

# 1902

## Méliès

Apprenez à  
jouer en 5 minutes



*“ Quel est donc l'homme  
à notre époque qui  
pourrait vivre sans féerie,  
sans un peu de rêve ? ”*  
Georges Méliès

**2 à 4 joueurs**

**60 minutes**

**À partir de 12 ans**

*Georges Méliès était un illusionniste qui, fasciné par les possibilités du cinématographe des frères Lumière, devint un pionnier de l'industrie du cinéma. En 1902, il dévoila son film le plus connu : « Le Voyage dans la Lune ». Considéré comme le premier film de science-fiction de l'Histoire, il est l'une des œuvres les plus complexes de l'époque, tant pour sa durée que pour ses effets spéciaux et son imagination débordante.*

*Courez aux quatre coins du studio pour faire avancer la réalisation du film.*

*Certaines actions, comme le tournage d'une scène ou le montage d'une séquence, nécessitent des pré-requis : l'écriture du scénario, l'agencement des décors, le changement des costumes et des effets spéciaux, la direction d'acteurs et d'actrices.*

*Aidez Georges Méliès à réaliser « Le Voyage dans la Lune » et soyez meilleur assistant que vos adversaires pour satisfaire Georges Méliès lui-même !*

## MATÉRIEL

■ 1 plateau Studio



■ 6 jetons Acteur



■ 12 pions Action (3 par joueur)



■ 12 disques (3 par joueur)



■ 28 jetons Ticket  
(7 par joueur)



■ 4 cubes Prestige (1 par joueur)



■ 60 cartes 57x88mm :



■ 48 cartes 45x68mm :



1 carte  
Premier joueur



24 cartes  
Effets spéciaux



21 cartes  
Actionnaire  
« Star Film »

42 cartes double  
face Scène



1 carte Générique  
de début (scène 0)

18 cartes double face  
Journal de tournage



1 carte Générique  
de fin (scène 43)

## MISE EN PLACE

- 1 Dépliez le **plateau Studio** au centre de la table.
- 2 Placez le pion Décor sur sa case de départ (indiquée par un point) dans la zone des décors. 
- 3 Mélangez les cartes Scène, en veillant à laisser visible la face colorisée. Piochez 3 cartes et formez une rangée face noir et blanc visible à proximité du plateau.
- 4 Mélangez les cartes Effets spéciaux. Piochez 3 cartes et formez une rangée face visible à proximité du plateau.
- 5 Piochez une autre carte Effets spéciaux et placez-la face visible sur son emplacement du plateau. Elle représente l'effet spécial déjà disponible. 
- 6 Créez les 3 journaux de tournage : préparation (bords verts), enregistrement (bords bleus), postproduction (bords jaunes). Pour ce faire, prenez 2 cartes de chaque groupe au hasard et assemblez le recto de l'une avec le verso de l'autre. Remettez le reste des cartes dans la boîte de jeu, elles ne serviront pas durant cette partie.



- 7 Laissez suffisamment d'espace à côté du plateau pour la zone commune de montage, dans laquelle vous positionnerez les scènes à mesure qu'elles seront tournées. Placez-y les cartes Générique de début (0) et Générique de fin (43).

- 8 La dernière personne à avoir regardé un film en noir et blanc reçoit la carte Premier joueur (vous pouvez également le désigner au hasard).
- 9 Chaque joueur reçoit 2 pions (3 dans le cadre d'une partie en duo) et 7 jetons Ticket de sa couleur, qu'il place dans sa zone de jeu. De plus, chaque joueur :
  - 9a reçoit 3 disques de sa couleur et en place 1 sur la case de départ de chaque journal de tournage ;
  - 9b reçoit 1 cube de sa couleur qu'il place sur la case « 0 » de la piste Prestige du plateau ;
  - 9c pioche 1 carte Effets spéciaux du paquet ;
  - 9d pioche 2 cartes Scène du paquet et en choisit 1, qu'il place dans la zone commune de montage (face noir et blanc visible), en y ajoutant un de ses jetons Ticket. Elles représentent les premières scènes qui ont déjà été tournées ;
  - 9e Chaque joueur garde la deuxième carte Scène dans sa zone de jeu (face noir et blanc visible). Elle représente une scène à tourner.



*Exemple de mise en place pour 3 joueurs.*

**10** Mélangez les cartes Actionnaire « Star Film » et placez-les à proximité du plateau.

**11** Prenez 5 jetons Acteur sur n'importe quelle face et disposez-les sur le plateau de sorte à former un X.

Donnez le 6e jeton au dernier joueur (celui qui est assis à droite du Premier joueur), qui le place sur une des 4 cases disponibles du plateau, sur la face de son choix.

**Vous voilà prêt à commencer le tournage du « Voyage dans la Lune » !**

## COMMENT JOUER

Une partie de « 1902 Méliès » se déroule en plusieurs tours, joués dans le sens horaire, jusqu'à ce qu'un joueur tourne sa 6e scène du film (autrement dit, jusqu'à ce qu'un joueur utilise son 6e jeton Ticket et qu'il ne lui en reste plus qu'un). Lorsque cela se produit, terminez le tour de table, puis refaites un dernier tour.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur dernier tour, le joueur ayant obtenu le plus de points de Prestige sera désigné meilleur assistant-réalisateur de Georges Méliès !



## TOUR DE JEU

Lors de votre tour, vous devez choisir un de vos pions et le placer sur une des cases Action afin d'**activer son effet**. Si la case Action comporte 2 Actions, choisissez-en 1 ou 2 dans l'ordre de votre choix.

! L'action « Couper et monter une séquence » est la seule qui nécessite de placer 2 pions en même temps.



Si la case Action est occupée par le(s) pion(s) d'un autre joueur, rendez-le(s) à son propriétaire puis placez-y le(s) vôtre(s).

**Vous ne pouvez pas choisir une case sur laquelle se trouve déjà un de vos pions.**

**Si vous n'avez plus de pions disponibles, vous devez récupérer tous ceux que vous avez posés sur le plateau puis mettre fin à votre tour.**

## ACTIONS

Il y a 9 actions disponibles dans le jeu, réparties sur 3 zones du plateau Studio.

- **Dans la zone de PRÉPARATION**, vous trouverez les actions « Effets spéciaux », « Monter les décors » et « Écrire une scène ».
- **Dans la zone de TOURNAGE**, vous trouverez les actions « Changer de costumes », « Déplacer les acteurs » et « Tourner une scène ».
- **Dans la zone de POSTPRODUCTION**, vous trouverez les actions « Monter une séquence », « Couper et monter une séquence » et « Coloriser une scène ».



### EFFETS SPÉCIAUX

Prenez 1 des 3 cartes Effets spéciaux disponibles. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes

Effets Spéciaux dans votre zone de jeu. Complétez la rangée avec une nouvelle carte de la pioche Effets spéciaux.

! Si les 3 cartes Effets spéciaux de la rangée présentent le même effet ou sont de la même couleur, vous pouvez les défausser et reconstituer la rangée avec 3 nouvelles cartes avant d'en choisir une.



Trappe



Explosion et fumée



Poulie et grue



Miroir

*Georges Méliès fut le tout premier réalisateur à mettre ses talents d'illusionniste au service de la cinématographie et inventa le spectacle cinématographique pour lequel il conçut une multitude de trucages visuels tous plus habiles les uns que les autres.*



### MONTER LES DÉCORS

Déplacez le pion Décor d'une case dans le **sens horaire** ou **antihoraire**.



Si vous déplacez le jeton dans le sens horaire, piochez une carte **Actionnaire « Star Film »** (voir page 8)



Ce film se déroule dans 5 décors différents :



L'Institut de l'Astronomie Incohérente



Construction de l'obus



Clair de Terre



La grotte aux champignons géants



L'inauguration du monument

Le pion Décor se trouve toujours entre deux décors afin d'indiquer qu'ils sont tous deux disponibles pour tourner les scènes.



Ici, vous pouvez tourner une scène au Clair de Terre ou dans la grotte aux champignons géants.

*Georges Méliès faisait preuve d'ingéniosité dans la conception des décors et du matériel servant aux effets spéciaux. Sa fibre artistique lui permettait de dessiner des décors avec une grande précision avant de les construire.*



## CHANGER DE COSTUMES

Retournez un jeton Acteur pour en révéler le verso.



## ÉCRIRE UNE SCÈNE

Prenez 1 des 3 cartes Scène disponibles.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Scène dans votre zone de jeu. Complétez la rangée avec une nouvelle carte de la pioche Scène en la plaçant face noir et blanc visible.



Chaque face du jeton

Acteur donne des informations sur l'acteur illustré sur l'autre face.



Astronomes Dames Gentlemen Sélérites

*Georges Méliès cherchait son inspiration dans la littérature, les opérettes et les contes pour concevoir ses œuvres artistiques. Pour réaliser « Le Voyage dans la Lune », il s'appuya sur les romans « De la Terre à la Lune » (1865) de Jules Verne et « Les Premiers Hommes dans la Lune » (1901) de H. G. Wells.*

*Les costumes des Sélérites, les habitants de la Lune, furent l'un des éléments les plus complexes et les plus onéreux à concevoir. Georges Méliès sculpta lui-même des prototypes de têtes et de pieds à partir desquels furent créés des moules en plâtre permettant de fabriquer les costumes en carton et en toile.*



## DÉPLACER LES ACTEURS

Déplacez (a) un jeton Acteur sur une case libre de la scène ou échangez (b) la position de deux acteurs.



*Le studio de Georges Méliès se situait dans le jardin de sa propriété de Montreuil-sous-Bois, près de Paris. Il fut considéré comme le premier studio de cinéma de France.*

*Achevé en 1897, il mesurait 17 mètres de long, 6 mètres de large et 6 mètres de haut. Il accueillait un immense plateau, ainsi qu'un vestiaire et un hangar servant à la fabrication des décors.*

*Construit dans une serre, le studio pouvait profiter de la lumière du soleil. Néanmoins, Georges Méliès dut mettre au point un système de persiennes qu'il déplaçait à l'envie afin de diminuer les zones d'ombre lors des tournages.*

*Plus tard, le studio fut agrandi pour accueillir une fosse de 3 mètres, un laboratoire annexe, une grue visant à transporter des objets lourds ainsi qu'un système électrique permettant d'enregistrer sans être dépendant de la lumière du soleil.*

*Les acteurs de l'époque ne virent pas le cinématographe d'un bon œil. Georges Méliès interpréta lui-même les personnages principaux de ses films. Il engagea des acrobates et des danseuses en tant que personnages secondaires et figurants.*



## TOURNER UNE SCÈNE

Vous pouvez utiliser une de vos cartes Scène pour la tourner à condition de remplir ces deux critères :

- Le pion **Décor** doit se situer sur une case adjacente au décor requis sur la carte Scène.
- L'effet spécial requis pour la scène doit être disponible sur le plateau Studio ou dans votre zone de jeu. Dans ce cas, échangez votre carte Effet Spécial avec celle du plateau.

Si ces deux critères sont remplis, posez un de vos jetons Ticket sur la scène et placez-la dans la zone commune de montage face noir et blanc visible. Marquez **1 point de Prestige par acteur dont la position correspond** à celle indiquée sur la carte Scène. Le tournage d'une scène peut vous rapporter un maximum de 6 points de Prestige (grâce à un bonus permanent du Journal de tournage, voir p. 10).

**!** Gardez en tête que l'orientation de la carte symbolise le placement de la caméra et qu'il **n'est pas nécessaire** que la position de tous les acteurs coïncide avec la scène. Cela étant dit, il s'agit d'une source de points importante.



Étant donné l'ampleur des effets spéciaux, des décors et du matériel nécessaire à la réalisation du « Voyage dans la Lune », le tournage des 13 minutes du film dura 3 mois. Ce fut le tournage le plus long de l'époque.



### EXEMPLE DE TOURNAGE D'UNE SCÈNE

La joueuse Orange souhaite tourner la scène 5. Elle choisit donc les actions « Déplacer les acteurs » et « Tourner une scène ». **1**

Elle déplace un sélénite sur une case libre **2** et joue la carte Scène 5. Le pion Décor est adjacent à L'Institut de l'Astronomie Incohérente **3** mais l'effet spécial Explosion et fumée ne correspond pas à celui requis ; elle l'échange donc avec sa carte Trappe puis garde dans sa zone de jeu la carte Explosion et fumée. **4**

Elle place la scène dans la zone commune de montage, y pose un de ses jetons Ticket et marque **3 points de Prestige** grâce aux acteurs qui se situent aux bons endroits.





## MONTER UNE SÉQUENCE

Vous pouvez choisir une scène (ou une séquence préalablement montée)

située dans la zone commune de montage et la coller à une autre scène ou séquence **à condition que les critères suivants soient remplis** :

- Le numéro des scènes collées doit suivre l'**ordre croissant**, de gauche à droite. Il est permis de sauter des numéros.
- Le **ruban adhésif** qui se forme entre les scènes doit être absolument **identique** (entièrement blanc ou entièrement noir).
- Une séquence **ne peut pas contenir plus de 5 scènes**.



Les Génériques de début et de fin n'ont pas besoin d'être tournés. Ils comptent comme des scènes et peuvent être ajoutés pour compléter une séquence à 5 scènes.



## COUPER ET MONTER UNE SÉQUENCE

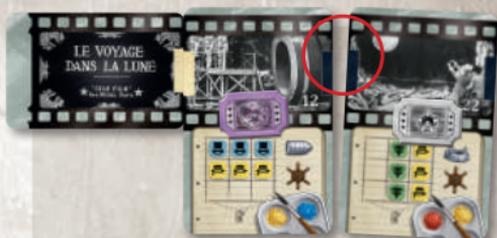
Vous devez utiliser deux pions Action pour bénéficier de cet effet. Suivez alors ces étapes dans l'ordre :



- 1- **Coupez en deux une séquence** préalablement montée.
- 2- **Ajoutez** une scène ou une séquence à l'une **OU** l'autre des parties coupées.

En plus des contraintes expliquées ci-dessus, **vous devez également respecter la règle suivante** :

- La nouvelle numérotation de la séquence **doit être améliorée** par rapport à l'ancienne. Ainsi, la nouvelle scène doit porter un numéro plus proche que la scène précédente.



## EXEMPLE DE MONTAGE D'UNE SÉQUENCE

En respectant les critères requis, le joueur Blanc crée une séquence de 3 cartes en combinant la scène 22 à la séquence préalablement montée par le joueur Violet avec la scène 12 et le Générique de début.

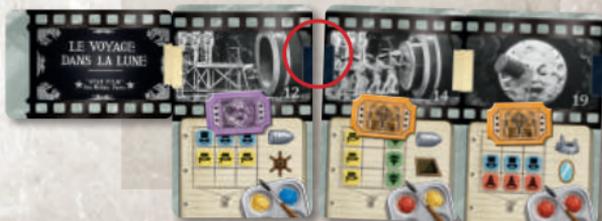


## EXEMPLE DE COUPE ET DE MONTAGE D'UNE SÉQUENCE

La joueuse Orange dispose d'une séquence contenant les scènes 14 et 19. Elle souhaite l'allonger, mais elle ne peut le faire qu'en coupant la séquence de l'exemple précédent (Générique 0 + 12 + 22) et en coupant la scène 22 du joueur Blanc.



Elle ajoute ensuite sa séquence à la carte 12. Cette action est valide : la numérotation de la séquence est améliorée étant donné que 14 est plus proche de 12 que 22. Elle aurait pu relier sa séquence à la carte 22, mais son choix lui a permis de monter une séquence plus longue (4 cartes au lieu de 3), ce qui est plus avantageux en fin de partie.





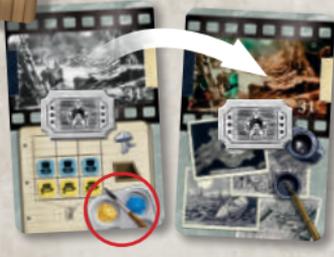
## COLORISER UNE SCÈNE

Défaussez 2 cartes Effets Spéciaux situées dans votre zone de jeu dont les couleurs coïncident avec celles d'une scène de la zone commune de montage.

- Retournez la carte Scène pour révéler la face en couleurs et laissez dessus le Ticket du joueur qui a tourné la scène.
- Marquez 3 points de Prestige. Si la scène appartient à un autre joueur, ce dernier pioche une carte Actionnaire « Star Film ».



*Le joueur Blanc utilise deux de ses cartes Effets spéciaux pour coloriser sa scène 31. Il la retourne puis marque 3 points de Prestige.*



*Un atelier de jeunes femmes travaillèrent à la chaîne pour coloriser à la main chaque photogramme du film. Pour accomplir cette tâche fastidieuse et particulièrement délicate, chaque ouvrière spécialisée ne posait qu'une couleur de teinture d'aniline, à l'aide de pinceaux très fins.*

## CARTES ACTIONNAIRE



« Star Film » est le nom du studio créé par Georges Méliès pour financer ses films. Votre collaboration à la réalisation du film vous octroie des parts dans l'entreprise.

Ces cartes s'obtiennent via les actions « Monter les décors » et « Coloriser une scène » (lorsqu'un autre joueur colorise l'une de vos scènes) et doivent rester secrètes dans votre zone de jeu.

**Un joueur ne peut pas posséder plus de 3 cartes Actionnaire.** Si à un moment du jeu, vous recevez une 4e carte, vous devez en défausser une face visible (mais la défausse n'est pas consultable).



Ces cartes comportent 3 illustrations différentes. Elles sont révélées en fin de partie et vous octroient un certain nombre de points :

- 9 points de Prestige si vous possédez 3 cartes identiques.
- 5 points de Prestige si vous possédez 3 cartes différentes.
- 2 points de Prestige si vous possédez 2 cartes identiques.



*« Le Voyage dans la Lune » fut l'un des films les plus onéreux de son époque. Un budget de 10 000 francs (environ 10 mois de salaire d'un ouvrier de l'époque) fut nécessaire à la création de l'ensemble du matériel et des costumes ainsi qu'au montage des décors.*

*Le film rencontra un succès retentissant en France ainsi qu'aux États-Unis, malgré la diffusion dans ce pays d'une multitude de copies illégales, sur lesquelles Méliès ne toucha pas un centime.*

*Pour contrôler la vente des films de Star Film, Méliès envoya son frère Gaston aux États-Unis pour diriger la succursale. Une fois arrivé à New York, il commença à réaliser des films documentaires. L'échec de ces derniers entraîna la délocalisation des bureaux jusque dans un ranch de San Antonio, puis en Californie.*

## JOURNAUX DE TOURNAGE

Trois journaux de tournage sont disponibles tout au long de la partie. Chaque journal est lié à une étape de la réalisation du film.

Chaque fois que vous accomplissez l'action représentée sur la page de gauche du journal, vous pouvez avancer votre disque sur la page de droite et recevoir le bonus correspondant.



Action requise



Bonus

**!** Vous ne pouvez pas progresser sur un journal de tournage via une action obtenue en récompense d'un autre journal.

## Journal d'enregistrement

« Tourner une scène »



Tourner une scène nécessitant des astronomes.



Tourner une scène nécessitant des dames.



Tourner une scène avec un effet spécial Poulie et grue ou Explosion et fumée.



Tourner une scène avec le décor de l'Institut de l'Astronomie Incohérente ou Clair de Terre.



Tourner une scène rapportant 0 ou 1 point de Prestige.



Tourner une scène rapportant 3 à 6 points de Prestige.

## Journal de préparation

« Écrire une scène » et « Effets spéciaux »



Choisir une scène nécessitant une trappe ou un miroir.



Choisir la scène 21 ou inférieure.



Choisir une scène paire.



Choisir un effet spécial de couleur jaune.



Choisir un effet spécial Trappe.



Choisir un effet spécial Poulie et grue ou Explosion et fumée.

## Journal de postproduction

« Monter une séquence »  
et « Coloriser une scène »



Monter une séquence dont l'écart de numérotation entre les scènes est de 4 ou moins.



Monter une séquence dont l'écart de numérotation entre les scènes est de 5 ou plus.



Monter une séquence avec un ruban adhésif de couleur blanche.



Coloriser une scène avec au moins un bleu.



Coloriser une scène avec deux teintes identiques.



Coloriser une scène avec deux teintes différentes.

Les journaux de tournage octroient 2 types de bonus :

■ **Bonus instantanés.** Vous recevez le bonus immédiatement.

■ **Bonus permanents.** Ceux-ci sont représentés par une flèche ▶ séparant 2 icônes. Une fois débloqué, chaque fois que le joueur accomplit l'action de gauche, il bénéficie du bonus de droite.

**!** Ces bonus **perduent** tout au long de la partie, même si votre disque continue de progresser sur le journal de tournage.

### Bonus instantanés



Accomplissez l'action indiquée sans utiliser de pion Action. **Cette action gratuite ne permet pas d'avancer sur un journal de tournage.**

**1** **3** Gagnez 1 ou 3 points de Prestige.  
 Récupérez tous vos pions Action.

### Bonus permanents

 ▶  **x2**  
 Lorsque vous accomplissez l'action « Changer de costumes », vous pouvez activer l'effet 2 fois.

 ▶  **x2**  
 Lorsque vous accomplissez l'action « Déplacer les acteurs », vous pouvez activer l'effet 2 fois.

 ▶  **x2**

Lorsque vous accomplissez l'action « Monter les décors », vous pouvez avancer le pion de 2 cases au lieu d'une. Dans ce cas, vous ne recevez qu'une seule carte Actionnaire « Star Film », même si vous vous déplacez dans le sens horaire.



Après avoir tourné une scène, vous pouvez effectuer une action « Monter une séquence ».



Après avoir tourné une scène, vous pouvez effectuer une action « Coloriser une scène ».



Après avoir tourné une scène, gagnez 1 point de Prestige supplémentaire.



Lorsque vous tournez une scène, les gentlemen octroient des points comme s'ils étaient des dames et vice versa.



Lorsque vous tournez une scène, les astronomes octroient des points comme s'ils étaient des sélénites et vice versa.



Lorsque vous tournez une scène, vous pouvez ignorer le pré-requis de décor.



Lorsque vous colorisez une scène, vous pouvez utiliser la couleur jaune à la place de n'importe quelle autre.



Lorsque vous colorisez une scène, vous pouvez utiliser la couleur bleue à la place de n'importe quelle autre.



Après avoir colorisé une scène, vous pouvez effectuer une action « Monter une séquence ».



Après avoir colorisé une scène, vous pouvez effectuer une action « Effets spéciaux ».



Après avoir colorisé une scène, gagnez 1 point de Prestige.



Après avoir colorisé une scène, vous pouvez effectuer une action « Monter les décors ».

**Dans ce cas, si vous vous déplacez dans le sens horaire, vous ne recevez pas de carte Actionnaire « Star Film ».**

**!** Si vous atteignez la fin d'une piste, vous recevez 1 point de Prestige chaque fois que vous accomplissez l'action requise par le journal.



## FIN DE PARTIE

Si, après avoir effectué une action « Tourner une scène », un joueur utilise son 6e jeton Ticket, ce dernier déclenche la fin de la partie.

Terminez alors le tour de table, puis tous les joueurs refont un dernier tour.

**!** Les joueurs disposent d'un **7e jeton Ticket** pour le cas où ils tourneraient une dernière scène lors de ce tour.

## DÉCOMPTE DES POINTS

En plus du Prestige obtenu en cours de partie, les joueurs reçoivent des points selon le calcul suivant :

- Chaque séquence présente dans la zone commune de montage leur octroie un nombre de points équivalant à **la somme de leurs propres scènes multipliée par le total de scènes de la séquence.**
- Chaque joueur révèle ses **cartes Actionnaire « Star Film »** et ajoute les points correspondants (*voir page 8*).

### EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS DE SÉQUENCES

La première séquence comporte 3 scènes (Générique 0 + 12 + 14). Elle octroie 6 points à la joueuse Orange (2x3).

Elle ne marque qu'un seul point en plus, car la scène 8 n'est reliée à aucune séquence.

Le joueur Blanc marque 4 points (2x2) grâce à la séquence comportant 2 scènes (21+27).

Enfin, la séquence la plus longue (5 scènes : 26 + 31 + 32 + 38 + Fin 43) octroie 15 points (3x5) au joueur Violet et 5 points (1x5) au joueur Blanc.



## 1902 MÉLIÈS



**Auteurs :** Eloi Pujadas  
et Ferran Renalias  
**Illustrations :** Pedro Soto  
**Règles :** Perepau Llistosella  
et Pedro Soto

**Traduction française :** Sylvain Chane-Pane  
**Chef de projet Origames :** Simon Gervasi  
**Relecture :** Jessica Roser  
**Maquette :** Julien Bès

**Remerciements des auteurs :**  
À toute l'équipe de Looping pour leur confiance  
en nous et leur engagement dans la thématique  
et le développement éditorial de ce jeu.



**Sources :** Mény, J. (réalisateur). (1997).  
La Magie du Cinéma [Film]. Sodaperago.

Wikipédia de Star Film Company →



← Tular, J. (2002).  
Le Voyage dans la Lune de Georges  
Méliès, premier film de fiction 1902,  
Commemorations Collection 2002

Les premiers studios de cinéma  
de Montreuil →



©2023 Looping Games.  
Version française éditée sous licence par  
©2023 Origames, 52 av. Pierre Semard  
94200 Ivry-sur-Seine, France.

[www.origames.fr](http://www.origames.fr) / [sav@origames.fr](mailto:sav@origames.fr)



**DONNEZ**  
ou  
**RECYCLEZ**



ou



ou



**DÉCHÈTERIE**

Adresses sur [quafairemesdechets.fr](http://quafairemesdechets.fr)



*Né le 8 décembre 1861 à Paris, Georges Méliès est un pionnier de l'industrie du cinéma, un illusionniste et un magicien de talent. En 1895, Méliès assiste à une démonstration du cinématographe des frères Lumière et découvre les possibilités immenses de cet appareil.*

*Intrigué par ce nouveau média, Méliès fait l'acquisition d'une caméra et commence à expérimenter de nouvelles techniques cinématographiques absolument révolutionnaires pour l'époque : les expositions multiples, la vidéo en accéléré, la colorisation à la main.*

*C'est également un des premiers à introduire dans ses films une narration complexe inspirée des contes et légendes afin de captiver le public. Un de ses films les plus connus datant de 1902, « Le Voyage dans la Lune », témoigne de sa vision créative et de ses capacités techniques.*

*Grâce à ses décors particulièrement élaborés, ses costumes sophistiqués et ses effets spéciaux époustouffants mêlant machinerie, pyrotechnie et animation en stop-motion, le film rencontre un succès retentissant. La célèbre image de la fusée atterrissant dans l'œil de la lune est encore aujourd'hui un symbole fort du cinéma primitif. Mais tout bascule pendant la Première Guerre Mondiale.*

*Le cinéma subit une profonde transformation. Méliès fait alors face à une crise économique qui signe, en 1923, la disparition de sa société de production Star Film et la cession de ses studios à Montreuil-sous-Bois. La majeure partie de ses films sont recyclés afin d'extraire l'argent contenu dans les pellicules ou d'utiliser le celluloïd pour fabriquer des talonnettes de chaussures destinées aux Poilus. Il devient alors gérant d'une boutique de jouets et de friandises située à la gare Montparnasse.*

*En 1929, il revient sur le devant de la scène grâce à Léon Druhot, rédacteur en chef du Ciné-Journal. Il est décoré de la Légion d'honneur pour l'ensemble de son travail. Sa filmographie comptant plus de 500 œuvres est progressivement restaurée à partir des quelques copies qui circulent encore : plus de la moitié a ainsi pu être sauvée.*

*Georges Méliès meurt le 21 janvier 1938 et laisse derrière lui un héritage inestimable. Il est considéré comme un cinéaste visionnaire, qui a franchi un cap majeur en matière de narration et d'effets spéciaux. Son histoire, sa vision artistique et ses innovations techniques continuent aujourd'hui d'inspirer les plus grands noms du cinéma et les auteurs de ce jeu.*

*Chapeau, l'artiste !*