



Nom :



Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec 

ASSOCIATION DES CINÉMAS
PARALLÈLES DU QUÉBEC

AVANT-PROPOS

À tous les parents et à tous les enseignants,

Ce cahier a été conçu par l'Association des cinémas parallèles du Québec (ACPQ) grâce au ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine pour amuser les jeunes tout en développant leur esprit critique. Nous souhaitons ainsi améliorer leur perception des images. Vous trouverez sur le site Internet de l'ACPQ à l'adresse **www.cinemasparalleles.qc.ca** des renseignements sur nos ateliers d'éducation cinématographique et sur notre programme scolaire gratuit L'ŒIL CINÉMA conçu pour les étudiants et les enseignants du secondaire.

Si vous utilisez du matériel cinématographique pour des ateliers en classe ou pour des projections en salle, veuillez vous assurer que tous les droits de présentation publique ont été acquittés conformément à la loi. Nous vous rappelons que **vous ne pouvez pas** utiliser des cassettes VHS ou des DVD loués dans des clubs vidéo et destinés à un usage privé pour des représentations publiques, même en classe.

Merci à tous ceux qui ont collaboré à la production de ce cahier.

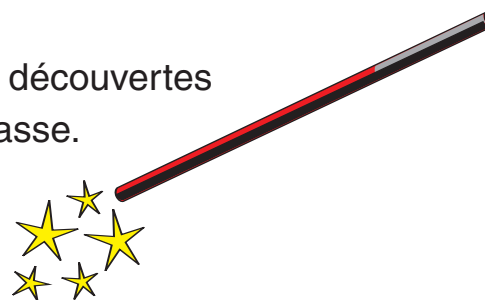
© 2008 - Association des cinémas parallèles du Québec
Sous la direction de Martine Mauroy, dir. gén. de l'ACPQ

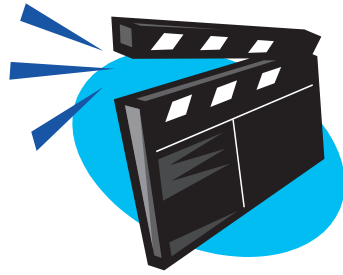


Chaque jour, tu regardes des centaines, même des milliers d'images, à la télévision, avec les jeux électroniques, sur Internet ou au cinéma. Où passes-tu le plus de temps... à l'école ou devant un écran? Tu as déjà vu un film, une fois, deux fois, trois fois... et tu aimes toujours le revoir! Pourquoi?

Le cinéma t'ouvre à de merveilleux univers, te fait connaître des personnages, te raconte des histoires et bien plus. Pour mieux apprécier toutes ces images nous t'invitons à découvrir quelques éléments de l'histoire du cinéma, du langage cinématographique et des métiers du cinéma.

Selon ton âge, tu pourras choisir de faire ces découvertes seul ou avec quelqu'un, à la maison ou en classe. Amuse-toi à développer ton regard et ton esprit critique. Surtout, n'oublie pas que le cinéma, c'est toujours cinématographique!





Le cinéma : réalité ou fiction?

Le cinéma est bien réel, mais les images qu'il nous montre ne le sont pas toujours. Le cinéma peut jouer avec la durée des actions, les lieux, l'âge des personnages... Au cinéma, tout est possible.

Quand un film te raconte une histoire imaginée, c'est un film de fiction. Quand il te montre une réalité, c'est un film documentaire. Tu as certainement déjà vu des dizaines de films de fiction et plusieurs documentaires, sur la vie de certains animaux par exemple.

Peux-tu nommer quelques titres et dire si ce sont des films de fiction ou des documentaires?



L'histoire du cinéma

Tout comme toi, le cinéma a une histoire bien à lui. Le cinéma est né du mariage de la science et de l'imagination. À la fin du 18^e siècle et au début du 19^e siècle, des savants ont fabriqué différents jeux d'optique comme le thaumatrope et le feuilletoscope, expériences que tu pourras faire toi aussi dans les pages suivantes.

Puis, est arrivée la photographie, la grande sœur du cinéma, mais les images n'étaient pas encore animées. Après, on a découvert qu'il faut 24 images par seconde pour créer l'illusion d'une image animée par un mouvement régulier. De cette découverte scientifique est né le cinéma, un divertissement et un instrument de travail. Il nous permet de rêver et d'observer la vie, de conserver des moments importants de l'Histoire, de mieux connaître notre culture et de s'ouvrir à celles des autres. Viendront plus tard, la télévision et les nouvelles technologies.

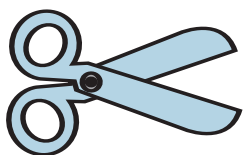
1877

LES GRANDES DATES DU CINÉMA

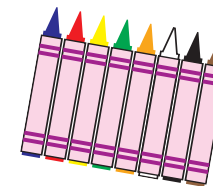
1927

- 1877** Émil Reynaud invente le praxinoscope, France.
- 1888** Théâtre optique d'Émil Reynaud, France.
- 1895** Invention du cinéma par les frères Auguste et Louis Lumière : le **Cinématographe**, France.
- 1897 à 1905** Les premiers films de fiction et les premiers trucages : Georges Méliès, France.
- 1927** Le premier film parlant : **Le Chanteur de jazz** d'Alan Crossland, États-Unis.
- Vers 1930** ... Les premiers films tournés sur pellicule couleurs de différentes façons afin d'essayer des nouvelles technologies.
- 1935** Le premier film entièrement en technicolor : **Becky Sharp** de Rouben Mamoulian, États-Unis.
- 1953** Lancement du cinémascope par la Compagnie 20th Century Fox avec son stéréophonique. Le premier film cinémascope : **La Tunique** de Henry Koster, États-Unis.
- Vers 1975** ... Le son dolby stéréo fait son apparition dans les salles de cinéma, mais l'équipement requis est très cher et il s'impose lentement.

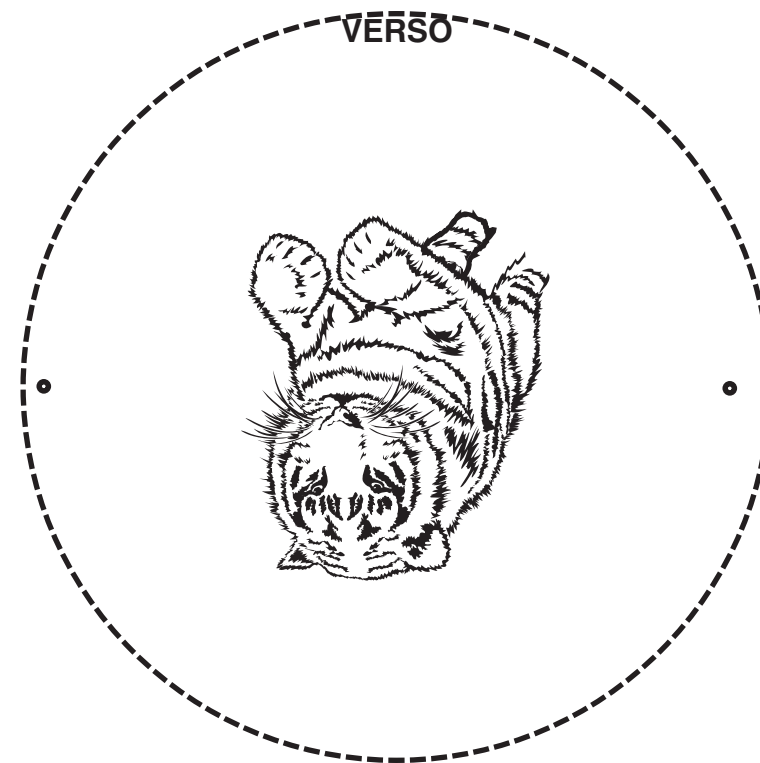
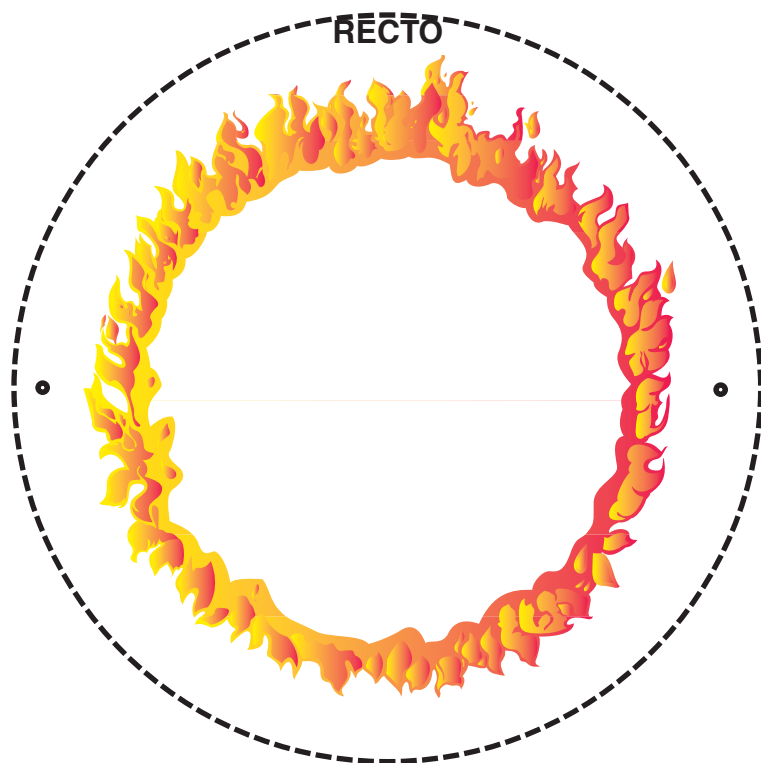
1953



JEU D'OPTIQUE : LE THAUMATROPE



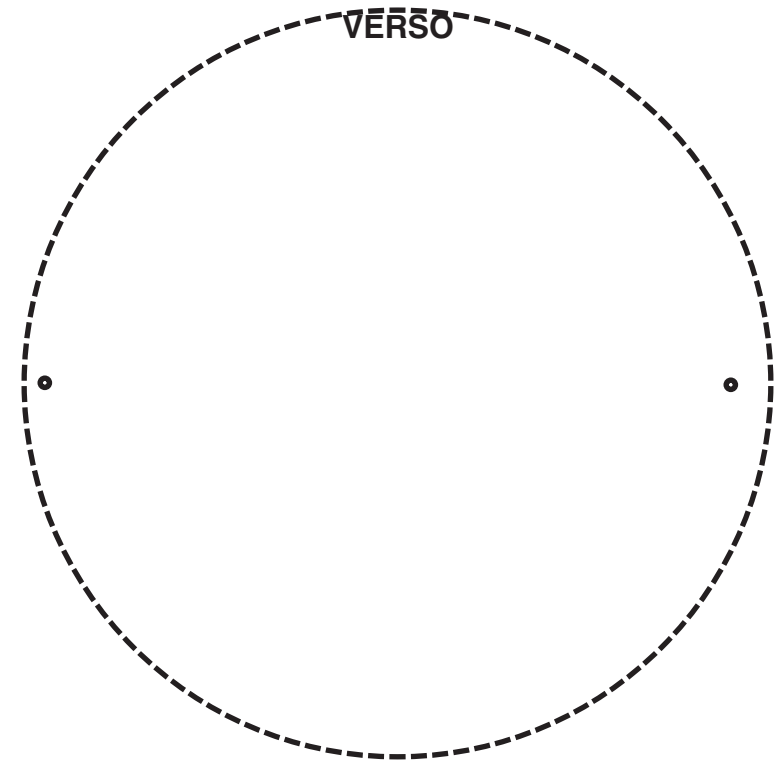
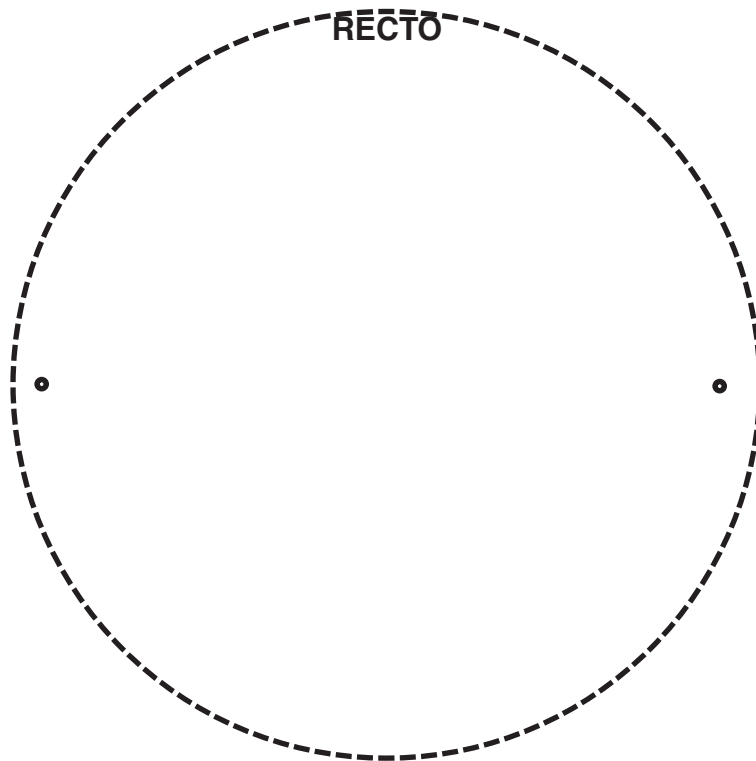
Découpe les deux rondelles en suivant les pointillés et colle-les dos à dos. Pour obtenir un thaumatrope plus rigide et plus solide, tu peux coller les rondelles sur un carton. Assure-toi que les mots « recto » et « verso » sont bien en haut car le dessin du verso doit être à l'envers (la tête en bas) pour que le jeu d'optique fonctionne. Installe un élastique de chaque côté dans les trous indiqués. Fais rapidement tourner les dessins coloriés et tu verras le tigre dans le cerceau en flammes. C'est la persistance rétinienne qui fait en sorte que la première image reste une fraction de seconde sur ta rétine, au fond de ton œil, pendant que la suivante vient aussi s'imprimer sur ta rétine et ainsi de suite.



FABRIQUE TON PROPRE THAUMATROPE

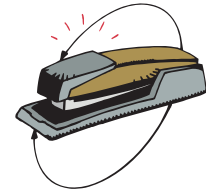


Fais les dessins de ton choix dans chacune des deux rondelles (par exemple : un poisson et un bocal, un oiseau et une cage). N'oublie pas que celui du verso doit se faire à l'envers (la tête en bas). Découpe ensuite les deux rondelles en suivant les pointillés et colle-les dos à dos. Pour obtenir un thaumatrope plus rigide et plus solide, tu peux coller les rondelles sur un carton. Installe un élastique de chaque côté dans les trous indiqués. Fais rapidement tourner tes dessins et admire le jeu d'optique que tu auras créé toi-même.

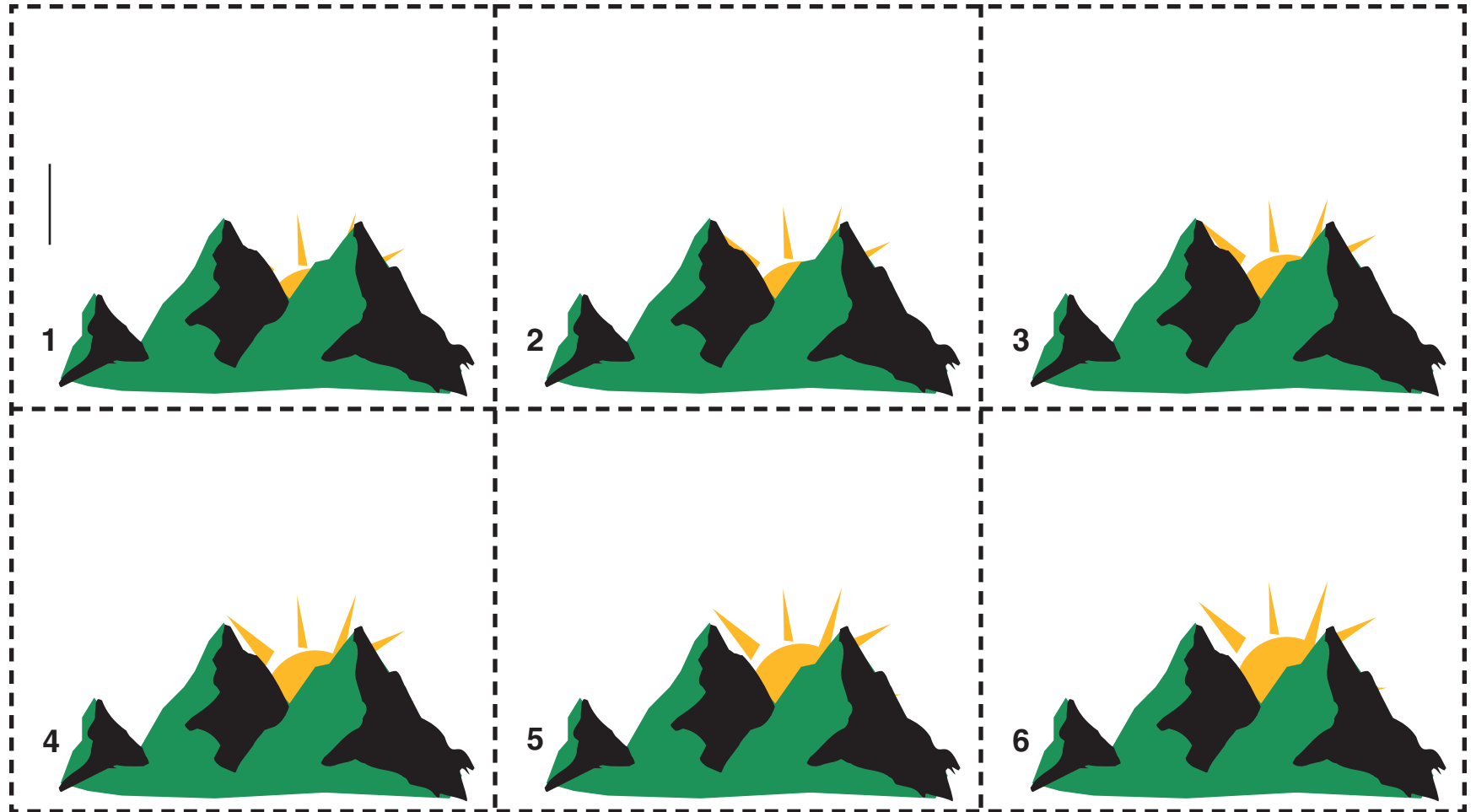


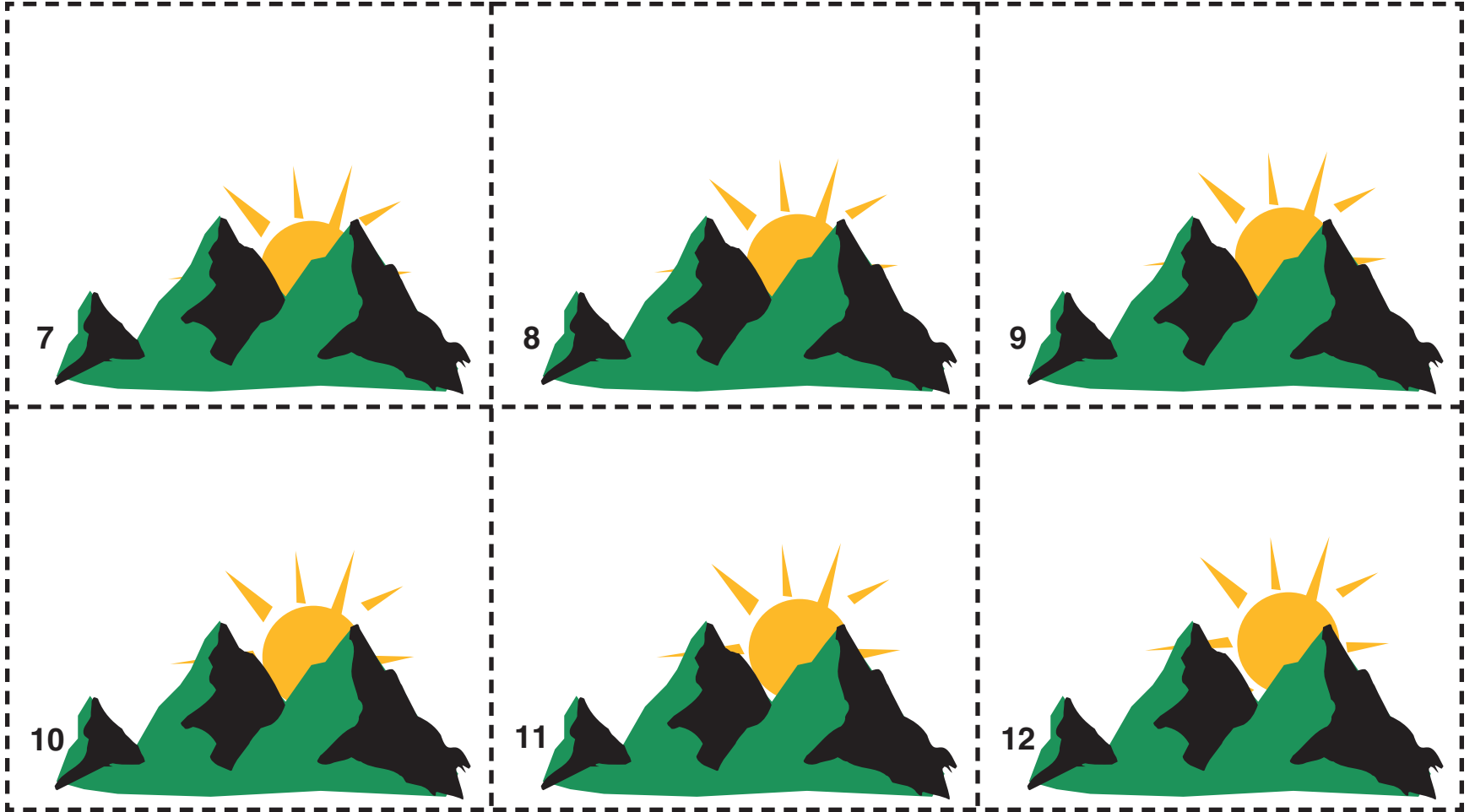


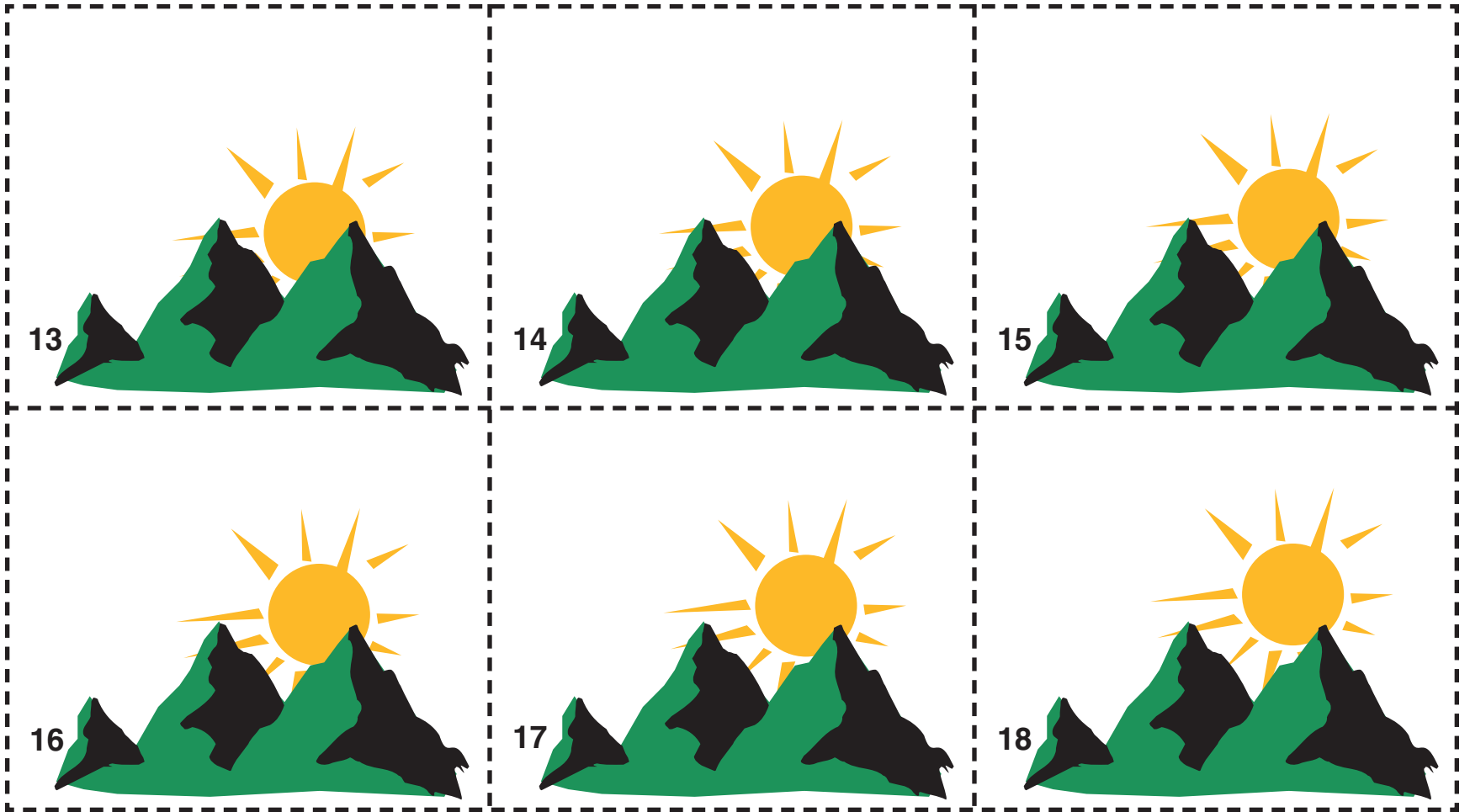
JEU D'OPTIQUE : LE FEUILLETOSCOPE

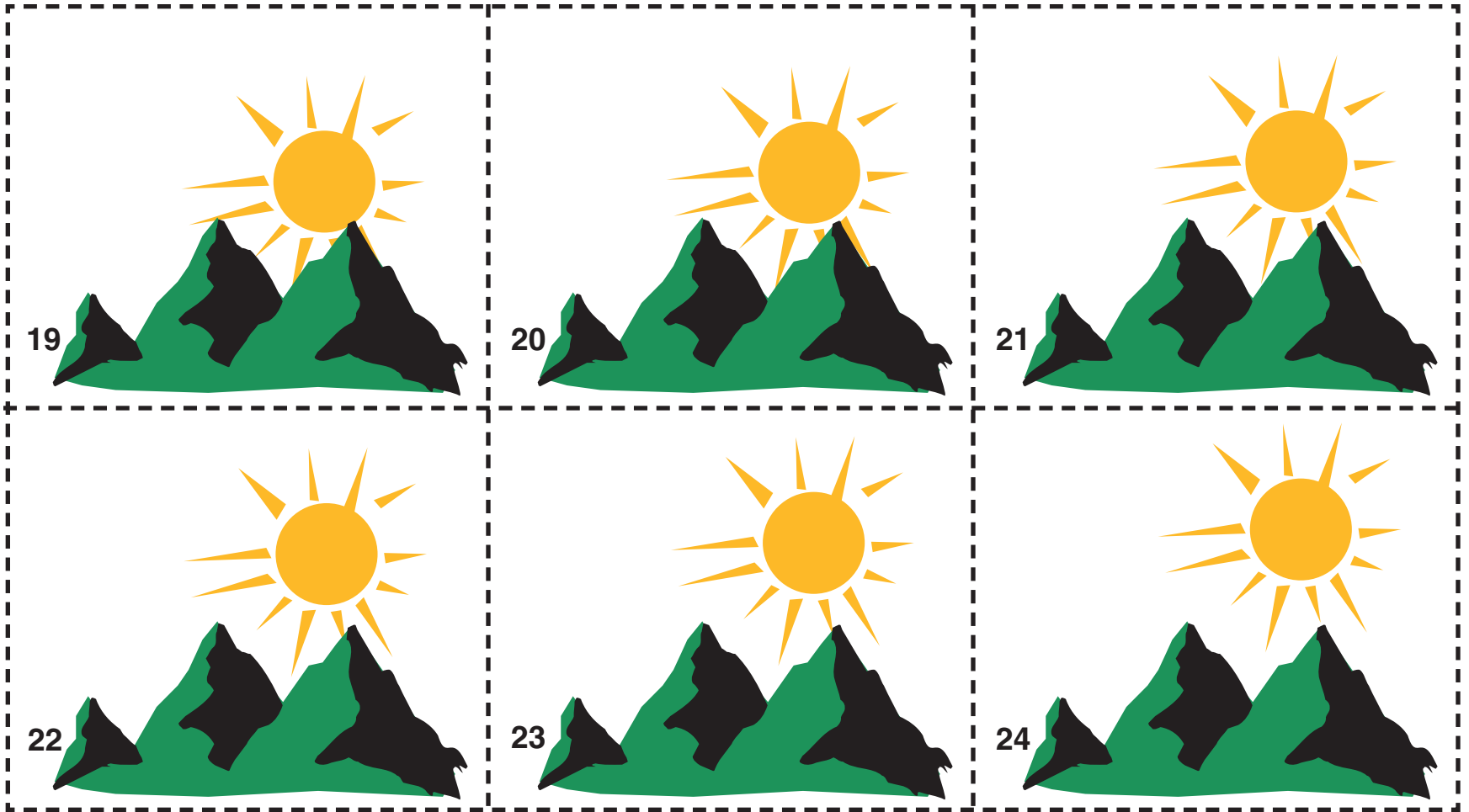


Découpe les 24 rectangles et assemble-les dans l'ordre en les brochant sur la marque du rectangle 1. Quand tu auras fini, laisse les feuilles de ce petit carnet glisser entre tes doigts et tu verras le soleil se lever!







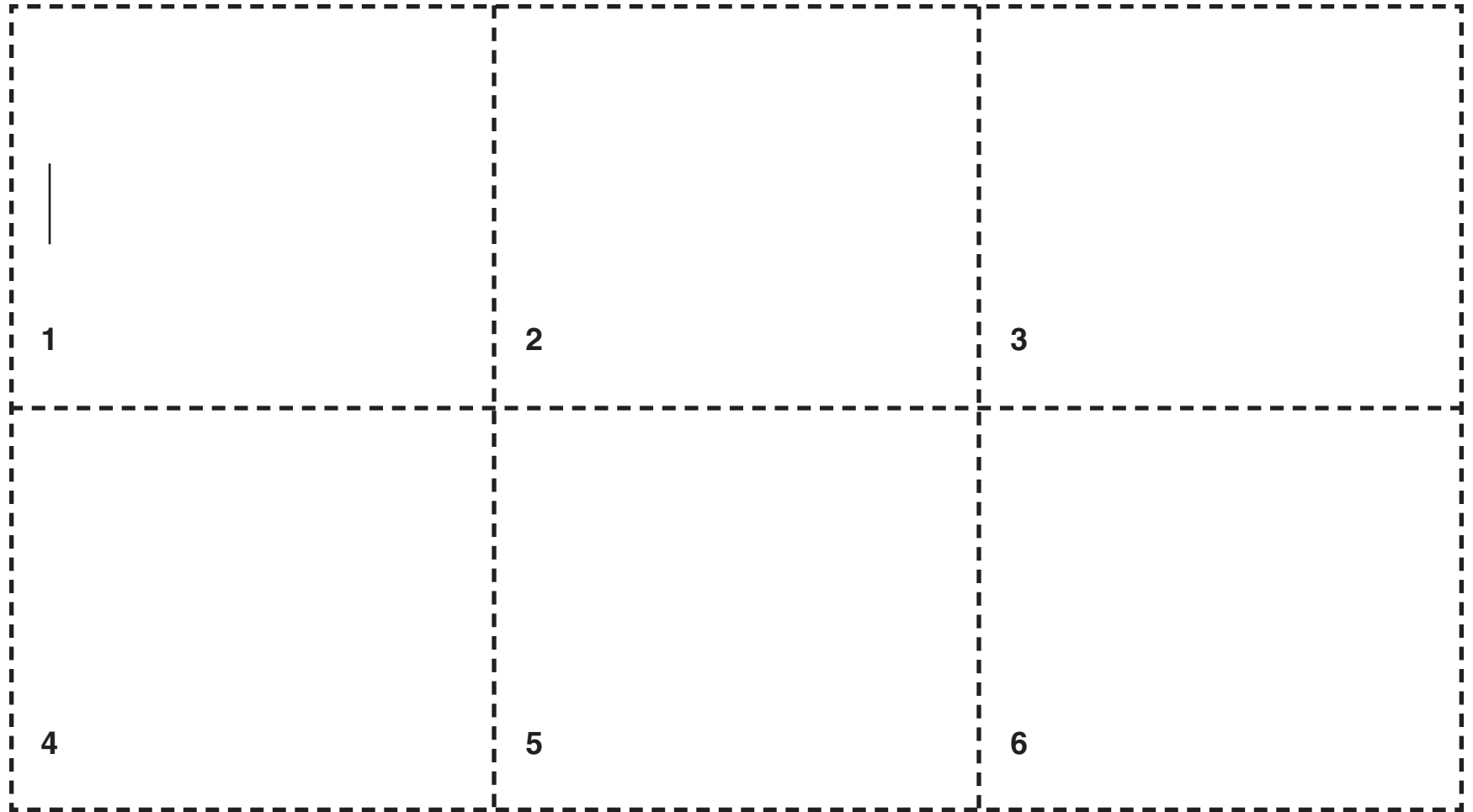




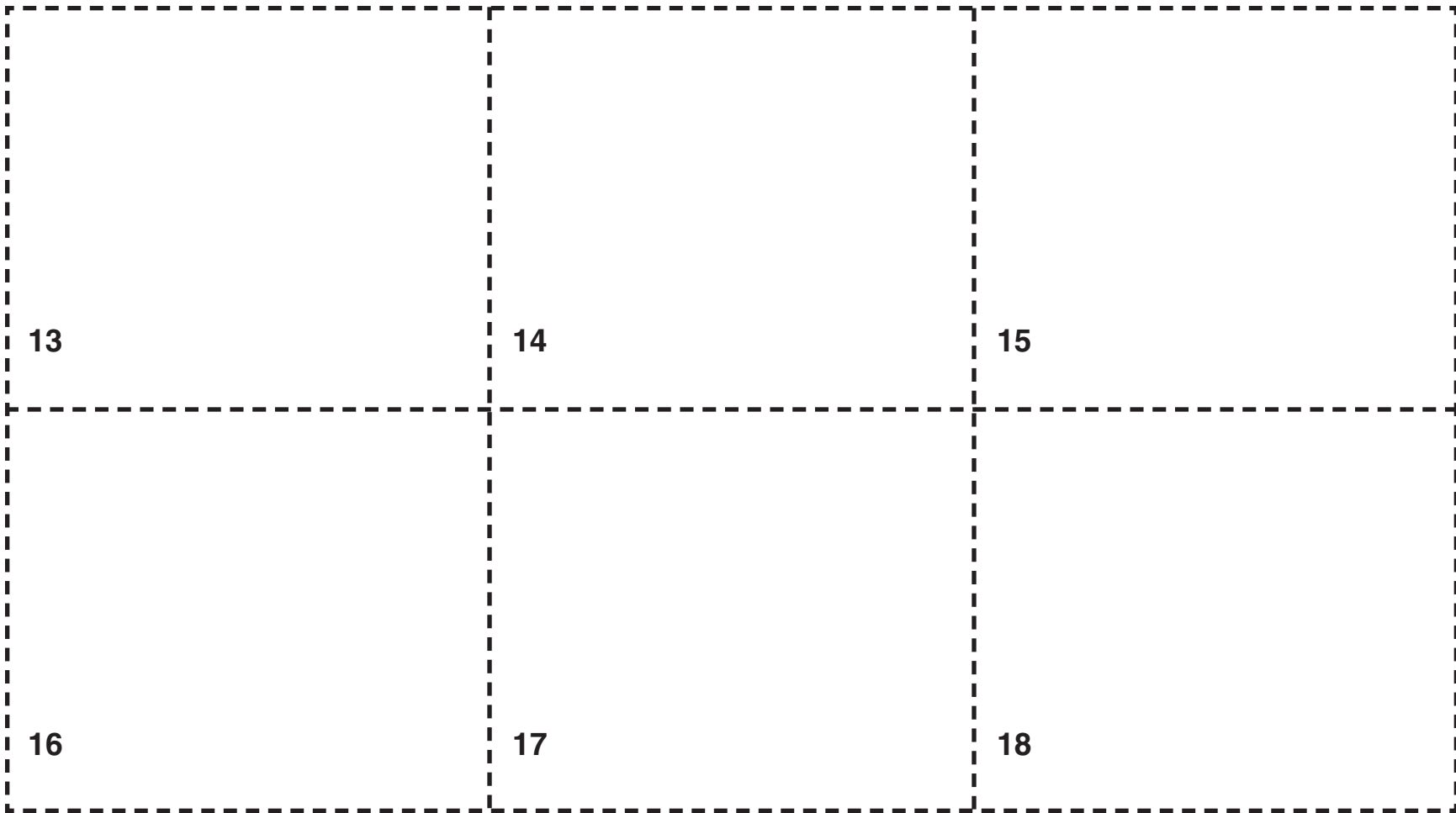
FABRIQUE TON PROPRE FEUILLETOSCOPE



Découpe les 24 rectangles. Dessine un animal ou un bonhomme sur le rectangle 24. Superpose la feuille précédente et refais ton dessin en le modifiant un peu et ainsi de suite, par exemple modifier les jambes pour faire bouger le personnage et le voir courir. Quand tu auras fini, broche les dessins ensemble à l'endroit indiqué sur le rectangle 1 et laisse les feuilles de ce petit carnet glisser entre tes doigts et tu verras ton dessin s'animer!







19	20	21
22	23	24



Les plans

Pour raconter une histoire à l'écran, on utilise le langage des images qui donne au film du rythme et une impression de réalité. Grâce à une variété de plans, le spectateur découvre progressivement l'univers imaginé par les créateurs du film. Les plans servent à présenter tous les éléments de l'action pour construire une histoire.

Les plans que l'on retrouve le plus fréquemment en cinéma sont : le plan d'ensemble, le plan moyen, le plan rapproché et le gros plan. Examine attentivement les différences entre ces quatre plans qui sont illustrés sur la page suivante. Ensuite, amuse-toi à dessiner tes propres plans.

1



Le **plan d'ensemble** situe le personnage dans le décor général.

2



Le **plan moyen** met l'accent sur le personnage des pieds à la tête.

3



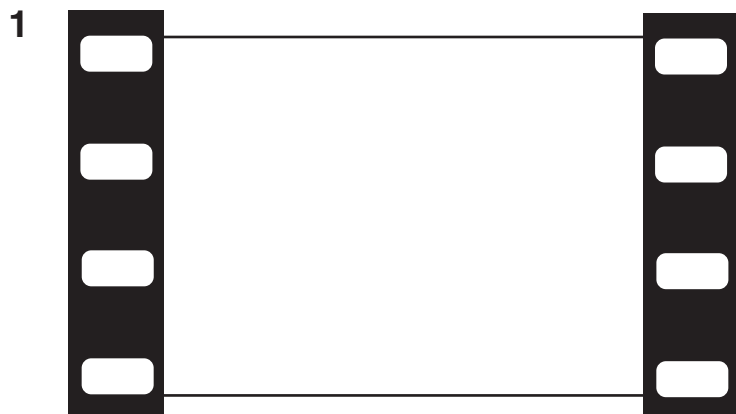
Le **plan rapproché** montre le personnage de la tête à la taille et permet de voir des détails.

4

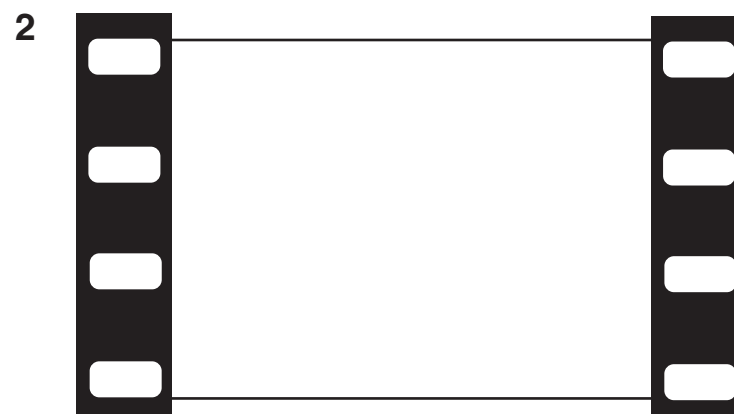


Le **gros plan** montre le personnage des épaules à la tête.

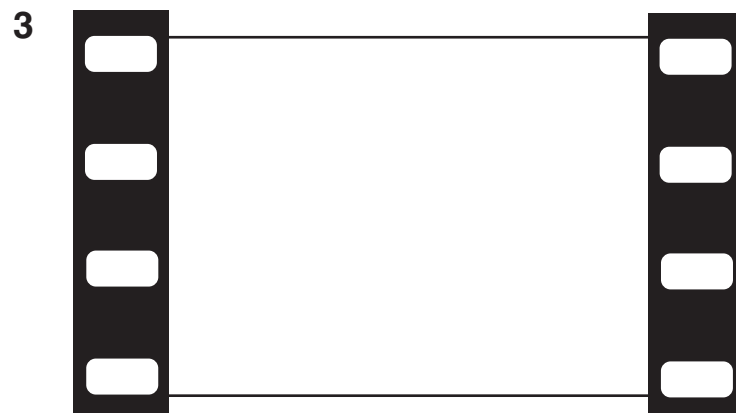
Action! C'est à ton tour de faire du cinéma. À l'aide des indications, dessine un plan de caméra dans chaque bout de pellicule. Le titre de ton film : ***Une partie de ballon chasseur!***



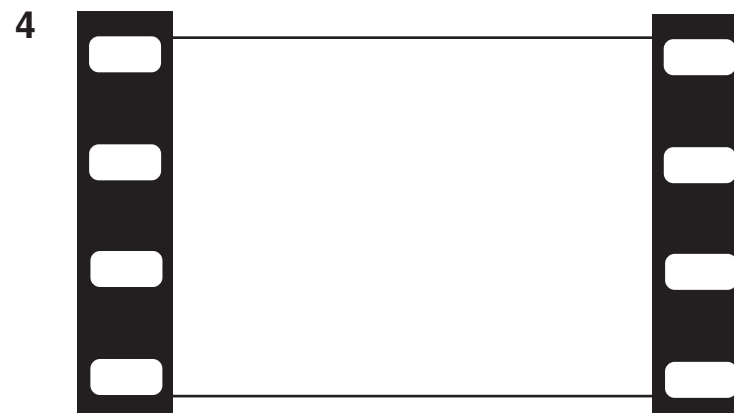
Le **plan d'ensemble** situe le personnage dans la cour d'école avec les deux équipes.



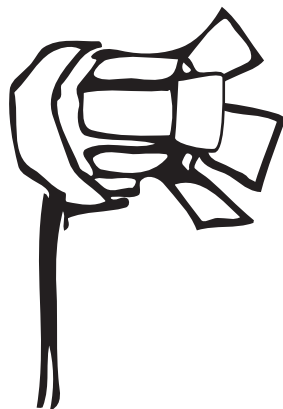
Le **plan moyen** permet de voir le personnage des pieds à la tête prêt à lancer le ballon.



Plan rapproché. On voit mieux le personnage. On a plus de détails sur lui : son âge, ses habits.



Gros plan du personnage. Il est heureux, il crie, il a réussi à toucher un adversaire.



La scène

Une scène est composée d'une suite de plans qui sont organisés de façon à bien faire comprendre l'histoire au spectateur. La scène est un moment du film qui se déroule dans un même lieu. Toutes les scènes forment les principaux événements de l'histoire et sont regroupées en séquences. L'ensemble de ces séquences constituent le film.

Pour mieux comprendre le langage cinématographique, tu peux faire la comparaison avec un livre.

Un plan = une phrase.

Une scène (un ensemble de plans) = un paragraphe (un ensemble de phrases).

Une séquence (un ensemble de scènes) = un chapitre (un ensemble de paragraphes).

Un film (l'ensemble des séquences) = un livre (l'ensemble des chapitres).



Les mouvements de caméra

L'instrument le plus important au cinéma est incontestablement la caméra. C'est par elle que l'histoire prend vie, que l'imaginaire se fixe en images.

Lors du tournage, la caméra ne reste pas toujours immobile. Pour donner du rythme au film, elle prend part à l'action et se déplace afin de montrer tous les éléments importants de l'histoire.

On peut distinguer en général deux principaux mouvements de caméra : le panoramique et le travelling.



Le panoramique vertical ↑

LÉGENDE

À gauche : le tournage (avec la caméra)

À droite : l'image à l'écran au début et à la fin du mouvement de caméra

Le panoramique horizontal →

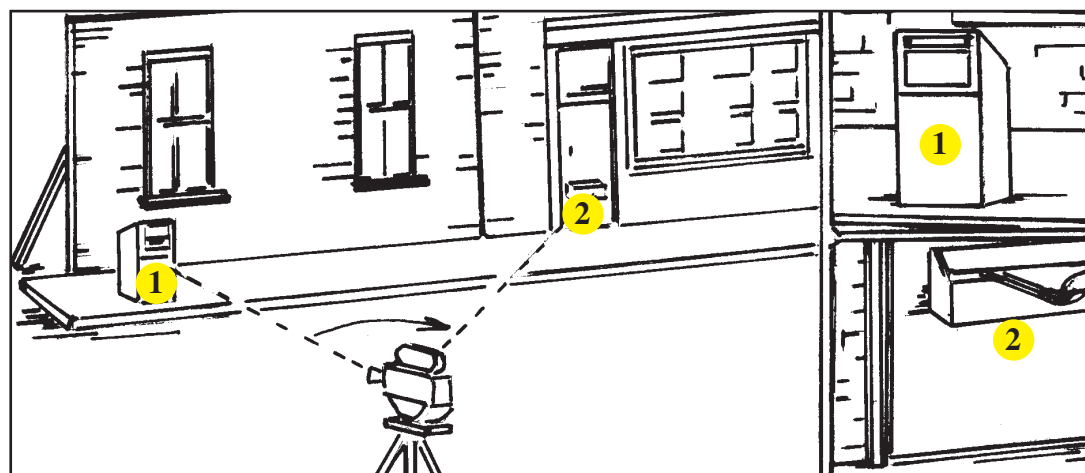
Le panoramique

La caméra pivote sur elle-même et révèle progressivement un lieu.

Si la caméra pivote de bas en haut, ou de haut en bas, c'est un **panoramique vertical**.

Si la caméra pivote de gauche à droite, ou de droite à gauche, c'est un **panoramique horizontal**.

Si tu veux bien visualiser le panoramique, fais un mouvement de tête à la verticale et à l'horizontale. Tu obtiens alors les deux sortes de panoramiques.

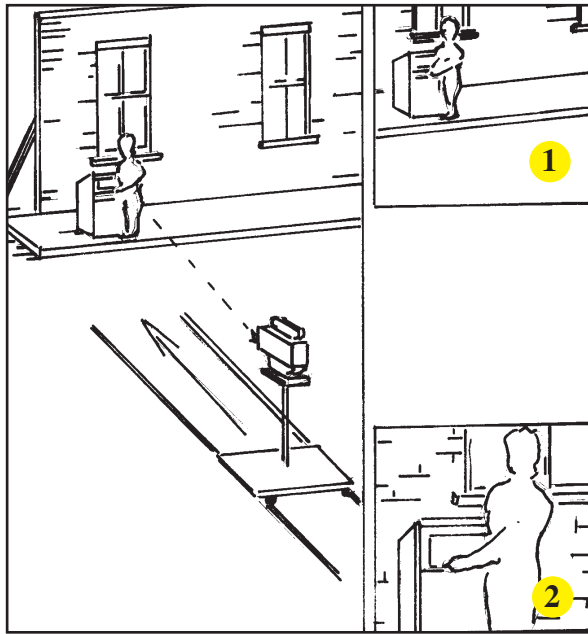


Le travelling

La caméra demeure fixe sur un support ou trépied. Les deux se déplacent en même temps sur un chariot ou sur des rails.

Quand la caméra est déplacée vers l'avant, on appelle le mouvement **travelling avant**. Quand elle est déplacée vers l'arrière, c'est un **travelling arrière**. Quand elle est déplacée sur le côté, c'est un **travelling latéral**.

Le travelling permet de suivre un personnage, de créer une atmosphère particulière ou de donner de l'importance à certains événements qui surviennent dans le film.

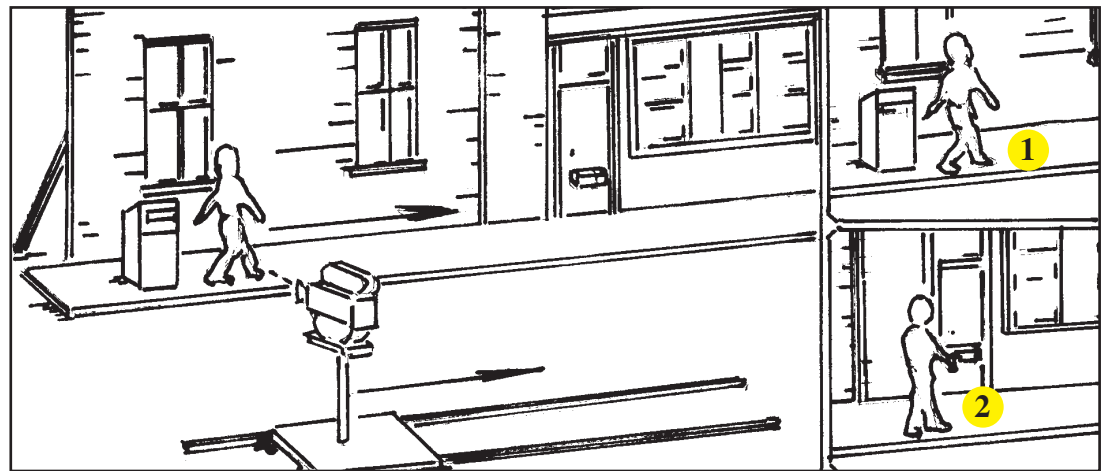


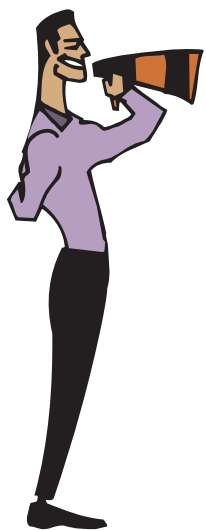
Le travelling avant ↑

LÉGENDE

À gauche : le tournage (avec la caméra)
À droite : l'image à l'écran au début
et à la fin du mouvement de caméra

Le travelling latéral →





Les métiers du cinéma

Pour qu'une histoire devienne un film, il faut plusieurs spécialistes qui forment une équipe qui donne vie aux images. Certains métiers sont plus connus, d'autres moins. C'est un travail d'équipe et tous les membres de cette équipe sont importants.

D'abord, il y a l'histoire écrite par le scénariste. Ensuite, c'est le réalisateur qui donnera vie au récit. Tu le sais, certains conteurs sont meilleurs que d'autres. Tu aimes certainement écouter une histoire racontée par un oncle qui fait rire tout le monde à Noël. Au cinéma, c'est la même chose. Le réalisateur raconte l'histoire au spectateur à sa façon. Certains arrivent toujours à plaire et sont plus connus. La même personne peut faire le travail de scénariste et de réalisateur pour un film.



Faire des films coûte très cher. Trouver tout l'argent nécessaire au film, c'est le travail du producteur. Il faut engager les comédiens et les techniciens, acheter le matériel nécessaire, trouver les lieux et prévoir le temps que le tournage va prendre. On dit que l'on travaille à la préproduction (période avant la production).

Maintenant, on est prêt pour le tournage, c'est la période de production. Sur le plateau de tournage, le réalisateur est le grand chef d'orchestre. Il coordonne le travail des comédiens et des techniciens. Voici quelques personnes qui travaillent avec lui et dont tu as peut-être déjà entendu parler : un caméraman qui tourne les images, un éclairagiste qui s'occupe de la lumière, un preneur de son et un perchiste qui recueillent les voix et les bruits, un décorateur, un maquilleur, un coiffeur, un costumier, un accessoiriste, un responsable des effets spéciaux, un photographe de plateau qui prend des photos qui serviront à la promotion du film.



Un autre métier du cinéma très important, mais beaucoup moins connu, c'est celui de scripte. Pendant le tournage, la scripte surveille et prend tout le temps des notes afin d'assurer la continuité du film.

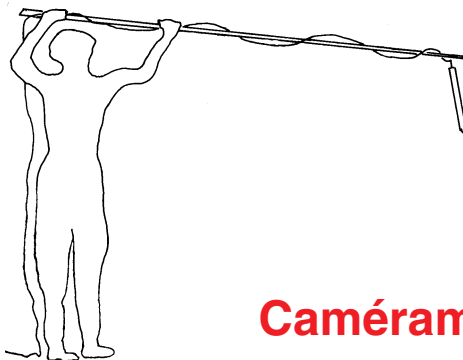
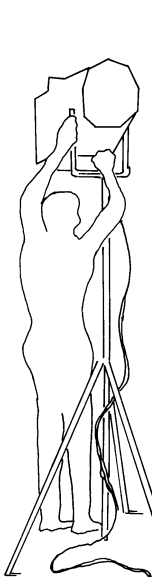
Puisque le film ne se tourne pas dans l'ordre, il est important de vérifier tous les détails, comme la coiffure des acteurs, pour que, quand les plans seront remis dans le bon ordre, le spectateur puisse croire à ce qu'il voit.



Afin de faciliter l'identification des plans, on utilise une claquette comme celle que tu peux voir sur la couverture de ton cahier cinématographique. On écrit le titre du film, le numéro de la scène et celui de la prise. On filme la claquette avant chaque prise. Une prise correspond à un moment de tournage qui commence quand le réalisateur crie : « Action! » et se termine quand il crie : « Coupez! » Parfois, il faut recommencer plusieurs fois avant que tout soit parfait. N'oublie pas qu'au cinéma la réussite du film dépend des efforts de toute une équipe.

Qui fait quoi?

À l'aide de lignes, relie le métier à la personne qui le fait.



Caméraman

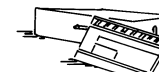
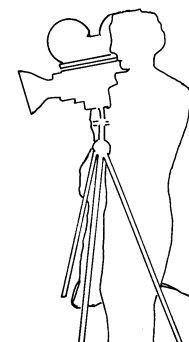
Comédien

Éclairagiste

Perchiste

Réalisateur

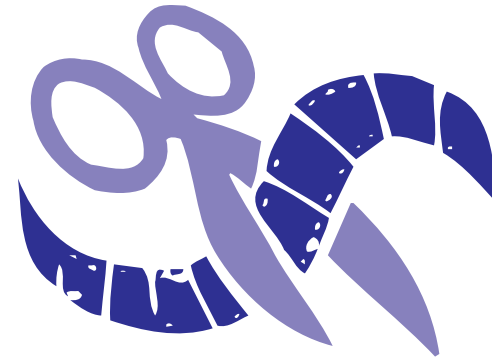
Scripte



Amuse-toi à colorier l'équipe au travail sur ce plateau de tournage.



Quand le tournage est terminé, le travail est loin d'être fini. Il faut faire la postproduction (période après la production). Le monteur travaille à remettre toutes les scènes dans le bon ordre. Il est aidé par le réalisateur et utilise toutes les notes de la scripte. C'est à cette étape que les dialogues, les effets spéciaux, la musique et les bruits sont ajoutés. Tout doit être bien assemblé pour qu'à l'écran tout semble vrai.



Le film est maintenant prêt à être montré dans les salles de cinéma. C'est le distributeur qui s'occupe de la mise en marché du film et de sa promotion. Pour faire connaître le film, il fait des affiches, des bandes-annonces et des publicités. Les spectateurs peuvent d'abord voir le film en salle sur grand écran. Après quelques mois, le film sera disponible en vidéo et en DVD, puis à la télévision.

FIN

Association des cinémas parallèles du Québec

4545, av. Pierre-De Coubertin
Montréal (Québec) H1V 3R2 CANADA
Télécopieur : 514.252.3063

Martine Mauroy, directrice générale
Téléphone : 514.252.3021 poste 3746
Courriel : m.mauroy@cinemasparalleles.qc.ca

Hubert Macé de Gastines, directeur des services éducatifs
Téléphone : 514.252.3021 poste 3716
Courriel : education@cinemasparalleles.qc.ca

François Chamberland, chargé de projets et animateur des ateliers
Téléphone : 514.252.3021 poste 3644
Courriel : projets@cinemasparalleles.qc.ca

René Robitaille, chargé de projets et animateur des ateliers
Téléphone : 514.252.3021 poste 3718
Courriel : acpq@cinemasparalleles.qc.ca

www.cinemasparalleles.qc.ca