

# L'image cinéma

Module licence Pro Cian

Jean-Pierre Berthomé / 2003



## **SOMMAIRE**

### **1. Introduction**

### **2. Une image photographique**

2.1. La *focale*

2.2. Le *diaphragme*

2.3. La *profondeur de champ*

### **3. Une image cadrée**

3.1. Les formats d'*écran*

3.2. Nomenclature des *cadres* (*échelle des plans*)

3.3. *Plongée, contre-plongée* et *cadrage penché*

3.4. *Champ, contrechamp* et *hors-champ*

### **4. Une image éclairée**

### **5. Une image en mouvement**

5.1. mouvements du cadre

5.2. modifications optiques

5.3. mouvements internes au cadre

5.4. combinaisons de mouvements

5.5. plan fixe et mouvement

### **6. Une illusion d'image**

## 1. Introduction

Qu'elle soit produite par une **caméra** de cinéma, par une caméra vidéo ou par une caméra numérique, l'image qui nous concerne est toujours globalement régie par les mêmes lois qui sont celles de l'image photographique.

Elle ajoute cependant aux propriétés générales de l'image photographique les siennes propres qui tiennent au fait que cette image n'est jamais perçue seule, mais dans une succession de 24 (au cinéma) ou 25 (en vidéo) images par seconde qui crée l'***illusion du mouvement***.

Par commodité, nous la désignerons tout au long de ce cours comme « l'image cinéma ».

### **Note 1 : caméra de cinéma, caméra vidéo, caméra numérique**

La caméra n'est rien d'autre qu'une boîte étanche à la lumière, une « chambre noire » dans laquelle des rayons lumineux pénètrent à travers un orifice muni d'un objectif pour former une image qui peut être fixée par divers moyens, analogiques ou numériques.

La caméra de cinéma, qui n'est plus guère utilisée que pour les productions professionnelles destinées prioritairement aux salles, comporte aussi un diaphragme permettant de moduler la quantité de lumière admise. L'image formée y est de nature photographique, c'est-à-dire qu'elle impressionne, par expositions successives, un ruban de pellicule sensible à la lumière qui devra ensuite être développé. Ce ruban de pellicule défile à une cadence constante de 24 images par seconde, cadence qui peut être modifiée pour obtenir accélérés ou ralentis, ou encore pour se conformer aux normes de la télévision (25 images par seconde).

La caméra est dotée d'un obturateur qui interrompt l'admission de la lumière pendant le défilement de la pellicule entre deux images.

Ce type de prise de vues est de nature analogique puisque les variations les plus infimes de l'exposition lumineuse y sont enregistrées sur la pellicule sous forme de variations des transformations chimiques de cette pellicule. L'image ainsi obtenue ne pourra être visionnée qu'après développement de la pellicule.

L'enregistrement simultané du son se fait par couplage à la caméra d'un magnétophone synchronisé qui enregistre parallèlement le son sur une bande magnétique.

La caméra vidéo est elle aussi de caractère analogique puisque l'image lumineuse se forme sur un tube électronique qui l'analyse pour la transformer en variations électromagnétiques et inscrire ces variations sur une bande magnétique.

Elle ne comporte pas de diaphragme mécanique puisque le réglage de l'intensité lumineuse est pratiqué par simple modification de la réponse du tube à l'excitation lumineuse à laquelle il est soumis. Ceci implique en particulier qu'elle ignore les contraintes de profondeur de champ liés au choix du diaphragme dans les caméras de cinéma. Les caméras vidéo sont dotées de dispositifs d'autoadaptation qui s'ajustent automatiquement à la source lumineuse pour compenser ses excès ou ses manques. Obtenir avec elles des images surexposées ou sous exposées relève donc généralement d'un choix qui implique le débrayage de ces dispositifs automatiques.

La vitesse de défilement de la bande magnétique demeure constante, sauf recours à la prise de vues « image par image », et les ralentis et accélérés sont obtenus par la variation du nombre d'images enregistrées pendant une durée donnée.

La bande vidéo permet d'enregistrer simultanément le son direct correspondant à la scène. Les images et le son peuvent être relus immédiatement.

La caméra numérique, enfin, est très semblable à la caméra vidéo, mais les images formées sur le tube électronique, et les informations sonores enregistrées simultanément, y sont transformées en informations numériques immédiatement stockées sur un disque dur.

## 2. Une image photographique

Comme toutes les images photographiques, l'image-cinéma interprète la réalité au moyen d'un dispositif optique, l'**objectif**. Celui-ci possède une **focale**, qui détermine l'**angle de la prise de vues**, ou **champ angulaire**, et un **diaphragme** qui règle la quantité de lumière admise dans l'objectif et contribue à définir la **profondeur de champ**, c'est-à-dire la portion de l'image qui apparaîtra nette au spectateur.

### 2.1. La **focale**

Selon la nature et la disposition des lentilles qui le constituent, l'**objectif** est doté d'une longueur focale propre, exprimée en millimètres. Plus cette longueur focale est courte, plus l'**angle de prise de vues** est large.

De façon générale, on nomme « grand angle » ou « grand angulaire » un objectif à courte focale qui saisit donc une portion d'espace extrêmement large.

Inversement, le « téléobjectif », ou « longue focale » est capable de se concentrer sur un détail très lointain. Les objectifs de focale moyenne (40 ou 50 mm) sont ceux qui produisent l'image la plus proche de la vision naturelle de l'œil. Les téléobjectifs tendent à aplatir les reliefs de l'image alors que les grands angles les accentuent et produisent, dans les cas les plus extrêmes, des déformations notables.

On utilise souvent, particulièrement en vidéo, des objectifs à focale variable (ou objectifs zoom). Leur particularité est que les lentilles qui les composent peuvent coulisser pour proposer toute la gamme des longueurs focales comprises entre les deux extrêmes de l'objectif.

### **Note 2 : Variation de performance des objectifs zoom**

Les objectifs à focale variable (également appelés objectifs zoom) présentent la particularité d'autoriser le déplacement relatif des lentilles qui les composent de façon à faire varier la longueur focale. Un zoom 20/100 (rapport 5) peut ainsi varier théoriquement d'une focale de 20 mm, extrêmement courte, à une focale de 100 mm, qui approche celle des téléobjectifs.

Il faut néanmoins garder en mémoire que ces objectifs « à tout faire » ont des performances généralement inférieures à celles des objectifs à focale fixe correspondants, aussi bien en terme de définition de l'image (le piqué) qu'en terme d'efficacité lumineuse.

On réserve donc l'emploi de l'objectif zoom aux situations où il est nécessaire de modifier le cadre sans avoir à changer l'objectif (cas du reportage) ou à celles où l'on veut tirer avantage des travellings optiques autorisés par ce type d'objectifs.

## 2.2. Le diaphragme

Le diaphragme est un dispositif variable, commandé par une bague, qui s'ouvre et se ferme pour moduler la quantité de lumière admise dans l'objectif et déterminer l'exposition de la pellicule.

Si cette quantité est insuffisante, on parlera de sous-exposition ; dans le cas contraire, de surexposition. Une image surexposée est anormalement claire ; une image sous-exposée excessivement sombre. Les capacités d'ouverture du diaphragme d'un objectif s'expriment par des chiffres qui augmentent au fur et à mesure que le diaphragme se ferme.

Les caméras électroniques ne modulent pas l'intensité de la lumière de cette façon strictement mécanique, mais en variant la réponse du système de production des images à la lumière qu'il reçoit.

## 2.3. La profondeur de champ

Une bague de réglage coulissante permet de faire la **mise au point** de l'image, c'est-à-dire de régler la **netteté** optimale en fonction de l'éloignement du sujet photographié.

Cette netteté est parfaite en un point seulement, mais une zone de netteté relative s'étend en avant et en arrière de ce point idéal. C'est ce qu'on appelle la profondeur de champ.

La profondeur de champ varie en fonction de trois critères :

- la distance de mise au point : plus celle-ci est courte, moins on aura de profondeur de champ.
- la longueur focale de l'objectif utilisé : plus celle-ci est longue, moins on aura de profondeur de champ.
- le diaphragme utilisé : plus celui-ci est ouvert, moins on aura de profondeur de champ.

### **3. Une image cadrée**

Comme toutes les images photographiques, l'image-cinéma est une image cadrée, qui résulte du choix d'un opérateur. Le **cadrage** est à la fois opération d'inclusion des éléments visuels qui apparaîtront dans l'image et organisation relative de ces éléments en vue d'une composition plastique et dramatique. Cadrée d'abord par l'appareil de prise de vues, l'image-cinéma l'est à nouveau, différemment parfois, par les dispositifs qui permettent sa reproduction et sa diffusion sur divers types de support aux formats de projection souvent différents.

#### **3.1. Les formats d'écran**

Le cinéma classique a vu se succéder ou se côtoyer trois formats principaux de projection, tous horizontaux. Le plus ancien est le « standard » dont le rapport de l'horizontale à la verticale de l'image est de 1,37x1. Le format le plus usité de nos jours est le « panoramique » (1,65x1 ou 1,85x1). On emploie plus rarement le format « scope » très élargi (2,35x1).

Le format classique de projection sur les écrans de télévision est approximativement celui du « standard » (4x3), mais il est aujourd'hui concurrencé par le 16/9e (1,78x1), très proche du « panoramique » large (1,80x1).

Alors que l'image de cinéma occupe de façon générale tout l'écran disponible, grâce aux rideaux ou aux caches latéraux variables qui s'ajustent à ses proportions, il n'en va pas toujours de même avec celle destinée aux écrans de télévision. Il faut donc, de plus en plus, considérer le cadre de l'image dans une relation variable avec celui de l'écran où elle s'inscrira, seule ou en association avec d'autres images ou textes.

### 3.2. Nomenclature des *cadres (échelle des plans)*

Le désir de classification amène à proposer un système de désignation des cadrages qui se fonde essentiellement sur le type d'inscription du corps humain dans le cadre, système assez proche de celui qui désigne le rapport du cadre au sujet en peinture. C'est ce qu'on appelle l'échelle des plans. Du cadrage le plus serré au cadrage le plus large, on distingue ainsi :

- le très gros plan, qui isole un détail comme un œil, une bouche ;
- le gros plan qui isole une partie du corps comme la tête ou la main ;
- le plan rapproché, qui cadre le buste aux épaules ou à la poitrine ;
- le plan américain, qui coupe le corps à mi-cuisse ;
- le plan moyen qui cadre le corps en pied ;
- le plan de demi-ensemble, qui inscrit le corps en position privilégiée dans le décor qui l'entoure ;
- le plan général (ou plan d'ensemble), qui privilégie l'ensemble du décor.

Cette classification grossière, mais très utile pour décrire les cadres, est parfaitement opératoire lorsque l'échelle de référence du corps filmé n'est pas celle du corps humain (on peut faire des gros plans comme des plans d'ensemble sur des éléphants aussi bien que sur des fourmis). Elle se révèle peu efficace en revanche lorsque le cadrage bouleverse les normes convenues de la **composition**.

### 3.3. *Plongée, contre-plongée et cadrage penché*

La norme habituelle du cadre est l'horizontale, qui correspond à notre perception ordinaire de l'espace. Si l'axe de la prise de vues est orienté vers le bas, on parle de plongée. Inversement, il y a contre-plongée si cet axe est orienté vers le haut. Lorsque la plongée ou la contre-plongée est extrêmement prononcée, on la dit verticale. Si, enfin, l'axe de la prise de vues est basculé vers la droite ou la gauche, on parle de cadrage penché.

### 3.4. *Champ, contrechamp et hors-champ*

Le champ est la portion d'espace comprise à l'intérieur des limites du cadre et donc visible à l'écran. L'espace cadré du cinéma est toujours infirmé d'une dimension : celle du sixième côté virtuel à partir duquel on filme les cinq faces du parallélépipède rectangle que constitue l'espace filmé par l'objectif.

Le retournement à 180° du cadre, qui révèle le point de vue complémentaire du champ, en propose le contrechamp.

L'action peut néanmoins se poursuivre et se prolonger, invisible, mais souvent audible, dans l'espace extérieur aux limites du cadre. Elle se trouve alors hors-champ.

#### 4. Une image éclairée

Les conditions de la **lumière naturelle** donneraient bien souvent une image plate où les informations ne sont pas suffisamment hiérarchisées pour être parfaitement lisibles.

Il revient au chef opérateur (ou directeur de la photographie) de corriger cette lumière, voire de la créer de toutes pièces, afin de satisfaire aux exigences dramatiques et plastiques du film. Il dispose à cet effet des projecteurs, réflecteurs, diffuseurs et filtres qui lui permettent d'intervenir pour produire une **lumière artificielle**.

Il lui faut aussi, pour cela, bien connaître les caractéristiques de la pellicule qu'il emploie ou de la caméra vidéo qu'il utilise, chacune produisant des résultats sensiblement différents.

Au cinéma comme en vidéo, il sera de surcroît possible d'intervenir au stade de la **postproduction** pour corriger certaines caractéristiques de l'image.

Le rôle du chef opérateur est néanmoins essentiel, car c'est lui qui est responsable de l'image originale à partir de laquelle se feront toutes les opérations de **postproduction**.

Éclairer une image, c'est :

- créer l'ambiance plastique de la scène en choisissant d'accentuer ou d'adoucir ses contrastes, de rechercher des couleurs « froides » ou « chaudes », de fondre les uns dans les autres les composants de l'image ou, au contraire, de les distinguer nettement ;
- rendre lisibles les informations visuelles pertinentes et les hiérarchiser, en soulignant certains détails ou en détachant les figures du fond ;
- équilibrer la lumière en compensant les sources lumineuses les plus vives pour éviter – sauf lorsque cet effet est recherché – les zones brutalement surexposées ou sous-exposées. ;
- assurer la continuité plastique des plans et des scènes, même lorsqu'ils ont été filmés dans des conditions d'éclairage différentes.

#### **Note 3 : étalonnage et correction de postproduction**

L'image enregistrée lors des prises de vues nécessite fréquemment des corrections qui concernent aussi bien l'image elle-même (luminosité, couleurs, cadrages, etc.) que sa relation à celles qui doivent la précéder ou la suivre (cohérence lumineuse et plastique d'un ensemble constitué de fragments). Ces corrections sont opérées au stade de la postproduction.

Dans le cas du film, elle peuvent intervenir dès le développement de la pellicule impressionnée par le laboratoire à qui on peut demander de « pousser » le



développement d'un film négatif qu'on sait sous-exposé. Cette opération se fera au détriment de la définition de l'image qui devient inévitablement plus granuleuse. C'est pourquoi on lui préfère des interventions sur le tirage des copies positives qui ne compromettent pas le négatif original.

En accord avec le metteur en scène et le chef opérateur, le laboratoire se met alors d'accord sur un étalonnage qui détermine, scène par scène, les corrections qui doivent être apportées au tirage de la copie positive, grâce à la variation des expositions lumineuses ou à l'interposition de filtres correcteurs. Si des interventions doivent être opérées sur le cadre, elles sont réalisées sur des machines spécialisées qui permettent les recadrages ou bien, plus souvent maintenant, sur des copies numériques haute définition qui seront ensuite retransférées sur film.

La correction des images vidéo se fait au banc de montage grâce aux régies d'effet qui permettent de corriger couleurs et lumière.

L'image numérique, enfin, se prête aisément à tous les types de correction grâce aux logiciels spécialisés qui proposent une gamme infinie de modifications de tous ordres.

#### **Note 4 : éclairage**

Deux traditions d'éclairage s'opposent et se complètent.

La première, conforme au modèle dominant établi dans les années 20 et 30 par le cinéma classique, recherche une image également éclairée en apparence, mais où les informations essentielles (les comédiens le plus souvent) sont savamment détachées du fond. Le principe de base en est ce qu'on appelle l'éclairage « trois points ». L'éclairage principal (« *key light* ») y est orienté vers le sujet, non pas directement, mais de trois-quarts afin de modeler les reliefs du corps. Une lumière d'ambiance (« *fill in light* »), moins puissante et placée dans l'axe de la caméra, adoucit les ombres et réduit les contrastes. Une lumière dite « de décrochage » (« *back light* ») éclaire le sujet par derrière afin de le détacher du fond en éclairant les épaules et les cheveux. D'autres projecteurs complètent cet éclairage de base pour effacer des ombres ou mettre en évidence des détails.

La seconde, héritée des recherches du cinéma de l'Europe du Nord dans les années 20, est souvent qualifiée d'expressionniste. Elle doit bien plus en fait à une tradition picturale qui remonte aux clairs-obscurs de Rembrandt ou du Caravage. La lumière y est violemment dramatisée par le recours à des éclairages très directionnels qui font une large place à l'ombre et aux reliefs. Les sources de lumière y sont résolument latérales, et ne sont pas compensées par des éclairages d'appoint. Cette esthétique, familière aux films d'horreur ou de gangsters des années 30 s'accommode particulièrement bien du noir et blanc dont elle

exalte les valeurs d'opposition. Sa puissance dramatique peut se retrouver aussi en couleurs, ainsi que l'attestent des films de Tim Burton ou de Terry Gilliam.

Le chef opérateur dispose à cet effet des lumières artificielles et des réflecteurs, indispensables en intérieurs, mais souvent très utiles pour corriger la lumière naturelle des extérieurs. Il peut leur adjoindre des « gélatines » colorées qui filtrent la lumière des projecteurs et en modifient la température de couleur. Il peut aussi utiliser des filtres directement placés devant l'objectif de la caméra afin d'absorber certaines couleurs avant qu'elles n'impressionnent l'image finale

### **Note 5 : lumière naturelle, lumière artificielle**

La lumière naturelle solaire a une température de couleur de 5500 K (kelvins) et est constituée de toutes les nuances du spectre des couleurs, du rouge au violet en passant par l'orangé, le jaune, le vert et le bleu. Mais cette lumière varie en fonction des moments de la journée et des conditions dans lesquelles elle nous parvient. La lumière du matin est plus riche en radiations bleues, celle du soir en radiations orangées.

Quant à la couleur des objets telle que nous la percevons, elle est fonction à la fois de la lumière qui les frappe, de la surface sur laquelle cette lumière se réfléchit (mate ou brillante, rugueuse ou polie) et des capacités d'absorption de la lumière par l'objet (un objet qui nous paraît noir est un objet qui ne réfléchit aucune lumière). Le cerveau humain interprète continuellement les informations colorées qui lui parviennent en fonction des moments et des circonstances. La pellicule ou le tube électronique de la caméra se contentent de les recevoir et de les restituer.

C'est pourquoi il est souvent nécessaire de modifier la lumière existante afin de la rendre conforme aux exigences dramatiques et logiques du film. C'est au chef opérateur qu'il appartient de corriger la lumière naturelle en fonction des nécessités de la prise de vues, ou de créer de toutes pièces celle qui n'existe pas (en studio par exemple).

Créer la lumière :

La lumière est créée au moyen de projecteurs dont la température de couleur avoisine 3200 K. Si le cinéma professionnel fait fréquemment appel à de puissants projecteurs à arc électrique, les tournages légers emploient plutôt des lampes à incandescence à filament de tungstène, plus légères et aisément maniables. Parmi celles-ci, les lampes halogènes à quartz sont particulièrement usitées en raison de leur taille réduite. Les projecteurs peuvent être dotés d'une optique (lentille de Fresnel) et d'un réflecteur qui permettent d'en diriger très précisément la lumière. Les projecteurs à quartz n'ont pas d'optique et c'est le réflecteur situé

derrière la lampe qui oriente les rayons. On peut encore utiliser bien d'autres types de projecteurs, particulièrement pour créer des ambiances au moyen d'une lumière peu directionnelle.

Corriger la lumière :

La lumière naturelle ou artificielle peut être corrigée de diverses façons qui affectent soit le flux lumineux produit par les sources, soit celui qui est admis à l'intérieur de la caméra. Il s'agit généralement de réduire son intensité ou de modifier sa couleur.

- Les panneaux réflecteurs permettent de rediriger la lumière pour éclairer une zone d'ombre ou d'atténuer une lumière directe trop brutale.
- Les cadres calques diffuseurs placés devant la source lumineuse permettent d'en adoucir l'intensité.
- Les trames interposées devant la source lumineuse ou devant l'objectif permettent de diffuser la lumière ou de la teinter.
- Les gélamines, feuilles colorées translucides placées devant la sources lumineuse ou devant l'objectif permettent de modifier la température de couleur.
- Les filtres placés devant l'objectif permettent de modifier de diverses façons la lumière en éliminant en particulier les radiations indésirées au profit ce celles que l'on souhaite mettre en valeur.
- Les drapeaux et volets opaques permettent d'interrompre la diffusion du flux lumineux d'un projecteur dans des zones déterminées.
- les cônes métalliques de dimensions variables se placent devant un projecteur pour limiter la diffusion de son faisceau.

## **5. Une image en mouvement**

L'image-cinéma est une image en mouvement ou qui, plutôt, donne l'illusion de l'être puisque le spectateur ne perçoit jamais une image seule, mais une suite d'images fixes dont la succession rapide crée cette illusion. Ce mouvement est inséparable de l'image-cinéma dont il constitue l'une des caractéristiques majeures.

On distingue généralement les mouvements du cadre (et modifications optiques) et les mouvements internes au cadre :

### 5.1. mouvements du cadre

Les mouvements du cadre sont essentiellement de deux natures, travellings ou panoramiques :

- Le travelling est un mouvement obtenu par le déplacement physique de la caméra dans l'espace. On peut le comparer au déplacement du corps dans

toutes les directions. Il peut donc avancer (travelling avant), reculer (travelling arrière), aller vers le côté (travelling latéral), monter ou descendre (travelling vertical) ;

- Le panoramique est un mouvement obtenu par la rotation de la caméra sur son axe, que celui-ci soit lui-même en mouvement ou non. On peut comparer le panoramique aux mouvements dans toutes les directions de la tête, indépendamment de ceux du corps.

### 5.2. modifications optiques

- C'est une des propriétés de la prise de vues cinématographique que d'enregistrer comme un mouvement ce qui est en réalité modification du dispositif optique. Ces modifications peuvent être de deux ordres :
- Les objectifs « zoom » à focale variable peuvent passer d'une focale à une autre en cours même de la prise de vues. La conséquence en est un élargissement ou un rétrécissement du champ angulaire qui est interprété par le spectateur comme un mouvement de recul (zoom arrière : élargissement) ou d'avancée (zoom avant : rétrécissement). Pour cette raison, on parle souvent du zoom comme d'un « travelling optique », même si ses autres propriétés sont tout à fait différentes.
- Si l'opérateur modifie la mise au point en cours de prise de vues, il en résulte une illusion de mouvement, plus comparable, en réalité à celle d'un déplacement de l'attention d'un objet vers un autre. Cet effet est accentué par les propriétés de la profondeur de champ, d'autant plus longue que la mise au point est lointaine. On peut ainsi passer, dans la même suite ininterrompue d'images, d'un premier plan très rapproché, détaché sur un arrière-plan flou, à une image nette de ce même arrière-plan, devant lequel s'interpose maintenant l'image devenue floue du premier plan.

### 5.3. mouvements internes au cadre

Les mouvements internes au cadre sont ceux de l'action, déplacements des comédiens et autres. Ils concernent la réflexion sur le cadre en ce qu'ils interrogent toujours le caractère de clôture de celui-ci.

Le cadre, dans le cinéma classique, a vocation à toujours contenir l'action, au besoin en se déplaçant avec elle pour la suivre. C'est là une conception **centripète** du cadre, qui veut que l'action va toujours vers son centre et que, si elle en sort, le cadre disparaît puisqu'il a perdu sa raison d'être.

À l'opposé, une conception **centrifuge** du cadre, plus familière au cinéma moderne, crée une tension entre ce qui est donné à voir au spectateur et ce qui se passe ailleurs. Cette tension peut être obtenue aussi bien par l'usage d'un cadrage qui tranche violemment un corps qu'on voudrait voir entier que par un jeu

d'acteur qui s'adresse ostensiblement au hors-champ ou dans le fait que l'action peut quitter le cadre pour se poursuivre hors de ses limites, sans que le vide ainsi créé impose l'abandon de ce cadre.

#### 5.4. combinaisons de mouvements

Une mise en scène est constituée pour large partie de la combinaison de tous ces types de mouvements. Travellings, panoramiques et zooms sont fréquemment associés, en configurations diverses qui en accentuent les effets ou au contraire les compensent. Une figure fréquemment usitée est ainsi le **travelling compensé** qui associe un travelling avant à un zoom arrière, ou inversement.

#### **Note 6 : travelling compensé**

La généralisation des objectifs à focale variable, au milieu des années 50, a permis l'apparition d'un emploi très particulier, popularisé par Alfred Hitchcock dans son film *Sueurs froides* (1958).

Le travelling compensé (ou trans-trav) combine dans le même moment un travelling mécanique et un travelling optique dans le sens opposé. Un travelling avant, par exemple, se rapproche d'un personnage, alors que simultanément un zoom arrière semble s'en éloigner. Le produit des deux mouvements sur le personnage paraît donc nul, alors que les variations sur l'arrière-plan sont importantes puisque le changement de focale modifie à la fois l'angle de prise de vues et la profondeur de champ.

Il s'agit d'un procédé qui déstabilise profondément la perception de l'espace et est, de ce fait, réservé le plus souvent à la production d'effets de déréalisation de celui-ci.

Les mouvements du cadre sont dits « d'accompagnement » quand ils n'ont d'autre fonction que de suivre le mouvement de l'action afin d'éviter qu'elle ne sorte de ses limites. On ne les remarque généralement pas dans cette fonction ou ils ne font que coller à l'action.

L'enjeu n'en est que plus grand lorsqu'un mouvement du cadre, au lieu de suivre l'action filmée, s'en détache pour affirmer une forme d'autonomie. Il impose alors l'idée d'un regard en mouvement, ou d'une pensée, qui explorerait pour son compte un lieu ou choisirait de se focaliser sur un détail.

#### 5.5. plan fixe et mouvement

L'image-cinéma est une image en mouvement, même lorsque le plan demeure obstinément fixe, même lorsque c'est une photographie qui est filmée sans faire

l'objet d'aucune exploration, même lorsque le cinéaste « gèle » un photogramme pour le faire durer à la projection. La chose semble aller d'évidence pour le plan fixe, car sa fixité n'est jamais absolue, même si le seul mouvement perceptible y est celui de la lumière. Elle est tout aussi vraie pour l'image gelée, née d'une vibration incessante qui est celle de la lumière de la projection, chaque photogramme imperceptiblement différent dans sa structure physique du précédent ou du suivant, prise surtout dans une durée imposée par le montage, et associée à une bande sonore qui l'inscrit dans l'écoulement du temps.

## **6. Une illusion d'image**

On n'oubliera pas, enfin, que l'image-cinéma n'a pas d'autre existence physique que celle d'un bombardement de particules lumineuses projetées sur un écran. Qu'elle n'a aucune épaisseur. Qu'elle n'est pour tout dire que l'illusion bidimensionnelle d'une réalité à trois dimensions. C'est cette propriété qui rend possible les innombrables **trucages** qui permettent de la constituer. C'est pour cela que filmer, même le réel, n'est pas simplement enregistrer une image préexistante. C'est en inventer une qui n'aura d'existence que sur l'écran.