

# VOCABULAIRE DU CINÉMA

Rolland Auda, enseignant CAV, Lycée La Condamine de Quito, Équateur<sup>1</sup>

GENERALITES .....	4
Caméra argentique .....	4
Caméra numérique .....	4
Cinéma .....	4
Cinéma muet .....	4
Cinéma parlant .....	4
Court-métrage .....	4
Film .....	4
Film d'animation .....	4
Film de fiction .....	5
Film documentaire .....	5
Film en noir et blanc .....	5
Narration .....	5
Pellicule .....	5
VOCABULAIRE DE L'ANALYSE DE SEQUENCES .....	6
Angle de prise de vue .....	6
Cadrage .....	6
Cadre .....	6
Caméra portée .....	6
Champ .....	6
Composition du plan .....	6
Contre-champ .....	6
Contre-plongée .....	6
Coupe (cut) .....	6
Échelle des plans .....	7
Focale .....	7
Fondu .....	7
Formats d'image .....	7
Générique .....	7
Hors champ .....	7
Lumière .....	7
Montage .....	8
Mouvements de caméra .....	8
Musique .....	8
Panoramique .....	8
Photogramme .....	9
Plan .....	9

<sup>1</sup> D'après <https://devenir-realisateur.com/> et <https://fr.wikipedia.org/>. Pour un lexique complet, voir [https://fr.wikipedia.org/wiki/Glossaire\\_du\\_cin%C3%A9ma](https://fr.wikipedia.org/wiki/Glossaire_du_cin%C3%A9ma).

Plan séquence .....	9
Plongée.....	9
Point de vue.....	9
Profondeur de champ .....	9
Raccord .....	9
Règle des tiers.....	9
Séquence.....	10
Son.....	10
Travelling .....	10
Zoom.....	10
VOCABULAIRE DE LA PRODUCTION DE FILMS .....	11
« Action ! » .....	11
Bout-à-bout .....	11
Bruitage .....	11
Clap.....	11
Continuité dialoguée .....	11
Découpage technique.....	11
Éclairage.....	11
Effets spéciaux .....	12
Étalonnage.....	12
Équipe technique .....	12
Grue .....	12
Mixage .....	12
Montage.....	12
Perche .....	12
Plateau.....	12
Post-production.....	12
Postsynchronisation .....	12
Prise de vue.....	12
Repérages .....	12
Rushes.....	13
Scénario.....	13
Script.....	13
Son direct.....	13
Steadicam.....	13
Storyboard .....	13
Studios.....	13
Synopsis .....	13
LES PRINCIPAUX METIERS DU CINEMA.....	14
Acteur .....	14
Bruiteur .....	14
Cadreur.....	14
Cascadeur .....	14
Chef décorateur .....	14

Chef opérateur.....	14
Costumier .....	14
Figurant.....	14
Ingénieur du son.....	15
Mixeur .....	15
Monteur.....	15
Perchman .....	15
Producteur .....	15
Réalisateur.....	15
Régisseur.....	15
Scénariste.....	16
Scripte.....	16

# GENERALITES

## Caméra argentique

Une caméra argentique est un appareil de prise de vues qui enregistre les [photogrammes](#)\* (images) des [plans](#)\* d'un film sur une [pellicule](#)\* photographique. Des débuts du [cinéma](#)\* jusqu'aux années 2000, les films se présentent donc sous la forme d'une pellicule sur laquelle sont exposées des images ; cette pellicule est appelée « copie » et est projetée dans la salle de cinéma avec un projecteur cinématographique. La caméra argentique est aujourd'hui supplantée par les [caméras numériques](#)\*.

→ Voir la vidéo de la série « Le Truc » sur [la caméra film](#)

## Caméra numérique

Une caméra numérique est un appareil d'enregistrement d'images animées qui utilise un capteur électronique pour transformer l'information lumineuse en un signal électrique. Les flux d'images (24 par seconde comme pour la [caméra argentique](#)\*) ne sont pas fixés sur une [pellicule](#)\* mais sont mémorisés sur un support physique (cassette DV ou Hi8 pour le format D8, disque dur ou carte mémoire SDHC). La caméra numérique a aujourd'hui supplanté la caméra argentique : les réalisateurs les utilisent couramment et les salles de cinéma sont équipées de projecteurs numériques.

→ Voir la vidéo de la série « Le Truc » sur [la caméra vidéo](#)

## Cinéma

Le cinéma (abréviation de [cinématographe](#) »), surnommé en France « **Septième art** », est l'art qui consiste à réaliser et proposer au public des [films](#)\* (des œuvres consistant en des images animées fixées sur une pellicule argentique ou un support numérique et projetées dans des salles de cinéma).

→ Voir ces deux vidéos de l'ACAC sur l'invention du cinéma : [Opus 1](#) et [Opus 2](#)

## Cinéma muet

Le cinéma muet se caractérise par l'absence de dialogues enregistrés sur un support mécanique (disque ou [pellicule](#)\*) qui permettrait leur transport dans une salle et leur audition par un public en même temps qu'il regarderait les images, et par l'absence sur le même support de [musique](#)\* et de [bruits ou d'ambiances sonores](#). \*

## Cinéma parlant

Le cinéma parlant (ou **cinéma sonore**) désigne les films permettant la vision d'images animées enregistrées et simultanément l'audition d'une bande-son enregistrée. Voir [son](#)\*.

→ Voir la vidéo du CNC sur le [parlant](#) et celle de l'émission « Blow Up » d'Arte sur [la voix au cinéma](#)

## Court-métrage

Film dont la durée est inférieure à une heure. Au-delà de cette durée, on parle de **long-métrage**.

## Film

Le film désigne aussi bien la bande de [pellicule photographique](#)\* qui est projetée en salle que l'œuvre cinématographique créée par un [réalisateur](#)\* (et son [équipe technique](#)\*) et qui consiste en un récit, fictionnel ou documentaire, fait d'images mouvantes (par convention, 24 par seconde) qui donnent au spectateur l'illusion du mouvement.

## Film d'animation

Le film d'animation est réalisé à l'aide de différentes techniques, à 2 dimensions (dessins, photographies, etc.) ou 3 dimensions (objets, pâte à modelée, etc.), de façon traditionnelle (image par image) ou informatique.

→ Voir une vidéo sur [le cinéma d'animation](#), une autre sur le métier de [réalisateur de films d'animation](#) et ces vidéos de l'ACAC sur le processus de [création d'un film d'animation](#)

## Film de fiction

Le film de fiction raconte une histoire qui peut être vraie (un film historique ou la biographie d'un personnage célèbre, par exemple) ou non (une histoire inventée). La fiction prend alors la forme d'un récit reposant sur une [narration](#)\*.

## Film documentaire

Le film documentaire témoigne d'une réalité ou traite d'une problématique (sociale, politique, artistique, etc.) selon le point de vue du [réalisateur](#)\*. Il filme les faits et les personnages dans leur contexte réel (il n'y a donc pas d'[acteurs](#)\* qui jouent un rôle, de décors artificiels, etc.). Il existe plusieurs types de documentaires, du reportage au journal personnel, du film ethnographique à l'essai polémiste.

→ Voir la vidéo de l'ACAC sur les [étapes de la réalisation d'un documentaire](#)

## Film en noir et blanc

L'expression « **noir et blanc** » désigne des techniques en photographie, au cinéma, à la télévision. De l'invention du cinéma jusqu'aux années 1950, les films étaient tournés principalement en noir et blanc, bien que les [pellicules](#)\* couleur soient apparues au début des années 1930. Le passage à la couleur s'est opéré progressivement pour des raisons esthétiques et économiques (les coûts baissant). Les films en noir et blanc tournés actuellement, très minoritaires, sont le fruit d'une approche esthétique et graphique.

→ Voir la vidéo du CNC sur l'apparition de la [couleur au cinéma](#) et cette autre sur [le noir et blanc vs la couleur](#)

## Narration

Récit développé dans une œuvre littéraire ou cinématographique ; exposé détaillé de la suite de faits et d'actions constituant l'intrigue.

## Pellicule

La pellicule [argentique](#)\* est un support physique souple, une bande dont la largeur est variable. Elle est recouverte de couches de produits chimiques réactifs à la lumière. Lorsque ces diverses couches de produits chimiques sont exposées à la lumière dans une caméra argentique, il va se former des images invisibles sur le film photographique ; et c'est grâce à la phase de développement (un procédé chimique en plusieurs étapes) que l'image deviendra visible. Les principaux formats de pellicule argentique sont le **Super 8**, le **8 mm** et le **9,5 mm** (cinéma amateur), le **16 mm** (cinéma semi-professionnel), le **35 mm** (la plus utilisée au temps du cinéma argentique) et le **70 mm**. Dans les salles de cinéma, jusqu'aux années 2000, la pellicule était projetée par un projecteur cinématographique. Depuis la fin de l'utilisation de la caméra argentique et le stockage informatique des films, les projecteurs numériques les ont remplacés.

# VOCABULAIRE DE L'ANALYSE DE SEQUENCES

## Angle de prise de vue

L'angle de prise de vue détermine le [champ](#)\* visuel, ce qui se trouve à l'intérieur du [cadre](#)\*. Il dépend de la position de la caméra mais aussi de la distance [focale](#)\* utilisée. L'angle de vue est considéré comme normal (ou **frontal**) lorsque la caméra est située à hauteur du sujet filmé. Au-dessus, on parlera de [plongée](#)\*. Au-dessous, on parlera de [contre-plongée](#)\*.

→ Voir cette vidéo sur les [angles de prise de vue](#)

## Cadrage

Le cadrage au cinéma désigne l'opération par laquelle le [cadreur](#)\* capture le [cadre](#)\* durant la [prise de vue](#)\*.

## Cadre

Le cadre est l'image délimitée par les quatre bords de la fenêtre de [prise de vue](#)\* et de l'écran. Le cadre obéit à différentes règles : l'[angle de prise de vue](#)\*, l'[échelle des plans](#)\* ou encore l'[organisation des objets et des personnages](#)\* dans le [champ](#)\*. Le [cadreur](#)\* compose son image en fonction de ces différents éléments et des [mouvements \(de la caméra](#)\* ou des [acteurs](#)\*).

## Caméra portée

On utilise l'expression « **caméra portée** » ou « **caméra à l'épaule** » lorsque la caméra n'est pas fixée sur un trépied ou sur un bras articulé mais portée par le [cadreur](#)\*. Celui-ci peut alors réaliser tous les mouvements que son corps lui permet. Le système du [steadicam](#)\* (un stabilisateur de [prise de vue](#)\*) a permis d'améliorer la stabilité du [cadrage](#)\* en caméra portée.

## Champ

Le champ correspond à tout ce qui entre dans le [cadre](#)\* lors de l'enregistrement, tout ce qui sera visible à l'écran. On parle de [hors champ](#)\* pour tout ce qui se déroule hors du cadre, ce qui n'est pas montré. Le champ est déterminé par le réalisateur en fonction de l'[angle de prise de vue](#)\* de la caméra. La [profondeur de champ](#)\* détermine la netteté de l'image en arrière-plan. Si le cadre est une notion géométrique et esthétique, le champ est lui plus ample : il contient en plus des éléments objectifs un sens porté par l'histoire racontée.

## Composition du plan

La composition correspond à l'organisation des formes, des lignes mais aussi des mouvements à l'intérieur du [cadre](#)\*. C'est ce qui donne de la richesse à une image ou à un [plan](#)\*. Elle obéit à certaines règles comme celle de la [règle des tiers](#)\*.

## Contre-champ

Le contre-champ consiste en une [prise de vue](#)\* effectuée dans la direction opposée à celle du plan précédent. Il révèle le [point de vue](#)\* du champ précédent.

Le **champ contre-champ** est une technique qui consiste à filmer une scène en alternant les prises sous deux [angles de prise de vue](#)\*, par exemple pour mettre en scène un dialogue (le premier personnage est filmé lorsqu'il parle, puis le second sous un angle opposé, à 180° du premier).

→ Voir la vidéo de la série « *Les leçons de cinéma* » sur le [champ contre-champ](#) et celle de « *Cinéastuces* » sur l'[axe des 180 degrés](#)

## Contre-plongée

La contre-plongée consiste en une prise effectuée avec un angle au-dessous de l'objet ou du personnage présent dans le plan. La caméra « regarde » de bas en haut. L'effet visuel obtenu peut être une déformation ou un sentiment de puissance, de supériorité du personnage ou objet en question.

→ Voir la vidéo de la série « *Les leçons de cinéma* » sur [la plongée et contre-plongée](#)

## Coupe (cut)

Une coupe est un changement de [plan](#)\*. Aussi appelée « **cut** », elle marque une rupture dans la continuité d'un film. Le « [raccord](#)\* **cut** » est un raccord direct entre deux plans, sans effet de [fondu](#)\*. C'est la transition

la plus utilisée entre deux plans d'une même [séquence](#)\*. Elle marque une rupture dans la continuité du film. Le passage d'une image à une autre entre deux plans est justifié par l'histoire racontée dans le film sans que la brutalité du changement ne perturbe le spectateur.

## Échelle des plans

L'échelle des [plans](#)\* (aussi appelée « **valeur des plans** ») est la série des différentes grosseurs que l'on peut donner à un plan. Du plus grand au plus petit, cela va du **plan général**, qui filme l'ensemble d'un décor (un paysage, une ville, etc.) au **gros plan**, qui filme un visage (ou à l'**insert**, qui filme un objet), en passant par différentes grosseurs (**plan d'ensemble** : plus petit qu'un plan général, on y discerne les personnages ; **plan moyen** : cadre les personnages des pieds à la tête ; **plan américain** : cadre le personnage à mi-cuisse ; **plan rapproché** : cadre le personnage à partir de la taille ou de la poitrine).

→ Voir la vidéo de la série « *Les leçons de cinéma* » sur le [cadrage et l'échelle des plans](#) et celle du CNC sur le [gros plan](#)

## Focale

La focale est la distance entre la lentille et le centre optique de l'objectif de la caméra. C'est de cette distance que dépendra la largeur de l'[angle de prise de vue](#)\*, et donc la taille des objets à l'écran. Le choix de la focale influe sur la netteté de l'image et la [profondeur de champ](#)\*.

→ Voir cette vidéo sur [les focales](#) et la vidéo de la série « *Les leçons de cinéma* » sur la [photographie](#)

## Fondu

Le fondu est un enchaînement d'un plan à un autre. Généralement utilisé pour marquer la fin (fermeture) et le début (ouverture) d'une nouvelle [séquence](#)\*. Le fondu peut être « **enchaîné** » (les deux images sont en surimpression pendant un court laps de temps) ou encore « **au noir** » (l'image s'obscurcit progressivement jusqu'à devenir totalement noire. La nouvelle image apparaît alors).

→ Voir les vidéos de l'émission « *Blow Up* » d'Arte sur [les effets de transitions](#) et [le fondu-enchaîné](#)

## Formats d'image

Au cinéma, le format de l'image est la taille du [photogramme](#)\* ou de l'écran, désigné par le rapport (ratio) entre la largeur et la hauteur (par exemple : **1,33** [largeur] : **1** [hauteur]). Il existe différents formats, qui dépendaient au temps du cinéma argentique de la taille de la [pellicule](#)\*. Les principaux sont :

- Le format du [cinéma muet](#)\* (**1,33 : 1**), aussi appelé **4/3** (longtemps le format de la télévision, remplacé ensuite par le **16/9**)
- Le format classique (**1,37 : 1**)
- Le standard européen actuel (**1,66 : 1**)
- Le standard américain (**1,85 : 1**)
- Le Scope standard ou Panavision (**2,35 : 1**)
- Le CinémaScope (**2,55 : 1**)

→ Voir la vidéo de la série « *Le Truc* » sur [le format](#) et du CNC sur le [Cinemascope](#)

## Générique

Le générique, placé au début et/ou à la fin du film, indique, sous forme de liste, l'ensemble des [producteurs](#)\*, [techniciens](#)\* et [acteurs](#)\* qui ont collaboré à la conception du film. On y retrouve aussi généralement les titres musicaux présents dans le film ainsi qu'une liste de remerciements à tous les partenaires du film.

## Hors champ

Le hors champ correspond à tous les éléments de décor et tous les personnages qui sont situés hors du [champ](#)\* de la caméra, qui ne sont pas visibles à l'écran mais qui font partie de l'histoire. Il faut donc distinguer le hors champ du **hors cadre** qui correspond aux éléments non-filmés qui ne font pas partie de l'histoire (l'[équipe technique](#)\*, le [plateau de tournage](#)\*, les instruments, etc.).

→ Voir la vidéo de la série « *Les leçons de cinéma* » sur le [hors-champ](#)

## Lumière

La lumière au cinéma est issue de l'[éclairage](#)\* en [plateau](#)\* ou en décor naturel. Elle permet de simuler la profondeur, mettre en relief des personnages, et participe à la [composition du plan](#)\*. Elle peut être analysée selon :

- Son **intensité** : clarté / obscurité

- Son **contraste** : fort (lumière dure, ombres nettes) ou doux (lumière douce, peu d'ombres)
- La **direction d'éclairage** : frontal (éclairage uniforme, clair), latéral (créé des zones d'ombres et souligne les reliefs), par en-dessous (déforme les traits, rend étrange ou effrayant), par derrière (détache les personnages du fond), en contre-jour.

→ Voir la vidéo du CNC sur [la lumière au cinéma](#), de « [Transmettre le cinéma](#) » et de l'émission [Le Focus](#)

## Montage

En plus d'être l'opération technique durant laquelle, après le tournage du film, le **monteur**\* organise les **plans**\* filmés pour finaliser le film (voir **Montage**\* dans la partie sur la production des films), le montage est une technique qui organise le récit et en commande l'ordre, le rythme et le sens. Il peut être un **montage cut**\* (les plans se suivent sans transitions) ou utiliser des transitions entre certains plan, par exemple les **fondus**\*. Les principales techniques de montage sont :

- Le **montage chronologique** qui présente l'action dans l'ordre de son déroulement.
- Le **montage parallèle** qui juxtapose des actions éloignées dans le temps ou l'espace.
- Le **montage alterné** qui juxtapose des actions simultanées.
- Le **split-screen** (ou « **écran divisé** ») qui consiste à diviser l'écran en plusieurs parties, chacune de ces parties présentant des images différentes : plusieurs scènes différentes, ou bien plusieurs perspectives différentes d'une même scène.
- L'**analepse** ou **flash-back** qui est un retour en arrière dans le temps.
- La **prolepse** ou **flash-forward** qui est, à l'inverse de l'analepse, l'annonce d'un événement ultérieur.
- L'**ellipse** qui fait passer instantanément d'un point du temps à un autre, sans faire mention des événements, généralement attendus, qui se sont déroulés durant la période ainsi omise, mais en laissant le spectateur les imaginer ou s'interroger sur eux.

→ Voir la vidéo de la série « [Le Truc](#) » sur [la syntaxe du montage](#) ; du CNC sur le [montage](#) ; « [Les leçons de cinéma](#) » sur [le flash-back et flash-forward](#) et l'[ellipse](#) ; les vidéos de l'émission « [Blow Up](#) » d'Arte sur les [effets de transitions](#) et sur [le split-screen](#)

## Mouvements de caméra

Pendant le tournage d'un **plan**\*, la caméra peut être immobile, pour donner un **plan fixe**, ou bouger, pour donner un **plan en mouvement**. Cette dernière configuration met en action un mouvement de caméra ou plusieurs. Les mouvements de caméra sont obtenus soit par rotation de la caméra sur son axe mécanique horizontal ou sur son axe mécanique vertical (**panoramiques**\*), soit par déplacement de la caméra par divers moyens (**travelling**\*).

→ Voir la vidéo de la série « [Les leçons de cinéma](#) » sur les [mouvements de caméra](#) et celle plus approfondie de l'émission « [Blow Up](#) » d'Arte

## Musique

La musique dans un film peut être « **de fosse** » (source non visible à l'écran, elle accompagne le récit, appuie et complète les images : c'est ce que l'on appelle communément « musique de film ») ou « **d'écran** » (sa source est identifiable dans le champ ou le hors champ. Elle est entendue par les spectateurs mais aussi par les personnages de l'histoire).

→ Voir la vidéo de la série « [Les leçons de cinéma](#) » sur la [musique de film](#) et celles du CNC et de « [Transmettre le cinéma](#) »

## Panoramique

Le panoramique consiste en une rotation de la caméra sur sa position. À la différence du **travelling**\*, la caméra reste fixe. Il s'effectue généralement à l'aide d'un trépied, sur lequel la caméra sera fixée, même si certains panoramiques sont réalisés en **caméra portée**\*.

- La caméra peut pivoter sur un axe vertical, de gauche à droite ou inversement, c'est alors un **panoramique horizontal**.
- Elle peut basculer de bas en haut ou inversement, c'est un **panoramique vertical**.
- Lorsque le panoramique est combiné à un **travelling**\*, on parle de **pano-travelling**.

→ Voir la vidéo de la série « [Les leçons de cinéma](#) » sur les [mouvements de caméra](#) et celle plus approfondie de l'émission « [Blow Up](#) » d'Arte

## Photogramme

Le photogramme est une image tirée d'un film, la plus petite unité de [prise de vue](#)\*, l'une des photos élémentaires dont un film est constitué, à raison de 24 images par seconde à vitesse normale de prise de vue. Les analyses de [séquences](#)\* peuvent contenir des photogrammes pour illustrer certains [plans](#)\*.

## Plan

Le plan est le morceau de film entre deux [raccords](#)\* qui a une durée plus ou moins longue. Avant d'être cela, il est surtout un choix du réalisateur lors du tournage, pour déterminer quelles informations visuelles et/ou psychologiques il souhaite transmettre aux spectateurs.

→ [Voir cette vidéo sur le plan](#)

## Plan séquence

Un plan-séquence est une séquence plus ou moins longue, composée d'un seul et unique [plan](#)\*, restitué tel qu'il a été filmé, sans que la caméra soit coupée, sans aucun [montage](#)\*, [fendu](#)\* ou [champ contre-champ](#)\*.

→ [Voir la vidéo de la série « Les leçons de cinéma » sur le plan séquence et celle du site Le Monde](#)

## Plongée

La plongée consiste en une [prise de vue](#)\* effectuée avec un angle au-dessus de l'objet ou du personnage présent dans le plan. La caméra « regarde » de haut en bas. L'effet visuel obtenu peut être une déformation ou un sentiment de faiblesse, fragilité du personnage ou objet en question.

→ [Voir la vidéo de la série « Les leçons de cinéma » sur la plongée et contre-plongée et de l'émission « Blow Up » d'Arte sur la plongée](#)

## Point de vue

Le point de vue au cinéma est l'endroit où est placée la caméra, il correspond à ce que verra ensuite le spectateur sur l'écran. Il peut être neutre et décrire une situation : on parle alors de **plan objectif**. Dans le **plan subjectif**, le spectateur voit à travers le regard d'un personnage, ce qui permet une plus grande immersion dans le film, de ressentir les émotions du personnage. Dans le **plan semi-subjectif**, le spectateur est juste caché derrière l'épaule du personnage et l'accompagne dans l'action (en général filmée en [caméra portée](#)\*).

→ [Voir la vidéo de la série « Les leçons de cinéma » sur le plan subjectif](#)

## Profondeur de champ

La profondeur de [champ](#)\* permet d'obtenir une image d'une netteté équivalente au premier plan et à l'arrière-plan. Elle dépend de la  [focale](#)\* utilisée (plus elle sera courte, plus la profondeur de champ sera grande et nette).

→ [Voir ces vidéos sur la profondeur de champ : Le Truc Arte et CNC et la vidéo de la série « Les leçons de cinéma » sur la photographie](#)

## Raccord

Le raccord est le terme désigné pour l'enchaînement de deux [plans](#)\*. Il doit assurer la continuité entre ces deux plans successifs pour garder une impression de réalité, soit que la caméra filme les deux plans dans le même axe (**raccord dans l'axe**), soit qu'elle accompagne le mouvement d'un personnage (**raccord dans le mouvement**), soit qu'elle montre ce qu'il regarde (**raccord-regard**), soit encore par la continuité sonore (**raccord sonore**). Un **faux raccord** est un manque de cohérence entre deux plans d'une même scène qui crée une discontinuité visuelle (un verre plus rempli après le raccord, par exemple).

→ [Voir la vidéo de « Transmettre le cinéma » sur les points de raccords et fondus enchaînés, et celles de la série « Les leçons de cinéma » sur le raccord et le faux raccord et du CNC sur le faux raccord](#)

## Règle des tiers

La règle des tiers, importante dans la [composition du plan](#)\*, consiste à placer les personnages, objets importants ou tout autre élément essentiel sur des lignes imaginaires qui divisent l'image en parties égales. Ces lignes doivent être placées aux tiers horizontaux et verticaux. On les appelle les **lignes de force** et on nomme leurs intersections des **points forts**.

→ [Voir cette vidéo sur la règle des tiers et l'axe](#)

## Séquence, scène

Une séquence est un passage, une scène d'un film se situant dans un seul et même lieu et reposant sur une action ou un dialogue principal. Elle est un moment de la [narration](#)\* qui possède sa propre unité. En général, une séquence est composée de nombreux plans. Mais, lorsqu'elle n'est composée que d'un long plan, on parle de [plan séquence](#)\*.

## Son

Il y a trois types de sons au cinéma : les [sons directs](#)\*, les [bruitages](#)\*, la [musique](#)\*.

Les sons peuvent être :

- « **in** » : la source est visible à l'écran, comme la voix d'un acteur, le bruit d'une voiture ou d'une radio dans le [champ](#)\*.
- « **hors champ** » : des sons d'ambiance provenant d'une source non visible dans le champ mais qui font partie de l'histoire.
- « **off** » : des sons extérieurs à la [narration](#)\* ; il peut s'agir de la musique du film ou d'une **voix off**, celle d'un personnage extérieur à l'histoire qu'il raconte.

→ Voir la vidéo de l'émission *Le Focus sur* [le son au cinéma](#) et de « *Transmettre le cinéma* » sur [le bruit](#)

## Travelling

Le travelling est un déplacement de la caméra durant la [prise de vue](#)\* qui amène à un changement de [point de vue](#)\* physique. La caméra, placée sur des rails ou [portée](#)\*, se rapproche ou s'éloigne d'un sujet donné.

- Le **travelling horizontal** suit un sujet, une voiture ou un personnage, qui est au cœur de la séquence. Le mouvement de la caméra suit généralement le même rythme que le sujet. Il peut être un **travelling avant**, s'il suit le personnage qui avance, un **travelling arrière**, s'il recule avec lui, et **travelling latéral** (vers la droite ou vers la gauche).
- Le **travelling vertical** consiste en un mouvement qui fait descendre ou monter la caméra vers un sujet ou une action. On parle de **travelling vertical haut** lorsque la caméra s'élève au-dessus du sujet filmé, généralement à l'aide d'une grue. On parle de **travelling vertical bas** lorsque la caméra descend par rapport au sujet filmé.
- Lorsque le travelling est combiné à un [panoramique](#)\*, on parle de **pano-travelling**.

→ Voir la vidéo du CNC sur [le travelling](#), cette vidéo sur [le travelling dans « Les dents de la mer »](#), ainsi que la vidéo de la série « *Les leçons de cinéma* » sur les [mouvements de caméra](#) et celle plus approfondie de l'émission « *Blow Up* » d'Arte

## Zoom

Le zoom, aussi appelé **travelling optique**, est un effet qui crée une impression de mouvement de la caméra vers l'arrière ou vers l'avant, en manipulant la focale de l'objectif lors de la [prise de vue](#)\*. La caméra ne bouge pas.

→ Voir la vidéo de « *Transmettre le cinéma* » sur [le zoom au cinéma](#)

# VOCABULAIRE DE LA PRODUCTION DE FILMS

## « Action ! »

Sur un tournage, avant de filmer un plan, différentes annonces sont faites jusqu'au [clap](#)\* donnant le départ. Après : « **silence !** », demandé par le premier assistant-réalisateur (ou le chef de plateau), le [réalisateur](#)\* (ou son assistant) dit : « **moteur !** », auquel répond le preneur de son : « **ça tourne** », suivi par le [cadreur](#)\* (ou caméraman) : « **annonce !** » pour demander la présentation du clap actionné par un assistant ou un machiniste, suivi enfin de : « **action !** », invitation du réalisateur aux comédiens à jouer la scène prévue dans le plan.

## Bout-à-bout

Première étape du [montage](#)\*, le bout-à-bout, aussi appelé « **ours** », est un montage sommaire des [plans](#)\* dans l'ordre du [scénario](#)\* ou du [découpage technique](#)\*, et ce sans retouches ou [raccords](#)\*.

## Bruitage

Le bruitage est une opération effectuée en [post-production](#)\* qui consiste en la création de [sons](#)\* qui seront ajoutés aux images qui composent le film.

→ Voir la vidéo du CNC sur [le bruit au cinéma](#)

## Clap

Le clap est une ardoise dont la partie supérieure amovible est claquée sur la partie inférieure pour indiquer le début de l'enregistrement aux différents intervenants sur un tournage. Il permet également la synchronisation du [son](#)\* et de l'image au moment du [montage](#)\*. Sur l'ardoise, on indique généralement le nom ou numéro du plan ainsi que le numéro de la prise. On l'associe souvent à la phrase « [Action !](#) »\*.

→ Voir la vidéo de la série « [Le Truc](#) » sur [le clap](#)

## Continuité dialoguée

Version du [scénario](#)\* qui contient l'ensemble des dialogues et scènes du film.

## Découpage technique

Le découpage technique est la dernière étape du [scénario](#)\* avant le début du tournage. Elle est du ressort du [réalisateur](#)\*, qu'il soit l'auteur du [script](#)\* ou non. Il s'agit d'une description, pour chaque séquence, des différents plans à tourner. Le numéro des plans, la position et les mouvements de caméra, les dialogues, les [musiques](#)\* et les [bruits](#)\* y sont indiqués. C'est donc un scénario plus élaboré mettant en avant tout le côté technique du film pour en avoir une meilleure idée générale, très utile pour le producteur qui pourra ensuite prévoir les coûts du film.

## Éclairage

La [lumière](#)\* au cinéma donne aux images leur qualité, leur chaleur, et fait partie de la [composition du plan](#)\* en ce qu'elle peut permettre de focaliser l'attention sur un personnage ou une zone du [champ](#)\*. La lumière dépend de l'éclairage utilisé. Il peut s'agir d'un **éclairage naturel** (la lumière du jour) ou **artificiel** (des projecteurs, des leds). La méthode traditionnelle d'éclairage, qui consiste à éclairer une scène avec trois sources de lumière, est celle des **trois points** :

- 1) **La lumière clé (key light)** est la lumière principale : elle vise directement le sujet, que ce soit un personnage ou un objet qui doit être mis en valeur dans le [plan](#)\*.
- 2) **La fill light ou lumière de remplissage**, plus douce que la lumière clé, est généralement située à un angle décalé par rapport à la première : elle est souvent positionnée un peu plus bas, pour réduire le contraste et ainsi déboucher les ombres créées par la lumière principale.
- 3) **Le contrejour (backlight)**, éclaire la zone arrière du sujet : la lampe est généralement un peu plus haute que les autres, avec un angle descendant, ceci permettant par exemple de créer un contour autour des formes d'un personnage et d'un objet.

Sur le [plateau](#)\*, le [chef opérateur](#)\* est responsable de l'éclairage.

→ Voir la vidéo du CNC sur [la lumière au cinéma](#), de « [Transmettre le cinéma](#) » et de l'émission [Le Focus](#)

## Effets spéciaux

Manipulations techniques et trucages divers permettant de modifier l'image pour créer un effet fantastique, spectaculaire, ou même réaliste. La plupart des effets spéciaux sont réalisés en studio.

→ Voir la vidéo de « La leçon de cinéma » sur [l'incrustation](#), du CNC sur [le début des effets spéciaux](#) et du Monde sur [l'invention de l'écran vert](#)

## Étalonnage

Opération de [post-production](#)\* qui consiste à appliquer à un film des filtres dans le but d'en améliorer le rendu visuel, de créer des ambiances, de rendre les images plus esthétiques, et d'harmoniser la luminosité et les couleurs.

## Équipe technique

L'équipe technique correspond à l'ensemble des intervenants contribuant à la fabrication du film. Ce terme regroupe l'équipe de tournage ([réalisateur](#)\*, [scripte](#)\*, [chef opérateur](#)\*, [ingénieur du son](#)\*, [perchman](#)\*, etc.) mais aussi les membres de la production ([directeur de production](#)\*, [régisseur](#)\*, etc.) et les techniciens concernés par la post-production ([monteur](#)\*, [mixeur](#)\*, etc.)

## Grue

La grue (aussi appelée louma) est un appareil permettant l'enregistrement de [prises de vue](#)\* depuis une certaine hauteur, tout en maintenant la mobilité de la caméra qui peut effectuer des mouvements complexes.

## Mixage

Le mixage est la phase ultime de sonorisation du film, élaborée par le [mixeur](#). Elle intervient après la phase de [montage](#)\*. Il s'agit d'un mélange et dosage des bandes "paroles", "[musique](#)", et "[bruits](#)" effectué en auditorium afin de réaliser la bande [son](#)\* définitive du film.

## Montage

Le montage est l'étape principale de la post-production, effectuée par le [monteur](#)\*. Elle consiste à choisir parmi les différents plans obtenus lors des prises de vue, à les assembler et les raccorder dans l'ordre déterminé préalablement par le [découpage technique](#)\*. Voir aussi [montage](#)\* dans le vocabulaire sur l'analyse de séquences.

→ Voir la vidéo de la série « Le Truc » sur [la technique du montage](#) et celle de « [La leçon de cinéma](#) »

## Perche

Long support en forme de bâton au bout duquel est fixé le micro. La perche, tenue par un [perchman](#)\*, est placée au-dessus des [acteurs](#)\*, pour obtenir le meilleur [son](#)\* possible, sans entrer dans le [cadre](#)\* ni faire d'ombres.

## Plateau

Le plateau est le lieu où se réunissent l'équipe technique et les [acteurs](#)\* pour le tournage des [prises de vue](#)\*. En [studio](#)\*, c'est l'endroit où seront fabriqués les décors dans lesquels des [séquences](#)\* seront enregistrées.

## Post-production

La post-production est l'ensemble des opérations qui finalisent la fabrication d'un film après son tournage : [bruitage](#)\*, [montage](#)\*, [mixage audio](#)\*, [étalonnage](#)\*.

## Postsynchronisation

La postsynchronisation, en opposition au [son direct](#)\*, consiste à enregistrer les dialogues et bruitages du film après le tournage dans un studio d'enregistrement.

## Prise de vue

Tournage d'un [plan](#)\* réalisé par le [cadreur](#)\*, entre le déclenchement de la caméra et son arrêt.

## Repérages

Les repérages consistent dans un premier temps à rechercher les différents lieux de tournage, et dans un deuxième temps, à étudier les lieux pour déterminer où poser la caméra et comment réaliser les plans

souhaités. Les repérages peuvent être effectués par le [régisseur](#)\* le [réalisateur](#)\*, ou dans des cas de grosse production une agence de décors par le **repéreur**, un technicien spécialisé dans la recherche de décors.

## Rushes

Anglicisme désignant l'ensemble des négatifs impressionnés durant le tournage d'un film. Désigne spécialement l'ensemble des [prises de vues](#)\* tournées dans la journée, tirées sur positif dans la nuit, et contrôlées le lendemain par les cadres de l'équipe et la production. Le [scripte](#)\* note les prises choisies, celles qui sont destinées au [montage](#)\*. Le [cinéma numérique](#)\*, malgré l'absence de [pellicule](#)\* et de négatifs, utilise le même mot.

## Scénario

Le scénario, écrit par un [scénariste](#)\*, est une version écrite du projet de film. On y retrouve l'ensemble des scènes et des dialogues du film.

→ *Voir la vidéo de la série « Le Truc » sur [le scénario](#), celle du [CNC](#), et [une rencontre avec un scénariste](#)*

## Script

Document comportant les différentes actions, les répliques des [acteurs](#)\*, rédigées par le [scénariste](#)\*, et aussi toutes les données techniques nécessaires au tournage, indiquées par le [réalisateur](#)\* et annotées par d'autres techniciens (voir « [découpage technique](#) »\*).

## Son direct

Contrairement à la [postsynchronisation](#)\*, le son direct est enregistré lors du tournage, pendant les prises de vues, par l'[ingénieur du son](#)\*. Voir [son](#)\*.

→ *Voir les vidéos de la série « Le Truc » sur [le micro et la bonnette et la perche](#)*

## Steadicam

Système stabilisateur de [prise de vues](#)\* en « [caméra portée](#)\* », fonctionnant à base de ressorts compensateurs, qui autonomise la caméra et la désolidarise des mouvements du corps du [cadreur](#)\* qui la porte.

## Storyboard

Bande dessinée du [scénario](#)\*, dont le but est de donner - aux investisseurs du film, mais aussi à tout responsable d'une équipe - une idée précise des plans prévus au tournage, et de vérifier leur liaison l'un après l'autre. Le storyboard permet ainsi aux responsables de la décoration de connaître les axes utiles des décors, et de ne pas construire des parties que le découpage du [réalisateur](#)\* ne prévoit pas d'exploiter.

→ *Voir la vidéo de « [Transmettre le cinéma](#) » sur [le storyboard](#)*

## Studios

Les studios sont des lieux dédiés au tournage de films dans lesquels sont montés des décors artificiels. On y trouve également de nombreux services « support » au tournage comme des loges, des salles de [montage](#)\* ou encore des cantines.

## Synopsis

Résumé du [scénario](#)\* qui décrit les grandes lignes du récit et qui permet de se faire une idée globale du thème, de l'histoire et de l'évolution des personnages. Ne pas confondre le synopsis, qui énumère en quelques pages les séquences principales, du début à la fin, avec le résumé d'un film, qui donne en deux ou trois phrases, ou au plus en une page, l'argument du récit (mis en place du problème à résoudre par les personnages) dont le but est d'appâter le public.

# LES PRINCIPAUX METIERS DU CINEMA

## Acteur

Aussi nommé « **comédien** », c'est un artiste qui interprète un personnage dans un film. En plus de l'interprétation proprement dite, un acteur peut aussi danser ou chanter, selon les besoins de son rôle. Il peut aussi se contenter de donner sa voix aux personnages en cas de doublage d'un film version originale ou pour les [films d'animation](#)\*. Il peut être remplacé par une doublure pour les essais lumières ou une scène de nu ou par un [cascadeur](#)\* en cas de danger ou d'efforts physiques trop intense.

→ Voir la vidéo de la série « *Quand je serai grand, je ferai mon cinéma* » sur le [métier de comédien](#) et celle de l'ACAC sur une [rencontre avec une comédienne](#)

## Bruiteur

Technicien réalisant en postproduction les [bruitages](#)\* (les [sons](#)\* non enregistrés au tournage), ou remplaçant les [sons directs](#)\* par des sons plus expressifs, ou reconstituant les effets sonores, voire les ambiances, lors du doublage d'un film.

→ Voir la vidéo de « *Cinéastuces* » sur le [métier de bruiteur](#) et celle de la série « *Quand je serai grand, je ferai mon cinéma* » sur le [bruiteur](#)

## Cadreur

Également appelé **caméraman** ou **opérateur de prise de vues**, Il est aux commandes d'une caméra lors d'une [prise de vue](#)\*. Il est responsable du [cadrage](#)\*.

→ Voir cette vidéo sur le [métier de cadreur](#)

## Cascadeur

Spécialiste qui double les [acteurs](#)\* dans les scènes sportives ou censées comporter un danger, même minime, dont le niveau est fixé en fonction des assurances de la production.

→ Voir la vidéo de la série « *Quand je serai grand, je ferai mon cinéma* » sur le [métier de cascadeur](#)

## Chef décorateur

Au cinéma, et à la télévision, le chef décorateur est chargé de rechercher et de créer les lieux et les décors d'un film. Il est le principal responsable du décor : il prend en charge les aspects esthétiques, techniques, matériels et budgétaires.

→ Voir la vidéo de la série « *Quand je serai grand, je ferai mon cinéma* » sur le [métier de décorateur](#)

## Chef opérateur

Souvent surnommé « **chef op'** » et appelé aussi **directeur de la photographie**, il est responsable, durant le tournage, de la [prise de vue](#)\*. En collaboration étroite avec le réalisateur, il conçoit l'esthétique de l'éclairage. Il dirige l'équipe d'électriciens-éclairagistes, celle-ci plaçant les projecteurs et accessoires selon ses directives. En accord avec le réalisateur, il peut assurer à la fois le [cadre](#)\* et la lumière.

→ Voir la vidéo de la série « *Quand je serai grand, je ferai mon cinéma* » sur le [métier de directeur photo](#)

## Costumier

Dans le domaine artistique, le costumier ou la costumière est chargé des costumes d'un film ou d'un spectacle. Il peut les concevoir afin de les faire réaliser en atelier (comme dans les cas des costumes historiques), auquel cas il est également considéré comme styliste, ou les acheter lorsqu'il s'agit de vêtements modernes. Au cinéma, il travaille en étroite collaboration avec le [chef décorateur](#)\* à partir des maquettes de décors, les costumes étant habituellement conçus en même temps afin de les coordonner.

→ Voir la vidéo de la série « *Quand je serai grand, je ferai mon cinéma* » sur le [métier de costumier](#)

## Figurant

Appelé aussi **acteur de complément**, il se trouve en arrière-plan du film. Un figurant est une personne apparaissant dans une scène sans aucun dialogue à dire. Il peut s'agir de passagers d'un bus ou encore de cyclistes qui traversent le [cadre](#)\* lors d'une scène se déroulant en pleine rue. À ne pas confondre avec un

**petit rôle** qui n'apparaît que durant un court instant mais au premier plan de l'histoire et avec quelques lignes de texte.

## Ingénieur du son

Un ingénieur du **son**\* conçoit, fabrique et opère les outils de captation et d'enregistrement pour enregistrer et mixer des programmes sonores aux moyens de machines réelles et virtuelles. Sur le tournage, en collaboration avec le **perchman**\*, il s'assure du bon enregistrement du son des dialogues ou des paroles, en tentant d'éviter le mieux possible tous les bruits parasites et en contrôlant les niveaux d'enregistrement.

→ Voir la vidéo de la série « *Quand je serai grand, je ferai mon cinéma* » sur le métier d'**ingénieur du son** et les vidéos de la série « *Le Truc* » sur **le micro** et **la bonnette et la perche** et celle de l'ACAC sur une **rencontre avec un opérateur prise de son**

## Mixeur

Il est le dernier intervenant à apport créatif dans la chaîne de **post-production**\* sonore et se charge du **mixage**\*. Le mixeur a la charge de mélanger, équilibrer, harmoniser toutes les pistes sonores afin d'élaborer la bande sonore finale du film.

→ Voir la vidéo de la série « *Quand je serai grand, je ferai mon cinéma* » sur le métier de **mixeur**

## Monteur

Il assure l'assemblage des plans et séquences d'un film, c'est-à-dire le **montage**\*, pour respecter l'intention du **scénario**\* et celle du **réalisateur**\* lors du tournage. Il s'agit d'un travail complexe alliant une partie artistique importante (structure, **narration**\*, rythme) à une partie technique (gestion des problèmes de **post-production**\*, maîtrise des outils de montage, relation avec le laboratoire cinématographique, avec les monteurs son, etc.).

→ Voir la vidéo de la série « *Quand je serai grand, je ferai mon cinéma* » sur le métier de **monteur** et celle de l'ACAC sur une **rencontre avec une monteuse**

## Perchman

Le perchman, également appelé **assistant son**\* ou **perchiste**, est, sur un tournage, l'assistant de l'**ingénieur du son**\*. Il est responsable du placement du microphone principal, à savoir celui placé au bout d'une perche légère et télescopique. Ainsi, le perchman place et déplace le micro « en temps réel » afin de recueillir le son des voix de chaque **acteur**\* pendant les prises. Il est garant de la qualité du son qu'il transmet à l'ingénieur du son.

## Producteur

Le producteur de cinéma choisit les projets et **réalisateurs**\* avec lesquels il souhaite travailler. Il accompagne et épaulé le réalisateur dans les choix artistiques importants du film (**scénario**\*, **montage**\*, etc.) ainsi que dans toutes les étapes de la fabrication d'un film. Il réunit les éléments financiers, juridiques et administratifs nécessaires à la réalisation du film. Il est en général le représentant d'une société de production. Le producteur est représenté sur le tournage par le **directeur de production**, lequel négocie et met en œuvre les moyens techniques et humains pour mener à bien le tournage dans le cadre du budget fixé.

→ Voir la vidéo de la série « *Quand je serai grand, je ferai mon cinéma* » sur les métiers de **producteur** et **directeur de production**

## Réalisateur

Aussi appelé **metteur en scène**, le réalisateur d'un film est rémunéré par une société de **production**\* qui a accepté de produire le film ou qui l'a engagé dans ce but. Il assure la responsabilité d'ensemble de la création artistique du film. C'est lui qui, à l'instar d'un architecte, a l'idée générale du projet. Très souvent, le réalisateur a un style et un univers spécifiques. C'est lui qui détermine à l'avance à partir du **scénario**\*, la façon dont le récit est « découpé » en **plans**\*, quels types de plans, quels éclairages, quels rythmes il adopte.

→ Voir la vidéo de la série « *Quand je serai grand, je ferai mon cinéma* » sur les métiers de **réalisateur**, **réalisateur de films d'animation**, **assistant réalisateur**, et de L'ACAP sur le **témoignage d'un documentariste et d'une réalisatrice de fiction**

## Régisseur

Lors du tournage d'un film, le régisseur général assure la logistique. Il accueille les comédiens, trouve des places de parking, achemine le matériel technique... À lui de gérer le quotidien des plateaux pour que tout se passe au mieux.

→ Voir la vidéo de la série « Quand je serai grand, je ferai mon cinéma » sur le métier de [régisseur](#)

## Scénariste

Le scénariste d'un film écrit ou coécrit le [scénario](#)\*. Cela peut être une fiction de long métrage ou de [court métrage](#)\*, une publicité, un téléfilm, un clip ou une série. Il assume généralement la fonction de **dialoguiste**. Souvent, il invente la totalité de l'histoire. Il peut travailler à partir d'un livre et en faire une adaptation : il fait alors acheter une option sur les droits de l'œuvre par le producteur ou le réalisateur.

→ Voir la vidéo de la série « Quand je serai grand, je ferai mon cinéma » sur le métier de [scénariste](#) et [une rencontre avec un scénariste](#)

## Scripte

Le scripte est le collaborateur direct technique et artistique du [réalisateur](#)\*, responsable de la continuité, il ou elle veille à sa bonne mise en œuvre auprès des différents départements pendant la préparation et le tournage du film. Il ou elle suit le minutage et fait le lien avec le montage et la direction de production. Le scripte veille aussi à la logique des plans et à éviter les [faux raccords](#)\* en vérifiant que les éléments du décor restent les mêmes entre les différentes prises.

→ Voir la vidéo de la série « Quand je serai grand, je ferai mon cinéma » sur le métier de [scripte](#)