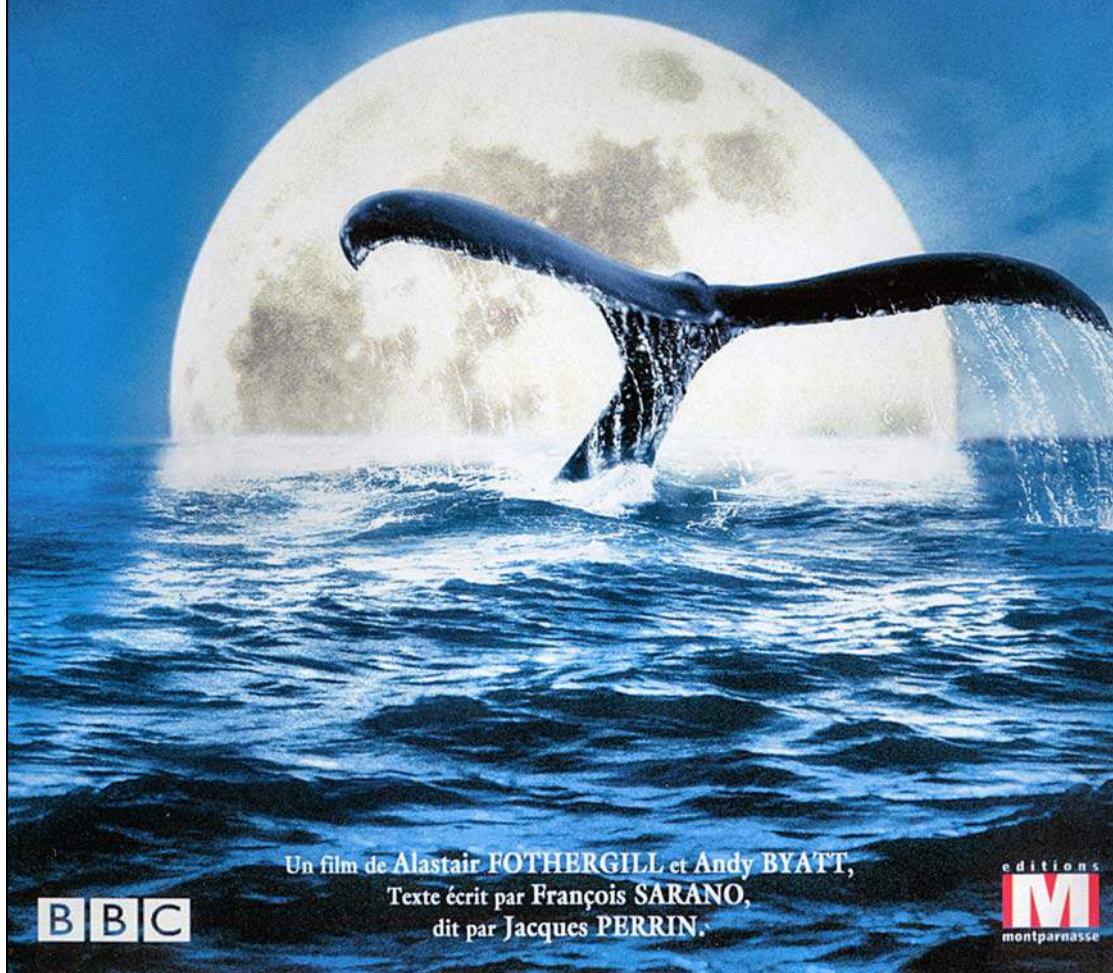
52 * 140

BAC FILMS ET LES EDITIONS MONTPARNASSE
PRÉSENTENT

PLONGEZ DANS UN MONDE INCONNU

LA PLANÈTE BLEUE

(DEEP BLUE)



Un film de Alastair FOTHERGILL et Andy BYATT,
Texte écrit par François SARANO,
dit par Jacques PERRIN.

BBC

éditions
M
montparnasse

ALAIN SARDE et FREDERIC BOURBOULON
présentent

CAPITAINE CONAN

UN FILM DE
BERTRAND TAVERNIER

PHILIPPE TORRETON SAMUEL LE BIHAN BERNARD LE COQ
et CLAUDE RICH

FRANÇOIS BERLEAND CATHERINE RICH CLAUDE BROSSET

scénario JEAN COSMOS et BERTRAND TAVERNIER dialogue JEAN COSMOS d'après l'ouvrage de ROGER VERCEL paru aux Editions ALBIN MICHEL

montage ALAIN CHOQUART son MICHEL DESROIS et GERARD LAMPS décor GUY-CLAUDE FRANÇOIS costumes JACQUELINE MOREAU et AGNÈS EYVEN

musique LUCE GRÜNENWALDT direction de la photographie YVON CRÉNIER production générale et montage par OSWALD D'ANDREA photo assisté par FREDERIC BOURBOULON

une coproduction LES FILMS ALAIN SARDE LITTLE BEAR TFI FILMS PRODUCTION avec la participation de CANAL+ et de la société STUDIO IMAGES 2

Bandes originales du film disponibles sur CD et cassette SONY MUSIC

France Inter

B.M.C.

RENÉ CLEITMAN ET MICHEL SEYDOUX PRÉSENTENT

G E R A R D D E P A R D I E U

CYRANO

D E B E R G E R A C
UN FILM DE JEAN-PAUL RAPPENEAU



• JACQUES WEBER •

ANNE BROCHET • VINCENT PEREZ • ROLAND BERTIN

JOSIANE STOLERU • PHILIPPE VOLTER • PHILIPPE MORIER-GENOUD • PIERRE MAGLÉON

SCÉNARIO DE JEAN-PAUL RAPPENEAU ET JEAN-CLAUDE CARRIERE

D'APRÈS L'ŒUVRE D'EDMOND ROSTAND

IMAGE PIERRE LHOMME • MUSIQUE COMPOSÉE ET DIRIGÉE PAR JEAN-CLAUDE PETIT DÉCORS EZIO FRIGERIO COSTUMES FRANCA SQUARCIAPINO
UNE CO-PRODUCTION HACHETTE PREMIERE ET CIE • CAMERA ONE • FILMS A2 • DD PRODUCTIONS AVEC LE CONCOURS DES SOFICAS SOFINERGIE
LA PARTICIPATION DU CENTRE NATIONAL DE LA CINÉMATOGRAPHIE ET DU CLUB DES INVESTISSEURS

DVD
VIDEO
TM

PATHE

KIRK
DOUGLAS

LAURENCE
OLIVIER

JEAN
SIMMONS

CHARLES
LAUGHTON

PETER
USTINOV

JOHN
GAVIN

AND

TONY
CURTIS
AS ANTONINUS

A STANLEY KUBRICK FILM

SPARTACUS



notrecinema.com

STAR TREK

THE ORIGINAL SERIES



DIGITALLY ENHANCED AND REMASTERED

WHAT **ACTION** PICTURE!



WALTER WANGER
presents

A JOHN FORD Production

STAGECOACH



Directed by JOHN FORD

with
Claire
TREVOR WAYNE

ANDY JOHN
DEVINE - CARRADINE

THOMAS LOUISE
MITCHELL - PLATT

GEORGE TIM
BANCROFT - HOLT

Released thru
UNITED ARTISTS





CINEMATOGRAFICA SAGITTARIUS
presenta

CLINT EASTWOOD
in un film di
SERGIO LEONE



**per
un Pugno
di Dollari**

TECHNICOLOR · TECHNISCOPY

con **GIAN MARIA VOLONTE** · **MARIANNE KOCH**
JOSEF EGGER · **WOLFGANG LUKSCHY**
DANIEL MARTIN · **CAROL BROWN** · **BENNY REEVES** · una produzione JOLLY FILM

musiche di **ENNIO MORRICONE**

SÉPARÉS PAR LA GUERRE.
ÉPROUVÉS PAR LES BATAILLES.
LIÉS PAR UNE GRANDE AMITIÉ.

CHEVAL DE GUERRE

UN FILM DE STEVEN SPIELBERG



DREAMWORKS PICTURES ET RELIANCE ENTERTAINMENT PRÉSENTENT UNE PRODUCTION AMBLIN ENTERTAINMENT/KENNEDY/MARSHALL COMPANY UN FILM DE STEVEN SPIELBERG
"CHEVAL DE GUERRE" (WAR HORSE) EMILY WATSON DAVID THEWLIS PETER MULLAN NIELS ARESTRUP JEREMY IRVINE CASTING DE JINA JAY PRODUCTEURS ADAM SOMNER TRACEY SEAWARD
MUSIQUE DE JOHN WILLIAMS COSTUMES JOANNA JOHNSTON MONTAGE DE MICHAEL KAHN, A.C.E. TITRES RICK CARTER LA PHOTOGRAPHIE JANUSZ KAMINSKI PRODUCTEURS FRANK MARSHALL REVEL GUEST
PRODUIT PAR STEVEN SPIELBERG KATHLEEN KENNEDY SCÉNARIO DE MICHAEL MORPURGO SCÉNARIO DE LEE HALL ET RICHARD CURTIS RÉALISÉ PAR STEVEN SPIELBERG



www.facebook.com/ChevalDeGuerre

PREMIER
BANDE ORIGINALE DISPONIBLE CHEZ SONY CLASSIQUE



JONATHAN
PRYCE

BOB
HOSKINS

ROBERT
DE NIRO



A FILM BY TERRY GILLIAM



KIRK DOUGLAS
LES SENTIERS DE LA GLOIRE



UN FILM DE STANLEY KUBRICK

PARAMOUNT PRESENTS

**JAMES STEWART
KIM NOVAK
IN ALFRED HITCHCOCK'S
MASTERPIECE**



'VERTIGO'

STORY BY BARBARA BEL GEDDES WITH TOM HELMRE AND HENRY JONES. DIRECTED BY ALFRED HITCHCOCK. COSTUME DESIGNER ALEC COPPEL & SAMUEL TAYLOR. TECHNICOLOUR®
BASED UPON THE NOVEL 'D'ENTRE LES MORTS' BY PIERRE BOULEAU AND THOMAS NARCEJAC. MUSIC BY BERNARD HERRMANN.



VISTA VISION®

Copyright 1958 Paramount Pictures Corporation. Country of Origin U.S.A.

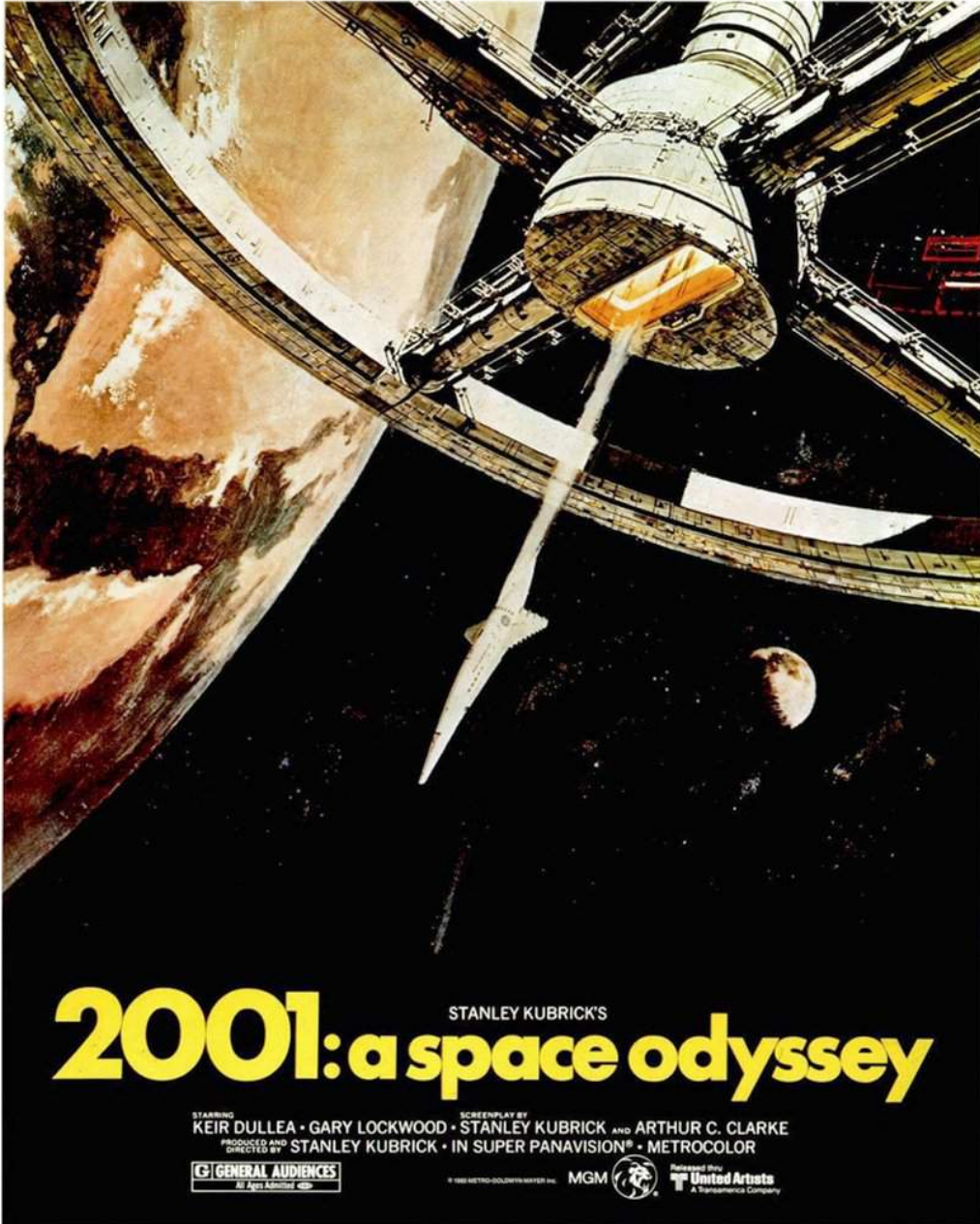
54733

Approved for Release by NSA on 05-08-2014 pursuant to E.O. 13526

© 1958

An epic drama of adventure and exploration

Space Station One: your first step in an Odyssey that will take you to the Moon, the planets and the distant stars.



"2001 A SPACE ODYSSEY"



SHiNiNG

STANLEY KUBRICK

JACK NICHOLSON SHELLEY DUVALL



© 1980 Warner Bros. All rights reserved.

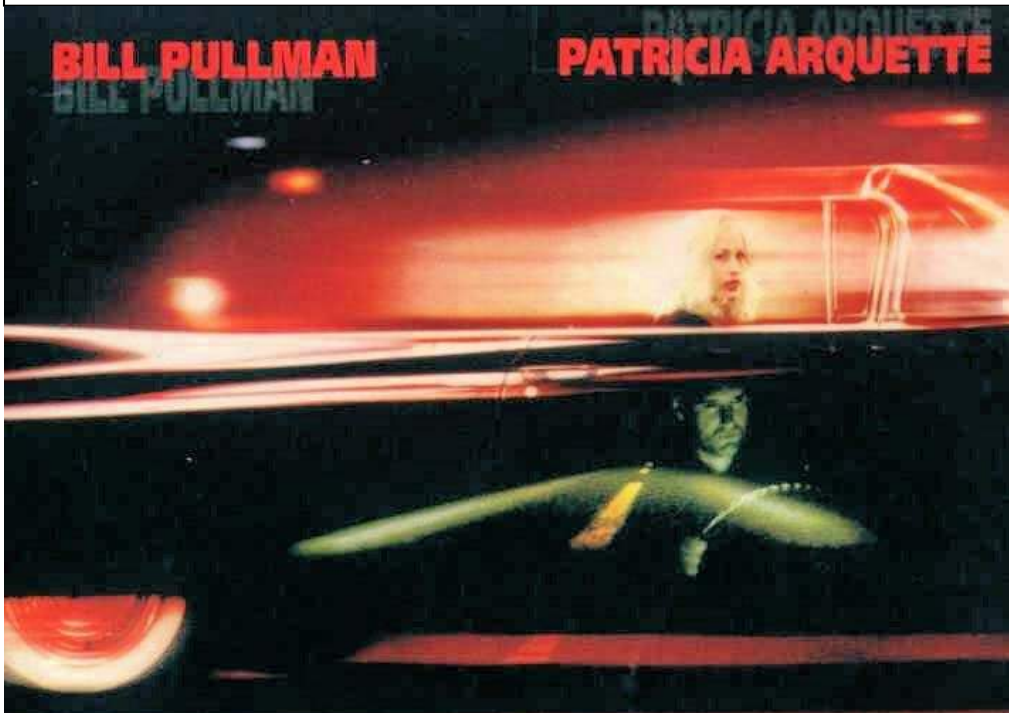
From Warner Bros.



A Warner Communications Company

BILL PULLMAN

PATRICIA ARQUETTE



Une route perdue aux confins de l'étrange ...

CIBY 2000 PRÉSENTE

LOST HIGHWAY

UN FILM DE
DAVID LYNCH

PRODUCTION CIBY 2000 / ASYMMETRICAL IN FILM DE DAVID LYNCH - BILL PULLMAN - PATRICIA ARQUETTE - BALTHAZAR GETTY
"LOST HIGHWAY" ROBERT BLAKE - NATASHA GREGSON WAGNER - GARY BUSEY ET ROBERT LOGGIA
MUSIQUE COMPOSÉE ET DIRIGÉE PAR ANGELO BADALAMENTI MONTAGE MARY SWEENEY COSTUME PATRICIA NORRIS MAQUILLAGE PETER DEMING
CADRANS JOHANNA RAY, C.S.A. ET ELAINE J. HUIZZAR MONTAGE PAR DEEPAK NAYAR - TOM STERNBERG - MARY SWEENEY
© 1997 DAVID LYNCH / BARRY GIFFORD FILMS DE DAVID LYNCH

CIBY
2000

CINEMASCOPE
STEREO

ASYM
METR
ICAL

ROBERT DORFMANN présente

ALAIN
DELON

RICHARD
CRENNA
et

CATHERINE
DENEUVE
(dans le rôle de CATHY)

UN FLIC

de
JEAN-PIERRE MELVILLE

avec RICCARDO CUCCIOLLA · MICHAEL CONRAD · PAUL CRAUCHET
SIMONE VALERE · ANDRE POUSSE · JEAN DESAILLY

Distribuée par LES FILMS CORONA

WARNER BROS. SUPREME TRIUMPH

AL JOLSON

IN
"THE
JAZZ SINGER"



WITH
MAY MCAVOY
WARNER OLAND
Cantor Rosenblatt

Based upon the play by Samson Raphaelson as produced on the spoken stage by Lewis & Gordon... Sam H. Harris
Scenario by Al Cohn

DIRECTED BY ALAN CROSLAND

A WARNER BROS. PRODUCTION

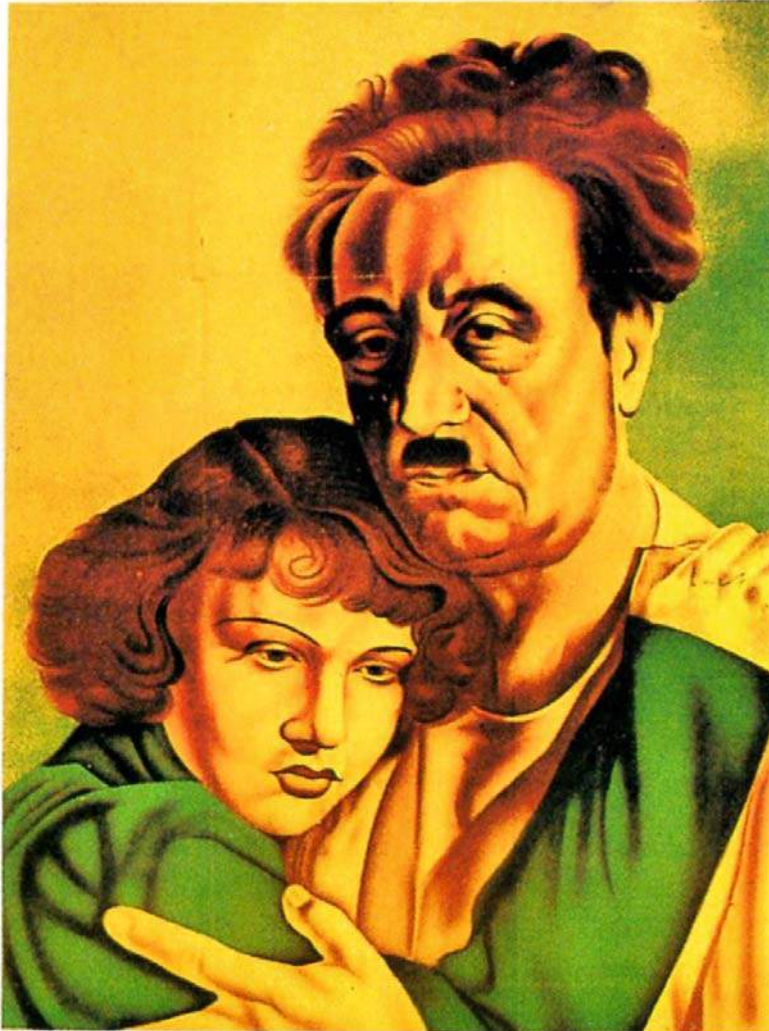
LES FILMS MARCEL PAGNOL PRESENTENT

RAIMU

Ginette **LECLERC**

et

CHARPIN



dans

la femme
du **BOULANGER**

avec ROBERT VATTIER, Maximilienne, Bassac, Maupi, Dullac, Blavette, Odette Roger,
Alida Rouffe, Charles Moulin, Castan, Maffre, Charblay, Merle

et **E. DELMONT**

Un grand film de

MARCEL PAGNOL

DE L'ACADÉMIE FRANÇAISE

Tiré d'une nouvelle de **JEAN GIONO**

Les différents plans cinématographiques

Affichettes

Pour la découverte des différents plans

















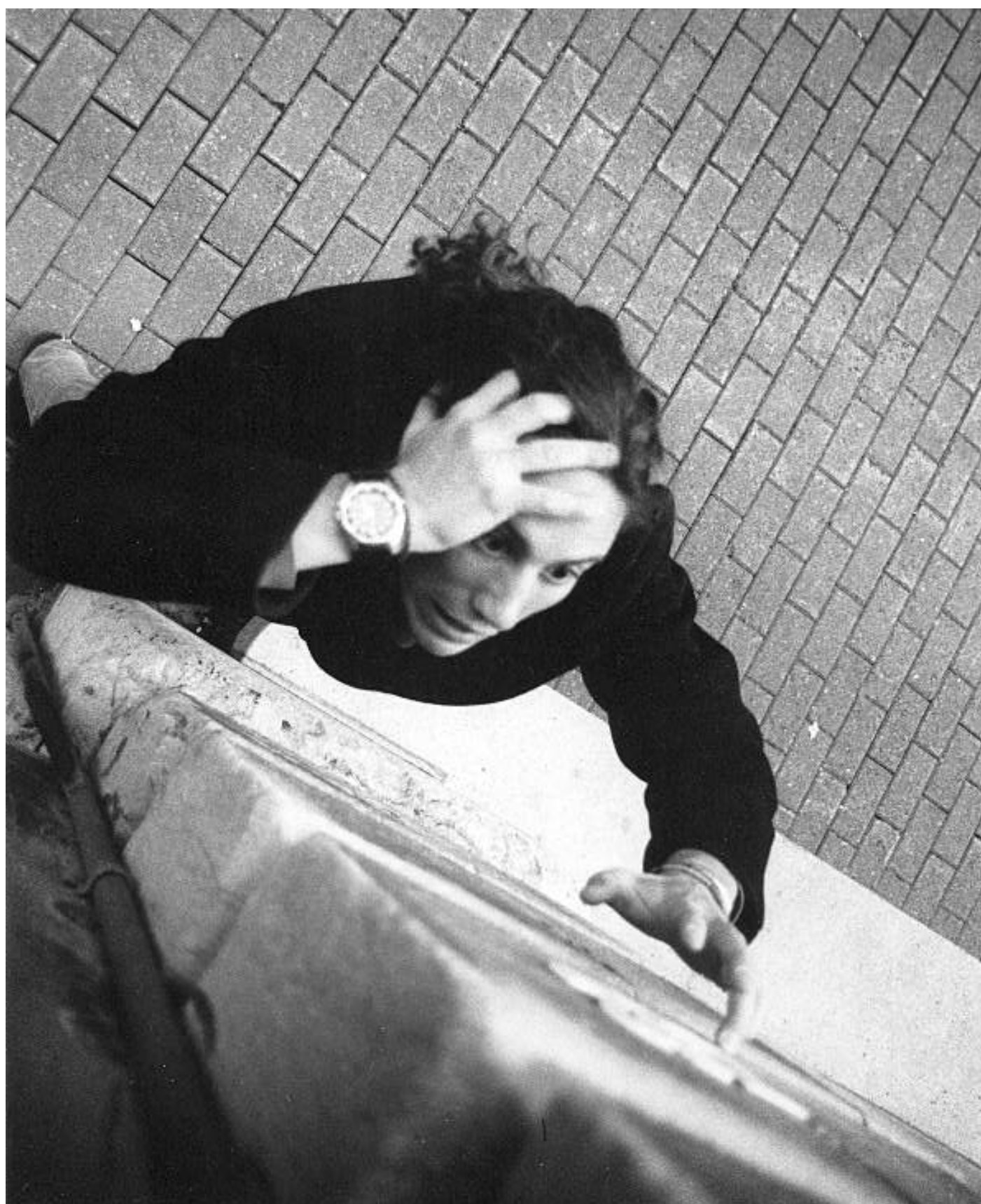




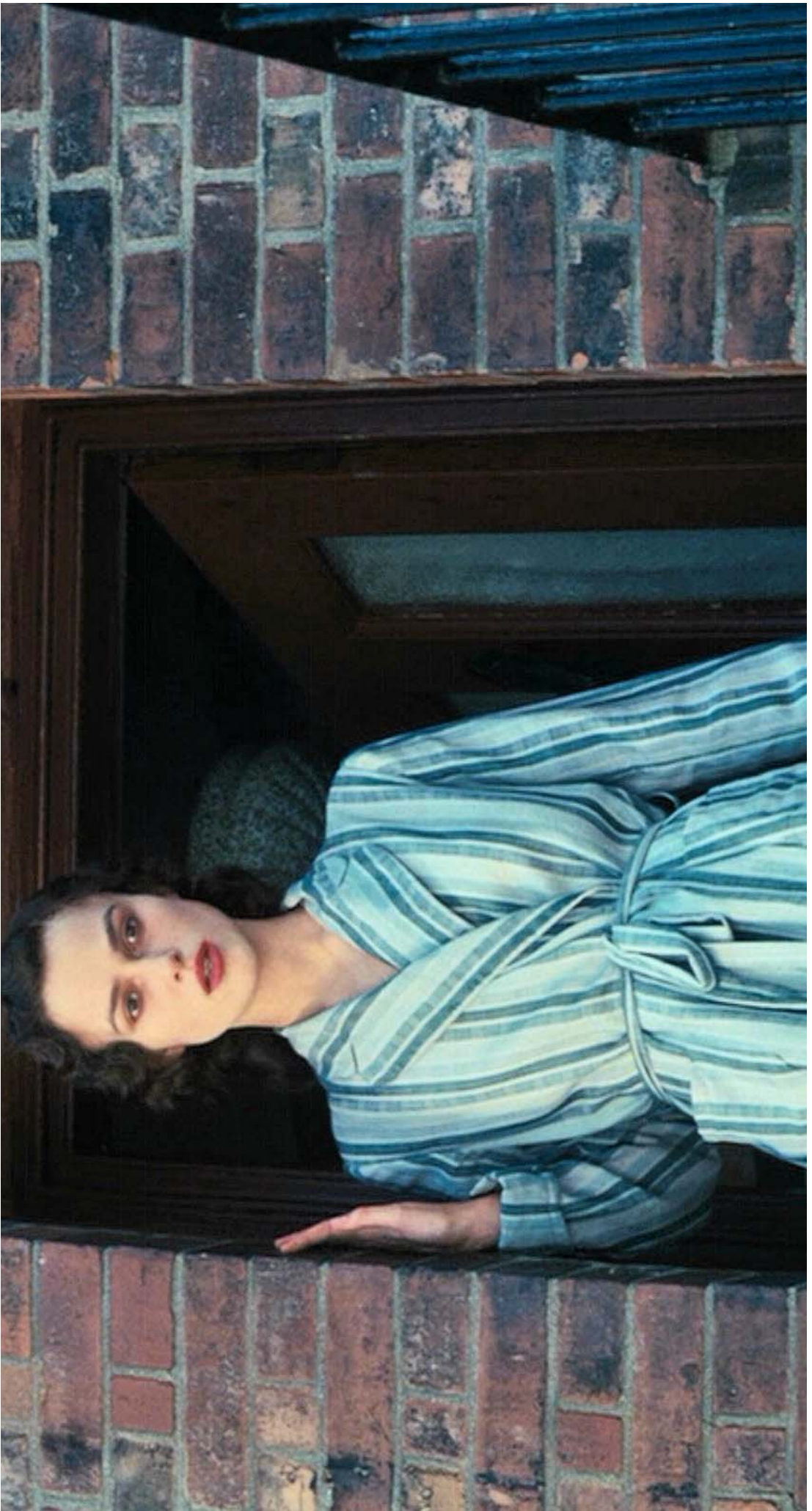
Angles de vue

Affichettes

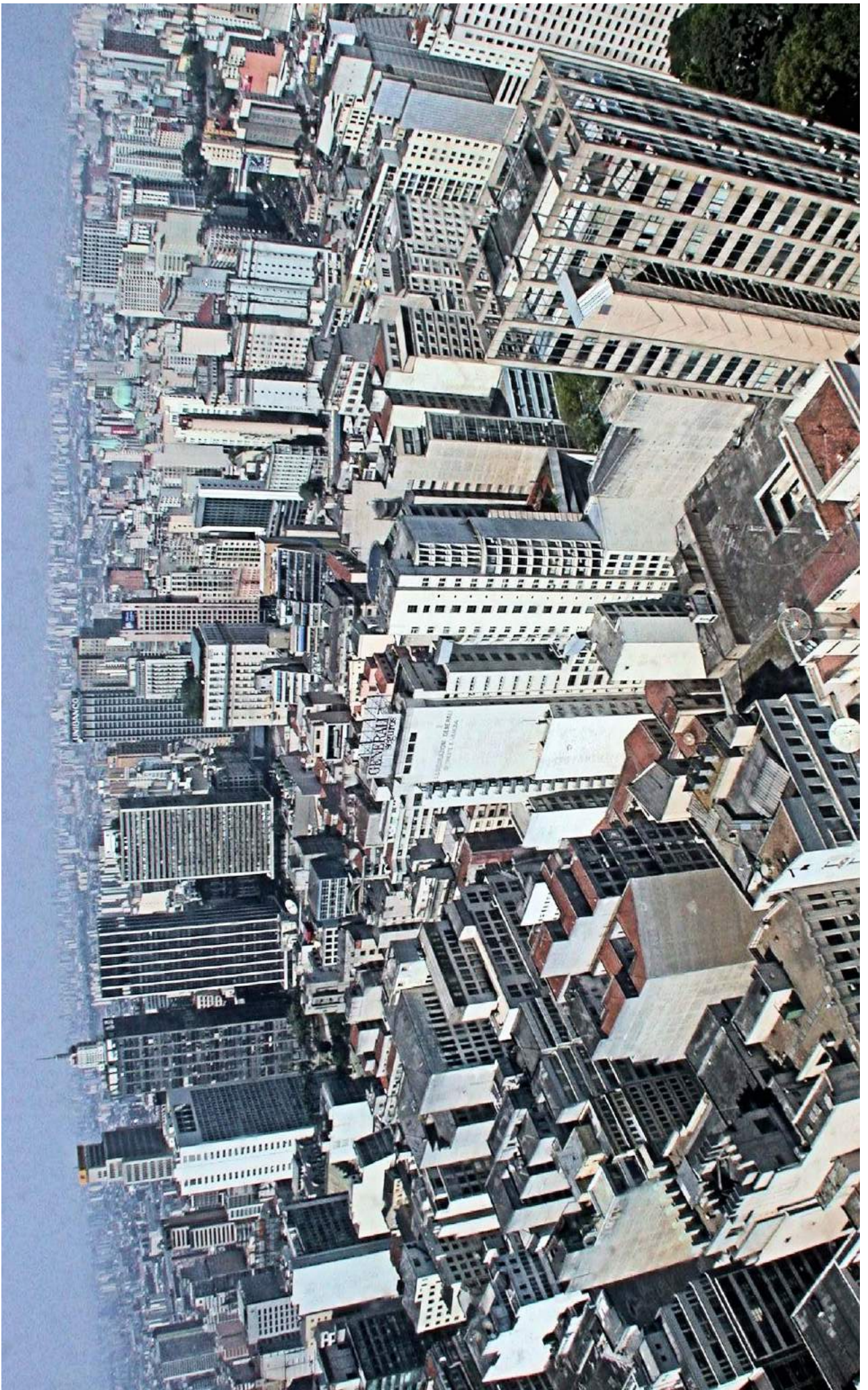
Pour la découverte et le classement







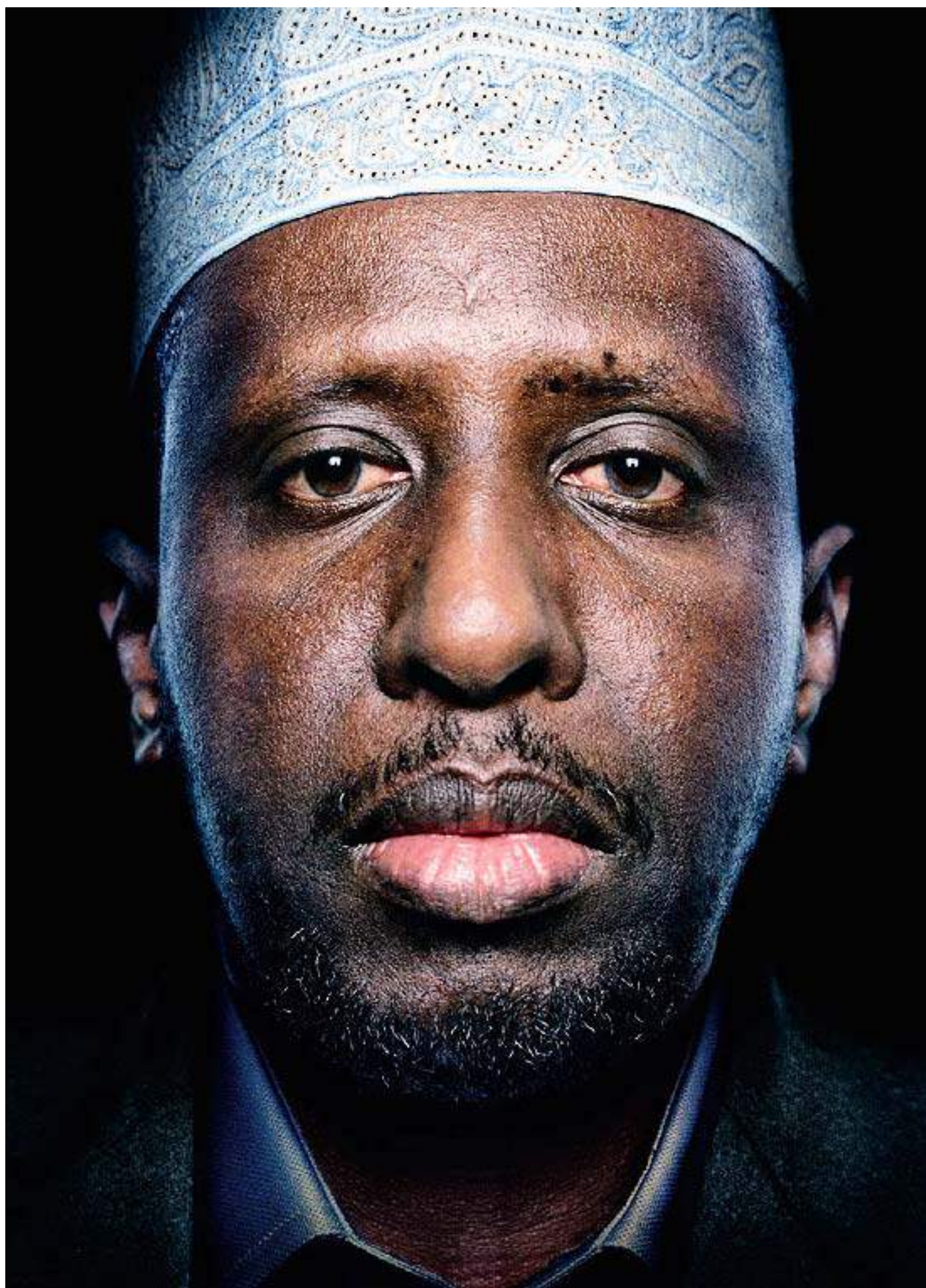
























Histoire de l'invention du cinéma

Affichettes des inventions

Pour la frise historique collective

17^{ème} siècle

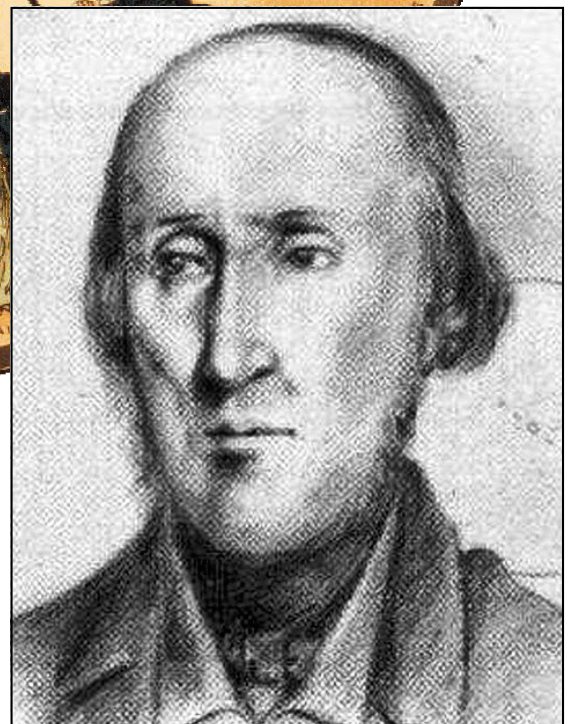
LANTERNE MAGIQUE



Athanase Kircher

1831

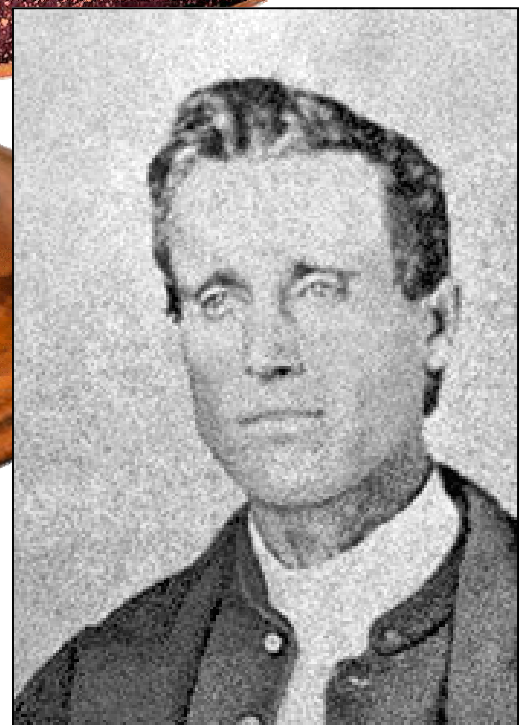
PHENAKISTISCOPE



Joseph Plateau

1834

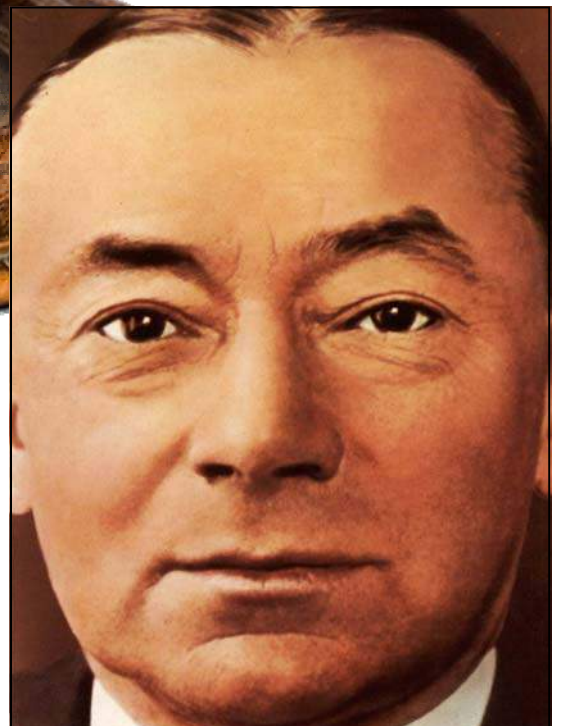
ZOOTROPE



William Horner

1876

PRAXINOSCOPE



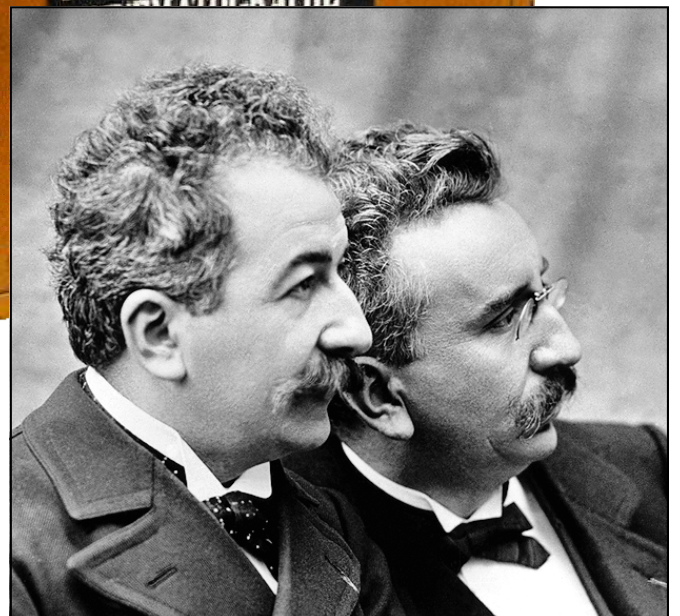
Emile Reynaud

1895

CINEMATOGRAPHE

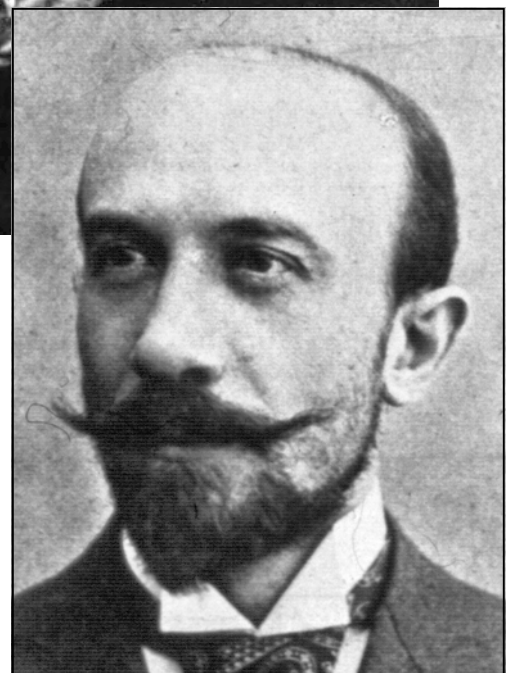


Les frères
Lumière



1905

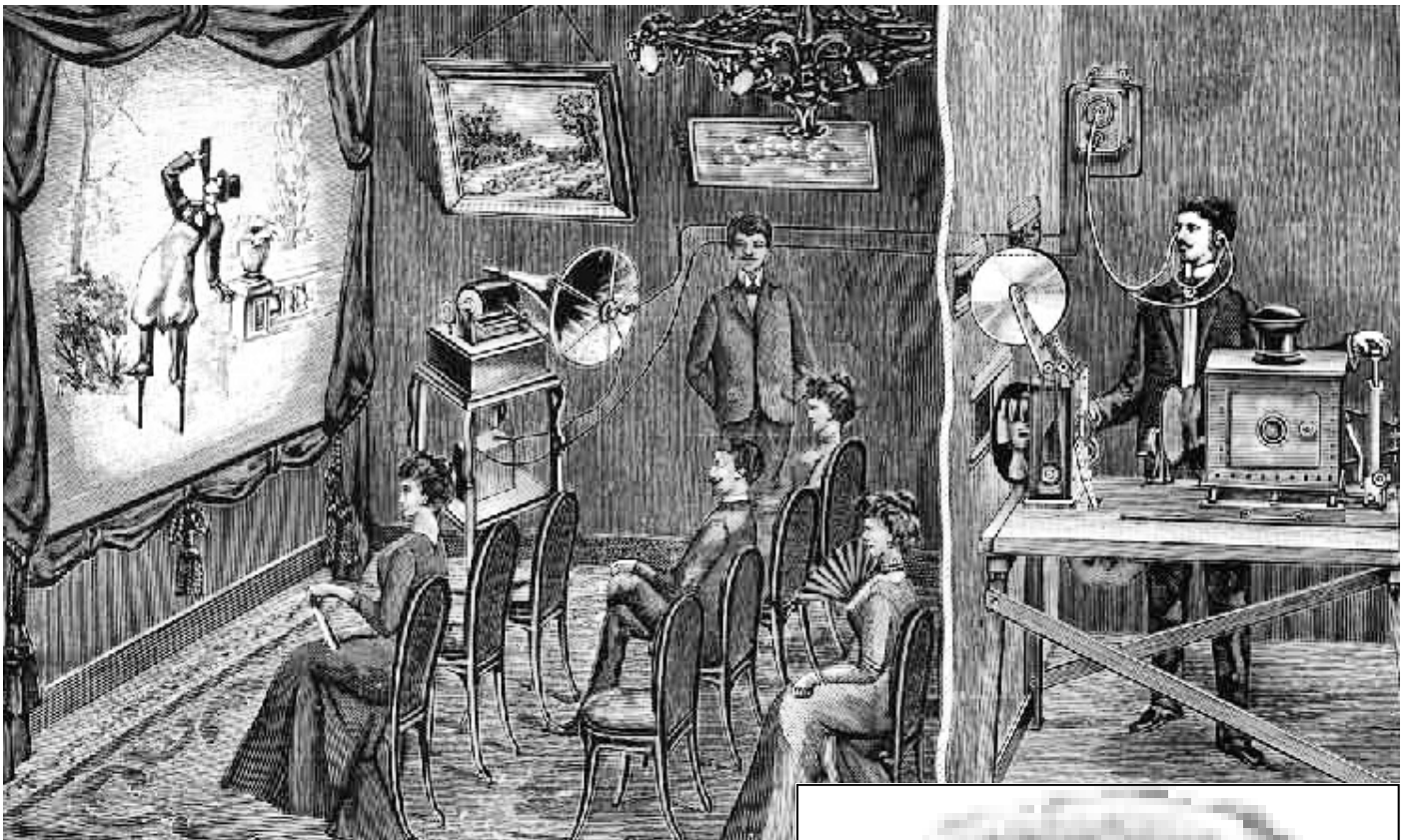
TRUCAGES—FICTION



Georges Méliès

1900

CINEMATO-GRAMO-THEATRE

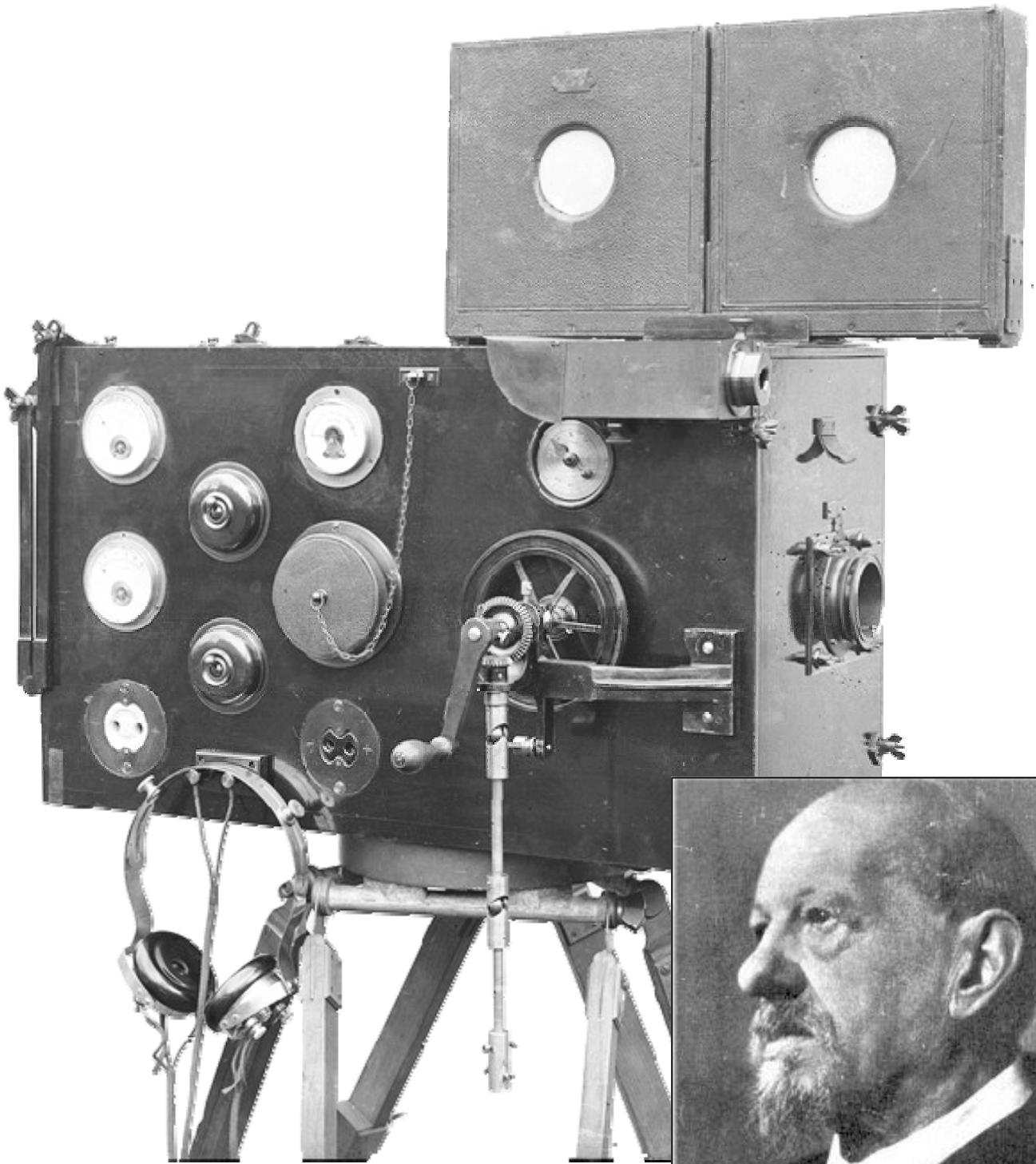


Georges Mendel



1904

CINEMA SONORE



Eugène Lauste



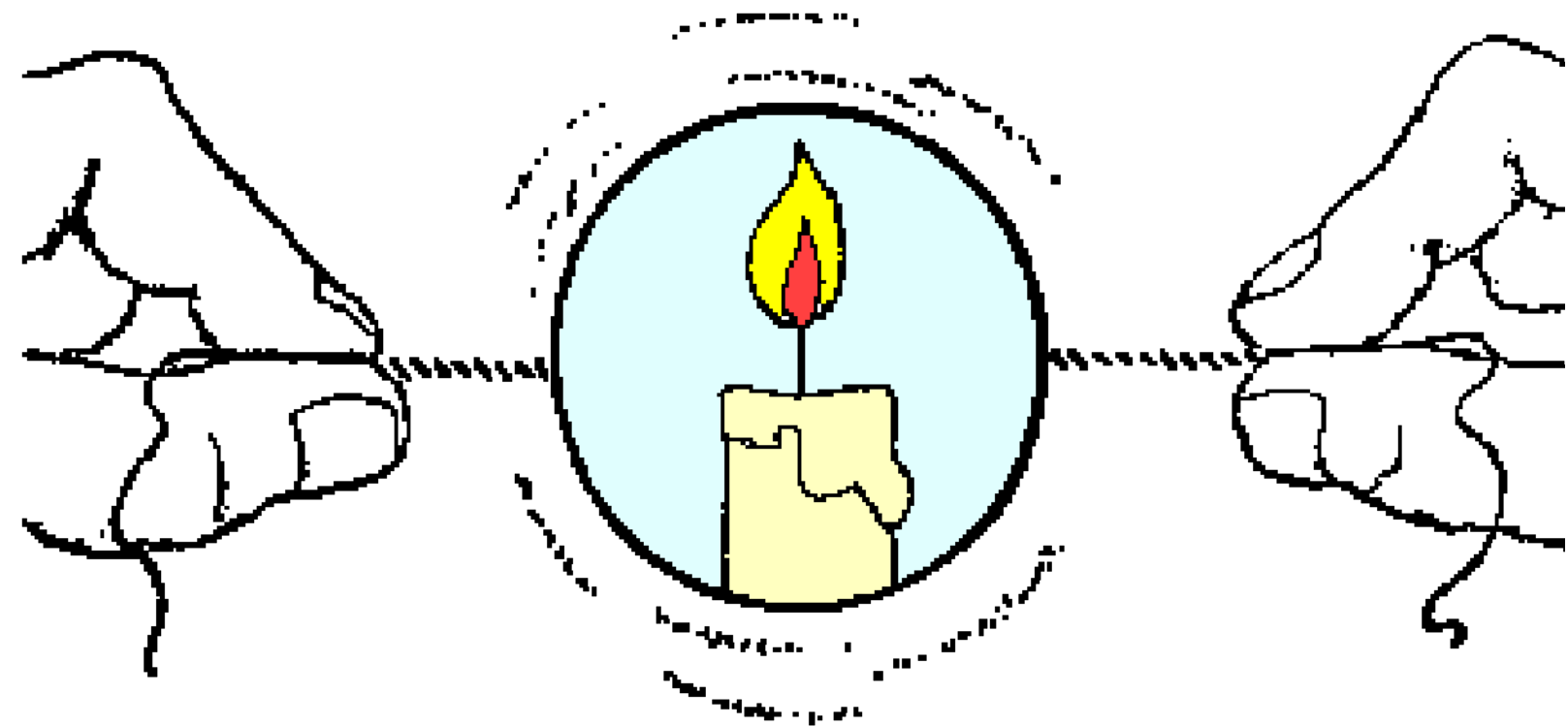
Histoire de l'invention du CINÉMA

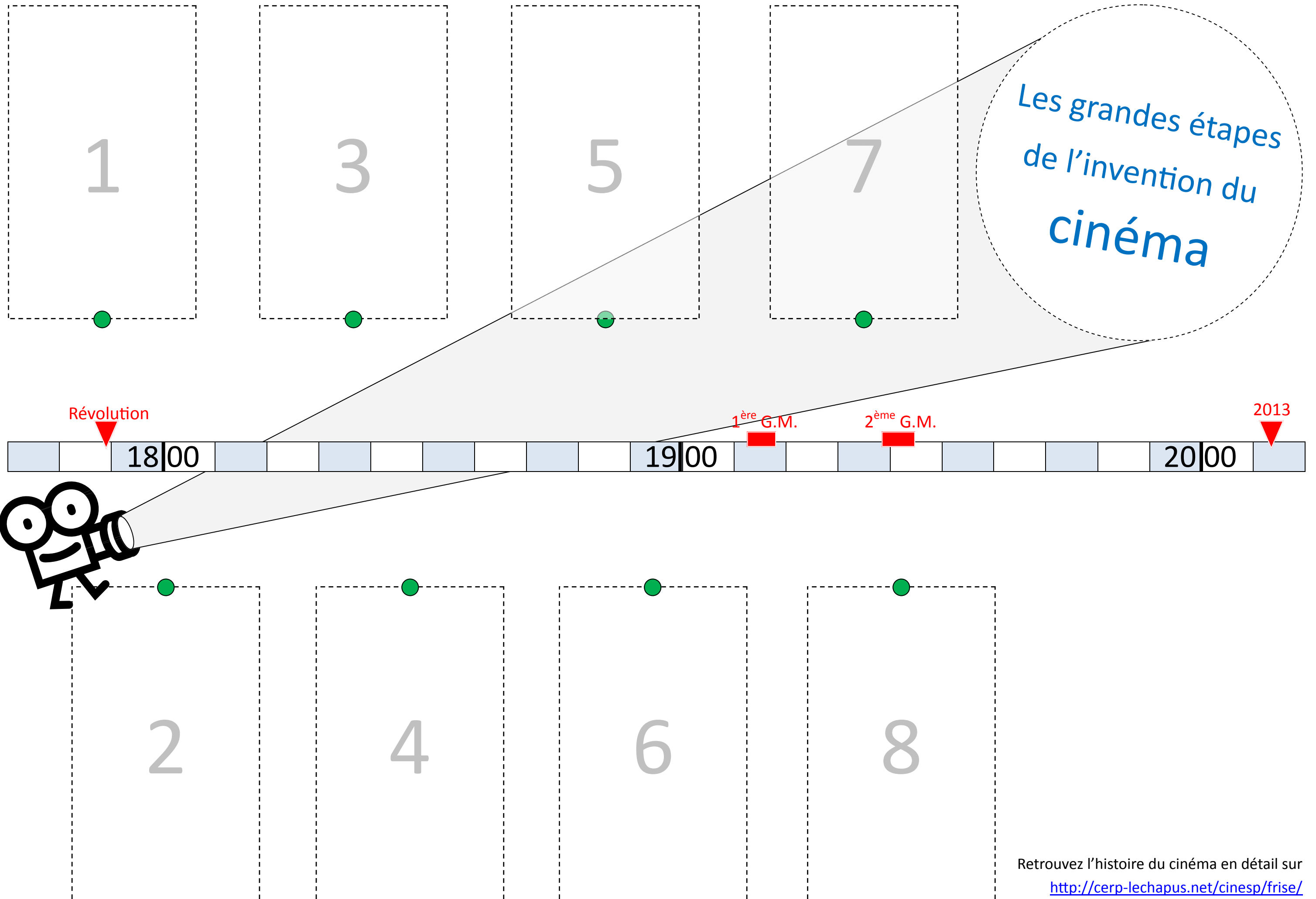
Imprimez sur du papier A3 les 2 pages suivantes, avec retournement sur le petit côté.

Imprimez la page 4 pour 2 élèves, sur du papier au format A3 également.

Histoire de l'invention du

CINÉMA





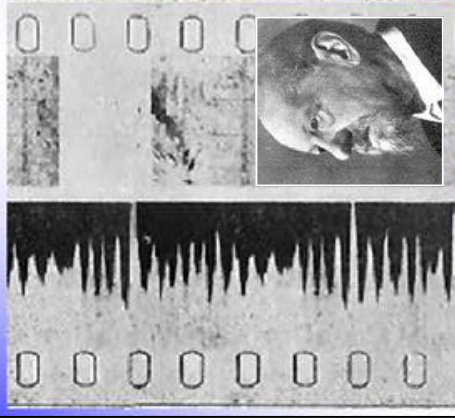
Retrouvez l'histoire du cinéma en détail sur <http://cerp-lechapus.net/cinesp/frise/>

PHÉNAKISTISCOPE
1831



Joseph Plateau
1801—1883

CINÉMA SONORE
1904



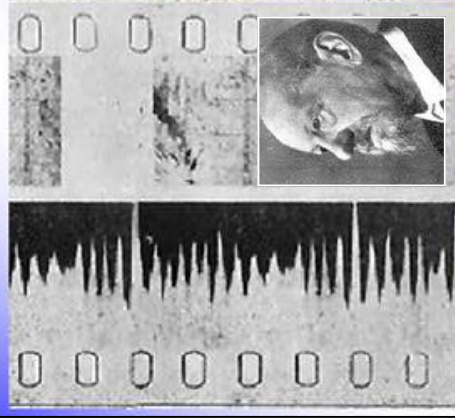
Eugène Lauste
1857—1935

PHÉNAKISTISCOPE
1831



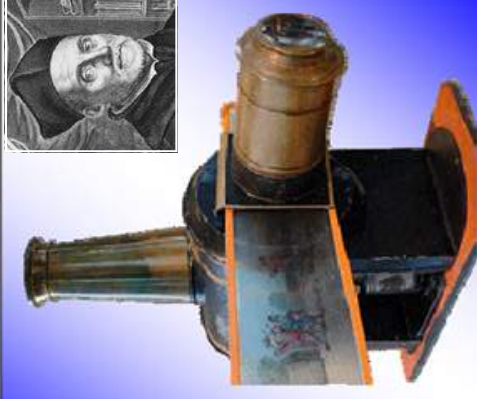
Joseph Plateau
1801—1883

CINÉMA SONORE
1904



Eugène Lauste
1857—1935

LANTERNE MAGIQUE
17^{ÈME} SIÈCLE



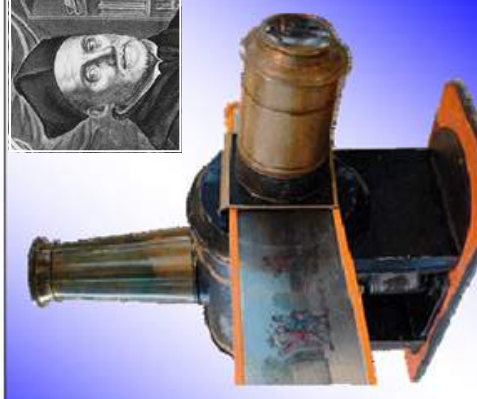
Athanase Kircher
1601—1680

PRAXINOSCOPE
1876



Emile Reynaud
1844—1918

LANTERNE MAGIQUE
17^{ÈME} SIÈCLE



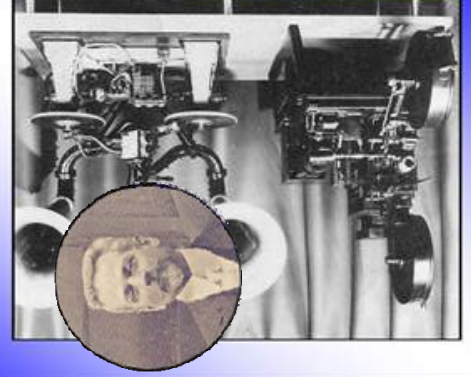
Athanase Kircher
1601—1680

PRAXINOSCOPE
1876



Emile Reynaud
1844—1918

CINÉMATO-GRAMO-THÉÂTRE
1900



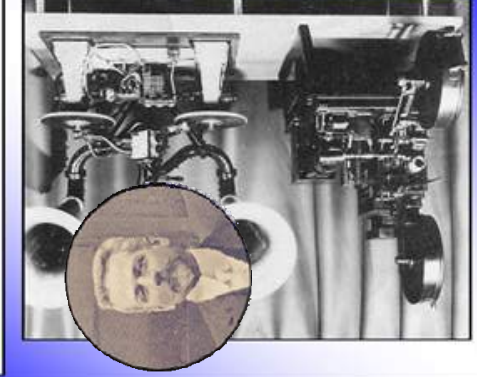
Georges Mendel
1863—1937

TRUCAGES
1905



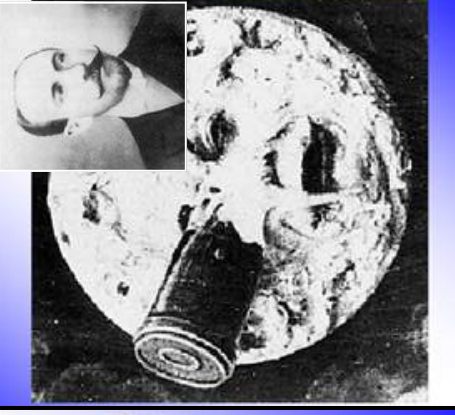
Georges méliès
1861—1938

CINÉMATO-GRAMO-THÉÂTRE
1900



Georges Mendel
1863—1937

TRUCAGES
1905



Georges méliès
1861—1938

CINÉMATOGAPHE
1895



Auguste et Louis Lumière
1862—1954 1864—1948

ZOOTROPE
1834



William Horner
1786—1837

CINÉMATOGAPHE
1895



Auguste et Louis Lumière
1862—1954 1864—1948

ZOOTROPE
1834



William Horner
1786—1837