



**PETER STOCKINGER, PU**  
*Institut National des Langues et Civilisations Orientales (INALCO)*

## **Description sémiotique et culturelle du texte audiovisuel**

**(Cours OIP 505 A)**

### **Bilan 1: Théorie du texte audiovisuel, lexique de description et procédures de description**

Filière "Communication Interculturelle" (F.C.I.)  
Institut National des Langues et Civilisations Orientales (INALCO)  
Paris, 2009 - 2010

Design graphique et multimédia : Elisabeth DE PABLO, [ESCoM](#)



**- Sujets du cours -**



## Sujets du cours

- ❑ Ce cours est consacré à un résumé rapide et structuré des acquis des théoriques et méthodologiques
- ❑ Points principaux abordés:
  1. Une première **vision théorique** de ce que c'est un texte en général et un texte audiovisuel ou filmique en particulier
  2. Un ensemble de **notions** et de **concepts** explicitant le cadre théorique et à utiliser dans une analyse concrète d'un texte audiovisuel
  3. Première **esquisse d'une méthodologie** d'analyse d'un texte audiovisuel
- ❑ Attention: ce n'est qu'un premier bilan – la plupart des notions et concepts seront problématisés davantage pendant le semestre prochain.



**- Le cadre théorique -**



## Le cadre théorique

### A lire:

A.J. Greimas et al.,  
« **Sémiotique** »  
(Hachette 1979)

P. Stockinger,  
« **Document audiovisuel** »  
(Hermès 2003)

- ❑ Le cadre théorique de référence:
  - ✓ Approche **structurale** ou **sémiotique** du « texte »
- ❑ Le texte dans une optique « structuraliste » est:
  1. une entité produite en vue d'exprimer, de « faire circuler », de conserver, ... des **informations, des connaissances, ...**;
  2. une entité qui possède une **structure interne**, « sa propre organisation » à la manière de tout autre objet (naturel ou réalisé par l'homme).
- ❑ Une **analyse**, une description d'un texte particulier (tel que, par exemple, d'un clip vidéo amateur) doit, en premier lieu, expliciter la **structure interne**, l'organisation propre de celui-ci.
- ❑ Exemple d'une analyse de la structure interne d'un texte:
  - ✓ l'organisation interne sous forme de **plans visuels** composant l'exemple de la vidéo amateur qui montre la place du Capitole à Rome (= **vidéo amateur 1**);
  - ✓ **Les scènes** qui composent la vidéo amateur taïwanaise montrant la visite d'un temple bouddhiste (= **vidéo amateur 2**).



**Le cadre  
théorique**

**A lire:**

**A.J. Greimas et al.,  
« Sémiotique »  
(Hachette 1979)**

- ❑ Le texte (audiovisuel) est un **signe sémiotique**, i.e.: une entité
  - ✓ qui véhicule un sens,
  - ✓ qui possède un **contenu** mental ou intellectuel (= le **signifié**)
  - ✓ qui exprime et véhicule le contenu via un ou ensemble de codes **d'expression** (= le **signifiant**)
  
- ❑ Note: dans la tradition structuraliste, tout signe est composé des deux faces:
  - ✓ la face « **signifiant** » (ou **expression**)
  - ✓ la face « **signifié** » (ou **contenu**).



**Le cadre  
théorique**

- ❑ Tout signe sémiotique fait partie d'un **système de signes**, i.e. d'un langage
- ❑ Ainsi, tout texte fait obligatoirement partie d'un **système textuel**, i.e. :
  - ✓ même **genre** de textes (audiovisuels)
  - ✓ même **type** de textes (audiovisuels)
  - ✓ même **sphère** (social, géographique, historique, ...) de textes (audiovisuels);
  - ✓ ...
- ❑ **Exemples**: le clip vidéo **vidéo amateur 2** fait partie :
  - ✓ du genre « **clip amateur** » et aussi du genre « **film de souvenir** »;
  - ✓ du type « **films consacrés la visite d'un lieu touristique** »;
  - ✓ de la sphère géo-culturelle « **films produits par les jeunes taïwanais** »;
  - ✓ ...



**Le cadre  
théorique**

**A lire:**

**P. Stockinger,**  
**« Document  
audiovisuel »**  
**(Hermès 2003)**

- ❑ Tout texte (audiovisuel) est une **entité hiérarchique**:
  - ✓ pouvant, en principe, être décomposée en des entités plus « **petites** »;
  - ✓ et faisant partie, lui-même d'entités plus « **grandes** ».
  
- ❑ Ainsi, un texte audiovisuel est composé:
  - ✓ de **scènes** et de **séquences** qui sont des unités du **contenu** (du signifié) du texte audiovisuel;
  - ✓ de **plans filmiques** (plans visuels et sonores) qui sont des unités de **l'expression** (du signifiant) du texte audiovisuel.
  
- ❑ Par ailleurs, tout texte (audiovisuel) est à la fois:
  - ✓ une **entité paradigmatique**;
  - ✓ et une **entité syntagmatique**.



**Le cadre  
théorique**

**A lire:**

**P. Stockinger,**  
**« Document  
audiovisuel »**  
**(Hermès 2003)**

❑ « Entité paradigmatique » veut dire:

- ✓ qu'un texte audiovisuel est composé par une **sélection** de plans, de scènes ou de séquences – sélection qui lui donne son identité spécifique.

❑ Exemple:

- ✓ les huit plans visuels composant le vidéo clip « vidéo amateur 1 » ont été **sélectionnés** pour « faire passer » une certaine idée sur cette place;
- ✓ la **sélection d'autres plans visuels (possibles)** à la place de l'un ou l'autre des huit plans réellement présents dans vidéo amateur 1, aurait produit de clips vidéo plus ou moins différents de notre clip de référence et donc « fait passer » des idées » ou visions autres de cette même place ...



## Le cadre théorique

### A lire:

P. Stockinger,  
« **Document audiovisuel** »  
(Hermès 2003)

#### ❑ Entité syntagmatique veut dire:

- ✓ que les plans, scènes et séquences sélectionnés pour composer un texte audiovisuel **s'intègrent progressivement en un tout cohérent**,
- ✓ c'est-à-dire au fur et à mesure qu'avance « linéairement » le texte audiovisuel de du début jusqu'à la fin.

#### ❑ Exemple:

- ✓ La **vidéo amateur 2** dédiée à la visite d'un temple bouddhiste possède la **structure d'intégration** suivante:
  - première séquence: départ => deuxième séquence: devant le temple => troisième séquence: au seuil du temple => quatrième séquence: à l'intérieur du temple;
- ✓ Un **autre parcours possible d'intégration syntagmatique**:
  - première séquence « à l'intérieur du temple » => deuxième séquence « au seuil du temple » => troisième séquence « devant le temple » => quatrième séquence: « départ »;
- ✓ Par rapport au premier parcours d'intégration, celui-ci aurait **inverser le sens de certaines séquences**:
  - la séquence « devant le temple » aurait pris le sens d'une **scène d'adieu** et la séquence « départ » aurait pris le sens de « **fin, on rentre chez soi** »; ...



- Concepts et termes pour décrire un texte audiovisuel -



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

- ❑ Voici la liste des principaux concepts et termes que nous avons introduit et utilisé depuis le début de notre cours (octobre 2009) – liste qui sera enrichie d’ici la fin du cours au mois de mai 2010:
  - 1.1 Situation pro-filmique.
  - 1.2 Univers diégétique/ univers extra-diégétique.
  - 2.1 Plan filmique.
  - 2.2 Plan visuel.
    - 2.2.1 Aspect eidétique du plan visuel.
      - 2.2.1.1 Objet visuel.
      - 2.2.1.2 Typologie (de base) d’objets visuels.
    - 2.2.2 Aspect plastique du plan visuel.
      - 2.2.2.1 Mise en image.
        - 2.2.2.1.1 Champ visuel.
        - 2.2.2.1.2 Position caméra.
        - 2.2.2.1.3 Mouvement caméra.
        - 2.2.2.1.4 Cadrage visuel.
        - 2.2.2.1.5 Travelling optique (zoom).
        - 2.2.2.1.6 Durée de vues.
  - 3.1 Séquence.
  - 3.2 Scène.
  - 4.1 Icône/ thème iconique.
  - 4.2 Figure/thème figuratif.
  - 5 Discours filmique.
  - 6 Montage.



### 1.1 Situation pro-filmique (1).

- ❑ Simplement dit, la situation pro-filmique désigne les faits, événements, lieux, personnes, ... qui servent de « matériau » pour la production d'un texte audiovisuel ou filmique.
  
- ❑ **Exemple:** La situation pro-filmique de la vidéo amateur 1 est la place du Capitole à Rome avec ses agissements quotidiens.
  - ✓ Elle fournit le « matériau » pour notre clip vidéo amateur
  
  - ✓ qui en « extrait », à un certain moment donné et étant donné les intérêts de l'auteur de la vidéo, un ensemble de « spécimen »
  
  - ✓ en vue de produire une représentation visuelle, une « image » de la dite place.



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

### 1.1 Situation pro-filmique (2).

- ❑ Une situation pro-filmique:
  - ✓ peut être **entièrement préparée, mise en scène** afin de répondre à la vision de l'auteur (scénariste, réalisateur, ...)
  - ✓ peut être **ne pas affectée** par le travail de l'extraction de « spécimen » visuels (principe de la « **caméra invisible** »)
  - ✓ peut être **modifiée** par la présence de la caméra (problème de **l'intrusion de la caméra** dans une situation donnée).
- ❑ Du point de vue du spectateur/de l'analyste d'un texte audiovisuel, la situation pro-filmique est une **reconstruction intellectuelle** (qui peut ou ne peut pas corroborer avec la **situation historique présumée** ayant servi de source à un texte audiovisuel).
- ❑ Un problème spécifique est celui du **statut historique** de la situation pro-filmique, de son **traitement** dans un texte audiovisuel (par exemple: un documentaire, un reportage, ...) et donc du **caractère véridique** (approprié, juste, mensonger, ...) du texte audiovisuel ...
- ❑ Dans des films de fiction ou des films du genre « docu-fictions », la situation pro-filmique ne possède pas le statut d'une **situation historique « réelle »** mais plutôt le statut d'une **situation historique possible** (d'où le fait qu'un film de fiction n'est jamais jugé comme étant faux ou vrai mais plutôt comme étant plus ou moins **vraisemblable** ...).



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

## 1.2 Univers diégétique/ univers extra-diégétique.

- ❑ L'univers **diégétique** est **celui du texte audiovisuel**: **son** contenu, **son** organisation en séquences et scènes, **ses** plans filmiques (visuels, sonores, ...), etc.
- ❑ L'univers **extra-diégétique** est celui de la **situation pro-filmique**, des éléments qui constituent le « matériau » à la construction, «élaboration d'un texte filmique ou audiovisuel.
- ❑ Attention:
  - ✓ **Tous les objets visuels** (lieux, temps, personnes, décors, ...) qui « peuplent » le **plan visuel** d'un texte filmique
  - ✓ font partie de l'**univers diégétique du film**
  - ✓ et ne doivent pas être confondus avec leurs correspondants « réels »;
  - ✓ cependant, les objets visuels sont des icônes (cf. plus loin) produisant une image visuelle de leurs correspondants « réels » (mis en scène ou non).
- ❑ **Exemple: vidéo amateur 2:**
- ❑ Les extraits visuels du temple visité par un groupe de jeunes touristes (entrée du temple, peintures à l'intérieur, cour, allée, ...) forment ensemble une représentation visuelle, une image – et donc une interprétation – du temple qui est propre à ce clip.



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

## 2.1 Plan filmique.

- ❑ Le plan filmique compose l'expression (visuelle, sonore, ...) du texte audiovisuel ou filmique.
- ❑ Autrement dit, le plan filmique est une unité du plan de l'expression ou encore du signifiant du texte audiovisuel (cf. supra, la définition du signe au sens sémiotique).
- ❑ Le plan filmique, lui, est constitué:
  - ✓ du plan visuel à proprement parler (développant la représentation visuelle, l'image visuelle d'une situation pro-filmique)
  - ✓ du plan acoustique ou sonore (différencié, pour le besoin d'analyse, en un plan de parole (voix in/voix off), plan de musique et plan de bruitage)



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

## 2.2 Plan visuel.

### ❑ Le plan visuel:

- ✓ est, techniquement parlant, limité par les **coupes** (ou « claps ») « **début/fin** » de l'enregistrement d'une situation par la caméra (ou équivalent: téléphone mobile, ...) ou encore décidé par le monteur » lors du montage d'un film;
- ✓ est composé par l'**ensemble des vidéogrammes** (**photogrammes**) entre les deux coupes;
- ✓ est, du point de vue sémiotique, l'**unité du plan de l'expression** qui développe l'**image visuelle**, la **représentation visuelle** de la situation pro-filmique servant de « matériau » pour le texte audiovisuel ou filmique.

### ❑ Exemple: vidéo amateur 1

- ✓ chacun des huit plans est composé d'un nombre variable de vidéogrammes qui, ensemble, produisent une image visuelle particulière de cette place.



## Lexique de description de textes audiovisuels

### 2.2.1 Aspect eidétique du plan visuel.

### 2.2.2 Aspect plastique du plan visuel.

- ❑ La production d'une représentation visuelle, d'une image visuelle dans un texte audiovisuel (ou filmique) doit prendre en considération deux aspects, constitutifs de tout plan visuel:
  - ✓ L'aspect **eidétique**
  - ✓ et l'aspect **plastique**.
- ❑ L'aspect eidétique du plan visuel est concerné par la sélection et la capture des « spécimen » qui formeront les **objets visuels** de celui-ci.
- ❑ L'aspect plastique du plan visuel est concerné par la **façon**, la « **manière** » comment ces spécimen sont représentés sous forme d'objets visuels.
- ❑ **Exemple**: le groupe des visiteurs du temple bouddhiste dans la [vidéo amateur 2](#):
  - ✓ forme le « matériau » pour être représenté sous forme de différents **objets visuels** (« une seule personne », « plusieurs personnes », « une personne écoutant le guide », « une personne photographiant », ...) dans un certain nombre de plans composant le clip en question
  - ✓ – matériau qui est « **mis en image** » via des panoramiques, des angles de vue latérales ou frontales, des plans d'ensemble, etc.



### 2.2.1.1 Objet visuel.

- ❑ Les objets visuels sont des **entités d'expression** faisant partie du plan visuel d'un texte audiovisuel ou filmique.
- ❑ Du point de vue du contenu (du signifié), ils forment les **icônes** (ou encore les **thèmes iconiques**) renvoyant à leur correspondants dans la situation pro-filmique.
- ❑ Il faut noter que **pas tous les objets** visuels possèdent obligatoirement (pour tel ou tel spectateur/lecteur du texte audiovisuel) un « **sens iconique** » **précis** (cas des objets inconnus, bizarres ou encore peu ou pas perceptibles ...)
- ❑ **Exemple**: la jeune fille souriant et faisant un petit signe de « salut » en direction de la caméra dans la [vidéo amateur 2](#):
  - ✓ constitue le « matériau » pour un des objets visuels du troisième plan visuel de ce clip (en tant qu'objet visuel, on retient, par exemple, « jeune fille se produisant devant la caméra », « fille habillée en jean et veste rouge », « fille portant un sac », ...).
  - ✓ Mais l'objet visuel « jeune fille se produisant devant la caméra » constitue en même temps un icône (un thème iconique) renvoyant (entre autre!) à la personne « réelle » dont il fournit une certaine image, une certaine représentation ...



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

### 2.2.1.2 Typologie (de base) d'objets visuels (1).

- ❑ Le **repérage systématique des objets visuels** pertinents (i.e. composant le « focus du discours filmique; cf. plus loin) est essentiel pour expliciter le sens, le propos, le « message » d'un texte audiovisuel ou filmique.
- ❑ Ce repérage ressemble beaucoup au **travail de terrain** d'un ethnologue, linguiste, voire d'un archéologue:
  - ✓ qui en se constituant des « **échantillons** » d'objets matériels (« realia ») ou immatériels (conversations, témoignages, productions intellectuelles, ...)
  - ✓ essaient de **reconstruire** une culture, une grammaire, un certain système d'ordre « sous-jacent » aux objets collectés.
- ❑ Afin de faciliter ce travail de constitution d'échantillons d'objets visuels pertinents (qui peut être un travail de long haleine),
  - ✓ on a recours à une **typologie « de base »** de tels objets – typologie **devant être adaptée** aux spécificités de tel ou tel corpus, telle ou telle analyse sémiotique, ...



### 2.2.1.2 Typologie (de base) d'objets visuels (2).

1. Le **lieu**: (objets visuels représentant le ou les lieux filmés ...)
2. Le **temps**: (objets visuels représentant le ou les moments filmés ...)
3. Les **acteurs**: (objets visuels représentant le ou les personnes, groupes de personnes ou encore tout être « anthropomorphe » filmé, ...)
4. Les **activités**: (objets visuels montrant les pratiques, activités, actions, événements, ... filmés)
5. Les **objets/artefacts**: (objets visuels renvoyant à des choses telles que outils, instruments, vêtements, nourriture, habitation, mobilier, ... ou à des objets « naturels » tels que relief, faune, flore, ...)
6. Les **expressions** (objets visuels renvoyant aux expressions aussi bien linguistiques que visuo-mimétiques, gestuelles, etc.)

☐ **Attention**: C'est une grille permettant d'orienter le repérage des objets visuels mais il faut l'utiliser avec « intelligence ».



### 2.2.2.1 Mise en image.

- ❑ La mise en image de la situation pro-filmique (ou d'un de ses éléments) est l'opération qui procure la **plasticité** spécifique à un objet visuel ou un ensemble d'objets visuels:
- ❑ **Exemple**: la jeune fille se produisant devant la caméra (3<sup>ème</sup> plan visuel de la **vidéo amateur 2**):
  - ✓ est vue **d'en face** par le spectateur;
  - ✓ dans une **position « naturelle »** en face du spectateur;
  - ✓ cadrée en « **plan américain** » (de sa tête jusqu'à ses genoux);
  - ✓ formant la **zone centrale** (avec une autre fille à droite d'elle – du point de vue du spectateur) **de l'image** avec, comme arrière-fond, une petite place fermée entre autre par une partie de l'extérieur du temple à visiter);
  - ✓ et, enfin, est exposée **pendant quatre secondes** (exposition relativement longue pour un objet visuel particulier dans ce film ...).



## Lexique de description de textes audiovisuels

### 2.2.2.1.1 Champ visuel.

- ❑ Le champ visuel est l'espace visuellement perceptible qui réunit et positionne, dans un certain ordre, les objets dans un texte audiovisuel.
- ❑ Le champ visuel est internement structuré:
  - ✓ il possède une certaine profondeur (obtenue par les techniques caméra concernées telles que l'ouverture du diaphragme, la focale de l'objective, ...);
  - ✓ il peut être organisé en différentes régions ou zones: zone principale, arrière plan, ...
  - ✓ il permet à l'auteur (au réalisateur) de procéder à des cadrages différents des objets (cf. plus loin: cadrage visuel);
  - ✓ enfin, il possède un « bord » qui le délimite par rapport à un hors-champ (diégétique!!).
- ❑ Exemple: le troisième plan visuel de la [vidéo amateur 2](#):
  - ✓ possède un champ visuel qui se construit au fur et à mesure (il y a d'abord la jeune fille se produisant devant la caméra et, puis, une partie du groupe);
  - ✓ la jeune fille se produisant devant la caméra occupe une zone privilégiée dans le champ visuel (elle fait partie de la zone principale du champ).



### 2.2.2.1.2 Position caméra.

- ❑ La position caméra définit l'angle de prise de vue de la situation (personnes, objets, ...) à filmer.
- ❑ Elle détermine ainsi l'angle du champ visuel:
  - ✓ angle serré: champ visuel diégétique plus aigu que le champ visuel de vision humaine « normale »;
  - ✓ angle normal: champ visuel diégétique plus ou moins congruent avec celui de la vision humaine « normale »;
  - ✓ angle large (« grand angle »): champ visuel diégétique plus large que celui de la vision humaine « normale ».
- ❑ Par ailleurs, elle détermine également la position relative de la caméra par rapport à l'élément (personne, objet, lieu, relief, ...) à filmer. Ainsi, on obtient :
  - ✓ des objets visuels en plongée (la position de la caméra est « plus haute » que celle de l'objet visuellement représenté)
  - ✓ des objets en contre-plongée (la position de la caméra est « plus basse »...)
  - ✓ des objets « en face » (de la caméra), « de profil », « en  $\frac{3}{4}$  », etc.



### 2.2.2.1.3 Mouvement caméra.

- ❑ On distingue **deux**, voire **trois** types de mouvements de caméra:
  - ✓ le **panoramique** (la caméra tourne autour de son propre axe): en horizontal, en vertical, en « roulis » ou encore en combinant ces trois possibilités;
  - ✓ le **travelling** (la caméra elle-même se déplace pour filmer une situation, une personne, un événement, etc.);
  - ✓ une **combinaison** entre le **travelling** et le **panoramique** et aussi le **zoom** (cf. plus loin).
- ❑ Dans le cinéma, on associe souvent « travelling » avec **déplacement sur les rails** mais il existe, bien évidemment, toute une diversité de déplacements.
- ❑ Dans un certain type de films (« caméra subjective ») et aussi dans une grande partie de la production amateur de vidéos, le **déplacement** le plus typique **est celui de la personne** explorant avec sa caméra une situation à filmer.



#### 2.2.2.1.4 Cadrage visuel.

- ❑ Le cadrage visuel permet de produire **différents « cadres »** ou plans visuels statiques d'un même objet visuel.
- ❑ Il existe une **échelle de « cadres »** ou « plans visuels » statiques typiquement utilisés dans le cinéma mais elle doit être adaptée au contexte de la production amateur de vidéo qui possède ses propres cadres ou plans visuels statiques:
  - ✓ **Plan d'ensemble:** l'objet visuel principal est vu dans la totalité de son contexte (cf. le début du plan visuel 5 de la vidéo amateur 1 montrant une statue au milieu de la place ...);
  - ✓ **Plan général:** l'objet visuel principal est vue dans sa totalité mais la visualisation du contexte est limitée aux éléments voisins de l'objet principal (cf. la fin du 5<sup>ème</sup> plan visuel de la vidéo amateur 1);
  - ✓ **Plan moyen:** on voit uniquement l'objet visuel principal (cf. le premier plan visuel de la vidéo amateur 1);
  - ✓ **Plan italien, américain, rapproché, ...:** on ne voit qu'une partie plus ou moins importante de l'objet visuel principal;
  - ✓ **Gros plan, très gros plan, insert:** on ne voit qu'une petite partie de l'objet visuel principal, un détail significatif (exemple: le couteau dans la main de l'assassin – invisible – prêt à frapper par derrière sa victime; ...).



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

### 2.2.2.1.5 Travelling optique (zoom).

- ❑ Le travelling optique ou « zoom » consiste soit à **agrandir** un objet visuel soit à le **rétrécir** –
  - ✓ en actionnant la **focale** de la caméra (qui ne bouge pas) ce qui a comme conséquence de modifier l'angle du champ visuel.
- ❑ Il permet le **recadrage** et surtout la **focalisation** sur des éléments formant les objets visuels d'un plan visuel (« **zoom avant** »)
- ❑ Il permet également **l'introduction de nouveaux éléments** dans un champ visuel (« **zoom arrière** »).
- ❑ **Exemple:**
- ❑ le 5<sup>ème</sup> plan visuel de la **vidéo amateur 1** comporte un **zoom avant** ayant comme but principal de **recadrer d'une manière continue et relativement lente** la statue au milieu de la place en en soulignant son importance, son caractère exceptionnel, ...



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

2.2.2.1.6 **Durée de vues.**

- ❑ La durée de vues est le **temps (diégétique) d'exposition** d'un objet visuel:
  - ✓ elle détermine le **rythme** d'un texte audiovisuel ou filmique;
  - ✓ ensemble avec d'autres techniques de mise en image, elle permet la **gestion du suspense**, de **l'attente**, ... du côté du spectateur mais aussi le sentiment de **satisfaction** ou, au contraire, **d'insatisfaction**, d'ennui, ...
  
- ❑ Il faut bien distinguer entre:
  - ✓ le **temps diégétique** (= le temps d'exposition d'un objet visuel ou d'un groupe d'objets visuels dans un plan ou pendant toute la durée du texte audiovisuel ou filmique;
  - ✓ le **temps extra-diégétique** (= le temps – durée, évolution, ... – qui caractérise la temporalité de la situation pro-filmique ou de l'un de ses différents éléments).



### 3.2 Scène (1).

- ❑ La scène est une **unité de contenu** (du signifié) du texte audiovisuel ou filmique.
- ❑ Elle est identifiée et **délimitée** à l'aide d'un (ou de plusieurs) **critères** tels que:
  - ✓ le critère du **lieu** (une scène se déroule sur un même lieu);
  - ✓ le critère du **temps** (une scène se déroule à un certain moment, pendant une certaine période, ...);
  - ✓ le critère de **l'action** (une scène est délimitée par rapport à une action concrète, une activité, un événement, une manifestation, ...);
  - ✓ le critère du **dialogue**, de l'échange (« conversationnel »): une scène est délimitée par rapport à tel ou tel dialogue, tel ou tel activité de communication, ...;
  - ✓ le critère de **l'acteur** (une scène peut être identifiée grâce à la présence de telle ou telle personne, tel ou tel groupe de personnes, tel ou tel être anthropomorphe, etc.).



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

### 3.2 Scène (2).

- ❑ Une scène (plan du contenu) peut être **visualisée** (plan de l'expression) par **un** ou **plusieurs plans filmiques**.
- ❑ A l'inverse, un **plan filmique** (plan de l'expression) peut visualiser **une** ou **plusieurs scènes** (plan du contenu).
- ❑ L'**intégration syntagmatique** des scènes en un tout cohérent:
  - ✓ dans le cas le plus simple, **les scènes se suivent – linéairement – les unes les autres** et s'intègrent progressivement en un texte complet et cohérent (cf. le cas de la **vidéo amateur 2**);
- ❑ Mais des **configurations syntagmatiques plus complexes** peuvent être observées (notamment dans les productions professionnelles):
  - ✓ une **scène se répétant à plusieurs endroits** d'un texte audiovisuel;
  - ✓ une **scène se développant** non pas « en bloc » mais « **petit à petit** » dans un texte audiovisuel;
  - ✓ etc.



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

### 3.2 Scène (3).

- ❑ Un des enjeux de la recherche sémiotique et comparative est d'identifier des **types de scènes** dans des corpus choisis.
- ❑ Exemple: la vidéo amateur 2:
  - ✓ elle est constituée d'une **dizaine de scènes différentes** (qui se réalisent les unes après les autres);
  - ✓ certaines de ces dix scènes peuvent être regroupées en **plusieurs types thématiques**:
    - Scènes d'écoute (scènes 6 et 7)
    - Scènes d'explication (scènes 4, 5, 8, 9 et 10)
  - ✓ Ces deux types forment **un type plus général**:
    - scènes d'enseignement et/ou
    - scènes d'apprentissage.



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

### 3.1 Séquence (1).

- ❑ Comme la scène, aussi la séquence est une unité qui fait partie du **plan du contenu** du texte audiovisuel ou filmique.
- ❑ Elle désigne des **unités de contenu plus larges** que celles qui forment les scènes.
- ❑ Elle est composée par **au moins une sinon plusieurs scènes** qu'elle regroupe en une **structure globale**.
- ❑ D'une manière parfaitement **similaire à la scène**, la séquence:
  - ✓ peut être identifiée et délimitée grâce à un ensemble de critères conceptuels (cf. supra)
  - ✓ peut se réaliser, dans un texte audiovisuel ou filmique, en « bloc » ou d'une manière progressive.



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

### 3.1 Séquence (2).

- ❑ La **distinction** entre « **séquence** » et « **scène** » est de nature purement sémantique –
  - ✓ elle introduit la distinction entre **différents niveaux « macros »** (ou « **micros** ») à l'intérieur d'un texte audiovisuel ou filmique.
  
- ❑ **Exemple:** la **vidéo amateur 2** est composée:
  - ✓ de **quatre séquences** qui s'agencent linéairement:
    - séquence d'introduction => séquence « devant le temple » => séquence « au seuil du temple » => séquence « à l'intérieur du temple ».
  
- ❑ **Note:** comme dans le cas de la scène, la recherche sémiotique et comparative s'efforce à déterminer des **types de séquences**, i.e. des séquences qui se ressemblent du point de vue sémantique (et fonctionnel) et qui apparaissent plus ou moins régulièrement dans un corpus choisi ...



## Lexique de description de textes audiovisuels

### 4.1 Icône/ thème iconique (1).

- ❑ Un icône – dans le contexte de l’analyse sémiotique du texte – est une **représentation visuelle**, une **image visuelle** qui **renvoie** « directement », « immédiatement » à son correspondant dans le « monde extérieur » de l’univers diégétique du texte.
- ❑ Il est une entité qui relève du **plan du contenu** et **est exprimé par l’objet visuel** mise en image (plan de l’expression).
- ❑ L’ « **iconicité** » d’un objet visuel est fortement dépendant d’une part de la **culture ambiante** et d’autre part de la **compétence** (visuelle et cognitive) du **spectateur** (dans le cas d’un texte filmique).
- ❑ En effet, pas tout objet visuel composant un plan visuel constitue obligatoirement un icône pour le spectateur!
  - ✓ Un objet visuel peut rester « **inqualifiable** » pour le spectateur (de la « gribouille »), ne pas renvoyer à quelque chose d’identifiable dans le monde extra-diégétique, ...



Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels

#### 4.1 Icône/ thème iconique (2).

- ❑ Enfin, un objet visuel peut posséder une **iconicité plus ou moins riche** et aussi **plus ou moins précise** quant à son correspondant dans le monde extra-diégétique
- ❑ Exemple: vidéo amateur 1
  - ✓ Le premier plan visuel du clip est constitué, entre autre, par un **objet visuel majeur** qui est celui d'une *façade*
  - ✓ En tant que tel, cet objet visuel renvoie à l'objet extra-diégétique « *façade (d'une « belle » demeure)* mais qui n'est pas nécessairement celle du palais central se trouvant sur la place du Capitole (cela dépend de la compétence du spectateur);
  - ✓ L'objet visuel « façade » dans le premier plan visuel peut également renvoyer à une *façade de style Renaissance* mais peu importe l'identité du palais!;
  - ✓ Il peut renvoyer, d'une manière très précise, à la *façade du Palais des Sénateurs, siège de la Mairie de Rome*;
  - ✓ Il peut, au contraire, renvoyer simplement et très généralement à une « *vieille façade* », à une « *façade imposante* », etc.
- ❑ Ces différents renvoies définissent l'**iconicité** d'un objet visuel qui dépend d'une part de l'**objet visuel lui-même** (donc du texte filmique) et de l'autre de la **compétence** du spectateur à pouvoir le « lire » et interpréter.



#### 4.1 Icône/ thème iconique (3).

- ❑ Un **thème iconique** (= entité du plan du contenu), plus particulièrement, est composé par la **réurrence d'un certain type d'objets visuels** (= expression du plan de l'expression).
- ❑ Exemple: la [vidéo amateur 1](#)
  - ✓ Dans pratiquement tous les huit plans visuels composant ce clip, on voit **des façades de palais – pas toujours la même façade!**
  - ✓ Il y a **réurrence** manifeste de l'objet visuel « façade » –
    - et nous trouvons donc en présence d'un **thème iconique** « *façade de palais* » ou, selon les compétences du lecteur, « *façade de palais de Renaissance* », « *façade des palais du Capitole* », ... .
  - ✓ Tel quel, un thème iconique peut être exprimé par une **infinité d'objets visuels possédant approximativement le même sens iconique** renvoyant, par exemple dans le cas du thème « *façade de palais de la Renaissance* » à tous les façades de ces palais qui peuvent exister dans le monde extra-diégétique...



#### 4.2 Figure/thème figuratif (1).

- ❑ Une figure est une **représentation** ou un **modèle** de quelque chose qui s'appuie sur une **classe d'objets visuels** auxquels elle – la figure – attribue **un sens commun**.
  
- ❑ **Exemple:** le montage de vidéos amateur mettant en scène la vie de tous les jours des immigrants japonais aux États Unis avant 1938 (= [la vidéo 3](#))
  
- ❑ Ce montage nous met devant un ensemble d'objets visuels (parfois très récurrents) tels que:
  - ✓ un certain type d'habillement pour homme (*costume, cravate, chemise à manche courte, chapeau, ...*) et pour femme (*robe année 20, blouse, ...*);
  
  - ✓ un certain type d'habitation (maison *style « américain upper class »*);
  
  - ✓ un ensemble d'objets (artefacts) typiques: *cigare, mobilier fonctionnel, appareils ménagers, voitures, luge, ski, ...*



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

#### 4.2 Figure/thème figuratif (2).

- ❑ Tous ces objets visuels renvoient à un thème sous-jacent qui est celui de l'**occidentalisation** ou encore du **mode de vie « à l'occidental »** de la communauté concernée:
  - ✓ En soi la notion « occidental » est **abstraite**, elle a besoin de renvoyer à quelque chose de **perceptible**;
  - ✓ ce qu'elle fait à l'aide des objets visuels dont l'iconicité les rend apte à devenir des **figures de l'occidental** ou encore de **l'occidentalisme** –
  - ✓ d'une manière analogue à l'expression « **être une figure de...** »; « X est une figure du vrai savant », etc.. .



#### 4.2 Figure/thème figuratif (3).

- ❑ Bien évidemment, déterminer que tel ou tel objet visuel, telle ou telle classe d'objets visuels forment une **figure**, un **thème figuratif**, est un **acte d'interprétation** qui dépend de plusieurs paramètres:
  - ✓ des **objets visuels eux-mêmes** (et donc du texte audiovisuel)
  - ✓ de la **culture ambiante** déterminant la **réception** et **l'interprétation** d'un texte audiovisuel;
  - ✓ de la **compétence** du lecteur/spectateur, de ses **désirs** et **intérêts**.
- ❑ Notes: le travail sur, l'identification et la définition de thèmes figuratifs (de figures) est un travail très répandu et très important en sciences humaines et sociales. Il s'agit, par exemple, du travail sur:
  - ✓ les **représentations (sociales)** de l'autre, de soi-même, de telle ou telle partie du monde social, etc.
  - ✓ les grands **thèmes culturels** de la littérature, de l'historiographie (et des médias) autour desquels se reconnaissent des communautés entières;
  - ✓ les **stéréotypes**, les **clichés**, les **lieux communs**, etc. souvent considérés d'une manière dépréciative ...



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

## 5 Discours filmique.

- ❑ Un texte audiovisuel ou filmique est – comme tout autre texte – un **artefact** conçu et réalisé dans un but précis, à savoir –
  - ✓ d'exprimer, de **communiquer**, de **faire circuler** des « idées », un propos, un « **message** » au sujet de quelque chose.
  
- ❑ Du point de vue visuel (plan de l'expression), cela s'exprime, par exemple, par la **sélection des objets visuels, leurs distribution syntagmatique** (i.e. sur l'ensemble du texte audiovisuel) **et les opérations de recadrage/focalisation** sur des objets choisis et « discursivement pertinent ».
  
- ❑ **Exemple:** la **vidéo amateur 1**
  - ✓ malgré le fait que dans pratiquement tous les plans visuels, on trouve des gens, jamais ce type d'objet visuel ne constitue l'objet véritable, le focus du discours;
  
  - ✓ **l'objet véritable**, le focus du discours sous-jacent à ce texte audiovisuel est **l'excellence tout singulière de l'architectural** et du **pérenne** au détriment des gens et de l'éphémère ...



## Lexique de description de textes audiovisuels

### 6 Montage.

- ❑ La montage est **l'opération technique** – essentielle – qui consiste:
  - ✓ à **choisir** et/ou à « **fabriquer** » des plans filmiques/visuels
  - ✓ afin de le mettre dans un **certain ordre linéaire** selon lequel le texte audiovisuel ou filmique évoluera.
- ❑ Cependant, beaucoup de clips vidéo amateur consistent soit en un **seul plan visuel** (un « plan-séquence », pour reprendre un terme de Christian Metz) soit en un **alignement « naturel »** de plans visuels qui copie le tournage d'une situation pro-filmique dans le temps
- ❑ Le montage, lui, au sens d'un vrai travail « **de postproduction** »:
  - ✓ s'appuie sur l'ensemble des films (« rushes ») produits lors d'un (ou de plusieurs) tournages;
  - ✓ y fait sa sélection (souvent en tenant compte d'un scénario préexistant);
  - ✓ redécoupe, si nécessaire les films sélectionnés;
  - ✓ et les alignent les uns des autres en suivant les instructions du réalisateur ou d'un scénario préétabli.
- ❑ Pour le moment, nous n'avons rencontré que des montages très simples – des exemples plus complexes seront abordés par la suite ...



- Questions de méthodologie -



## Méthodologie et outils

- ❑ Jusqu'à maintenant, nous avons analysé des clips vidéo **très courts** et **d'apparence assez simple**.
- ❑ Cependant, nous avons vu également que ce n'est pas le statut « de produit amateur » qui confère obligatoirement aux clips vidéo analysés une **simplicité réelle** en comparaison à la complexité prétendue des productions dites professionnelles
- ❑ Au contraire, on peut penser:
  - ✓ qu'étant donné les prescriptions et consignes souvent très contraignantes qui déterminent les productions professionnelles,
  - ✓ celles-ci constituent un objet bien plus facile à analyser que les productions audiovisuelles d'amateurs
  - ✓ à travers lesquelles s'expriment une **liberté** plus ou moins grande face à des codes esthétiques et des traditions (provenant notamment de l'histoire des usages « professionnels » ou « artistiques » de l'audiovisuel).



## Méthodologie et outils

- ❑ Quoiqu'il en soit, l'analyse d'un texte audiovisuel – et a fortiori – d'un corpus de textes audiovisuels
  - ✓ doit d'abord comprendre l'organisation interne – le « sens » – du texte en question (ou du corpus de textes en question)
  - ✓ ce qui ne peut pas se faire en dehors d'un cadre théorique et d'un ensemble d'instruments défini par le cadre théorique.
- ❑ Dans les deux chapitres précédents, nous avons détaillé le cadre théorique et un lexique servant à l'identification et la description d'un texte audiovisuel.
- ❑ Comme déjà dit, il s'agit d'un premier bilan qui sera complété au fur et à mesure par des analyses de corpus audiovisuels sur lesquels nous allons travailler dans les mois à venir.
- ❑ Afin de permettre un « usage efficace » du lexique de description, on peut proposer
  - ✓ une démarche « standard » d'analyse d'un texte audiovisuel
  - ✓ mais qu'il faut, bien sûr, utiliser avec « intelligence » (i.e. en tenant compte du fait que chaque analyse possède ses spécificités et s'exerce dans un contexte particulier).



## Méthodologie et outils

- ❑ Voici les **étapes essentielles** d'une analyse « standard » (1):
- ❑ 1 - Après plusieurs (!) visionnements d'une vidéo,
  - ✓ procéder à un **repérage** aussi systématique que possible des plans **visuels** qui le composent, les **dénommer** (leur donner un « thème-titre »), les **positionner** dans le texte audiovisuel à l'aide du time code.
  - ✓ Pour cette opération, on peut utiliser le **tableau 2.2** du document de travail en ligne « [Schémas explicatifs pour l'analyse d'un clip vidéo](#) ».
- ❑ 2 - Une fois chaque plan visuel identifié,
  - ✓ on identifiera, si nécessaire, le ou les plans **sonores** (musique, bruitage ?, voix off)
  - ✓ en utilisant le **même tableau qui celui indiqué ci-dessus** et en faisant attention à la synchronisation des différents plans.



## Méthodologie et outils

- ❑ Voici les **étapes essentielles** d'une analyse « standard » (2):
  - ❑ 3 – Dans un troisième temps,
    - ✓ on reprendra, **un par un**, chaque plan **visuel**
    - ✓ et on y identifiera les **objets visuels** les plus pertinents.
    - ✓ Ce travail se réalisera, vraisemblablement, par un **va et vient** entre les différents plans, i.e. **l'échantillon des objets visuels les plus pertinents** ne pourra se faire que progressivement – et pas en un seul trait...
    - ✓ Pour cette opération très importante, on peut utiliser le **schéma 2.3** du document de travail en ligne « **Schémas explicatifs pour l'analyse d'un clip vidéo** ».
  - ❑ 4 – Dans un quatrième temps,
    - ✓ on essaiera de déterminer les **scènes** et **séquences** qui composent le texte audiovisuel.
    - ✓ Pour cela, on pourra utiliser le **tableau 1** du document de travail en ligne « **Schémas explicatifs pour l'analyse d'un clip vidéo** ».



## Méthodologie et outils

- ❑ Voici les **étapes essentielles** d'une analyse « standard » (3):
- ❑ 5 - Dans un cinquième temps,
  - ✓ on déterminera la **réurrence** des objets visuels afin d'identifier les principaux **thèmes iconiques** du clip vidéo.
- ❑ 6 - Dans un sixième temps,
  - ✓ on essaiera de comprendre les principaux **thèmes figuratifs** dans le clip vidéo.
- ❑ **Note:** ces deux dernières étapes seront traitées plus en détail dans les mois à venir...