



CLASSIQUES
GARNIER

Édition de POLIRSZTOK (Marion), « Glossaire », *L'Art de faire des films*,
FREEBURG (Victor Oscar), p. 277-283

DOI : [10.15122/isbn.978-2-406-10645-6.p.0277](https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-10645-6.p.0277)

La diffusion ou la divulgation de ce document et de son contenu via Internet ou tout autre moyen de communication ne sont pas autorisées hormis dans un cadre privé.

© 2020. Classiques Garnier, Paris.
Reproduction et traduction, même partielles, interdites.
Tous droits réservés pour tous les pays.

GLOSSAIRE

Ces notices ont été établies d'après les glossaires proposés dans les manuels d'écriture pour le cinéma parus dans les années 1910-1920 et d'après l'étude des discours sur le cinéma au même moment. Elles ne se veulent pas exhaustives mais tentent de cerner quelques traits définitoires du terme à l'époque où Freeburg l'emploie.

Continuité (*continuity*) : le substantif anglais « *a continuity* » ou encore « *continuity script* » désigne un document écrit, correspondant à une étape de transformation d'une histoire en vue du tournage. Ce document apparaît dans le contexte de l'organisation de l'écriture scénaristique dans les studios hollywoodiens et dans celui de la généralisation du long métrage et d'un recentrement de la fabrication des films autour du producteur. Comme son nom l'évoque, la continuité décrit l'action d'une histoire de façon détaillée et continue, sans interruption : elle la visualise, telle que projetée sur l'écran. En 1916, Sargent définit la continuité comme « l'action ininterrompue d'une histoire ou l'arrangement d'une intrigue afin d'éviter les interruptions de temps et de narration, ou de les expliquer ». La continuité est donc autant un document scénaristique qui s'impose au cours des années 1910 dans l'industrie cinématographique américaine qu'un concept propre au développement d'un cinéma d'action privilégiant la linéarité temporelle. Le métier de « *continuity writer* » fait son apparition à côté de celui de

scénariste, sans que les tâches soient toujours clairement assignées et définies.

Cut-back (*cut-back*) : le « *cut-back* » désigne un procédé d'organisation de l'action qui consiste à interrompre une scène en cours, intercaler une autre scène, puis revenir à la première, et ce de façon répétée. C'est ce qu'on appelle l'alternance de l'action, qualifiée plus tard de montage alterné ou montage parallèle. Le *cut-back* permettrait selon certains commentateurs d'éliminer les temps morts et d'éviter des situations sensibles pour la morale en coupant au moment opportun. Toutefois le principal effet obtenu est bien celui d'une intensification et d'une accélération de l'action, d'un suspense accru, voire d'un contraste. La définition et les fonctions du *cut-back* ne sont pas totalement fixées dans les discours de l'époque. Pour certains la scène intercalée doit être liée à la première (comme une conversation téléphonique par exemple), tandis que l'expression sert également à désigner les retours dans le passé et plus largement les déplacements sur la ligne temporelle de la fable. Le *cut-back* est étroitement associé aux situations

dramatiques sensationnelles des films d'action comme la course poursuite et le sauvetage de dernière minute, survenant la plupart du temps au climax du film. Il convient toutefois de ne pas abuser de ce « don dangereux et merveilleux » du cinéma (H. Diamant-Berger, *Le cinéma*, 1919, p. 146) qui peut fatiguer le spectateur. Le *cut-back* a été souvent mis au compte des nombreuses innovations apportées au cinéma par D. W. Griffith. Plus largement dans les années 1910-1920 cette façon de diviser l'action est considérée comme « une trouvaille purement américaine » (H. Diamant-Berger, *id.*, p. 194). Les expressions « *switch-back* » et « *flash-back* » sont également employées pour désigner l'alternance de l'action. Voir Flash-back.

Cut-in (*cut-in*) : le « *cut-in* » est une forme d'intertitre qui contient des éléments de discours, généralement une réplique, et coupe un plan en deux au lieu de se situer entre deux plans ou deux scènes. On identifie ainsi facilement l'émetteur du discours. Voir Intertitres.

Double rôle (*dual role*) : le double rôle, lorsqu'un même acteur joue deux ou plusieurs personnages dans un même film, est un spectacle très apprécié dans les années 1910-1920, tant pour la performance du jeu que pour la performance technique. Il est en effet indissociable de la mise en œuvre complexe et virtuose de surimpression ou de double exposition. Mère et fille, père et fils, sœurs, frères, bon et méchant, scission symbolique du personnage, le double rôle donne l'opportunité à la star de déployer sa palette émotionnelle

et d'incarner des rôles inhabituels pour son image, comme lorsque Mary Pickford incarne, maquillage sans relief et cheveux plaqués, la pauvre orpheline Unity Blake dans *Stella Maris* (où le double rôle lui permet également de faire mourir le personnage). Lon Chaney, William S. Hart, Pauline Frederick, John Barrymore, etc., de nombreux acteurs puissants se sont prêtés à l'attrait du double rôle.

Fan (*fan, film fan, moving pictures fan*) : abréviation de « *fanatic* », fan est un emprunt au vocabulaire du sport puisqu'il désigne à la fin du XIX^e siècle un spectateur assidu et averti d'une rencontre sportive, notamment dans le milieu du baseball. On trouve l'expression « *film fan* » dès 1910 dans les premiers magazines spécialisés qui ont en retour largement contribué à créer et fidéliser les fans de cinéma. Dès 1913, certains distinguent le public éduqué ou à éduquer des fans (*Motography*, 18 janvier 1913, p. 44). Ainsi *From the Manger to the Cross* (Kalem) « est le genre de production qui intéressera une clientèle qui ne peut se ranger dans la catégorie des fans de cinéma » (*Motography*, 15 mars 1913, p. 194). En même temps, le fan devient un expert, ne ratant aucun programme et identifiant chaque compagnie par son style de productions.

Flash (*flash, flashes*) : le « flash », littéralement l'éclair, désigne un plan bref, quelques pieds de pellicule seulement, quelques secondes sur l'écran, un « aperçu fugace ». Sans définition précise de ses usages, le flash présente un aspect fragmenté de l'action et voisine la forme de

l'insert, notamment lorsqu'il sert à montrer ou remonter brièvement du texte (lettre, télégramme, coupure de presse). Associé au montage rapide, cette forme flashante accélère et intensifie le rythme du film, et si son invention est souvent attribuée à D. W. Griffith, c'est dans les morceaux de bravoure du cinéma français des années 1920 et dans le cinéma soviétique de la même période que théoriciens et historiens trouvent ses usages les plus inventifs : « effet de staccato qui submerge presque l'œil de sa puissance » comme l'écrit Freeburg à propos d'*Intolerance*, « vision vertigineuse et affolante », écrit Jean Arroy en 1928 à propos de *La Roue* d'Abel Gance. Le terme anglais est directement employé dans les discours français sur le cinéma. Le « flash » précède sans doute l'apparition de l'expression « flash-back » mais contribue vraisemblablement à la populariser.

Flash-back (*flash-back*) : l'expression « flash-back » apparaît au début des années 1910 et s'emploie plus ou moins comme synonyme de « *cut-back* » et de « *switch-back* », c'est-à-dire pour décrire l'alternance d'une action, le fait de « revenir » à une action antérieure ou parallèle (on le trouve parfois défini comme un très court *cut-back*). Il est souvent un rappel interne au film d'un plan déjà montré auparavant. L'expression, composée du mot « flash », l'éclair, connote la vitesse et la rapidité du cinéma lorsqu'il explore son don d'ubiquité. Ce n'est que progressivement que le flash-back est associé aux visions mentales et aux souvenirs du passé. Voir *Cut-back*.

Fondu (*fade in, fade out, fading, fade away*) : le fondu (*fade*) est un procédé proche du « *dissolve* » avec lequel on le confond souvent dans les années 1910. Ces deux procédés servent aux enchaînements et aux transitions en faisant apparaître ou disparaître progressivement un plan, en faisant se dissoudre ou se fondre la fin d'une scène dans le commencement d'une autre. L'effet est obtenu par surimpression ou par ouverture et fermeture du diaphragme. Le terme est utilisé dès le XIX^e siècle dans le domaine de la lanterne magique, tout comme les effets de fondus et d'enchaînements sont largement employés dans l'éclairage théâtral au XIX^e siècle. Plaisir pour l'œil, le fondu est une forme fondante discrète à laquelle Freeburg est particulièrement attaché car elle participe des formes mobiles (*fluent forms*), de ces changements graduels dont le cinéma est capable pour nous faire passer de l'obscurité à la lumière avec douceur et beauté. Vachel Lindsay lui consacre une très belle page dans un chapitre sur la salle de cinéma-caverne, évoquant le rapport du spectateur aux ombres et aux lumières singulières du cinématographe. Le fondu sauve le spectateur de l'éblouissement ; « un effet de ce procédé, écrit Lindsay, est que les personnages du premier épisode émergent de l'obscurité et que ceux qui apparaissent à la fin retournent à l'ombre dont ils étaient issus, comme l'écume se fond à nouveau dans l'obscurité de la mer ».

Fondu enchaîné (*dissolving views*) : dans la plupart des définitions, le fondu enchaîné se différencie du fondu en ce qu'il mène vers un autre plan

ou une autre scène en maintenant le flux d'images à l'écran. Le fondu enchaîné fait graduellement disparaître un plan sur lequel se chevauche momentanément le plan suivant. L'un s'estompe tandis que l'autre se détache. L'enchaîné est donc obtenu par l'action conjuguée de la manipulation du diaphragme (ouverture et fermeture comme dans le fondu) et de la double impression de la pellicule. La beauté de cette forme tient dans la gradation du passage : le fondu enchaîné mélange (*blend*) et fond (*meld*) les images en créant momentanément une « troisième image » indécidable et trouble, il laisse l'impression de flottement et de matérialisation des figures sur l'écran. Le fondu enchaîné évite ainsi la cassure de l'action et se distingue des formes coupantes et flashantes. Il est également souvent associé à la vision et par là même à l'introduction d'un souvenir, d'une pensée ou d'un rêve. En ce cas, il se situe au début et à la fin de la scène comme marqueur ou ponctuation de la vision. Le terme de « *dissolve* » est emprunté aux « *dissolving views* » de la lanterne magique où de semblables effets de fondu entre les plaques étaient employés et dont la définition a finalement peu varié depuis le XIX^e siècle. Georges Méliès l'utilise dans un texte de 1907 pour évoquer les « vues fondantes ». En France on parle également des « enchaînés » (J. Arroy) ou des « renchaînés » (L. Delluc).

Gros plan (*close-up*) : le terme de *close-up*, qu'on a traduit en français par gros plan ou premier plan, apparaît en 1903 avec l'expression « *close-up*

view » dans un catalogue de vues cinématographiques, reprise à partir de 1910 dans le même contexte. Elle sert d'abord à décrire le type de vues produites, à l'instar du panorama. Dans la fiction, le premier gros plan retenu par l'histoire du cinéma date également de 1903 : il s'agit du fameux plan rapproché du bandit au pistolet dans *The Great Train Robbery* de E. S. Porter (Edison). Toujours selon l'histoire traditionnelle du cinéma, le gros plan est repris et développé dix ans plus tard, autour de 1910 donc, par D. W. Griffith, pour magnifier le visage de ses actrices. On parle également, et éphémèrement, de « *bust* » (E. W. Sargent, 1913), de plan italien ou de *close shot*, les limites étant arbitraires et floues selon les définitions. Freeburg se méfie du gros plan pour plusieurs raisons : son potentiel de contraste disharmonieux avec les plans larges, ce qui contrevient à la logique de composition du film et fatigue les yeux du spectateur, qui doit sans cesse accommoder sa vision ; sa mise en avant du visage de la star et de ses expressions faciales au détriment d'autres jeux et de la composition ; sa façon d'éclipser le décor et les autres interprètes. Relativement peu commenté aux États-Unis, les penseurs européens et soviétiques du cinéma en firent un des objets privilégiés de leurs théories.

Intertitres (*sub-titles*) : il n'y a pas une façon homogène de nommer les « mots à l'écran » au cours des années 1910, ni en français où l'on parle de sous-titre ou de légende, ni en anglais où les termes *titles*, *leaders*, *captions* ou encore *cut-in* sont également

employés. Dans son manuel de 1916, Sargent distingue le « *break leader* », inséré entre deux scènes et marquant une véritable pause, le « *cut-in leader* », apparaissant au milieu d'un plan et dédié au dialogue, duquel il distingue le « *dialogue leader* » qui contient un échange de parole et enfin le « *time leader* » censé présenter les ellipses temporelles. On voit que la question est celle de la fonction des intertitres (informations diverses, dialogue, temps, lieu...) et de leur insertion dans le cours de l'action : ils risquent d'interrompre ou de casser l'action, de perturber le rythme du film. Plus encore, les intertitres sont la plupart du temps regardés avec méfiance car ils ne sont pas considérés comme des images mais comme des éléments littéraires ; or le film, selon de nombreuses positions théoriques cherchant à affirmer l'autonomie des moyens expressifs du cinéma, doit raconter en images et non en mots. Il faut recourir au strict minimum de mots et privilégier les intertitres « organiques », qui s'inscrivent le mieux dans le régime des images, comme les inserts de lettres, de télégrammes, de coupures de presse ou d'écrits présents dans le plan. Freeburg fait également une place aux cartons illustrés ou symboliques, rappelant par là-même que la fabrication des intertitres représentait un métier à part entière dans l'écriture et la fabrication d'un film.

Long métrage (*feature*) : renvoyant en anglais à l'apparence et à la contenance d'une personne ou d'une chose, *feature* caractérise dans le milieu du spectacle une attraction spéciale (*special feature*),

un numéro qui se veut singulier, une marque distinctive. Le spectacle cinématographique va récupérer le terme dès les années 1900 pour distinguer certaines productions plus prestigieuses des programmes réguliers (adaptation des classiques, films religieux...). Jesse Lasky nomme sa compagnie « *The Jesse Lasky Feature Play Company* » en 1913. C'est ainsi que le terme sert à nommer les bandes plus longues, dépassant une ou deux bobines, le plus souvent entre cinq et sept bobines. Toutefois Sargent en 1916 remarque à quel point l'usage de ce terme est « élastique » puisqu'il a pu désigner des films de toutes les longueurs : il relève plus selon lui du commerce et de la publicité que du jugement critique sur la qualité de l'œuvre. Jean Giraud dans son lexique de 1958 établit un rapprochement entre « *features* », les traits du visage, et « *feature* », le film montrant la star, actant par là que l'attraction repose souvent sur la présence d'une ou de plusieurs vedettes. Cependant le terme est employé bien avant l'émergence des stars de cinéma.

Punch (*punch*) : le « punch », souvent encadré de guillemets, est une notion relativement floue que l'on trouve abondamment dans les manuels d'écriture pour le cinéma et que Freeburg reprend dans ses deux essais de 1918 et 1923. Il y aurait sans doute un autre mot possible, écrit Epes W. Sargent au début du chapitre qu'il lui consacre dans son essai de 1913, mais celui-ci est « simple, laconique et hautement descriptif » : il s'agit de désigner la force, le dynamisme et l'efficacité d'une action ou

d'une histoire. Sargent le définit de la façon suivante : « cette qualité de l'histoire qui impressionne puissamment le spectateur. La suggestion mentale qui rend l'action physique remarquable. » Le punch est lié au drame (au sens d'agencement de l'action), au suspense et au climax (point culminant de l'action). Il vise à retenir l'attention du spectateur, quand il ne s'agit pas de lui assener un coup entre les yeux ! Le terme a été adopté en français dans le domaine de la boxe dès le début du XX^e siècle. Coup de poing, le punch relève ainsi de tous ces mots qui mettent en avant une forme de brutalité dans la conception du film d'action américain dans les années 1910-1920. Comme souvent dans le vocabulaire américain du cinéma de cette époque, le mot et la forme se ressemblent.

Star (*star*) : la *star*, l'étoile, est un terme employé bien avant la naissance du cinéma pour désigner les personnalités d'une époque qui se distinguent par leurs qualités et l'attraction qu'elles suscitent, généralement les acteurs et actrices de théâtre brillant dans la société. Au cinéma, le terme est très vite utilisé pour désigner les acteurs et actrices principaux d'une compagnie, à partir du moment où les producteurs comprennent leur pouvoir d'attraction et leur potentiel commercial, à l'instar d'Adolph Zukor ou de Jesse L. Lasky qui entreprennent d'abord de faire jouer des stars de la scène, théâtre ou opéra, en vue de légitimer le cinéma. Freeburg écrit à un moment où les stars ont déjà acquis un grand pouvoir et dissuade le compositeur de film de les laisser dicter leurs volontés.

En France, on délaisse la traduction « étoile » pour parler directement de star ou de vedette.

Surimpression ou double exposition (*double exposure*) : la surimpression ou double exposition désigne l'effet spécial consistant à passer et impressionner un même morceau de pellicule deux ou plusieurs fois, soit en superposant intégralement les deux images soit en réservant, par un jeu de caches, une partie du plan lors d'une prise puis l'autre lors de la prise suivante. La surimpression est un effet spécial apprécié dans les années 1910 pour créer des doubles rôles, faire apparaître des visions ou ménager une place aux fantômes. Elle tombe en disgrâce dans les années 1920, étant considérée comme désuète, à mesure que le goût du cinéma pour le symbolisme et l'allégorie s'amenuise.

Synopsis (*synopsis*) : le synopsis est un document écrit prenant part aux premières étapes de la fabrication d'un film. Il s'agit d'une ébauche rapide, quelques centaines de mots, de l'idée principale d'une histoire, sans indication technique ou de découpage, écrite dans un anglais simple. Les manuels d'écriture pour le cinéma contemporains de l'essai de Freeburg soulignent l'importance de ce document et fournissent maints conseils pour le rédiger, à commencer par celui qui succède au livre de Freeburg à l'université Columbia, *Cinema Craftmanship* de Frances Patterson Taylor (1920).

Véhicule (*vehicle*) : le terme de « *vehicle* » qui, en anglais, désigne le moyen de transmettre quelque chose, un médium ou un conducteur, apparaît

dès les années 1910 dans le vocabulaire de la profession cinématographique et désigne un film construit pour ou autour de la personnalité d'une star, de son image et de son registre. Pour les commentateurs ultérieurs, dans ce type de films, la narration est subordonnée au spectacle de la persona (C. Gledhill).

Vision (*vision, visioning*) : terme suffisamment large et générique pour englober tous les phénomènes mentaux projetés sur l'écran : rêves, imagination, souvenirs, projections dans l'avenir. Les visions sont un moyen de montrer l'idée à l'écran tout en gardant une cohérence narrative, celles-ci étant fortement rattachées à l'esprit ou à la psyché d'un personnage. Les définitions des années 1910-1920 distinguent deux modalités d'interruption de l'action pour ménager un espace pour la vision. Soit elle occupe une partie de l'écran et constitue alors une sorte de plan

dans le plan, de scène dans la scène (*small scene*) ou de miniature – c'est ce que Sargent appelle en 1916 une « *straight vision* », une vision directe. Le procédé est alors la surimpression ou le cache. Cette présence de la vision dans le plan principal (souvent à côté du visage en gros plan du personnage) se rencontre sporadiquement jusqu'au début des années 1930. Soit elle constitue un plan en elle-même, souvent introduit par un fondu (*fade*) ou un fondu enchaîné (*dissolve*) – ce que Sargent qualifie de « *fade vision* », une vision en fondu. C'est cette modalité qui prédomine et qu'on qualifie progressivement de « *flash-back* », resserrant l'usage du mot et des formes filmiques attachées aux visions. Les visions sont des formes fondantes dont on apprécie, dans les discours de l'époque, les transitions soignées et minutieuses, plus douces ou moins brutales que celles du *cut*, du *flash* ou même de l'intertitre.