

# Théorie du jeu (cinéma et théâtre)



Niveau d'étude  
Bac +1



ECTS  
2 crédits



Composante  
UFR Langage,  
lettres et arts  
du spectacle,  
information et  
communication

- > **Langue(s) d'enseignement:** Français
- > **Forme d'enseignement :** Cours magistral
- > **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

## Présentation

### Description

Il s'agira d'explorer les similarités et les différences entre le jeu pour la scène, et le jeu au cinéma (modalités d'adresse, rapport différencié au corps et à l'espace, etc.).

On abordera des notions théoriques essentielles (sous-jeu et sur-jeu, distanciation), en les illustrant par des extraits de films célèbres. Les grands courants et modes d'approche du jeu seront abordés aussi dans une perspective historique (Commedia dell'Arte, Diderot, jeu du XIX siècle, méthode Stanislavski, la distanciation de Brecht, Artaud) etc.

### Objectifs

#### Objectifs

- Mettre en relation sa pratique de jeu avec différentes théories du jeu, savoir historiciser et nommer ses connaissances sur le jeu.
- Comprendre et synthétiser les enjeux d'un texte théorique sur le jeu de l'acteur et de l'actrice.

- Savoir analyser le jeu d'un acteur ou d'une actrice.

---

## Heures d'enseignement

Théorie du jeu (cinéma et théâtre) - CM

CM

12h

---

## Contrôle des connaissances

1 écrit, 120 min.

**Période** : Semestre 2

---

## Compétences visées

Comprendre qu'étudier l'acteur ou l'actrice signifie tout d'abord observer d'un point de vue très particulier sur l'être humaine et ses modalités d'interactions.

## Infos pratiques

---

### Lieu(x) ville

> Grenoble

---

### Campus

> Grenoble - Domaine universitaire