

## Jeux

Lucien Marleau

---

Volume 6, Number 4, May–July 1987

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/34577ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

### ISSN

0820-8921 (print)

1923-3221 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this document

Marleau, L. (1987). Jeux. *Ciné-Bulles*, 6(4), 49–49.

Lucien Marleau

## Complétez

Complétez ces mots qui ont, selon le cas, deux ou trois lettres en commun à partir des définitions plus ou moins courantes qui vous sont proposées. Les tirets correspondent exactement aux lettres qui manquent.

### Partie A

- Mot magique qui fait démarrer l'équipe, sur le plateau de tournage.  
\_\_\_ T I \_\_\_
- Procédé re-crédant l'illusion du mouvement qui n'existe pas dans la réalité.  
\_\_\_ T I \_\_\_
- Enduit qu'on applique sur la pellicule et qui sert d'agent non réfléchissant.  
\_\_\_ T I - \_\_\_
- Nous croyons tous en être.  
\_\_\_ T I \_\_\_
- Voilà l'une des étapes de la scénarisation.  
\_\_\_ T I \_\_\_
- Pure invention de l'imagination mais souvent plus près de la réalité que la réalité même.  
\_\_\_ T I \_\_\_
- Cette impressionnante machine est considérée comme l'outil de l'étalonneur.  
\_\_\_ T I \_\_\_
- Pour le contrôle de la qualité, c'est essentiel.  
\_\_\_ T I \_\_\_
- L'un des procédés d'enregistrement sonore.  
\_\_\_ T I \_\_\_
- Effets visuels réalisés artificiellement.  
\_\_\_ T I \_\_\_ (S)
- Une des techniques d'animation innovée par Norman McLaren.  
\_\_\_ T I \_\_\_
- Sans lui, pas de copies.  
\_\_\_ T I \_\_\_
- Il sert à identifier un film.  
T I \_\_\_

- Pour l'obtenir, on doit filmer plus vite.  
\_\_\_ T I
- Tout le processus de la fabrication d'un film.  
\_\_\_ T I \_\_\_

### Partie B

- Cette pellicule sert d'intermédiaire.  
\_\_\_ T R E \_\_\_
- Ce qui sépare les deux pôles d'un magnétophone.  
\_\_\_ T R E \_\_\_
- Procédé nous permettant de conserver l'image et le son.  
\_\_\_ T R E \_\_\_
- Cela ne laisse pas tout passer.  
\_\_\_ T R E
- Il mesure l'intensité lumineuse en pied-chandelle.  
\_\_\_ T R E
- Un changement de 180° dans l'angle de la caméra du plan précédent.  
\_\_\_ T R E \_\_\_
- Eisenstein le jugeait très important dans le montage.  
\_\_\_ T R E \_\_\_
- Le procédé *Vacuumating* agit contre cet état de choses.  
\_\_\_ T R E \_\_\_
- La caméra est basse pour l'obtenir.  
\_\_\_ T R E - \_\_\_
- Le caméraman ne part jamais sans cela.  
T R E \_\_\_
- Il indique les variations dans l'amplitude.  
\_\_\_ - \_\_\_ T R E
- Au temps du muet, ils étaient grandement utiles à comprendre le film.  
\_\_\_ - \_\_\_ T R E
- Appareil servant à dresser la courbe caractéristique de toutes les pellicules.  
\_\_\_ T R E
- Celui-ci est l'inverse de celui-là ; si vous n'utilisez pas celui-là, celui-ci ne sert à rien.  
\_\_\_ T R E - \_\_\_
- Installation permettant d'enregistrer les cartons-titres.  
\_\_\_ - \_\_\_ T R E

### Complétez - Résultats :

#### Partie A

- Si vous avez de 0 à 5 bonnes réponses : vous connaissez très peu le cinéma.
- Si vous avez de 6 à 10 bonnes réponses : vous commencez à connaître le cinéma.
- Si vous avez 11 bonnes réponses ou plus : là alors, vous le connaissez.

#### Partie B

- Si vous avez de 0 à 5 bonnes réponses : ce questionnaire est trop difficile.
- Si vous avez de 6 à 10 bonnes réponses : ce questionnaire est assez simple.
- Si vous avez 11 bonnes réponses ou plus : ce questionnaire est trop facile.

Solutions des jeux à la page 25