

## Grille d'observation

Claudine De Rockere  
Lerarenopleiding Hogeschool Gent

Noot : Met het oog op de komende Franse filmweek van november 2000 zou volgend screeningrooster voor de leerlingen en de studenten wel nuttig kunnen zijn. Aan u, beste collega, om een inleiding te voorzien. Een woordje uitleg is absoluut noodzakelijk, tenzij u alles in het Nederlands vertaalt. Ervaring (met mijn eigen studenten) heeft mij ook geleerd dat een “vingeroefening” op een film-fragment een goede voorbereiding is.

Analyser un film, c'est étudier **sa construction** : *les séquences, les plans, le cadrage et le mouvement de la caméra* . C'est aussi être attentif au **montage** pour voir comment il donne une progression et un rythme au film.

### Fiche signalétique

Intitulé ?

Scénario ? (auteur)

Est-il basé sur un ouvrage célèbre? Si oui, lequel ?

Année ?

Metteur en scène ?

Rôles principaux ? + Qui joue ce(s) rôle(s)?

Thème majeur du film ?

Il s'agit .....

Résumez le film en une dizaine de lignes. (Sur une feuille séparée)

### Analyse des caractéristiques cinématographiques de ce film <sup>1</sup>

1. **Les séquences** (La séquence fragmente l'histoire en segments de durée inégale qui forment une unité narrative délimitée par un changement de lieu, d'action ou de temps).

Chaque séquence est partagée en **plans** <sup>2</sup> (général, demi-ensemble, moyen, américain,

rapproché, gros plan, insert).

*Précisez ce qui domine dans ce film:*

## 2. Le cadrage et les mouvements de caméra

a. Les mouvements panoramiques (la caméra pivote horizontalement ou verticalement)

Le travelling avant - arrière (avec approche progressive du sujet)

b. Les angles de prise de vue:

- en plongée (la caméra est plus haute que le sujet; ceci permet de décrire de vastes décors, ou même de suggérer l'infériorité d'un personnage, le mépris dont il est l'objet....)

- en contre-plongée.... (l'histoire vue par les yeux du chien par exemple)

*Précisez les choix du cinéaste:*

## 3. Le point de vue

a. La caméra subjective (qui adopte le champ de vision du personnage)

b. La caméra objective (champ de vision de l'observateur extérieur)

*Précisez le point de vue dominant du film:*

## 4. Le rythme et le montage:

a. Le montage organise le récit

- il suit le développement chronologique de (ou des) action(s).

- il juxtapose des actions simultanées (alternées)

- il juxtapose des actions éloignées (parallèles)

- il coupe et permet les retours en arrière (cut ou coupe-franche)

b. Le rythme

- accélération ou succession de plans de plus en plus courts. (la tension monte!)

- ralentissement ou succession de plans de durée identique ou de plus en plus longs.

- ellipse ou suppression d'événements entre deux moments. (vous devinez ce qui s'est passé sans pour autant l'avoir vu)

*Quels sont les choix dans ce film?*

## 5. Les dialogues/les mots:

a. Nombreux? L'image suggère-t-elle l'action/l'état d'esprit du personnage ou est-ce la parole qui soutient l'image?

b. Quelle langue est utilisée ici? (familier ou soutenu?)

Donnez un exemple

**Avis général sur le film?** Bon - moyen - excellent - médiocre - mauvais

**Au niveau cinématographique:  
Pourquoi?**

analyse qui tient compte des -  
points précédents! <sup>3</sup>

-

## Au niveau du sens ...

Qualité - du scénario? Précisez!

- des textes? (s'il y a lieu)

- précisez ce qui vous a semblé difficile <sup>4</sup>

Jeu des acteurs? <sup>5</sup>

Du sujet?

Passage frappant ? (Si vous jugez qu'il y en a un)

Intérêt général?

ou personnel ?

Conseilleriez-vous le film à votre copain ou copine?

Si oui, pourquoi?

Si non, pourquoi?

## Votre note sur 10:

(tenir compte de la qualité du film, même s'il ne vous plaît pas!)

Précisez pourquoi.

<sup>1</sup> Source d'inspiration: FRANÇAIS, Méthodes et techniques, Crépin, Desaintghislain & Pouzalgues-Damon, Ed. Nathan, 1996.

<sup>2</sup> Le plan se définit par la durée et le cadrage de l'image:

général, il embrasse un grand ensemble, un paysage de montagnes par exemple;

demi-ensemble, il montre le protagoniste dans son milieu comme quelqu'un à table pour le petit déjeuner;

moyen, montre le personnage en pied et insiste sur ce qu'il fait;

américain, personnage cadré à partir du genou;

rapproché, personnage à partir de la ceinture pour se concentrer sur l'action;

gros plan, isole un détail, un visage pour attirer notre attention;

insert, insiste sur un détail particulier comme par exemple le claquement de doigts du personnage.

<sup>3</sup> Par ex.: Fil rouge difficile à suivre, trop d'actions simultanées, rythme trop rapide des scènes....

<sup>4</sup> Vocabulaire trop difficile/ phrases trop longues/ débit trop rapide/ trop peu d'explications verbales etc.

<sup>5</sup> Evitez les banalités du genre: il joue très bien, de façon très réaliste... Préférez plutôt: il/elle a le visage très expressif, a le geste juste et précis, utilise et pose bien la voix, etc. bref, un jeu convaincant