

VOTRE PETIT LEXIQUE CINÉMATOGRAPHIQUE

UNITÉS DE MESURE

Photogramme	La plus petite partie de la pellicule film ou du support vidéo ; elle correspond à 1/24 ^{ème} de seconde en film et à 1/30 ^{ème} de seconde en vidéo, soit une image.
Plan	Suite continue d'images (<i>photogrammes</i>) d'une certaine durée, enregistrée par la caméra au cours d'une même prise (<i>plan tourné</i>), séparée d'un autre plan par une coupe franche ou un autre type de transition (<i>plan monté</i>).
Scène	Suite de plans définissant une unité de temps ou de lieu.
Séquence	Ensemble de scènes délimitant une action précise qui représente une finalité dramatique
Plan-séquence	Long plan, d'une durée de plusieurs secondes à plusieurs minutes (jusqu'à 90), pouvant englober plusieurs scènes, plusieurs séquences, voire le film en entier.

ÉCHELLE DE PLAN

Plan Général (PG)	Lieu présenté de la façon la plus vaste possible. (Personnages négligeables dans le cadre)
Plan d'Ensemble (PE)	Champ de l'action mis en valeur, précisant les décors et situant les personnages. (Le décor domine les personnages)
Plan Demi-Ensemble (PDE)	Portion du décor/paysage situant les personnages dans un champ plus restreint. (Équilibre entre le décor et la position des personnages dans le cadre)
Plan Moyen (PM)	Personnage cadré de la tête aux pieds et évoluant dans le décor.
Plan Américain (PA)	Personnage cadré de la tête à mi-cuisses, un peu au-dessus des genoux.
Plan Rapproché (PR)	Personnage cadré de la tête à la taille (PRT) ou de la tête aux épaules (PRÉ) ; cadrage d'une partie du corps ou d'un détail du décor selon les mêmes proportions.
Gros Plan (GP)	Tête ou visage cadré plein écran; détail ou objet cadré selon les mêmes proportions.
Très Gros Plan (TGP)	Partie du visage cadrée plein écran; détail d'un objet selon les mêmes proportions.

COMPOSITION DE L'IMAGE

Cadre	Limite de l'espace visuel enregistré par la caméra et déterminé par le format.
Format	Rapport géométrique des dimensions de l'image du cadre, soit la largeur divisée par la hauteur. Ex. : 4:3 ou 1,33:1 (standard vidéo NTSC), 16:9 ou 1,78:1 (TVHD), 1,85 :1 (standard américain 35 mm), 2,35:1 (Cinemascope).
Cadrage	Façon de positionner le sujet filmé à l'intérieur du cadre de prise de vue.
Recadrage	Petit mouvement de caméra permettant de recadrer l'action, par exemple lorsque les acteurs se sont déplacés.
Décadrage	Action décentrée suivant l'intention du cinéaste.

Champ	Portion d'espace inscrite dans le cadre.
Hors-champ	Espace qui n'apparaît pas à l'écran, situé virtuellement autour du champ et parfois évoqué par l'action dans le cadre (sens des regards, entrées et sorties du cadre) ou par des éléments sonores (voix, bruits, effets ambiophoniques, etc.).
Contrechamp	Plan présentant une portion d'espace qui était hors-champ dans le plan précédent. Terme souvent utilisé dans le cas d'une conversation entre deux ou plusieurs personnages, prolongeant la ligne virtuelle des regards entre les plans. On parle alors de montage en champ/contrechamp.
Premier plan	Personnages ou objets placés le plus près de la caméra dans un plan, dominant ainsi une bonne portion du cadre.
Second plan	Personnages ou objets généralement placés au centre de l'image, en retrait par rapport au premier plan. Il s'établit ainsi une différence de niveau ou de distance entre le premier et le second plan. (Il peut exister un troisième plan.)
Arrière-plan	Personnages ou objets placés le plus loin de la caméra et pouvant jouer un rôle dans l'impact dramatique du plan.
« Rack-focus »	Changement de mise au point d'un personnage à un autre à l'intérieur du cadre, modifiant le centre d'attention du spectateur.
Action simultanée	Deux actions ou plus qui se déroulent en même temps à l'intérieur du cadre dans un même plan.
« Split Screen »	Procédé optique ou numérique par lequel deux ou plusieurs plans différents sont montrés côte à côte en divisant l'écran en deux parties ou plus, illustrant deux ou plusieurs actions parallèles ou simultanées.
Profondeur de champ	Procédé de mise en scène, jumelé à l'utilisation du grand angle et à la possibilité optique de garder au foyer plusieurs éléments ou personnages, répartis sur plusieurs niveaux dans le cadre. Permet le réglage de plans-séquences qui remplacent le montage traditionnel par un montage virtuel créé par le déplacement des acteurs et par les mouvements de la caméra. Réintroduit la notion de troisième dimension au cinéma, exercée selon l'axe de prise de vue.

OBJECTIFS DE PRISE DE VUE

Normal	Objectif permettant de reproduire d'assez près la perspective et les formes telles qu'elles sont perçues par l'œil humain.
Grand angle	Objectif qui déforme les perspectives en les courbant ; il augmente aussi la profondeur de champ.
Téléphoto	Objectif qui écrase les perspectives en les réduisant ; il permet de photographier en plan serré des objets ou des personnages éloignés.
Zoom	Objectif muni de plusieurs focales permettant de passer rapidement de grand angle à téléphoto sans changer de lentilles.

ANGLES DE PRISE DE VUE

Normal	Axe de prise de vue à l'horizontal par rapport au sujet, qui situe l'objectif de la caméra au niveau des yeux du personnage.
---------------	--

Plongée	Axe déplacé vers le bas qui situe l'objectif de la caméra au-dessus du sujet (amoindrit le sujet filmé).
Contre-plongée	Axe déplacé vers le haut qui situe l'objectif de la caméra au-dessous du sujet (magnifie le sujet filmé).

MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Travelling	Mouvement d'appareil (chariot, véhicule, rails) créant un déplacement avant, arrière, latéral ou d'accompagnement (un personnage, une voiture, etc.), le plus souvent sur un plan horizontal.
Panoramique	Déplacement de la caméra sur son axe (généralement un trépied), créant un mouvement circulaire qui peut atteindre plus d'une rotation complète, soit à l'horizontale (de gauche à droite ou vice-versa), soit à la verticale (de bas en haut ou vice-versa) ou dans une combinaison oblique.
Mouvement de grue	Caméra montée sur une grue ou sur des cables lui permettant d'effectuer des travellings dans l'espace vertical, créant ainsi des déplacements très complexes.
Caméra à l'épaule	Travelling effectué à bras levés par le caméraman, sans avoir recours à un moyen mécanique (comme la « steadycam » - on parle alors simplement d'un travelling).
Zoom optique	Effet de mouvement artificiel créé par l'emploi d'un objectif zoom (la caméra ne bouge pas). On se rapproche du sujet (zoom in) en passant de grand angle à téléphoto ; on s'en éloigne (zoom out) par l'effet inverse.
Zoom numérique	Effet de zoom créé à l'aide de fonctions numériques sur les caméras et sur les ordinateurs, modifiant parfois la texture de l'image (plus de grain ou de pixels).

TRANSITIONS VISUELLES ENTRE LES PLANS

Coupe franche	Deux plans reliés par une jonction simple, sans aucun effet, créant un changement d'images direct.
« Jump cut »	Coupe franche créant un saut dans le contenu de l'image, soit parce que le changement d'échelle entre les deux plans est trop minime (de PM à PA, par ex.), soit parce que l'angle de prise de vue est en-deça de 30 degrés. Permet de créer des effets disrupteurs dans le montage.
Fondu à l'image	Apparition progressive d'une image à partir du noir selon une durée prédéterminée (ou du blanc, ou d'une couleur, selon l'intention).
Fondu au noir	Disparition progressive de l'image jusqu'au noir selon une durée prédéterminée (ou au blanc, ou à une couleur, selon l'intention).
Fondu enchaîné	Passage progressif d'une image à une autre selon une durée prédéterminée ; la première disparaît (fondu au noir), la seconde apparaît (fondu à l'image).
Surimpression	Présence simultanée de deux ou plusieurs images pendant un certain laps de temps.
Volet (« Wipe »)	Image prenant la place d'une autre suivant une ligne de séparation mobile (horizontale, verticale ou oblique), créant un effet d'essuie-glace ou de rideau.