

Éléments de langage cinématographique

Un outil pour décrire les productions audiovisuelles

Glossaire

Ce que l'on voit

• IMAGE

- Matérialité / support (tournage en vidéo, en numérique, en pellicule ; film en vues réelles, animation ...)
- Contenus et situations représentées
- Dimension plastique/ cinématographique
 - couleur / NB ; lumières ; chromatisme
 - organisation du cadre :
 - o échelle des plans*
 - o angles de prise de vue (plongée**, contre-plongée, de niveau)
 - o éclairage
 - conception du champ**
 - o dans la relation avec le hors champ
 - o profondeur du champ
 - plans
 - o durée
 - o mouvement – panoramique**, travelling**, zoom,
 - rythme et disposition : organisation d'ensemble / montage
 - o succession / disposition,
 - o modalités de liaison / raccord** – cut, fondu-enchaîné...

• TRACES ÉCRITES

- Ce qui est écrit
- Comment visuellement c'est écrit
- Où dans le film ?
- Fonction

Ce qu'on entend

• VOIX

- La parole – ce qui est dit ; avec quelle formulation
- Le grain de la voix
- Statut (relations avec les autres constituants – visuels et sonores)

• BRUITS

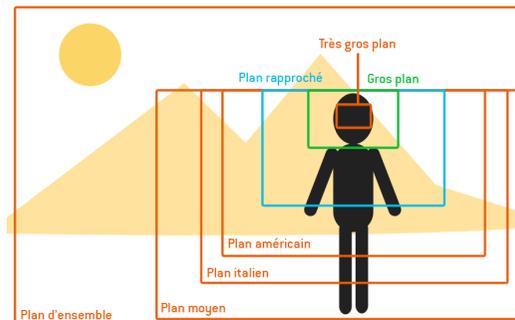
- Le type de bruit que l'on croit reconnaître
- Dimension "plastique" = la « qualité » du bruit entendu
- Statut (relations avec les autres constituants – visuels et sonores)

• MUSIQUE

- Genres formes instrumentation
- Disposition (où dans le film ?)
- Statut (relations avec les autres constituants – visuels et sonores)

** Voir le Glossaire pour une définition précise

* Echelle de plans



Extraits de : Vincent Pinel, *Vocabulaire technique du cinéma*, Nathan Université, réf. Jacques Aumont, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Michel Marie, Nathan
Les termes suivis d'un astérisque (*) renvoient à d'autres entrées de ce glossaire.

Accompagnement, d' : Se dit d'un mouvement* d'appareil qui ne fait que suivre l'action*.

Action : Ensemble des événements et des situations qui se déroulent à l'intérieur du cadre* ou dans le hors-champ*.

Alterné (montage) : Procédé consistant à passer d'un aspect à un autre d'une même action pour en mettre en évidence le déroulement simultané. Ce peut être, par exemple, l'alternance canonique entre les héros assiégés, les ennemis qui les encerclent et les renforts qui volent à leur secours.

Angle (de prise de vues) : Relation de la prise de vues avec une norme supposée être parfaitement horizontale. La différence peut être verticale (plongée*, contreplongée*) ou latérale (cadrage penché*).

Cadrage, cadre : Organisation d'une image délimitée par les quatre bords de la fenêtre de prise de vues*. Par extension, composition visuelle résultant de cette opération qui met en cause à la fois la focale de l'objectif utilisé, la profondeur de champ*, l'angle de prise de vues*, la distance de l'appareil à l'action*, la composition de l'action elle-même et les mouvements* de l'appareil relativement à ceux de l'action.

Cadrage penché : Cadrage* ou la caméra* se trouve désaxée latéralement, vers la droite ou vers la gauche, par rapport à une norme horizontale.

Cadres (nomenclature des) : Voir Plan (échelle des)*.

Champ : Portion d'espace comprise à l'intérieur des limites du cadre* et donc visible à l'écran. L'espace cadré du cinéma est toujours infirme d'une dimension : celle du sixième mur virtuel à partir duquel on filme les cinq autres. Le retournement à 180° du cadre, qui révèle le point de vue complémentaire* du champ, en propose le **contrechamp**.

Champ-contrechamp : Figure de montage* qui fait se succéder de façon systématique le champ* et son contrechamp*. On l'emploie particulièrement pour alterner les plans* sur deux personnages lorsque ceux-ci se font face.

Collure : montage. Assemblage de deux fragments de film ; passage d'un plan à un autre (voir coupe)

Compositing numérique : procédé de trucage qui consiste à juxtaposer des images venant de sources différentes, mêlées par des moyens divers.

Composition : Organisation de l'image et de l'action dans le cadre en fonction des choix plastiques et dramatiques de la mise en scène.

Contrechamp : voir Champ*.

Contreplongée : Cadrage* où l'axe de la prise de vues* est orienté vers le haut.

Coupe (plan de) : Plan, généralement bref, inséré dans la continuité naturelle d'un ou de plusieurs plans. C'est, par exemple, le plan sur la pleine lune au moment de la métamorphose du loup-garou.

Cut : voir montage *

Découpage : Opération qui part du scénario* pour le fragmenter en séquences* ou en scènes* et en proposer les solutions techniques d'exécution. Par extension, document écrit résultant de cette opération et donnant toutes les indications techniques nécessaires au tournage. Le terme désigne aussi la description technique du film rédigée après montage*.

Effets spéciaux : Modifications apportées de diverses façons (mécanique, électronique ou numérique) aux images enregistrées pour en modifier l'apparence.

Extérieurs réels : Tous les décors trouvés dans la réalité au lieu d'être spécialement construits pour le film, même lorsqu'il s'agit d'intérieurs, même quand ils sont bouleversés de fond en comble par le décorateur.

Extradiégétique : qui n'appartient pas à l'univers fictionnel et qui renvoie aux procédures de narration filmique.

Flash back : Plan, scène ou séquence qui rompt temporellement avec l'action en cours pour évoquer une action antérieure.

Fondu : Opération, généralement réalisée au laboratoire, qui fait disparaître (**fermeture en fondu**) ou apparaître (**ouverture en fondu**) progressivement l'image. Si la disparition de celle-ci est proportionnellement compensée par l'apparition simultanée d'une autre, on parle de **fondu enchaîné**.

Formats d'images : Qu'il soit de cinéma ou de télévision, l'écran de projection est toujours un rectangle plus large que haut dans lequel viennent s'inscrire des images aux proportions variables. Les trois formats cinématographiques principaux sont le « standard

», dont le rapport de l'horizontale à la verticale de l'image est de 1,37x1, le « scope » très élargi (2,35x1) et, beaucoup plus usité de nos jours, le « panoramique » (1,65x1 ou 1,85x1).

Hors champ : Espace, extérieur aux limites du cadre*, où l'action* peut, néanmoins, se poursuivre et se prolonger, invisible, mais souvent audible. Une action* ou un personnage situé dans cet espace sera dit **hors champ**.

Image gelée : Répétition d'un même photogramme qui aboutit à la création d'une image fixe. Il ne faut pas la confondre avec un plan fixe d'où serait proscrit tout mouvement mais qui serait encore soumis aux variations infimes dues à la lumière ou aux modifications dans la structure de l'émulsion photographique d'une image à l'autre.

Incrustation : Opération par laquelle une image est inscrite à l'intérieur d'une autre.

Insert : Plan* introduit dans une continuité d'images pour en isoler un détail ou lui ajouter une information.

Iris : 1. Cercle qui se réfère sur une image pour la faire disparaître (ou le contraire). Historiquement, l'iris était simplement un cercle utilisé pour mettre en évidence un détail à l'intérieur d'un plan plus général. 2. Type de diaphragme* mécanique formé d'un ensemble de lamelles qui se resserrent ou s'écartent autour d'un orifice circulaire central pour admettre la lumière dans l'objectif*.

Leitmotiv : *Musique*. Motif, thème caractéristique, ayant une signification dramatique extramusical et revenant à plusieurs reprises dans la partition. On parle généralement de leitmotiv après 3 occurrences.

Lumière artificielle : Lumière fournie par les divers types de projecteurs placés à cet effet pour corriger la lumière naturelle ou suppléer à son insuffisance.

Lumière naturelle : Lumière procurée par les sources d'éclairage naturellement disponibles. Le fait que la lumière soit naturelle n'empêche pas qu'elle peut être modifiée et redirigée.

Mixage : Opération de postproduction* au cours de laquelle les éléments sonores sont associés entre eux et avec les images.**Montage** : Opération d'assemblage des plans*, par simple juxtaposition (**montage cut***) ou avec l'aide des effets spéciaux (fondus*, fondus enchaînés*, volets, etc.) utilisés pour les lier entre eux. Combinaison de plans résultant de cette opération.

Mouvements d'appareil : Voir panoramique* et travelling*. Les divers types de mouvements possibles se combinent généralement dans la même prise de vues*.

Netteté : L'impression de netteté de l'image est fonction de la mise au point* qui se fait en déplaçant l'objectif en fonction de l'éloignement du sujet photographié. Cette netteté n'est parfaite qu'en un point seulement dans l'axe de la prise de vues, mais une zone de netteté relative s'étend en avant et en arrière de ce point idéal. C'est ce qu'on appelle la profondeur de champ*.

Objectif : Dispositif optique constitué d'une combinaison de lentilles capable de former sur une surface l'image inversée de la réalité photographiée. La disposition des lentilles les unes par rapport aux autres détermine la longueur focale* de l'objectif. Lorsque cette disposition est susceptible de varier mécaniquement sans affecter la mise au point*, l'objectif est dit à focale variable ou zoom*. Les objectifs modernes incorporent fréquemment un diaphragme* qui permet de régler la quantité de lumière admise à travers eux.

Ocularisation : terme proposé par François Jost, en complément du concept de focalisation narrative développé par G. Genette. L'ocularisation met en jeu ce que voit la caméra, en le rapportant à ce que peut voir — ou non — un personnage.

Off : Se dit d'un son produit hors champ* ou même, dans certains cas, hors de l'espace de l'action (narration *off*, par exemple).

Panoramique : Mouvement* obtenu par la rotation de la caméra sur son axe, que celui-ci soit lui-même en mouvement ou non. On peut comparer le panoramique aux mouvements dans toutes les directions de la tête, indépendamment de ceux du corps.

Parallèle (montage) : Procédé consistant dans l'alternance de deux actions qui offrent une relation logique ou plastique sans pour autant être dépendantes l'une de l'autre. Un des exemples les plus célèbres se trouve dans *La Grève* (1925) de S. M. Eisenstein, où les plans* du massacre des grévistes par les troupes tsaristes sont montés parallèlement à ceux de la mise à mort d'animaux à l'abattoir.

Photogramme : Chacune des images fixes qui constituent le film.

Plan : Suite continue d'images résultant d'une prise de vues ininterrompue. C'est l'unité de base du montage*, longue d'au moins une image. On notera que ce qui peut apparaître comme un seul plan à la projection résulte parfois de l'assemblage de plusieurs plans reliés entre eux par des raccords invisibles ou des trucages.

Plans (échelle des) : Le désir de classification amène à proposer un système de désignation des cadrages* qui se fonde le plus souvent sur le type d'inscription du corps humain dans le cadre*, système assez proche de celui qui désigne traditionnellement le rapport du cadre au sujet en peinture. Du cadrage le plus serré jusqu'au plus large, on distinguera ainsi :

- le **très gros plan**, qui isole un détail comme un oeil, une bouche ;
- le **gros plan**, qui isole une partie du corps comme la tête ou les mains ;
- le **plan rapproché**, qui cadre le buste aux épaules ou à la poitrine ;
- le **plan américain**, qui coupe le corps à mi-cuisse ;

- le **plan moyen**, qui cadre le corps en pied ;
- le **plan de demi-ensemble**, qui inscrit le corps en position privilégiée dans le décor qui l'environne ;
- le **plan général** ou **d'ensemble**, qui privilégie l'ensemble du décor.

Plan-séquence : Séquence* contenue tout entière dans un seul plan* ininterrompu.

Plongée : Cadrage* où l'axe de la prise de vues est orienté vers le bas. On la dit **verticale** lorsque la caméra surplombe nettement l'action*.

Point de vue : Donnée, essentiellement psychologique, qui affecte ostensiblement à une origine (l'un des personnages de la scène*, le plus souvent, mais ce peut être aussi le cinéaste lui-même) le regard porté sur l'action.

Ponctuation (effets spéciaux) : Procédés qui marquent des étapes majeures de la narration, particulièrement le début ou la fin d'une séquence*. Ce sont principalement les fondus*, les iris* et les volets*.

Postproduction : Stade de la réalisation du film, postérieur à la prise de vues*, au cours duquel sont réalisées principalement les opérations de montage*, de mixage* et d'étalonnage*.

Pré-générique: brève séquence placée en tête d'un film, avant le générique, et destinée à plonger le spectateur directement dans l'action.

Profondeur de champ : Partie de l'image cadrée, considérée dans sa profondeur, où l'image est considérée comme nette. La profondeur de champ dépend de la focale* de l'objectif* utilisé, de l'ouverture du diaphragme* et de la distance à laquelle le point (c'est-à-dire la recherche de netteté* maximale) est fait.

Raccord : Enchaînement d'un plan* à un autre garanti par la continuité parfaite de tous les détails (décors, accessoires, dialogues, jeu des comédiens, etc.). Le raccord peut aussi être utilisé pour inventer une apparence de continuité entre deux plans étrangers l'un à l'autre.

Recadrage : Mouvement de l'appareil qui recompose le cadre*, généralement pour accompagner un déplacement du centre d'intérêt (un personnage assis qui se lève, par exemple) ou pour intégrer dans le cadre un élément nouveau.

Scénario : Document présentant, sous une forme semi littéraire, un projet de film en en décrivant en détail l'action* et, souvent, les dialogues.

Séquence, scène : Unité narrative, héritée du découpage en scènes des pièces de théâtre, constituant un ensemble qui peut devoir sa cohérence à l'unité d'espace aussi bien que de temps ou d'action. Elle est surtout un outil de travail, utile au réalisateur, qui l'emploie dans le découpage* de son film pour en préparer le tournage, comme au chercheur qui disséquera l'oeuvre achevée. La différence entre les deux notions est moins de nature que de taille, la scène étant généralement considérée comme une unité narrative plus petite que la séquence, dans laquelle elle peut trouver sa place. Scène et séquence résultent généralement de l'assemblage de plusieurs plans.

Split screen : Opération de division de l'écran afin d'y inscrire simultanément plusieurs images.

Surcadrage : il correspond à un cadrage opéré par des éléments du visible lui-même (fenêtre, porte, miroir). Il s'agit donc d'un enchâssement de cadres (cadre cinématographique et cadre représenté).

Surimpression : Superposition de plusieurs images l'une sur l'autre.

Travelling : Mouvement* obtenu par le déplacement physique de la caméra dans l'espace. On peut comparer le travelling au déplacement du corps dans toutes les directions. On appelle aussi travelling les rails installés pour permettre le déplacement sans heurt de la caméra. Le **travelling optique**, ou **zoom**, n'implique pas de déplacement de l'appareil, mais un simple changement de focale* qui élargit ou rétrécit l'angle de visée (champ angulaire*) en cours de prise de vues*.

Travelling optique : voir Travelling* et Zoom*.

Trucage : Opération effectuée sur l'image, à la prise de vues* ou en postproduction*, afin de produire un effet impossible ou trop difficile à réaliser naturellement.

Volet : Ponctuation* dans laquelle l'image est progressivement dissimulée ou révélée selon le déplacement horizontal, vertical ou oblique d'une ligne.

Zoom : voir Focale*, Objectif*, Travelling*.