

LES MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Au cinéma, un plan ne se définit pas seulement par sa valeur de cadre ou par son angle, mais aussi par son **mouvement**. Contrairement à l'image fixe, le cadre peut changer pendant le plan : la caméra peut pivoter, avancer, reculer, monter, descendre ou accompagner un personnage. Le mouvement a donc une **fonction narrative et expressive**. Il peut attirer l'attention, dévoiler progressivement un décor, produire une sensation d'énergie, de malaise ou d'immersion.

Panoramique horizontal		La caméra reste à la même place mais tourne sur son axe horizontal .		Damien Chazelle, <i>Whiplash</i> , 2014, plan bref de concert : panoramique horizontal rapide, filé, qui balaie l'espace → effet d'énergie, de nervosité et d'intensité.
Panoramique vertical / tilt		La caméra pivote verticalement sans se déplacer.		James Cameron, <i>Terminator 2: Judgment Day</i> , 1991, plan de révélation du Terminator : le tilt révèle progressivement la figure ou le corps → effet de puissance, de dramatisation et d'apparition spectaculaire.
Travelling avant		La caméra se déplace physiquement vers l'avant ou l'arrière.		Hou Hsiao-hsien, <i>Millennium Mambo</i> , 2001, ouverture : travelling avant qui suit le personnage → effet de flottement et d'hypnose.
Travelling latéral		La caméra se déplace latéralement.		Wes Anderson, <i>The Darjeeling Limited</i> , 2007 : travelling latéral qui accompagne le mouvement → effet de fluidité et de continuité.
Travelling circulaire		La caméra tourne autour d'un personnage ou d'une action.		Martin Scorsese, <i>La Couleur de l'argent</i> , 1986: la caméra tourne autour du joueur → effet de tension.
Travelling vertical		La caméra se déplace verticalement, souvent à l'aide d'une grue, d'un bras ou d'un autre dispositif.		Peter Jackson, <i>Le Seigneur des anneaux</i> , 2001-2003, plans de révélation du paysage : mouvement vertical → effet spectaculaire et de découverte progressive.
Zoom avant / arrière	Le zoom ne déplace pas la caméra : il modifie la focale pour donner l'impression d'un rapprochement ou d'un éloignement.			Quentin Tarantino, <i>Kill Bill Vol. 1</i> , 2003, plans rapprochés : zoom rapide → effet de tension et de focalisation sur un personnage.
Caméra portée		La caméra est portée par l'opérateur. L'image est plus instable et proche de l'action pour favoriser l'immersion ou l'urgence.		Paul Greengrass, <i>La Vengeance dans la peau</i> , 2007, scène d'attentat : caméra instable → effet d'immersion et de chaos.
Steadicam		La caméra est portée par l'opérateur avec un harnais ; ce qui permet de rendre le mouvement fluide et stable .		Stanley Kubrick, <i>Shining</i> , 1980, Danny dans les couloirs : mouvement fluide → effet inquiétant et immersif.
Plan subjectif / caméra subjective	Le cadre correspond au point de vue d'un personnage . Cela renforce l'identification et l'immersion.			John Carpenter, <i>Halloween</i> , 1978, scène d'ouverture : point de vue du personnage → effet d'identification et de malaise.
Effet vertigo ou Transtrav	L'effet vertigo est un mouvement qui combine un travelling et un zoom en même temps , mais en sens opposé			Alfred Hitchcock, <i>Vertigo</i> , 1958, scène de l'escalier : combinaison travelling + zoom → effet de vertige et de désorientation.
Caméra embarquée		La caméra est portée par l'opérateur. L'image est plus instable et proche de l'action pour favoriser l'immersion ou l'urgence.		François Truffaut, <i>Les 400 Coups</i> , 1959 → effet de réalisme et d'immersion dans le mouvement mais aussi impression de fuite incontrôlée et de liberté fragile.

Les deux mouvements principaux sont le **panoramique** (rotation sur un axe fixe) et le **travelling** (déplacement de la caméra dans l'espace). Ils ont trois fonctions dramatiques majeures:

- **Fonction extensive** : Le champ s'élargit pour inclure de nouveaux éléments (souvent par un travelling arrière).
- **Fonction sélective** : Invite le spectateur à regarder un détail précis (souvent par un travelling avant).
- **Fonction connective** : Révèle la proximité physique entre deux éléments ou personnages que l'on croyait séparés.

Stabilité vs instabilité

- **La Caméra Portée (Épaule)** : Portée par le cadreur. Donne un aspect vivant, nerveux, instable.
 - **Exemple** : *La Vengeance dans la peau* (Greengrass). Immersion totale dans le chaos d'un attentat.
- **Le Steadycam** : Système de harnais avec stabilisateurs. Combine la fluidité du rail et la liberté de l'épaule.
 - **Exemple** : *Shining* (Kubrick). Suivi de Danny en tricycle. Effet de flottement "surnaturel".
 - **Ouverture** : *Millennium Mambo* (Hou Hsiao-hsien). Déambulation fluide et mélancolique dans le tunnel.

Le cas particulier : Le "Vertigo Effect" (Travelling compensé)

Ce mouvement hybride a été inventé pour le film *Sueurs froides* (*Vertigo*) d'Alfred Hitchcock (1958).

- **La technique** : On combine un **travelling mécanique** (on avance ou recule la caméra) et un **zoom optique** simultané en sens inverse.
 - *Travelling avant + Zoom arrière* OU *Travelling arrière + Zoom avant*.
- **L'effet** : Le sujet au premier plan garde la même taille, mais le décor à l'arrière-plan se déforme (il s'étire ou se comprime).
- **L'enjeu** : Traduire visuellement la sensation de **vertige**, de malaise ou une prise de conscience brutale (utilisé aussi dans *Les Dents de la mer* ou *La Haine*).

Le Point de vue : Le Plan Subjectif

- **Définition** : Plan où la caméra remplace les yeux d'un personnage. On voit ce qu'il voit.
- **Effet** : Identification maximale. Le spectateur "devient" l'acteur. Les mouvements complexes et hybrides

A. Le "Vertigo Effect" (ou Travelling Compensé)

Inventé par Hitchcock pour *Vertigo* (1958).

- **Technique** : On avance physiquement la caméra (Travelling) tout en zoomant en arrière (ou inversement).
- **Effet** : Le personnage reste fixe mais le décor derrière lui se déforme brutalement.
- **Enjeu** : Traduire une prise de conscience traumatisante ou un vertige physique.

B. Le Plan-Séquence en mouvement

C'est un plan long sans coupure (montage interne) qui utilise souvent le Steadycam.

- **Exemple** : L'ouverture de *Millennium Mambo*. La caméra suit l'héroïne dans une déambulation qui définit tout le rythme du film.
- **Enjeu** : Créer une immersion temporelle totale.