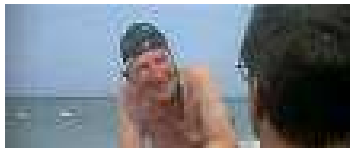


PETIT LEXIQUE D'ANALYSE CINEMATOGRAPHIQUE

AMORCE 1) Au début d'une bobine, morceau de pellicule non impressionné qui permet de charger le film dans la caméra ou l'appareil de projection.

2) On dit qu'un personnage ou un objet sont en amorce quand ils se trouvent au bord du champ de la caméra.



ANGLE DE PRISE DE VUE L'angle de prise de vue est l'angle formé par la caméra par rapport à l'horizontale. L'angle le plus courant est la vue dans l'axe de l'objectif, sur un plan horizontal : la caméra est à hauteur d'œil, c'est le cas non marqué, ordinaire, par opposition à la *plongée* et à la *contre-plongée*.



Cf plongée et contre-plongée

AXE DE PRISE DE VUE Ligne passant par la caméra (ou l'appareil photo...) et indiquant la direction dans laquelle le sujet est filmé.

BOBINE Les bobines sont composées d'un noyau cylindrique autour duquel est enroulée la pellicule. Elles sont utilisées dans les caméras et dans les appareils de projection. La longueur de pellicule par bobine est très variable (elle correspond environ à 15 minutes de projection).

BRUITAGE Les bruitages sont des bruits ajoutés après le tournage et placés dans le film : ils sont généralement fabriqués artificiellement par des techniciens "bruiteurs".

CADRAGE Action de cadrer, c'est-à-dire choisir la portion de l'espace plus ou moins grande que l'on va photographier ou filmer. Le cadrage est complété par le choix de l'angle de prise de vue.



CADRE Le bord de l'image.

CAMERA Appareil de prise de vue cinématographique ou vidéo (à l'origine camera obscura "chambre noire")

CARTON Texte imprimé apparaissant à l'écran : les cartons sont souvent utilisés dans les génériques, dans les dessins animés. Ils étaient de règle entre deux "images" du temps du cinéma muet. En scénario, tout texte extra diégétique est appelé *carton*.

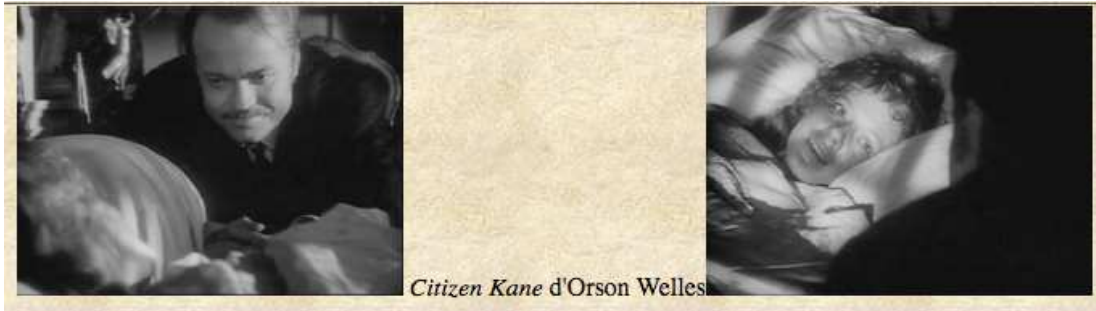
CHAMP Espace délimité par le cadrage.

CHARIOT Sur un plateau de tournage, le chariot est une plateforme qui supporte la caméra et ...le caméraman, notamment pour les travellings.

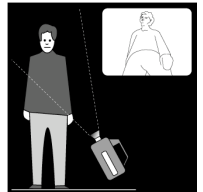
CLAP Claquement (en anglais): petite ardoise dont le rebord articulé claqué pour signaler la mise en route de la caméra décidée par le réalisateur. Dans les débuts du cinéma sonore, le bruit du claquement servait de repère au montage pour synchroniser le son et l'image.



CONTRECHAMP Espace imaginaire correspondant à ce qui se situe(ra)it derrière la caméra. Disposition de la caméra dont l'orientation est opposée à celle du plan précédent. Désigne aussi le plan filmé de cette manière.



CONTRE-PLONGEE Vue "d'en bas" : l'appareil de prise de vue (caméra ou appareil photographique) est placé en dessous du sujet et est orienté vers le haut.



CUT Montage "cut" ou coupe franche : passage net, instantané d'un plan au suivant.

DECOUPAGE TECHNIQUE Dernière étape avant le tournage d'un film quand il n'y a pas de story board : Il donne les indications de tournage plan par plan, généralement en deux colonnes au moins : celle de gauche est consacrée à l'image, celle de droite au son...

DIALOGUE Ensemble des phrases prononcées par les acteurs dans un film : ou les dialogues sont enregistrés en même temps que l'image (on parle de son direct) ou les dialogues sont postsynchronisés (enregistrés après le tournage, ou doublés quand il s'agit d'une version du film destinée à un pays étranger).

ECHELLE DES PLANS Grandeur des êtres ou des objets de l'espace représentés dans l'image par rapport à la taille de celle ci.



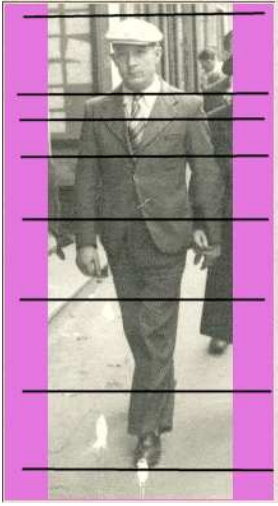
• Plan général (ou grand ensemble) : Plan descriptif très large, présentant un décor. Utilisé pour localiser une séquence ou en plan de coupe.

• Plan d'ensemble : Plan large cadrant un personnage ou un groupe dans un décor net.



Pas de printemps pour Marnie, Hitchcock

• Plan moyen : Cadrage d'un personnage ou d'un groupe en pied au premier plan.



- Plan rapproché / taille : Cadrage d'un personnage ou d'un groupe à la taille
- Plan américain ou demi rapproché : Cadrage d'un personnage ou d'un groupe au niveau des poches des cuisses (cadrage utilisé dans les westerns d'où son nom)
- Plan rapproché : cadrage d'un personnage ou d'un groupe à la taille, le décor n'est presque plus visible.
- Gros plan : Cadrage du visage d'un personnage.
- Insert : Détail isolé filmé en très gros plan. Cf *Insert*

Lignes de découpe traditionnelles d'un personnage dans une échelle classique des plans

FONDU AU NOIR Type de raccord : l'image s'obscurcit progressivement jusqu'au noir, puis l'image suivante apparaît progressivement. Si le plan suivant est monté « cut » (il apparaît d'un coup) on parle alors de fermeture au noir (ou d'ouverture au noir dans le cas inverse)



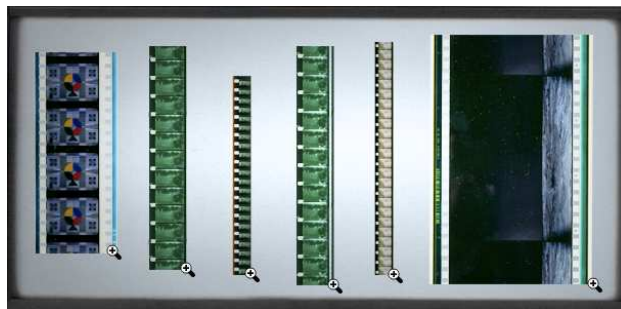
Renoir, *La Règle du jeu*, 1939

FONDU ENCHAINE Type de raccord : une image s'efface progressivement, tandis que l'image suivante remplace la première par surimpression ; le fondu-enchaîné marque souvent une ellipse.



Gervaise, René Clément, 1956

FORMAT (PELLICULE) Largeur de la pellicule utilisée au tournage et à la projection. Le format professionnel le plus utilisé est le 35mm. Le 70mm, beaucoup plus coûteux, a été très en vogue dans les années 1960 et 1970, il est aujourd'hui presque totalement abandonné. Le 16mm était courant pour tourner des téléfilms : aujourd'hui beaucoup de téléfilms sont tournés en vidéo numérique. Les formats plus petits, 8mm, super 8 étaient utilisés par les cinéastes amateurs (aujourd'hui le caméscope numérique a remplacé la caméra super8...)



FORMAT (PROJECTION) C'est le rapport largeur sur hauteur de l'image projetée sur l'écran de la salle de cinéma. Il existe trois formats possibles en 35mm : le format standard (1,37), le format Scope (2,35), les formats panoramiques (1,66; 1,85, proche du 16/9 des téléviseurs).



HORS CHAMP Espace visuel et sonore, généralement contigu au champ, et construit mentalement par le spectateur. Le hors-champ est l'espace qui n'est pas filmé mais que le spectateur peut déduire du champ.

INSERT Très gros plan d'un objet ou d'une partie du corps (le regard par exemple). Un insert n'est jamais gratuit, il a une forte signification, est chargé d'émotion. Exemple d'insert : le pistolet en très gros plan dans un film policier .



La bouche de Marion Crane dans la séquence de la douche, *Psychose*, Hitchcock

MONTAGE

Organisation de l'ensemble des plans dans le film Organisation des plans que l'on enchaîne selon un certain ordre, en en fixant la durée.

* Montage chronologique : il suit la chronologie de l'histoire, c'est-à-dire le déroulement normal de l'histoire dans le temps. (cf. films d'action, policiers...)

* Montage en parallèle : Alternance de séries d'images qui n'ont entre elles aucune relation de simultanéité (utilisé le plus souvent pour la symbolisation). Il permet par exemple de montrer différents lieux en même temps lorsque l'intérêt porte sur deux personnes ou deux sujets différents (type de montage fréquent dans les westerns).

* Montage par leitmotiv : des séquences s'organisent autour d'images ou de sons qui reviennent chaque fois (leitmotiv).

MONTAGE

Liaison entre deux plans La liaison la plus simple est le montage cut. On peut aussi utiliser des fondus enchaînés ou des fondus au noir.

Enfin il existe une multitude d'astuces techniques pour passer d'un plan à un autre : volets, rideaux, iris. George Lucas les utilise quasiment toutes dans les 20 premières minutes de la *Guerre des Etoiles*.

Cf. Plan de coupe, cut, fondu, champ-contrechamp, montage alterné)

MONTAGE ALTERNÉ suite de plans dont l'alternance exprime l'idée de simultanéité : l'action dans les différents plans se déroule au même moment.

PANORAMIQUE (Mouvement de caméra.) Rotation de la caméra autour de son axe (le plus souvent horizontalement, mais toutes les directions sont possibles), sans déplacement de l'appareil.

PANOTER Faire un panoramique avec la caméra.

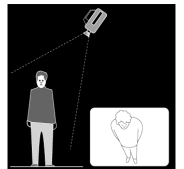
PLAN A la prise de vue : tout fragment du film compris entre le déclenchement et l'arrêt de la caméra.

Après montage : tout fragment de film compris entre deux coupes (unité de base du montage, longue d'au moins une image).

PLAN DE COUPE : plan bref inséré dans la continuité d'un autre plan ou introduit entre deux plans pour faciliter la transition de l'un à l'autre (il permet de raccorder deux plans tournés séparément, de mettre en évidence un objet en insert ...).

PLAN FIXE : La caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan.

PLONGEE « vue d'en haut » : l'appareil de prise de vue est placé en hauteur par rapport au sujet filmé, et orienté vers le bas.



POINT • Mise au point : réglage de l'objectif de l'appareil photographique ou de la caméra pour faire apparaître NET un élément de l'image. (on utilise aussi l'expression faire le point).

- Changement de point à l'intérieur d'un plan : par exemple, un élément de l'image en avant-plan est d'abord net, l'arrière plan étant flou, puis l'arrière-plan devient net et l'avant-plan flou.

POSTPRODUCTION La postproduction englobe l'ensemble des techniques de finalisation d'un film après son tournage : développement, montage, effets spéciaux, bruitage, post synchronisation du son (doublage), mixage, étalonnage...

PROFONDEUR DE CHAMP Zone de netteté située à l'avant et à l'arrière du point précis de l'espace sur lequel on effectue la mise au point.

Par exemple si l'arrière-plan sur l'image est très flou, on parle de faible profondeur de champ...



RACCORD • Raccord de plan : mode de liaison entre deux plans successifs. Classiquement les deux plans sont raccordés de telle façon que le spectateur ne se rende pas compte à première vue qu'il y a un changement de plan. Le raccord est généralement prévu à la prise de vue et travaillé au montage.

Quelques exemples de raccords : raccord dans le mouvement, dans le regard, sur la lumière, la couleur, la composition de l'image, du décor, sur le son...



Cf Plan de coupe

- Faux raccord : les deux plans sont raccordés de telle façon que le changement de plan est évident : le faux raccord peut être voulu par le réalisateur et le monteur. Il peut être tout simplement une erreur de montage.

SÉQUENCE Suite de plans situés dans un même décor et formant une unité temporelle.

SON • Son direct : Tout effet sonore, parole, musique ou bruit directement enregistré par le micro, en temps réel au moment de l'enregistrement. Un son direct peut avoir sa source située hors - champ, en dehors de l'image cadrée.

- Son hors - champ : Tout effet sonore, parole, musique, bruit dont la source n'est pas identifiée dans le champ de l'image.

- Son « in » : Un son dont la source concrète est visible en même temps dans l'écran, et correspond à une réalité diégétique présente et visible (ex : on voit le personnage allumer la radio, qu'on entend alors). Le son « in » n'est pas nécessairement un son « direct ». Il peut être reconstitué en studio pour des raisons techniques ou des choix esthétiques.

- Son « off » : un son dont la source non seulement n'est pas visible en même temps sur l'écran, mais en même temps est supposée appartenir à un autre temps et un autre lieu, réel ou imaginaire, que la scène montrée à l'écran. Les cas les plus fréquents de sons « off » sont les voix de narrateurs ou de commentateurs parlant après les événements montrés, ainsi que la musique d'accompagnement du film dite « de fosse ». Les sons off sont extra diégétiques.

- "Mixer le son" : Mixage : procédé technique permettant de combiner et d'ajuster les sons les uns par rapport aux autres, de manière à estomper ou à privilégier certains effets.

- "Post synchroniser (le son)" : Post synchronisation : procédé technique qui permet de refaire en studio des sons ou parties de dialogues inutilisables dans le son direct. Cf. *Postproduction*

STORYBOARD Découpage plan par plan établi à partir du scénario du film ou de la BD... proposant des schémas voir dessins visualisant les plans, la place, les mouvements de la caméra (dans le cas d'un film), ainsi que les indications sonores (bruitages, musique, voix off, dialogues...)



2 dessins du storyboard et un plan filmé d'une séquence des «Dents de la mer» de Spielberg, 1975

SYNOPSIS : Ébauche du scénario qui présente en quelques lignes ou quelques pages le sujet du film.

TRAVELLING Mouvement de caméra : la caméra est mobile, placée sur des rails, des pneus, portée à l'épaule...

- Travelling avant : approche progressive vers un objet.
- Travelling arrière : éloignement graduel d'un objet.
- Travelling latéral : poursuite de droite à gauche ou de gauche à droite parallèlement à l'objet en mouvement.
- Travelling vertical : déplacement de bas en haut ou de haut en bas le long d'un axe vertical.

ZOOM Encore appelé travelling optique : effet de rétrécissement (zoom avant) ou d'élargissement (zoom arrière) du champ de vision obtenu par l'utilisation d'un objectif à focale variable (la caméra reste fixe).

Webographie

Les textes des définitions ont été largement inspirés par le lexique proposé sur le site « Le quai des images » :

Le Quai des images : <http://www3.ac-nancy-metz.fr/cinemaav/>

Les définitions liées au son sont pour la plupart intégralement issues des travaux de Michel Chion : lexique consultable en ligne sur www.michelchion.com

Les illustrations sont issues de :

Ateliers arte vidéo courts-circuits : <http://php.arte-tv.com/court-circuit-off/index.php?page=ateliers>

Lexique illustré anglophone (« Cinematic Terms : A Film-Making Glossary ») : <http://www.filmsite.org/filmterms1.html>

Les Codes du Film : <http://emile.simonnet.free.fr/sitfen/cinema/codes.htm>

Intellego : <http://www.intellego.fr/doc/7522>