



UNIL / CHUV

EXPOSITION « PAS DE PANIQUE! »

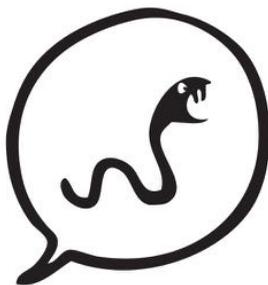
14.09.2016 - 23.04.2017

BOÎTE À OUTILS

POUR ANALYSER LES STRATÉGIES QUE LE CINÉMA UTILISE POUR GÉNÉRER LA PEUR

FILMS ANALYSÉS PENDANT L'ATELIER « FRISSONS AU CINÉMA » :

- « LES DENTS DE LA MER », 1975, DE STEVEN SPIELBERG
- « CRIMSON PEAK », 2015, DE GUILLERMO DEL TORO



UN ATELIER CONÇU ET ANIMÉ
PAR LE CENTRE D'ÉTUDES CINÉMATOGRAPHIQUES DE L'UNIL



WWW.MUSEEDELAMAIN.CH

SOMMAIRE :

COMMENT ANALYSER UN FILM ?



P.2

P.3

P.4

P.7

1. ANALYSER L'HISTOIRE

LA FOCALISATION SPECTATORIELLE

Il y a plusieurs manières de raconter une histoire dans un film. Le réalisateur choisit d'utiliser différents points de vue et différents procédés narratifs. La **focalisation spectatorielle** est l'un de ces procédés et permet au spectateur d'avoir accès au point de vue du personnage principal, ainsi qu'à des informations supplémentaires. Cette technique crée du **suspens** : le spectateur sait ce qu'il se passe, mais pas les personnages.

LE RÔLE DES HÉROS ET DES MONSTRES

Le comportement et le caractère des personnages permettent de créer une ambiance particulière et ajoutent des indications importantes sur le déroulement du film.



Dans les deux extraits présentés, les **héros** sont à la fois méfiants, seuls ou à l'écart des autres, courageux malgré la peur et ressentent les dangers.



A l'inverse, les **monstres** sont souvent invisibles pour les personnages, ils sont menaçants et agissent de manière étrange.

2. ANALYSER LA MISE EN SCÈNE

LE JEU DES ACTEURS

Le jeu des acteurs dans les scènes importantes fait ressentir au spectateur une tension ou un danger à venir.



LES DÉCORS

Les décors sont essentiels dans les scènes de suspense : ils ajoutent une ambiance qui peut être tendue, lugubre, etc. Dans les deux extraits, on remarque des éléments du décor qui plongent le spectateur dans une atmosphère effrayante :



- Vieille demeure (moisissure, craquements, ...)
- Salle de bain qui semble glaciale
- Peu de lumière, éclairage à la bougie
- Mauvais temps (vent, orage, ...)



- Beaucoup de personnages
- Mer = espace insaisissable (on ne voit pas ce qui se passe dans la mer)
- Plage = espace sécurisant (il y a du monde, tout est visible, etc.)

3. ANALYSER LES TECHNIQUES VISUELLES

LES PLANS

Afin de rendre l'histoire plus réelle, le réalisateur choisit différentes techniques de prise de vue et de montage. Avec sa caméra, il cadre à des distances différentes. Ces cadrages, utilisés pour chaque plan, rendent le film plus intrigant et rythmé. Voici quelques exemples de plans et leur fonction :



Le **plan moyen** indique le contexte dans lequel se déroule la scène. Il permet de voir l'environnement des personnages.



Le **plan rapproché** met l'accent sur l'émotion des personnages. Les expressions du visage et le regard sont plus visibles.



Le **gros plan** isole un élément important, il focalise l'attention sur un indice.

LA CAMÉRA SUBJECTIVE



Dans l'effet de « **caméra subjective** », le réalisateur filme comme si le spectateur voyait à travers les yeux du personnage. Le point de vue de la caméra est alors celui d'un personnage.

LES MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Les mouvements de caméra donnent du rythme et dynamisent le déroulement du film. Voici deux exemples de mouvements :



Le travelling compensé : la caméra se rapproche des personnages tout en zoomant en arrière.

Le zoom: la caméra zoome et se focalise sur le monstre. Le monstre est isolé en gros plan.

LA PROFONDEUR DE CHAMP

La profondeur de champ est un réglage de la caméra qui correspond à la zone de netteté de l'image : plus la profondeur de champ est grande, plus on voit net et « loin ». Au contraire, si la profondeur de champ est petite, le sujet principal sera net, mais les objets en arrière-plan seront plus flous.



L'effet de **split-screen** (en français : écran divisé) est un effet qui consiste à partager l'écran en plusieurs parties avec des images différentes. C'est une manière de montrer deux points de vue d'une même scène. Ce procédé invite le spectateur à se focaliser sur plusieurs moments précis.

Le **raccord regard** est une technique de montage qui consiste à montrer deux images l'une après l'autre en respectant l'angle de vue du personnage.



Le premier plan montre le personnage regarder.



Le plan suivant montre ce qu'il regardait.

4. ANALYSER LA MUSIQUE

Pour que l'ambiance du film soit plus réaliste et pour créer du suspense, le réalisateur choisit de la musique et des bruitages pour rythmer l'histoire.

LORSQU'ON ANALYSE UN FILM, ON FAIT ATTENTION :

- aux bruits dont la source est visible ou non. On parle d'un bruit « **in** », lorsqu'on voit dans l'image l'objet ou l'individu qui produit le son. Au contraire, on parle d'un bruit « **off** » lorsque la source du bruit ne se perçoit pas à l'image.
- au **leitmotiv**. Il s'agit d'une courte musique qui peut être attribuée à un seul personnage et qui revient à plusieurs reprises.
- à l'**absence** de musique.

Tous ces bruits annoncent un danger qui va surgir ou une action imminente !