

Un film contrôlé par la pensée

Activité 1 : Le sujet

Écoutez la chronique en entier. On parle d'un nouveau film. Quelle est sa particularité ?

- On choisit l'histoire avec une application.
- On dirige l'histoire grâce à son cerveau.
- On plonge dans l'histoire par la réalité virtuelle.

Activité 2 : Le film

Réécoutez la chronique du début à 00:54 et retrouvez les bonnes informations.

1. Quelle est la particularité des casques EEG ?

- Ils contrôlent nos émotions.
- Ils analysent les ondes du cerveau.
- Ils peuvent commander un ordinateur.

2. Qui a eu l'idée d'appliquer cette technologie pour un film ?

- un étudiant québécois.
- un producteur américain.
- un chercheur britannique.

3. Le film *The Moment* est :

- un court-métrage.
- un long-métrage.
- un film d'animation.

4. Le film se passe :

- dans le passé.
- dans le présent.
- dans le futur.

5. Le film parle d'un monde où les cerveaux des humains sont :

- connectés ensemble.
- contrôlés par un ordinateur.
- dirigés par des robots.

6. Le film met en scène des personnes qui :

- ont créé ce système.
- défendent ce système.
- s'opposent à ce système.

Activité 3 : Le cerveau du spectateur

Réécoutez de 0:55 à 1'23. Qu'entendez-vous ?

Le cerveau des spectateurs, **occupés / équipés** d'un casque, est **analysé / canalisé** par un ordinateur.

En fonction des émotions qui seront **mesurées / modérées**, les scènes, la musique et les effets spéciaux vont se **rectifier / transformer**.

Le film **change / bouge** avec la pensée et le cerveau **pense / change** le film.

Le casque ne fait que **multiplier / modérer** l'attention des spectateurs.

Activité 4 : Une production hors-normes

Réécoutez de 1:24 à la fin. Qu'entendez-vous ?

1. Pour que le film s'adapte au spectateur, il existe combien de combinaisons ?

- 101 000
- 101 000 millions
- 101 000 milliards

2. Par rapport à un film normal, il a fallu faire combien d'enregistrements ?

- deux fois plus de décors
- trois fois plus de scènes
- six fois plus de musiques
- dix fois plus de personnages

3. Combien de spectateurs peuvent interagir avec le film ?

- une seule personne
- un groupe de six personnes
- une salle de cent personnes

4. Quel est le projet du réalisateur ?

- vendre son concept à l'étranger
- proposer son concept pour une salle entière
- adapter son concept aux jeux vidéos

Activité 5 : Quelques mots de cinéma

Réécoutez de 1:24 à la fin. Que signifient les mots ou expressions soulignés ?

1. *The Moment*, le premier **court-métrage** au monde contrôlé par la pensée.

- film de moins de 30 minutes
- animation d'environ 30 secondes

2. **L'intrigue** met en scène certains individus qui résistent à ce système.

- les actions du film
- les acteurs du film

3. Certaines scènes, musiques ou **effets spéciaux** vont se transformer.

- trucages visant à créer l'illusion
- décors et accessoires de cinéma

4. Rien n'indique si ce type de projection serait interrompu en cas de gros « **nanar** ».

- mauvais film en langue familière.
- film à succès en langue soutenue.

Corrigés

Activité 1 : Le sujet

X On dirige l'histoire grâce à son cerveau.

Activité 2 : Le film

1. Quelle est la particularité des casques EEG ?

X Ils analysent les ondes du cerveau.

X Ils peuvent commander un ordinateur.

2. Qui a eu l'idée d'appliquer cette technologie pour un film ?

X un chercheur britannique.

3. Le film *The Moment* est :

X un court-métrage.

4. Le film se passe :

X dans le futur.

5. Le film parle d'un monde où les cerveaux des humains sont :

X connectés ensemble.

6. Le film met en scène des personnes qui :

X s'opposent à ce système.

Activité 3 : Le cerveau du spectateur

Le cerveau des spectateurs, **équipés** d'un casque, est **analysé** par un ordinateur.

En fonction des émotions qui seront **mesurées**, les scènes, la musique et les effets spéciaux vont se **transformer**.

Le film **change** avec la pensée et le cerveau **change** le film.

Le casque ne fait que **mesurer** l'attention des spectateurs.

Activité 4 : Une production hors-normes

1. Pour que le film s'adapte au spectateur, il existe combien de combinaisons ?

X 101 000 milliards

2. Par rapport à un film normal, il a fallu faire combien d'enregistrements ?

X trois fois plus de scènes

X six fois plus de musiques

3. Combien de spectateurs peuvent interagir avec le film ?

X une seule personne

4. Quel est le projet du réalisateur ?

X proposer son concept pour une salle entière.

Activité 5 : Quelques mots de cinéma

1. *The Moment*, le premier **court-métrage** au monde contrôlé par la pensée.

X film de moins de 30 minutes

2. **L'intrigue** met en scène certains individus qui résistent à ce système.

X les actions du film

3. Certaines scènes, musiques ou **effets spéciaux** vont se transformer.

X trucages visant à créer l'illusion

4. Rien n'indique si ce type de projection serait interrompu en cas de gros « **nanar** ».

X mauvais film en langue familière.