

SOMMAIRE

5	AVANT-PROPOS	
7	UN BLOCKBUSTER SYNTHÉTIQUE	
7	Présentation de l'œuvre de Steven Spielberg	
8	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE	James Halliday, un autoportrait de Steven Spielberg ?
8	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS	James Halliday, un entrepreneur <i>et</i> un créateur ?
9	POUR ALLER PLUS LOIN	Les enfants perdus dans le cinéma de Spielberg
10	Steven Spielberg et l'excellence d'un système	
11	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE	Hollywood vu par Éric Rohmer : une étude de texte
12	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS	Entre art et industrie
12	POUR ALLER PLUS LOIN	L'exemple de la Warner
12	Le blockbuster, symbole d'un système de production	
14	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE	La rencontre Spielberg-Truffaut sur le tournage de <i>Rencontres du troisième type</i> . Retour sur archives
17	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS	En finir avec l'opposition entre Hollywood et le cinéma d'auteur
17	POUR ALLER PLUS LOIN	Portrait de Kathleen Kennedy
18	READY PLAYER ONE, UN FILM RÉFLEXIF, UNE ŒUVRE POP ?	
18	Une tentative de légitimation de la pop culture ?	
19	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE	Une ode à la culture populaire. Travail autour de l'adaptation du roman d'Ernest Cline
20	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS	Qu'est-ce qu'un écrivain geek ?
20	POUR ALLER PLUS LOIN	Le cinéma des années 1980

20	Lorsque le cinéaste s'érige en historien de la culture populaire
22	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 1 Un concentré vertigineux de références : la première épreuve d'Anorak. Analyse d'une séquence
23	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS À quoi sert la référence ?
23	POUR ALLER PLUS LOIN La Musique d'Alan Silvestri, le « son » de l'action ?
23	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 2 Lorsque Spielberg revisite Kubrick
24	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS Une rencontre virtuelle entre Spielberg et Kubrick
25	Un film (vidéo)ludique
27	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE Comprendre le lien qui unit cinéma et jeux vidéo
27	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS Insister sur le lien d'influence mutuelle
27	POUR ALLER PLUS LOIN La première industrie culturelle mondiale
28	UN CINÉASTE AU TRAVAIL
28	La motion capture
30	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE Analyser des images de making of
30	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS Comment parler du jeu d'acteur ?
30	POUR ALLER PLUS LOIN Portrait d'Andy Serkis
31	Le réalisateur : un chef d'orchestre à l'heure du numérique
33	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE À propos du plan séquence et de la mobilité de la mise en scène
33	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS Le numérique a bouleversé la conception de la mise en scène
34	POUR ALLER PLUS LOIN Les années 2000 et le tournant du numérique
35	ANALYSE DE SÉQUENCE : L'OUVERTURE DE <i>READY PLAYER ONE</i>
42	RESSOURCES