



## MA CAMÉRA ET MOI

macameraetmoi.ca



Centre  
d'histoire  
du Québec

TECHNÈS

Musées  
numériques  
Canada

ICIN ÉCOLE

## UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE IMMERSIVE EN LIGNE OÙ L'APPRENTISSAGE SE FAIT DE FAÇON LUDIQUE

Montréal, le 21 septembre 2021 – La Cinémathèque québécoise, en collaboration avec **TECHNÈS** et **Mediafilm**, est heureuse d'annoncer la mise en ligne de l'exposition virtuelle **MA CAMÉRA ET MOI**, réalisée grâce à un investissement de **Musées numériques Canada**. Ce projet développé pour les élèves du secondaire explore l'évolution de la portabilité des caméras qui ont façonné l'histoire du cinéma et son incidence sur la manière de représenter le monde.

« En nous permettant d'expérimenter nous-même l'action de filmer, cette production numérique nous fait découvrir ce qui se passe derrière l'image et interroge nos pratiques actuelles. Grâce à la collaboration de plus d'une vingtaine de professionnel.le.s issu.e.s des domaines de la création numérique, de l'enseignement, de l'histoire du cinéma et de la préservation du patrimoine, nous avons relevé le défi d'offrir des contenus scientifiques pertinents et de qualité, de les rendre accessibles pour des jeunes de 12 à 17 ans, et de renouveler par cette occasion notre façon d'interagir avec le patrimoine cinématographique », souligne Marina Gallet, directrice de la préservation et du développement des collections de la Cinémathèque québécoise.

« Cette exposition virtuelle constitue une occasion exceptionnelle de sensibiliser les jeunes au rôle de la technique dans l'histoire du cinéma. Plus précisément, il s'agit de se pencher sur le caractère plus ou moins portable des caméras et sur les usages qui en ont été faits aussi bien par des réalisateur.trice.s professionnel.le.s que par les amateur.trice.s. Par le truchement d'un jeu sérieux, MA CAMÉRA ET MOI conduit les 12 à 17 ans tout à la fois à acquérir des connaissances sur les caméras utilisées au vingtième siècle et à réfléchir sur les images qu'ils conçoivent tous les jours avec leurs téléphones mobiles », précise l'historien Rémy Besson, coordinateur scientifique de TECHNÈS (Université de Montréal).

**MA CAMÉRA ET MOI** offre une immersion dans l'univers du cinéma, grâce à une sélection d'extraits de films, d'archives et de fiches d'information sur six caméras : le **Cinématographe**, la **Bell & Howell**, la **Bolex**, le **Portapak**, la **Aaton** ainsi que la **GoPro**. Les jeunes pourront aussi profiter de **six balados** captivants et vivre une **expérience virtuelle de tournage** mettant en vedette **les six appareils modélisés en 3D**.

Lors de cette expérience, les utilisateur.trice.s sont invités à sélectionner, parmi l'une des cinq scènes inspirées d'extraits de films, celle qu'ils filmeront à leur tour, puis à choisir parmi les six caméras, celle qu'ils utiliseront. Les jeunes devront ensuite sélectionner le matériel essentiel au bon fonctionnement de l'appareil retenu et le positionner pour le tournage. Des informations complémentaires sur leurs particularités accompagnent la présentation, en plus d'extraits de films tournés avec ces appareils.

C'est en expérimentant ces différents appareils que les jeunes saisiront ce qui les rendait plus ou moins portables et différents les uns des autres. À la suite du tournage, ils pourront visionner leur film et le comparer avec la même scène, mais cette fois tournée avec une autre caméra. Ce sera l'occasion de constater qu'une scène peut être perçue de diverses façons.

Le site [macameraetmoi.ca](http://macameraetmoi.ca) est disponible en français et en anglais en plus d'être accessible à tous. L'exposition est produite par la Cinémathèque québécoise, en collaboration avec TECHNÈS et Mediafilm, et réalisée grâce à un investissement de Musées numériques Canada.

Le programme d'investissement Musées numériques Canada contribue à développer les capacités numériques des musées et organismes patrimoniaux canadiens, et permet à la population canadienne de profiter d'une grande variété de récits et d'expériences.

Musées numériques Canada est administré par le Musée canadien de l'histoire, avec le soutien financier du gouvernement du Canada.

Pour plus d'information, visitez [macameraetmoi.ca](http://macameraetmoi.ca).

### SUIVEZ LA CINÉMATHÈQUE QUÉBÉCOISE !

[Facebook](#) | [Twitter](#) | [Instagram](#) | [YouTube](#) | [cinematheque.qc.ca](http://cinematheque.qc.ca)

### À PROPOS DE LA CINÉMATHÈQUE QUÉBÉCOISE

La Cinémathèque québécoise est le musée de l'image en mouvement à Montréal. Sa mission est d'acquérir, documenter et sauvegarder le patrimoine cinématographique, télévisuel et audiovisuel québécois ainsi que le cinéma d'animation international, collectionner des œuvres significatives du cinéma canadien et mondial, pour en assurer la mise en valeur à des fins culturelles et éducatives.

La Cinémathèque québécoise remercie de leur soutien le ministère de la Culture et des Communications du Québec, le Conseil des arts du Canada ainsi que le Conseil des arts de Montréal, la SODEC et Téléfilm Canada.

– 30 –

Pour toute demande de matériel ou d'entrevues :

### CONTACT MÉDIA

Chantale Crépeault | chef du service des communications et du marketing | Cinémathèque québécoise  
514 756-8342 | [ccrepeault@cinematheque.qc.ca](mailto:ccrepeault@cinematheque.qc.ca)

# MA CAMÉRA ET MOI

## LES QUATRE THÉMATIQUES

### TOURNE TON FILM

Une expérience virtuelle de tournage présentant six appareils modélisés en 3D. Les jeunes sont invité.e.s à sélectionner, parmi l'une des cinq scènes inspirées d'extraits de films, celle qu'ils/elles filmeront à leur tour, puis à choisir parmi les six caméras, celle qu'ils/elles utiliseront. Des informations complémentaires sur leurs particularités accompagnent la présentation, en plus d'extraits de films tournés avec ces appareils. Ils/elles devront par la suite sélectionner l'équipement essentiel au bon fonctionnement de la caméra retenue et la positionner pour le tournage.

En expérimentant ces appareils, les usagers saisiront ce qui les rendait plus ou moins portables et différents les uns des autres. À la suite du tournage, ils pourront visionner leur film et le comparer avec la même scène, mais cette fois tournée avec une autre caméra. Ce sera l'occasion que de constater qu'une scène peut être perçue de diverses façons.

### DÉCOUVRE LES CAMÉRAS

Cette section présente des notions importantes de la base du cinéma en approfondissant des connaissances sur chacune des caméras. Les fiches sont composées d'une sélection d'extraits de film, d'archives et d'informations sur le contexte de création ainsi que le fonctionnement des appareils.

### VOYAGES EN BALADO

Découvrir l'histoire des six caméras autrement, c'est ce que proposent les six balados, à travers des expériences auditives captivantes d'une durée approximative de 5 minutes.

### RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

Comme ressources complémentaires à l'exposition, six fiches pédagogiques s'inscrivant dans le *Programme de formation de l'école québécoise* du 2<sup>e</sup> au 4<sup>e</sup> secondaire sont disponibles aux enseignant.e.s. Que ce soit par l'analyse de documents écrits, des exercices de compréhension orale, l'analyse d'œuvres de création québécoise ou la découverte d'une réalité sociale qui caractérise une période de l'histoire au Québec, ces ressources sont des outils clés en main mis à la disposition de tous.

[macameraetmoi.ca](http://macameraetmoi.ca)