

L'image numérique au cinéma

L'image numérique au cinéma, Philippe Lemieux, Montréal :
Les 400 coups, 2002, 175 pages

Pierre Ranger

Numéro 225, mai-juin 2003

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/48325ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Ranger, P. (2003). Compte rendu de [*L'image numérique au cinéma / L'image numérique au cinéma*, Philippe Lemieux, Montréal : Les 400 coups, 2002, 175 pages]. *Séquences*, (225), 11–11.

L'IMAGE NUMÉRIQUE AU CINÉMA

« Le cinéma est en état de crise. » Hymne du septième art, cette mélodie presque devenue un cliché démontre à quel point le cinéma né en France à la fin du XIX^e siècle s'est depuis métamorphosé, grâce aux nombreuses expériences scientifiques et technologiques. L'une de ces inventions les plus spectaculaires demeure celle de l'image numérique.

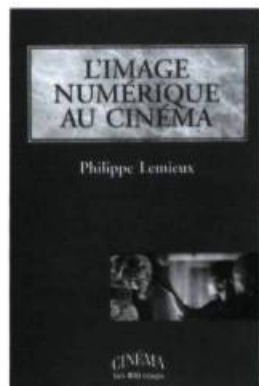
Ouvrage détaillé sur la petite histoire de cette technologie, depuis ses débuts sur grand écran (*Westworld* de Michael Crichton, 1973; *Tron* de Steven Lisberger, 1982; *Tony de Peltrie* réalisé à l'Université de Montréal par Pierre Lachapelle, Philippe Bergeron, Pierre Robidoux et Daniel Langlois, 1985) en passant par les incontournables (notamment, la série des films *Star Wars* de George Lucas, débutée en 1977; *Jurassic Park* de Steven Spielberg, 1993; *Toy Story* de John Lasseter, 1995; *Shrek* de Andrew Adamson, Vicky Jensen et Scott Marshall, 2001), *L'image numérique au cinéma* de Philippe Lemieux, enseignant du cinéma au cégep de Saint-Jérôme, constitue un dossier fort bien documenté et accessible à tous les cinéphiles.

On y découvre, outre les multiples techniques générées à l'ordinateur par une série de calculs informatiques (*morphing*, *motion blur*, etc.), les différentes étapes de l'évolution des images hybrides, leur intégration au sein du cinéma d'animation et du long métrage, les conséquences d'une telle avenue dans tous les domaines de la production, les enjeux et les mythes entourant l'acteur virtuel ainsi que les comparaisons au cinéma d'auteur et international.

Il sera intéressant de voir comment cette technologie de pointe aura évolué lors des projections du film d'animation *Finding Nemo* (le 30 mai) de la société PIXAR et du long métrage *The Hulk* (fin juin) de Ang Lee, réalisateur de *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000), autre film jonglant avec le merveilleux monde des images de synthèse, et comment, surtout, elle se transformera dans le cadre des futures productions cinématographiques parallèlement à la conjoncture de notre société moderne.

Loin de n'être qu'un simple aperçu, *L'image numérique au cinéma* révèle également que malgré les nombreuses explications fournies et l'abondance des exemples cités, l'idéal serait de voir pour mieux comprendre. Car, après tout, une seule image vaut mille mots.

Pierre Ranger



L'image numérique au cinéma
Philippe Lemieux
Montréal : Les 400 coups, 2002
175 pages

PROCÈS DE JEANNE D'ARC

Une trentaine d'œuvres, depuis le début du cinéma, ont rappelé de manière inégale la vie de cette jeune héroïne de la France du Moyen Âge. Le film de Robert Bresson, *Procès de Jeanne d'Arc*, est (avec *La Passion de Jeanne d'Arc* de Carl Theodor Dreyer), le plus important; en plus il est court (67 minutes). Le livre fait référence à la nature *film* dans la page titre, mais il accentue le côté *politique des auteurs* de l'entreprise en ne donnant en supplément au scénario de

Bresson aucun lien entre les scènes de ce scénario et les soixante photogrammes noir et blanc, surtout en plans moyens, très bien présentés. Le livre ne comprend pas non plus de générique qui permettrait de connaître les collaborateurs, ni même de référence à ce qu'a écrit Bresson sur ce film ou sur celui de

Dreyer, par exemple dans *Notes sur le cinématographe* ou ailleurs, sa déclaration au philosophe catholique Jean Guittou : « Remettre le passé au présent, c'est le privilège du cinématographe pourvu qu'il fuie le style historique comme la peste. »

Ce livre n'est donc pas un découpage technique avec ses indications de plans, de bruitage, de musique mais bien une oeuvre littéraire. Seuls deux textes explicatifs, une préface du cinéaste et une postface de Florence Delay, son interprète de Jeanne, complètent le scénario et les photos. Pour redonner vie et grandeur à Jeanne d'Arc, pour faire comprendre son martyre — comme l'écrit Bresson, (p. 8), « Jeanne sacrifie sa vie *au sens de sa vie* », — le cinéaste utilise le procès de condamnation de 1431 et celui de réhabilitation de 1456 comme bases de son écrit. Les phrases sont courtes, les échanges souvent vifs et Jeanne apparaît comme une personne intelligente et éduquée. Un détail m'a étonné : je ne me souvenais pas que, dans le film, tous les cris de haine étaient en anglais (p. 113) alors que Rouen est une ville française et que Jeanne peut avoir été vue par certains de ses compatriotes comme une sorcière. Florence Delay est, depuis sa participation à ce chef-d'œuvre, devenue professeure, écrivaine et membre de l'Académie française. Les explications de jeu qu'elle donne permettent de mieux comprendre la modernité et l'impact de ce film bouleversant. ❧

Luc Chaput

Procès de Jeanne d'Arc
Robert Bresson
Paris : Mercure de France, 2002
192 pages

