

## - Glossaire d'analyse filmique -

### I. Les unités narratives :

- Un film se découpe en **séquences, scènes** et **plans**.
- Le « **plan** » : plus petite unité narrative isolable, c'est la portion de film comprise entre deux coupes. La durée d'un plan peut aller de quelques secondes à quelques minutes.
- La « **scène** » est un ensemble de plans possédant une unité, une cohérence narratives. Le changement de scène s'annonce généralement par l'entrée ou la sortie d'un personnage, par un changement de lieu ou de temps.
- La « **séquence** » réunit un ensemble de scènes qui constitue un groupe narratif fort et correspond à un mouvement important de l'histoire.

### II. Les mouvements de caméra

- La caméra en mouvement joue un rôle **technique** (suivre le déplacement d'un personnage ou d'un véhicule, par exemple), **descriptif** (montrer l'étendue d'un paysage...), **dramatique** (souligner un regard ou un geste, mettre en évidence un objet...). L'utilisation du mouvement de la caméra peut également participer à l'écriture du film en intégrant ou traduisant le style du cinéaste : la caméra constamment portée de *Breaking the Waves*, de Lars Von Trier (1996), répond à une volonté de rendre le flou de l'âme des personnages par une image sans cesse en mouvement. La caméra peut enfin avoir une « fonction rythmique » et ou « chorégraphique » ; la caméra ne suit pas les évolutions des acteurs, elle imprime à l'image le mouvement de la danse (Cf. Stanley Kubrick avec le ballet des vaisseaux spatiaux de *2001 : l'Odyssée de l'espace* (1969), ou avec *Orange mécanique* (1971), dont les scènes de violence deviennent dans l'œil de la caméra des moments de danse).

#### 1) Le panoramique

- Le mouvement panoramique (ou « pano », ou « pan ») consiste en une rotation de la caméra sur son axe alors que le pied reste fixe ou que le porteur ne se déplace pas. Il permet de suivre le mouvement d'un personnage ou d'un élément mobile de la scène : on parle dans ce cas de panoramique d'accompagnement. Il sert aussi à faire découvrir au spectateur tout ou partie du décor, d'un paysage, d'un personnage (fonction descriptive), et allie parfois ses effets à ceux d'une caméra subjective.
- Le panoramique horizontal effectue un mouvement de gauche à droite ou de droite à gauche et le panoramique vertical (ou basculement) de haut en bas ou de bas en haut.
- Il est bien sûr possible d'exécuter toutes sortes de panoramiques qui ne correspondent pas rigoureusement à un déplacement horizontal ou vertical : on obtient des panoramiques diagonaux ainsi que des combinaisons de panoramiques.

#### 2) Le travelling

- Le travelling est un mouvement qui nécessite le déplacement de la caméra sur divers supports : rails, véhicules en tous genres (on obtiendra un travelling en filmant un paysage de la fenêtre d'un train), sur pneumatiques ou en caméra portée. À partir de là, on peut concevoir tous les déplacements possibles mais les travellings les plus fréquemment utilisés restent le travelling avant ou arrière et le travelling latéral. Ses fonctions sont descriptives et d'accompagnement comme pour le panoramique.
- Avec un travelling arrière, on dit en images la fin de quelque chose par son éloignement, on suggère le détachement, on accentue un sentiment ou une impression (d'isolement, d'égarement, d'abandon, etc)... Avec un travelling avant, on avance physiquement vers un point sur lequel le cinéaste veut se focaliser pour en montrer l'importance, créer un effet de tension dramatique, suggérer l'intérieur d'un personnage (entrée dans l'inconscient, le rêve, le souvenir...).
- Les travellings verticaux (de haut en bas ou de bas en haut), moins fréquents que les travellings horizontaux, sont le plus souvent employés dans un rôle d'accompagnement : suivi d'une ascension ou de la descente d'un personnage, vision subjective d'un individu dans un ascenseur (extérieur et vitré) par exemple.

- Les mouvements panoramiques et le travelling peuvent se conjuguer pour donner ce qu'on appelle un pano-travelling.

#### 3) Le recadrage

- Si un personnage se déplace légèrement à l'intérieur du cadre délimité par la caméra, celle-ci peut effectuer également un petit mouvement pour recadrer ce personnage, dans un souci d'équilibre de l'image.

#### 4) La caméra portée

- La caméra est portée à l'épaule, dans les bras, à la main ou maintenue sur l'opérateur par un simple harnais (voir Steadicam dans le glossaire). La caméra portée donne à l'écran une mobilité du cadre dont se servent les cinéastes pour divers emplois : pour donner une liberté au cadre et trancher avec un certain académisme ; pour donner un côté « reportage », elle sert à apporter une vérité à une scène ou à un film entier ; elle joue sur son effet déstabilisant pour rompre avec un équilibre existant dans le film, dramatiser une situation (l'angoisse dans *Shining* de Stanley Kubrick, 1979) ou introduire un sentiment, une impression de malaise par exemple.

### III. L'échelle des plans:

#### A- Les cadrages serrés

- Les différentes façons dont le sujet est cadré, l'importance (par la taille à l'écran) qu'on donne au paysage ou aux personnages dans l'espace du cadre, figurent dans l'échelle des plans : chaque plan, précisément nommé, correspond à un rapport entre le sujet filmé et le cadre.

##### 1) L'insert ou plan de détail

- L'insert est un **très gros plan** qui cadre un objet (les aiguilles d'une horloge, par exemple) ou une partie du corps. En grossissant « exagérément » un détail, il insiste sur son importance, il montre ce que regarde un personnage et complète ainsi le regard subjectif, il illustre une obsession, une tension interne.

##### 2) Le gros plan

- On désigne par gros plan un cadre serré, généralement sur un visage, un objet ou sur toute une partie du corps (une main cadrée serrée donne un gros plan, tandis qu'un doigt cadré serré donne un insert). L'effet d'un gros plan sur le spectateur est évident : il concentre l'intérêt sur le sujet filmé pour souligner son importance dans la scène. Dans ce cas, l'image envahit le regard du spectateur, soit parce que l'élément cadré en gros plan devient primordial pour le récit, soit parce que le gros plan révèle ce qu'un cadrage moins serré n'aurait pu isoler (en particulier, les expressions du visage).

##### 3) Les plans rapprochés

- Le **plan rapproché poitrine** (ou **plan poitrine**) cadre le haut des corps des personnages jusqu'à la poitrine. Le **plan rapproché taille** (ou **plan taille**) cadre le haut des corps des personnages jusqu'à la taille.

- Il est difficile d'attribuer un rôle précis ou un sens définitif aux plans rapprochés: chaque situation justifie ce type de plan à sa façon.

##### 4) Le plan américain

- Le plan américain cadre le haut du corps des personnages jusqu'à mi-cuisse. Il s'apprécie dans le contexte de la scène. Le plan américain est le cadrage idéal pour filmer un personnage en action tout en gardant une certaine proximité entre ce dernier et le spectateur (cf. les héros de western prêts à dégainer leur colt cadrés en plan américain).

##### 5) Le plan moyen

- Le plan moyen (ou plan en pied) cadre les personnages en pied. En montrant le personnage en entier, on donne un rôle à tout son corps, actif ou non, pour le décrire, pour accentuer la puissance ou la fragilité d'un personnage...

#### B- Les cadrages larges

##### 1) Le plan demi-ensemble

- Le plan demi-ensemble cadre les personnages en totalité tout en faisant apparaître la partie du décor où ils évoluent. Ce type de plan les montre en quelque sorte en rapport avec un milieu, dans le sens où ce que l'on nous fait voir du décor intervient dans les réactions des personnages ou participe à leur action dans la scène.

##### 2) Le plan d'ensemble

- Le plan d'ensemble cadre le décor en entier sans trop déborder sur le milieu où celui-ci est implanté. On qualifiera ainsi de plan d'ensemble celui qui représente une maison dans sa totalité sans qu'on voie la rue ou le paysage environnants. Comme le plan rapproché pour les personnages, le plan d'ensemble concentre le regard du spectateur sur l'objet filmé.

##### 3) Le plan général

- Alors que le plan d'ensemble ne dépasse pas le cadrage du décor en tant que tel, le plan général accueille dans le cadre non seulement le décor construit mais aussi son environnement. Nous verrons de ce fait le château de la princesse et l'inévitable forêt qui l'entoure, le manoir du vampire et l'indispensable paysage lugubre et escarpé qu'il surplombe, le ranch et le désert avoisinant. Le plan général peut insister sur le rapport ou sur l'unité qui associent un décor à son environnement, et une impression peut naître de cet effet de cadrage : l'isolement, la menace, un sentiment de protection, etc.

##### 4) Le plan large

- Le plan large cadre, comme le plan général, le décor et une grande partie du paysage. On emploie plus volontiers l'appellation de plan large quand le cinéaste débute une scène par ce type de cadrage, pour lancer la scène par un plan descriptif précédant habituellement un plan différent, dans un mouvement de caméra ou monté à la suite. Le plan large initie la scène.

### IV Le montage des images

- Le montage rassemble les durées dispersées des plans pour organiser et limiter le temps d'un film. Le montage, c'est une technique et c'est aussi un moment de la conception du film, une mise en scène ultime ou un simple assemblage de plans suivant l'importance que donne le metteur en scène à cette phase de sa réalisation.

- Pendant le montage, on coupe, on colle des plans pour écrire le film, c'est-à-dire produire des significations avec des images (dans le mot « cinématographe », il y a « graphe », du grec *graphein*, écrire). Il existe une véritable esthétique du montage, avec des écoles et des théories : le film *Octobre* de Serge Eisenstein (1927) compte 3 000 plans et celui d'Alfred Hitchcock (1948), *La Corde*, seulement neuf.

- Grâce aux techniques de montage on peut créer un lien dramatique entre deux actions éloignées et simultanées, faire naître une émotion par le procédé du suspense, établir une continuité temporelle par le simple enchaînement de plusieurs plans, accélérer le déroulement du temps de l'histoire en recourant à l'ellipse...

- On parle de **montage court** quand on juxtapose des plans eux-mêmes très courts pour créer un effet de rapidité. Le montage court s'utilise souvent pour les scènes d'action, les poursuites automobiles.

### **1) Le montage parallèle**

- Il permet d'alterner des scènes qui entretiennent entre elles des liens logiques mais qui ne se déroulent pas nécessairement au même moment. Grâce à ce procédé de montage, des plans distants dans le temps sont réunis au sein de la même scène : dans *Marathon Man* (John Schlesinger, 1976), on voit deux moments alterner à l'écran, celui où le héros est agressé dans un parc et celui où il écrit une lettre à son frère pour raconter l'agression, sans qu'on puisse véritablement parler de flash-back.

### **2) Le montage en progression**

- Il s'emploie, comme son nom l'indique, pour faire progresser la tension d'une scène. C'est une technique assez fréquemment utilisée pour créer un effet de suspense, la réduction progressive du temps de chaque plan amenant le spectateur à ressentir la tension dramatique souhaitée.

### **3) Le montage alterné**

- On a recours au montage alterné quand il s'agit de montrer des personnages ou des éléments d'une scène, appartenant à une même action et cependant éloignés, tout en donnant l'impression que cette alternance ne rompt pas la continuité temporelle. Les personnages ou les éléments, répartis dans des lieux différents, se rejoignent dans une même unité de temps grâce à un lien explicite : dans une scène de *Terreur sur le Britannic* de Richard Lester, 1974, deux personnages s'appliquent à désamorcer deux bombes placées sur un navire, pendant qu'à terre un troisième leur indique par radio la marche à suivre (trois lieux, trois personnages mais une unité temporelle et une unité d'action respectées).

- Plusieurs techniques peuvent se combiner dans le montage d'une même scène, par exemple, un montage alterné avec un montage en progression, afin de montrer dans une seule action des personnages éloignés entre eux et de provoquer ainsi un effet de suspense.

## **V. Les angles de prise de vues**

- Les angles de prise de vues dépendent de la position de la caméra et surtout du rapport entre son objectif (au sens « optique » du terme) et l'objet filmé, à partir d'une ligne horizontale de référence. Autrement dit, si l'on dispose la caméra sur un plan horizontal et que son axe optique est lui aussi horizontal, on obtient un angle nul, un genre de niveau 0 de l'angle de prise de vue. La très grande majorité des angles utilisés dans un film appartiennent à cette catégorie. Mais si l'on modifie l'axe optique (vers le bas ou vers le haut), si l'horizontale de l'objet filmé diffère de l'horizontale du cadre, l'angle de prise de vues n'est plus neutre et intervient dans l'écriture cinématographique en apportant un sens au plan, voire en marquant le style d'un cinéaste ou d'un film.

### **1) La plongée**

- La caméra filme en plongée quand l'axe de son objectif s'incline vers le bas. Le terme de plongée convient aussi quand la caméra effectue un mouvement vers le bas. Avec cet angle de prise de vues, l'œil du spectateur domine l'objet filmé pour créer des impressions diverses : immobilisme d'un personnage, découragement, écrasement psychologique, poids de la fatalité... La plongée traduit également un déséquilibre, en particulier lorsque l'angle adopté intervient au milieu d'autres angles « normaux ».

- On se sert de la plongée à d'autres fins : dans un but purement descriptif (filmer une rue à partir d'une fenêtre, par exemple), pour accentuer l'impression de vertige donnée par un décor, de manière subjective pour montrer ce que voit un personnage...

### **2) La contre-plongée**

- On parle de contre-plongée quand, à l'inverse de la plongée, l'axe de l'objectif de la caméra est incliné vers le haut. L'objet filmé de la sorte gagne en supériorité grâce à l'impression de force, de puissance, de grandeur d'âme qui se crée comme le montrent les films de propagande politique de tous bords friands du procédé pour glorifier leurs héros ou leurs chefs vénérés.

- Comme la plongée, la contre-plongée sert à décrire (filmer un immeuble, la caméra étant à son pied, par exemple, ce qui n'exclut pas que le cinéaste ait voulu donner une impression de force en même temps) ainsi qu'à relayer le regard d'un personnage en caméra subjective (montrer ce que voit un petit enfant ou un petit animal).

## GLOSSAIRE

**Amorce** : On dit d'un personnage ou d'un objet qu'il est « en amorce » lorsqu'une partie de lui-même (une épaule et la tête, par exemple) apparaît au premier plan.

**Cadre** : Le **cadre** détermine les limites de l'image qui peuvent varier en fonction des mouvements de caméra. Le **cadrage** est le choix de ces limites. Si, généralement, le cadre défini par la caméra est parallèle au décor, il arrive qu'il fasse un angle plus ou moins accentué avec celui-ci. C'est ce que l'on appelle un **cadrage oblique**. Lorsque le sujet filmé se déplace et est sur le point de sortir du cadre, la caméra le suit pour le maintenir dans ses limites: elle opère un recadrage. On parle de **surcadrage** lorsqu'un système de cadres s'ajoute au cadre délimité par la caméra: une porte, une fenêtre, la voûte des arbres peuvent être des éléments d'un surcadrage.

**Carton** : Appelé aussi « intertitre ». Utilisé surtout à l'époque du muet, ce plan ne comportant que du texte permettait de donner au spectateur les explications nécessaires. Ce procédé est encore utilisé, mais c'est souvent en manière de « clin d'œil ».

**Champ** : 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.

**Contrechamp** : Le contrechamp montre ce qui est diamétralement opposé à la prise de vue précédente. Le contrechamp est couramment utilisé dans un dialogue lorsque les plans montrent alternativement les deux interlocuteurs.

**Cut** : Terme de montage désignant une coupe franche entre deux plans, sans raccord (voir ce mot).

**Déroulant** : Un déroulant est une longue bande de papier que l'on fait défiler devant la caméra, souvent avec une intention informative.

**Dolly** : Appareil du type de la grue équipé d'un système pneumatique ou hydraulique permettant de réaliser des travellings.

**Doublage** : Procédé qui consiste à faire appel à des comédiens du pays où le film est distribué pour prêter leur voix à une traduction du film. Ne pas confondre avec la postsynchronisation (Voir ce mot).

**Flash-back** : Analepse ou « retour en arrière ». Le contraire est le **flash-forward**, autrement dit la prolepse ou le « saut en avant ».

**Fondu** : Ponctuation forte entre deux plans, le fondu peut être **enchaîné** (passage progressif d'un plan à un autre par la superposition de leurs images) ou **au noir** (disparition progressive des images jusqu'au noir complet et réapparition de celles-ci). On parle alors de **fermeture au noir** et d'**ouverture au noir**.

**Grue** : Appareil articulé permettant à la caméra un mouvement vertical de grande amplitude (voir le générique du Mépris de Godard).

**Iris** : La **fermeture à l'iris** est un procédé optique réalisé soit avec le diaphragme de l'appareil de prise de vues, soit en laboratoire et qui donne l'impression d'un rond de lumière central se rétrécissant de plus en plus jusqu'au noir complet.

**Montage** : Opération essentielle de la construction du film, le montage consiste à choisir dans tout ce qui a été filmé (les rushes) ce que l'on garde, puis à couper et à coller dans l'ordre voulu par le réalisateur les scènes conservées.

**Off** : Terme anglais désignant ce qui est « hors-champ ».

**Panoramique** : Mouvement de caméra sans déplacement. La caméra pivote sur son axe. Un panoramique peut être vertical ou horizontal.

**Plan** : Ce terme est polysémique et complexe. 1 - C'est d'abord une unité de tournage désignant une durée plus ou moins longue pendant laquelle la caméra enregistre des images sans interruption. Une fois le film terminé, un « plan » est la portion de pellicule comprise entre deux coupures. 2 - Le plan désigne aussi la façon dont le sujet est cadré : est-il proche ou lointain ? (gros plan, plan d'ensemble...)

Un **plan de coupe** est un plan bref qui sert de transition entre deux plans de contenu très différent.

**Transtrav** : Procédé de prise de vues combinant un **travelling** avant et un **zoom** arrière. L'effet obtenu donne l'impression que le sujet filmé avance et que l'arrière plan recule. On a par exemple ce procédé dans Jules et Jim lorsque les deux héros découvrent la statue qui semble ainsi venir à leur rencontre.

**Travelling** : Déplacement de la caméra, placée sur un chariot, des rails, ou à l'épaule. Le travelling peut être vertical, horizontal ou latéral. Lorsqu'il suit un personnage qui se déplace, on parle de **travelling d'accompagnement**.

**Volet** : Truquage de laboratoire donnant l'impression qu'une image venue de la droite de l'écran en chasse une autre. (voir Le Jour se lève de Marcel Carné)

**Zoom** : Effet visuel donnant au spectateur l'impression que la caméra se rapproche du sujet, alors qu'elle ne bouge pas. Le zoom est aussi appelé « travelling optique ».

## LISTE DES ABRÉVIATIONS DES DIFFÉRENTS PROCÉDÉS TECHNIQUES

### Abr. échelle des plans

PGE : plan de grand ensemble

PE : plan d'ensemble

PDE : plan de demi ensemble

PM : plan moyen

PA : plan américain

PRT : plan rapproché (taille)

PRP : plan rapproché (poitrine)

GP : gros plan

TGP : très gros plan

### Abr. mouvement de caméra

PF : plan fixe

PAN → : panoramique horizontal droit

PAN ← : panoramique horizontal gauche

PAN → : panoramique vertical

PAN ↑↓ : vers le haut, le bas

Zav : zoom avant

Zar : zoom arrière

TRav : travelling avant

TRar : travelling arrière

TR → : travelling latéral gauche / droite

TR ← : travelling latéral droite / gauche

TR ↑ : travelling vertical bas / haut

TR ↓ : travelling vertical haut / bas

PL plongée

CPL : contre plongée

### Abr. procédés d'écriture, ponctuation

FN : fondu au noir

RID ↑ ↔ : rideau (vertical/horizontal)

FEN : fondu-enchaîné

## LES PRINCIPAUX MÉTIERS DU CINEMA

**Cadreur** : Autrefois appelé cameraman, il est assis derrière la caméra, l'œil collé au viseur. Avec deux manettes, c'est lui qui dirige la caméra pour les panoramiques. Il obéit aux consignes du réalisateur et du directeur de la photographie.

**Chef décorateur** : Il est à la fois décorateur et architecte. Avant même le tournage du film, il propose au réalisateur des maquettes pour le futur décor, en tenant compte des contraintes du tournage, de l'éclairage, du son, des désirs spécifiques du réalisateur. Puis il veille à la construction du décor et à son aménagement (meubles, objets...), par l'ensemblier et l'accessoiriste.

**Chef opérateur** : Voir **Directeur de la photographie**.

**Chef opérateur du son** : Nouvelle dénomination de l'**ingénieur du son**.

**Dialoguiste** : Spécialiste de l'écriture des dialogues, qui peut collaborer avec le scénariste.

**Directeur de la photographie** : Technicien responsable de la prise de vues, plus spécialement des éclairages et des cadrages. Il travaille en collaboration étroite avec le réalisateur et le cadreur. En France, il peut aussi faire office de cadreur, pour avoir la maîtrise complète de l'image.

**Directeur de production** : Comme le producteur délégué, le directeur de production représente le producteur sur le plateau et assure la gestion de la fabrication du film.

**Ingénieur du son** : Pendant le tournage, il veille à la qualité de la prise de son, aidé pour cela par le perchiste. Celui-ci tient un micro au bout d'une perche pour enregistrer les dialogues en son direct.

**Monteur** : En collaboration avec le réalisateur, le chef monteur construit le film à partir des prises de vues et des prises de son directes. Une fois le montage terminé, il peut faire appel à un monteur-son, chargé d'ajouter les bruits d'ambiance, la post-synchronisation, la musique additionnelle. La méthode traditionnelle avec coupures et colleuse est de plus en plus remplacée par la numérisation des images et leur manipulation par ordinateur.

**Producteur** : Personne ou société responsable du financement du film. Autour d'un financement de base, il recherche des partenaires avec lesquels il réalisera le montage financier de la production. Sur le tournage, il sera représenté par le producteur délégué.

**Réalisateur** : Son statut est le plus important mais aussi le plus flottant. Théoriquement, le réalisateur contrôle toutes les phases de la naissance de son film : la production, l'écriture, le tournage, le montage, la distribution et la promotion. Mais souvent, son rôle peut se réduire jusqu'à ne recouvrir que les compétences techniques du tournage, comme à l'époque glorieuse des grands studios hollywoodiens. Le réalisateur est secondé dans l'organisation et la préparation du tournage par l'**assistant réalisateur** (ou « premier assistant »).

**Régisseur** : Technicien chargé des problèmes matériels du tournage (personnages, costumes, décors...). Il travaille en collaboration avec l'assistant réalisateur et répartit les tâches entre les différents techniciens sous ses ordres.

**Scénariste** : Si certains cinéastes ne dédaignent pas improviser au moment du tournage, la plupart du temps ils travaillent à partir d'un scénario soigneusement construit et écrit. Ce travail d'écriture est confié au scénariste. Un dessinateur peut être amené à dessiner tous les plans du film, en mettant en évidence les cadrages, les éclairages...

**Scripte** : C'est la secrétaire de plateau. Son rôle est double: elle doit à la fois veiller à la bonne communication entre les membres de l'équipe, et à la continuité du film. C'est elle en effet qui note tous les détails d'une prise, afin d'éviter les faux-raccords.