

## Avant-propos

Lorsque des jeunes gens entreprennent des études collégiales en Arts, lettres et communication, ils sont avant tout motivés par le désir de faire des découvertes et d'être étonnés par des œuvres originales; ils sont aussi motivés par le désir de s'exprimer, de créer, d'explorer toutes les possibilités de la culture et des communications. Parmi ces motivations, on devine que l'idée « d'appliquer des méthodes permettant l'étude en culture et communication » (pour reprendre les mots du ministère), ne doit pas figurer en tête de peloton...

Certes, la méthodologie de recherche est un champ de savoir plus aride que la découverte des œuvres des grands artistes, cinéastes, écrivaines ou écrivains<sup>1</sup>. Toutefois, quand on s'intéresse vraiment à ces œuvres et qu'on cherche à en tirer toute la « substantifique moelle » (pour reprendre, cette fois, les mots de Rabelais), force est de constater qu'un peu de méthode ne nuit pas. En effet, les œuvres ont ceci de particulier qu'elles refusent de dévoiler leur beauté à ceux et celles qui ne leur lancent qu'un regard superficiel. Pour y avoir accès, il faut souvent y consacrer du temps, mais aussi des questionnements, des hésitations, des errances et – mot honni dans notre société de la facilité et de l'accès immédiat à toute chose – des efforts!

C'est afin que ces efforts se réalisent dans les meilleures conditions possible et qu'ils donnent tous leurs résultats que le guide *Les règles de l'art* a été conçu. Ainsi, il a été créé expressément pour le programme Arts, lettres et communication, en tenant compte des particularités inhérentes à ce programme, mais aussi en tenant compte des devis et autres exigences ministérielles qui l'encadrent. Alors que les guides méthodologiques conçus pour le réseau collégial sont le plus souvent destinés à l'étude des sciences humaines, *Les règles de l'art* est le résultat de la mise en commun de l'expérience et de l'expertise de l'équipe professorale de trois disciplines distinctes qui sont au cœur de ce programme : cinéma, histoire de l'art et littérature.

---

<sup>1</sup> Un effort pour intégrer l'écriture inclusive a été fait lors de la rédaction de ce guide.



# Présentation

La multidisciplinarité est un des atouts de ce guide. On la perçoit dans le choix des exemples qui sont tirés tantôt du cinéma, tantôt des arts et tantôt de la littérature.

Toutefois, ce ne sont pas dans les seuls exemples que la multidisciplinarité se fait sentir : toutes les stratégies qui sont proposées dans ce guide ont été conçues dans le but d'être appliquées dans une grande variété de disciplines culturelles et sur les corpus les plus divers. C'est là un vaste programme. Aussi le comité de rédaction a-t-il dû faire des choix, avant tout dictés par la volonté de rendre le guide utile pour l'étudiant. Dans cet esprit, le comité a choisi d'adopter un style simple et direct. Les définitions proposées sont plus pratiques que canoniques. Elles sont assorties d'exemples et de remarques. Quand c'est possible, le texte se présente sous forme de « puces » ou de tableaux. Pour ce qui est de l'organisation, le guide s'articule en deux grandes parties : d'abord des recommandations générales pour la réussite des études, puis des stratégies pour la réalisation de chacune des étapes d'un travail portant sur un objet culturel dans le cadre d'études supérieures.

Ce guide se veut une introduction à la méthodologie dans le domaine des arts, qui a ses particularités par rapport aux autres domaines auxquels plusieurs ouvrages méthodologiques ont déjà été dédiés. Ainsi, à notre connaissance, aucun manuel en usage ne traite de la formulation d'une problématique dans un travail en Arts, lettres et communication, alors que c'est pourtant une exigence ministérielle! Il faut toutefois signaler que si le titre *Les règles de l'art* (avec son clin d'œil à Pierre Bourdieu) peut laisser croire à des visées d'exhaustivité et de totalité, le comité de rédaction est bien conscient que ce guide... n'est qu'un guide!

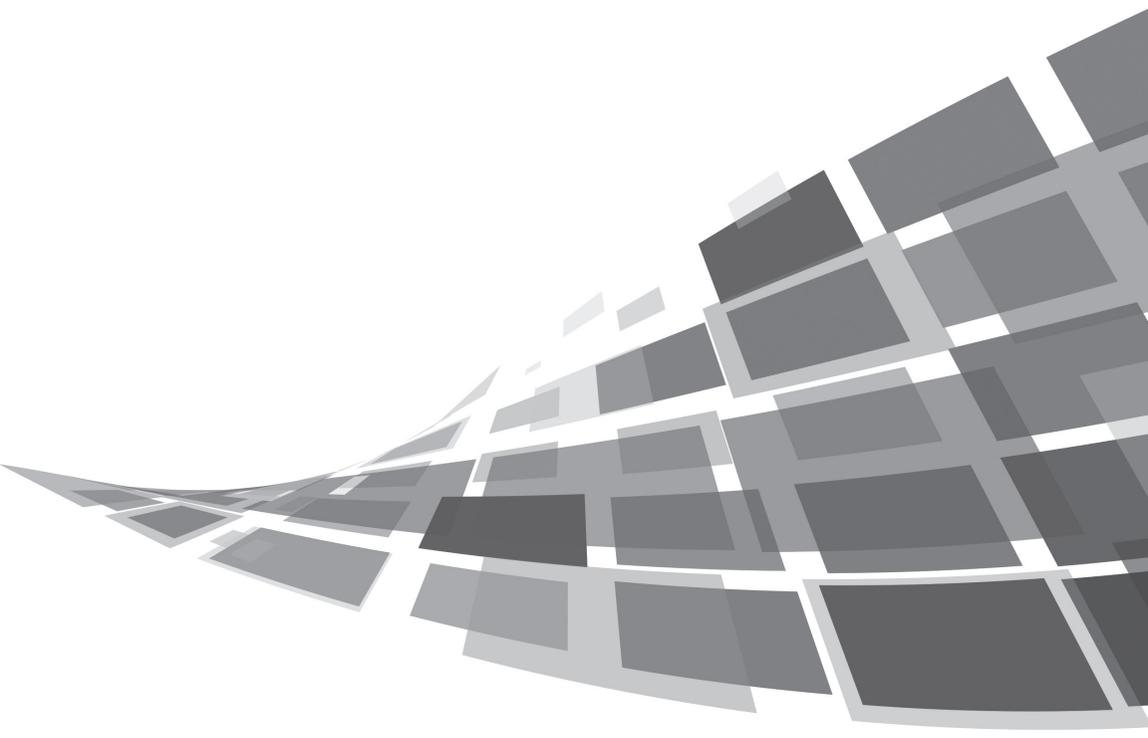
## Les règles de l'art

Il est surtout ici question de donner à la communauté étudiante des recommandations qui pourront leur être utiles tout au long de leurs études. Dans les cas où les recommandations vont à l'encontre des exigences du cours, les étudiantes et les étudiants ont évidemment avantage à se conformer à ces dernières!

Ces contradictions sont tout à fait normales : elles prouvent que la culture est un objet d'étude vivant et que les façons de l'approcher sont elles-mêmes toujours à interroger, à repenser. Elles garantissent aussi que le dialogue entre les humains et leurs œuvres artistiques, littéraires et cinématographiques est loin d'être terminé et qu'il promet encore beaucoup de questionnements, de découvertes et d'émerveillement!

# 1 | La gestion du temps et l'échéancier

Une session de cégep dure quinze semaines. Cela passe vite. En outre, il faut réaliser plusieurs travaux de nature et de longueur très différentes en même temps. Cela demande une gestion très serrée. Voici quelques recommandations à cet égard.



## 1.1 Les plans de cours

- Les plans de cours contiennent toujours un calendrier. Dès que vous avez en main vos plans de cours, transcrivez dans votre agenda les dates d'examens et de remises de travaux de tous vos cours.
- Prenez l'habitude de rentabiliser les quelques minutes qui précèdent le début de vos cours pour consulter le plan de cours et votre agenda.

## 1.2 Les plages horaires libérées

- Tirez parti des plages horaires libérées, notamment de celle qui est réservée aux activités de votre programme : vos partenaires sont aussi libérés à ce moment.
- Assurez-vous de mettre à profit les heures où vous êtes au cégep. Il est plus profitable de travailler à la bibliothèque entre deux cours que de repousser du travail à faire en soirée ou dans les fins de semaine.

## 1.3 Les travaux longs

- Divisez le travail en différentes étapes et donnez-vous une date d'échéance pour chacune de ces étapes.
- Commencez et terminez chaque séance consacrée à un travail par l'observation de l'échéancier pour voir si vous avancez à un rythme satisfaisant.

## 1.4 Étapes de réalisation d'un travail de recherche

Étapes	À faire
1. Former l'équipe (s'il y a lieu)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Choisir les partenaires;</li><li>• Distribuer les rôles et responsabilités.</li></ul>
2. Préciser le sujet	<ul style="list-style-type: none"><li>• Choisir le sujet (s'il y a lieu);</li><li>• Préciser le sujet;</li><li>• Formuler une problématique.</li></ul>

Étapes	À faire
3. Se documenter	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relever les caractéristiques formelles et thématiques de l'œuvre à l'étude, en fonction du sujet;</li> <li>• Réaliser toutes les étapes de la recherche documentaire sur le sujet.</li> </ul>
4. Établir le plan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir le type de plan selon le sujet, la problématique ou l'intention poursuivie;</li> <li>• Établir le plan en ordonnant les idées, les preuves et les explications.</li> </ul>
5. Rédiger le travail	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rédiger le développement, puis l'introduction et la conclusion du travail;</li> <li>• S'il s'agit d'une présentation orale, rédiger les fiches et préparer le support visuel (s'il y a lieu);</li> <li>• Concevoir la page de titre et la médiagraphie du travail;</li> <li>• Paginer le travail;</li> <li>• Vérifier les citations et notes de bas de page (proscrire le plagiat).</li> </ul>
6. Réviser le travail	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier la qualité du français à l'aide d'une méthode de révision (voir p. 80) ou d'un logiciel de correction;</li> <li>• S'il s'agit d'un travail d'équipe, uniformiser le style et la présentation;</li> <li>• Imprimer le travail et le réviser en appliquant une méthode de révision de texte et en consultant des ouvrages de référence d'usage (dictionnaire, grammaire, sites autorisés, etc.);</li> <li>• Réimprimer le travail, le « propre »;</li> <li>• Conservez une copie de sûreté du travail.</li> </ul>

# 3 | La schématisation de contenu

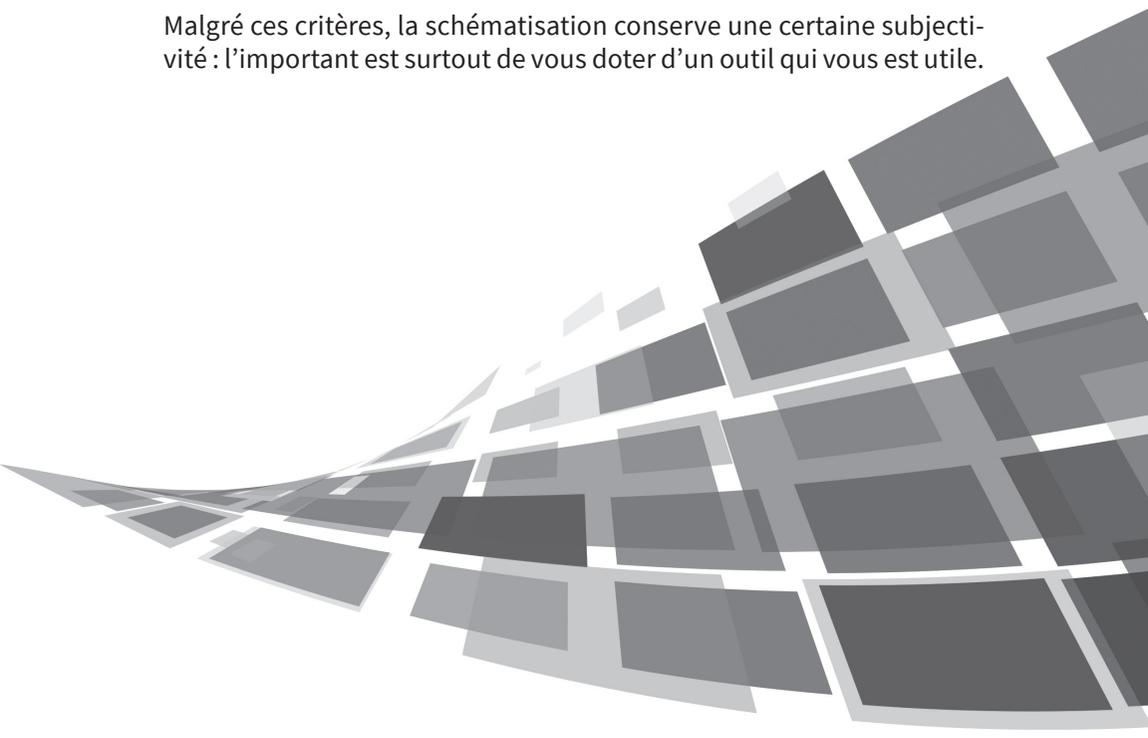
Produire un schéma ou un réseau de concepts permet de s'assurer que l'on maîtrise bien les informations relatives au sujet d'étude et les relations qui unissent ces informations : plus le niveau de connaissance est élevé, plus facile devrait être la conception du schéma. Cette opération intellectuelle a plusieurs utilités. On peut faire un schéma :

- Pour prendre des notes lors d'une recherche documentaire;
- Pour classer ses idées;
- Pour établir le plan de son travail;
- Pour présenter la synthèse de son travail, qu'il soit écrit ou oral.

Un bon schéma :

- Énonce clairement la synthèse des informations à transmettre;
- Est clair et « aéré » : pas de répétitions, pas de texte suivi, mais plutôt des courts énoncés ou des mots-clés;
- Utilise efficacement signes et symboles (voir p. 25), mais aussi forme, taille et disposition des éléments.

Malgré ces critères, la schématisation conserve une certaine subjectivité : l'important est surtout de vous doter d'un outil qui vous est utile.



### 3.1 Exemples de schématisation de contenu

Dans le texte suivant, « Cent vingt-cinq ans de cinéma : le monde fantasmé à travers le prisme de la caméra », André Caron expose sa vision enthousiaste des apports et des possibilités du cinéma. Vous trouverez à sa suite trois exemples de schémas qui tentent de résumer et d'illustrer le propos de ce texte.

#### **Cent vingt-cinq ans de cinéma : le monde fantasmé à travers le prisme de la caméra**

28 décembre 1895 : date officielle de la première projection publique à Paris d'un film 35 mm sur un écran à l'aide du cinématographe, l'invention révolutionnaire des frères Auguste et Louis Lumière.

Cent vingt-cinq ans se sont écoulés depuis cet événement historique, ce qui peut sembler long en regard d'une vie humaine, mais bien peu lorsqu'il s'agit d'évaluer l'impact d'une nouvelle forme d'art. Comparé à la sculpture ou au théâtre, le cinéma se révèle bien jeune, en effet. Pourtant, il s'inscrit parfaitement dans le prolongement des autres formes d'art.

Le cinéma se situe au carrefour de la peinture et de la photographie. Il combine d'une part le désir des impressionnistes d'offrir un point de vue personnel de la réalité et, d'autre part, le besoin des photographes de reproduire cette réalité. Les scientifiques, quant à eux, se servent de la photographie pour pousser encore plus loin les recherches sur la décomposition du mouvement et sa reproduction. À la fin du dix-neuvième siècle, le développement simultané du cinéma par la compagnie de Thomas Edison à New York et l'entreprise des Lumière à Lyon se situe d'ailleurs à mi-chemin entre la science, l'art, la technologie et l'industrie. Il s'agit d'une invention qui modifie à jamais la perception que l'humanité a d'elle-même en lui renvoyant une image déformée de la réalité, une illusion de réalité : une vision subjective et onirique du réel.

Dès la première décennie du vingtième siècle, le cinéma, art populiste, se développe à une vitesse fulgurante. Bientôt, il devient l'emblème de la modernité et anticipe la globalisation mondiale des marchés.

Depuis 1915 (il y a plus de cent ans), avec l'immense succès populaire de la superproduction *The Birth of a Nation* de D.W. Griffith, il est fortement identifié à l'impérialisme culturel américain. Pour la première fois de son histoire, l'humanité peut se regarder comme jamais auparavant. L'espèce humaine pénètre alors dans le siècle de l'image.

À l'origine noire et blanche, instable et approximative, projetée à 12, 16, puis 24 cadres par seconde, cette image muette devient bientôt en couleur et en 3D, munie de pistes sonores multiples (de la stéréophonie jusqu'au système numérique DTS 7.1). D'abord carrée, elle explore tous les formats, du Cinémascope au IMAX numérique en passant par le 70 mm et le Cinérama.

Elle établit la base d'un nouveau langage audiovisuel unique et sans précédent. Fusionnant toutes les formes d'art, ce langage sert de modèle pour la télévision, la publicité, les jeux vidéo et les plateformes multimédias.

Grâce à ces images, le vingtième siècle est préservé, enregistré, répertorié. L'Histoire possède désormais une mémoire audiovisuelle, comme le prouvent éloquentement les séries documentaires ***Apocalypse*** sur les deux grandes Guerres mondiales.

Ces nouvelles images recèlent bien sûr un caractère à la fois historique, sociologique et anthropologique, mais également une valeur scientifique, artistique et mythologique. Cristallisée dans le temps, chacune de ces images offre un instant d'éternité, une sorte de nirvana virtuel. Nanouk, Marilyn Monroe, James Dean et Bruce Lee cessent de vieillir sur l'écran : ils se mutent en icônes, en mythes modernes. Ces images deviennent un idéal mondial.

Paradoxalement, le cinéma permet aussi l'effet inverse. James Stewart, Jean Gabin, Monica Vitti et Ingrid Bergman vieillissent sur l'écran au fil des films, mais ils ne meurent jamais : ils deviennent éternels. Chacune de leurs incarnations physiques reprend vie, là-haut, projetée sur le rectangle blanc.

Le cinéma ne fait donc pas que représenter la réalité, il la transcende pour atteindre le firmament de l'inconscient collectif où règnent les rêves sublimés et les états d'âme épurés. C'est pourquoi les plus grands chefs-d'œuvre cinématographiques s'apparentent à de véritables analyses chirurgicales de la nature humaine.

Les grands cinéastes tels Griffith, Chaplin, Von Stroheim, Murnau, Renoir, Dreyer, Ford, Hitchcock, Welles, Bergman, Kurosawa, Fellini, Antonioni, Truffaut, Lean, Kubrick, Varda ou Kieslowski disloquent le comportement humain pour en révéler les failles et les richesses. En cultivant leur propre subjectivité et en puisant dans l'inconscient du public, ces artistes complets exposent la collectivité à une vision du monde qu'elle n'aurait pu percevoir autrement.

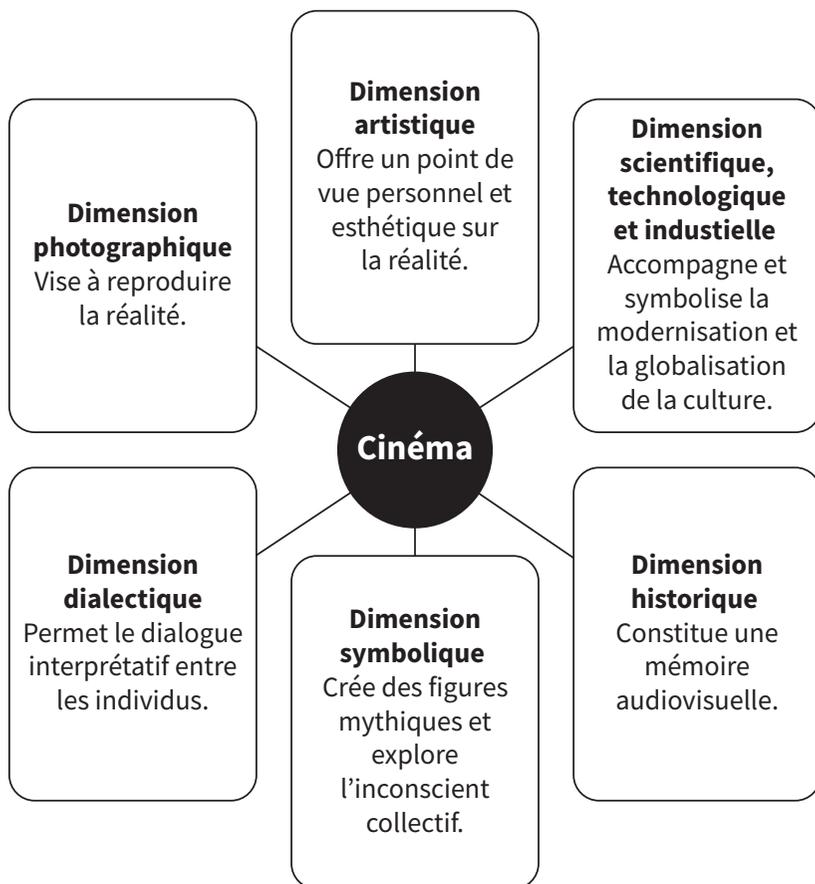
Le meilleur cinéma, celui qui se voit en salle avec un public, confronte une grande variété de points de vue individuels qui sont issus d'un vaste réseau culturel provenant du monde entier. Ces points de vue génèrent leur propre définition de la réalité. Filtrées à travers le prisme de la caméra, ces perceptions entraînent de multiples interprétations qui façonnent à leur tour de nouvelles formes de réalité subjectives.

Ainsi, le cinéma ne correspond plus à ce concept de fenêtre sur le monde, de canevas objectif du réel ou de perception purement oculaire.

Non, plus maintenant. Aujourd'hui, à l'aube du troisième millénaire, alors qu'il entame son deuxième siècle, le cinéma, cet écran blanc inondé de lumière scintillante, nous propose le monde, un monde fantasmé par le rêve collectif de ses créateurs : un immense songe en perpétuel devenir.

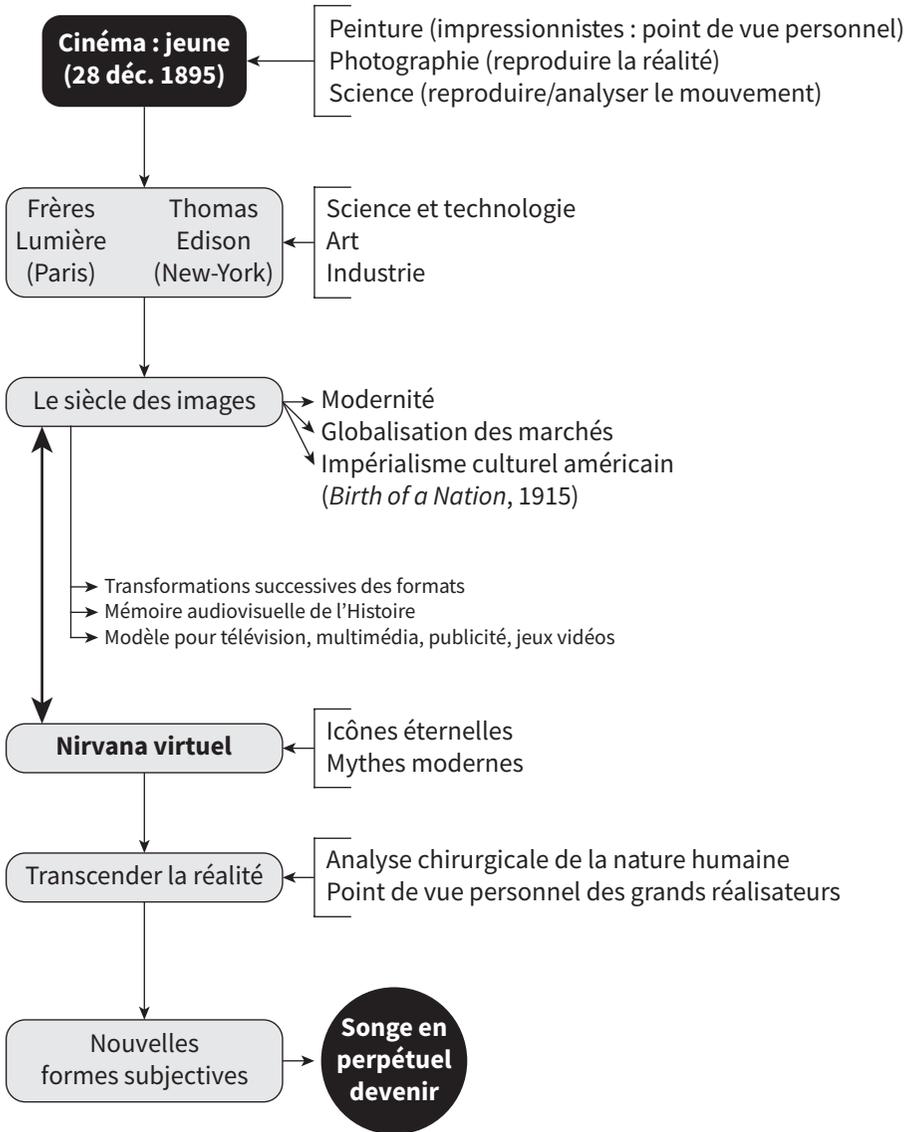
**André Caron**  
Professeur de Cinéma  
Cégep Garneau

### 3.2 Schéma du texte 1



*Remarque : Ce schéma montre l'aspect multidisciplinaire du cinéma, mais il laisse de côté l'aspect chronologique présent dans le texte. Avec son contenu, très bien synthétisé et divisé en différentes thématiques, et sa forme claire, ce schéma serait idéal pour une présentation avec un support visuel.*

### 3.3 Schéma du texte 2



*Remarque : Ce schéma d'aspect linéaire est axé sur l'évolution du cinéma. Il est dense en raison de la grande quantité d'informations qu'il présente. Il serait utile dans un but de compréhension et d'appropriation personnelle des concepts du texte.*