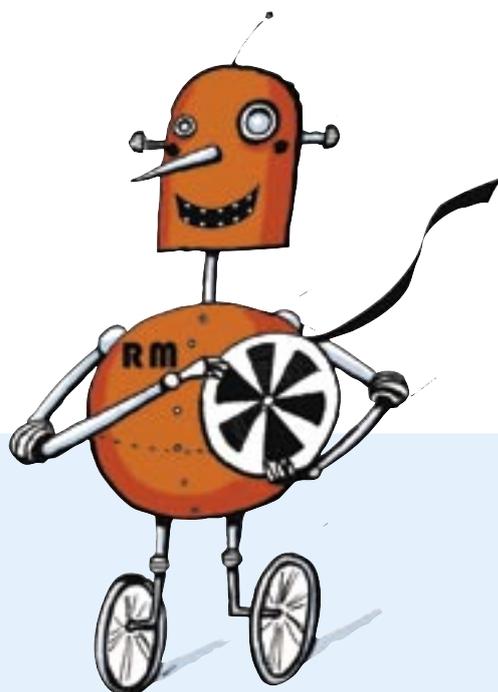


# Connaissances cinématographiques de base pour les enseignants



1	Connaissances cinématographiques .....	3
	Le cinéma dans la société et à l'école	
	Types et genres	
	Remarques sur l'histoire du cinéma	
	Ouvrages sur l'histoire du cinéma	
2	Le langage cinématographique .....	5
	Techniques cinématographiques	
	– Organisation du film	
	– Perspectives	
	– Les mouvements de caméra	
	– Lumière et couleur	
	– Composition de l'image	
	– Montage	
	– Généralités sur le montage	
	– Le son	
3	Littérature complémentaire.....	9

# 1 CONNAISSANCES CINÉMATOGRAPHIQUES

## Le cinéma dans la société et à l'école

On ne peut plus, à l'heure actuelle, faire abstraction des films. Ils gardent la trace des phénomènes de société propre à notre culture et ils exercent en même temps une forte influence sur la culture. En outre, depuis longtemps le lieu du média filmique n'est plus uniquement le cinéma. Les images en mouvement sont omniprésentes dans la communication audiovisuelle et très largement répandues à travers les mass media que sont la télévision, la vidéo, le DVD, l'internet, le téléphone portable et le CD-ROM. Sous diverses formes, les films accompagnent alors naturellement notre quotidien. Ils nous divertissent et nous informent, influencent nos désirs et façonnent nos attitudes.

Relevons également que le cinéma est aujourd'hui plus présent que jamais dans les classes de tous niveaux. On y recourt comme support d'information dans l'enseignement de la biologie par exemple, comme support culturel en lien avec certaines matières (exploitation de films documentaires ou de fiction en français, en langues étrangères et en histoire), ou encore comme support d'inspiration pratique pour les cours de dessin. Les films sont aussi souvent utilisés comme simples divertissements avant les vacances scolaires.

Toutefois, le peu de matériel didactique disponible concernant l'exploitation des films surprend par rapport à l'heureuse variété avec laquelle les moyens audiovisuels sont utilisés à l'école et dans la vie de tous les jours. Les enfants et les jeunes restent en grande partie livrés à eux-mêmes face aux multiples flux médiatiques qu'ils croisent au quotidien. Leurs connaissances comme leurs compétences ne sont encore que peu stimulées dans ce domaine qui est pourtant essentiel pour comprendre le monde d'aujourd'hui et s'y orienter. Dès lors, les compétences audiovisuelles des jeunes doivent être développées en plus de leurs compétences de lecture. Les jeunes pourront alors évoluer sereinement dans notre société de l'image et de la culture audiovisuelle.

## Ouvrages sur le traitement du cinéma à l'école :

- Michel Condé, Vinciane Fonck et Anne Vervier, « À l'école du cinéma », éd. De Boeck, coll. Action, 2007.
- Alain Bergala, « L'hypothèse cinéma : Petit traité de transmission du cinéma à l'école et ailleurs », Petite bibliothèque des cahiers du cinéma, 2006.

## Types et genres

Les types de films désignent des formes d'utilisation foncièrement distinctes du média film. Les plus connus sont le long métrage ou le film documentaire. Mais il y a aussi les films publicitaires, les films d'animation, les films pour enfants et jeunes ou les clips musicaux qui chaque fois sont implantés dans des contextes de production (publicité) ou des domaines d'utilisation très divers (film pour enfants et jeunes). Étant donné que ces types de film sont en évolution continue et qu'ils peuvent utiliser les mêmes outils sur le plan créatif et dramaturgique, les frontières entre eux ne se laissent toutefois pas toujours clairement tracer.

Les deux grands types de film que sont le long métrage et le film documentaire se différencient le mieux en tant que catégorie fictionnelle ou non-fictionnelle du récit cinématographique. Alors que le long métrage met en scène une action fictive avec des personnages imaginés, le film documentaire part de la réalité des événements et des personnes pour les porter sous une forme cinématographique définie à l'écran, petit ou grand.



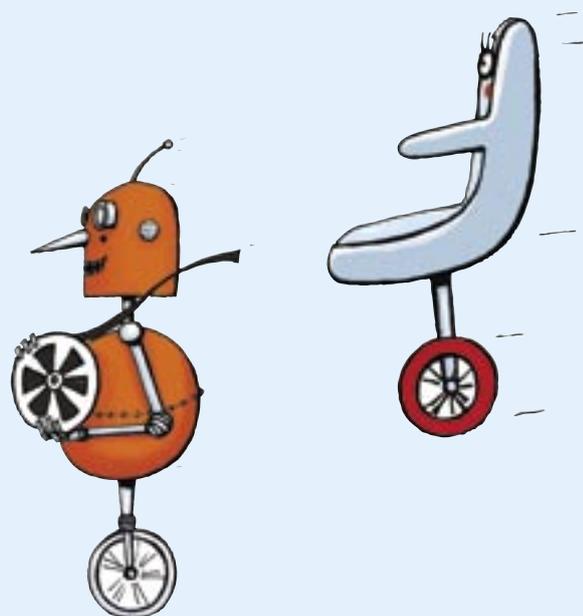
Les genres cinématographiques désignent des groupes de films de fiction qui ont certaines caractéristiques communes. Ces éléments communs peuvent être des localisations historique ou géographique (western, péplum, film régional), des milieux spécifiques (film de gangsters, film à thématique sociale), des caractéristiques de décor ou de costumes (superproduction, film de cape et d'épée, science-fiction), certaines situations entre les personnages et certains conflits (drame familial, drame conjugal) ou des motifs particuliers (le voyage dans le road movie). L'attribution d'un genre permet de susciter des attentes précises chez les spectateurs et facilite donc avant tout un marketing plus ciblé. Mais il faut garder à l'esprit qu'il est souvent difficile d'établir l'appartenance claire des films à des genres et à des types cinématographiques, car ces catégories se transforment continuellement et peuvent aussi se chevaucher (par exemple le western comique).

### Remarques sur l'histoire du cinéma

On ne peut présenter ici en quelques mots l'histoire complexe du cinéma en tant que telle – son évolution depuis les premières projections publiques en 1895 à Paris jusqu'à aujourd'hui. Pour raconter l'histoire du cinéma, il faut tenir compte de différents aspects, tels que la diffusion dans les pays et les régions du monde, les différentes formes de film (du produit artistique au produit industriel), ainsi que des progrès techniques. L'histoire internationale du cinéma, tout comme celle de certains pays ou régions isolées, a ainsi été écrite sous des angles techniques, économiques, stylistiques ou sociaux.

### Ouvrages sur l'histoire du cinéma

- Georges Sadoul, « Histoire du cinéma mondial », Flammarion, 1999
- Martin Schaub, « Le cinéma en Suisse », Pro Helvetia 1998
- J.-L. Passek, « Dictionnaire du cinéma », Larousse, 2001



## 2 LE LANGAGE CINÉMATOGRAPHIQUE

Les films possèdent leurs propres moyens pour raconter des histoires porteuses de sens. C'est-à-dire qu'ils disposent d'une sorte de langage que nous avons évidemment appris à « lire » et à comprendre. Alors que dans la littérature, par exemple, l'expression verbale représente l'unique élément formel, les films disposent, eux, de différents moyens pour créer un récit constitué d'images et de son. L'interaction de ces outils audiovisuels tout au long du film produit souvent un effet d'ensemble très complexe et bouleversant pour le spectateur. Il est donc difficile de repérer et de séparer les éléments isolés durant la projection. Si le langage cinématographique se base sur certaines règles, il ne possède cependant pas une structure grammaticale précise, telle que nous la connaissons dans le langage verbal. La signification du film découle des combinaisons que fait constamment le spectateur avec les différents éléments qu'il voit et entend.

Si l'on veut découvrir comment transmettre le contenu d'un film et en débattre, il est important de se familiariser avec les techniques cinématographiques visuelles et sonores les plus courantes. On arrivera ainsi à affiner son regard pour repérer de quelle manière le film construit son message et élabore ses effets. On ne s'intéressera pas seulement au dialogue, mais on étudiera aussi les multiples strates de significations produites par les images et les sons.

La liste suivante a pour but de présenter les moyens formels les plus importants. Elle doit cependant surtout inciter à fixer son regard, de manière ciblée pendant le visionnement, sur des éléments isolés tels que la direction de la caméra ou de la lumière, ou à prêter attention aux sons du film. Les enseignants qui souhaitent ensuite s'intéresser de plus près à de telles techniques, nous conseillons la lecture individuelle des livres ci-dessous, ou la fréquentation, pour les enseignants, de cours d'éveil à l'image.

### Filmische Gestaltungsmittel Techniques cinématographiques

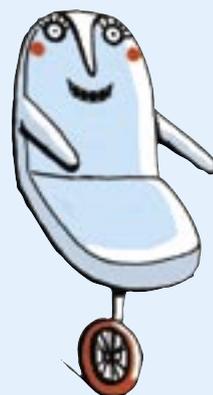
Aperçu des techniques cinématographiques les plus importantes.

#### Organisation du film

**LE PLAN** : a plus petite unité cinématographique exposée en continu. Elle commence ou se termine par un découpage ou un fondu.

**LA SCÈNE** : plusieurs plans forment la scène, petit élément dramaturgique. La notion de scène provient du théâtre et décrit une unité spatio-temporelle de l'action.

**LA SÉQUENCE** : élément dramaturgique plus grand, défini comme une unité parachevée du récit. Le film entier est formé de plusieurs séquences.





## L'échelle des plan

Lors de la prise de vue de la caméra, la distance entre la caméra et les personnages ou les objets doit être déterminée de façon à ce que ceux-ci apparaissent tantôt plus petits ou tantôt plus grands à l'écran. Il s'est ainsi développé une série de différents plans couramment utilisés, en lien avec le personnage:



### PLAN PANORAMIQUE

Le personnage est entouré d'un vaste décor, intérieur ou extérieur.



### PLAN D'ENSEMBLE

Le personnage est entouré de beaucoup d'espace.



### PLAN MOYEN

Le personnage remplit toute l'image.



### PLAN AMÉRICAIN

Le personnage apparaît de la tête aux cuisses.



### PLAN RAPPROCHÉ

Tête et haut du corps du personnage.



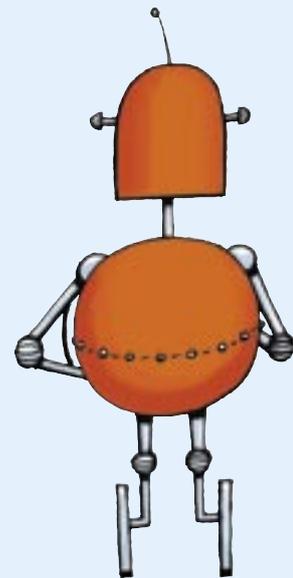
### GROS PLAN

Tête ou main du personnage.



### PLAN DE DÉTAIL

Œil, nez ou doigts du personnage (également: focus sur des objets etc...)



La taille des plans est généralement importante pour la compréhension de l'action. Lors du montage, une attention particulière est portée à l'ordre et à l'insertion correcte de ceux-ci. Ils ont une incidence sur l'atmosphère du film et suscitent des émotions. La taille des plans influence l'attention et la capacité d'identification du spectateur. Elle détermine ainsi la proximité ou la distance avec laquelle le public perçoit les événements.



## Perspectives

Lors de la prise de vue de la caméra, ce n'est pas seulement la distance qui importe, mais aussi la position du regard du cameraman sur les objets ou les événements. Les perspectives les plus courantes sont :

**LA PERSPECTIVE FRONTALE** : La hauteur de la caméra correspond à la hauteur des yeux des acteurs. Pour cette raison on parle aussi de point de vue normal, qui correspond le mieux à l'expérience visuelle d'un adulte.

**LA PERSPECTIVE EN PLONGÉE** : La caméra se trouve au-dessus de la hauteur des yeux. Forme extrême : la perspective aérienne, qui donne au spectateur une large vue d'ensemble. Les perspectives en plongée procurent souvent une sensation de contrôle et de supériorité.

**LA PERSPECTIVE EN CONTRE-PLONGÉE** : La caméra se trouve en dessous de la hauteur des yeux. Forme extrême : la perspective à ras de terre, qui provoque une déformation optique des objets. Elle peut donner au spectateur un sentiment d'infériorité et une impression angoissante.

**LA CAMÉRA SUBJECTIVE** : La caméra imite la vision des acteurs; une certaine perception subjective des événements est offerte aux spectateurs, qui sont ainsi fortement impliqués par la vue et les sens dans les événements filmés.



Contre-plongée  
(depuis le bas)



Frontale  
(à la hauteur des yeux)



Plongée  
(depuis le haut)

7

## Les mouvements de caméra

La particularité du média film consiste dans le fait que grâce à la caméra, les mouvements des personnages ou des objets sont reproduits. La caméra elle-même peut en plus être déplacée dans différentes directions. Le fait que l'œil de la caméra soit mobile et qu'il puisse suivre des éléments en mouvement signifie pour le public une forte inclusion dans l'espace du récit – par conséquent aussi dans les événements de l'action. Les notions se rapportant aux mouvements de caméra sont ici différenciées :

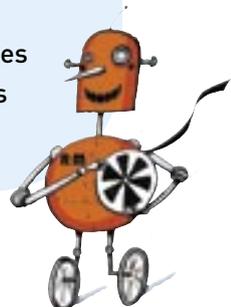
**PANORAMIQUE** : Rotation de la caméra depuis un point fixe sur un axe horizontal ou vertical. Forme extrême : le panoramique filé.

**TRAVELLING** : Mouvement de toute la caméra en direction des objets (travelling avant) ou depuis les objets (travelling arrière). La caméra peut aussi avancer le long de plusieurs objets (travelling latéral) ou plus ou moins parallèlement au déplacement d'un objet (travelling parallèle). Différents moyens de déplacement sont possibles pour la caméra: Dolly (chariot sur des rails), automobile, grue, hélicoptère...

**CAS PARTICULIER DU ZOOM** : Il est à différencier du travelling, car ici la caméra ne se déplace pas mais la distance focale est modifiée – avec une netteté toujours égale – et simule ainsi un travelling.

## Lumière et couleur

L'attention du public est hautement influencée et dirigée par la manière d'employer la lumière et la couleur. Personnages, objets et espaces peuvent être accentués aussi bien par un éclairage ciblé que par l'utilisation des couleurs. Lumière et couleur ne sont souvent pas perçues comme des techniques particulières par les spectateurs. Elles sont cependant importantes, car elles provoquent différentes ambiances et atmosphères.



## Composition de l'image

Par composition de l'image, on entend l'organisation de tous les éléments visuels à l'intérieur d'un cadre bien défini. Comme en peinture ou en photographie, la composition de l'image influence fortement la direction du regard du spectateur. Si l'on fait attention aux lignes et surfaces dominantes marquant une image, on remarque que ces dernières peuvent produire dans la composition un effet équilibrant ou au contraire déstabilisant, et influencer l'atmosphère en conséquence. La lumière et les couleurs, mais aussi le décor (les constructions, les intérieurs, les costumes et les accessoires) sont des éléments de réalisation importants qui participent à la composition de l'image.

## Montage

On nomme montage l'association de plans isolés en scènes, séquences ou en un film complet. Il existe pour cela les possibilités techniques suivantes:

**LE DÉCOUPAGE** : la jointure immédiate de deux plans. Dans le cinéma argentique, la jointure s'effectue par le collage des bandes cinématographiques.

**FONDU** : Ouverture ou fermeture du diaphragme sur ou depuis un plan noir (noir cinématographique). Dans le cas du fondu enchaîné, le diaphragme est en même temps fermé et de nouveau ouvert. Le fondu est souvent utilisé comme transition entre des espaces-temps et des lieux différents; cela veut dire qu'une cohésion est apportée entre divers lieux de l'action, personnes ou objets. Ces techniques sont utilisées pour marquer des sauts en arrière (Flashback) ou moins souvent des sauts en avant (Flash-Forward).

## Généralités sur le montage

Etant donné que le montage détermine la longueur des plans, il donne au film un rythme particulier. Mais l'association de plans indépendants amène surtout un changement dans les relations spatio-temporelles entre ces plans. Il s'agit d'en tenir compte lorsque l'on veut obtenir un récit fluide, ainsi qu'une continuité spatio-temporelle intelligible pour le public à travers l'assemblage des plans. Un système de montage s'est pour cela imposé depuis longtemps déjà dans l'évolution du langage cinématographique classique, système désigné par le terme «montage continu». Il est censé garantir une continuité dans la direction de l'espace, du mouvement et de la perspective. Le principe de base est que les spectateurs doivent toujours savoir où se trouvent les personnages et quel rapport spatial ils entretiennent entre eux. Les spectateurs devraient avant tout toujours connaître leur propre perspective sur les événements et leur propre position. Cette orientation imperceptible, cette intégration du public renforcent l'effet d'illusion. Le spectateur se trouve pour ainsi dire sous l'emprise de l'action et de la narration cinématographique. Une telle illusion ne doit pas être rompue par un découpage trop abrupt. On tente d'organiser les changements de plans de manière telle que le découpage ne se fasse pas remarquer et qu'il ait tendance à rester invisible.



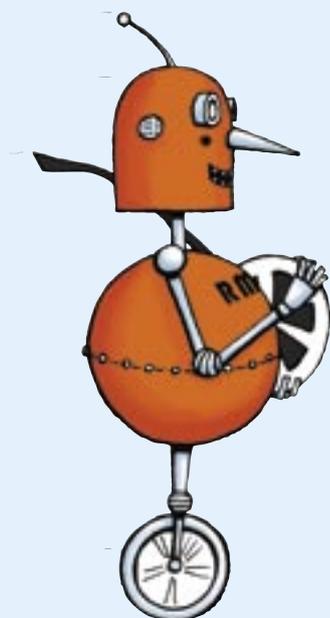
## Le son

Beaucoup de sons et sonorités parfois difficiles à différencier ont une relation avec l'image. Éléments connectés à l'image, les sons apportent beaucoup au langage cinématographique et au film comme oeuvre d'art totale. Le son cinématographique est généralement porteur d'informations centrales et peut en outre renforcer ou au contraire affaiblir l'ambiance et le sens des images. En principe, on distingue trois types de sons :

**LE DIALOGUE (L'EXPRESSION VERBALE)** : Le dialogue oral – y compris le monologue (discours de personnages) – offre un important soutien au récit et profite pour cela le plus souvent d'un statut privilégié lors du mixage des sons. C'est dire que d'autres sonorités sont sous considérées dans le récit cinématographique classique. (L'expression verbale peut apparaître dans l'image sous forme d'inscriptions, manchettes de journaux, affiches etc.)

**LES BRUITS** : Les bruits forment la base acoustique du film, base à laquelle d'autres sons viennent s'ajouter. Ils définissent et élargissent l'espace d'action des personnages. Lorsque des bruits viennent de l'extérieur de l'image, ils donnent des informations sur l'espace cinématographique aux alentours, sans que celui-ci doive être montré. Les sons dits d'ambiance produisent une impression de proximité réaliste à travers la reproduction de l'univers des bruits.

**LA MUSIQUE** : La musique offre généralement une sorte de cadre aux événements exposés dans l'image. Elle s'adapte pour cela le plus souvent aux exigences de chaque film. Elle peut constituer un fond sonore et produire un effet de renforcement : Cela signifie que la musique est très souvent employée pour exprimer les sentiments des personnages agissants ou pour susciter des émotions dans le public. L'art musical peut aussi fournir d'importants indices sur les époques et les contextes de l'action.



## 3 LITTÉRATURE COMPLÉMENTAIRE

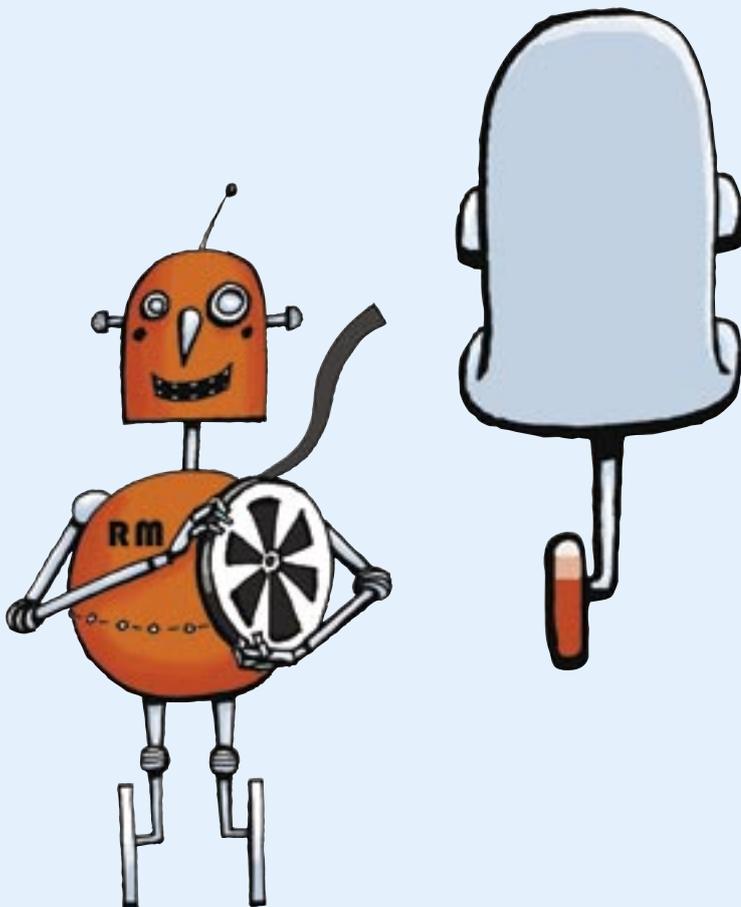
### Connaissances de base cinématographiques

- René Gardies (dir.), « Comprendre le cinéma et les images », Armand Colin, 2007
- Jacques Aumont et Michel Marie, « L'analyse des films », Armand Colin 2004
- Marie-Thérèse Journot, « Le vocabulaire du cinéma », Armand Colin 2005
- Laurent Gervereau: « Voir, comprendre, analyser les images », La Découverte, 2004
- Bernard Génin, « Le cinéma d'animation », Cahiers du Cinéma, 2003

### Liens Internet

Base de données des films: <http://www.imdb.com/>

Le portail du cinéma: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Cinéma>





## **IMPRESSUM**

### **Editeur**

Roadmovie  
1000 Lausanne

info@roadmovie.ch  
www.roadmovie.ch

### **Rédaction**

Dr. Jan Sahli, section Cinéma  
de l'Université de Zurich

### **Graphisme**

SPUTNIK Vertot, Lucerne

### **Illustrations**

Andy Kamber

### **Partenaires**

Dr. Alain Boillat, Réseau cinéma CH

Dr. Jan Sahli, section Cinéma de  
l'Université de Zurich

Patric Schatzmann, Festival ciné jeunesse

Andy Schär, imedias – consultant pour  
l'utilisation des médias digitaux en classe

© Roadmovie 2009