

Bout-à-bout : premier montage des plans dans l'ordre du scénario.

Cadrage : le cadrage est la manière de filmer une situation, c'est-à-dire la relation entre le sujet filmé, fixe ou en mouvement, et le cadre de la caméra, elle-même fixe ou en mouvement. Au cinéma, cadrer est l'un des éléments majeurs de la mise en scène. Le monteur doit ensuite composer avec les choix de cadrage.

Champ-contrechamp : le champ-contrechamp est utilisé pour filmer un dialogue ou une situation entre deux personnages face-à-face, par exemple un duel. Au montage, on alterne les plans sur un personnage de face ou trois-quarts, avec les plans sur son interlocuteur.

Chutier : le chutier est l'endroit où sont classés les rushes, plan par plan. On peut nommer chaque plan (Plan 1/Prise 1, etc.) et le commenter (court descriptif, commentaire sur le contenu, appréciation de la qualité du jeu, du cadrage, etc.).

Cinéma direct : né au début des années 1960, le cinéma direct est une forme de cinéma documentaire où l'on filme des situations réelles prises sur le vif. Les cinéastes du direct ont contribué à la mise au point de caméras et magnétophones légers permettant de tourner en son synchrone dans toutes les situations, en particulier en extérieur, avec une meilleure mobilité (on peut filmer plus facilement caméra à l'épaule) et une plus grande liberté pour le cadrage et la prise de sons. En conséquence, on a une plus grande latitude de choix au montage.

Collures : jusqu'aux années 1990, le montage était effectué sur pellicule argentique. Au montage, couper et raccorder les plans étaient des opérations matérielles qui prenaient du temps. On ne coupait pas sans avoir réfléchi au résultat.

Cut / Coupe franche : montage de deux plans sans effet de liaison, c'est-à-dire sans raccords dans le mouvement, raccords dans l'axe ou de regard (etc.) et sans transitions du type fondu enchaîné, volet, etc.

Découpage : le découpage est la division de chaque séquence du scénario en plusieurs plans. La façon dont on envisage de tourner chaque plan est indiquée plus ou moins précisément : valeur de plan, angle de prise de vue, mouvement éventuel. Pour certains films, un Story-board complète ou remplace le découpage : les plans y sont visualisés par des dessins.

Ellipse : l'ellipse désigne un saut temporel assumé dans le déroulement de l'histoire. Elle est prévue dès le scénario ou créée au montage. De façon plus localisée dans le montage, on peut créer une ellipse au sein d'une séquence, par exemple dans les gestes ou les déplacements des personnages. L'imagination du spectateur, habitué aujourd'hui aux récits elliptiques, comble le manque.

Étalonnage : l'étalonnage est la dernière opération de post-production de l'image, qui intervient après le montage. L'étalonneur retravaille plan par plan la lumière (sensitométrie) et les couleurs (colorimétrie), afin de donner une cohérence aux images du film et leur aspect définitif.

Fondu d'ouverture / fermeture : procédé désignant l'apparition progressive d'un plan à partir du noir complet (fondu d'ouverture) ou la disparition progressive de l'image jusqu'au noir (fondu de fermeture).

Fondu enchaîné : transition au cours de laquelle l'image d'un plan disparaît progressivement alors que l'image du plan suivant apparaît progressivement en surimpression.

Hors-champ : le hors-champ est l'espace en dehors du cadre de l'image. Le spectateur imagine la continuité entre champ et hors champ. Créer une tension entre les deux est l'un des enjeux du montage.

Insert : l'insert est un plan serré – généralement un gros plan – sur un détail de la scène qui est mis en valeur. Il a souvent une fonction narrative importante, contrairement au plan de coupe.

Jump cut / Raccord plan sur plan : raccord entre deux plans sur le même personnage, dont les valeurs de cadrages sont (quasi)identiques. Assumé ou involontaire, ce type de raccord crée une sensation de saute. Le jump cut, aujourd'hui très utilisé, cherche à créer des effets de discontinuité, a contrario du raccord dans le mouvement et d'autres types de raccords visant à l'invisibilité de la transition entre les plans.

Mixage : après le montage son, le mixage est la dernière opération de post-production du son. Comme pour la musique, le mixeur de films équilibre les nombreuses pistes sonores. Il retravaille précisément les sons : amplitude, tessiture, effets, etc. Il a aussi en charge la spatialisation des sons : stéréo ou multicanal, par exemple en 5.1.

Ours : première version de montage, plus avancée que le bout-à-bout, mais qui demeure brute : l'ordre et la construction des séquences ne sont pas finalisés et les raccords ne sont pas ajustés.

Pellicule argentique : la pellicule argentique était le support principal du cinéma, avant qu'il devienne numérique. La pellicule est un support physique transparent dont la souplesse permet le défilement dans le mécanisme de la caméra, de la table de montage, puis du projecteur. Une émulsion photographique pour la prise d'images est couchée sur ce support.

Plan : au tournage, le plan est constitué de l'ensemble des images et sons synchrones filmés entre le démarrage et l'arrêt de la caméra (de « Moteur ! » à « Coupez ! »). Au montage, le plan est l'ensemble des images et sons entre deux raccords.

Plan de coupe : plan bref intercalé pour éviter une saute entre deux plans ou pour masquer une coupe à l'intérieur d'un plan. Sans véritable lien avec la narration, le plan de coupe apparaît comme une "rustine" qu'il vaut mieux ne pas utiliser.

Plan-séquence : le plan-séquence est un plan long qui comporte une unité narrative identique à celle d'une séquence. Il peut être fixe ou en mouvement.

Point de vue : au cinéma, le point de vue désigne concrètement l'endroit à partir duquel la situation est filmée, c'est-à-dire l'emplacement de la caméra. En termes narratifs, le réalisateur choisit de privilégier le point de vue de tel ou tel personnage.

Prise : sur un tournage de fiction, chaque plan est généralement filmé plusieurs fois avant d'obtenir le jeu d'acteur qui convient au réalisateur. Il y a donc une évolution au fur et à mesure des prises, voire des variations importantes. Au montage, on utilise souvent des morceaux de plusieurs prises articulées ensemble : par exemple, le début de l'une et la fin d'une autre.

Raccord : le raccord est la jonction entre deux plans contigus. C'est l'opération technique qui consiste à raccorder ces deux plans – "faire", "négocier" un raccord – en supprimant des images de part et d'autre de la coupe. C'est aussi la façon d'enchaîner les plans en fonction de leurs contenus et d'enjeux formels (composition, mouvement, rythme). La manière de raccorder les plans influe sur la perception du spectateur et le sens du film.

Raccord dans l'axe : une situation est filmée selon deux valeurs de plans différentes, en gardant le même axe de caméra, comme si celle-ci s'était rapprochée ou éloignée du sujet filmé. Par exemple, un personnage est filmé en plan rapproché taille, puis son visage en gros plan. Au montage, le raccord dans l'axe permet de passer sans heurt du plan rapproché au gros plan et inversement. Attention : la posture du personnage doit être quasi-identique d'un plan à l'autre.

Raccord dans le mouvement : un mouvement commencé dans un plan est poursuivi dans le suivant. Pour qu'il fonctionne, il faut généralement une ellipse de quelques images au raccord. Bien négocié, un raccord dans le mouvement donne une impression de continuité entre les deux plans.

Raccord de direction : pour une perception réaliste de l'espace, les déplacements des personnages ou véhicules doivent s'effectuer dans le même sens d'un plan à l'autre d'une même séquence, soit toujours de droite à gauche, soit de gauche à droite. Si l'on ne respecte pas cette règle, le spectateur aura l'impression que le personnage revient sur ses pas.

Raccord de mouvements : deux plans sur deux personnages ou deux situations différentes sont associés en jouant sur l'analogie entre les mouvements qui les composent.

Raccord sur le regard / de regards : un raccord sur le regard consiste à associer le plan d'un personnage regardant hors champ et un plan sur ce qu'il est sensé regarder. Pour qu'il fonctionne bien, la direction de regard doit être cohérente avec le cadrage du personnage ou de l'objet regardé. Par exemple, on associera plus facilement le plan d'un personnage regardant vers le bas si l'objet regardé est filmé en plongée. Un raccord de regards est fondé sur l'échange de regards entre deux personnages d'un plan à l'autre.

Règle des 30° : le passage d'un plan au suivant sur un même personnage ou un même objet doit se faire avec un angle entre les deux axes de caméra supérieur à 30°, en particulier si les valeurs des deux plans sont proches. Cette règle permet d'éviter une sensation de saute au raccord.

Règle des 180° : dans un champ-contrechamp, la caméra ne doit pas franchir la ligne imaginaire qui relie les deux personnages face-à-face, pour que leurs regards donnent l'impression de se croiser. La règle des 180° s'applique aussi pour le raccord de direction.

Rushes - Dérushage - Dérusher [Anglicisme] : les rushes sont l'ensemble des plans filmés lors du tournage (images et sons synchrones). Le dérushage consiste à les visionner et choisir ceux qui seront montés dans le film.

Séquence : la séquence est une unité narrative. Elle est généralement définie par une unité de lieu, de temps et d'action. Dans un scénario de fiction, les séquences sont identifiées explicitement, afin de faciliter la lecture puis la préparation du tournage, par exemple : Séquence 10 – Maison de Pierre – Intérieur – Nuit. La plupart du temps, une séquence est constituée de plusieurs plans.

Synchronisation : lors d'un tournage professionnel, les sons ne sont généralement pas enregistrés par la caméra, mais par un magnétophone indépendant. Au montage, le clap permet de synchroniser les images et les sons. De nombreux sons supplémentaires sont ensuite ajoutés lors du montage son : ambiances, bruitages, musiques. Ces sons sont postsynchronisés.

Son In : un son est in lorsque sa source se situe dans le champ filmé.

Son, voix off : un son ou une voix sont off lorsqu'ils proviennent d'une source invisible, située dans un autre espace-temps que celui représenté à l'écran : par exemple, la voix du narrateur ou la musique extra-diégétique.

Timeline [Anglicisme - littéralement : ligne du temps] : dans les logiciels de montage virtuel, c'est la visualisation des images et des sons sous forme de pistes horizontales parallèles : pistes du haut pour les vidéos et du bas pour les sons.

Transitions : effets de liaison ajoutés aux raccords, pour atténuer la coupe ou marquer un changement spatial ou temporel : fondu d'ouverture, de fermeture, fondu enchaîné, ouverture ou fermeture à l'iris (utilisé dans le cinéma muet), volets, etc. Les effets de transition sont aujourd'hui peu utilisés au cinéma, mais ils le sont dans certaines productions vidéo, car les logiciels de montage permettent d'en ajouter facilement. C'est souvent une solution de facilité.