

Première spécialité
Cinéma - audiovisuel
Filmologie : le vocabulaire du cinéma

I. Le plan

- 1^{er} sens : le plan comme plus petit élément d'un film = portion continue ou ininterrompue d'image en mouvement, située entre deux points de coupe ou de montage.
Remarque : une succession de plans ayant une unité de lieu et / ou de temps et/ou d'action s'appelle une séquence.
- 2^{ème} sens : le plan comme type de cadrage = quantité d'espace visible à l'image : on peut voir beaucoup de choses dans un grand espace, de très loin (plan général), ou de loin (plan d'ensemble), à l'autre extrême, on peut voir une toute petite portion d'espace de très près (très gros plan).
Remarque : on trouve d'autres tailles de plans entre le plan d'ensemble et le très gros plan : le plan de demi-ensemble (on voit autant le décor que les personnages), le plan moyen (qui est au centre de l'échelle des plans : on voit à l'image un personnage de la tête aux pieds), le plan italien (le personnage est vu de la tête au-dessous des genoux), le plan américain (le personnage est vu de la tête jusqu'au milieu des cuisses), le plan rapproché taille, le plan rapproché poitrine, le plan rapproché épaule, le gros plan (le personnage est cadré de la base du cou au sommet de la tête).
- 3^{ème} sens : le plan comme composition du champ = position respect ive des objets et des personnages dans la profondeur de l'image ou du champ. On parlera de « premier plan », « second plan », « arrière-plan », etc.
- 4^{ème} sens : le plan comme point de vue = place du spectateur relativement à ce qui est montré à l'image : si la caméra montre ce que voit un personnage, on parlera de plan subjectif ; si la caméra reste neutre et occupe la position d'un observateur extérieur aux personnages, on parlera de plan objectif.

II. Le cadre

Portion d'espace délimitée par les bords de l'écran. Le cadre est donc un espace à deux dimensions : hauteur et largeur.

III. valeur de plan



À ces tailles vient s'ajouter le plan général, dans lequel on voit à peine les acteurs, s'ils sont présents. Il s'agit surtout de mettre en place un lieu, un décor.

De manière générale, plus on s'approche du personnage, plus on s'intéresse à ses gestes et sentiments :

Taille de plan	Intérêt
Plan général	les décors, les lieux
Plan d'ensemble	Les actions des personnages dans le décor
Plan moyen	Personnage et décor sont aussi importants
Plan italien	Actions du personnage
Plan américain	
Plan rapproché taille	Gestuelle du personnage
Plan rapproché poitrine	
Gros plan	Émotions du personnage
Très gros plan	
Insert	Comme un très gros plan mais sur un objet

IV. Le champ

Portion d'image visible en trois dimensions à l'écran : hauteur, largeur et profondeur.

V. La profondeur de champ

Zone de netteté de l'image. On parle de grande profondeur de champ si tout est net à l'image du premier plan à l'arrière-plan, de faible profondeur de champ si l'arrière-plan ou le premier plan sont flous.

VI. Le hors-champ

Espace non cadré par la caméra mais dont la présence est suggérée .

VII. Les angles de prise de vue

Angle de prise de vue

Inclinaison de la caméra dans la verticalité par rapport à ce qui est filmé.

- la plongée : inclinaison de l'objectif de la caméra vers le bas, qui filme ainsi par « le dessus » le personnage ou le décor .
- la contre-plongée : inclinaison de l'objectif de la caméra vers le haut, qui filme ainsi par « en dessous » le personnage ou le décor.
- l'angle normal ou angle plat : l'objectif de la caméra est au niveau de ce qui est filmé , selon un axe horizontal. Le spectateur a l'impression d'être « en face » de ce qui est filmé.
- le plan débullé, (ou le « dutch angle ») : l'inclinaison de la caméra dans l'horizontalité par rapport à ce qui est filmé : le cadre « penche » à droite ou à gauche, ce qui provoque une impression de déséquilibre, l'anomalie ou de malaise.

Remarque

à ne pas confondre avec le plan décadré, dans lequel le personnage ou l'objet filmé est excentré, décalé vers l'un des bords du cadre.

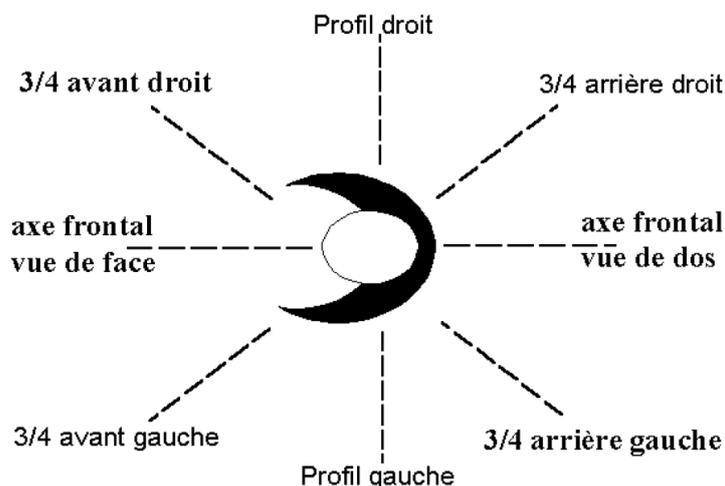
VIII. La hauteur de prise de vue

Position de la caméra par rapport à ce qui est filmé, dans la verticalité.

Remarque : la caméra est la plupart du temps à hauteur normale(= à la hauteur du regard), mais elle peut parfois occuper une position haute (= cadrer au-dessus de la tête des personnages) ou une position basse (= être posée au niveau du sol), tout en étant en angle normal.

IX. Les axes de prise de vue

- l'axe de prise de vue : position de la caméra par rapport à ce qui est filmé, dans l'horizontalité .
- l'axe frontal : la caméra cadre de face ou de dos le personnage
- l'axe latéral : la caméra cadre le personnage de profil.
- l'axe à 45° : la caméra cadre le personnage de $\frac{3}{4}$ face ou $\frac{3}{4}$ dos.



X. Les mouvements de caméra

Le travelling

Déplacement rectiligne de la caméra dans l'espace, ou au sol sur son pied.

Remarque

On parle de travelling avant ou arrière quand la caméra avance ou recule, de travelling latéral ou horizontal quand la caméra se déplace perpendiculairement à l'axe de la caméra, de travelling circulaire quand la caméra tourne autour du sujet filmé.

Le travelling circulaire

Le travelling circulaire est un travelling sur un cercle et non pas linéaire. Il sert à tourner autour d'un objet.

Le panoramique

Rotation de la caméra sur son pivot, son pied restant fixe.

Remarque

On parle de panoramique horizontal quand la caméra pivote droite-gauche ou gauche-droite, de panoramique vertical quand la caméra pivote haut-bas ou bas-haut, de panoramique circulaire quand elle fait un tour complet sur son pivot.

Le panotravelling

Combinaison du panoramique et du travelling.

Le travelling optique ou zoom

Variation de la focale de l'objectif de la caméra qui donne l'impression que l'on s'approche (zoom avant) ou l'on s'éloigne (zoom arrière) de l'objet filmé.

Remarque

Comme l'impression d'éloignement ou de rapprochement est un phénomène optique et non un effet du déplacement de la caméra, on appelle aussi le zoom un « travelling optique ».

Le travelling compensé, ou dolly zoom, ou trans trav ou effet Vertigo

Combinaison d'un travelling optique et d'un travelling de sens opposé, tout en gardant la même valeur de plan.

Remarque

On a donc deux types de travelling compensés :

- Celui composé d'un travelling avant et d'un zoom arrière.
- Celui composé d'un travelling arrière et d'un zoom avant.

XI. Plan objectifs/subjectifs

Un plan subjectif est un plan qui remplace et traduit le regard d'un personnage. La prise de vue, appelée alors caméra subjective emprunte ainsi le regard du personnage et s'identifie provisoirement à lui. Il existe deux types de plan subjectifs :

- le plan subjectif fort : la caméra remplace les yeux du personnage.
- le plan subjectif faible : la caméra est placée derrière le personnage, celui-ci étant en amorce (on voit une partie du personnage).

Un plan objectif est un plan dans lequel la caméra est placée dans une position neutre. Le spectateur observe la situation de l'extérieur et ne s'identifie à aucun personnage.

XII. Les sons

Son diégétique

Tout bruit, parole ou musique qui appartient à l'histoire racontée, au monde supposé - ou proposé par la fiction du film, que l'on appelle la « diégèse ». Autrement dit, tout son que les personnages du film eux-mêmes peuvent entendre.

Il existe deux catégories de son diégétique :

- Le son « in » : son dont la source est visible à l'écran (ex : chanson émanant d'un poste de radio présent dans le plan, réplique prononcée par un personnage cadré à l'image).
- Le son « hors-champ » : son dont la source n'est pas visible à l'écran mais qui appartient au monde du film (ex : la voix d'un personnage qui se trouve hors-champ). Ce type de son est également appelé « off-screen » (= littéralement « hors écran », mais il appartient tout de même à la diégèse du film).

Son off (ou over) ou extradiégétique

Son qui n'appartient pas au monde du film et que les personnages ne peuvent pas entendre, car rajouté lors du mixage (ex : la musique d'ambiance qui accompagne les films d'horreur, ou la voix d'un narrateur qui surplombe l'histoire en « voix off »).