

## Fiche Vocabulaire analytique

Diégétique : tout ce qui appartient à l'espace et au temps du récit.

### 1 – Le plan

- **Le plan général ou de grand ensemble** : la totalité du décor, foule, caste paysage : Les lieux de l'action, personnage noyés dans l'immensité, il doit être assez long.
- **Plan d'ensemble** : le cadre est plus restreint, il donne de l'importance aux décors tout en montrant un ou deux personnages.
- **Plan moyen** : cadrage en pied, personnage mis en valeur, on joue avec le corps, l'aspect physique, la façon de bouger, mais le décor est encore très important.
- **Plan italien** : tête au genou.
- Plan américain, tête au cuisse, vient du western , ceinturon et colt
- **Plan taille** : tête taille, bien pour le format 4/3, ce que dit le personnage sans focaliser ni sur son visage ni sur les décors.
- **Plan rapproché** : personnage en buste : plan des dialogues, jeux des épaules et des mains.
- **Gros plan** approche au maximum les spectateurs, il sert à l'intériorisation des émotions, regards, durée courte.
- **Très gros plan**, partie du visage pour permettre d'attirer l'attention du spectateur.
- **L'insert** : équivalent du gros plan sur un objet
- 

### 2 - Angle de prise de vue :

- **Objectif horizontal**, angle normal
- Objectif vers les bas : vue plongeante, plan filmé en plongée ou **plongée**
- Objectif vers le haut, **contre plongée**  
Inclinaison du cadre :
- **Tout est horizontal**

- Caméra penchée à gauche ou à droite : **plan incliné**
- **Plan inversé**

### 3 - Profondeur de champ

#### Focales

- Plus la focale est courte plus l'ouverture angulaire est grande et plus le champ couvert par l'objectif est large, d'où le grand angle pour les très courtes focales. Une courte focale exagère la profondeur, les objets ou personnages semblent plus éloignés les uns des autres. Les mouvements semblent accélérés. Avec une focale de plus en plus courte, le champ filmé est de plus en plus étendu.
- Plus la focale est longue plus la portion filmée est restreinte. La longue focale réduit les distances entre les objets étagés en profondeur sur l'axe de la prise de vue, effet de rapprochement des objets, fond et premier plan semble plaqué les uns sur les autres, les distances à parcourir semble ralenti.

Pour faire varier la profondeur de champ :

- Variation de la focale : Plus la focale est courte plus la profondeur de champ est grande, tout comme la zone de netteté.  
Longue focale : zone de netteté réduite.
- Le **diaphragme** s'ouvre ou se ferme pour faire varier la lumière qui entre dans l'objectif : plus il est fermé plus la profondeur de champ est grande et inversement.
- La **distance entre la caméra et l'objet filmé** : si la caméra est proche, la zone de netteté est moins importante.

## 4 - Les mouvements de caméra :

- Les petites mouvements de caméra sont des **recadrages** : petits déplacements pour maintenir l'équilibre de la composition.

- **Panoramique** : la caméra pivote autour de son pied qui reste fixe.

De droite à gauche ou de gauche à droite : panoramique horizontale.

De haut en bas, de bas en haut : panoramique vertical.

- **Travelling** : la caméra se déplace au sol avec son pied.

Si la caméra se déplace vers l'avant dans le même axe en s'approchant de l'objet filmé : travelling avant

De gauche à droite : travelling latéral

Si la caméra se déplace vers l'avant dans le même axe en s'éloignant de l'objet filmé : travelling arrière

Si la caméra tourne autour de l'objet filmé : travelling circulaire

- On peut avoir des combinaison : le panotravelling

- Le **Zoom**

Le travelling modifie les objets les uns par rapports aux autres alors que le zoom permet de conserver la position des objets. Le zoom modifie la perception de la profondeur, il accentue les distances.

La Caméra

- La **caméra portée** ou caméra à l'épaule date des années 50 : peu de stabilité du cadrage, on sent le corps de l'opérateur, c'est un choix esthétique, le filmage est heurté, proche du réel.

- La **Steadicam** : harnais et anti vibration : la caméra est portée mais les secousses sont absorbées.

**Plan subjectif**, on voit à travers les yeux du personnage.

La lumière est caractérisée par l'intensité, le contraste et les directions d'éclairage.

L'intensité de la lumière modifie l'apparence des sujets filmés, de la même manière l'atmosphère varie selon l'éclairage.

Une **lumière dure** indique des contrastes forts et des ombres nettes donnant un effet plus dur au film ; à l'inverse **une lumière douce** atténue les contrastes et les ombres.

**L'éclairage frontal** donne un éclairage uniforme.

**L'éclairage latéral** fait apparaître des zones d'ombre soulignant les reliefs.

**L'éclairage par en dessous** déforme les traits donnant un aspect étrange et effrayant.

**L'éclairage au dessus** donne des effets plastiques d'un masque.

**L'éclairage par derrière** détache les figures du fond et souligne leurs contours : on parle aussi de décrochage, cela permet de mettre en avant les reflets de cheveux par exemple.

Un **effet de silhouettage** ou de contre jour vient d'un éclairage par derrière, les figures sont alors découpées en noir sur un arrière plan lumineux.

**L'éclairage trois points** : une lumière principale, l'attaque qui accentue les fortes ombres ; la lumière d'appoint qui crée une lumière d'ambiance et rééquilibre, atténue les ombres ; le décrochage ou éclairage par derrière qui détache le sujet filmé. A cela s'ajoutait parfois des lentilles ou des tulles visant à donner un effet satiné.

L'usage des ombres redessinent le cadre ou permet des ombres portées rappelant la présence du hors champ.

**La couleur**

Tout se joue dans les teintes et les saturations, les teintes sont mêlées de blanc ou de gris.

Les styles chromatiques des plans proviennent des teintes utilisées et du degré de saturation.

## 6 – Le son

Toutes les catégories de son peuvent être définies par leur volume, leur hauteur, leur timbre, leur rythme.

**La hauteur** : En musique occidentale, on désigne la hauteur par le nom d'une note sur une échelle ou gamme.

**Le timbre** : il désigne l'ensemble des caractéristiques sonores qui permettent d'identifier un instrument.

**Le rythme** est la caractéristique d'un phénomène périodique induite par la perception d'une structure dans sa répétition.

Les différents types de sons :

- **Les bruits**
- **La parole** : les variations ou contraste de volume de la parole indiqueront l'émotion plus ou moins intense des personnages, de la même façon le débit donnera des indications quant aux caractéristiques des personnages. Il en va de même pour les accents, la prononciation ou l'intonation.
- **La musique** : instrumentale, composition (mélodie ou motif récurrent), connotation culturelle qui détermine aussi son utilisation ou son interprétation.
- Voix, bruit et musique peuvent être utilisés en même temps, ils peuvent être hiérarchisés ou se faire écho, on parle d'échelle sonore lorsqu'un son prédomine sur l'autre, souvent les dialogues sont très audibles et dominent. Les relations entre les sons font former le rythme et peuvent donner naissance à un morceau.

Les sons et leurs sources :

- Les **sons in** sont ceux dont la source sonore est visible dans le champ.
- Les **sons hors champ** ont une source qui n'est pas visible mais qui est localisable dans le hors champ. Il peut y avoir des bruits off même si c'est très rare.
- Les **sons off** sont ceux dont la source sonore est située dans un espace spatio-temporel non contigu au champ, il s'agit d'un son non diégétique. C'est le cas de la musique d'accompagnement. Il existe aussi des sons internes comme le battement de cœur ou des voix intérieures émises au présent par une source présente ou hors champ.
- Il existe aussi souvent des **voix off** qui sont extra diégétiques si elles sont extérieures à la diégèse ou intra diégétique.
- Les **sons ambiants** ont des sources multiples et forment ce qu'on appelle une ambiance sonore.
- Les **sons « on the air »** : téléviseur, téléphone, haut parleur, ils sont très instables et peuvent être off, hors champ ou in. Ils sont caractérisés par des variations acoustiques.
- Les **sons subjectifs** : Ce sont des sons qui permettent au spectateur d'adopter la position du personnage et d'entendre avec ses oreilles en l'associant avec un personnage qui écoute.

Le statut du son et son traitement acoustique donneront lieu à différents effets. L'utilisation de la voix off indique l'intériorité, le son est mat, il y a absence de réverbération qui gomme l'ancrage spatial ; les sons in, hors champ et ambiant peuvent créer une perspective sonore, c'est à dire que leur traitement acoustique donne des indices sur la distance de la source, la situation ou son orientation. La réverbération forte souligne l'immensité d'un lieu. Il peut y avoir des transgressions à ses règles pour faire des effets, comme le fait d'utiliser une voix in au son d'une voix off.

Le montage son

Il peut y avoir **disjonction** comme une voix off sur des images du passé.

Un **pont sonore** est un son qui fait la transition entre deux séquences ou deux plans séparés par une ellipse. C'est le son qui fait le raccord. C'est aussi un moyen pour renforcer la fluidité entre deux séquences.

Une **contamination sonore** est un son d'une scène sur les images d'une autre sur une plus longue durée.

Une **redondance** correspond à une musique imitative qui renforce les effets visuels. Quand elle ponctue et accompagne tous les mouvements de façon synchrone, on parle de **mickeymousing** car c'est un procédé qui a été beaucoup utilisé dans les dessins animés. Inversement quand c'est le personnage qui suit la musique.

## 7 – Le montage

La scène découpée en différents plans nous donnent parfois plusieurs points de vue : c'est un procédé utilisé plus particulièrement dans les dix premières années du cinéma.

- La **coupe franche** : deux plans se suivent en étant juxtaposés, c'est le **cut** ou montage cut.
- Mais entre deux plans, peut apparaître un effet optique comme **le volet** où on découvre l'autre plan au fur et à mesure par la latérale, une ligne traverse alors le champ effaçant le premier plan. Cette ligne peut aussi être verticale horizontale ou oblique
- **L'iris** est un cercle avec cache noir qui s'ouvre ou se ferme (ouverture ou fermeture à l'iris), est alors privilégié le centre du champ.
- **Le fondu au noir** : variation de l'exposition lumineuse, l'image s'obscurcit jusqu'à disparaître, il fait disparaître toutes les parties de l'image au même rythme. Le fondu au noir indique une ellipse de plus grande amplitude séparant deux séquences.
- Le fondu à l'ouverture ou fondu d'ouverture : l'image apparaît à partir du noir.

- **Le fondu enchaîné** est le procédé qui superpose brièvement des images. Le fondu enchaîné dans le cinéma classique indique une ellipse : on suggère une action en montrant ce qui s'est passé avant et après.

- **Le soft cut**, littéralement : *coupe douce*. Il est utilisé pour adoucir une transition entre deux plans, c'est un fondu enchaîné très court, presque invisible pour le spectateur, d'une durée allant d'approximativement de quatre à huit images. Cette technique à souvent pour but de *faire passer* un raccord cut peu convaincant ; il est aussi utilisé pour les interviews afin d'adoucir le jump cut inévitable au montage.

Les raccords représentent trois choses distinctes :

- Point de jonction entre deux plans,
- Être raccord : les éléments filmés, décors, lumière, costume, personnage restent identique.
- Raccord comme figure de montage spécifique permettant une cohérence spatiale : **raccord de direction**, lorsqu'un déplacement qui a lieu dans un plan se poursuit dans la même direction dans le plan suivant en respectant la règle des 180° : la caméra doit rester du même côté de la ligne.

**Raccord dans le mouvement** : un mouvement se poursuit de plan en plan.

**Raccord dans l'axe** : lien entre deux plans de grosseurs différentes filmés selon le même axe de visée.

**Raccord du regard** : raccord sur le regard qui lie un plan de quelqu'un qui regarde à un plan de l'objet qu'il regarde.

**Champ, contre champ** : deux personnages se regardent, là encore il faut veiller à respecter la règle des 180°.

Un **faux raccord** est un cas de figure de style : **jump cut** qui crée une coupe dans un plan sans qu'il y ait de changement d'axe, de prise de vue ou d'échelle.



Ordre du récit :

- **Récit chronologique** : il suit les évènements,
- **Flashback** : retour en arrière dans la chronologie de l'histoire pour élucider une énigme ou éclairer le comportement d'un personnage en dévoilant des éléments de son passé.
- **Flash forward** : anticipation temporelle.
- On peut aussi déconstruire la chronologie en constituant un **puzzle temporel**.
- Le **montage parallèle** : alternance de deux ou plusieurs actions sans qu'il y est entre elles des rapports de simultanités.
- Le **montage alterné** : deux ou plusieurs scènes se déroulant au même moment s'alternent.

Montage et durée du récit inférieur à celle de l'histoire : ellipses temporelles, ellipses implicites ou explicites (elles sont explicites lorsqu'elles se font par le dialogue, les intertitres ou les cartons, elles sont implicites lorsqu'elles sont le résultat d'effet d'optique, souvent utilisées pour des temps plus courts ) ; fondu au noir ; accéléré.

Montage et durée du récit supérieur ou égal à celle de l'histoire : C'est le cas à l'échelle d'une séquence ou d'un plan lorsque le montage montre plusieurs fois de suite un même élément de l'histoire :

- répétition : même action vue sous différents angles,
- Le ralenti : on étire un fragment du récit,
- L'arrêt sur image : l'image est gelée ce qui interrompt le déroulement de l'histoire tandis que le récit se poursuit.