

Les mouvements de caméra

Il existe plusieurs mouvements de caméra :

- le **panoramique** (abréviation PANO) : rotation de la caméra sur son pied de gauche à droite (PANO G-D) ou de droite à gauche (PANO D-G) ou encore de haut en bas ou de bas en haut.

- le **travelling** (abréviation TRAV) : la caméra effectue un travelling lorsqu'elle est fixe sur un axe en mouvement.

- le **travelling optique** (abréviation ZOOM) : le mouvement est simulé par le zoom de la caméra, il resserre le cadre (zoom avant) ou l'élargit (zoom arrière).

Si il apporte une dynamique indéniable à une séquence, un mouvement n'est jamais gratuit et doit avant tout pouvoir se justifier. De plus, il est souvent difficile à mettre en œuvre car il demande du temps et de l'expérience. Mais en contrepartie, un mouvement réussi donne une autre dimension à un film.

Panoramique

Le panoramique est le mouvement le plus simple à réaliser. La caméra ne se déplace pas ; fixée sur un trépied elle effectue une rotation soit autour de son axe vertical (panoramique horizontal ou pan) ou horizontal (panoramique vertical ou tilt). La caméra restant fixe, le panoramique n'entraîne pas de changement de perspective, mais il peut couvrir facilement un espace important. Son rôle est généralement descriptif : c'est une bonne alternative à une série de plans fixes. Il permet notamment de parcourir des espaces qui ne rentrent pas dans un rapport d'image classique (4 :3 ou 16 :9), de décrire un paysage (plan de situation), de suivre facilement une action, ou encore d'indiquer implicitement un lien entre deux ou plusieurs éléments. Le panoramique reste souvent un mouvement lent, faute de quoi vous risquez de désorienter vos spectateurs et de leur donner la nausée.

Un panoramique requiert un bon trépied à tête fluide : le mouvement doit être parfaitement limpide et éviter les sautes, être amorti en début et en fin. L'utilisation d'une longue focale amplifie les mouvements ; le balayage paraît certes plus important, mais le moindre sursaut ne pardonne pas. L'utilisation d'une courte focale (grand angle) est donc recommandée dans le cas où la stabilité du mouvement est critique.

Travelling

Le travelling est le terme générique pour un mouvement qui implique une translation horizontale de la caméra. On distingue les travellings avant et arrière (aussi appelés dolly en anglais) et les travellings latéraux (aussi appelés tracking en anglais). Lors d'un travelling avant, la caméra avance en visant un point fixe ; ce mouvement permet de rentrer dans l'action ou d'explorer un espace. Le mouvement est inversé pour le travelling arrière : on se retire ainsi d'un lieu, ce conclut une séquence. Contrairement à un zoom (qui n'est pas à proprement parler un mouvement de caméra car c'est la focale qui varie), le travelling avant et arrière présente une variation de perspective, au fur et à mesure de l'avancée de la caméra. Dans un travelling latéral, la caméra est orientée de 90° par rapport à son déplacement. Ce mouvement est souvent utilisé pour suivre un personnage se déplaçant ; encore une fois, il offre l'avantage par rapport à un panoramique horizontal, d'induire un changement de perspective. Car la clé d'un bon mouvement de caméra réside dans l'amplification de notre perception de la perspective. Nous évoluons dans un espace tridimensionnel que la caméra décrit en une image bidimensionnelle : il faut en contrepartie compenser cette perte de profondeur en amplifiant la perspective. Si vous réalisez un travelling avant dans un large couloir où les murs sont éloignés de la caméra, vous obtiendrez peu de perspective. Ajoutez quelques objets sur le chemin de la caméra (meubles, plantes...) et aussitôt le mouvement prend toute son ampleur, ces objets ayant une incidence sur notre perception de l'espace. Concernant la mise au point, un travelling avant ou arrière est souvent réalisé au grand angle, la distance entre l'objectif et le sujet variant continuellement (petit rappel ; plus la focale est courte, plus la profondeur de champs est élevée). Si les cinéastes privilégient le travelling avant-arrière au zoom, ils associent parfois les deux dans ce que l'on appelle un plan Vertigo, du nom du film d'Alfred Hitchcock. La synchronisation parfaite entre le travelling et le zoom (qui compense le travelling dans le sens opposé) se traduit par le fait que le sujet reste à la même taille. Seul l'arrière-plan change radicalement de taille, ce qui confère à ce type de plan son caractère dramatique si recherché. Ce mouvement est toutefois difficile à obtenir, mais pas impossible avec une bonne coordination !