



**HAL**  
open science

# Analyse sémiotique du texte audiovisuel. Le tournant audiovisuel et participatif dans la culture contemporaine globale.

Peter Stockinger

► **To cite this version:**

Peter Stockinger. Analyse sémiotique du texte audiovisuel. Le tournant audiovisuel et participatif dans la culture contemporaine globale.. Master. Analyse sémiotique du texte audiovisuel., Paris, France. 2009. cel-01316383

**HAL Id: cel-01316383**

**<https://hal.science/cel-01316383v1>**

Submitted on 16 May 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



## INSTITUT NATIONAL DES LANGUES ET CIVILISATIONS ORIENTALES

**DREA:**

Orientations interculturelles dans les pratiques professionnelles (OIPP)

**Séminaire M1/M2 OIP 505 A**

### **Analyse sémiotique du texte audiovisuel.**

**Le tournant audiovisuel et participatif dans la culture contemporaine globale.**

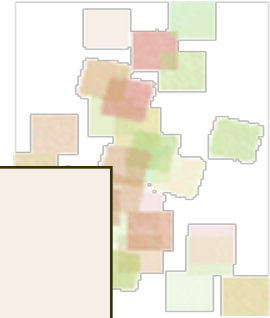
**PETER STOCKINGER, PU**

**([peter.stockinger@inalco.fr](mailto:peter.stockinger@inalco.fr))**

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



## Introduction au séminaire





## Introduction

### ❑ Objectifs du séminaire:

- ✓ Explorer la très grande diversité de **productions audiovisuelles** (filmiques, photographiques, graphiques, ...) qui font partie de notre vie:
  - Vidéos et photos « amateurs »;
  - Blogs, archives, ... audiovisuels;
  - Productions télévisuelles: journaux télévisés, magazines, directs,
  - Reportages, documentaires, expositions,
  - Enregistrements de témoignage (scientifique, militant, ...),
  - Films de fiction, séries,
  - Publicité,
  - « Art work »,
  - ...



## Introduction

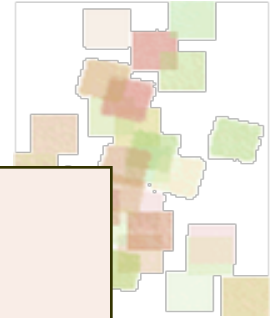
- ❑ Objectifs du cours ...
  - ✓ Comprendre le rôle et l'importance de ces productions audiovisuelles dans la construction, circulation et transmission des **modèles** et **représentations culturelles**:
    - des **connaissances**, des croyances, des valeurs, ...
    - des **représentations**, d'images, de stéréotypes, ...
  - ✓ Analyser et comprendre le « **regard** » (filmique, photographique) des individus et groupes sociaux sur le monde et aussi sur eux-même.
  - ✓ Analyser et comprendre l' « **écriture audiovisuelle** » (i.e. les techniques de mises en image et du montage des personnes, objets, situations, ... représentés dans les documents audiovisuels).



## Introduction

### ❑ Objectifs du cours ...

- ✓ Introduire progressivement un **cadre théorique** pour l'analyse « raisonnée » et critique de productions audiovisuelle:
  - des **outils et des méthodes de description** de productions audiovisuelles (notamment filmiques mais aussi photographiques)
  - Plus particulièrement: **sémiotique du texte audiovisuelle**
  - Mais aussi: **méthodes (herméneutiques) d'interprétation** du « sens » de ces productions audiovisuelles
  - des **références** (scientifiques, philosophiques, ...)
- ✓ Travailler concrètement – et d'une manière détaillée – sur des **exemples variés**: vidéos amateurs, reportages, documentaires, montages photo, ...
  - Présentation et discussion **d'analyses concrètes**;
  - Analyses concrètes sous forme de « **travaux en groupe** ».



# Plan du séminaire





## Introduction

- ❑ Le plan du séminaire en 5 parties:
  1. Présentation et discussion rapides des grandes plateformes de diffusion de contenu audiovisuel: You Tube, Daily Motion, Vimeo, ...
  2. Discussion de l'importance centrale du « tournant audiovisuel » dans la culture contemporaine populaire rendu possible, entre autre, grâce à la banalisation des étapes de la captation audiovisuelle (de l'enregistrement), du montage, de la diffusion en ligne, du partage et de la réutilisation/du re-mixage de contenu déjà existant.
  3. Analyse d'une première vidéo « amateur » nous fournissant en quelques secondes des impressions de la Piazza del Campidoglio à Rome
  4. Analyse d'une deuxième vidéo amateur de la visite d'un temple à Taïwan – le [temple Shueisian](#) à Dingcaiyuan – par un petit groupe de personnes).
  5. Présentation raisonnée d'un petit lexique de termes spécialisés pour la description sémiotique de documents audiovisuels

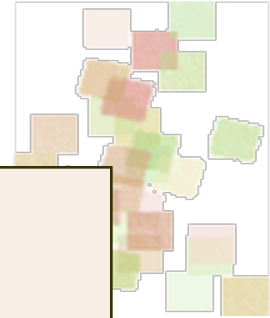




**PREMIERE PARTIE:**

**Le « tournant audiovisuel et participatif » dans  
la culture contemporaine globale**





## Chapitre 1

### - Culture contemporaine et production audiovisuelle -





Culture  
contemporaine  
et production  
audiovisuelle

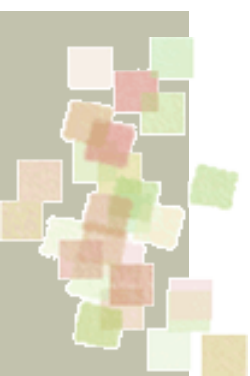
- ❑ **Constat:** Rôle central du médium de l'audiovisuel dans notre vie quotidienne, privée et professionnelle.
- ❑ Médium « audiovisuel » au sens large du terme recouvre:
  - ✓ pas seulement le **filmique**, mais aussi –
  - ✓ le **photographique**,
  - ✓ le **musical**,
  - ✓ et aussi le « **textuel** » au sens du support d'une « oralisation de la langue écrite » (cf. le cas symptomatique des SMS).
- ❑ Notre **culture contemporaine** est **hautement médiatisée** grâce à **l'audiovisuel** qui est de plus en plus complètement **numérique**.
- ❑ Des nouvelles formes **technologiques** émergent ou se mettent déjà en place:
  - ✓ réalité virtuelle,
  - ✓ vidéo 3D,
  - ✓ Internet des objets, objets numériques,
  - ✓ environnements « intelligents », etc.
- ❑ Tout cela possède des conséquences très importantes et profondes sur notre société, notre vie et celles des générations futures.



**Culture  
contemporaine et  
production  
audiovisuelle**

**A lire:**

**M. Castells et al.**  
**« Mobile  
Communication and  
Society » (MIT Press  
2006)**



- ❑ Le medium audiovisuel (et plus particulièrement filmique et photographique):
  - ✓ n'est plus réservé aux spécialistes, aux professionnels –
  - ✓ son usage s'est « banalisé » et est devenu totalement général (au moins dans des larges parties du Monde)
  - ✓ de sorte que l'appropriation et l'usage de l'audiovisuel constituent une **nouvelle forme d'« alphabétisation »** concurrente de l'alphabétisation traditionnelle par l'écrit
  
- ❑ Un rôle particulièrement important est assumé ici par un ensemble de technologies et services récentes telles que:
  - ✓ la **communication sans fil**, par satellite et mobile,
  - ✓ les réseaux « **peer-to-peer** »,
  - ✓ le **web 2**, les réseaux sociaux,
  - ✓ la **VOD** (video on demand), les **blogs personnels** (vidéos-, photo-blogs, blogs musicaux, ...),
  - ✓ les **dépôts en ligne** de vidéos (You Tube, Daily Motion, ...), de photos, de la musique, etc.





## Culture contemporaine et production audiovisuelle

### A lire:

M. Castells et al.  
« Mobile Communication and Society » (MIT Press 2006)

- ❑ Référence: Castells et al. (*Mobile Communication and Society*, MIT Press 2006) –
  - ✓ Société de **réseau mobile** (« mobile network society »);
  - ✓ Nouvelle **culture mobile de jeunes** (« mobile youth culture »);
  - ✓ Modifications profondes dans la **gestion des barrières spatio-temporelles** des pratiques sociales traditionnelles (exemples:
    - « remote security »;
    - « ubiquitous learning »;
    - « virtual communities »; ...);
    - « remote mothering », ...
  - ✓ Nouvelles pratiques de **mobilisations sociopolitiques** (en dehors des cadres des institutions sociopolitiques établies);
  - ✓ **Développement** économique, alphabétisation et **réseaux mobiles**;
  - ✓ **Transformations du langage**, des **langues** et des **genres** du discours via les médias numériques, les pratiques numériques de communication (SMS, mails, ...)



**Culture  
contemporaine et  
production  
audiovisuelle**

**A lire:**

**M. Castells et al.  
« Mobile  
Communication and  
Society » (MIT Press  
2006)**

- ❑ Pour revenir à l'audiovisuel: il est, aujourd'hui, le medium par excellence dont on se sert pour:
  - ✓ enregistrer, produire et faire circuler des **informations** de toute sorte
  - ✓ et pour **documenter** toute sorte **d'événements** (de la vie intime et privée jusqu'aux événements les plus officiels et socialement les plus marquants ...)
  
- ❑ Une des conséquences de cette « démocratisation » et « banalisation »:
  - ✓ **tout le monde** devient auteur, journaliste, cinéaste, documentariste
  - ✓ rôles qui, naguère, ont été réservés à une certaine **élite**, à des groupes sociaux bien circonscrits.
  - ✓ Il s'agit ici d'un véritable **tournant audiovisuel et participatif** (« participatif au sens de « crowd-sourced ») de la culture contemporaine globale.



## Culture contemporaine et production audiovisuelle

### A lire:

M. Castells et al.  
« Mobile  
Communication and  
Society » (MIT Press  
2006)

- ❑ Cela entraîne des modifications socioculturelles très importantes qui concernent notamment:
  - ✓ la **production des informations**: elle n'est plus réservée à une élite professionnelle (journalistique, artistique, « experte », ...);
  - ✓ la **diffusion des informations**: elle n'est plus réservée aux institutions et organismes historiques: presse, radio, tv, éditions;
  - ✓ le **pouvoir de faire circuler des informations**: elle n'est plus réserver aux métiers spécialisés: critiques, experts, spécialistes;
  - ✓ la **transmission des informations**: elle n'est plus réservée à des institutions et métiers du secteur de l'éducation (école, université);
  - ✓ la **conservation des informations**: elle n'est plus réservée à des institutions patrimoniales telles que bibliothèques, archives, musées, ...).
- ❑ Ce sont, très généralement dit, les principales caractéristiques **du monde de la production audiovisuelle amateur de masse** dans lequel, en principe, **tout un chacun** peut se glisser **dans le rôle du vidéaste, du journaliste, du critique, de l'enseignant, de l'éditeur, ...** et, enfin, du **spectateur ...**



**Culture  
contemporaine et  
production  
audiovisuelle**

- ❑ Les images produites par et circulant entre les millions et millions amateurs photographes et vidéastes constituent ainsi:
  - ✓ Un formidable et inépuisable **corpus de données** (sémiotiques, sociologiques, anthropologiques) nous permettant de mieux comprendre:
    - les **acteurs** (individus quelconques, groupes sociaux, jeunes, adultes, parents, ...) qui les produisent, les font circuler, les utilisent, les transmettent, les conservent,
    - le **monde** (ou, plutôt, les mondes) qu'habite ces acteurs (i.e. les objets et les situations qu'ils filment, montent et transmettent),
    - les **visions** et les **valeurs** qu'animent ces acteurs et à travers lesquelles ils se reconnaissent,
    - les **langages** aussi, qu'ils utilisent et qu'ils développent pour s'exprimer et pour communiquer,
    - et, enfin, l'annonce des **cultures du demain**, des cultures qui façonneront le monde social des générations futures.





**Culture  
contemporaine et  
production  
audiovisuelle**

- ❑ Cependant, cette culture généralisée de la production, circulation et appropriation d'informations à l'aide du médium de l'audiovisuel numérique repose, comme toute culture, sur une **rupture**:
  - ✓ la rupture entre ceux qui **participent** à ce jeu culturel et les autres qui **n'y participent pas** –
    - rupture **socio-économique**, avant tout
    - rupture aussi au sens d'un **manque de compétence** (d'alphabétisation appropriée),
    - parfois, enfin, **refus délibéré** de rentrer dans ce jeu.
- ❑ Autrement dit: dans les productions audiovisuelles amateur de masse – on ne voit pas « tout » et le monde entier n'y est pas, bien loin de là!

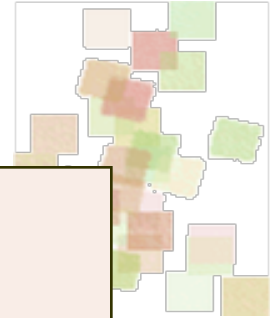


**DEUXIEME PARTIE:**

**Impressions de la *Piazza del Campidoglio*  
à Rome.**

**Analyse d'une première vidéo « amateur » de 42 secondes**





## Chapitre 1

- Exemple d'un extrait vidéo amateur: interprétation et discussion -





## Exemple d'une vidéo amateur

- ❑ Voici l'extrait d'une vidéo de 42 secondes qui nous fournit des impressions de la *Piazza del Campidoglio* à Rome (sans indication d'auteur, ...):
  
- ❑ Nous allons le visionner plusieurs fois afin de comprendre que même un tel texte d'apparence si simple et si anodin possède une certaine **complexité interne** le rendant apte à satisfaire plus ou moins bien à différentes **attentes (supposées)**
  - ❑ [Accès en ligne à la vidéo amateur ...](#)

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)



## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

- ❑ Cet extrait vidéo, qu'est-ce qu'il nous montre ? Une **première lecture rapide** retient entre autre:
  - ✓ une place entourée de palais et avec une statue imposante au milieu;
  - ✓ des gens qui se trouve sur la place: certains se déplacent, d'autres regardent, d'autres encore sont formés en petits groupes, ...
  - ✓ toute la « scène » se déroule sous un ciel bleu d'été;
  - ✓ un lieu qui semble attirer du monde – un *lieu touristique* ?
  - ✓ un lieu dont le paysage architectural nous montre qu'il s'agit non pas d'un lieu contemporain mais d'un *lieu historique*;
  - ✓ un lieu dont l'architecture nous montre qu'il ne peut pas s'agir d'un lieu populaire mais *d'un lieu d'une certaine élite* ou encore d'un *lieu de référence collective*, d'un *lieu de pouvoir*;
  - ✓ ...



## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

❑ Mais même une lecture rapide nous permet d'avoir une idée sur:

### 1 - Les conditions de production de la vidéo:

- ✓ Les images sont peu stabilisées (la prise de vue est donc réalisée « à la main », sans aide technique tel qu'un trépied, ...)
- ✓ Il n'y a qu'un seul éclairage, i.e. l'éclairage naturel « tel quel » d'un jour de grand soleil;
- ✓ Certaines images semblent être surexposées (à la lumière) et quelque peu floues;
- ✓ Il n'y a pas de musique d'accompagnement;
- ✓ Il n'y a pas de voix off explicative;
- ✓ Enfin, il n'y a ni de générique de début ni de générique de fin.



## Exemple d'une vidéo amateur

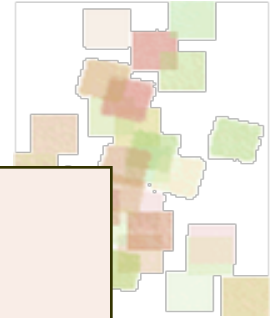
## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

### 2 – Le genre de la vidéo.

De « toute évidence », il s'agit d'un **film amateur à destination personnelle**:

- ✓ Usage simple et « spontanée » des techniques du cadrage visuel et des mouvements de caméra.
- ✓ Aucun travail sur la bande son.
- ✓ Pas de volonté sensible d'une « **dramatisation narrative** » dans la succession des images, d'une « **mise en intrigue** ».
- ✓ Un film de vacances ? Un film de souvenir?
- ✓ Un film exprimant/communicant une émotion?
- ✓ Un film « à l'état presque brut » destiné peut-être à faire partie d'une « documentation » (collection de films) plus importante (i.e. collection personnelle, « **archives personnelles** », ...)?



**Chapitre 2**  
**- Plans visuels et thèmes -**







## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

### ❑ Analyse plus détaillée:

1 – L'extrait est composé de huit plans visuels:

(cf. [support d'analyse en Word](#) pour analyse plus détaillée)

- ✓ 4 plans montrent les façades extérieures de plusieurs palais (plan 1, plan 2, plan 3, plan 4)
- ✓ Deux plans nous montrent deux statues (plan 5 et plan 8) dont une énorme au milieu de la place (plan 5)
- ✓ Un plan montre un grand escalier latéral (plan 7)
- ✓ Enfin un plan montre un détail de la place, i.e. un passage (plan 6)

### ❑ Qu'est-ce qu'on peut en tirer?

- ✓ Sélection des plans visuels composant l'extrait suggère:
  - Priorité à l'architectural (façades extérieures, escalier, statues, place, ...) et au lieu lui-même « hors contexte ».



## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

- ❑ Un plan visuel:
  - ✓ **Aspect eidétique**: personnes, objets, mouvements, ... représentés
  - ✓ **Aspect plastique**: chromatique (couleurs), topographiques (organisation du cadre visuel d'un plan)
- ❑ Les objets, situations, représentés visuellement ... forment des **thèmes**, i.e. des **lieux de connaissances**:
  - ✓ **Premier niveau de thèmes (iconiques)**: selon capacité de reconnaissance visuelle du spectateur ...
    - ensembles immobiliers, façades, statues, place, escalier, ciel bleu, ensemble immobilier, personnes qui se déplacent, oiseaux, ...
  - ✓ **Deuxième niveau de thèmes (figuratifs)**: selon **niveau de connaissances** du spectateur (de l'interprète)
    - place historique, place touristique, complexe architectural de la Renaissance, place de pouvoir, place hautement symbolique pour l'histoire de la ville/du pays ...



## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

- ❑ Distinction entre thèmes iconiques et thèmes figuratifs:
  - ✓ Parfois difficile à établir, à reconnaître
  - ✓ **Thèmes « iconiques »**: en quelque sorte le lexique, le vocabulaire visuel d'un lecteur, d'une communauté de lecteurs (analogie avec le vocabulaire d'une langue naturelle)
  - ✓ **Thème figuratifs**: la visualisation des connaissances (historiques, sociales, professionnelles, ... personnelles, privées, ...)
- ❑ Autre dimension thématique importante:
  - ✓ **Thèmes « abstraits »** tels que les thèmes **émotionnels** (les affects, sentiments, ...), **moraux**, **esthétiques** ou encore **intellectuels** (épistémiques)
  - ✓ Dimension permettant d'expliquer « **pourquoi** » on filme (on montre, on parle, ...) de tel ou tel objet, de telle ou telle situation, etc. (« **motivation** personnelle, culturelle, ...)
- ❑ **Exemple**: *la façade frontale d'un des palais filmée ...*
  - ✓ Témoignage esthétique? témoignage d'un pouvoir? Témoignage de la « grande histoire » ? ...

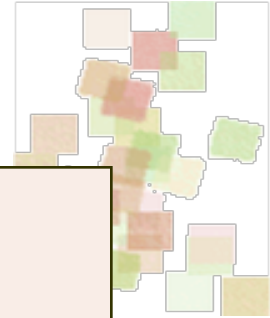


## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

- ❑ Enfin, distinction entre
  - ✓ le **dénotatif** et le **connotatif**
  - ✓ ou encore entre **l'épisodique**, l'anecdotique et le « culturellement pertinent », le **noétique** (l'intellect, le cognitif).
- ❑ Distinction partiellement identique avec celle entre le niveau des thèmes **iconiques** (**l'épisodique**, l'anecdotique) et celui des thèmes **figuratifs** et **proprioceptifs** (le **noétique**).
- ❑ **Exemple:** tel « ensemble immobilier » –
  - ✓ Un objet « remarquable », un objet à visiter et à filmer;
  - ✓ Un palais remarquable de la Renaissance;
  - ✓ Un monument crucial de l'histoire d'un pays et de l'art en général;
  - ✓ L'image d'un goût esthétique parfait;
  - ✓ L'image du pouvoir suprême d'un Etat;
  - ✓ L'endroit de quelques moments privés sublimes, ...



## Chapitre 3

### - Le montage des plans visuels -





## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

2 – **Le montage des huit plans**: défini la structure narrative du texte, son enchaînement du début jusqu'à la fin.

- ❑ Ainsi, la **succession des huit plans visuels** est le résultat d'un choix de l'auteur et ce choix se réalise concrètement par l'activité du montage.
- ❑ Le montage peut suivre une « logique » assez naturelle et « évidente » :
  - ✓ montage suivant le **déplacement** dans l'espace,
  - ✓ montage suivant le **balayage visuel** d'un espace,
  - ✓ montage suivant la **chronologie** des événements,
  - ✓ montage suivant la **causalité** des événements,
  - ✓ montage suivant la **structure** d'un objet (une façade, ...).
- ❑ Mais, le montage peut exprimer également des formes très différentes, très riches d'enchaînement (notamment dans les films de fiction ...):
  - ✓ formes **dramatiques**,
  - ✓ forme **d'énigme**,
  - ✓ forme **d'enquête**,
- ❑ Élément déterminant = **l'intrigue**.

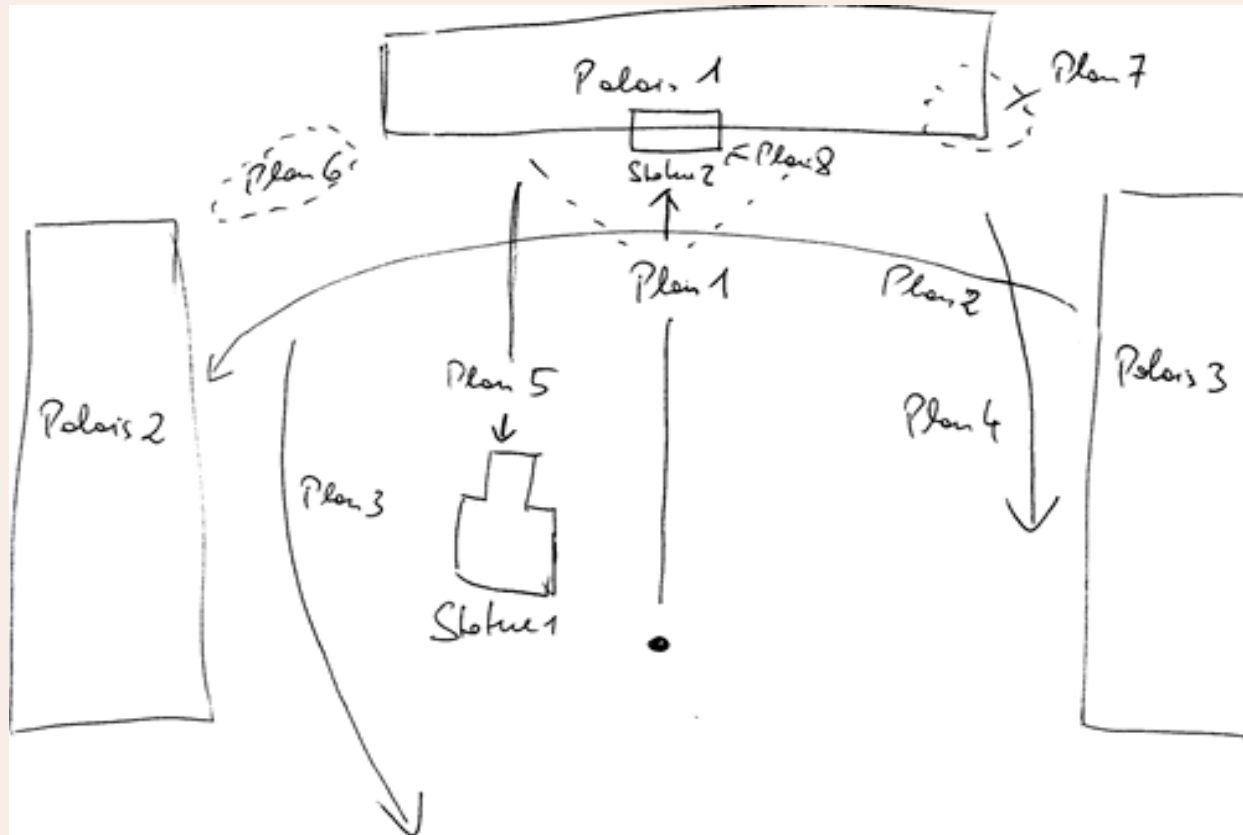
**Exemple d'une vidéo amateur**

**Références, liens**

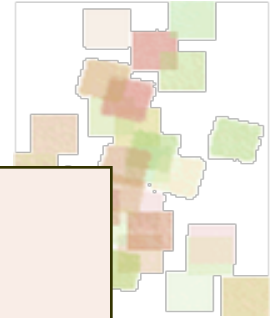
[La vidéo amateur](#)

❑ Pour notre extrait, le montage est assez typique dans son genre:

✓ Montage = balayage visuel + focus sur détails caractéristiques



(Croquis montrant la « logique » du montage des huit plans visuels composant la vidéo amateur analysée)



## Chapitre 4

- La « mise en image » des objets, situations pro-filmiques -







## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

### ❑ 3 - La « Mise en image »:

- ❑ La mise en image est une opération – complexe – visant à **reproduire** (ou **produire**) **visuellement** un objet ou une situation.
- ❑ Elle peut être analysée à l'aide des **cinq procédés** suivants:
  - ✓ La **position caméra** (point de vue) par rapport à l'objet filmé:
    - position neutre, position en plongée, position en contre-plongée, ...
  - ✓ Le **mouvement caméra**:
    - Position statique de la caméra, le panoramique, le travelling
  - ✓ Le **cadrage** de l'objet sous forme de différents plans:
    - plan général, plan d'ensemble, plan demi-ensemble, plan rapproché, ...
  - ✓ Le **zoom** ou le **travelling optique**:
  - ✓ Le **champ/hors-champ visuel**:



## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

- ❑ mise en image des huit plans visuels :
- ❑ Cf. [Support d'analyse](#) pour analyse plus détaillée.
- ❑ Mise en image et **représentation** d'un objet, d'une situation pro-filmique:
  - ✓ Représentation d'une « **totalité** » (d'une façade frontale, ...);
  - ✓ Représentation du **contexte** (de **l'enracinement**, de **l'appartenance identitaire**) d'un édifice ou d'une statue sous forme d'une double opposition:
    - « **construit/non-construit** » (i.e. architecture vs ciel bleu)
    - et « **fermé/ouvert** » (place entouré d'édifice vs espace urbain ouvert);
  - ✓ Représentation de **l'imposant** (escalier, façade en contre-plongée)
  - ✓ Représentation du **statique, du pérenne** (exemplifié par **l'architectural**) vs **l'éphémère, le mobile** (représenté par **l'humain**, i.e. les gens sur la place qui apparaissent dans pratiquement chaque plan visuel mais qui ne deviennent jamais sujet dans cette vidéo amateur).



## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

- ❑ Quelques conséquences plus générales:
  - ✓ La « mise en image » est bien un processus « actif » de **construction d'une représentation visuelle** de l'objet ou de la situation filmée;
  - ✓ La construction d'une telle représentation visuelle se base, entre autre sur les **procédés techniques** déjà énumérés ainsi que d'autres facteurs tels que la **gestion du temps** (de la temporalité), les **connaissances** et **valeurs** préalables de l'auteur, le **destinataire** visé, etc.;
  - ✓ La mise en image exprime le **regard** de l'auteur sur la réalité pro-filmique (i.e. **son interprétation**);
  - ✓ Le regard peut être (et l'est le plus souvent) très **conventionnel**, ... et donc être **confondu** avec l'objet représenté lui-même;
  - ✓ Donc: **attention** à ne pas confondre regard (« construction d'une réalité) avec réalité pro-filmique;
  - ✓ Référence: « **anthropologie du regard** »; « **déconstruction** du regard » (au sens de Barthes ou de Derrida).



## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

### 4 - « Le discours filmique »:

- ❑ Il y a un auteur (**énonciateur**) qui souhaite **communiquer** à un **destinataire** son **regard** sur (sa vision, son interprétation d') une situation pro-filmique;
- ❑ Le **texte audiovisuel** (filmique, photographique, textuel, ...) contient et véhicule ce souhait sous forme d'un discours –
  - ✓ Le **contenu** du discours (thèmes, sujets, histoires, ...)
  - ✓ L'**expression** du discours (plans visuels, images).
- ❑ Comment **analyser**, comprendre le discours ? En nous appuyant sur:
  - ✓ les **plans visuels** et les **objets représentés**,
  - ✓ les **procédés de mise en image** des objets/situations,
  - ✓ le **montage des plans**,
  - ✓ les **connaissances préalables**: du domaine, du discours audiovisuel, ...



## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

- ❑ D'une manière très élémentaire (et aussi intuitive), l'analyse, la compréhension d'un discours (filmique) doit répondre aux cinq questions suivantes:
  - ✓ Qui sont les **participants** concernés (auteur, destinataire)?
  - ✓ Quel est le **contexte** (cadre de production, cadre d'utilisation, cadre de référence...)?
  - ✓ Quel est le **genre du discours**?
  - ✓ **De quoi parle-t-il** et quel est son **propos**?
  - ✓ **Comment développe-t-il** son propos ?



## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

- ❑ Point particulier: **Sujet** ou **propos** –
  - ✓ Aussi appelé **thème de discours** (à distinguer des thèmes iconique, figuratif, « proprioceptif », ...):
  - ✓ Thème qui exprime **l'intention** de l'auteur du discours;
    - L'intention peut être **plus ou moins consciente**, préméditée ou, au contraire, **inconsciente**, non-maîtrisée ...
    - **L'intention analysée** (i.e. sous forme d'un thème de discours): est toujours une **interprétation**, i.e. l'intention telle quelle est comprise par le destinataire
    - Enfin, **l'auteur interprétant** son intention étant un interprétant parmi d'autres).

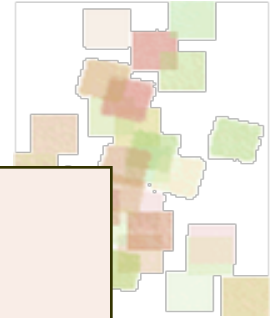


## Exemple d'une vidéo amateur

## Références, liens

[La vidéo amateur](#)

- ❑ Le sujet, le propos de notre extrait vidéo?
- ❑ La mise en image des, objets, situations, ... dans notre vidéo amateur suggère des priorités, des « hiérarchies » assez claires telles que:
  - ✓ la priorité de la dimension **architecturale** par rapport à celle des gens peuplant la place, de leur faire, du grand soleil (tous ces éléments ne deviennent jamais réellement sujet dans notre exemple)
  - ✓ la priorité à la **totalité** (vs, par exemple, aux détails, aux figures, ...)
  - ✓ la priorité au « **monumental** » (au pérenne, ...);
  - ✓ la présence constante de **l'imposant**, de l'impressionnant.
- ❑ **Propos inféré:**
  - ✓ Montrer la place en question dans sa dimension **esthétique**, de supériorité et « anhistorique » ...



## Chapitre 5

- Quelques remarques plus générales -







**Discussion plus générale**

- ❑ La discussion de ce premier exemple nous a montré plusieurs choses importantes:

1 - Distinction entre **différents niveaux de lecture**:

- ✓ Lecture « rapide », impressionniste retenant « ce qu'on voit »:
  - lecture précritique,
  - lecture de non-spécialiste,
  - lecture en tant qu'acte faisant partie de la vie quotidienne,
  - ...
  
- ✓ Lecture systématique, méthodique, se basant sur des connaissances de l'organisation et du traitement d'un texte



Discussion plus  
générale

2 – Lecture/interprétation (« ce qu'on voit » dans un film, ...):

- ✓ C'est une **sélection** (consciente ou inconsciente) de « choses » qui nous intéressent, qui nous interpellent, ...
  - et cela sur la base de notre **propre culture** (individuelle ou sociale, i.e. en tant que membre d'un groupe social, d'une communauté, etc.)
  - ainsi que de nos intérêts, besoins, désirs, voire: **attentes**.
- ✓ Diction : « on voit dans une image ce qu'on veut y voir » ...
- ✓ Cf. le phénomène du « **biais culturel** » ou « cognitif »,
- ✓ Cf. également la théorie de la **dissonance cognitive** (Leon Feistinger)
- ✓ Cas limites: lectures – phantasmes, ...



Discussion plus générale

3 – Deux distinctions importantes:

❑ A) Première distinction:

❑ 1/ L'**hors-texte**, la situation « pro-filmique »

✓ Le monde, la « réalité (sociale, historique, culturelle) donnée

2) Le **texte** lui-même –

✓ l'univers (« **diégétique** ») du texte

✓ = la situation pro-filmique représentée, « modélisé » dans et par le texte (et selon l'intention de l'auteur).

❑ B) Différents types de « situations pro-filmiques » (encore à discuter plus tard)

✓ situations pro-filmiques « telles quelles »

✓ situations pro-filmiques modifiées (par la présence de la caméra)

✓ situations pro-filmiques « mises en scène » (pour traitement filmique).



Discussion plus générale

4 – Complexité du « travail textuel » reposant sur des connaissances et savoir-faire très divers.

□ Nous avons rencontré, jusqu'à maintenant:

- ✓ l'activité de la **sélection** de scènes (objets, situations, ...) faisant partie d'une situation pro-filmique,
- ✓ Les procédures de la **mise en image des scènes** (objets, situations, ...) sélectionnées,
- ✓ le **montage des plans visuels**: la « linéarisation » des plans visuels selon une certaine logique narrative



**Discussion plus générale**

5 – La **nature variable de la notion (et de la « réalité ») du texte**. Celle-ci varie selon le contexte dans lequel il apparaît:

- ✓ Le **texte produit par un auteur** (une communauté d’auteurs) selon une certaine intention
- ✓ Le **texte transmis par des moyens techniques** et reçu par son destinataire, son « public »
- ✓ Le **texte revisité** (relu, interprété, ...) par son lecteur
- ✓ Le **texte transmis** par son lecteur/auteur à d’autres lecteurs (lui, de nouveau, etc etc)



Discussion plus  
générale

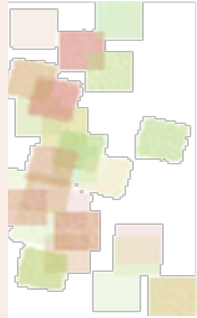
- ✓ Le **texte conservé** en tant qu'objet de collection (patrimoine, ...)
- ✓ Le **texte comme une virtualité**: ébauche, esquisse, éléments préexistants, ...
- ✓ Le **texte réel** (tel qu'il est devenant moi en tant que produit d'auteur, en tant qu'annotation, en tant que produit conservé, ...)
- ✓ Le **texte potentiel**: le texte en tant que construction qui, potentiellement, aurait pu/pourra se réaliser d'une manière fort différente (différentes sélections, différents plans, différents montages, ...)

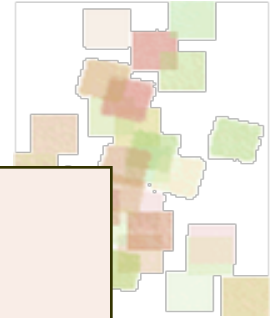


**TROISIEME PARTIE:**

**Visite en groupe du temple Shueisian à  
Dingcaiyuan, Taïwan.**

**Analyse sémiotique d'une deuxième vidéo « amateur » sur  
You Tube.**





## Chapitre 1

- Un deuxième extrait d'une vidéo amateur: analyse et interprétation -







## Analyse d'une vidéo amateur

### A lire:

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

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

- ❑ Petit rappel: L'analyse d'un premier extrait vidéo, nous a permis:
  - ✓ d'exemplifier une approche de description, d'analyse d'un texte audiovisuel inspirée de la sémiotique structurale (Greimas, Stockinger)
  - ✓ de comprendre également les principales techniques de l'écriture audiovisuelle: sélection d'objets, plans visuels, mise en image,
  - ✓ de comprendre également les différents niveaux de thèmes (i.e. de la thématisation) qui sont en jeu dans:
    - l'élaboration d'un message, d'un propos supposé être propre au document filmique ou simplement inféré par le lecteur/spectateur
- ❑ Nous allons examiner maintenant :
  - ✓ un deuxième extrait d'une vidéo amateur dont l'auteur est d'origine taïwanaise et qui a sa propre « chaîne » sur You Tube;
  - ✓ avant d'examiner rapidement un corpus plus varié de productions thématiquement comparables (i.e. présentations de gens, lieux, monuments, etc.).



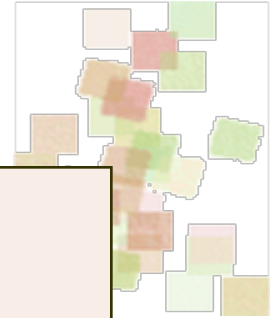
## Analyse d'une vidéo amateur

- ❑ Avant de visionner cet extrait, quelques informations « factuelles »:
  - ✓ c'est une vidéo qui se trouve sur [You Tube](#);
  - ✓ le nom de son auteur est « [wongmingjou](#) »;
  - ✓ il s'agit d'un [extrait](#) (l'ensemble de la vidéo est composée de trois parties – l'extrait en question correspond à la [deuxième partie](#));
  - ✓ la durée de l'extrait est de [3 minutes 50 secondes](#);
  - ✓ il met en scène une situation qui se déroule à [Taïwan](#): la visite d'un temple (le [temple Shueisian](#) à Dingcaiyuan, Taïwan) par un groupe de touristes;
  - ✓ contrairement au premier extrait visionner dans le cours précédent, celui-ci est [plus élaboré](#). Il comporte:
    - une sorte de [titre](#) en chinois non-simplifié (indiquant le lieu de la visite et le numéro de la partie);
    - des [sous-titres](#) explicatifs;
    - une [musique](#) « de fosse » (d'ambiance).
- ❑ Voici donc la [version en ligne de la vidéo](#) sur You Tube.



Analyse d'une  
vidéo amateur

- ❑ Notre description de cet extrait:
  - ✓ sera **plus condensée, plus brève** que celle consacrée au premier extrait vidéo;
  - ✓ fera abstraction d'une analyse détaillée de chaque plan visuel.
  
- ❑ Elle s'interrogera sur:
  1. La **situation pro-filmique elle-même** (plus complexe que celle du lieu « visite d'une place entourée de palais » qui servait de référent au premier extrait vidéo analysé);
  2. L'élaboration des **scènes diégétiques** (i.e. faisant partie de l'univers du sens du texte audiovisuel) et leur **montage** en un « tout cohérent »;
  3. Certaines **caractéristiques** de la **mise en image** de ces scènes;
  4. Les **thématiques sous-jacentes** à l'extrait et notamment le ou les **propos** qui orientent, par hypothèse, sélection, montage et mise en image;
  5. Des **conséquences plus générales** d'une telle analyse ...



**Chapitre 2**  
**- La situation pro-filmique -**





## La situation pro-filmique

### 1. La situation pro-filmique

#### □ Rappel: **situation pro-filmique** –

- ✓ est, d'une manière générale, la situation, le **monde** (social, historique, naturel, ...) « tel quel » et **antérieur** à son prise de vue, à son « enregistrement »
- ✓ constitue, au sens plus restreint et aussi plus technique, le **réfèrent d'un texte filmique**, i.e. son « **domaine** »
  - dans lequel sont « **prélevées** » des moments, des événements, des objets, etc. qui –
  - forment le « **matériau** » des **scènes diégétiques** (descriptives, narratives, dialoguées, ...) composant le contenu d'une œuvre filmique.

#### □ Par ailleurs, une situation pro-filmique peut se présenter:

- ✓ sous **forme « préparée »** (i.e. mise en scène pour un enregistrement),
- ✓ sous **forme « non-préparée »** mais **modifiée** par le fait qu'elle soit captée
- ✓ sous **forme « non-préparée »** et « **non-modifiée** » (i.e. la captation y passe inaperçue).



## La situation pro-filmique

- ❑ Dans le cadre de l'analyse (de l'interprétation) d'un texte filmique (tel que celui de notre extrait vidéo) –
  - ✓ on ne peut que reconstruire la situation pro-filmique.
  
- ❑ Cette reconstruction peut:
  - ✓ s'appuyer sur des extrapolations à partir de ce qu'on « voit » dans le texte filmique
    - important ici: d'une part la distinction entre champ (visuel) et hors-champ (visuel) et
    - d'autre part la continuité spatio-temporelle des événements, objets, ... filmés et montrés dans un document, une œuvre audiovisuelle.
  - ✓ s'appuyer également sur des informations autres (connaissances du monde composant le référent d'un film; rushes; ...)



## La situation pro-filmique

- ❑ Toujours est-il:
  - ✓ que dans le cas de l'analyse d'un texte filmique, la **situation pro-filmique constitue une hypothèse** (plus ou moins sûre, évidente, ...)
  - ✓ importante à expliciter afin de ne pas perdre de vue la **distinction** entre le **monde « tel quel »** et le **monde représenté**
  - ✓ ou encore entre **l'objet, la personne, l'événement, ...**
    - d'une part **« tel quel »** et
    - d'autre part **filmé** et faisant partie de l'**univers diégétique** d'un texte (audiovisuel) aussi rudimentaire, aussi simple qu'il soit.



## La situation pro-filmique

### ❑ Exemples très intéressants ici:

- ✓ Documents filmiques du **début de l'histoire** du film (fin 19<sup>ème</sup> siècle)
  - pour des raisons avant tout techniques mais aussi liées à l'absence d'une écriture appropriée au nouveau medium audiovisuel,
  - on se contente d'un **cadre fixe enregistrant** le flux des événements extra-diégétiques (i.e. appartenant à la situation pro-filmique).

### ❑ Exemple:

- ✓ 1/ **The Gordon Highlanders** – une parade militaire (William Walker, 1899)
- ✓ 3/ **Prinsengracht** (Mutoscope, 1899 – Nederlands Filmmuseum): la caméra sur une barge se déplace tout en prélevant des moments, événements et objets du monde de référence qu'est le Prinsengracht Canal à Amsterdam, un jour ensoleillé en 1899)





## La situation pro-filmique

### □ Explication:

#### ✓ Le défilé des highlanders –

- moments extraits de ce défilé, selon un certain point de vue, sans hiérarchisation, etc.:
- construction de la réalité mais non pas la réalité en elle-même

#### ✓ De même – les bateaux sur le canal, le petit bateau qui évite la collision:

- construction simple de la réalité ambiante par « copie » (partielle) et « extraction »;
- c'est comme si un homme, debout sur une barge, « retient » de la réalité ambiante seulement les choses qui rentrent « par hasard » dans son champ visuel ...



## La situation pro-filmique

- ❑ Note: cette « **écriture filmique** » très simple:
  - est certes déterminant, pour des raisons techniques, pour le début de l'histoire du médium audiovisuel
  - mais est constamment utilisée pour des raisons diverses pendant toute l'histoire de ce médium
  - notamment, depuis l'arrivée des instruments de captations d'image et de sons tels que le **téléphone portable** ou la **caméscope numérique ultra-portable**
  - et constitue une sorte **d'écriture spontanée** (mais très culturelle) **de la réalité** à l'aide de ces moyens techniques.
  
- ❑ Exemples d'une prise (« brute ») de vues d'une situation pro-filmique sous forme d'un seul (plus ou moins long) plan visuel
  - ✓ **Manifestation au Lycée Montgrand à Marseille** (décembre 2008)
  - ✓ **La petite démonstration de force des CRS** (Grenoble, avril 2008)

## La situation pro-filmique

- ❑ Quelques remarques au sujet du document « Manifestation au Lycée Montgrand à Marseille en décembre 2008):
  - ✓ enregistrement « brut » consistant en un seul long plan visuel;
  - ✓ ce plan visuel « extrait » un moment d'environ 5 minutes de la manifestation;
  - ✓ la situation pro-filmique a commencé avant le début de l'enregistrement et continue après son arrêt.
  
- ❑ Mais cet extrait n'est ni neutre ni, bien entendu « exhaustif »:
  - ✓ prise de vue de l'extrait = point de vue de l'auteur-narrateur;
  - ✓ point de vue « du côté des lycéens » (les policiers toujours « en face » et « séparé »);
  - ✓ point de vue d'un protagoniste engagé (le « lycéen engagé » vs le « policier engagé » vs auteur neutre, omniscient, etc.)
  
- ❑ Il s'agit donc bien d'un document audiovisuel du genre « témoignage militant ».
  
- ❑ Mêmes remarques pour l'autre exemple filmant une intervention du CRS à Grenoble en avril 2008.



## La situation pro-filmique

- ❑ Revenons à notre extrait filmé:
  - ✓ La situation pro-filmique (le monde qui constitue le référent de notre extrait vidéo) peut être identifiée, approximativement comme –
    - « la visite d'un temple bouddhique par un groupe de touristes ».
  
- ❑ En utilisant un ensemble de **sources d'informations**, nous arrivons à déterminer d'une manière assez précise:
  - ✓ de quel temple il s'agit,
  - ✓ où il est localisé,
  - ✓ à quoi il ressemble
  - ✓ etc.
  
- ❑ De même, il nous serait aussi possible d'identifier d'une manière assez précise certaines des personnes que nous voyons dans le film – en ayant recours à toute un ensemble d'informations, de services, etc.



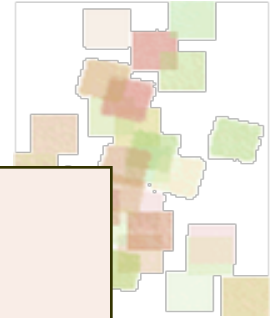
## La situation pro-filmique

- ❑ Ceci étant, c'est une situation pro-filmique complexe composée:
  - ✓ d'activités de routines (telles que l'exploration spatiale d'un monument, l'observation d'objets, l'écoute d'une personne renseignée ou la lecture d'un guide, etc.),
  - ✓ de personnes qu'on croise et qui occupent toutes un rôle spécifique (les visiteurs, le personnel, les amis, la famille, les personnes qui attirent notre regard, les autres qu'on ne remarquent pas, ...),
  - ✓ de lieux qu'on occupe ou qu'on traverse,
  - ✓ d'objets (artefacts ou naturels) dont on se sert,
  - ✓ de paroles qu'on étend et échange,
  - ✓ etc.
- ❑ La situation se présente à nous, d'une manière habituelle, comme des sortes de scripts sociaux de routine (cf. E. Goffman)
  - ✓ qui comportent des règles (implicites)
  - ✓ et qui, de ce fait, contraignent naturellement la liberté créatrice de l'auteur d'un texte (audiovisuel, dans notre cas).



## La situation pro-filmique

- ❑ De toute façon la **réalité pro-filmique** « déborde », pour parler ainsi, partout les représentations retenues; elle est bien plus riche que sa représentation filmique.
- ❑ Dans notre extrait filmique, nous voyons entre autre:
  - ✓ des **gens** se déplaçant en **vélo**,
  - ✓ des **gens** formant un **groupe** devant un bâtiment que nous identifions comme temple bouddhique,
  - ✓ des **gens** qui **écoutent** une personne, qui se **déplacent**, qui **observent**, qui **prennent** en image des objets, ...,
  - ✓ des **façades** extérieures et intérieures, des **peintures** et des **figures**, ...,
  - ✓ des **environnements** qui situent le temple, telle ou telle partie intérieure du temple, les personnes formant le groupe, etc.
- ❑ Ce sont ces extractions qui forment donc le **matériau** des **scènes** composant l'univers du sens de ce film



## Chapitre 3

### - Les scènes diégétiques -





## Les scènes diégétiques

- ❑ Au sujet de la notion « scène »:
- ❑ La scène ne doit pas être confondu avec le plan (visuel, sonore)
  - ✓ le plan: **unité technique** entre deux coupes de caméra;
  - ✓ la scène: **unité sémantique, de sens** comparable analogiquement à la scène au théâtre (scène =
    - unité de **lieu**,
    - unité de **temps**,
    - unité **d'action**,
    - unité **dialogique**,
    - ...);
  - ✓ la scène est donc « mise en scène » dans **un** seul plan ou dans **plusieurs** plans, « **en bloc** » ou d'une manière **progressive**, etc.
  - ✓ autrement dit: un plan visuel (sonore, ...) prend en charge la représentation et le développement (partiels) d'une scène mais ne se confond pas avec la scène.





## Les scènes diégétiques

- Typologie de scènes développées dans notre extrait vidéo:
  - ✓ **Scènes d'apprentissage:**
    - ✓ explications par guide du temple;
    - ✓ écoute des explications du guide;
    - ✓ examen visuel des objets du temple,
    - ✓ ...
  - ✓ **Scènes d'appropriation:**
    - ✓ prise de photos (de détails du temple),
    - ✓ tournage (de détails du temple, du groupe)
  - ✓ **Scènes d'interaction** (assez réduites):
    - ✓ entre groupe et guide;
    - ✓ entre membres du groupe
    - ✓ Entre membres du groupe et auteur (personne qui filme)
  - ✓ **Scènes de présentation du décors, du cadre:**
    - ✓ Scènes hors du temple
    - ✓ Scènes dans le temple
  - ✓ **Scènes de réunion et de déplacement du groupe**



## Les scènes diégétiques

- ❑ L'analyse des types de scènes d'un document audiovisuel permet:
  - ✓ de comprendre la **spécificité** de son contenu (i.e. son profil sémantique);
  - ✓ de comprendre, réciproquement, ce qu'un document audiovisuel **partage** avec d'autres productions audiovisuelles;
  - ✓ d'émettre également des hypothèses sur le **propos** du document;
  - ✓ ou encore d'entreprendre des **études plus ciblées**, plus **circonscrites**, comme par exemple
    - le **genre de la visite** (du musée) mise en scène: visite studieuse; visite standard (vs coquetterie, humour, ...)
    - la mise en scène de différents **rôles sociaux**: le visiteur, le guide, le groupe, ...
    - les expressions de la déférence/du respect ou non-respect des objets culturels de référence (monuments, ...);
    - les événements, personnes, objets, ... qui entre dans la catégorie « **souvenir** », « **mémoire personnelle** ».



## Les scènes diégétiques

- ❑ Notre extrait vidéo:
  - ✓ est un extrait qui donne une très nette priorité à la **mise en scène des personnes, du groupe**, donc à l'aspect « **sociologie du groupe** » (seul deux ou trois petites scènes sont réellement consacrées à des détails – figures, peintures murales – du temple);
  - ✓ on y découvre un intérêt pour les gens qui:
    - sont spatialement et intellectuellement **près du guide**
    - **filment, photographient** (des objets du temple!!),
    - affirment gestuellement leur **attention**, leur **participation**
    - Donc: des gens « **appliqués** », « **intéressés** » et « **sérieux** »;
  - ✓ on y découvre aussi un intérêt pour le **genre féminin** dans les scènes d'interaction entre auteur (personne qui filme) et personnes du groupe.
- ❑ C'est donc un extrait qui est très différent du premier extrait analysé dans lequel le « **sociologique** » ne joue aucun rôle au détriment du lieu, de l'« **architectural** ».



## Les scènes diégétiques

### A lire:

E. Goffman, « The Presentation of Self in Every Day Life » (Anchor 1959)

- ❑ Sans vouloir entrer ici dans trop des détails, quels sont les thèmes et le propos du discours véhiculé par cet extrait audiovisuel?
- ❑ La dominance du « **sociologique** » indique bien qu'il s'agit d'une **thématique sociale**, plus particulièrement,
  - ✓ de la thématique **figurative** du « **petit groupe informel** » (d'amis, de collègues, ou simplement des intéressés du lieu)
  - ✓ se caractérisant par un certain halo **connotatif** (proprioceptif):
    - des gens qui écoutent => « **concentré** », « **intéressé** »,
    - des gens qui ne font pas de tapage => « **bon comportement** », « **civilisé** »
    - des gens qui sourient, mais pas trop => « **advenant** », « **délicat** », ...
    - des gens qui photographient le monument => « **actif** dans la préservation des traditions »
- ❑ On voit bien que ce type d'analyse débouche directement sur la problématique générale:
  - ✓ de la **représentation de soi-même** (et de l'autre)
  - ✓ au sens de la création et gestion d'une « **face sociale** » (selon E. Goffman).



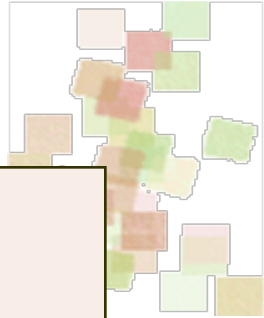
## Les scènes diégétiques

- ❑ Note: nous faisons abstraction ici d'une analyse plus détaillée de chacune des scènes composant le niveau sémantique de l'extrait vidéo.
- ❑ Ceci dit, une analyse plus détaillée et explicite d'une scène à recours à un **ensemble de paramètres** tels que:
  - ✓ **Acteurs et rôles**: quel sont les acteurs qui participent dans une scène (personnes, groupes, êtres anthropomorphes, ...) et quels rôles y accomplissent-ils?
  - ✓ **Lieu**: quel est le lieu où se déroule une scène ?
  - ✓ **Action**: quelles sont les actions, les activités, qui organisent la scène ?
  - ✓ **Temps**: à quel moment, quand une scène se déroule-t-elle? Quelle est sa durée ?
  - ✓ **Cadre**: quel est le contexte (social, naturel, symbolique, ...) dans lequel se déroule la scène ?



## Les scènes diégétiques

- ✓ **Plan visuel**: dans quel plan/quels plans visuel(s) la scène est-elle visualisée, représentée et développée ?
- ✓ **Plan sonore**: quelle est la coulisse acoustique de la scène – *musique, bruitage, parole, ...*
- ✓ **Mise en image**: quelles sont les techniques de mises en image de la scène –
  - point de vue,
  - cadrage,
  - champ visuel/hors-champ visuel et contre-champs visuel,
  - mouvement caméra,
  - ...
- ✓ **(Place dans le montage)**: la scène, à quel(s) endroits se trouve-t-elle dans le parcours narratif qui caractérise le montage d'un texte audiovisuel?



## Chapitre 4

- Remarques au sujet du montage de l'extrait de la vidéo amateur -





## Le montage

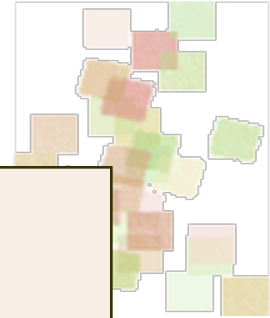
- ❑ Sans rentrer trop dans le détail, on peut se rendre compte assez aisément que le montage, i.e. l'intégration syntagmatique des scènes en un tout cohérent, est dominée par **trois temps forts**:
  - ✓ **Premier temps**: le rassemblement du groupe de touristes prêt à partir ensemble en vélo;
  - ✓ **Deuxième temps**: le rassemblement du groupe devant le temple bouddhiste à visiter:
    - Attente et arrivée du guide du temple
    - Explication du guide devant le temple à l'adresse du groupe prêt à pénétrer le temple
  - ✓ **Troisième temps**: visite de l'intérieur du temple:
    - Pénétration de l'intérieur du temple
    - Enfin, succession de plusieurs scènes à des endroits différents du temple
- ❑ Le tout se termine d'une manière assez impromptue avec une scène à l'intérieur du temple





## Le montage

- ❑ Principe de construction de ce montage très simple:
  - ✓ la **chronologie du déroulement d'une visite** (= moments les plus importants ponctuant la visite)
  - ✓ les **lieux marquants de la visite** (lieu de rassemblement, lieu d'attente devant le musée, lieu de visite à proprement parler)
- ❑ Chronologie des **moments importants** et parcours spatial via **lieux marquants** de la visite:
  - ✓ servent donc à **monter** et à **intégrer**, l'une après l'autre, chacune des différentes scènes,
  - ✓ pour en faire un « **film de souvenir** » (**personnel?**, **pour l'ensemble du groupe?**) d'une journée de visite d'un monument
- ❑ Il s'agit d'un montage assez typique pour des productions audiovisuelles amateur dont l'objectif semble être de garder des « **traces historiques** », des « **souvenirs** » personnels, familiaux ou pour petits groupes informels (amis, collègues, ...)



## Chapitre 5

**- Remarques au sujet de la mise en image des situations dans l'extrait vidéo amateur -**





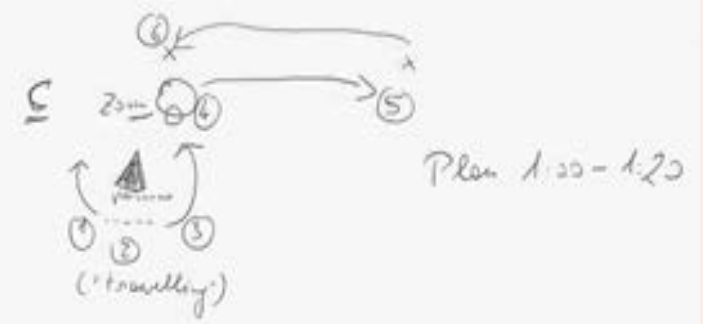
## La mise en image

- ❑ Mise en image: Ici, nous nous concentrons sur un aspect particulier, à savoir le mouvement de la caméra qui est très significatif dans notre cas ...
- ❑ Rappel: Mouvement de caméra – trois grands types:
  - ✓ Le panoramique
  - ✓ Le travelling
  - ✓ Et le zoom (ou travelling optique)
- ❑ Le plus utilisé, dans notre extrait: le **panoramique** et le **travelling optique** (le zoom)
- ❑ **Etude du regard** (de celui qui filme) sur les autres et de son « insistance » relative
- ❑ ici: mouvements souples, circulaires imitant les mouvements du corps et surtout du regard qui essaie d’embrasser une situation ou tel ou tel détail d’une situation
- ❑ Etude de l’**attention psychologique**, des « **centres d’intérêt** » et de leur traduction en une **gestualité spécifique** ...



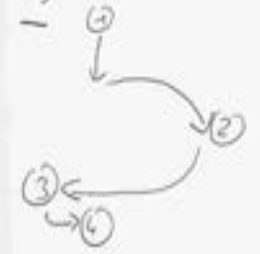
La mise en image

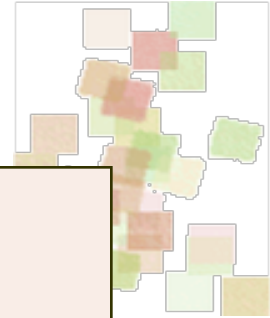
A) Plan 0: 20 - 0: 33



B) Plan 1: 21 - 1: 29

B) Plan 0: 34 - 0: 47





## Chapitre 6

- Quelques remarques générales -





## Remarques générales

- ❑ L'étude systématique de ce genre d'extraits audiovisuels peut – et devrait – être **élargie dans différentes directions** comme, par exemple:
  - ✓ Les autres productions du **même auteur** (i.e., dans notre cas, de « wongminjou »)
  - ✓ les **productions amateur de masse comparables** (voyage, amis, famille, ...)
  - ✓ aussi; les **productions antérieures** échelonnant l'histoire du medium audiovisuel
  - ✓ et, enfin, les différents genres audiovisuels dont, notamment, les **documentaires** et **reportages**.
  
- ❑ Intérêt:
  - ✓ Approfondir les problématiques sociologiques de la **représentation**, y incluse de **l'autoreprésentations**;
  - ✓ Analyse des **grandes thématiques** qui traversent, par exemple, les productions amateur de voyage, de visite de lieux, de gens, etc.
  - ✓ Travail comparatif sur **l'écriture audiovisuelle** (plan, montage, mise en image)
  - ✓ ...



## Remarques générales

- ❑ Exemples (pour élargir notre étude sur l'extrait vidéo mettant en scène la visite d'un monument, d'un lieu touristique);
  - ✓ « Archives personnelles » de « wongminjou »: [Wongminjou's Channel](#) (dans la terminologie imposée par YouTube)
  - ✓ [The Travel Film Archive](#) (YouTube Channel) contenant une grande quantité de films amateurs et professionnels, contemporains et aussi historiques
  - ✓ [Video Active](#) – Creating Access to Europe's Television Heritage: portail des chaînes télé européennes où on trouve une grande quantité de reportages et de documentaires consacrés aux gens, lieux de tourisme, etc.
  - ✓ [INA.fr](#) – le portal de l'Institut National de l'Audiovisuel qui contient une grande d'heures de productions télé autour du tourisme
  - ✓ [UNESCO – the audiovisual e-platform](#) donnant accès à des documentaires et reportages du monde entier et consacrés aux peuples, traditions, lieux de mémoires, monuments, etc.



Remarques  
générales

- ❑ Pour une mise en perspective historique:
- ❑ Burton Holmes Film Reels of Travel
  - ✓ 1 – Seeing Paris 1920 (1<sup>ère</sup> partie; 3<sup>ème</sup> partie)
  - ✓ 2 – Around the World in 4 Minutes (1920)
  - ✓ 3/ Highlights of Village Life – The Neareast Mission of the American Board (1920)
- ❑ Ciné-mémoire – la cinématèque des familles et d’amateurs collectant et diffusant des films consacrés à Marseille, au sud de la France et aux anciennes colonies françaises.
- ❑ Europa Film Treasures – une vidéothèque en ligne donnant accès à des documentaires, reportages et films amateurs sur des thématiques qui nous intéressent ici





**QUATRIEME PARTIE:**

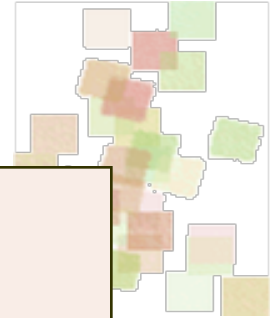
**Sémiotique du texte audiovisuel; lexique et  
procédures de description.**





**Sujets traités dans cette partie**

- ❑ Cette partie est consacrée 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.



**Chapitre 1**  
**- 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** (sociale, 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:

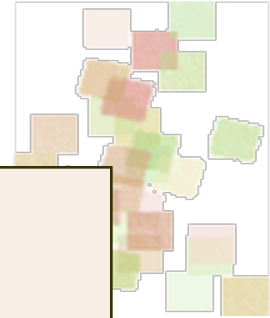
P. Stockinger,  
« **Document audiovisuel** »  
(Hermès 2003)

#### ❑ 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** »; ...



## Chapitre 2

### - 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.





**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

### 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 servie 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.



## Lexique de description de textes audiovisuels

### 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 ...



### 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 ».



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

### 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; ...).



### 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 ...





#### 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, ...



#### 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 renvois 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...



**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

#### 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 Etats 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 ...



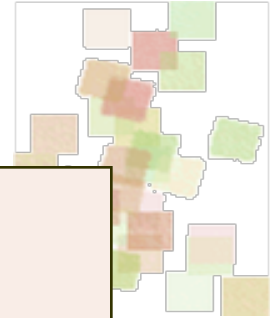


**Lexique de  
description de  
textes  
audiovisuels**

## 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...