

VOCABULAIRE UTILE À L'ANALYSE FILMIQUE PAR FRANCISCO FERREIRA

ANGLE DE PRISE DE VUE : l'angle de prise de vue correspond à la position de l'appareil par rapport au champ filmé. Il dépend de deux coordonnées spatiales : l'angle formé par l'axe optique de l'objectif avec l'horizontale ; l'angle formé par les horizontales du cadre avec l'horizon :

- lorsque ces deux angles sont nuls, l'angle de prise de vue est dit normal ;
- lorsque l'axe optique est incliné vers le bas (caméra au-dessus du sujet qu'elle filme), on obtient une plongée ;
- lorsque l'axe optique est incliné vers le haut (caméra en-dessous du sujet qu'elle filme), on obtient une contre-plongée ;
- lorsque l'axe optique de la plongée est vertical, on a affaire à une plongée zénithale (ou encore, selon les manuels, une plongée totale, ou simplement une plongée verticale) ;
- lorsque la caméra est retournée à 180° et que les personnages apparaissent la tête en bas, on obtient un cadre renversé ;
- lorsque les horizontales du cadre ne sont pas parallèles à l'horizon, il en résulte un cadre incliné.

CHAMP : c'est la portion d'espace imaginaire contenue dans les limites du cadre.

COUPE FRANCHE ou **CUT** : deux plans se suivent en étant simplement juxtaposés : on passe de l'un à l'autre par simple collure.

ÉCHELLE DES GROSSEURS DE PLAN : chaque grosseur de plan correspond à un rapport de surface entre la dimension de l'image et celle du principal motif inscrit dans le cadre. Ce rapport dépend de la distance entre ce motif principal (sur lequel se fait la mise au point) et la caméra. L'échelle des plans est fixée soit en fonction du décor, soit en fonction des personnages inscrits dans le cadre.

EN RÉFÉRENCE AU DÉCOR :

- plan général ou plan de grand ensemble : il embrasse tout un paysage ou, du moins, une large étendue dans laquelle le décor est situé (et où les personnages sont plus ou moins noyés) ;
- plan d'ensemble : il présente la totalité du décor ; la taille des personnages est toujours réduite, mais certains détails commencent à se préciser ;
- plan de demi-ensemble : il retient une partie du décor et situe le héros dans son cadre.

EN RÉFÉRENCE AUX PERSONNAGES (« l'étalon » étant un homme debout) :

- plan large : il montre le personnage en pied et un certain espace au-dessus et/ou en-dessous de lui ;
- plan moyen : il cadre le personnage en pied ;
- plan italien : il cadre le personnage au niveau des genoux (ce terme est relativement peu fréquent) ;
- plan américain : personnage cadré à mi-cuisses ;
- plan rapproché : personnage cadré à la hauteur de la ceinture (plan rapproché taille), de la poitrine (plan rapproché poitrine), ou même des épaules (plan rapproché épaules) ;
- gros plan : personnage cadré à la hauteur du cou (visage) ;
- très gros plan : il cadre une partie du visage ou un détail ; on parle d'insert pour désigner un plan de soulignement dramatique (souvent un gros plan d'objet).

FORMAT : il s'agit d'un cadre rectangulaire, dont les dimensions sont déterminées par deux données techniques : la largeur de la pellicule (16mm, 35mm, etc.) et les dimensions de la fenêtre de la caméra, qui déterminent un rapport (celui de la largeur sur la hauteur : par exemple, $4/3=1,33$). Ces deux données définissent ainsi ce qu'on appelle le format du film.

HORS-CHAMP : c'est l'espace diégétique exclu du champ par le cadrage et qui le prolonge imaginairement.

MOUVEMENTS DE CAMÉRA : il existe deux sortes de mouvements de caméra, le panoramique et le travelling : le panoramique est obtenu par une rotation de l'appareil autour de son axe de fixation (la caméra pivote autour de son pied, qui reste fixe) ; le travelling est un déplacement de l'appareil dans l'espace (la caméra se déplace sur son pied).

Le panoramique peut être :

- horizontal : la caméra pivote vers la droite ou vers la gauche et découvre ainsi une portion d'espace (panoramique gauche/droite ou panoramique droite/gauche) ;
 - vertical : la caméra pivote de haut en bas ou de bas en haut ;
 - diagonal : la caméra pivote à la fois horizontalement et verticalement.
- Le travelling peut être :
- avant : la caméra se rapproche de l'objet filmé ;
 - arrière : c'est l'inverse, elle s'en éloigne en reculant ;
 - latéral : la caméra se déplace vers la droite ou vers la gauche (l'axe optique est plus ou moins perpendiculaire au déplacement) ;
 - vertical : la caméra se déplace vers le haut ou vers le bas ;
 - circulaire : la caméra contourne un personnage, un objet ou un élément de décor, ou bien elle suit les déplacements « complexes » d'un personnage.
 - On parle de travelling d'accompagnement lorsque le déplacement de la caméra est simultané et parallèle à celui d'un personnage ou d'un objet en mouvement.

Le travelling optique ou zoom s'obtient grâce à un objectif à focale variable (le terme de « zoom » définit d'ailleurs aussi bien ce type d'objectif que l'effet qu'il produit) : il relève d'un principe différent du travelling réel puisqu'il n'y a pas de déplacement de la caméra ; les effets d'avancée ou de recul sont obtenus par des moyens optiques qui modifient la profondeur de champ, par variation de la focale et donc de l'ouverture angulaire.

Il faut encore ajouter qu'il existe une infinité de combinaisons entre le panoramique et le travelling : on parle alors de pano-travelling.

PLAN-SÉQUENCE : c'est un plan suffisamment long pour contenir l'équivalent événementiel d'une séquence, c'est-à-dire un enchaînement de plusieurs événements distincts.

PROFONDEUR DE CHAMP : c'est la portion d'espace qui apparaît nette dans le champ.

RACCORDS : les raccords sont un ensemble de figures spécifiques qui permettent de créer une continuité entre deux plans enchaînés.

Typologie des raccords les plus courants :

- le raccord de direction : c'est l'une des règles primordiales du montage classique ; elle s'est mise en place dès les années dix pour faciliter l'orientation du spectateur et la construction d'un espace diégétique cohérent : tout déplacement qui a lieu dans un plan doit se poursuivre dans la même direction sur l'écran dans le plan suivant pour être perçu comme continu ;
- sur le principe du raccord de direction s'est fondé un raccord plus spécifique : le raccord de mouvement, qui assure la continuité, d'un plan à un autre, d'un mouvement de caméra d'une vitesse et d'une direction données ;
- le raccord sur un geste produit l'effet de continuité désiré en présentant le début d'un geste dans un plan et sa fin dans le suivant, qui peut correspondre à un changement d'axe de prise de vue, ou alors à un effet de rapprochement ou d'éloignement par rapport au sujet filmé ; dans ce deuxième cas, le raccord sur le geste est combiné avec un raccord dans l'axe ;
- le raccord dans l'axe lie donc deux plans de grosseurs différentes filmés selon le même axe de prise de vue ;
- le raccord sur le regard lie, quant à lui, un plan d'un personnage qui regarde à un plan de ce que ce personnage regarde ; notons que lorsque le point de vue de la caméra semble coïncider dans l'espace avec celui du personnage qui regarde, on parle de plan subjectif ou de caméra subjective ; par ailleurs, les raccords sur le regard régissent une figure de montage particulièrement fréquente : le champ-contrechamp, c'est-à-dire l'alternance d'un champ donné avec le champ spatialement opposé.

Un **FAUX RACCORD** est une discontinuité notable des éléments visuels ou sonores entre deux plans successifs qui sont censés être contigus dans le temps et/ou dans l'espace. Il peut être involontaire (et il relève alors d'une erreur de scripte ou d'une « faute » de montage), mais il peut également être motivé et produire un effet de sens.

« **SIGNES DE PONCTUATION** » : expression métaphorique empruntée à Christian Metz qui désigne le fait que deux plans sont séparés ou liés par un effet optique.

Les « signes de ponctuation » les plus fréquents sont :

- le volet : mode de transition entre deux plans dans lequel une ligne horizontale ou verticale, voire oblique, traverse le champ, « effaçant » la première image et découvrant la seconde au fil de son avancée ; on peut également utiliser un volet noir ;
- le chassé : mode de transition entre deux plans dans lequel la deuxième image semble pousser la première, horizontalement ou verticalement, et prendre sa place ;
- l'iris : c'est un cercle entouré de noir qui s'ouvre ou se referme ; on parle donc d'ouverture à l'iris et de fermeture à l'iris ;
- le fondu : avec le fondu au noir, l'image s'obscurcit progressivement jusqu'au noir complet ; le fondu d'ouverture est l'inverse du fondu au noir : l'image apparaît progressivement à partir du noir complet ; enfin, avec le fondu enchaîné, une image apparaît en surimpression fugitive d'une image qui disparaît ; il est important de noter que la surimpression, c'est-à-dire la superposition de deux images, n'a pas forcément une valeur de ponctuation : c'est seulement le cas lors d'un fondu enchaîné ;
- le filé : c'est un mouvement panoramique très rapide qui rend l'image momentanément indéchiffrable et permet alors d'en introduire une autre ;
- le flou peut également servir de « signe de ponctuation » lorsque le défaut de mise au point apparaît délibéré.

SON : on peut distinguer, en suivant Michel Chion, trois catégories de sons, en fonction de la situation des sources sonores par rapport à l'image :

- le son in : la source est visible à l'écran ;
- le son hors-champ : la source n'est pas visible à l'image mais peut être imaginativement située dans l'espace-temps diégétique ;
- le son off : le son émane d'une source invisible située dans un espace-temps autre que celui qui est représenté à l'écran. Les sons off les plus fréquents sont la voix off et la musique non diégétique.
- Notons également trois cas particuliers étudiés par Michel Chion :
 - un son émane de « l'intérieur » d'un personnage que l'on voit à l'écran : sons physiologiques (des battements de cœur, par exemple) ou voix intérieure ; Chion propose d'appeler ces sons : « sons internes » ;
 - les sons d'ambiance globale, à la fois in et hors-champ, qui baignent tout l'espace diégétique (chants d'oiseaux, bruit du vent) : son ambiant ou ambiance sonore ;
 - les sons « on the air » ou « sur les ondes » : sons présents dans une scène mais supposés être retransmis électriquement, par radio, par téléphone, télévision, interphone, amplification, etc., donc échappant aux lois mécaniques dites « naturelles » de propagation du son.

SON ASYNCHRONE ou **ASYNCHRONISME** : le son diffère de ce que montre l'image : soit le son est temporellement décalé par rapport à l'image ; soit on voit quelque chose et on entend carrément autre chose.

SON SYNCHRONE ou **SYNCHRONISME** : le son accompagne étroitement l'image.

Effets de sens dus au synchronisme :

- la ponctuation : un aboiement de chien hors-champ, une pendule ou encore un téléphone qui sonne, sont des moyens discrets pour souligner un mot, scander un dialogue ou fermer une scène. De même, la musique peut être utilisée dans ce sens : ouverture ou fermeture des séquences par une « phrase » musicale récurrente ; apparition des personnages chez Leone (avec parfois un effet d'anticipation) ;
- la redondance : musique qui redouble, accentue les effets visuels (musique angoissante pour une séquence de terreur) ;
- le mimétisme : le son permet de coller au « réel » (coïncidence mimétique entre le son et l'image, notamment grâce au bruitage : grincement de porte, bruits de pas, d'un briquet, etc.) ;
- le mickeymousing : commentaire musical qui ponctue et accompagne très étroitement « les actions et les mouvements survenant dans les images du film par des figures et des actions musicales exactement synchrones, qui peuvent réaliser en même temps le bruitage, stylisé et transposé en notes musicales » (Michel Chion, Le Son au cinéma). L'expression, comme son nom l'indique, vient du dessin animé ;
- le contrepoint : écart entre l'image et le son, au niveau du sens et de l'effet provoqué (lorsqu'on voit une tuerie sur fond de musique douce, par exemple).