

MON CARNET DE BORD

LIVRET-JEU EN FAMILLE

OBJECTIF MER :
L'Océan filmé
13 décembre 2023 - 5 mai 2024

MUSÉE
NATIONAL
DE LA MARINE

une exposition organisée avec

LA
CINEMATHEQUE
FRANÇAISE

BIENVENUE

au musée national de la Marine !

Comme un explorateur ou une exploratrice sillonnant les mers, et accompagné(e) de tes proches, pars à la découverte de l'exposition « **Objectif Mer : l'océan filmé** ».

Ce carnet de bord, à remplir en famille, te permet de prendre des notes, de dessiner, de jouer et de garder un souvenir des œuvres rencontrées durant le voyage.

➔ Vérifie que tu as un crayon pour remplir ton livret.
Et pour trouver les œuvres dans les salles, suis la petite pieuvre



Prêt(e) pour l'aventure ?

Pour commencer, cap sur **L'ENTRÉE DE L'EXPOSITION** !

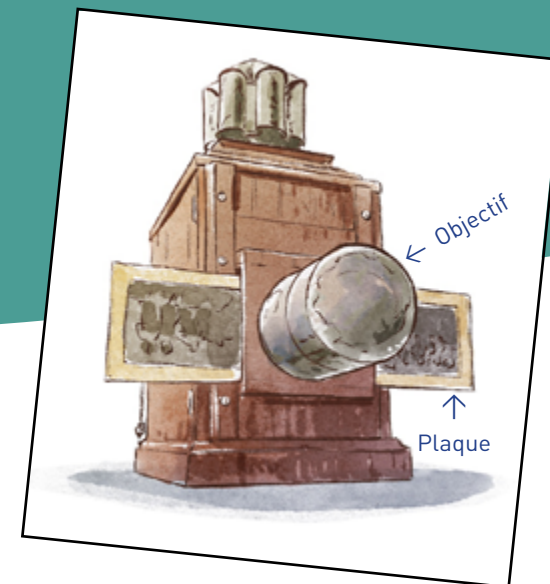
© Musée national de la Marine, service Médiation
Illustrations : Gaëlle Hersent
Conception graphique : @agence Drôles d'oiseaux
Imprimeur : Cloître

PREMIÈRE ESCALE 1

LA MER EN BOÎTE

⚓ La mer en lumière

🔍 Trouve cette lanterne magique



Avant l'invention du cinéma, la lanterne magique permet de mettre en images toutes sortes d'histoires dont des scènes de batailles navales et de navires dans la tempête...

La lanterne projette, à travers son **objectif**, des images peintes sur une **plaque en verre**. À l'intérieur, il faut une source de **lumière**, comme une chandelle ou une lampe à huile.

La plaque est posée à l'envers car l'objectif possède une **lentille** qui a la particularité d'avoir un effet loupe et de retourner les images. Étonnant, non ?



RACONTE LA MER

C'est toi le ou la **scénariste** qui écrit l'histoire !
Imagine, en trois croquis, une scène qui se passe en mer.

⚡ RÉSUMÉ ICI TON HISTOIRE EN 3 DESSINS RAPIDES

--	--	--

LA MER QUI BOUGE

 La mer en lumière

Cherche l'affiche du cinématographe Lumière

Avant de filmer la mer, il faut capturer le mouvement !
À la fin du XIX^e siècle, le rêve des ingénieurs anglais, français et américains est de faire bouger les images.

En 1894, deux photographes lyonnais, les frères Lumière, inventent le **cinématographe**, une machine qui sert à filmer mais aussi à projeter des images qui bougent.

Chose étonnante : c'est une machine à coudre qui inspire à Auguste Lumière cet appareil à manivelle !
Les bobines ou **pellicules** sont alors en papier puis en celluloïd (plastique).



C'est l'une des premières **affiches** de cinéma : elle a 127 ans !

Le film projeté s'intitule *L'Arroseur arrosé*.

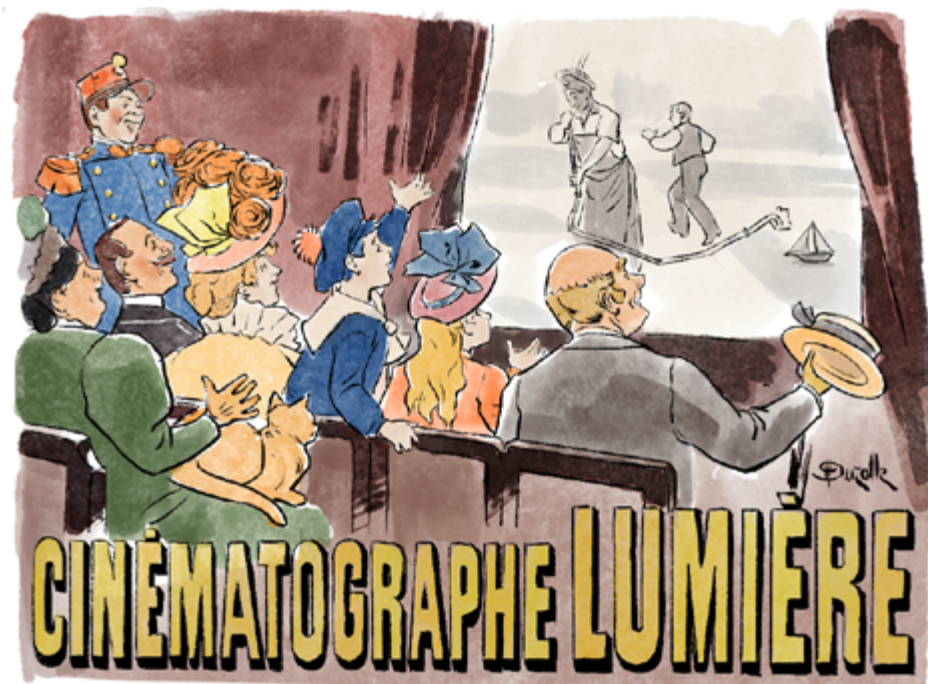
Regarde bien l'affiche...
La scène à l'écran te permet d'imaginer ce que raconte le film.

JEU

REPÈRE LES ERREURS

Avec les personnes qui t'accompagnent, compare la grande affiche exposée au dessin reproduit ci-dessous.

➔ 7 ERREURS SE SONT GLISSÉES DANS LE DESSIN. QUI SERA LE PREMIER À LES REPÉRER ?



► Passe dans **LA SALLE SUIVANTE** pour la troisième escale.

LA MER EXPLORÉE

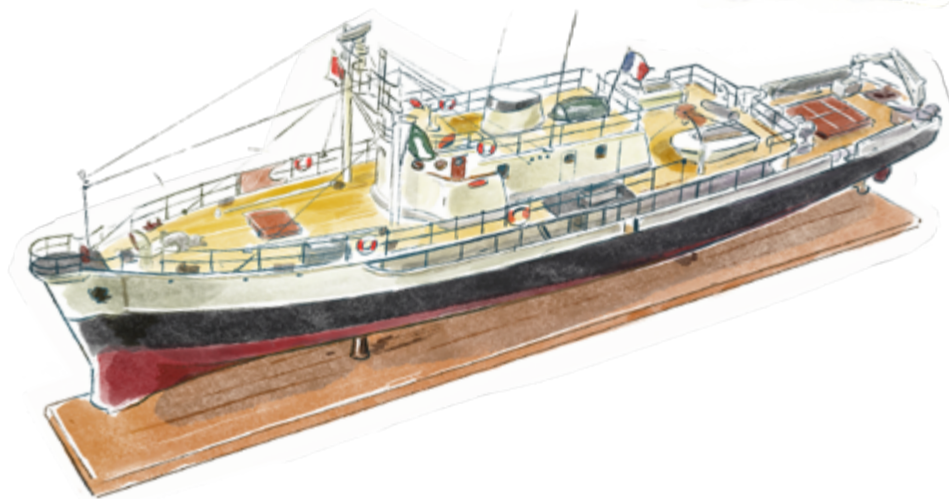
 Mer documentée et mer rêvée

Trouve cette maquette

Le premier grand film en couleurs sur les fonds sous-marins est réalisé par des Français, en 1956 : il s'intitule *Le Monde du silence*.

C'est à bord de la *Calypso* que l'explorateur Jacques-Yves Cousteau et le **cinéaste** Louis Malle organisent leur tournage.

Munis de **scooters** sous-marins, de **caméras** perfectionnées et de **projecteurs** électriques, les plongeurs filment un monde fascinant...



JEU

COMPARE LES PAVILLONS

Observe bien la maquette de la *Calypso* et trouve le bon pavillon (drapeau) de ce navire d'exploration.

➔ TU PEUX JOUER AVEC LES PERSONNES QUI T'ACCOMPAGNENT : L'UN OBSERVE LE NAVIRE, L'AUTRE DÉCRIT LES PAVILLONS.



1



2



3

Calypso est le nom d'une nymphe de la mythologie grecque. Et aussi celui de ce navire...

Sur la *Calypso*, Cousteau parcourt tous les océans du globe de 1951 à 1996.

Avec ses films sur la faune et la flore sous-marines, il voulait partager à tous son amour de la mer !

► Poursuis ta route maintenant et jette l'ancre dans **LA SALLE SUIVANTE**.

LA MER COMME DÉCOR

 La mer et l'aventure humaine

Admire le costume de Jack Sparrow



Certains scénarios mêlent parfois l'**humour** à l'aventure. As-tu vu le film *Pirates des Caraïbes : la Malédiction du Black Pearl* de Gore Verbinski (2003) ?

La première apparition de Jack Sparrow dans le film donne le ton : le pirate, tête haute, se tient droit sur son navire... qui coule sous ses pieds.

Sans costume, il n'y a pas de **personnage**. Manteau, chapeau et accessoires permettent à l'acteur de se transformer.

Souvent, le héros a les mêmes vêtements tout au long du film : on le reconnaît plus facilement !



JEU

CHOISIS DES ACCESSOIRES

Pour raconter une histoire au cinéma, il faut des **décorateurs**, de bons **acteurs** mais aussi d'excellents **costumiers**.

 **IMAGINE QUE TU ES COSTUMIER OU COSTUMIÈRE.**
PAMI TOUS CES ACCESSOIRES DE PIRATE, LESQUELS CHOISIRAI-TU ? ENTOURE-LES.
TU PEUX AUSSI EN DESSINER D'AUTRES !



► Tourne autour de **LA VITRINE** pour admirer les autres costumes.

LA MER COMME DÉCOR suite

 La mer et l'aventure humaine

Lève la tête pour observer les affiches

Quand un cinéaste veut filmer une histoire qui se passe en mer, les **décorateurs** doivent reconstituer les navires avec une précision historique.

Pour *Master and Commander : de l'autre côté du monde* (2003) de Peter Weir, l'équipe embarque sur la réplique d'une frégate du XVIII^e siècle.

Pour *Titanic* (1997), James Cameron fait construire une maquette du paquebot à taille réelle. Mais seul un côté du navire est réalisé, pour des raisons d'économie.

Pour les scènes en mer, le studio d'**effets spéciaux** utilise la maquette 20 fois plus petite du vrai paquebot.



Dans *Le Chant du loup*, film d'Antonin Baudry (2019), les vues de sous-marins sont un mélange d'**images réelles**, de scènes tournées en **studio** et de **reconstitutions numériques** pour certains plans sous l'eau.



ATTRIBUE UN FILM À CHAQUE NAVIRE

Examine bien les affiches exposées dans la salle : tu dois trouver au moins un **titre** de film pour chaque navire.

➔ TU PEUX DEMANDER AUX PERSONNES QUI T'ACCOMPAGNENT DE JOUER AVEC TOI !

LE SOUS-MARIN



LE PAQUEBOT



LA FRÉGATE



► Traverse deux salles et un sous-marin pour trouver **L'ŒUVRE SUIVANTE** !

LA MER QUI FAIT PEUR

 La mer déchaînée

Cherche ce terrible requin

Grâce à des **effets spéciaux**, le cinéma crée des monstres marins qui semblent bien réels.

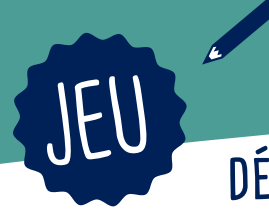
En 1955, une pieuvre en caoutchouc impressionne dans *20 000 lieues sous les mers* de Richard Fleischer.

En 1975, trois faux requins mécaniques sont fabriqués pour *Les Dents de la mer* de Steven Spielberg, mais la mousse dont ils sont faits absorbe l'eau et les fait gonfler.

Le **réalisateur** décide de limiter à l'écran les apparitions du requin. C'est une réussite : cela renforce en fait le **suspense** !

Au cinéma, le requin est caricaturé : il est souvent le méchant, un monstre assoiffé de sang qui attaque les héros du film.

En réalité, les requins ne réagissent pas comme ça. Il faut les protéger malgré cette mauvaise réputation !



DÉGRIS TES ÉMOTIONS

Observe attentivement le requin du film *Les Dents de la mer*. Que ressens-tu face à lui ?

PEUR

DÉCEPTION

INDIFFÉRENCE

AMUSEMENT

CURIOSITÉ

ADMIRATION

AUTRE CHOSE : _____

 **INTERROGE AUSSI LES PERSONNES QUI T'ACCOMPAGNENT ET COMPAREZ VOS IMPRESSIONS.**

► Dirige-toi vers **LA DERNIÈRE SALLE**.

LA MER À PROTÉGER

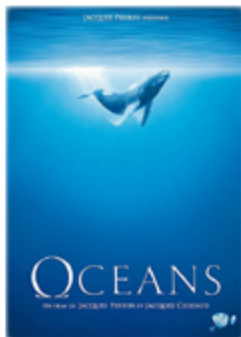
 La mer déchaînée

Repère cette affiche

C'est l'affiche d'un film écrit avec des océanographes et des biologistes, pour alerter sur la pollution des mers et la pêche abusive, mais aussi pour célébrer la beauté de la mer et de ses habitants.

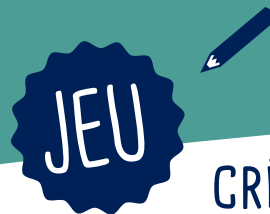
C'est une vraie prouesse technique ! Durant les 4 ans de tournage, les prises de vues ont été faites avec des **caméras numériques**, glissées dans des **caissons étanches**. L'équipe a utilisé aussi un engin capable de filmer sur et sous la surface de l'eau.

Au cinéma, le **son** est important pour créer l'émotion. Quand il regarde *Océans*, le spectateur entend le chant des phoques, la respiration des baleines, le crépitement des crevettes... comme s'il était sous la mer !



Les deux réalisateurs Jacques Perrin et Jacques Cluzaud sont récompensés du **César du meilleur film documentaire** en 2011.

Jacques Perrin (1941-2022) a participé aux préparatifs de cette exposition, *Objectif Mer : l'océan filmé*, qui lui est dédiée !



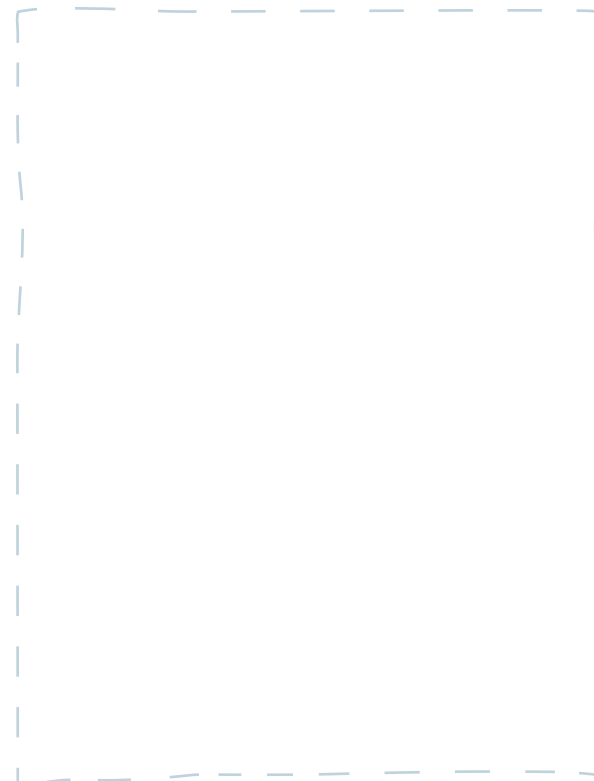
CRÉE TON AFFICHE DE FILM

Ton voyage se termine !

À la manière de l'**affichiste**, invente une nouvelle affiche pour ce beau film qui défend la mer et ses habitants.

DESSINE-LA ICI... 

DE RETOUR CHEZ TOI, TU POURRAS LA METTRE EN COULEURS !



Bravo, tu es revenu(e) à bon port !

Grâce à ce voyage dans l'exposition, tu connais maintenant quelques secrets de cinéma ! Si tu veux en savoir plus ou découvrir le musée, n'hésite pas à suivre, en famille, les activités programmées tout au long de l'année.

RÉPONSES : p. 5, (de gauche à droite) chat sur les genoux de la dame en vert, plumes au chapeau remplacées par des fleurs, pompon rouge ajouté au béret, couleur du ruban de la petite fille modifiée, moustache du monsieur de droite enlevée, haut-de-forme remplacé par canotier, petit bateau ajouté à l'écran / p. 7, le bon pavillon est le 2 / p. 11, le sous-marin est dans *Le Chant du loup* ; le paquebot dans *Titanic* ; la frégate dans *Master and Commander*.

MUSÉE NATIONAL DE LA MARINE

Un livret-jeu pour découvrir, en famille, l'exposition temporaire *Objectif Mer : l'océan filmé.*

Muni(e) de ce livret-jeu et d'un crayon, pars à la découverte de l'exposition qui raconte des histoires de mer au cinéma.

Comme dans un carnet de bord, tel un explorateur ou une exploratrice, tu pourras prendre des notes et dessiner, pour garder un souvenir des œuvres rencontrées durant ton voyage.

Pour en savoir plus, n'hésite pas à suivre l'atelier proposé par le musée autour de l'exposition :

Visite-atelier 11-16 ans *Affiche ton son !*

Après avoir visité l'exposition, crée en atelier une bande-son originale à partir d'une affiche de film exposée : enregistrements, mixage... toutes les créations sont permises !
Avec l'application Audio Room.

Tout au long de l'année, de nombreuses **autres activités à vivre en famille** sont programmées dans le musée, avec des enfants de 0 à 12 ans.

Toutes les informations et les actualités
du musée sont à retrouver sur :
musee-marine.fr

