

Nom : _____

Mon cahier de cinéma



Avant-propos

À tous les parents et aux enseignantes et enseignants,

Ce cahier a été conçu par l'Association des cinémas parallèles du Québec (ACPQ) pour amuser les enfants du primaire tout en développant leur esprit critique. Nous souhaitons ainsi améliorer leur perception des images. Vous trouverez sur le site internet www.cinemasparalleles.qc.ca des renseignements sur nos ateliers d'éducation cinématographique et sur notre programme scolaire L'OEIL CINÉMA.

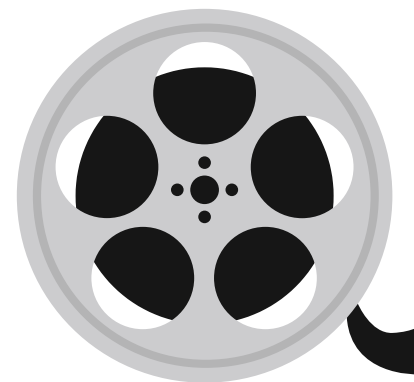
Il s'agit ici d'une version revue et augmentée du précédent guide.



Chaque jour, tu regardes des centaines, même des milliers d'images, à la télévision, sur un ordinateur, une console de jeu, un cellulaire 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, etc. Au cinéma, tout est possible!

Quand un film 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 des animaux par exemple.

Peux-tu inscrire ici quelques titres de films de fiction et documentaires que tu connais?

The image shows two overlapping yellow sticky notes. The top note is labeled 'Documentaires' and has a blue dot in its top-left corner. The bottom note is labeled 'Fictions' and has an orange dot in its top-left corner. Both notes have a vertical line on the right side, suggesting they are part of a larger sheet or a template for a list.

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, 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, d'abord un instrument de travail, puis un divertissement. 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 celle des autres. Viendront plus tard, la télévision et les nouvelles technologies.



Les grandes dates du cinéma

1839..... Invention de la **photographie** par Louis Daguerre, France.

1877..... Émile Reynaud invente le **praxinoscope**, France.

1889..... Eadweard Muybridge invente la **chronophotographie**, 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.

1932..... Le premier film en technicolor : *Des arbres et des fleurs*, issu des studios Disney, États-Unis.

1952..... Premières tentatives de films en relief (système 3D)

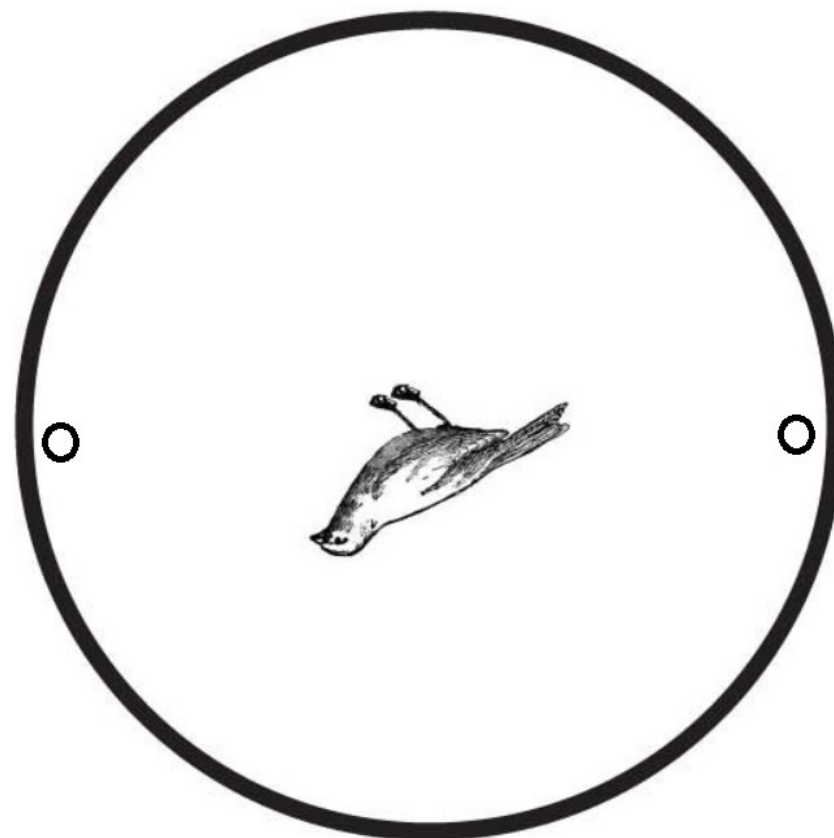
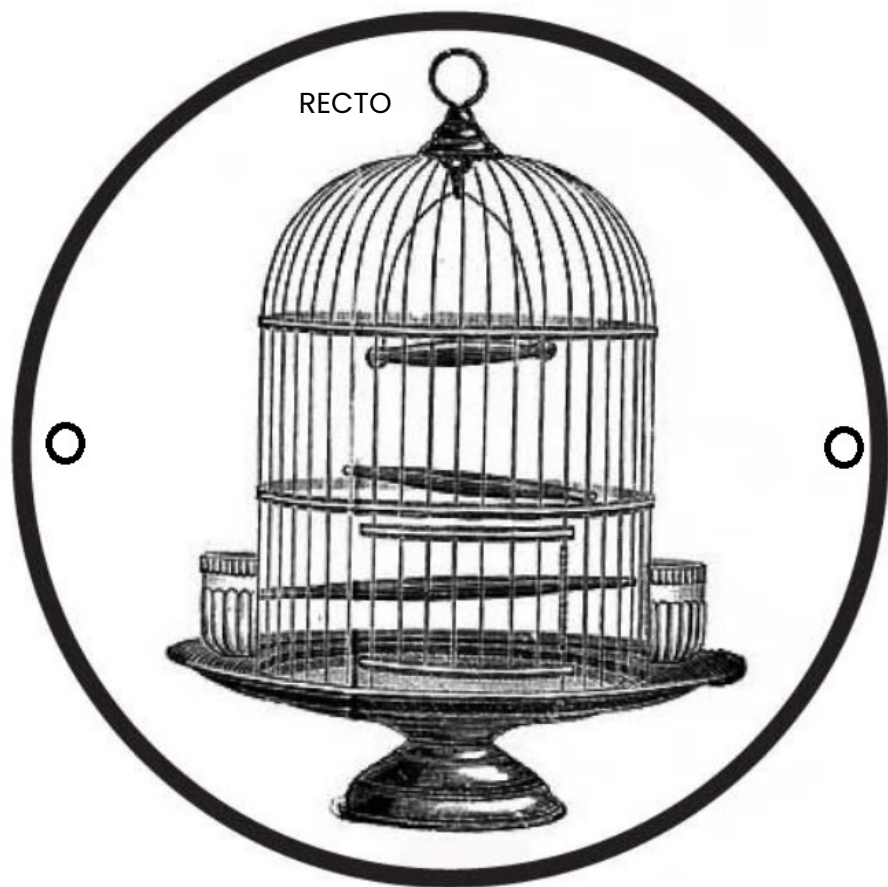
1953..... Le premier film en cinémascope (format panoramique) : *La Tunique* de Henry Koster, États-Unis.

2005..... La projection numérique s'impose de plus en plus.

2009..... Le premier film numérique entièrement conçu en 3D : *Avatar*, James Cameron, États-Unis.

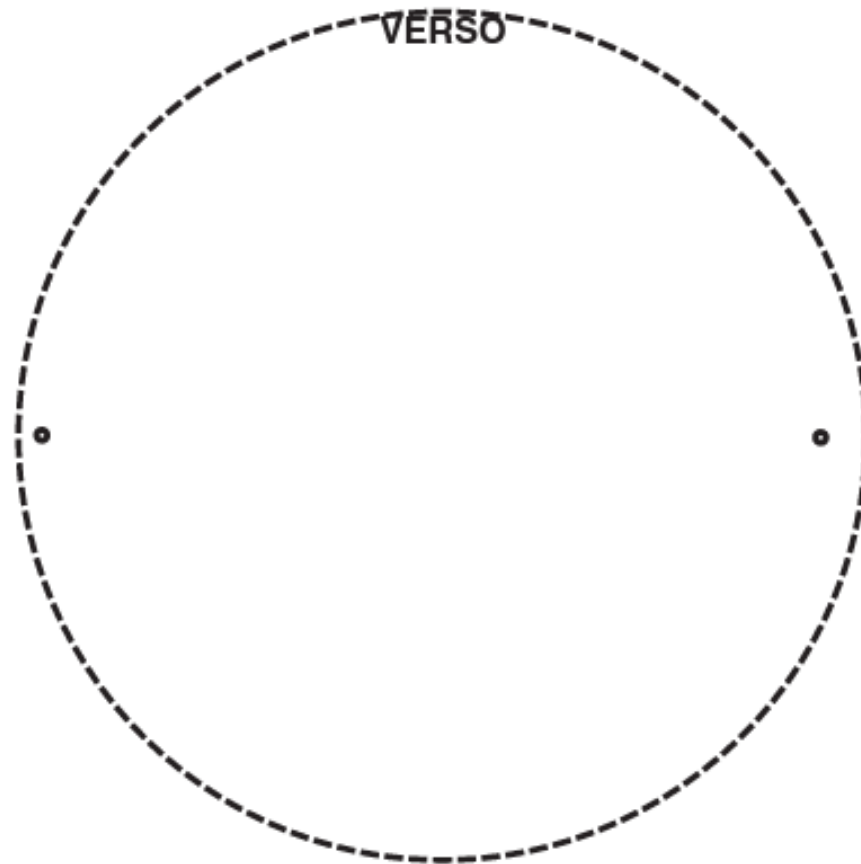
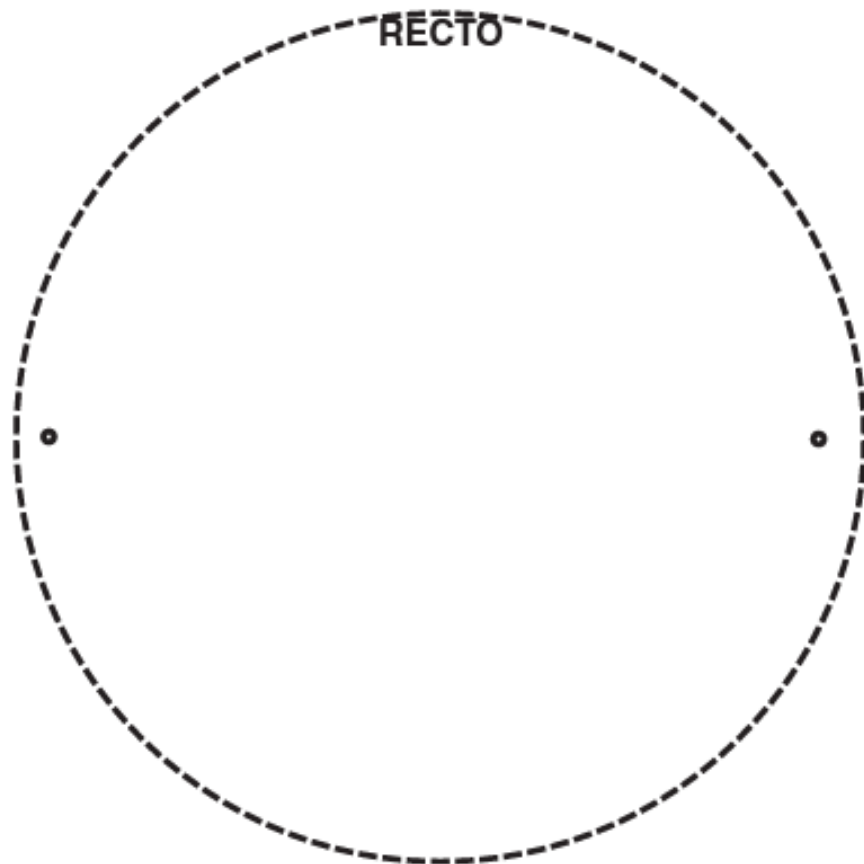
Jeu d'optique : Le thaumatrope

Découpe les deux rondelles en suivant les cercles 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 et tu verras l'oiseau en cage. 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 oeil, pendant que la suivante vient aussi s'imprimer sur ta rétine et ainsi de suite.



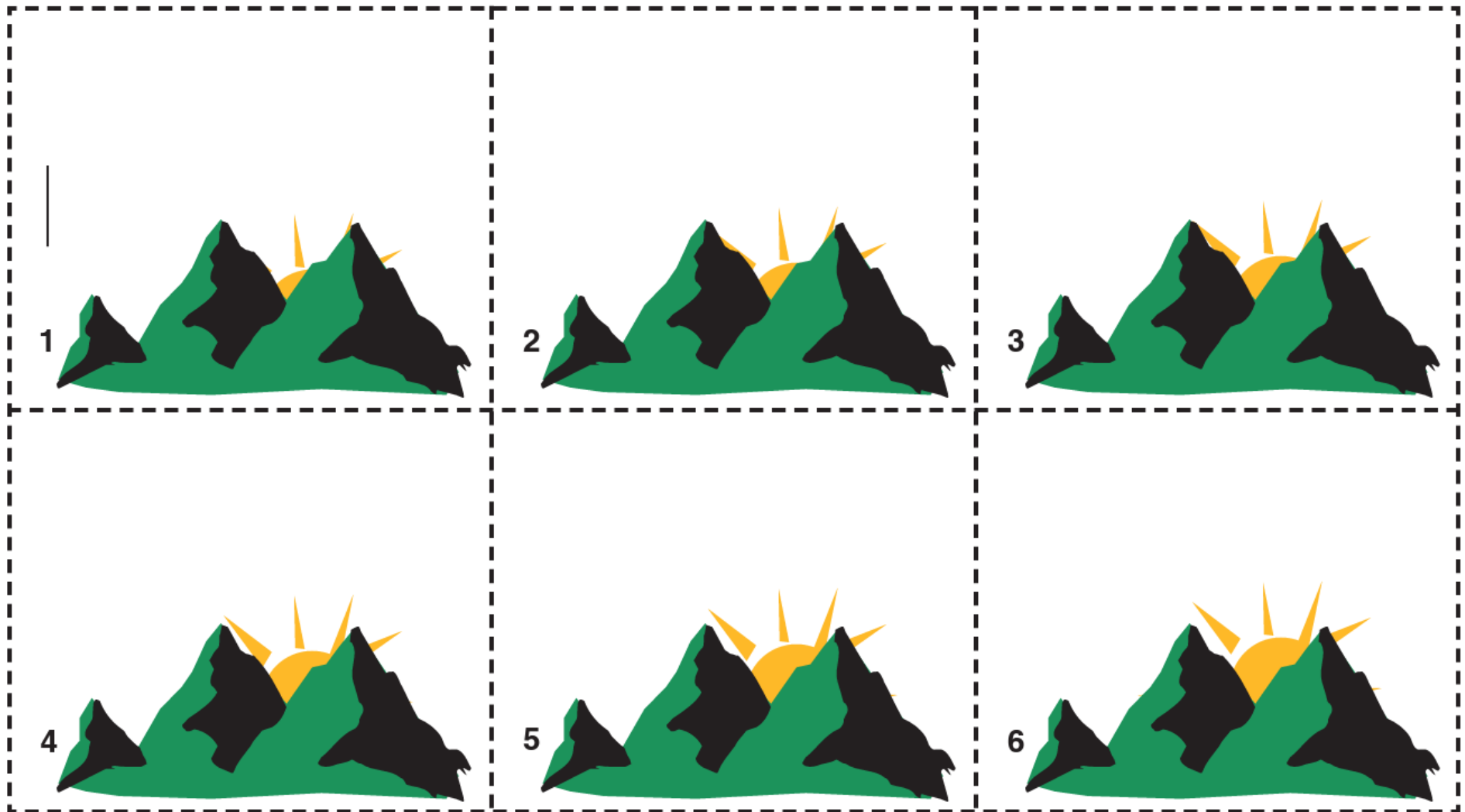
Fabrique ton propre thaumatrope

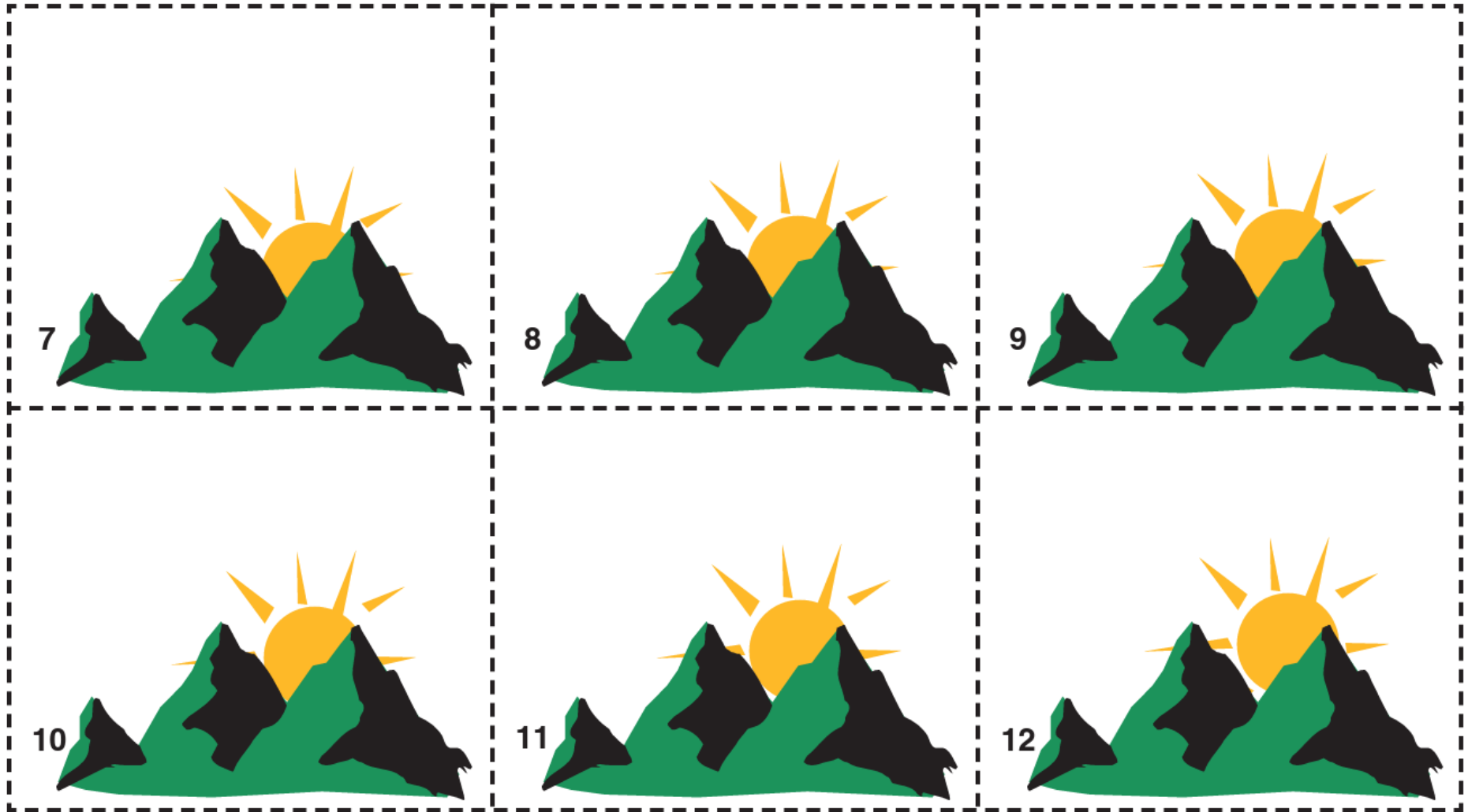
Fais les dessins de ton choix dans chacune des deux rondelles (par exemple un poisson et un bocal, un tigre et un cerceau de feu). N'oublie pas que celui du VERSO doit se faire à l'envers (la tête en bas). Découpe ensuite les deux rondelles en suivant les pointillés et colle-les dos à dos. Pour obtenir 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.

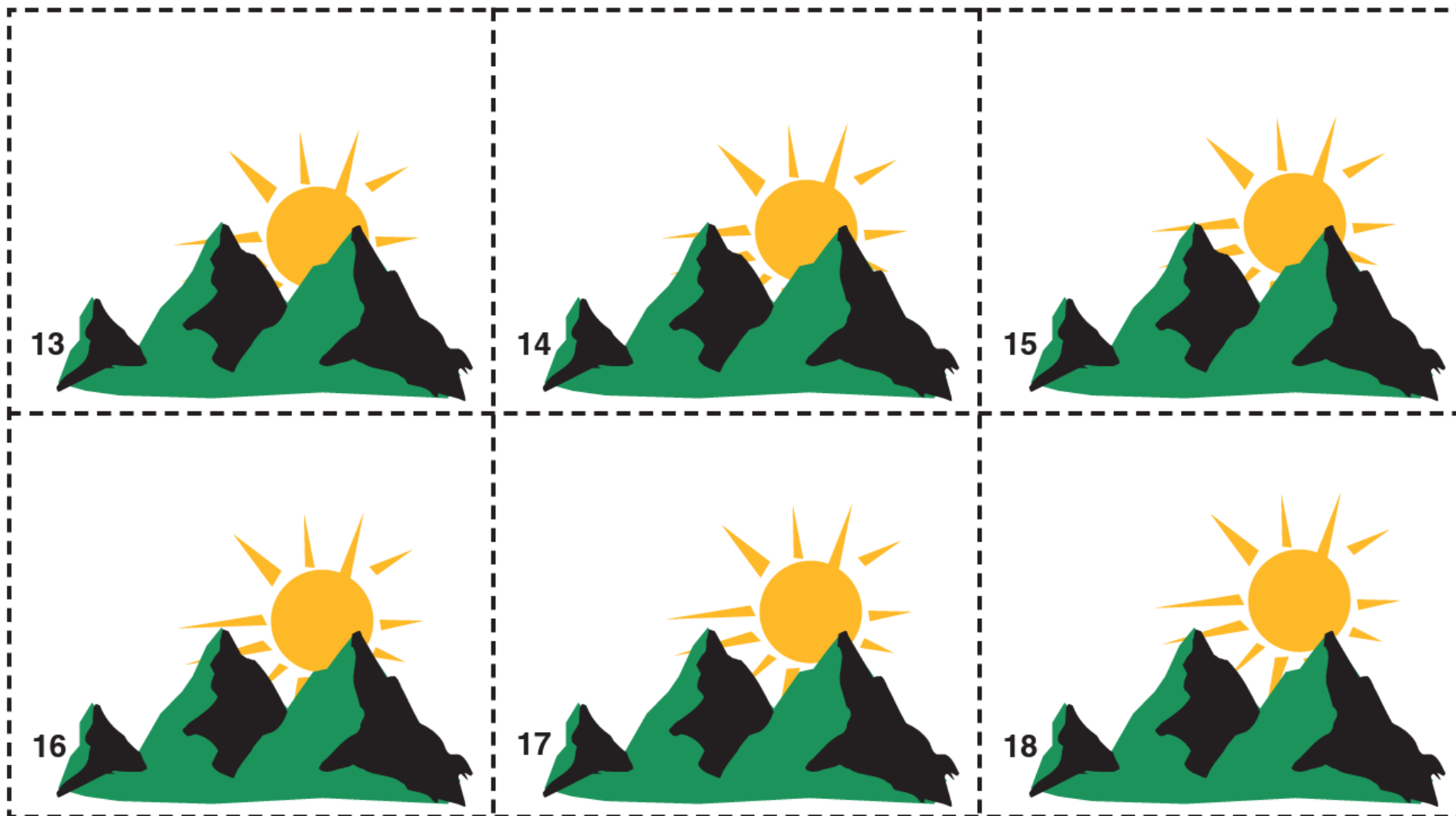


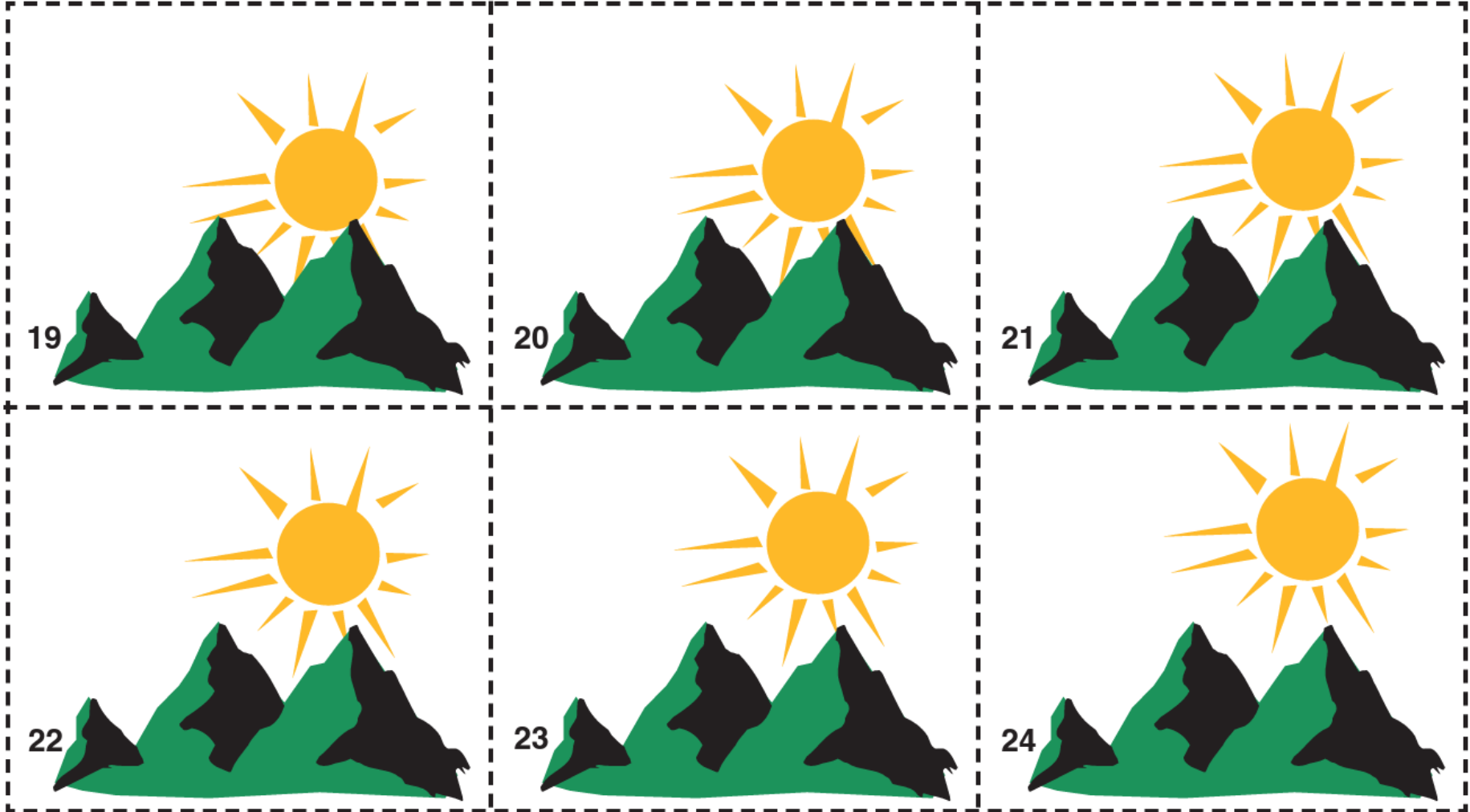
Jeu d'optique : Le feuilletoscope

Découpe les 24 rectangles et assemble-les dans l'ordre croissant (du numéro 1 au 24) 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! Si tu les glisses dans l'autre sens, il se couche!



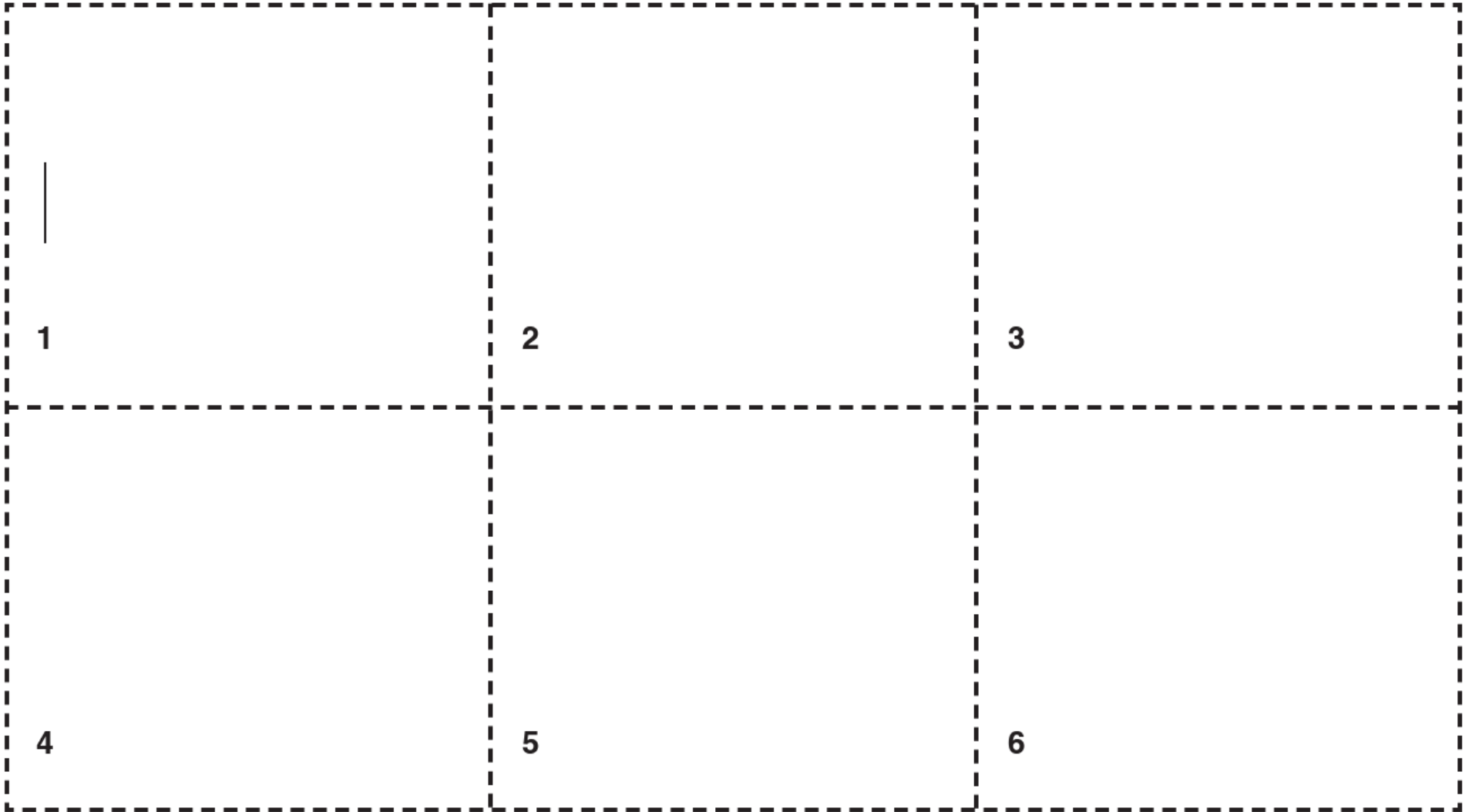






Fabrique ton propre feuillotoscope

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, modifie 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!



7	8	9
10	11	12

13	14	15
16	17	18

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, tu découvres progressivement l'univers imaginé par les créateurs et créatrices du film. Les plans servent à présenter tous les éléments de l'action pour construire une histoire.

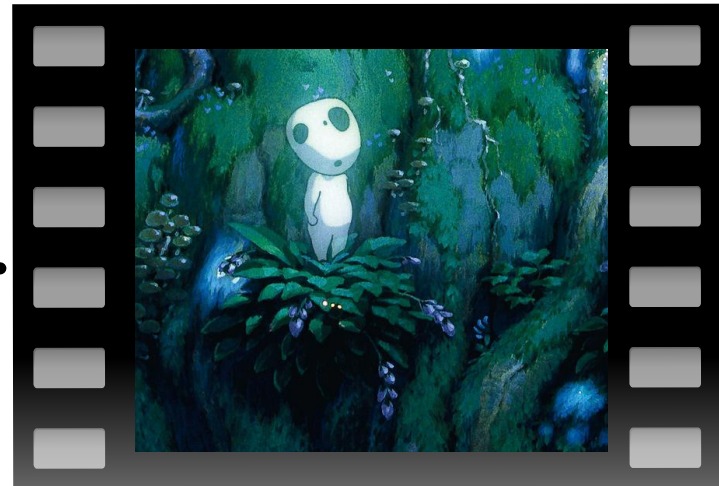
Les plans que l'on retrouve le plus fréquemment au cinéma sont : le **plan d'ensemble**, le **plan moyen**, le **plan rapproché** et le **gros plan**. Examine attentivement les différences entre ces quatre plans qui sont illustrés sur la page suivante. Ensuite, amuse-toi à dessiner tes propres plans.

1



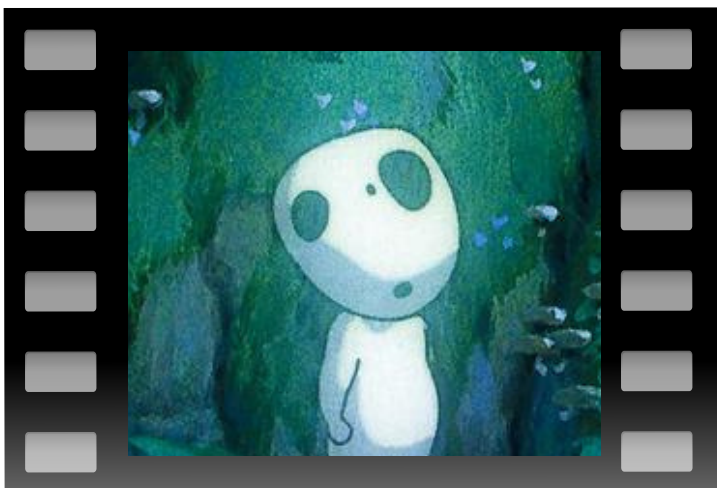
Le **plan d'ensemble** situe le personnage dans le décor général.

2



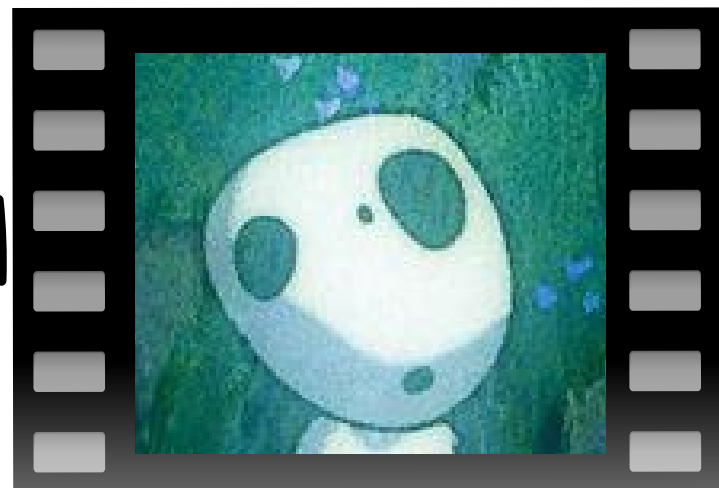
Le **plan moyen** met l'accent sur le personnage des pieds à la tête.

3



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

4

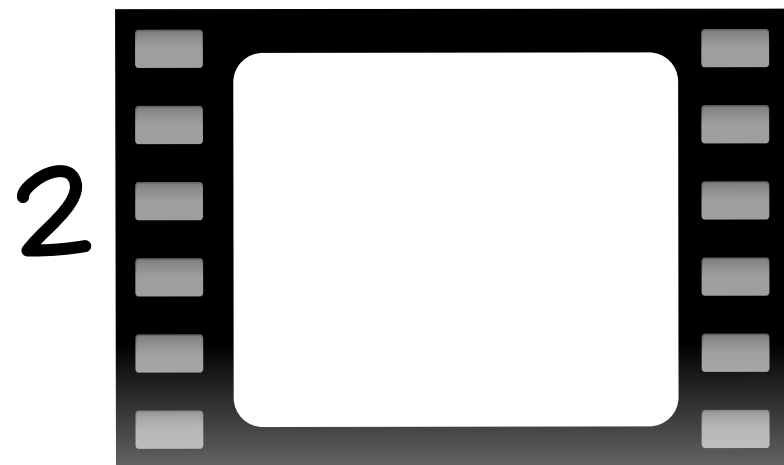


Le **gros plan** montre la tête du personnage pour dévoiler ses émotions.

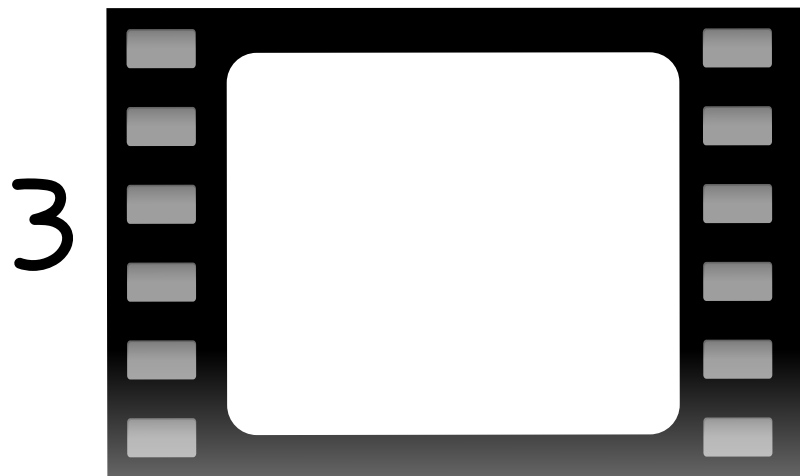
C'est à ton tour de faire du cinéma. À l'aide des indications, dessine un plan de caméra dans chaque bout de pellicule. Le titre de ton film : *Une partie de ballon chasseur*.



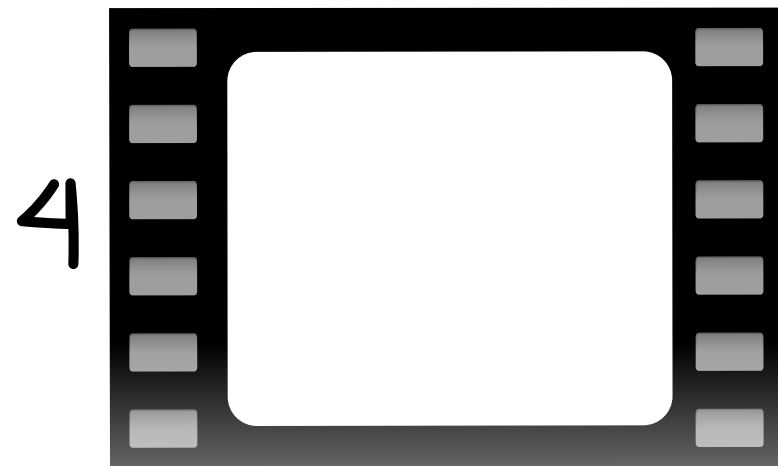
Le **plan d'ensemble** situe le personnage dans la cour d'école avec les deux équipes.



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

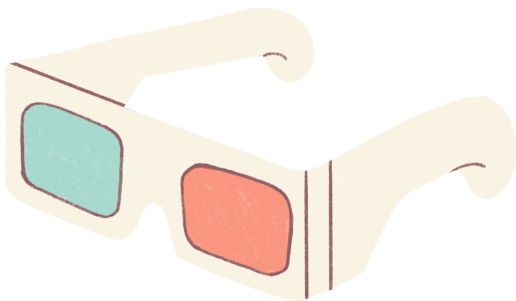


Plan rapproché. On voit mieux le personnage. On a plus de détails sur lui : son âge, son genre.



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

La scène

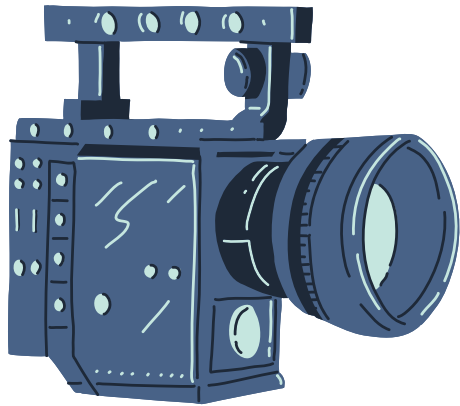


Une scène est composée d'une suite de plans qui sont organisés de façon à bien faire comprendre l'histoire aux spectatrices et spectateurs. La scène est un moment du film qui se déroule dans un même lieu. Toutes les scènes forment les principaux événements de l'histoire et sont regroupées en **séquences**.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

Pour mieux comprendre le langage cinématographique, tu peux faire la comparaison avec un roman :

- 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 (un ensemble de séquences) = un roman (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



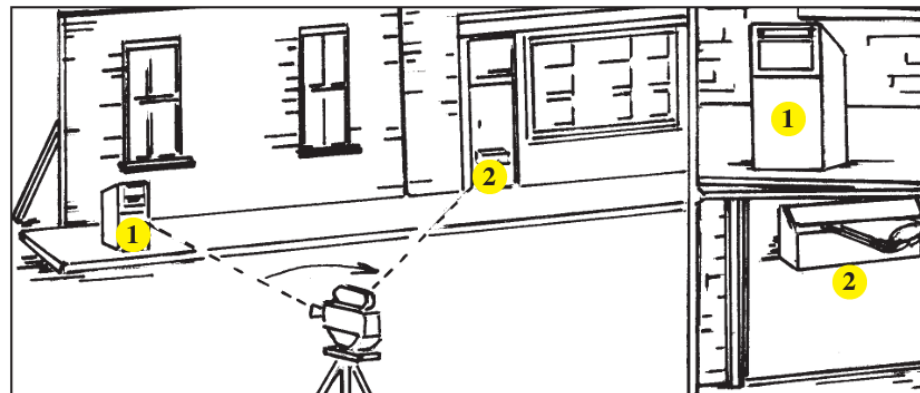
Le panoramique vertical

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



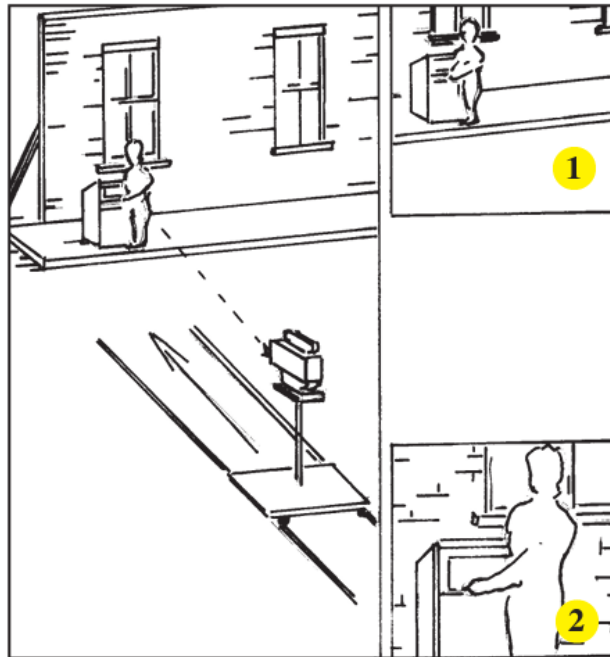
La caméra pivote sur elle-même et révèle progressivement un lieu.

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

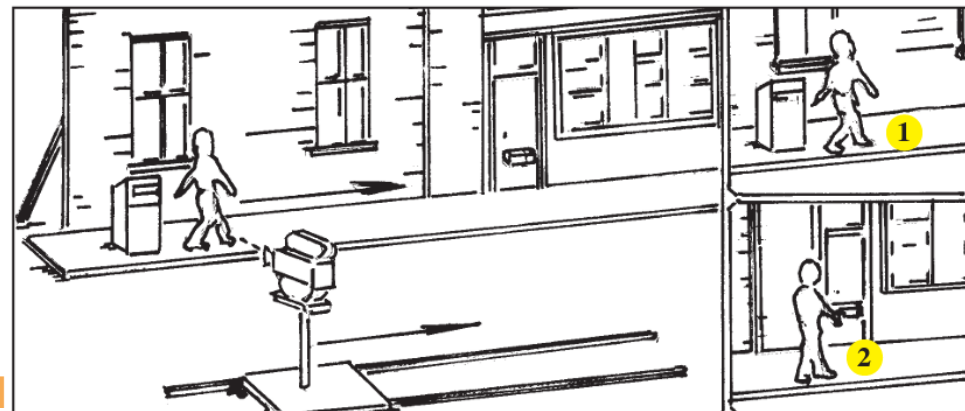


Le travelling avant

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

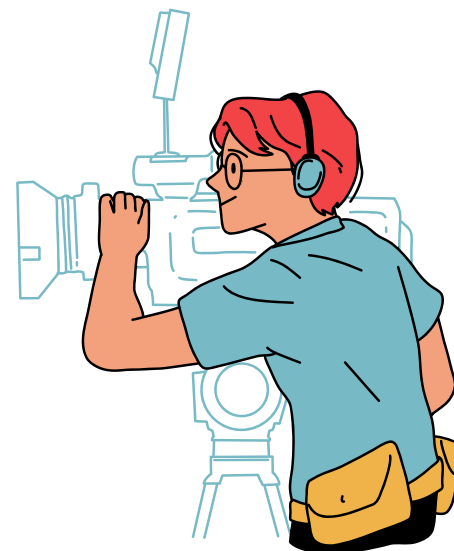




Les métiers du cinéma

Pour qu'une histoire devienne un film, il faut plusieurs spécialistes qui forment une équipe donnant 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 ou la **scénariste**. Ensuite, c'est la **réalisatrice** ou le **réalisateur** qui donnera vie au récit en en donnant sa vision. Certaines ou certains sont plus connu·e·s et plaisent davantage. La même personne peut faire le travail de scénariste et de réalisation pour un film.



Faire des films coûte très cher. Trouver tout l'argent nécessaire au film, c'est le travail du **producteur** ou de la **productrice**. Il faut engager les **comédiens**, **comédiennes**, **techniciens** et **techniciennes**, acheter le matériel nécessaire, trouver les lieux et prévoir le temps que le tournage va prendre. Ce moment s'appelle la **préproduction** (période avant la production).



Maintenant, on est prêt pour le tournage, c'est la période de production. Sur le plateau de tournage, la personne qui réalise est le grand chef d'orchestre. Elle coordonne le travail de tout le monde. Voici quelques personnes qui travaillent avec elle : le **cadreur** ou la **cadreuse** qui tourne les images, l'**éclairagiste** qui s'occupe de la lumière, le **preneur** ou la **preneuse de son** et le ou la **perchiste** qui recueillent les voix et les bruits, le **décorateur** ou la **décoratrice**, le **maquilleur** ou la **maquilleuse**, le **coiffeur** ou la **coiffeuse**, le **costumier** ou la **costumière**, l'**accessoiriste**, le ou la **responsable des effets spéciaux**, le ou la **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 ou le 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 interprètes, pour que lorsque les plans seront remis dans le bon ordre, le public puisse croire à ce qu'il voit.

Afin de faciliter l'identification des plans, on utilise une **claquette** (ou **clap**) 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 la personne qui réalise crie : "Action!" et se termine avec "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.



Cadreur ou cadreuse

Comédien ou comédienne

Éclairagiste

Perchiste

Réalisateur ou réalisatrice

Scripte



Quand le tournage est terminé, le travail est loin d'être fini. Il faut faire la **postproduction** (période après la production). La **monteuse** ou le **monteur** travaille à remettre toutes les scènes dans le bon ordre. La personne qui réalise lui vient en aide en utilisant toutes les notes du ou de la scripte. C'est à cette étape que les dialogues, les effets spéciaux, la musique et les bruits sont ajoutés. Tout doit bien être 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 ou la distributrice 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. La plupart du temps, le public peut d'abord voir le film en salle sur grand écran avant qu'il ne soit disponible sur Internet ou diffusé à la télévision.

Association des cinémas parallèles du Québec (AC PQ)

7665, boulevard Lacordaire
Montréal (Québec), H1S 2A7

Pour plus d'information ou pour réserver un de nos ateliers :

Téléphone : 514-252-3021 poste 3644
Courriel : projets@cinemasparalleles.qc.ca



www.cinemasparalleles.qc.ca