

# L'image **en** mouvement

- **Approche générale du mouvement**
- **Les différents types de mouvements**
- **1 - Les mouvements "internes"**
  - Film : *La sortie de l'usine Lumière*
- **2 - Les mouvements "externes" (ou mouvements de caméra)**
  - Le travelling
  - Le panoramique
  - Le zoom
  - Travelling, panoramique, zoom et espace représenté
  - Mouvements externes complexes
    - . La Louma
    - . Le steadicam
- **3 - Les mouvements "associés"**
  - Formes d'association
  - Place du mouvement dans l'espace du récit
- **4 - Les mouvements "modifiés" au montage**
- **5 - Les mouvements "construits" par le montage**
  - La continuité du mouvement (internes)
  - Les raccords de mouvements (externes)
  - Le mouvement "induit"
  - Le mouvement elliptique
  - Le mouvement absent
  - Le mouvement global ou rythme
- **Vidéo complémentaire**
  - La Caméra bouge. Une conférence de Willy Kurant*

## Approche générale du mouvement

Rappelons tout d'abord que l'enregistrement visuel du mouvement est ce qui constitue l'**acte fondateur** de l'invention du cinéma.

Lorsqu'on parle de mouvement au cinéma ou en vidéo, il convient tout d'abord de bien distinguer les deux aspects qui sont à la base de tous les mouvements. En effet, par mouvements, on entend d'une part les mouvements qui se produisent *dans* l'image (mouvements des objets ou/et des personnages devant la caméra), et d'autre part les *mouvements de la caméra*, elle-même, devant le représenté. Nous utiliserons les termes de **mouvement interne** et **mouvement externe** (ou mouvement de caméra) pour les distinguer.

Le premier type de mouvement est évident pour tous les spectateurs que nous sommes, en revanche, l'art et la magie du cinéma nous font souvent oublier le second. Pourtant, c'est bien par cette possibilité merveilleuse d'utilisation de l'outil, que la caméra est devenue autre chose qu'une machine à enregistrer la réalité.

Si le mouvement propre à la caméra est ce qui caractérise, d'une façon générale, la possibilité d'une

expression filmique, on pourrait dire que c'est dans le mouvement "interne" à l'image que le film factuel peut se différencier du film de fiction. Dans le film de fiction le mouvement interne est conduit par le réalisateur, tandis que dans le film factuel il est, le plus souvent, porté par le réel filmé. (C'est d'ailleurs dans cette ambiguïté d'une mise en mouvement interne autonome ou non que certains refusent d'établir une distinction entre film documentaire et film de fiction.)

En ce qui concerne plus particulièrement le film factuel, ces deux aspects, mouvements internes et mouvements de la caméra, pris isolément peuvent caractériser deux conceptions opposées de la représentation. Dans un cas le spectateur serait positionné devant le réel en mouvement, et la caméra serait l'outil intermédiaire qui lui permettrait cette posture, dans l'autre cas, l'œil du spectateur épouserait celui de l'auteur dans son regard sur le réel.

D'un côté, nous aurions un point de vue rendu totalement objectif par la médiation de l'appareil et d'autre côté, un point de vue rendu totalement subjectif par la médiation de l'auteur. Situations extrêmes et opposées, purement abstraites, sauf à imaginer une caméra sans auteur dans un cas et un auteur devant un réel sans mouvement dans l'autre cas.

Dans les faits, c'est toujours sur des rapports dialectiques complexes entre ces deux aspects, entre autres, que se jouent les différentes formes de mouvement.

### **Complexification du mouvement**

Les deux types de mouvement simples que nous venons d'évoquer, placent tous les deux le spectateur en position extérieure à l'énonciation. D'un côté le spectateur serait face à une vue "objective" d'un réel médiatisé par la caméra et de l'autre face à une vue "subjective" du regard médiatisé d'un auteur. Or, si le spectateur se trouve plus ou moins positionné à l'intérieur du récit filmique, c'est parce qu'à certains moments, les mouvements de la caméra (et donc le regard mobile de l'auteur) interfèrent plus ou moins avec les mouvements internes des personnages ou des objets représentés.

Par exemple, lorsque la caméra suit un personnage, on peut dire que le mouvement "externe" (celui de la caméra) se trouve "interné" c'est-à-dire que le regard de la caméra se trouve positionné à l'intérieur de l'espace qu'il représente. Inversement, lorsque la caméra est portée par un objet mobile appartenant au réel représenté (par exemple une auto), le mouvement "interne" (celui de l'auto) se trouve "externé" c'est-à-dire transformé en mouvement de caméra.

C'est donc à partir de l'inter-relation entre mouvements externes et mouvements internes que se construit la place du spectateur dans l'espace du récit visuel, et c'est bien du rapport dialectique entre les deux que naît le sens.

Cette complexification du mouvement, à partir des mouvements internes et externes de base, peut être envisagée à différents niveaux :

- une première distinction peut être effectuée entre tournage et montage. La technique vidéo permet aujourd'hui de modifier, au moment du montage, les divers aspects du mouvement tant dans sa forme que dans sa temporalité. (gel, ralenti, accéléré...) ;
- une seconde distinction peut être faite selon que l'on prend en considération le plan seul ou un syntagme. Au niveau du syntagme, il existe différents types de mouvements qui ne peuvent s'interpréter que dans la continuité du montage. Autrement dit c'est par le montage qu'ils sont construits (ce qui les distingue des transformations de mouvement, de type ralenti par exemple, construits au montage).

## **Les différents types de mouvement**



Comme les différents types de mouvement interfèrent de manière complexe dans la signification, il est

nécessaire, pour pouvoir les étudier, de les délimiter en catégories distinctes. Pour cela nous faisons momentanément l'impasse sur les rapports complexes et dialectiques qui les relient.

Nous proposons de distinguer quatre catégories :

- 1) Les mouvements de base **internes** au champ visuel (mouvements du représenté)
- 2) Les mouvements de base **externes** (ou mouvements de caméra)
- 3) Les mouvements **associés** dans le plan
- 4) Les mouvements **modifiés** au montage
- 5) Les mouvements **construits** par le montage

## 1 - Les mouvements "internes"



Nous désignons sous ces termes les mouvements relatifs aux personnages et/ou aux objets présents dans le champ visuel de l'image. C'est-à-dire les mouvements qui, pour le film factuel, sont théoriquement indépendants de la volonté du réalisateur, même s'ils résultent toujours du choix d'être saisis, ou non, dans le champ de la caméra et même si, pour les besoins de l'expression filmique, il arrive que ce soit le réalisateur qui décide de leur existence.

Dans les mouvements internes nous pouvons faire plusieurs distinctions :

- La première selon que l'on considère les mouvements de la "figure" (ou sujet principal) ou les mouvements qui se produisent dans le "fond" (sujets secondaires).
- La seconde relative au caractère du mouvement, en établissant une différence entre ce que nous pourrions appeler "mouvement dynamique" et "mouvement statique". Le mouvement dynamique étant ce qui instaure un déplacement (soit de la figure soit d'un objet ou personnage dans le fond), le mouvement statique étant ce qui n'instaure pas un déplacement. Par exemple, on peut qualifier de mouvement statique, au niveau de la figure, le regard d'un personnage, ou le mouvement interne à un objet. Au niveau du fond, le mouvement statique peut s'appliquer au mouvement des feuilles dans un paysage ou au mouvement superficiel de l'eau dans une vue marine.

Dit d'une autre façon le mouvement dynamique est un mouvement qui, s'il se poursuit, fait disparaître le personnage ou l'objet du champ visuel. Le mouvement statique étant celui qui, même en se prolongeant, ne fait pas disparaître le personnage ou l'objet du champ visuel. Les qualificatifs de dynamique et statiques sont donc relatifs à l'image et non à la diégèse.

La particularité des mouvements internes "statiques" est d'offrir la possibilité d'une scène animée sans obligatoirement passer par les contraintes d'un découpage technique précis. Ce qui est le cas dominant dans les émissions télévisées de plateau (jeux, débats...) mais aussi dans des séries de type "soap-opera". Dans ces exemples, l'espace est circonscrit, les personnages ne sortent généralement pas de celui-ci. La technique multi-caméras en studio permet alors un assemblage bout à bout de plans, sans une écriture achevée préalable, d'où une économie de moyens pour la production.

A l'inverse les mouvements internes "dynamiques" supposent, dans la plupart des cas, une préparation plus importante pour pouvoir gérer harmonieusement les entrées et sorties de champ des personnages.

- La troisième distinction est relative à la direction du mouvement. Le nombre de combinaisons devient très grand si l'on combine les différentes possibilités associatives des mouvements de la figure et du fond. Mais c'est surtout dans la combinaison des directions des mouvements internes et externes que le mouvement prend de multiples sens.
- Enfin le mouvement peut être apparent ou non-apparent. Par exemple, si des personnages sont

filmés dans un wagon de train, le mouvement du train peut être non-apparent. Mais cette distinction ne peut s'opérer sur l'image seule. Elle résulte de la connaissance que nous pouvons avoir d'une situation mouvante ou non. Dans l'exemple du train, c'est parce que nous aurons vu, ou à un moment compris, que le train était en mouvement, que nous imaginons le mouvement sans le voir. Cette distinction ne peut donc s'apprécier essentiellement qu'à un niveau supérieur de la construction audiovisuelle. Nous l'aborderons donc plus spécialement au paragraphe consacré aux mouvements construits.

### **Exemple : le premier film de l'histoire du cinéma**



Dans ce premier film, il n'y a pas de mouvement de caméra. Seuls les personnages dans le champ de la caméra sont en mouvement. Le fond est statique. Ce ne sont donc que des mouvements internes dynamiques : le mouvement des personnages prend fin avec leur sortie du champ de la caméra.

### **Premier film documentaire ou premier film de fiction ?**

Une réalité reconstituée : Il y a manifestement au moins un élément qui dans ce premier film peut être considéré comme un "opérateur de fiction" : c'est le fait que les ouvriers et ouvrières, au cours de cette sortie, n'ont aucun "regard caméra". Si l'on essaie d'imaginer comment cette scène a pu être tournée, on a du mal à comprendre qu'un tel dispositif ne suscite pas quelques curiosités. Certes, la caméra pouvait être partiellement cachée mais un ou deux regards des personnes en direction de l'appareil nous indiquent qu'ils étaient au courant de sa présence.

Les personnages étaient donc prévenus et avaient la consigne de ne pas regarder l'étrange appareil qui les regardait.

Les frères Lumière, en voulant montrer que leur invention permettait de transcrire la mouvante réalité, ont dû, précisément pour traduire l'aspect réaliste de la situation filmée, supprimer les perturbations que la caméra elle-même engendrait sur cette réalité (la fiction d'un œil invisible). Ce qui crée le côté réaliste de ce premier film c'est bien que la situation paraît naturelle. Or la présence d'une caméra devant une foule modifie obligatoirement la situation et donc la naturalité de la scène. Il a donc fallu dans une certaine mesure "jouer" (fictionnaliser) pour donner au film un air naturel.

D'entrée de jeu, on peut donc dire que le cinéma ne s'est pas contenté d'enregistrer la réalité, mais a utilisé le paraître comme forme de représentation du réel.

Au moins trois *Sortie de l'usine Lumière* ont été tournés. La version ci-après est la plus aboutie.



Début et fin sont marqués par l'ouverture et la fermeture des portes. Le temps de l'action a été calculé pour correspondre à la durée de ces premières pellicules. Le personnel des usines lumière était bien plus nombreux que celui que l'on voit sortir ici.

Les frères Lumière ont donc organisé soigneusement cette sortie, sur le nombre de personnes, sur l'absence de regards caméra, sur la tenue des ouvrières et ouvriers qui paraissent bien endimanchés, etc.

Ce n'est donc pas seulement l'objet caméra que les frères Lumière ont inventé, mais le cinéma tout entier avec la scénarisation qu'il implique et par là même une intervention sur la chose filmée, ici le réel.

## 2 - Les mouvements "externes"



Nous désignons sous ces termes les mouvements propres à la caméra devant le champ visuel. C'est dans cette possibilité de mouvement de la caméra devant le représenté, que réside une part importante du pouvoir expressif qui caractérise le cinéma.

D'après Georges Sadoul (1), le travelling le plus ancien remonte à 1896 lorsqu'un opérateur des frères Lumière plaça une caméra sur une gondole vénitienne en déplacement. Eugène Promio, l'opérateur en question, expliquera que la démarche qui l'a conduit à réaliser ce premier travelling répondait à une interrogation : "... si le cinéma permettait de reproduire les objets mobiles, on pouvait peut-être retourner la proposition et reproduire à l'aide du cinéma mobile les objets immobiles" (2) . C'est donc l'exploration des différentes formes de mouvement qui a donné naissance au travelling, plus qu'un choix a priori d'une forme signifiante.

Dans les mouvements externes, deux types principaux de mouvements sont à la base de tous les autres : le **travelling** et le **panoramique**. Il existe également le **zoom** qualifié de mouvement optique, mais qui diffère des deux autres dans la mesure où il ne relève pas, comme le panoramique ou le travelling, de la reproduction du fonctionnement oculaire.

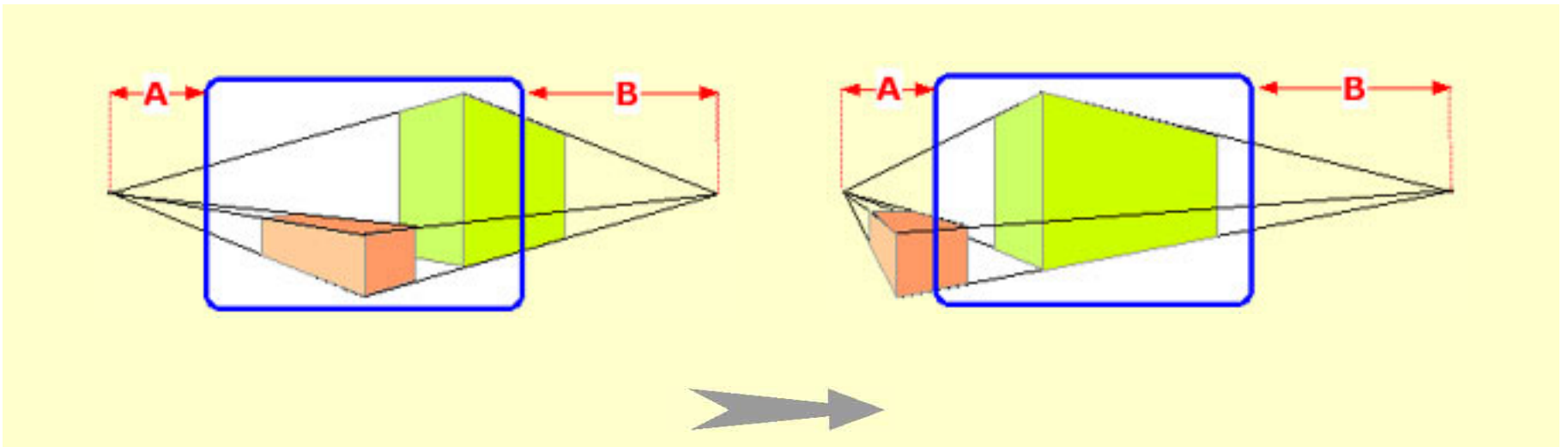
Ce qui caractérise surtout la différence entre les différents mouvements externes, ce sont les effets qu'ils produisent dans l'image. Les travellings modifient la structure interne de l'image en délivrant au spectateur une modification parallaxique de sa perception des objets, tandis que le panoramique et le zoom ne modifient pas cette structure interne.

1) SADOUL Georges, *Histoire générale du cinéma*, Denoël, 1952.

## Le travelling



Dans un travelling, la caméra se déplace tout en conservant son axe d'orientation. Le travelling peut se produire dans les trois dimensions de l'espace (haut-bas ; gauche-droite ; avant-arrière). Dans le mouvement de travelling, les points de fuite de l'image conservent une position constante par rapport au cadre de l'image, ce qui a pour effet de bousculer l'ordonnance des perspectives.



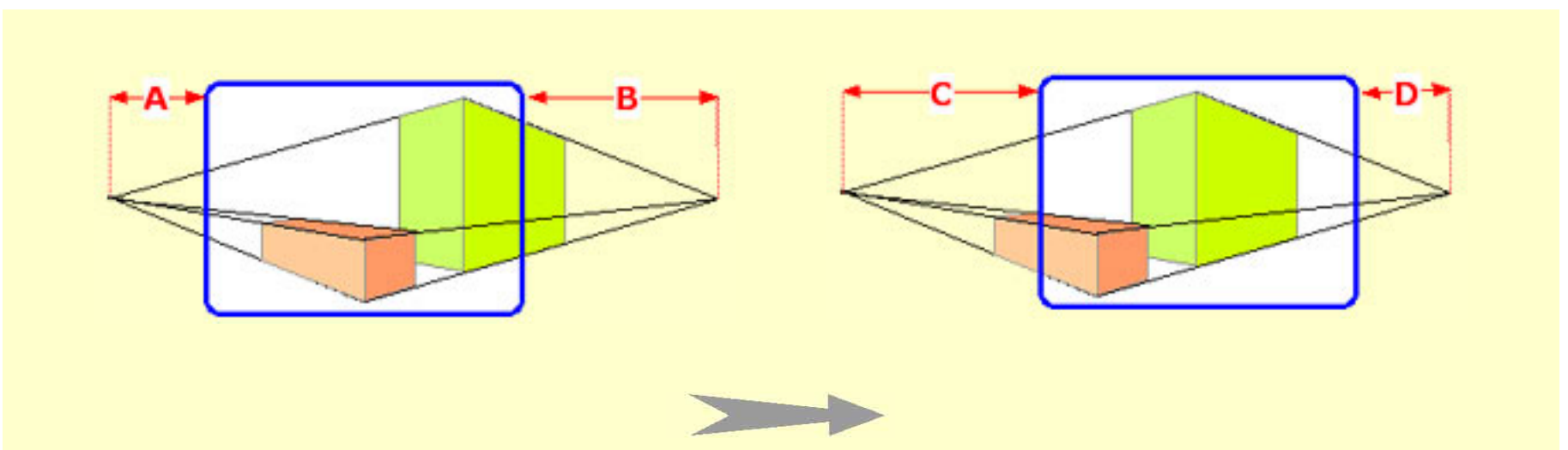
Dans un travelling, la caméra nous fait découvrir un espace changeant, instable où les différents objets "glissent" les uns par rapport aux autres, révélant ainsi toute la profondeur de l'espace.

## Le panoramique



Dans un panoramique, la caméra pivote sur elle-même mais elle ne se déplace pas. C'est un mouvement circulaire qui ne concerne que deux dimensions de l'espace (haut-bas ; gauche-droite).

Contrairement au travelling, les points de fuite de l'image construits par un panoramique semblent "collés" à l'image, ils se déplacent par rapport au cadre et accompagnent l'image dans son mouvement. Ce qui a pour effet de maintenir les dispositions apparentes des objets entre eux.



Le panoramique nous situe devant une sorte d'"image fixe" devant laquelle le cadre se déplace sans que les rapports entre les objets en soient affectés.

Le zoom est un procédé optique de focale variable, inventé en 1949 par le dijonnais Roger Cuvillier.

La question de l'emploi du zoom a été très controversée au cinéma. En revanche il a été, et demeure, l'outil de prédilection des tournages télévisuels et cela pour trois raisons principales : il évite le changement de focale en cours de tournage, ce qui dans le cas du direct représente un avantage certain ; il permet d'effectuer des "déplacements" à moindre frais, correspondant aux besoins des films à petits budgets ; enfin il ne nécessite pas d'installation préalable, comme pour le travelling, et permet ainsi de répondre aux situations où le tournage doit être plus ou moins improvisé, comme dans le reportage. Ce sont également ces trois critères qui en font l'outil privilégié des pratiques amateur.

Si aujourd'hui, au cinéma, l'emploi du zoom s'est généralisé, cela nous semble davantage répondre à des besoins expressifs ou esthétiques qu'aux impératifs technico-économiques précédemment évoqués, même si, ici et là, ceux-ci ne sont pas étrangers aux formes et choix de l'expression.

Usuellement on qualifie le zoom de *travelling optique*, c'est une appellation impropre. En effet, lors de l'utilisation du zoom, l'espace filmé devient plus large ou plus étroit mais il ne subit pas de modification parallactique et la construction des perspectives perdure dans son intégrité. Dans le cas d'un *zoom avant*, par exemple, le rapprochement ne s'accompagne pas, pour le spectateur, de la découverte de facettes inconnues, à la différence du *travelling avant* qui, tout en modelant l'espace, nous fait découvrir des objets, des profondeurs et des agencements différents.

*Les effets obtenus par l'utilisation du zoom sont en tous points comparables à ceux produits par un panoramique.*

Notons aussi que le zoom modifie l'apparence des vitesses des mouvements internes. En position grand-angle, la vitesse apparente des mobiles se déplaçant dans la profondeur se trouve augmentée tandis que la vitesse apparente des mobiles se déplaçant latéralement se trouve diminuée. En position téléobjectif, c'est l'inverse.

La particularité du zoom est que le mouvement qu'il construit, tout en étant apparent à l'image, demeure discret dans sa réalisation. Dans un tournage on peut zoomer sans changer de place. Cette caractéristique est souvent utilisée dans les reportages pour réaliser des déplacements que l'on ne peut pas ou que l'on n'ose pas faire. Cette approche discrète peut aller jusqu'au "contact", parfois indécent.

Le déplacement qu'un mouvement de zoom instaure s'apparente à un déplacement psychologique" vis à vis du sujet, bien plus que ne le ferait un travelling. Dans un travelling avant, lorsque la caméra se rapproche du sujet, c'est principalement le rapport entre le sujet et son environnement spatial qui se trouve modifié. Avec un zoom-avant, l'espace est oublié et le regard se trouve canalisé vers le lieu de resserrement, le sujet.

Le zoom-avant est le procédé qui permet de "mettre le doigt sur", de concentrer le regard vers un but, à la différence du travelling qui nous situe toujours dans un espace dans lequel le sujet occupe une place plus ou moins importante.

Quant au zoom-arrière, il permet de passer de cette position de détail à une vision plus large, mais dans ce mouvement, c'est toujours le sujet de départ qui se trouve au centre du regard. D'ailleurs le zoom-arrière est dans bien des cas (dans les reportages tout au moins) utilisé lorsque le personnage ou l'objet filmé va sortir du cadre. L'élargissement est le moyen de ne pas le "perdre", quitte à enchaîner un autre zoom-avant ultérieurement. Il est également utilisé dans une intention de recadrage, pour situer par exemple un autre personnage ou un autre objet dans le champ.

Le mouvement de zoom, qu'il soit avant ou arrière, est d'abord un regard particulier porté sur un personnage ou un objet. Il est, comme le panoramique, un mouvement de description qui privilégie le représenté en opposition/complément au travelling qui nous positionne toujours dans la représentation.

La particularité de chacun des trois types de mouvements de caméra réside dans la relation qu'ils entretiennent avec l'espace représenté. Si l'on observe ce que deviennent les rapports de perspective en regard des mouvements de caméra, nous pouvons dire que :

Le **travelling** bouleverse l'agencement des objets représentés. C'est un mouvement qui investit l'espace dans lequel il se produit, restituant ainsi cette profondeur à l'espace représenté.

Le **panoramique**, en revanche, ne modifie pas, au cours de sa progression, l'agencement respectif des objets. Le panoramique fait apparaître un espace plat maintenu à distance.

Pour les esthéticiens du film, le travelling serait, par excellence, le mouvement de la dramaturgie, tandis que le panoramique serait celui du mouvement descriptif.

Nous préférons dire que le travelling nous situe principalement du côté de la symbolique de la représentation, tandis que le panoramique nous situe davantage du côté de la symbolique du représenté.

Le **zoom** fait apparaître lui aussi un espace à deux dimensions devant lequel on s'approche ou on s'éloigne sans que les rapports entre les objets soient modifiés. Il s'apparente ainsi dans le rendu de l'image au panoramique.

C'est pourquoi il nous semble plus judicieux de qualifier le zoom de "**panoramique optique**". Par ailleurs le zoom complète, dans la troisième dimension, le panoramique "avant-arrière" qui mécaniquement ne peut exister.

<i>De gauche à droite ou de droite à gauche</i>	<i>De bas en haut ou de haut en bas</i>	<i>D'avant en arrière ou d'arrière en avant</i>
Travelling horizontal	Travelling vertical	Travelling longitudinal
Panoramique horizontal	Panoramique vertical	Zoom

## Mouvements externes complexes

Les différents mouvements de base évoqués ci-dessus peuvent, bien sûr, être associés dans un seul et même mouvement. Les différents effets associés, même s'ils peuvent être décomposés sur la base d'une somme de mouvements élémentaires, représentent des formes expressives complexes qui ne peuvent se réduire à une simple addition.

L'évolution des technologies de tournage a favorisé le développement de mouvements complexes, en particulier à partir de deux types d'appareil : la **Louma** et le **Steadicam** (développés au milieu des années 70).

Même si ceux-ci sont bien souvent utilisés n'importe comment ou à n'importe quelle occasion, ils offrent des possibilités extraordinaires de

«... Je suis le ciné-œil mécanique. Moi machine, je vous montre le monde comme seule je peux le voir. Je me libère désormais et pour toujours de l'immobilité humaine, je suis dans le mouvement ininterrompu, je m'approche et je m'éloigne des objets, je me glisse dessous, je grimpe dessus, j'avance à côté du museau du cheval au galop, je fonce à toute allure dans la foule, je cours devant les soldats qui chargent, je me renverse sur le dos, je m'élève en même temps que l'aéroplane, je tombe et je m'envole avec les corps qui tombent et qui s'envolent. Voilà que moi, appareil, je me suis jeté le long de la résultante en louvoyant dans le chaos des



mouvement que n'auraient pas renié le grand documentariste Dziga Vertov.

mouvements, en fixant le mouvement à partir du mouvement issu des combinaisons les plus compliquées.»

(Dziga Vertov - 1923)

## ● La Louma

La Louma est une sorte de grue télescopique au bout de laquelle est fixée la caméra électronique. Munie de nombreuses articulations, elle permet d'agir comme un bras géant en effectuant des mouvements complexes et rapides dans l'espace.

L'innovation technique de ces dernières années a été de gérer ces mouvements par un ordinateur. Le mouvement le plus complexe peut ainsi être programmé, testé, répété, décomposé, mémorisé, modifié...

(photo : [www.louma.co.uk](http://www.louma.co.uk))



Les effets engendrés par les déplacements de caméra de type "Louma" sont de deux ordres :

D'une part, ils modifient la perception de l'espace. En balayant tout le volume d'un studio, ils offrent des angles de prise de vue originaux et permettent au spectateur de "voir plus" que les acteurs ou les journalistes ne peuvent en voir. "Je (spectateur) suis partout, un instant à côté du présentateur, une seconde après à côté du public, une seconde plus tard à côté de l'artiste... Je vois l'ensemble, je vois par dessus, rien dans cet espace clos ne peut m'échapper." Dans cette omniprésence dans l'espace de l'œil spectatorial, le là se trouve constamment transformé en un "ici".

D'autre part, ils transforment la temporalité du mouvement. Là où les changements de plans entraînent le spectateur dans des sauts imaginaires atemporels, la Louma propose, au contraire, un mouvement continu, rapide certes, mais bien apparent.

En rendant réaliste le mouvement conduisant au changement d'angle de prise de vue, la Louma privilégie l'appropriation globale d'un seul espace au détriment de l'ubiquité.

La Louma permet ainsi au spectateur de se représenter de façon plus réaliste l'organisation du dispositif, alors que, dans la technique multi-caméras, le spectateur doit, à partir des différents cadrages qu'il perçoit, structurer mentalement l'organisation de l'espace.

Pour le spectateur le "je suis dans un lieu" remplace le "je comprends ce lieu". La possession se substitue au savoir.

Notons enfin que dans la plupart des cas observés en studio, Louma et technique multi-caméras sont employées en complémentarité, ce qui, d'une façon générale, permet d'associer les effets respectifs de ces deux techniques.

## ● Le Steadicam

Comme son nom l'indique (steady = ferme et cam = caméra), le principe de la steadicam consiste à

alléger la charge pour le cadreur (caméraman) en le désolidarisant de sa machine.

Elle se compose d'un harnais très rigide ceinturant le porteur. Un système de contrepoids, de ressorts et de rotules équilibre la caméra qui "flotte" littéralement dans l'espace, promenée à bout de bras.

D'autre part le cadreur n'a plus l'œil collé au viseur, ce qui provoquait parfois des chocs involontaires. Il opère le regard fixé sur un petit écran vidéo, visible quel que soit l'éclairage grâce à sa luminosité exceptionnelle.

D'après : BACHY (Victor), *Pour lire le cinéma et les nouvelles images*, Cerf, 1987, p 117.

Photo : Bassonsteady.com



Le steadicam permet de suivre un personnage dans un parcours complexe tout en offrant une image relativement stable, sans "tremblé". Il évite la pose de rails que le travelling nécessite. Il permet d'effectuer des déplacements sinueux ou dénivelés mais surtout il rend possibles certains déplacements de front ou de dos, qui ne pourraient être effectués par un travelling car il dévoilerait les rails nécessaires à sa réalisation. Il existe, par ailleurs, une certaine ressemblance de résultat entre cette technique et les procédés électroniques d'anti-tremblement sur les caméscopes "grand-public".

L'utilisation du steadicam, parce qu'elle permet de suivre un personnage dans ses mouvements ordinaires, conduit à centrer la construction de l'image sur le personnage lui-même. Il s'oppose en cela au travelling construit d'abord à partir d'un espace dans lequel les personnages évoluent.

Le mouvement d'un personnage dans un lieu est complexe à représenter. La technique traditionnelle oblige à découper le mouvement, à le représenter par des plans successifs ou à le suggérer par l'ellipse, ce qui nécessite un travail qui demande une longue préparation tant au moment de l'écriture que du tournage. Tout au contraire, le steadicam permet de se passer d'une construction du mouvement par montage.

Avec un steadicam, si l'on suit un personnage, le rythme et la forme du déplacement, les écarts de vitesse s'apparentent à ceux du personnage suivi. Le mouvement qui apparaît à l'image épouse la forme du déplacement du personnage, sa démarche, son état psychologique... Le travelling, au contraire, nous restitue d'abord un univers, un lieu, un espace même si c'est un personnage qui est le sujet principal, celui-ci ne prend sens que relativement à l'espace dans lequel il évolue.

En d'autres termes, si l'écart de vitesse entre un travelling et le déplacement d'un personnage peut être grand, il se trouve obligatoirement réduit avec l'utilisation d'un steadicam.

Entre l'usage du steadicam et du travelling on a donc une opposition :

- soit filmer en continu par un mouvement qui accompagne et épouse celui du personnage représenté. L'œil spectatorial est ainsi entraîné dans le sillage du mouvement de la prise de vue.
- soit filmer en discontinu des mouvements qui ne prendront sens qu'au montage. Le spectateur n'est pas entraîné dans le déplacement du personnage filmé, il est pris dans le mouvement global construit par l'auteur au montage.

L'usage du steadicam, reste ambigu. Il permet d'un côté d'enrichir les possibilités expressives et de créer de nouvelles formes visuelles. D'un autre côté, il peut être utilisé comme solution de facilité et d'économie de temps ou de moyens.

● **Mais aussi...**

Il existe bon nombre d'autres procédés technologiques récents qui sont en rapport avec le mouvement et qui influencent par conséquent directement les formes de la représentation. Ce sont, par exemple, les stabilisateurs électroniques de l'image sur les caméras d'amateurs qui suppriment les effets de tremblé ; ce sont les zooms électriques et autres mouvements motorisés de caméra qui, par les possibilités de télécommande à distance qu'ils offrent, permettent de dissocier la présence de l'opérateur de prise de vue du lieu où elle s'effectue ; c'est aussi la miniaturisation des caméras, qui autorise son utilisation dans toutes les circonstances de mouvements (y compris dissimulés) ; ce sont également les procédés électronico-mécaniques de ralenti, d'accélééré, de gel d'image...

### 3 - Les mouvements "associés"



Nous entendons sous cette appellation, les mouvements complexes issus de l'association des mouvements internes et des mouvements externes à l'**intérieur d'un même plan**, c'est-à-dire que nous les situons encore dans la phase de prise de vue, en excluant tous les mouvements construits par le montage.

Les effets produits par l'association d'un mouvement interne avec un mouvement externe peuvent être évalués à différents niveaux. C'est tout d'abord le mouvement résultant qui peut être apprécié dans sa forme, puis à un second niveau c'est surtout la signification que cette association construit au regard du récit.

#### Formes d'associations



L'association d'un mouvement interne avec un mouvement externe fait ressortir 4 combinaisons de forme qui sont :

(si nous appelons A le mouvement externe et B le mouvement interne)

- **Accompagnement** (A = B)

le mouvement externe accompagne ou s'associe au mouvement interne ;

- **Amplification** (A + B)

le mouvement externe vient s'ajouter au mouvement interne et l'amplifie ;

- **Contrepoint** (A ≠ B)

le mouvement externe et le mouvement interne n'ont aucun lien entre eux ;

- **Opposition** (A - B)

le mouvement externe vient à contresens du mouvement interne. C'est une situation oppositionnelle qui, si elle perdure, fait que les effets du mouvement interne et du mouvement externe s'annulent. (C'est le cas, par exemple, d'un personnage qui avance, filmé en vue de face par un mouvement de caméra arrière.

#### Place du mouvement dans l'espace du récit



Deux possibilités sont envisageables : soit le regard du spectateur est situé au sein du monde diégétique, soit il lui est extérieur. On parle alors, pour reprendre les termes d'André Gardies, de "monstration interne" et de "monstration externe". (\*)

• En situation de monstration interne, un mouvement de caméra entretient des rapports plus ou moins directs avec un ou des mouvements internes. Deux situations peuvent alors être envisagées:

- soit, un mouvement de caméra accompagne le déplacement d'un personnage ou d'un objet, et dans ce cas là, le mouvement externe se retrouve plus ou moins inclus dans le récit.

- soit alors nous nous trouvons dans la situation inverse, c'est-à-dire celle d'une caméra qui utilise un des éléments mobiles de la scène pour son déplacement, et nous pouvons dire, dans cet autre cas, que le mouvement interne se trouve, d'une certaine façon, "externé".

• En situation de monstration externe, c'est-à-dire dans la forme classique de la prise de vue où le regard du spectateur n'est pas situé dans l'espace du récit et n'interfère pas directement avec le récit lui-même, les différents mouvements de caméra n'ont aucune liaison directe avec les mouvements internes. Les mouvements internes restent internes et les mouvements externes restent externes.

(\*) GARDIES André, *Le récit filmique*, , Hachette, 1993, pp 103-107.

## 4 - Les mouvements modifiés au montage



Nous rangeons dans cette catégorie les modifications qui interviennent seulement au montage sur des mouvements enregistrés lors du tournage, à l'exclusion donc des mouvements construits par le montage (paragraphe suivant).

D'une façon générale, les modifications de mouvement effectuées au moment du montage, ne permettent pas de différencier, a priori et pour un même plan, les mouvements internes des mouvements externes. Si un personnage en déplacement a été filmé par un mouvement de caméra, il n'est pas possible de dissocier, pour une vue en accéléré par exemple, le mouvement interne du personnage du mouvement de la caméra. Si dissociation il y a, elle doit passer par d'autres formes d'intervention sur l'image et notamment par le fractionnement des divers éléments qui la composent, ce que permettent les techniques actuelles et il est possible aujourd'hui de modifier, à loisir, le mouvement sur un ou plusieurs des éléments de l'image. (Le présentateur météo devant une vue satellitaire et accélérée des nuages sur le globe terrestre en est un exemple.)

Parmi les différentes possibilités techniques de transformation du mouvement que le montage permet nous pouvons citer :

- celles qui interviennent sur la **durée** et qui modifient donc le temps : ralenti, accéléré, gel...
- celles qui modifient la **forme** : saccade (mouvement stroboscopé), répétition, coupe, découpe...
- celles qui combinent plus ou moins ces **deux aspects** et qui modifient la forme et le temps : ralenti plus saccade par exemple ou encore la marche arrière...

Ces diverses interventions possibles sur le mouvement, au moment du montage, ne s'opposent en rien aux propos antérieurs sur les différentes associations, et les effets qu'elles construisent, entre mouvement interne et mouvement externe. Elles ne font que complexifier les différentes situations rencontrées.

## 5 - Les mouvements construits par le montage



Si l'enregistrement du mouvement est ce qui caractérise fondamentalement le cinéma, le montage en est son corollaire. C'est parce que le mouvement ne peut être enregistré en continu que le montage est apparu comme une nécessité technique avant de devenir une forme expressive. Nous nous intéresserons dans ce paragraphe uniquement aux rapports entre mouvement et montage : ce que le

mouvement devient au montage et ce que le montage apporte au mouvement.

## La continuité du mouvement (interne)



Une des formes classiques du montage est ce que l'on appelle familièrement le raccord "**dans le mouvement**" (qui se distingue du raccord dit "**dans l'axe**"). Le montage "dans le mouvement" consiste à raccorder deux plans, pris sous des angles différents, dans la continuité du geste ou de l'action en cours.

Le raccord "dans le mouvement" se rapporte au mouvement interne, puisque c'est une action du récit qui est raccordée dans sa continuité. Or, s'il y a continuité temporelle apparente du mouvement interne, cela signifie que la caméra a changé d'angle de prise de vue instantanément, en apparence tout du moins, entraînant l'œil spectatorial dans un "saut spatial" hors du temps nécessaire au déplacement que ce changement devrait impliquer.

A la continuité du mouvement interne, lors d'un changement de plan, correspond donc une ellipse virtuelle du mouvement externe.

Le même raisonnement peut être appliqué pour les émissions en studio qui utilisent plusieurs caméras. Dans ces cas là, le raccord de plans d'une caméra à l'autre se fait en direct et la continuité du mouvement interne n'est pas affectée. Ce qui nous semble le plus caractériser ces raccords en direct, n'est donc pas tant à rechercher dans le saut spatial de l'œil spectatorial que ces changements construisent (ceux-ci correspondent à une éventualité facilement envisageable dans la réalité), mais plutôt dans le fait que ces déplacements s'effectuent hors du temps.

La magie des raccords en direct et de l'ubiquité télévisuelle nous semble résider principalement dans cette extra-temporalité du mouvement externe.

Aujourd'hui, les émissions de studio font de plus en plus appel aux appareillages de type "Louma". L'extra-temporalité du changement d'angle de prise de vue s'en trouve annulée puisque l'œil spectatorial suit le mouvement, rapide ou non, de l'appareil. En revanche, les déplacements complexes font apparaître des champs de vision pratiquement impossibles à envisager dans une situation réelle (vue de dessus par exemple).

Ce type d'appareillage s'oppose à la technique multi-caméras en privilégiant, pour l'œil spectatorial, la maîtrise de l'espace au détriment de la maîtrise du temps.

## Le raccord de mouvements (externes)



Il n'y a pas de règles posées a priori dans le raccord des mouvements externes. Empiriquement toutefois, la pratique consiste à éviter d'enchaîner des mouvements opposés. Il est également d'usage courant de faire débuter et terminer un mouvement externe par une vue "signifiante" ("on part de quelque chose, pour aboutir à quelque chose").

Les enchaînements de mouvements de caméra peuvent concerner toutes les possibilités de mouvements externes mais aussi se combiner avec toutes les variétés de mouvements internes qui eux-mêmes peuvent avoir été modifiés.

(Les courses-poursuites entre véhicules nous donnent, par exemple, un aperçu de l'infinité des associations de mouvement qui peuvent être réalisées.)

## Le mouvement "induit"



Nous appelons mouvement induit un mouvement non visible dans un plan, qui ne peut donc être compris que par une connaissance autre que la vision propre du mouvement.

Ce savoir "extérieur" peut être apporté par le son (bruit relatif au déplacement, paroles évoquant le mouvement...) ou par le visuel antérieur ou postérieur à l'action en cours. Parfois, dans certaines situations caractéristiques, le contenu de l'image seul peut évoquer le mouvement qu'il contient même si celui-ci n'est pas apparent (c'est le cas par exemple d'une vue à l'intérieur d'un avion où fauteuils, hublots et hôtesse de l'air suffisent pour caractériser un univers visuel familier au spectateur, même si ce dernier n'a jamais pris l'avion). Mais, d'une façon générale, il est rare que de tels plans soient utilisés seuls et c'est, dans la plupart des cas, l'organisation du montage qui apporte au spectateur le savoir nécessaire à l'interprétation du mouvement.

## Le mouvement elliptique



Nous appelons mouvement elliptique le mouvement construit par l'absence. Dans une scène, il n'est pas obligatoirement nécessaire de représenter une suite d'actions dans sa continuité. Certains moments peuvent être passés sous silence en laissant le soin, au spectateur, d'imaginer ces moments manquants. C'est l'ellipse. Tout ou partie de mouvement peut ainsi être non représenté et constituer néanmoins un élément signifiant du récit.

## Le mouvement absent



A la différence de l'ellipse dans laquelle une partie du mouvement est supprimée, le mouvement absent est un mouvement non représenté mais qui est suggéré par les images antérieures ou postérieures au moment présent. Ainsi, lorsqu'un personnage sort du champ et que le cadrage se maintient, le spectateur peut imaginer la suite du mouvement de ce personnage, sans qu'il soit nécessaire de la montrer. Le mouvement absent peut aussi être celui suggéré par le son (comme par exemple l'accident dans le film du même nom de de Joseph Losey).

## Le mouvement global ou rythme



L'assemblage de plans instaure une dynamique propre qui construit le mouvement général du film : le rythme. Cette dynamique interne est liée à la durée respective de chacun des plans mais elle dépend aussi du contenu sémantique de ceux-ci. «L'intensité d'un plan dépend de la quantité de mouvement (physique, dramatique ou psychologique) qu'il contient et de la durée dans laquelle il se produit...» (\*)

Le rythme d'un film est donc le résultat de ce mélange complexe entre mouvements, durées et intensité des contenus propres à chaque image. Il est le méta-mouvement, le mouvement du mouvement que seul le montage peut instituer. Nous reviendrons plus spécialement sur le rythme dans un chapitre qui lui sera spécifiquement consacré.

Il existe encore de multiples formes de traitement au montage du mouvement : fragmentation, décalage, découpage, répétition, emboîtements... et il serait vain de vouloir résumer ici ces multiples formes d'interventions tant celles-ci sont nombreuses.

Si l'on combine toutes les possibilités d'interventions au montage avec toutes les autres combinaisons possibles entre mouvements internes et mouvements externes, le nombre de figures possibles devient illimité traduisant ainsi toute la richesse expressive que le mouvement permet.

(\*) MITRY Jean, *Esthétique et psychologie du cinéma*, Editions universitaires, 1990, p. 182.

### La Caméra bouge - Une conférence de Willy Kurant à la cinémathèque française

Le 12 mars 2010, Willy Kurant, directeur de la photographie (Godard, Welles, Skolimowski...), donnait une conférence-démonstration sur les mouvements de caméra. Y ont pris part les concepteurs, les fabricants et les loueurs de machinerie, membres associés de l'Association française des directeurs de la photographie cinématographique (A.F.C.), ainsi que l'Association française des cadres de fictions (A.F.C.F.).

(115 mn - 2010)

#### Sommaire :

Les caméras du passé - Grues, têtes à manivelle et filés - Les audaces soviétiques : Soy Cuba et Quand passent les cigognes - Le rôle du cadreur - Le steadycam - Le travelling - La Louma - Le tournage d'Océans (Jacques Perrin, 2009) - Les caméras légères



### 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.