



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 »  
POUR LES ÉLÈVES DE 15 À 18 ANS :

- « LES DENTS DE LA MER », 1975, DE STEVEN SPIELBERG
- « SHINING », 1980, DE STANLEY KUBRICK



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



[WWW.MUSEEDELAMAIN.CH](http://WWW.MUSEEDELAMAIN.CH)

---

# SOMMAIRE

---

## COMMENT ANALYSER UN FILM ?



P.2

P.3

P.5

P.8

---

# 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.

## LES PERSONNAGES PRINCIPAUX : 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.



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, une angoisse ou un danger à venir. L'action reste suggérée.

Les expressions des acteurs, leurs cris ou leur regard suffit à faire comprendre au spectateur qu'un événement grave a lieu.



## 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 angoissante. Deux espaces s'opposent :



**La mer** : espace insaisissable.  
Masse d'eau opaque à travers laquelle on ne voit pas.

**La plage** : espace sécurisant  
aux yeux du spectateur : il y a beaucoup de personnes, tout est visible.



**L'intérieur de l'hôtel** :  
l'espace connu mais redouté.

**Le labyrinthe (extérieur)** :  
issue possible bien que  
l'environnement soit hostile.

---

## 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 d'ensemble** indique le contexte dans lequel se déroule la scène puis la caméra zoome sur le corps d'Halloran.



Le **plan rapproché** met l'accent sur l'émotion des personnages. Ici, l'accent est mis sur l'aspect horrifique de la scène.



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.

Les mouvements réalisés au **Steady cam** : il s'agit d'un dispositif technique où la caméra est fixée au caméraman.

Tous les mouvements de ce dernier sont atténués. Cet effet donne l'impression au spectateur de courir derrière Danny, de manière fluide, pour plus de réalisme.

## 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.

---

## 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.

Dans le film de Stanley Kubrick, la progression sonore est en lien avec les différentes visions du personnage principal : la musique est de plus en plus dissonante et de plus en plus orchestrale. On entend des voix.



### 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 est 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 !