

PRÉSENTATION ORALE DES PERSONNAGES / MONSTRES (TRIM 1) / MÉTIERS DU CINÉMA (TRIM 2)

Objectif : présenter et analyser **un grand archétype cinématographique** (par ex. le monstre, le détective, la femme fatale, le héros, l'enfant, etc.) à travers un ou plusieurs films.

Durée : exposé oral de **5 à 10 minutes** (seul ou binôme) sur un personnage type (monstre) au premier trimestre puis sur un métier du cinéma.

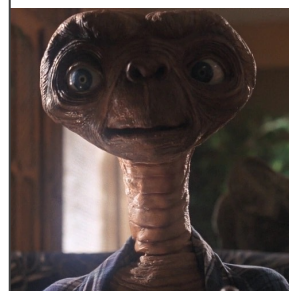
Support possible : 3 cartes de présentation qui résument l'essentiel. Possibilité d'utiliser un diaporama (PowerPoint, Canva, Google Slides...) et de montrer un court extrait de séquence pour illustrer votre propos.

Carte	Contenu attendu
 Carte 1 – Caractéristiques principales du personnage	Décrivez les traits physiques et psychologiques du personnage type choisi. → Exemple pour le monstre : apparence, personnalité, capacités, comportements, émotions.
 Carte 2 – Contexte	Remplacez le personnage dans son époque et son genre : - Pourquoi ce type de personnage apparaît-il à ce moment ? - Quelle peur, quelle valeur ou quel mythe représente-t-il ? - Évolution du personnage selon les décennies.
 Carte 3 – Film emblématique	Choisissez un film de référence où ce personnage est central. - Présentez le réalisateur, la date, le genre. - Décrivez une séquence précise : comment le personnage y est montré (jeu d'acteur, musique, cadrage, lumière, effets spéciaux). - Possibilité de montrer un extrait de 1 à 2 minutes .
 Carte 4 – Symbolique / Interprétation	Analysez ce que ce personnage symbolise : - Quelles peurs, quels désirs ou quelles questions humaines représente-t-il ? - Quelle lecture sociale, politique, psychologique ou esthétique peut-on en faire ? - Concluez par un regard personnel : pourquoi ce personnage vous intéresse ?

Exemple pour une présentation simple : E.T.

1 - Caractéristiques principales

- **Le corps** est une marionnette **animatronique** articulée, manipulée par des câbles, des moteurs et des humains. Petite taille (environ 1 mètre), corps trapu et fragile. Peau plissée, humide et brunâtre/ Grands yeux ronds, bleus et brillants, qui reflètent la lumière et humanisent le visage. Doigt lumineux, cœur rougeoyant : symboles de la vie et de la connexion émotionnelle.
- **Conçu par Carlo Rambaldi**, spécialiste des effets spéciaux (*Alien*, *King Kong*), qui s'est inspiré d'un mélange de visages : Einstein, Hemingway et de son propre chat.
- **Sa voix** provient de Pat Welsh, une femme âgée à la voix rauque, enregistrée puis ralentie et mixée avec des sons d'animaux (ratons laveurs, chevaux, chats).
- Mélange de familiarité et d'étrangeté : il est à la fois "mignon" et dérangeant, ce qui suscite curiosité et empathie.



2 - Contexte qui explique l'apparition du personnage - du monstre

Début des années 1980 : réaction à la science-fiction paranoïaque des décennies précédentes (*Alien*, *The Thing*). Spielberg réhabilite la figure de l'extraterrestre en la rendant bienveillante. Le film s'inscrit dans un contexte de crise familiale et de recherche de repères affectifs.

3 - Film emblématique - Séquence phare

E.T. the Extra-Terrestrial (Steven Spielberg, 1982)

E.T. se perd sur Terre et est recueilli par un enfant, Elliott. Leur lien télépathique crée une relation fusionnelle. Scène iconique : le vol à vélo devant la Lune – symbole de liberté et de complicité. La fin, marquée par la séparation et le départ du vaisseau, bouleverse par son émotion.

4 - Symbolique

E.T. est une figure de l'Autre positif, porteur d'un message d'amour et de tolérance. Il incarne le regard de l'enfance, la pureté émotionnelle et l'amitié interstellaire. Le monstre n'est plus à craindre, mais à comprendre : il devient un symbole d'altérité réconciliée.

[illegible]

PRÉSENTATION D'UN PERSONNAGE TYPE DU CINÉMA

Personnage-type	Exemple personnage mythique	Exemple film	NOM - PRÉNOM élève	Dates
Héros classique	Indiana Jones	<i>Les Aventuriers de l'arche perdue</i>		
Héros tragique	Hamlet	<i>Hamlet</i> (Laurence Olivier)		
Anti-héros	Tony Montana	<i>Scarface</i>		
Héros collectif	Les Avengers	<i>Avengers</i>		
Héros Solitaire	Le cowboy	Le Bon, la Brute et le Truand (1966)		
Méchant tyran / dictateur	Darth Vader	<i>Star Wars</i>		
Méchant psychopathe	Hannibal Lecter	<i>Le Silence des Agneaux</i>		
Méchant séducteur dangereux	Catherine Tramell	<i>Basic Instinct</i>		
Méchant rival intime	Loki	<i>Thor / Avengers</i>		
Monstre mythologique	King Kong	<i>King Kong</i>		
Monstre science / expérience ratée	Frankenstein	<i>Frankenstein</i>		
Monstre animalisé	Jaws / le requin	<i>Les Dents de la mer</i>		
Monstre symbolique	Xenomorphe	<i>Alien</i>		
Femme fatale vamp	Carmilla	<i>Dracula</i>		
Femme fatale indépendante	Ilsa Lund	<i>Casablanca</i>		
Guerrière	Imperator Furiosa	<i>Mad Max: Fury Road</i>		
Femme forte	Ellen Ripley	<i>Alien</i>		
Icône film noir	Phyllis Dietrichson	<i>Assurance sur la mort</i>		
Super-héros justicier masqué	Batman	<i>Batman</i>		
Super-héros mutant / surhumain	Wolverine	<i>X-Men</i>		
Super-héros figure mythologique	Thor	<i>Thor</i>		
Super-héros soldat patriotique	Captain America	<i>Captain America</i>		
Super-héros anti-héros	Deadpool	<i>Deadpool</i>		
Super-héros équipe	Les X-Men	<i>X-Men</i>		
Animal compagnon	Lassie	<i>Lassie</i>		
Animal monstrueux	King Kong	<i>King Kong</i>		
Animal humanisé	Simba	<i>Le Roi Lion</i>		
Animal symbole / allégorie	Le cheval de <i>Black Beauty</i>	<i>Black Beauty</i>		
Enfant innocent	Elliott	<i>E.T.</i>		
L'adolescente excentrique	Mercredi Addams	<i>La Famille Addams</i>		
Enfant rebelle / héros	Matilda	<i>Matilda</i>		
Enfant possédé / inquiétant	Regan	<i>L'Exorciste</i>		
Vieillard sage mentor	Obi-Wan Kenobi	<i>Star Wars</i>		
Vieillard fragile / dépendant	Carl Fredricksen	<i>Là-haut</i>		
Vieillard comique	Gandalf (ton humoristique)	<i>Le Seigneur des anneaux</i>		
Clown / comique burlesque	Charlie Chaplin	<i>Les Temps modernes</i>		
Clown / comique loufoque	Mr. Bean	<i>Mr. Bean</i>		
Clown / comique satirique	Le Joker	<i>The Dark Knight</i>		

PRÉSENTATION D'UN MÉTIER DU CINÉMA

Métier	Exemple personnage	Exemple film	Nom élève	Date oral
Réalisateur	Alfred Hitchcock	<i>Psychose</i>		
Scénariste	Charlie Kaufman	<i>Eternal Sunshine of the Spotless Mind</i>		
Chef opérateur / Directeur de la photographie	Roger Deakins	<i>Blade Runner 2049</i>		
Monteur	Thelma Schoonmaker	<i>Raging Bull</i>		
Compositeur de musique de film	John Williams	<i>Star Wars</i>		
Designer sonore	Ben Burt	<i>Star Wars</i>		
Bruiteur	Gary Rydstrom	<i>Jurassic Park</i>		
Costumier	Colleen Atwood	<i>Alice au pays des merveilles</i>		
Maquilleur / maquilleur SFX	Rick Baker	<i>L'Homme Loup</i>		
Truqueur VFX/SFX	Dennis Muren	<i>Jurassic Park</i>		
Storyboarder	Alex McDowell	<i>Minority Report</i>		
Cadreur	Emmanuel Lubezki	<i>The Revenant</i>		
Ingénieur du son plateau	Walter Murch	<i>Apocalypse Now</i>		
Mixeur son	Randy Thom	<i>Forrest Gump</i>		
Étalonneur	Stephen Nakamura	<i>The Grand Budapest Hotel</i>		
Chef machiniste		<i>Avatar</i>		
Chef électricien / Gaffer		<i>Inception</i>		
Producteur	Kathleen Kennedy	<i>Star Wars</i>		
Assistant réalisateur	Dede Allen	<i>Bonnie and Clyde</i>		
Script / secrétaire de plateau		<i>The Godfather</i>		
Directeur de casting	Nina Gold	<i>The Crown</i>		
Acteur / comédien	Meryl Streep	<i>The Iron Lady</i>		
Cascadeur	Zoe Bell	<i>Kill Bill</i>		
Réalisateur stop motion	Henry Selick	<i>L'Étrange Noël de monsieur Jack</i>		
Animateur stop motion	Tim Burton (collab. Selick)	<i>L'Étrange Noël de monsieur Jack</i>		
Doubleur / voix	Mel Blanc	<i>Looney Tunes</i>		
Directeur de doublage	Andrea Romano	<i>Batman: The Animated Series</i>		

Godzilla

1. Caractérisation du monstre

- Créature géante proche du dinosaure, souvent représentée comme un lézard préhistorique mutant.
- Taille titanesque, souffle atomique, force destructrice incontrôlable.
- Ambigu : tantôt ennemi de l'humanité, tantôt protecteur.

2. Symbole et signification

- Représentation de la peur nucléaire (Hiroshima, Nagasaki, essais atomiques des années 1950).
- Figure ambivalente : destructeur mais aussi révélateur des fautes humaines (expérimentation, pollution, militarisation).
- Symbole des catastrophes naturelles au Japon (tsunami, séismes).

3. Contexte historique et culturel

- Créé en 1954 par Ishirō Honda (studio Toho).
- Dans un Japon encore marqué par la Seconde Guerre mondiale et les bombes atomiques.
- Influence des films américains de monstres géants (*King Kong*, *The Beast from 20,000 Fathoms*).
- Rapidement devenu une icône populaire, repris dans plus de 30 films, séries, jeux vidéo, jouets.

4. Exemple(s) de film

- *Gojira* (1954) : film original en noir et blanc, sombre et dramatique.
- *Godzilla vs King Ghidorah* (1991) : exemple de confrontation avec d'autres kaijū.
- *Shin Godzilla* (2016) : relecture contemporaine, satire politique de la gestion de crise.

5. Ce qu'un élève peut dire à l'oral

« Godzilla est un monstre né du traumatisme atomique au Japon. Il incarne la peur de la science incontrôlée et des destructions massives. Mais il est aussi une métaphore de la nature qui se venge de l'humanité. Son évolution dans le cinéma reflète les inquiétudes de chaque époque : la guerre froide dans les années 50, la mondialisation dans les années 90, et aujourd'hui la gestion des catastrophes et des crises politiques. »

Monstre / Figure	Exemple de film	Réalisateur / Studio	Date de sortie	Notes pour les élèves (analyse possible)
Dracula (vampire)	<i>Dracula</i>	Tod Browning / Universal	1931	Mythe littéraire adapté, peur de l'étranger et de la séduction interdite.
Frankenstein (créature)	<i>Frankenstein</i>	James Whale / Universal	1931	La science démiurgique, figure de l'altérité rejetée.
Loup-garou	<i>The Wolf Man</i>	George Waggner / Universal	1941	Dualité humaine, pulsions incontrôlées.
Momie	<i>The Mummy</i>	Karl Freund / Universal	1932	Malédiction, peur de l'archaïque et de l'exotisme.
King Kong	<i>King Kong</i>	Merian C. Cooper, E. Schoedsack	1933	Nature sauvage incontrôlable, attraction/répulsion face à la bête.
Godzilla (kaijū)	<i>Gojira</i>	Ishirō Honda / Toho	1954	Métaphore nucléaire, peur des catastrophes.
Alien (xénomorphe)	<i>Alien</i>	Ridley Scott	1979	Peur du corps, de la gestation, de l'inconnu spatial.
Predator	<i>Predator</i>	John McTiernan	1987	Chasseur technologique, métaphore de la guerre.
Zombie	<i>Night of the Living Dead</i>	George A. Romero	1968	Allégorie de la société de consommation, apocalypse.
Freddy Krueger	<i>A Nightmare on Elm Street</i>	Wes Craven	1984	Peur dans le rêve, intrusion dans l'intime.
Jason Voorhees	<i>Friday the 13th</i>	Sean S. Cunningham	1980	Tueur masqué, sanction des transgressions adolescentes.
Michael Myers	<i>Halloween</i>	John Carpenter	1978	Tueur implacable, incarnation du mal pur.
Pennywise (clown)	<i>It</i> (mini-série 1990, film 2017)	Tommy Lee Wallace / Andy Muschietti	1990 / 2017	Phobies enfantines, peur du clown.
Chucky (poupée)	<i>Child's Play</i>	Tom Holland	1988	Jouet animé maléfique, critique de la société de consommation.
Ghostface (masque)	<i>Scream</i>	Wes Craven	1996	Tueur méta, conscience du cinéma d'horreur.
Jigsaw (marionnettiste)	<i>Saw</i>	James Wan	2004	Manipulation, dilemmes moraux, torture comme spectacle.
Nosferatu	<i>Nosferatu, eine Symphonie des Grauens</i>	F. W. Murnau	1922	Esthétique expressionniste, vampire originel.
Gremlins	<i>Gremlins</i>	Joe Dante	1984	Monstres espiègles, critique de la société de consommation.
The Thing	<i>The Thing</i>	John Carpenter	1982	Peur de l'infiltration, du parasite, paranoïa de la guerre froide.
Fantômes japonais (Onryō)	<i>Ring (Ringu)</i>	Hideo Nakata	1998	Malédiction moderne, ancrée dans la culture nipponne.
Kaijū divers	<i>Pacific Rim</i>	Guillermo del Toro	2013	Héritage de Godzilla, monstres géants urbains.

Sound Designer

1 - Caractéristiques principales + contexte

Le **Sound Designer** est l'architecte de l'univers sonore d'un film. Son rôle va bien au-delà du simple enregistrement : il **sculpte le son** pour en faire un langage, tout comme l'image, afin de renforcer l'**émotion** et l'**immersion** du spectateur.

En clair, il **élabore et pense tout ce que vous entendez** (sons, ambiances, voix et musique) pour enrichir l'histoire.

Ses principales missions sont :

- **Conception sonore** : Imaginer et **créer les sons** qui n'existent pas ou les **ambiances** spécifiques (pensez au bruit d'un sabre laser ou au silence pesant de l'espace).
- **Montage sonore** : **Organiser** et agencer tous les éléments (dialogues, bruitages, musique) pour donner du **rythme** au récit.
- **Mixage** : **Équilibrer** les différentes pistes audio pour que tout soit parfait à l'écoute et que le rendu final soit cohérent.

2 - Personnalité + contexte: Walter Murch

Walter Murch est une figure majeure. C'est un **monteur image et son** qui a complètement transformé la façon de travailler le son au cinéma, notamment grâce au **mixage multicanal** (le fait d'utiliser plusieurs pistes audio).

Son idée clé ? **Le son peut raconter l'histoire autant que l'image.**

Son travail prend son essor pendant l'âge d'or du **Nouvel Hollywood** (années 60-70). À cette époque, des réalisateurs comme Coppola, Lucas et Spielberg veulent innover. C'est la période où le cinéma passe du son simple (**monophonique**) au **stéréo**, puis au **Dolby Stereo**. Ces avancées techniques ont permis à Murch d'explorer de nouvelles façons d'utiliser l'espace sonore pour **immerger** le spectateur.

3 - Film emblématique

Apocalypse Now (1979, Francis Ford Coppola, Walter Murch au son)

Dans le film de Francis Ford Coppola, le travail de Murch est central, notamment sur la séquence d'ouverture. Cette scène est un exemple parfait de son approche :

- **Le son comme subjectivité** : La séquence commence par le bruit assourdissant d'un hélicoptère qui se fond dans le son d'un ventilateur de plafond. Ce fondu sonore relie la réalité du soldat Willard à ses cauchemars. Le son est utilisé pour nous placer à l'intérieur de sa tête, brouillant la frontière entre le souvenir, la folie et la réalité. L'hélicoptère devient une entité auditive obsédante qui symbolise le Vietnam et la guerre elle-même.
- **Le mixage comme partition** : Murch superpose plusieurs couches sonores. On entend le son de l'hélicoptère, la chanson "The End" des Doors, puis le bruit du ventilateur, les dialogues et des bruits de destruction. L'ensemble n'est pas chaotique, mais orchestré comme une symphonie. La musique non-diégétique (provenant de l'extérieur du monde du film) se mêle aux bruits diégétiques (provenant du monde du film), créant un contraste et une tension qui préparent le spectateur à la descente aux enfers.
- **Le son comme force dramatique** : Le Dolby 5.1 (innovant à l'époque) permet une spatialisation inédite. Les sons enveloppent le spectateur, faisant de l'acoustique une force dramatique qui transmet l'oppression et la solitude.