

GLOSSAIRE

Angle de prise de vue : détermine l'orientation de l'axe de la caméra par rapport au sol.

- Angle oblique : l'angle de prise de vue est désaxé par rapport à la verticale du sol. Ce procédé induit généralement un effet de déséquilibre, d'incertitude, de tension ou de folie.

- Plongée : prise de vue effectuée du haut vers le bas ayant généralement pour effet d'écraser le sujet filmé représenté ainsi en état d'infériorité. Au contraire la contre-plongée est angle de prise de vue dirigé vers le haut (sujet filmé « d'en—bas »). Cette perspective de la caméra peut donner un effet de puissance au sujet filmé.

Box-office : registre des recettes des films.

Cadrage : délimitation du champ visuel lors de la prise de vue d'un plan. Le cadrage est important. C'est lui qui donne une partie de sa signification à l'image. Ainsi un cadrage très large ne sépare jamais les personnages de leur environnement ni de l'action qui se déroule et à laquelle ils participent.

Caméra portée : utilisation du corps du cadreur comme support de la caméra (le cadreur porte la caméra à la main, sur son épaule,...).

Caméra subjective : le film épouse la perception visuelle d'un personnage.

Champ : espace délimité par le cadrage.

Contrechamp : espace visuel opposé au champ. Il découvre le point de vue d'où était vu le champ.

Copie : on distingue la copie de travail, premier exemplaire du film après montage, et la copie standard, réalisée en laboratoire à partir du négatif définitif.

Découpage : c'est la transcription écrite du film, plan par plan, avec les indications de son, de mouvements d'appareil et de mise en scène des personnages.

Diégèse : ce terme désigne tout ce qui appartient à l'histoire du film ou à son univers et tout ce qui est censé se passer dans la réalité de cette fiction ou de cet univers. Le **temps diégétique** équivaut au temps réel que prend une action, un événement. Donc, deux scènes qui se suivent dans un film peuvent être séparées par une **durée diégétique**. Car entre les deux événements montrés, il se serait passé un certain laps de temps dans la réalité. On parle d'éléments **diégétiques** lorsqu'ils appartiennent à la fiction et d'éléments **extradiégétiques** lorsqu'ils sont étrangers à l'univers de la fiction (l'apparition d'un micro dans le champ par exemple ou la voix-off d'un narrateur).

Ellipse : procédé narratif par lequel le montage d'un film fait un bond dans le temps en sous-entendant l'action qu'il ne montre pas mais qui est supposée s'être déroulée.

Flash-back : procédé narratif par lequel le récit quitte l'ordre chronologique pour faire un détour par le passé (de la fiction). Au contraire, le **Flash-forward** est le procédé narratif par lequel le récit quitte l'ordre chronologique pour présenter des événements futurs puis revenir au présent (de la fiction).

Focalisation : en optique, ce terme désigne le procédé qui met le sujet en image. Du point de vue du récit, la focalisation désigne aussi la manière dont la narration se positionne par rapport au sujet. On distingue à ce sujet la focalisation interne, externe, et « zéro ».

- **Focalisation interne** : le point de vue narratif est exclusivement celui du sujet (habituellement le personnage) par lequel l'histoire est racontée. Le narrateur, et donc le spectateur, n'a pas connaissance d'éléments qu'est supposé ignorer ce sujet.

- **Focalisation externe** : le point de vue narratif inclut des éléments qu'ignorent les sujets du récit mais se limite aux apparences des choses. Le narrateur ne maîtrise pas d'avance les conséquences des événements décrits.

- **Focalisation zéro** : le point de vue narratif est omniscient. Le narrateur est complètement extérieur aux sujets et maîtrise tous les tenants et aboutissants du récit.

Hors-champ : cette notion désigne tout ce qui n'apparaît pas dans le cadre de l'image mais dont le film suggère la présence en dehors. Par exemple, l'image peut montrer un personnage qui regarde un tableau. Si « hors-champ » on ne voit pas le tableau, il est cependant supposé se trouver en face du personnage.

Insert : plan qui montre un détail ou un objet, dans un but symbolique, métaphorique ou pour accentuer un effet. L'insert peut mettre en avant un élément propre à l'univers du film ou à l'imagination d'un personnage. Il peut aussi n'avoir aucun rapport avec la fiction et être purement symbolique ou métaphorique pour expliciter l'opinion du réalisateur (par exemple, l'insert de l'image des moutons dans Les Temps modernes de Chaplin fait métaphoriquement allusion à l'aliénation des ouvriers).

Montage : opération fondamentale de la réalisation qui consiste à découper et assembler les plans filmés lors du tournage pour créer le film. C'est au montage qu'est donné son rythme au film et qu'est composé l'ordre de la narration.

- **Montage en parallèle** : la succession des plans et des séquences mélange des actions différentes impliquant différents protagonistes, différents lieux et différents temps.
- **Montage alterné** : le montage alterné agence des plans qui représentent des actions se déroulant au même moment et ont *a priori* un rapport entre elles. L'exemple type est la course poursuite où l'on voit alternativement les protagonistes de l'action (le poursuivant et le poursuivi).
- **Montage par attraction** : des images sans rapport entre elles sont montées pour susciter des associations d'idées.
- **Montage par leitmotiv** : il s'organise autour d'un thème qui revient à plusieurs reprises.
- **Montage désynchronisé** : il ne suit pas le sens chronologique de la fiction.

Off : hors du champ. L'expression « voix off » signifie, par exemple, que le personnage qui parle n'est pas vu à l'écran.

Panoramique : la caméra pivote autour d'un axe fixe. Ce mouvement est le plus souvent horizontal mais peut aussi être vertical. Il sert entre autres à balayer du « regard » un paysage ou à suivre les déplacements des acteurs.

Photographie : Ensemble des techniques qui déterminent le rendu de la prise d'images : éclairages, filtres de couleur, etc. Elle a une influence majeure sur l'esthétique du film et contribue à poser une ambiance.

Plan : Prise de vue sans coupure qui apparaît sur la version finale du film sans coupure. Le plan est l'unité de base du film : au montage, l'assemblage des plans constitue les scènes et les séquences.

- **Plan fixe** : plan filmé sans mouvement de la caméra.
- **Plan de coupe** : Ce plan est inséré au montage pour apporter du sens à l'action et supporter la narration. C'est par exemple l'insert de l'image d'un panneau de gare pour montrer par où passe un train.
- **Plan séquence** : Il s'agit d'un plan, souvent long, qui constitue à lui seul une séquence. La caméra ne s'interrompt pas et filme l'intégralité d'une action.

Echelle de plan : un plan peut être de plusieurs grandeurs :

- **Plan général** : montre tout le décor.
- **Plan d'ensemble** : montre un sujet dans son environnement.
- **Plan demi-ensemble** : se concentre sur une partie du décor.
- **Plan moyen** : montre un ou plusieurs personnages en entier.
- **Plan américain** : les acteurs y sont cadrés à mi-cuisse.
- **Plan rapproché** : les acteurs sont cadrés à hauteur de la taille ou de la poitrine.

- **Le gros plan** : montre un visage ou un objet. Ce type de cadrage accentue la valeur dramatique, car il permet de mettre à nu un visage ou une expression.
- **Le très gros plan** : montre un détail d'un visage ou d'un objet.

Postsynchronisation : il s'agit de l'opération qui consiste à ajouter (ou effacer) des sons à la bande-son enregistrée lors du tournage, à doubler des acteurs ou à ajouter des dialogues.

Production : tout ce qui concerne la faisabilité du film. Mené par un directeur de production, ce processus englobe tant le financement que l'organisation pratique des étapes qui mènent à la sortie du film et à sa promotion.

Profondeur de champ : zone de netteté dans l'axe de la prise de vue. Une grande profondeur de champ implique une grande zone de netteté obtenue par l'utilisation d'objectifs à courte focale.

Champ/contrechamp : le champ est délimité par le cadre. À la différence de celui-ci, il s'étend aussi en profondeur. Tout ce qui est hors-champ n'apparaît pas à l'image, mais appartient à l'histoire. Ainsi des personnages ou des éléments du décor seront dits « hors-champ », pas les techniciens du film, ni la machinerie. Le contrechamp, lui, montre ce qui est diamétralement opposé à la prise de vue précédente. Le contrechamp est souvent utilisé dans un dialogue lorsque les plans montrent alternativement les deux interlocuteurs.

Récit : en narratologie, ce terme est employé dans un sens plus étroit que dans le langage courant. Le récit est un discours et s'oppose à l'histoire qui est l'objet de ce discours.

Remake : film réalisé d'après un ancien film.

Rushes : morceaux de films qu'on visionne pendant le tournage pour estimer la valeur des prises de vues effectuées.

Scène : ensemble de plan qui constitue une unité narrative cohérente caractérisée par une unité de lieu et de temps.

Séquence : ensemble de plans ou de scènes qui composent une action du récit et constituant une unité narrative cohérente, avec son début, son milieu et sa fin.

Travelling : action de filmer en déplaçant la caméra vers l'avant, l'arrière, latéralement ou verticalement. La caméra se déplace dans un sens précis, souvent dans l'axe horizontal.

Zoom : réduction ou agrandissement de la focale de l'objectif et donc du champ embrassé par la caméra. Le zoom peut, à l'image, ressembler à un travelling avant ou arrière bien qu'il ne soit pas réalisé par un mouvement de caméra, ce qui influe sur la sensation que produit l'effet.