

## Lexique cinéma

### Plan

Le plan est « l'unité de mesure » d'un film. A chaque fois qu'il y a une coupe, il y a un nouveau plan. Chaque scène se compose donc de plusieurs plans, et chaque plan est une prise de vue différente.

### Cadrage

Le cadrage désigne l'espace enregistré par la caméra. « Cadrer », c'est pointer la caméra sur l'élément de son choix. Le cadrage est la manière dont la caméra est pointée sur cet élément.

### Raccord

Un raccord est une transition entre deux plans. Quand le spectateur a la sensation que cette transition n'est pas naturelle, ou quand il y a une erreur, un changement non prévu d'un plan à l'autre (par exemple, un objet a disparu), on parle de « faux raccord ».

### Séquence

Une séquence est une suite de plans situés dans un même décor et formant une unité temporelle.

### Montage

Le montage est l'organisation de l'ensemble des plans dans le film. Le choix des images, l'ordre dans lequel on les met, la durée qu'on leur donne, les transitions d'une image à l'autre, le rythme : le montage est tout cela et aboutit au produit final qui est le film.

## Champ

Le champ est ce qui est visible à l'image, tout ce qu'on peut voir dans les limites imposées par le cadre de la caméra. Lorsqu'une action se déroule en-dehors des limites du cadre, on parle de « hors champ ».

## Plan-séquence

Que la caméra soit fixe ou en mouvement, on parle d'une scène tournée en plan-séquence lorsque celle-ci ne comporte qu'un seul plan qui dure tout le long de la scène, qu'il n'y a pas de coupe.

## Plan fixe

On parle de plan fixe quand il n'y a aucun mouvement de caméra, qu'elle ne bouge pas du tout.

## Gros plan

On parle de gros plan lorsqu'un objet, un élément naturel ou une partie du corps vient remplir toute l'image.

## Plan rapproché

On parle d'un plan rapproché quand la caméra se tient près de l'élément qu'elle filme.

## Plan large

Un plan large est un cadrage qui laisse beaucoup d'espace dans l'image.

## Plan d'ensemble

Un plan d'ensemble est une prise de vue qui permet de voir une très grande partie du décor.

## Plan général

Un plan général est une prise de vue qui permet de voir la totalité du décor.

## Montage alterné

On parle de montage alterné quand deux actions qui se déroulent au même moment mais à deux endroits différents sont montrées en alternance l'une de l'autre, successivement.

## Montage parallèle

Le montage parallèle est la mise en relation de deux images qui n'ont à priori rien à voir entre elles mais qui, mises l'une à côté de l'autre, expriment une idée.

## Montage Cut

Le cut est une coupe brutale entre deux images. Un montage cut est une succession de plans qui s'enchaînent rapidement.

## Fondu

Le fondu est une transition qui permet de passer d'une image à une autre progressivement. On parle de fondu au noir quand l'image s'obscurcit petit à petit jusqu'à devenir un écran noir. On parle d'ouverture au noir quand l'image apparaît progressivement depuis un écran noir.

## Fondu enchaîné

On parle de fondu enchaîné quand l'image disparaît progressivement et se mélange à l'image suivante qui apparaît progressivement.

## Surimpression

La surimpression est la superposition de deux images l'une sur l'autre qui donne un effet de mélange.

## Jump Cut

Le jump cut est une transition brutale entre deux plans, qui donne une sensation de « cassure » de la continuité. « Jump » veut dire « sauter » en anglais ; le jump cut est comme une « saute » de l'image qui vient briser la fluidité du montage.

## Caméra portée

On parle de caméra portée ou de « caméra à l'épaule » quand le cadreur filme sans pied de caméra et sans appareil pour la soutenir. Il pose la caméra directement sur son épaule et la tient à la force de ses bras. Cela donne la plupart du temps une image instable, pour une façon de filmer plus nerveuse et instinctive.

## Steadicam

Le steadicam est un appareil qui sert à faire des mouvements de caméra fluides et stables. Il confère une grande liberté de mouvement au cadreur et permet de suivre des personnages avec aisance et sans heurts.

## Travelling

Le travelling est un mouvement de caméra. Lorsque la caméra s'avance, recule, ou se déplace sur le côté, on parle de travelling ; il peut donc être avant, arrière, ou latéral.

## Panoramique

Le panoramique est l'action de faire « pivoter » la caméra sur son axe horizontalement ou verticalement. C'est donc un mouvement de caméra, mais la caméra ne se déplace pas physiquement, contrairement au travelling.

## Grue

La grue est un appareil qui permet de réaliser des mouvements de caméra ambitieux. La caméra peut ainsi évoluer en hauteur, s'élever ou redescendre.

## Plongée

La plongée est une prise de vue « depuis le haut », un point de vue supérieur sur un objet, un décor ou un personnage.

## Contre-plongée

La contre-plongée est une prise de vue « depuis le bas », vers le haut.

## Surcadrage

On parle de surcadrage quand un élément du décor (comme par exemple une vitre, ou une porte), donne l'impression de créer un cadre à l'intérieur du plan. Le surcadrage est donc une action de cadrer un personnage à l'intérieur d'un élément du décor, le plus souvent pour donner une sensation d'enfermement.

## Photographie

La photographie d'un film est le travail artistique sur l'image. Éclairage, couleurs, teintes, grain, composent le style de la photographie.

## Contraste

Le contraste est la différence entre les parties les plus lumineuses et les parties les plus sombres de l'image. Plus généralement, lorsqu'on a la sensation de deux éléments qui s'opposent réunis dans une image, on parle de contraste.

## Focale

La focale est la distance entre le centre optique de l'objectif et la lentille. En fonction de l'objectif choisit, cette distance varie – elle détermine ce qu'on voit à l'image. On parle de courte focale quand tout est net à l'image, et que la caméra enregistre beaucoup d'espace. On parle de longue focale quand l'arrière-plan est flou et que le sujet filmé nous semble très proche.

## Profondeur de champ

La profondeur de champ est la visibilité qu'on a de l'arrière-plan d'une image. Si la profondeur de champ est faible, l'arrière-plan sera flou. Si la profondeur de champ est forte, l'arrière-plan sera net.

## Esthétique

L'esthétique est le résultat de tous les éléments visuels d'un film : couleurs, lumières, grain, mouvements de caméra...c'est en quelque sorte la qualité artistique de l'aspect visuel du film. On parle de « recherche esthétique » quand le travail visuel est prononcé et donne une sensation artistique accrue.

## Plastique

La plastique d'un film est une qualité esthétique qui fait particulièrement ressortir un effet visuel. Un « effet plastique » est souvent associé à des jeux de contrastes et de couleurs. Quand une image ressort particulièrement et qu'elle donne la sensation d'avoir une « texture », une constitution particulière, on parle de plastique du cinéma.