

Glossaire du langage filmique

2^e édition compilée et éditée par Mark Bischoff (2012)

Table des matières

Échelle des plans [Einstellungsgröße]	2
Angle de prise de vues [Kameraperspektive]	3
Point de vue [Szenenauflösung]	4
Mouvement d'appareil [Kamerabewegung]	5
Netteté [Schärfe/Brennweite]	5
Vitesse [Aufnahmegeschwindigkeit]	6
Segments [Einheiten]	7
Montage [Montage]	7
Ponctuation [Übergänge]	9
Éclairage [Lichtführung]	9
Couleur [Farbgebung]	10
Son [Ton]	11
Préparation [Vorlagen]	11
Bibliographie	12

Avertissement:

Le glossaire en version numérique contient des informations supplémentaires comme

- des photogrammes en haute définition (↗ agrandir),
- des diagrammes qui expliquent/illustrent certains termes (↗ diagramme),
- des extraits de productions (↗ extrait) ou
- des extraits de films (↗ titre).

Échelle des plans [Einstellungsgröße]

plan (m.) général [weit]. (abréviation p.g.) PLAN couvrant un vaste ensemble naturel qui situe le décor construit dans son cadre. En général, il faut noter que la typologie proposée ici est approximative et que la terminologie est parfois employée assez variablement. (↗ agrandir)



plan d'ensemble [Totale]. (abréviation p.e.) PLAN cadrant l'ensemble du décor construit, typiquement EN PROFONDEUR. Quand il sert à introduire le lieu où se dérouleront des événements suivants, on l'appelle aussi PLAN DE SITUATION. (↗ agrandir)



plan américain [amerikanisch]. (abréviation p.a.) PLAN coupant les personnages à mi-cuisse. (↗ agrandir)



plan rapproché [nah]. (abréviation p.r.) (1) PLAN cadrant le(s) personnage(s) au niveau de la taille (plan rapproché taille) ou de la poitrine (plan rapproché poitrine). (2) D'un point de vue du décor on verrait une partie équivalente d'un objet. (↗ agrandir)



gros plan [groß]. (abréviation g.p.) (1) PLAN isolant un visage, généralement cadré à la hauteur du nœud de cravate, ou un autre détail du corps. Dans ce dernier cas, on parle plutôt de plan de détail. (2) Plan cadrant tout ou partie d'un petit objet. En tout cas il sert souvent à mettre en valeur un détail utile à la compréhension de la SCÈNE présente ou d'une scène à venir dans le film ou à créer une ambiance dramatique. (↗ agrandir)



très gros plan [Detail]. (abréviation t.g.p.) PLAN cadrant une partie de visage, un détail du corps (un œil, une bouche, un doigt, etc.) ou le détail d'un objet. Il peut rendre une SCÈNE plus dramatique ou accentuer un détail significatif. (↗ agrandir)



Angle de prise de vues [Kameraperspektive]

angle (m.) normal (angle plat) [Normalsicht].

Angle obtenu quand la caméra est placée horizontalement, à hauteur de regard de l'acteur. Cette perspective assez naturelle peut fournir une orientation générale. (↗ diagramme) (↗ agrandir)



plongée (f.) [Obersicht/extreme O.: Vogelperspektive]. Effet obtenu à la prise de vues lorsque l'axe optique de l'objectif est incliné vers le bas. (↗ diagramme) (↗ agrandir)



Point de vue [Szenenauflösung]

contre-plongée [Untersicht/extreme U.: Froschperspektive]. Effet obtenu à la prise de vues lorsque l'axe optique de l'objectif est incliné vers le haut. L'air intimidant ainsi produit peut créer une ambiance dramatique. (↗ diagramme) (↗ agrandir)



Point de vue [Szenenauflösung]

plan de situation [einführende Einstellung]. PLAN relativement large qui, au début d'une SCENE, présente le contexte (lieu, temps, atmosphère) et sert comme orientation initiale en permettant de localiser les événements suivants. (↗ *Carrie*)

en amorce [Über-die-Schulter]. Un personnage ou un objet est en amorce quand il est placé au premier PLAN au bord du champ. C'est souvent le cas dans une conversation filmée en CHAMP-CONTRECHAMP. (↗ agrandir)



contrechamp (m.) [Gegenschuss/Gegen-Einstellung]. Champ spatialement opposé au champ précédent. (↗ agrandir)



champ-contrechamp [Schuss-Gegenschuss-Verfahren]. Figure de style qui fait alterner un champ donné et un champ spatialement opposé. Très utilisé lorsqu'il s'agit de filmer une conversation, le champ-contrechamp représente un ping pong visuel souvent considéré comme une solution paresseuse de la mise en scène. À noter que le champ-contrechamp obéit à des règles, notamment la REGLE DES 180°. (↗ *Heat*)

180° (loi [f.] des 180°, règle [f.] des 180°) [180-Grad-Regel]. Lorsque l'on filme deux personnages qui se font face en CHAMP-CONTRECHAMP, la caméra ne doit pas franchir la ligne

imaginaire qui réunit ces personnages, car un tel franchissement détruirait la consistance spatiale et les raccords perçus par le spectateur. (↗ diagramme)

plan de réaction [Reaktions-Einstellung]. PLAN montrant l'effet d'une action, d'un BRUIT ou des PAROLES sur un ou plusieurs personnages. Il s'agit souvent d'un PLAN RAPPROCHE muet. Comme PLAN DE COUPE il pourrait montrer des spectateurs qui sont en train de voir un match de boxe. (↗ *Jaws*)

caméra (f.) subjective [subjektive Kamera]. Ce procédé met la caméra à la place occupée par un personnage, de sorte que le spectateur a l'impression de percevoir ce que perçoit le personnage ce qui est souvent réalisée par un RACCORD de regard. A noter que dans une conversation filmée, le cinéma classique cherche à éviter un regard direct à la caméra qui peut introduire une brèche diégétique. (↗ diagramme) (↗ *Strange Days*)

Mouvement d'appareil [Kamerabewegung]

panoramique (m.) [Schwenk]. Prise de vues faisant appel à une rotation de l'appareil autour d'un axe de fixation. Abrégé parfois en *pano*, voire même en *pan* (anglicisme). On distingue le PANORAMIQUE HORIZONTAL et le PANORAMIQUE VERTICAL. Bien entendu, tous les mouvements transversaux sont également possibles (*panoramique diagonal*). Le *panoramique filé* est un déplacement très rapide d'un cadre à l'autre. Le *panoramique d'accompagnement* maintient dans le champ le personnage ou l'objet en mouvement. Le *pano-travelling* joint les effets du panoramique et du TRAVELLING. (↗ diagramme)

panoramique horizontal [horizontaler Schwenk]. Prise de vues qui explore l'espace de droite à gauche ou de gauche à droite. (↗ diagramme) (↗ *The Straight Story*)

panoramique vertical [vertikaler Schwenk]. Prise de vues qui balaie de haut en bas ou de bas en haut. (↗ diagramme) (↗ *Gladiator*) (↗ *12 Angry Men*)

roulis (m.) [roll [m.]] [Rollen]. Rotation de la caméra sur l'axe optique. (↗ diagramme) (↗ *Apocalypse Now*) (↗ *The Talented Mr. Ripley*)

travelling (m.) [Kamerafahrt]. Prise de vues obtenue à partir d'un déplacement réel de l'appareil dans l'espace. Le travelling est réalisé à partir des moyens de déplacement les plus divers : chariot sur rails ou sur pneumatiques, caméra portée, voiture (et même voiture d'enfants !), train, bateau, avion ou hélicoptère ... On distingue le *travelling avant* et le *travelling arrière* (le déplacement de l'appareil est parallèle à l'axe optique de l'objectif), le *travelling latéral* (l'axe optique est plus ou moins perpendiculaire au déplacement), le *travelling circulaire*. Le *travelling d'accompagnement* maintient dans le champ le personnage ou l'objet en mouvement. Le *pano-travelling* lie les effets du PANORAMIQUE et du travelling. (↗ *GoodFellas*)

travelling optique [Zoom]. Mouvement apparent d'approche ou d'éloignement du sujet obtenu par voie optique, sans déplacement de l'appareil de prise de vues. On peut distinguer le zoom avant et le zoom arrière qui correspondent à peu près au TRAVELLING avant et arrière. (↗ *Don't Look Now*)

Netteté [Schärfe/Brennweite]

point (m.) [Schärfe]. Netteté de l'image enregistrée ou projetée. Antonyme : flou.

Vitesse [Aufnahmegeschwindigkeit]

mise (f.) au point [Fokussieren]. Réglage du déplacement de l'objectif vers l'avant ou l'arrière (par tirage ou rotation) pour assurer la netteté de l'image enregistrée ou projetée.

profondeur (f.) de champ [Schärfentiefe]. Ce terme technique désigne la portion d'espace dans laquelle l'image est nette. Il ne faut pas le confondre avec la profondeur de l'espace représenté. Un espace profond peut être photographié avec peu de profondeur de champ : il peut devenir flou dès le second PLAN et on ne distinguera pas les détails de l'image. (↗ diagramme)

grande profondeur de champ (champ en profondeur) [weiter Schärfentiefebereich]. Large zone de netteté qui comprend des objets proches de la caméra ainsi que des objets très éloignés. (↗ agrandir) (↗ diagramme)



faible profondeur de champ [enger Schärfentiefebereich]. Technique qui ne crée qu'une petite portion d'espace dans laquelle l'image est nette, le reste est flou. Ainsi la profondeur désigne ce qui est à voir. (↗ agrandir) (↗ diagramme)



suivre le point [Schärfenanpassung]. Travail qui consiste à ajuster la MISE AU POINT de l'objectif en fonction des déplacements du sujet ou de la caméra. (↗ *In the Mood for Love*)

procédé (m.) de changement de mise au point pendant le tournage [Schärfenverlagerung]. Réglage du déplacement de l'objectif par tirage ou rotation pour assurer la netteté d'une partie de l'image enregistrée en FAIBLE PROFONDEUR DE CHAMP. La variation des parties qui sont MISES AU POINT dirige la perception du spectateur. (↗ 24) (↗ *The Color of Money*)

Vitesse [Aufnahmegeschwindigkeit]

accélééré (m.) [Zeitraffer]. Truquage du temps obtenu par une fréquence de prise de vues plus lente que la fréquence de projection. Il peut produire des effets comiques ou rendre une SCENE plus dynamique. (↗ *Zazie dans le Métro*) (↗ *Koyaanisqatsi*)

ralenti (m.) [Zeitlupe]. Truquage du temps obtenu par une augmentation de la fréquence à la prise de vues et une fréquence normale à la projection. Il peut intensifier un moment, créer un effet artistique ou une aura romantique. (↗ *Terminator 2*) (↗ *Powaqqatsi*)

arrêt (m.) sur (l')image [Standbild]. Truquage réalisé au tirage qui consiste à multiplier un PHOTOGRAMME isolé dans un PLAN en mouvement de façon à donner le sentiment que l'image se fige. Comme résultat un instant peut être prolongé, intensifié ou dramatisé. Au sens large il peut servir comme PONCTUATION. (↗ *Les Choses de la Vie*)

Segments [Einheiten]

photogramme (m.) [Einzelbild]. Image isolée d'une série photographique enregistrée sur le film. Le film sonore défile à la fréquence standard de 24 photogrammes par seconde. (↗ diagramme)

plan [Einstellung/Bildgrund]. Le terme est polysémique, et au cinéma la notion de plan se réfère à trois grandes acceptions : (1) Fragment de temps et d'espace enregistré d'un seul tenant, selon un POINT DE VUE déterminé, et donnant à la projection le sentiment de la continuité d'une même « image en mouvement ». Si le PHOTOGRAMME représente l'unité technique de la prise de vues, la SCENE et la SEQUENCE les unités narratives de l'œuvre cinématographique, le plan est la cellule fondamentale de l'écriture du film. (2) Comme l'image fixe, l'image de film est projetée sur une surface plane. Cette surface appelée *plan de l'image* est parallèle à des plans imaginaires étagés dans la profondeur illusionniste figurée, le long de l'axe de prise de vues. On dira ainsi qu'un sujet est au premier plan, ou avant-plan, un autre au deuxième plan, un enfin à l'arrière-plan (↗ diagramme). (3) En ce qui concerne L'ECHELLE DES PLANS, le terme de plan se substitue à celui de cadre, puisqu'il s'agit de la grosseur du sujet dans le cadre.

scène (f.) [Szene]. Suite de PLANS se déroulant dans un même lieu, avec une continuité temporelle, et présentant une cohérence dramatique.

séquence (f.) [Sequenz]. Suite de SCENES constituant une action dramatique autonome ou distincte. Structure de récit plus spécifiquement cinématographique que la scène, la notion de séquence comporte cependant quelques ambiguïtés. Justement, on la confond parfois avec la scène, notamment dans le cas du PLAN SEQUENCE. Elle est comparable au chapitre d'un livre, la scène au paragraphe et le PLAN à la phrase.

plan (m.) séquence [Plansequenz]. PLAN étendu aux dimensions d'une SEQUENCE ; séquence traitée en un seul plan. (↗ *Touch of Evil*)

Montage [Montage]

Techniquement, le montage consiste à coller les PLANS filmés et les éléments de la BANDE SON à la suite les uns des autres, dans l'ordre qui a été déterminé par le réalisateur en accord avec le monteur. Vers 1910, on découvre ce qui correspond au montage actuel, le découpage d'une SCENE en plans filmés de différents POINTS DE VUE, qui instaure des relations à la fois sémantiques et formelles entre les plans successifs par le jeu de l'alternance des points de vue et par les RACCORDS. Comme le montage est trop complexe pour être traité exhaustivement dans un glossaire, ce qui suit ne sont que quelques descriptions de procédés typiques.

montage (m.) alterné [Parallelmontage]. Cette forme de montage alterne les PLANS de deux ou plusieurs SEQUENCES mettant en scène des actions qui se passent simultanément dans des lieux différents. On peut ainsi montrer tour à tour des poursuivants et des poursuivis qui

Montage [Montage]

évoluent dans des espaces proches sans appartenir toutefois au même champ. (↗ *Ascenseur pour l'Echafaud*)

plan de coupe [Zwischenschnitt]. PLAN, généralement bref, inséré dans la continuité d'un autre plan ou introduit entre deux plans pour faciliter la transition de l'un à l'autre ou éviter un JUMP CUT. (↗ *Clerks*)

insert (m.) [Insert]. Placé entre deux PLANS, l'insert est un GROS PLAN d'objet destiné à mettre en valeur un détail utile à la compréhension de la scène présente ou d'une scène à venir dans le film. Gros plans d'un journal, d'une main tenant une pistole ou d'une horloge sont des exemples canoniques. (↗ *The Jazz Singer*)

flashback (m.) (retour (m.) en arrière) [Rückblende]. Le flashback désigne le retour en arrière dans le temps diégétique, vers des événements antérieurs, ce qu'on appelle en narratologie l'*analepse*. Les décalages temporels entre temps de l'histoire et temps du récit (discours) ont été utilisés dès le début du cinéma, à des fins expressives ou narratives. (↗ diagramme) (↗ *Titanic*) (↗ *Marathon Man*)

flash-forward (m.) [Vorausblende]. Le flash-forward ou *prolepse*, consiste à insérer dans le film des images, une SEQUENCE relatant des faits postérieurs à ceux qui sont évoqués par le récit (discours). En raison de sa hardiesse à la lisière de la science-fiction, cette figure narrative est très rarement employée. L'in vraisemblable « saut dans l'avenir » va en effet à contre-courant de la convention « réaliste » sur laquelle se fonde la quasi-totalité des récits de cinéma. Néanmoins, il peut servir à montrer les espoirs ou les rêves d'un personnage. (↗ *Gladiator*) (↗ *The Lord of the Rings: The Two Towers*)

jump cut (m.) (saute [f.]) [Sprungschnitt]. Effet obtenu délibérément par une interruption momentanée de la prise de vues, sans modification du cadre, ou par l'élimination d'une série de photogrammes à l'intérieur d'un PLAN. D'abord utilisé de façon « invisible » comme moyen de truquage ou pour éviter un temps mort au milieu d'un plan, le jump cut a trouvé une fonction différente depuis Jean-Luc Godard : la saute qui résulte de la coupe à l'intérieur du plan, refusée par le cinéma classique fondé sur la fluidité et la transparence, est désormais valorisée comme une brisure délibérée de la continuité de l'espace/temps du film. Le jump cut, utilisé de façon frénétique, est devenu une figure courante du film d'action commercial d'aujourd'hui. (↗ *A Bout de Souffle*)

raccord (m.) [Anschluss]. Au montage les raccords assurent la continuité visuelle et diégétique entre deux PLANS. On distingue en général les *raccords de direction* (les déplacements s'effectuent dans le même sens au cours de plans successifs), les *raccords de mouvement* ou *de geste* (le mouvement, ébauché dans un plan est continué dans le suivant soit par le même personnage, soit par un autre), les *raccords purement plastiques* (un effet de contiguïté entre formes et COULEURS) et les *raccords de regard* (à un premier plan sur le personnage succède un CONTRECHAMP montrant ce qu'il voit). (↗ diagramme) (↗ *2001: A Space Odyssey*) (↗ *M*)

chevauchement (m.) du son [Überlappen]. Dépassement du son d'un PLAN synchrone sur le plan qui précède (anticipation) ou sur celui qui suit (prolongement). Il est ainsi possible d'assurer le chevauchement d'un BRUIT ou d'un DIALOGUE. Le chevauchement facilite le lien entre deux plans grâce à la continuité sonore. (↗ *Traffic*)

images (f.) multiples (multi-images) [geteilter Bildschirm]. Procédé qui consiste à diviser le cadre de l'image cinématographique en espaces contigus de façon à présenter côte à côte plusieurs SCENES en accentuant ainsi leur simultanéité. (↗ *Timecode*)

Ponctuation [Übergänge]

Façons de relier deux PLANS :

coupe (f.) franche (coupe sèche) [Schnitt]. Passage d'un PLAN à l'autre sans effet de liaison.

enchaîné (m.) (fondu (m.) enchaîné) [Überblendung]. Mode de transition entre deux images, la première disparaissant progressivement tandis que la seconde apparaît en surimpression, qui sert souvent à suggérer une continuité malgré une ellipse spatio-temporelle ou à introduire un RETOUR EN ARRIERE. (↗ *The Man Who Knew Too Much*)

ouverture (f.) en fondu/fermeture (f.) en fondu (fondu au noir) [Aufblende/Abblende].

L'ouverture en fondu fait émerger du noir une image. La fermeture en fondu, ou fondu au noir, à l'inverse, fait disparaître l'image qui devient noire. Cette apparition – disparition de l'image peut se faire dans toutes les couleurs : fondu au blanc, au rouge etc. De façon conventionnelle, on utilise ces procédés comme s'ils étaient des signes ponctuatifs : ils servent à indiquer le début ou la fin d'une SEQUENCE. (↗ *Sunset Blvd.*)

fondu flou/net [Fokussieren/Defokussieren]. Effet de transition qui rend l'image graduellement floue ou nette. (↗ *Les Choses de la Vie*) (↗ *Father of the Bride*)

ouverture à l'iris/fermeture à l'iris [Irisblende]. L'ouverture et la fermeture à l'iris sont des effets souvent utilisés comme ponctuation par les films muets. Un cercle entouré de noir s'ouvre et se ferme, pour indiquer le début et la fin d'une SEQUENCE. La Nouvelle Vague a remis à la mode cet effet, en le détournant souvent de sa signification conventionnelle, pour en faire hommage au cinéma. (↗ *A Bout de Souffle*)

volet (m.) [Wischblende]. Mode de transition entre deux PLANS dans lequel une ligne horizontale ou verticale, voire une oblique, traverse le champ, effaçant la première image et découvrant la seconde au fil de son avancement. Très prisé par le cinéma classique, cet effet fut délaissé malgré quelques emplois par la Nouvelle Vague. (↗ *The Man Who Knew Too Much*)

Éclairage [Lichtführung]

L'éclairage représente à la fois une science précise et un art complexe. Il demande non seulement les compétences d'un ingénieur de la lumière mais les dons d'un artiste capable de traduire par des effets lumineux appropriés les choix esthétiques et dramatiques du réalisateur. Tâche d'autant plus complexe qu'il s'agit des personnages en mouvement envisagés sous des ANGLES successifs (et parfois mobiles eux aussi) en maintenant tout au long du film une unité photographique quantitative (homogénéité du contraste, de la température de couleur, etc.) et qualitative (le « style »).

lumière (f.) principale (lumière de base) [Führungslicht]. Source principale de lumière artificielle qui est déterminée par le directeur de photographie et souvent complétée par d'autres sources comme la *lumière d'appoint*, la *lumière latérale* et la *lumière de derrière*. Elle influence de façon fondamentale l'atmosphère d'une SCENE. (↗ diagramme)

Couleur [Farbgebung]

key light (m.). Niveau moyen de la lumière qui éclaire un PLAN, une SEQUENCE ou l'ensemble de film. Ce concept anglo-saxon, qui concerne aussi bien la peinture que la photographie et le cinéma, n'a pas d'expression précise dans la langue française.

high key (m.) [starke Grundausleuchtung].

Style photographique fondé sur un niveau de lumière élevé et se traduisant par des ombres relativement transparentes, des COULEURS désaturées et brillantes et un sentiment général de luminosité et de gaieté. (↗ agrandir)



low key (m.) [geringe Grundausleuchtung].

Style photographique fondé sur un faible niveau de lumière qui se traduit par un contraste important, des ombres prédominantes et modelées, des COULEURS sombres et un sentiment général d'obscurité et de mystère. (↗ agrandir)



Couleur [Farbgebung]

Les couleurs peuvent assumer la fonction d'un langage qui influence et parfois même dirige la perception d'une image.

noir et blanc (m.) [schwarzweiß]. Les pellicules en noir et blanc présentent en fait une image achrome (sans COULEUR), dans une gamme de gris. L'expressionnisme allemand, et plus tard les films noirs américains, travaillent de façon très esthétique les ombres et les lumières. Le noir et blanc est cependant abandonné au moment de la généralisation de la couleur (ca. 1960), sauf pour des raisons économiques : ainsi, la Nouvelle Vague commence-t-elle à tourner en noir et blanc. Il sera remis à la mode dans les années quatre-vingt, notamment par des réalisateurs qui utilisent ses possibilités de façon maniériste.

couleur (f.) [Farbe]. Film qui restitue la polychromie des apparences sensibles par l'usage d'artifices physico-chimiques. Il a remplacé le film en NOIR ET BLANC, avec quelques exceptions, dès les années 1960.

balance (f.) chromatique (balance des couleurs) [Farbbalance]. Équilibre chromatique d'un éclairage donné, qui est parfois « cassé » délibérément avec des filtres employés à contre effet (interprétation, déformation, jeu sur la saturation, etc.). (↗ *Traffic*)

Son [Ton]

rapports (m.) entre image et son [Bild-Ton-Verhältnis]. Les sons (musiques, PAROLES, BRUITS) peuvent être émis par une source qui appartient au monde fictif (*intradiegétique*) ou par une source qui n'y appartient pas (*extradiégétique* ou *off*). Dans le premier cas elle peut être visible (*in*) ou invisible (*hors-champ*). (↗ diagramme) (↗ *Weekend*)

synchronisme (m.) [parallele Anordnung von Bild- und Tönelementen]. Au sens strict l'état de simultanéité temporelle entre l'image et le son. Par extension, il désigne une parallèle thématique entre les deux éléments. (↗ *Spirits of the Dead*)

a-synchronisme (m.) (décalage [m.]) [kontrapunktische Anordnung von Bild- und Tönelementen]. État de décalage entre l'image et le son qui peut être voulu pour produire des effets de contrepoint ou faciliter le lien entre deux PLANS. (↗ *Spirits of the Dead*)

parole (f.) (dialogue [m]) [Sprache (Dialog)]. Texte prononcé et échangé par les acteurs.

piste (f.) sonore (bande [f.] son) [Tonspur]. Bande optique ou magnétique qui court parallèlement aux images. Par extension, elle désigne l'ensemble des éléments qui constituent le son d'un film. On a ainsi la piste PAROLE, la piste musique et la piste BRUIT.

composition (f.) (composition musicale) [Partitur]. Partition spécialement écrite pour un film qui peut épouser étroitement son rythme, ses effets, ses moments forts ou au contraire se développer librement avec une certaine distance par rapport aux images. Pour un long métrage, on compte généralement 30 à 40 minutes de musique. A noter que l'accompagnement musical existait avant l'arrivée du parlant.

bruit (m.) [Toneffekt/Geräusch]. Effet sonore autre que la PAROLE ou la musique. Les bruits (comme le claquement d'une porte ou le tonnerre d'un orage) sont obtenus de plusieurs façons : Au tournage, sur la bande du son direct. Au tournage, sous la forme de sons seuls ultérieurement mis en place ou synchronisés au MONTAGE. Au montage, en faisant appel au fonds sonore d'une sonothèque. En auditorium sous la forme du bruitage effectué par le bruiteur.

voix (f.) off [Off-Stimme]. Voix qui ne provient pas de la bouche d'un des interprètes présents dans la SCENE ; monologue (ou dialogue) commentant l'action d'un POINT DE VUE extérieur. (↗ *Manhattan*)

Préparation [Vorlagen]

scénario (m.) [Drehbuch]. De l'italien *scenario* qui signifiait « décor », le scénario d'un film est le canevas rédigé d'un film, avec parfois une ébauche des DIALOGUES, et qui ne donne pas, ou peu, d'indications techniques (ce sera le rôle du découpage).

découpage (m.). (1) Le découpage technique ou *script*, est un document écrit servant de référence à toute l'équipe au cours de la réalisation d'un film qui donne à voir et à entendre, PLAN par plan, les images et les SONS à venir. Selon les réalisateurs et les budgets, le découpage est plus ou moins précis et peut prendre la forme d'un SCENARIMAGE. (↗ extrait) (2) Préalable méthodique à l'analyse filmique, le découpage décrit la structure du film réalisé, sa segmentation en grandes unités, plans, SEQUENCES ou syntagmes, selon le but que s'assigne l'analyste. Il doit pour cela définir des critères, dont l'application assurera la pertinence du travail.

Bibliographie

scénarimage (m.) (storyboard [m.]) [Aufnahmeplan]. Sorte de bande dessinée réalisée par le metteur en scène ou par un illustrateur, qui donne à voir les images du film avant tournage à partir du DECOUPAGE technique. Il est utilisé par les cinéastes redoutant l'improvisation ou pour les films à gros budget et à effets spéciaux, pour éviter les erreurs de tournage. Le cinéma d'auteur, qui traque l'aléa, l'imprévu, n'y a guère recours. (↗ extrait)

Bibliographie

Basée sur la version anglaise.

Chion, Michel. *Le Son au cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma, 1985.

Citizen Kane. Dir. Orson Welles. 1941. DVD. Kinowelt Home Entertainment, 1999.

Genette, Gérard. *Discours du récit*. Paris: Éditions du Seuil, 2007.

Gibson, Gerald, comp. *Glossary of Terms Related to the Archiving of Audiovisual Materials*.

N.p.: UNESCO, 2001.

Jost, François. "Narration(s): en deçà et au-delà." *Communications* 38 (1983): 192-212.

Journot, Marie-Thérèse. *Le Vocabulaire du cinéma*. [Paris]: Armand Colin, 2004.

Monaco, James. *Film verstehen*. Trans. Hans-Michael Bock. Ed. Hans-Michael Bock. 2nd ed.

Hamburg: Rowohlt, 2000.

—. *How to Read a Film: The World of Movies, Media, and Multimedia: Language, History,*

Theory. 3rd ed. New York: Oxford UP, 2000.

Pinel, Vincent. *Dictionnaire technique du cinéma*. 2nd ed. Paris: Armand Colin, 2008.

Töteberg, Michael, ed. *Metzler Film Lexikon*. Stuttgart: Metzler, 1995.

(↗ Bibliographie complète pour la version numérique)

Für dieses Werk gelten die Bestimmungen des Urheberrechts.