

La technique de la caméra tremblante en cinématographie : une exploration du flou de la perception¹

Jon Stewart

Académie slovaque des sciences

jon.stewart@savba.sk

<https://orcid.org/0000-0001-9166-5558>

THE SHAKY CAMERA TECHNIQUE IN CINEMATOGRAPHY: AN EXPLORATION OF THE BLUR OF PERCEPTION

Cinematography offers many possibilities for creating a subjective perception. One of these is the so-called shaky camera technique, which was created by the South African director Leslie Dektor and made famous by the director Mark Tinker in the television series from the 1990s *NYPD Blue*. Since then it has become widely used in action and war films. I wish to argue that this technique produces a visual effect that accurately reflects the actual phenomenological experience of the individual.

KEYWORDS:

Leslie Dektor — Mark Tinker — *NYPD Blue* — Phenomenology — Subjectivity of Perception — Heidegger

MOTS-CLÉS :

Leslie Dektor — Mark Tinker — *NYPD Blue* — Phénoménologie — Subjectivité de la perception — Heidegger

DOI

<https://doi.org/10.14712/23366729.2024.3.24>

Capter le mouvement et les déplacements a toujours été un desideratum du cinéma. En effet, c'est l'avantage même du cinéma sur les autres arts visuels tels que la peinture, la sculpture et la photographie. Après l'invention du film, il n'a pas fallu longtemps pour expérimenter l'idée de déplacer la caméra afin de mieux capter le mouvement. Dès la période muette du cinéma, les cinéastes ont voulu exploiter les avantages offerts par une caméra mobile. Les caméras montées sur des trains ou des chariots ont enthousiasmé les spectateurs de cette époque². Le développement de la technique de la caméra panoramique a permis de maintenir la mise au point sur des objets en mouvement en faisant pivoter la caméra sur le trépied. Le développement

1 This work was supported by the Agency APVV under the project « Philosophical Anthropology in the Context of Current Crises of Symbolic Structures », APVV-20-0137.

2 P. Keating, « The Silent Screen, 1894–1927 », dans P. Keating (dir.), *Cinematography*. New Brunswick ; New Jersey : Rutgers University Press, 2014, p. 29–30.



de la technique du zoom a également ajouté un sentiment de dynamisme à l'action, bien que la caméra soit restée stationnaire³. L'introduction de la dolly en crabe dans les années 1940 a augmenté les possibilités de présenter le mouvement aux spectateurs en déplaçant la caméra⁴. L'introduction de la Steadicam dans les années 1970 a constitué une autre amélioration qui a été rapidement adoptée⁵.

Le développement le plus récent est la technique de caméra connue sous le nom de « caméra tremblante », parfois appelée « caméra agitée » ou « caméra saccadée », qui est devenue bien connue dans le domaine de la cinématographie au cours des dernières décennies. Les détracteurs de cette technique l'ont décrite de manière moins flatteuse, comme la « caméra sur-caféinée » ou la « photographie aux amphétamines⁶ ». Il s'agit de la technique par laquelle le réalisateur rend intentionnellement l'image instable et floue en déplaçant rapidement la caméra. Aujourd'hui, nous avons l'habitude de voir cette technique dans les films d'action ou les films de guerre, par exemple, où elle semble particulièrement bien adaptée pour que le plan se déplace rapidement d'un endroit à un autre afin de suivre l'action en mouvement. Cela donne l'impression que le tournage est effectué caméra à la main par un caméraman amateur qui ne comprend pas le principe de base du tournage, à savoir qu'il est nécessaire de tenir la caméra immobile. Mais ce n'est pas le cas ; il s'agit plutôt d'une technique consciente, généralement employée par une caméra fixe, destinée à obtenir un effet spécifique. Traditionnellement, dire qu'un plan a été réalisé avec une caméra tremblante était une critique d'un mauvais travail de la caméra, mais aujourd'hui, c'est une technique reconnue et acclamée.

Cette technique a été utilisée à des degrés divers tout au long de l'histoire de la cinématographie. L'objectif du présent article n'est pas de les documenter systématiquement, car il ne s'agit pas d'un aperçu historique de la technique de la caméra tremblante. Nous nous intéresserons plutôt à l'utilisation récente de la caméra tremblante à notre époque. Cette technique a été inspirée par les documentaires des années 1960, qui utilisaient souvent des caméras portatives bon marché, ce qui donnait naturellement des images tremblantes, même si ce n'était pas le but recherché⁷. Les réalisateurs ont constaté que cette technique donnait une impression de réalisme et de spontanéité et ont décidé de l'imiter consciemment dans d'autres contextes. Cette technique a été développée par le réalisateur sud-africain Leslie Dektor et rendue célèbre par le réalisateur Mark Tinker dans la série télévisée des années 1990 *NYPD Blue*. Cette série a été saluée pour son réalisme à toute épreuve dans sa description de la vie des inspecteurs de police à New York. Depuis lors, elle a été largement utilisée à la fois à la télévision et au cinéma. Par exemple, elle a été exploitée par Steven Spiel-

3 B. Schauer, « The Auteur Renaissance, 1968–1980 », dans P. Keating (dir.), *Cinematography*, op. cit., p. 94–95.

4 L. Dombrowski, « Postwar Hollywood, 1947–1967 », dans P. Keating (dir.), *Cinematography*, op. cit., p. 68.

5 P. Ramaeker, « The New Hollywood, 1981–1999 », dans P. Keating (dir.), *Cinematography*, op. cit., p. 120–121.

6 G. McCracken, « Leslie Dektor, inventing a camera inventing a culture », *Culturby*, <<https://cultureby.com/2009/03/leslie-d.html>> [Consulté le 25/09/2023].

7 B. Schauer, « The Auteur Renaissance, 1968–1980 », art. cit., p. 93–94.



berg dans la représentation de l'invasion du jour J et de la bataille d'Omaha Beach dans le film influent *Il faut sauver le soldat Ryan* en 1998. Elle a également été utilisée par le réalisateur Paul Greengrass dans des films tels que *Bloody Sunday* en 2002, *The Bourne Supremacy* en 2004 et *The Green Zone* en 2010⁸. Parmi les autres pionniers de cette technique, citons Sami Raimi et les frères Cohen. Elle est aujourd'hui si bien développée et établie que l'on a pu dire que « la caméra tremblante est passée d'une technique à une façon de voir le monde⁹ ». En effet, nous en sommes arrivés à un point où les réalisateurs ont été critiqués pour en avoir fait un usage trop excessif.

Contrairement à la cinématographie, qui visait à présenter une image claire au spectateur, la caméra tremblante présente un flou. La caméra passe d'un objet à un autre si rapidement qu'elle n'est pas en mesure de se concentrer sur ce qui est vu dans la fraction de seconde qui s'écoule. Cela peut donner au spectateur un sentiment de vertige ou de désorientation. C'est pourquoi de nombreux spectateurs trouvent cette technique irritante et se plaignent d'avoir le mal de mer¹⁰.

Dans cet article, je vais explorer la « caméra tremblante » d'un point de vue philosophique. Je soutiens que cette technique comprend le rôle de la caméra d'une manière subjective, qui est plus conforme à l'expérience phénoménologique réelle de l'individu que ce n'était le cas dans la cinématographie traditionnelle. La capacité à capturer le flou dans un film est une réalisation importante qui reflète le flou dont nous faisons régulièrement l'expérience au moyen de notre appareil sensoriel dans notre vie normale. Pour démontrer cette thèse, j'examinerai comment la caméra tremblante donne une représentation plus précise (1) de la subjectivité de la perception et (2) de notre relation au monde que ne le fait une caméra statique. Ces deux points représentent les deux parties de mon article.

LA CAMÉRA ORIENTÉE VERS L'OBJET ET LA SUBJECTIVITÉ DE LA PERCEPTION

La technique standard de prise de vue exigeait que la caméra reste immobile afin de fournir une image claire. Elle était placée stratégiquement de manière à pouvoir embrasser l'ensemble de la scène sans avoir besoin d'être déplacée. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles certaines scènes de films anciens ressemblent parfois à des pièces de théâtre filmées. La caméra prend simplement la place du spectateur immobile dans le théâtre et observe ce qui se passe sur la scène.

Cette approche peut être considérée comme orientée vers l'objet, dans le sens où l'accent est mis sur l'objet, c'est-à-dire sur la scène extérieure elle-même. La caméra représente un seul spectateur et une seule perspective. L'idée est que la caméra présente une image véridique du monde externe et objectif qui est donné à notre sens

8 J. Spiegel, « Why Shaky-Cam is Ruining Modern Action Movies », <<https://moviemezzanine.com/captain-america-essay/>> [Consulté le 25/09/2023].

9 N. Rombes, *Cinema in the Digital Age* [éd. revue]. London et New York : Wallflower Press, 2017, p. 148.

10 G. Milne, « Why I'm Sick — Literally — of Shaky Cameras », *Huffpost*, 26 mars 2012, <https://www.huffpost.com/entry/shaky-cameras_b_1380069> [Consulté le 25/09/2023].



de la vue. La caméra capture ce monde objectif de manière directe et univoque. Cette façon de penser est illustrée par l'expression « l'appareil photo ne ment jamais ». Elle enregistre la réalité extérieure sans la modifier ou la déformer. Les spectateurs ont l'impression d'avoir un accès clair à l'objet. Ce que l'on oublie, bien sûr, c'est que tout plan de caméra n'est qu'une perspective unique parmi un nombre infini de perspectives possibles. La caméra traditionnelle donne donc l'illusion de l'objectivité.

En revanche, la caméra tremblante peut être considérée comme orientée vers le sujet dans le sens où elle fait de la perspective du spectateur une partie de l'expérience visuelle de la scène. L'accès du spectateur au monde objectif ne se fait qu'à travers les mouvements de la caméra elle-même. L'idée d'une réalité extérieure objective partagée est mise à mal puisque chaque sujet la perçoit différemment. Les spectateurs se voient rappeler leur rôle dans la perception des objets.

Lorsque les premiers cinéastes ont essayé de capturer le mouvement, ils se sont naturellement concentrés sur le mouvement des choses dans le monde extérieur. Ils filmaient des trains en marche ou des cow-boys et des Indiens montant rapidement à cheval. La caméra tremblante change cela en reconnaissant que le spectateur est également en mouvement. C'est quelque chose de subjectif et non d'objectif. En ce qui concerne l'utilisation du flou dans les films, un auteur fait remarquer que « les réalisateurs utilisent le flou afin de faire sentir l'émotion d'un personnage. Il permet de faire vivre au spectateur la vie intérieure des personnages : marquer le souvenir, l'embarras, la folie ou la mort à venir¹¹ ».

La technique de la caméra tremblante permet de mieux saisir notre expérience en tant qu'observateurs du monde. Nous habitons des corps et ne restons généralement pas longtemps immobiles. Notre perspective visuelle sur le monde est toujours en train de changer et de se déplacer au fur et à mesure que notre corps bouge. Notre vision du monde est donc naturellement dynamique. La caméra fixe et statique présente une version idéalisée de l'expérience visuelle. Si nous pouvons essayer de rester assis et d'observer les choses de manière immobile pendant un court laps de temps, il est impossible de le faire pendant longtemps. Il y a une limite à la durée de l'immobilité. Nous devons bouger notre corps, et presque à chaque fois que nous le faisons, nous bougeons notre tête et donc la position de nos yeux. Il est tout à fait naturel que lorsque nous sommes à l'extérieur, par exemple, nous regardions autour de nous afin de nous orienter dans l'espace environnant. De même, lorsque nous entrons dans une grande pièce, nous regardons instinctivement autour de nous pour voir qui ou quoi s'y trouve. Notre expérience visuelle est donc toujours plus ou moins dynamique. La vision fixe ou statique est une abstraction de cette expérience dynamique. La caméra tremblante tente d'imiter les mouvements rapides et spontanés de l'œil humain.

La caméra tremblante capture notre expérience perceptive normale lorsque nous regardons quelque chose et que nous tournons soudainement la tête dans l'autre direction pour regarder autre chose. Cela se produit souvent, par exemple, lorsque nous sommes surpris par un bruit ou un son inattendu en dehors de notre champ de

11 L. Gaillard, « Le Flou : une affaire de peinture, de photographie et de cinéma », *Culturellement vôtre*, 29 mars 2023, <<https://culturellementvotre.com/2023/03/29/le-flou-une-affaire-de-peinture-de-photographie-et-de-cinema/>> [Consulté le 25/09/2023].



vision et que nous tournons instinctivement la tête dans la direction du bruit pour voir de quoi il s'agit. Lorsque nous faisons cela rapidement, l'optique de nos yeux fonctionne de la même manière que l'appareil photo. Il est impossible pour nos yeux de se concentrer sur un objet déterminé lorsqu'ils se déplacent aussi rapidement. Comme la caméra statique, nous devons arrêter le mouvement de notre tête pour fixer nos yeux sur un objet et faire la mise au point. Dans la fraction de seconde où notre tête tourne, nous ne voyons pas d'objets ou de choses déterminées, mais plutôt un flou.

Dans la conception traditionnelle de la cinématographie, chaque plan était soigneusement planifié et mis en scène. L'espace de la scène était décidé. Celui-ci était clairement circonscrit et délimité. Sur cette base, on déterminait la position optimale de la caméra, à partir de laquelle toute la scène pouvait être filmée. Cela permettait au spectateur d'embrasser l'ensemble de la scène du premier coup d'œil. Tout a été strictement contrôlé.

La caméra tremblante contredit le dogme de la caméra fixe. Par des mouvements rapides de la caméra, la scène elle-même devient indéterminée. Le spectateur n'est pas en mesure de voir l'ensemble de la scène. Les mouvements rapides de la caméra peuvent conduire la vision du spectateur n'importe où : à l'extérieur de la pièce, dans la rue, etc. Notre relation fondamentale avec le monde extérieur est tout à fait différente de ce qui est représenté avec la caméra fixe. La caméra tremblante donne l'impression que les choses ne sont pas planifiées ou contrôlées. La caméra semble saisir les choses par accident, alors qu'elles se produisent de manière imprévisible. Il y a des décalages et des changements brusques. La caméra semble avoir du mal à suivre l'action.

Au lieu que la caméra soit fixée sur une seule scène statique tout le temps, la technique de la caméra tremblante introduit un élément dynamique et un sentiment d'urgence dans la scène. Elle donne l'impression que les choses se déroulent très rapidement et souvent de manière inattendue. Cela a l'avantage de retenir l'attention du spectateur qui a envie de savoir ce qui va se passer ensuite, quelles sont les surprises qui le guettent et qu'il n'a pas pu voir au départ. Le spectateur, qui cherche instinctivement un point d'orientation fixe, attend que le flou de la caméra tremblante s'arrête et que quelque chose de déterminé apparaisse. En ce sens, ce que nous avons perçu est révélé (*erschliessen*) ou découvert (*enthüllen*) au sens de Heidegger¹².

L'utilisation de la technique de la caméra tremblante était particulièrement adaptée aux besoins de la série *NYPD Blue*. L'objectif était de capturer le mouvement et l'activité constants qui ont lieu dans les rues animées et bondées de New York. Qui-conque est déjà arrivé en train à la Penn Station de Manhattan connaît la sensation écrasante et désorientante d'être englouti par des masses de gens qui se hâtent dans toutes les directions. Du calme relatif du train, on est soudain projeté dans une ruche folle d'activités dans la gare. Les sens sont immédiatement saturés d'images et de sons tandis que l'on tente de se frayer un chemin à travers les masses pressées. La caméra tremblante est capable de capturer efficacement ce type de perception personnelle de l'expérience du monde.

12 M. Heidegger, *Being and Time*. Trad. John Macquarrie and Edward Robinson. New York : Harper & Row, 1962, p. ex. p. 141, 270-273.



Dans *NYPD Blue*, les détectives sont souvent dans les rues de la ville à la recherche d'indices pour résoudre un crime. Leurs sens sont extrêmement aiguisés par toute l'activité qui se déroule en permanence autour d'eux. La caméra se déplace rapidement de haut en bas, de droite à gauche et dans toutes les directions, tandis que les yeux des détectives vont et viennent, essayant de tout voir et de tout noter. La caméra tremblante est également utilisée de manière très utile lorsque les détectives poursuivent un suspect dans la ville. La technique de la caméra capture l'expérience de la course rapide dans un environnement urbain bondé, où l'on n'aperçoit que fugitivement la personne que l'on poursuit au milieu du tourbillon de l'activité chaotique. Dans une scène, deux détectives tentent d'arrêter un suspect dans un grand casino rempli de monde. Lorsque les détectives s'approchent, le suspect armé s'empare d'un passant et tente de s'enfuir. Il marche sur le sol du casino, suivi de près par les inspecteurs, armes au poing. La caméra bouge rapidement et dans toutes les directions pour saisir le déroulement de la situation. La technique de la caméra tremblante est renforcée par une série de coupes très rapides qui permettent juste d'apercevoir ce qui se passe. Le résultat est que les observateurs restent incertains de ce qu'ils viennent de voir exactement et de ce qui se passe. Ces techniques de caméra créent une atmosphère unique pour la série qui traduit une ville caractérisée par le chaos et le danger. Tout va très vite et il faut être vigilant à chaque seconde.

L'INTERACTION AVEC LE MONDE PAR OPPOSITION À L'OBSERVATEUR STATIQUE

La technique traditionnelle de la caméra veut que le spectateur, comme un spectateur dans un théâtre, ne fasse pas partie de la scène, mais se tienne à l'extérieur, en regardant. Mais c'est rarement la façon dont nous vivons le monde. Le monde n'est pas une scène qui nous dépasse et que nous regardons de loin. Au contraire, en tant qu'êtres humains vivants, nous sommes toujours en interaction avec le monde et les autres. Le monde est toujours autour de nous. C'est ce que Heidegger tente de saisir avec son langage de l'être-au-monde¹³. Dans notre expérience normale, nous sommes rarement mis à part comme un spectateur extérieur complètement en dehors de la scène. Au contraire, notre expérience est un échange avec ce qui est extérieur à nous.

La caméra statique traditionnelle présente un dualisme fixe entre le sujet et l'objet, que des phénoménologues comme Heidegger et Merleau-Ponty s'empressent de rejeter. En revanche, la caméra tremblante saisit mieux la nature interactive réelle de notre expérience dans le monde. Elle ébranle la pensée traditionnelle sujet-objet en tant que modèle de vérité. Lorsque je suis en conversation avec une autre personne, je réagis naturellement à ce qu'elle fait et dit. Mes mouvements sont en réaction aux mouvements de l'autre. Cela inclut les changements dans ma perception visuelle lorsque je bouge mes yeux et mon corps au rythme des mouvements de mon interlocuteur. Cela est particulièrement évident lorsque la discussion se déroule en marchant. À chaque pas, je dois coordonner mes mouvements avec ceux de mon interlocuteur et avec le reste de l'environnement extérieur. Je ne suis pas séparé de tout cela comme une monade

13 M. Heidegger, *Being and Time*, op. cit., p. 78–90.



sans fenêtre. Au contraire, mon être même est connecté au monde à chaque seconde. La caméra tremblante peut saisir cela, par exemple, en donnant aux spectateurs le sentiment qu'ils sont physiquement présents dans une discussion entre deux personnages d'un film. Il faut bouger avec les personnages et réagir à leurs mouvements. En revanche, la caméra statique met les autres à distance, comme des objets indifférents, coupés et séparés. En tant que spectateur, je ne suis pas impliqué avec eux. Je ne fais que les observer de l'extérieur. Cette image véhicule une ontologie erronée du monde, composé d'entités monadiques strictement séparées.

La caméra tremblante reflète efficacement l'expérience d'une conversation avec une poignée d'autres personnes. La caméra passe rapidement d'un interlocuteur à l'autre, en suivant chaque phrase prononcée, ce qui donne au spectateur l'impression de faire partie de la scène, de se trouver au sein du groupe de personnes qui parlent. Les changements rapides de la caméra sont comme les changements de notre tête lorsque nous suivons rapidement la conversation.

On pourrait dire que la caméra statique traditionnelle présente une ontologie basée sur l'être. Elle représente des choses statiques qui apparaissent sur la scène. Ces choses sont stables et continues, et elles fournissent des points d'orientation fixes. En revanche, la caméra tremblante présente une ontologie du devenir. Rien n'est stable. Tout semble en mouvement et rien ne reste jamais longtemps immobile.

La vitesse de l'action est également une dimension importante de notre perception du monde. Sommes-nous naturellement portés à percevoir les choses comme se déroulant lentement ou rapidement ? Lorsque nous regardons des films anciens, nous sommes souvent frappés par la lenteur avec laquelle ils paraissent à notre sensibilité moderne. Comme lorsqu'on regarde un match de football des années 1960, on est surpris de voir combien les joueurs ont le temps de contrôler le ballon, de regarder autour d'eux et de faire une passe à leur guise sans être immédiatement attaqués par un adversaire. On a presque l'impression que tout se passe au ralenti. Certes, la perception de la lenteur des vieux films est en partie liée à la diminution constante de notre capacité d'attention et à notre besoin d'action constante pour nous divertir. La façon dont une histoire est racontée dans un film aujourd'hui doit respecter certaines règles si l'on veut qu'elle soit considérée comme divertissante. L'histoire doit progresser à un rythme assez rapide. La caméra statique présente l'action à son rythme habituel. La vitesse de l'action dépend de celle de ce qui est filmé.

En revanche, la caméra tremblante, en donnant une impression de dynamisme à la scène, semble accélérer l'action. Même si l'histoire se déroule en réalité assez lentement, la caméra tremblante peut donner l'impression que les choses se déroulent rapidement puisque tout semble changer en permanence. Notre perception du temps semble être accélérée par cette technique. La caméra tremblante est également combinée à la coupe rapide pour renforcer l'impression de vitesse.

CONCLUSIONS

Ces réflexions soulèvent la question fondamentale de l'objectif du film. Le film peut servir de nombreux objectifs et il n'y a pas une seule façon de concevoir son but. Si l'on souhaite affirmer que l'objectif est de capturer la vie dans toute sa vérité, sa



beauté et sa complexité, alors on peut affirmer que la caméra tremblante est capable de le faire plus efficacement que la caméra statique.

Mon ambition dans cet article a été considérablement plus limitée. Je souhaite simplement suggérer que la caméra tremblante peut contribuer à attirer notre attention sur certaines caractéristiques de notre propre expérience immédiate de la perception. Elle peut montrer comment la technique traditionnelle de la caméra fixe crée en fait une illusion d'objectivité dont nous devrions nous méfier. Je pense que des études de ce type peuvent être utiles aux phénoménologues dans leur exploration des multiples aspects de notre expérience.

BIBLIOGRAPHIE :

- Dombrowski, Lisa. « Postwar Hollywood, 1947–1967 », dans Patrick Keating (dir.), *Cinematography*. New Brunswick ; New Jersey : Rutgers University Press, 2014, p. 60–83.
- Gaillard, Laura. « Le Flou : une affaire de peinture, de photographie et de cinéma », *Culturellement vôtre*, 29 mars 2023, <<https://culturellementvotre.com/2023/03/29/le-flou-une-affaire-de-peinture-de-photographie-et-de-cinema/>> [Consulté le 25/09/2023].
- Heidegger, Martin. *Being and Time*. Trad. John Macquarrie et Edward Robinson. New York : Harper & Row, 1962.
- Keating, Patrick. « The Silent Screen, 1894–1927 », dans Patrick Keating (dir.), *Cinematography*. New Brunswick ; New Jersey : Rutgers University Press, 2014, p. 11–33.
- McCraken, Grant. « Leslie Dektor, inventing a camera inventing a culture ». *Culturby*, <<https://cultureby.com/2009/03/leslie-d.html>> [Consulté le 25/09/2023].
- Milne, Graham. « Why I'm Sick — Literally — of Shaky Cameras », *Huffpost*, 26 mars 2012, <https://www.huffpost.com/entry/shaky-cameras_b_1380069> [Consulté le 25/09/2023].
- Ramaeker, Paul. « The New Hollywood, 1981–1999 », dans Patrick Keating (dir.), *Cinematography*. New Brunswick ; New Jersey : Rutgers University Press, 2014, p. 106–131.
- Rombes, Nicholas. *Cinema in the Digital Age* [éd. revue]. London et New York : Wallflower Press, 2017.
- Schauer, Bradley. « The Auteur Renaissance, 1968–1980 », dans Patrick Keating (dir.), *Cinematography*. New Brunswick ; New Jersey : Rutgers University Press, 2014, p. 84–105.
- Spiegel, Josh. « Why Shaky-Cam is Ruining Modern Action Movies », <<https://moviemezzanine.com/captain-america-essay/>> [Consulté le 25/09/2023].