

CAV

## Rejouer/déjouer le cliché

**Après avoir identifié un cliché propre au genre fantastique du film de fantôme, vous détournerez celui-ci pour subvertir les attentes du spectateur en rejouant une séquence.**

- > Dans votre projet, vous porterez une attention particulière au rapport entre l'image, le son et le hors-champ.
  - > utiliser au moins deux angles de vue et deux valeurs de plan différents.

> Dans une courte note d'intention, vous justifierez vos choix : cadrage, lumière son, montage, composition de l'image.



Comment exploiter les codes d'un genre cinématographique pour le subvertir et surprendre le spectateur ?



4h

Pistes

Clichés :

- La maison hantée aux couloirs sombres et aux portes qui grincent.
- L'apparition soudaine d'un fantôme dans un miroir.
- Le personnage qui entend un bruit étrange et part l'explorer seul.
- L'ombre inquiétante qui se rapproche
- Le protagoniste courant vers une issue... qui s'avère être un piège
- Le téléphone qui sonne et la voix mystérieuse qui souffle un avertissement
- Le miroir révélant une présence dans le dos du personnage

Eval		À rendre	Points
PRATIQUER	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Expérimenter, pratiquer et créer</b> en m'appropriant des techniques et une question artistique de manière pertinente</li><li>• <b>Mener un projet</b> personnel ou collectif en m'impliquant à chaque étape pour le faire aboutir dans les délais imposés.</li><li>• <b>Faire preuve d'autonomie</b> en organisant et en m'adaptant aux conditions rencontrées.</li></ul>	Film	
EXPOSER LA DÉMARCHE	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Expliciter mon projet artistique et les partis pris qui le fondent.</b></li><li>• <b>Lier un procédé artistique employé dans mon projet à une référence cinématographique.</b></li></ul>	Note d'intention	