

# Qu'est ce que cadrer ?

- **Cadrer c'est ...**

- **délimiter une portion d'espace représenté ;**
  - La double nature du hors-champ
- **représenter en 2 dimensions un espace à 3 dimensions ;**
  - La profondeur de champ
  - La double réalité de l'image
  - Cadre et champ
- **choisir la taille du plan ;**
- **choisir un point de vue ;**
- **composer une esthétique de l'image ;**

- **Sites complémentaires**

## Cadrer...

“Cadrer” en photographie, cinéma ou vidéo... c’est choisir ce qui apparaîtra dans l’image que l’on construit. Mais cette opération, qui peut sembler aller de soi superpose en fait des attentes bien différentes, intimement mêlées dans l’acte de cadrer. Des attentes qui sont bien souvent du domaine de l’implicite.

## Cadrer c'est délimiter une portion d'espace représenté



Cadrer c’est délimiter une portion de l’espace représenté que l’on appelle le **champ**. Cadrer c'est donc aussi choisir ce qui sera pas dans le champ et que l'on appelle le **hors-champ**.

Délimiter un champ c'est donc peut être avant tout *construire un hors-champ*.

Cette notion est très importante car si deux spectateurs perçoivent ou interprètent d’une façon différente une même image c’est bien parce que l’imaginaire qu’elle construit est différent. Et cet imaginaire s’appuie, pour chaque spectateur, sur tous les savoirs et affects qu’il a accumulé au cours de ses expériences visuelles antérieures. Tout ce qui dans la mémoire contribue à percevoir et interpréter une image au présent. Donc tout ce qui n’est pas directement dans l’image présente, mais dans le hors-champ que l’image suggère et qui renvoie chacun à son expérience visuelle particulière.

La sollicitation de l'imaginaire spectatorial suscité par le représenté est bien entendu dépendante de la technique utilisée (photo, cinéma, télévision,..), du contexte, de la culture propre à chacun... L'obscurité de la salle de cinéma, par exemple, loin de nous restreindre à l'image projetée, nous permet au contraire une forte construction imaginaire du hors-champ. A l'inverse le flot télévisuel

continu, sa consommation fragmentaire, la taille de l'écran et son environnement familial contribuent à limiter fortement tout investissement imaginaire dans le hors-champ.

Lorsque tout peut être **vu**, le **non-vu** n'est plus du domaine du hors-champ mais de celui de la surprise, de l'**impréVu**. Le zapping télévisuel, n'est pas une ballade dans des hors-champs imaginés, mais au contraire représente le désir de présentifier ce que l'on a pas encore vu.

C'est ce que résumant à leurs manières les aphorismes de Jean-Luc Godard quand il dit : «La télévision fabrique de l'oubli. Le cinéma fabrique des souvenirs.», ou encore: «Il y a le visible et l'invisible. Si vous ne filmez que le visible, c'est un téléfilm que vous faites.»

On rejoint en cela les inquiétudes de Marie-José Mondzain pour qui, ce qui menace profondément l'image, c'est bien l'excès de visibilité. (Voir le paragraphe visible et invisible au chapitre "Dialectique de l'image")

Pour la photographie, il est plus difficile de généraliser, tant les modes de réception sont différents. La "posture spectatorielle" apparaît alors déterminante dans la construction d'un imaginaire à partir du hors-champ, y compris lorsque l'image photographique est reproduite dans la presse, ou sur internet.

## La double nature du hors-champ



Si le champ est la portion d'espace offerte au regard du spectateur, le hors-champ, cet invisible, est laissé à l'imagination du spectateur. Bien entendu cette possibilité d'imaginer un espace complémentaire à l'espace représenté n'est pas totalement indéfini. Il est doublement prédéterminé :

- par les propositions de l'auteur et en particulier pour ce qui concerne l'image en mouvement par le montage, la musique, l'histoire, le style, les plans déjà vus...
- par la propre culture visuelle du spectateur et son état psycho-affectif au moment de la réception.

La part propre à l'auteur et celle propre au spectateur n'étant pas isolées mais dialectiquement construites dans une culture commune.

On peut toutefois distinguer deux types de hors-champ :

- Le premier hors-champ est l'espace proche que l'on ne voit pas, mais que l'on pourrait voir si l'appareil de prise de vue changeait de place ou adoptait une autre focale. Selon la taille du plan par exemple, certains éléments visibles dans un plan large sont rejetés dans le hors champ avec un plan plus serré.
- Le second hors-champ est l'espace que l'on ne voit pas, et que l'on ne pourra jamais voir même si l'appareil de prise de vue changeait de place ou adoptait une autre focale. C'est un espace qui n'existe que dans l'imaginaire du spectateur, même si cet imaginaire est suggéré, appelé ou construit par le champ qui lui relève du choix de l'auteur. Ce second hors-champ est beaucoup plus ouvert et fluctuant dans le cas d'une photographie que dans celui d'un plan au cinéma. L'une des forces de l'expression cinématographique est précisément de permettre au spectateur d'imaginer des espaces qu'il n'a jamais vu, pas même sur l'écran.

André Gardies à proposer d'appeler "là" cet hors-champ proche, "ailleurs" cet hors-champ lointain et "ici" l'espace qui correspond au champ.

-> voir chapitre sur perspective

## Cadrer c'est représenter en 2 dimensions un espace à 3 dimensions



Cadrer c'est transposer sur une surface à deux dimensions, un espace à trois dimensions. Cette transposition pour pouvoir fonctionner doit utiliser un certain nombre de codes de représentation.

Même s'ils s'appuient pour l'essentiel sur l'analogie, ces codes ne sont pas plus naturels que l'écrit. Ils sont le fruit d'une culture visuelle commune dont l'auto-apprentissage commence avec notre premier regard de bébé.

Un certain nombre "d'illusion d'optique" et de "trompe l'œil" jouent sur le détournement de ces codes. Le cinéma, par le biais de maquettes, a abondamment utilisé de ces détournements.



"Le jour se lève" de Marcel Carné - 1939 - Décors Alexandre TRAUNER  
Dessin original à gauche. A droite, une photo du film tournée en décors reconstitués

## La profondeur de champ



Une distinction particulière doit être faite sur cette troisième dimension absente de l'image. Si les deux autres dimensions de l'image plane ont quelques rapports de similitudes avec celles de l'espace représenté à trois dimensions, la perception de la troisième dimension se fonde sur des codes de représentation spécifiques tels que la taille (plus l'objet est éloigné, plus il est petit), la luminosité (dans les paysages la luminosité s'estompe avec la distance), la perspective qui construit des lignes de fuite, la netteté etc... Dans la vision naturelle notre regard s'accommode à la distance de l'objet regardé. Avec un appareil de prise de vue cette accommodation ("mise au point") peut être automatique ou choisie. On appelle "profondeur de champ" la plage de distance dans laquelle les éléments représentés sont nets.

**D'un point de vue technique** la profondeur de champ dépend de trois facteurs :

- Le diaphragme : plus l'ouverture du diaphragme est grande, plus faible est la profondeur de champ.

L'ouverture du diaphragme étant par ailleurs en lien avec la vitesse d'obturation et l'intensité lumineuse de la scène photographiée, on peut dire par conséquence indirecte que :

- plus la vitesse d'obturation est grande meilleure est la profondeur de champ ;
- plus la scène est éclairée plus grande sera la profondeur de champ.
- La focale de l'objectif : plus la focale est grande (téléobjectif), plus la profondeur de champ est petite.
- La distance du sujet principal : plus il est proche, plus la profondeur de champ est courte.

La profondeur de champ est un élément expressif particulier propre aux images produites au moyen d'appareils de prise de vue. Ce langage spécifique se transforme aujourd'hui sous l'évolution des possibilités techniques des appareils (augmentation de la sensibilité des pellicules et des capteurs aujourd'hui) mais surtout sous l'idéologie de la transparence évoquée plus haut, qui rejette le flou,

l'obscur, le mystérieux, l'indécis, le hors-champ... comme autant de "égarements" que le régime de "tout visible" s'efforce de contrecarrer. Le flou est devenu un "défaut" de l'image dont il faudrait s'efforcer de réduire..

### D'un point de vue esthétique :

La notion de profondeur de champ ne se rapporte pas exclusivement à la distance de netteté de l'image, mais elle désigne d'une façon générale la richesse des éléments présents dans la profondeur de l'image.

Il serait plus judicieux pour la distinguer de la notion technique de parler alors de la "profondeur **du** champ".

Ci-contre : "La règle du jeu" - film de Jean Renoir où l'on voit que l'action ne se déroule pas seulement au premier plan mais se prolonge dans la profondeur.



## La double réalité de l'image



Ce que l'on appelle improprement la "double réalité" de l'image est le fait de percevoir à la fois une surface plane à deux dimensions et en même temps un espace à trois dimensions. Autrement dit nous percevons une "représentation" et en même temps, et de façon dialectique, nous percevons à travers cette représentation un fragment du représenté et cela d'autant plus fortement que les codes de la perspective et de la profondeur sont présents dans l'image.

### **Cette double réalité de l'image est d'autant plus prégnante que l'image est grande...**

Face à un écran de cinéma ou devant une carte postale, l'impression d'être situé devant un espace à trois dimensions est fort différente. En 1896, les spectateurs du "Grand Café" devant "L'arrivée du train en gare de La Ciotat" étaient *face* à l'image mais aussi *dans* l'image, et si la panique a pu gagner certains, c'est parce qu'un "regard cinéma", intégrant les codes de la représentation, n'existait pas encore.

**Elle est d'autant plus prégnante encore**, que le regard spectatorial (le point de vue) est positionné en miroir du point de fuite que la perspective de l'image construit.

-> voir chapitre sur la perspective

## Cadre et champ, (hors cadre et hors-champ)



Pour être plus précis on peut faire une distinction entre le couple "champ/hors-champ" et le couple "cadre/hors-cadre". Parler du "champ" c'est parler de l'espace que le spectateur imagine à partir de l'image plane qui lui est montrée. Le "champ/hors-champ" à trait au récit, à la narration, au sujet filmé... ; L'espace du champ et du hors-champ est un espace à *trois* dimensions.

Parler de "cadre" ou de "hors-cadre" c'est se référer à l'image plane construite. Le cadre et le hors-cadre se rapportent à l'objet-image considéré dans ses *deux* dimensions.

**Champ** et **hors-champ** se rapportent à l'espace **représenté**, tandis que **cadre** et **hors-cadre** se rapportent à la **représentation**.

Par exemple on parle de "profondeur de champ" pour évoquer la troisième dimension de l'espace absente de la représentation, tandis parler pas de "profondeur de cadre" serait absurde puisque avec cette notion on est dans un espace à deux dimensions.

## Cadrer c'est choisir la taille du plan



Cadrer c'est aussi choisir la taille du plan (du très gros plan, jusqu'au plan d'ensemble, en passant par le gros plan, le plan rapproché, le plan moyen, le plan américain, le plan général...).

On appelle "Echelle des plans" l'ensemble des différentes possibilités de choix de la taille d'un plan.

Ci-contre les six tailles les plus fréquentes. Bien entendu le choix d'un cadrage ne se limite pas à ceux-ci, et toutes les options intermédiaires sont envisageables : plan semi-ensemble, plan italien (entre plan américain et plan général) etc.



L'usage de termes spécifiques n'est là que pour faciliter la communication dans un groupe (notamment les équipes de tournage), en photographie ils sont peu utilisés. Par ailleurs ces dénominations se réfèrent à une présence humaine dans l'image. Dans des vues géographiques ou au contraire microscopiques, ces termes n'ont guère de sens.

### • La taille du plan détermine une relation entre le sujet et son contexte.

Choisir une taille de plan c'est déterminer un rapport entre un personnage principal et son environnement.

Un gros plan délaisse l'environnement immédiat pour se concentrer sur l'expression du visage du sujet. L'information visuelle est totalement centrée le sujet principal.

A l'inverse un plan général nous renseigne davantage sur le contexte dans lequel se situe le sujet. Le regard du spectateur scrute les éléments visuels signifiants autres que le sujet principal. Ces éléments visuels sont une source d'information qui peut être complémentaire ou au contraire contradictoire avec ce que l'on perçoit ou entend par ailleurs. Ainsi les plans les plus larges laissent plus de place à des constructions et interprétations complexes.

A l'opposé le gros plan, privilégie l'affectivité et rend difficile la mise en contrepoint de l'expression du sujet filmé.

### • La taille du plan construit une proximité ou non du sujet avec le spectateur.

Choisir une taille de plan c'est aussi une façon choisir la distance que l'on instaure entre le spectateur et le(s) personnage(s) représenté(s). De l'éloignement respectueux au "contact" le plus proche, la distance construite se fonde aussi, inconsciemment ou pas, sur des types de rapports sociaux.

A la télévision, par exemple, les journalistes reporters d'images s'autorisent des gros plans sur des

personnages "ordinaires" alors qu'ils respectent davantage une certaine distance avec des personnalités reconnues et à plus forte raison si ces dernières ont un pouvoir d'autorité. Dans ce cas là, la distance devient implicitement une posture de révérence. (cf. étude de Martine Joly sur F3)

## Cadrer c'est choisir un "point de vue"



Cadrer c'est également choisir un "point de vue" c'est-à-dire le lieu d'où l'on voit. C'est-à-dire encore déterminer l'emplacement subjectif dans lequel le regard spectatoriel sera positionné. Ce "point de vue" "optique" est bien sûr en rapport avec le point de vue subjectif et idéologique que l'on porte sur la chose ou la situation représentée. Le "point de vue" est une incarnation d'un regard dans un cadrage.

Le point de vue définit un lieu d'énonciation. Il permet de construire un type de narration et de personnifier ainsi le regard caméra qui peut s'identifier soit à celui de l'auteur/narrateur, soit à celui du spectateur, soit encore à celui d'un des personnages filmés.

(Ces questions seront abordées dans un chapitre particulier.)

D'un point de vue strictement physique (optique), le point de vue peut se définir à partir des 3 dimensions de l'espace :

- la première, on l'a vu ci-dessus, est en rapport avec la distance et donc la **taille du plan**.
- la seconde est liée à l'**angle de prise de vue** : en référence à un personnage on parlera alors de vue de face, de profil, de 3/4, de dos, etc.
- la troisième est liée à la **hauteur** de la prise de vue : on parlera d'horizontalité, de plongée, de contre plongée, de vue de dessus, etc.

## Cadrer c'est composer une esthétique de l'image



Cadrer c'est enfin composer une esthétique de l'image à partir des éléments filmés ou photographiés.

Pour les besoins de l'analyse certains opèrent une distinction entre ce qui relève de la **plastique** de l'image et ce qui relève de son **iconicité**.

L'iconicité d'une image étant tout ce qui est en rapport avec l'analogie de la chose représentée (le fait de pouvoir nommer des figures perçues comme semblables à la réalité).

La plasticité étant tout ce qui dans la structure de l'image construit une ou des formes particulières qui n'ont pas de rapport analogique direct avec la chose représentée : lignes de forces, contrastes, couleurs, éclairages, texture, densité des éléments représentés, mouvements, points forts...

Si cette distinction est pertinente pour comprendre plus précisément les effets de sens produits lors de la réception d'une image, dans la pratique quotidienne de réception ces deux dimensions sont profondément imbriquées et participent ensemble à une esthétique de l'image.

Côté production, si cette dissociation peut s'avérer fort utile dans la réalisation d'images minutieusement élaborées, comme les images publicitaires par exemple, dans la pratique ordinaire d'une prise de vue, cette distinction n'est guère opératoire pour la réalisation d'une image.

Dans ce qui préside au choix d'un cadrage, le regard ne dissocie pas mécaniquement ce qui relèverait du fond et ce qui relèverait de la forme (la forme aussi informe). C'est l'ensemble du regard qui conduit à une proposition dans laquelle iconicité et plasticité sont profondément mêlés. C'est pour évoquer cet ensemble, pas toujours facile à cerner, que l'on parle alors d'"esthétique de l'image".

L'esthétique de l'image se rapporte à la face sensible de la perception de l'image. Elle se distingue ainsi de l'intelligibilité de l'image et permet la construction d'une "expressivité" particulière. Cette

expressivité est ce qui distingue deux images apportant une même valeur informative sur un sujet donné, et qui, par là même, reflète la sensibilité propre à chacun des auteurs.

L'esthétique de l'image est, d'un point de vue individuel, ce qui lie notre regard d'aujourd'hui avec toute notre culture visuelle passée, mais en même temps, et d'un point de vue collectif, l'esthétique de l'image est ce lien qui relie l'image offerte au regard des autres (le regard proposé) avec la culture visuelle d'une communauté de spectateurs. Par "culture visuelle" nous entendons tout ce que les usages de l'image et les arts visuels ont stratifié dans nos modes de perception et d'interprétation de l'image.

L'esthétique de l'image ne peut ainsi s'appréhender indépendamment de l'histoire des arts, des courants esthétiques, de la création visuelle passée ou contemporaine, des modes de représentation propres à l'"air du temps"... et cela même si tous ces éléments ne sont pas obligatoirement du domaine de l'explicite et agissent bien souvent sur nos modes de perception à des degrés seconds.

Dans une démarche pédagogique il convient de faire ressortir la diversité et la richesse des valeurs esthétiques partagées, mais aussi de sensibiliser à l'expressivité particulière des individus et à la sensibilité de chacun. On peut pour cela travailler sur un même sujet et faire ressortir l'infinité des cadrages possibles, tout en évitant des interprétations rapides sur les effets supposés de tel ou tel choix. On s'interrogera par ailleurs, sur la question de la symétrie dans l'image et sur ses ruptures. Le cadre étant en effet un objet symétrique, la composition d'une image ne peut pas faire l'impasse sur cette donnée première.

## Sites complémentaires



- ABIAAD Serge, *Le Hors-Champ dans le Cinéma des Premiers Temps*, 2005.
- BARON Emile, *Bazin, Renoir et la caméra réaliste, Mouvements de caméra et profondeur de champ dans "La règle du jeu"*, 2003.
- *Le hors champ, pouvoir invisible*. Séminaire de l'Ecole Normale Supérieure - 24 octobre 2005. Organisé par Jean-Loup Bourget (ENS) et Christine Juppé-Leblond (Inspecteur général) et Marcel Mascio (DESCO) avec : Marie-José Mondzain, Jacqueline Nacache, Jacques Loiseleux, Jean Umanski, Nicolas Klotz. Textes (pdf), conférences en audio (mp3) et vidéo (Quicktime-mov) en ligne.

## A propos de ce texte...

Cette page est extraite du site : <http://surlimage.info>. Textes originaux de **Jean Paul Achard**.

© Utilisation libre de droits aux conditions suivantes :

- Mentionner l'auteur et la source ;
- Ne pas transformer ou dénaturer les propos ;
- Usage pédagogique non mercantile ;
- Reproduction interdite sur tous supports entourés ou contenant de la publicité de quelque nature que ce soit.