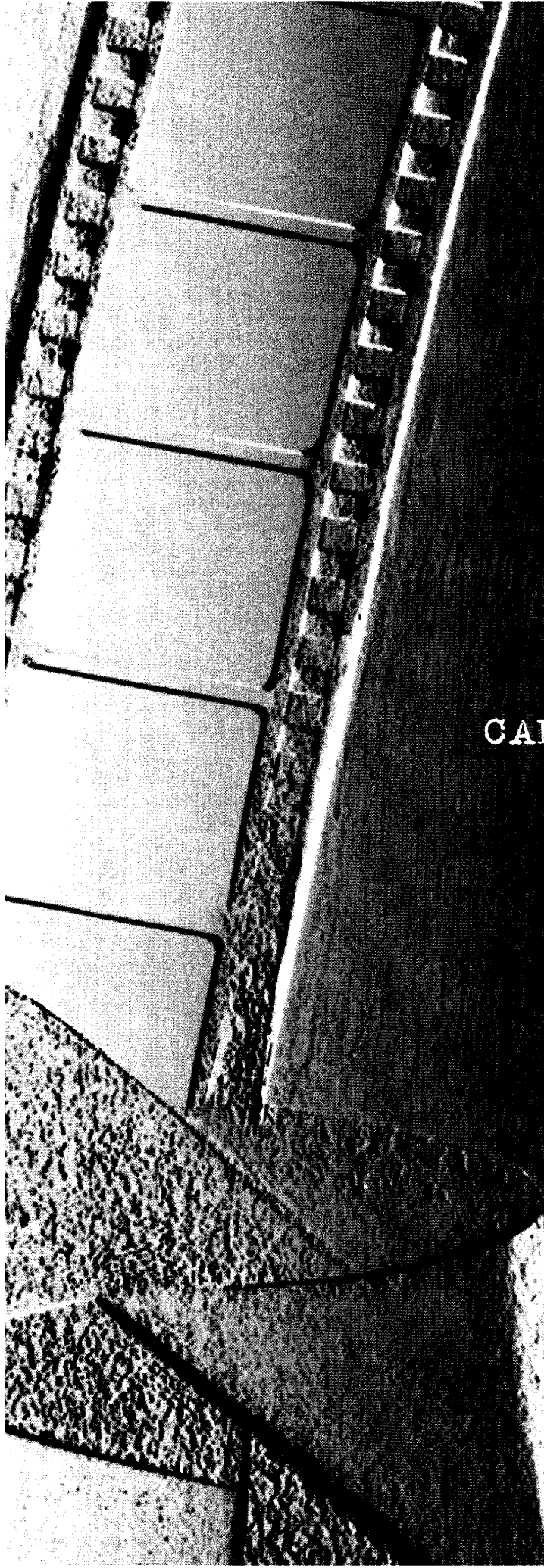




LE SHOW TRUMAN

de
Peter Weir

CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT
POUR L'ÉTUDE DU FILM

Québec 

**CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT
POUR L'ÉTUDE DU FILM**

LE SHOW TRUMAN

de PETER WEIR

Juin 2000

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 2000 — 00-0087

ISBN 2-550-36349-3

Dépôt légal — Bibliothèque nationale du Québec, 2000

Le présent cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Le Show Truman* a été produit dans le contexte d'une expérience pilote d'éducation cinématographique, un projet lancé par l'Institut québécois du cinéma et poursuivi par la Société de développement des entreprises culturelles, en collaboration avec le ministère de la Culture et des Communications, le ministère de l'Éducation et Téléfilm Canada.

Dans ce cahier, on présente, de la manière la plus structurée et exhaustive possible, des éléments théoriques et des exercices pratiques sur le cinéma. Dans ses cours, l'enseignant ou l'enseignante peut traiter à sa convenance la matière offerte ici, afin de maintenir un lien étroit entre sa démarche pédagogique et l'étude du cinéma.

Note : Avant de présenter le film aux élèves, on doit s'assurer que les droits de présentation publique ont été payés au distributeur.

COORDINATION

Isabelle Aubin, responsable des programmes d'arts
Direction de la formation générale des jeunes
Ministère de l'Éducation

**RECHERCHE, CONCEPTION
ET RÉDACTION**

Richard Magnan, consultant en cinéma

COLLABORATION

Robert Crompt, coordonnateur du projet pilote d'éducation
cinématographique

MISE EN PAGES

Solange Langlois
Infographie Solange Langlois enr.

**MEMBRES DU COMITÉ
DE CONCERTATION
SUR L'ÉDUCATION
CINÉMATOGRAPHIQUE**

Isabelle Aubin, responsable des programmes d'arts
Direction de la formation générale des jeunes
Ministère de l'Éducation

Fabienne Bilodeau, agente de planification et de recherche
Direction de la formation et de l'éducation
Ministère de la Culture et des Communications

Sylvie Blanchette, directrice générale
Carrousel international du film pour enfants de Rimouski

Jeannine Champagne, responsable de la programmation
Services éducatifs
Télé-Québec

Béatrice Couillard, déléguée à la diffusion
Société de développement des entreprises culturelles

André Couture, directeur
Direction de la formation et de la concertation
Ministère de la Culture et des Communications

Robert Crompt, coordonnateur du projet pilote d'éducation
cinématographique

Jean-Pierre Gariépy, réalisateur
Conseil national du cinéma et de la production télévisuelle

Jacques Lagacé, directeur du secteur de la formation
Télé-Québec

Louis Laverdière, producteur
Cité-Amérique

Guy Maguire, directeur général adjoint à la distribution
Studio Jeunesse
Office national du film du Canada

Martine Mauroy, administratrice
Association des cinémas parallèles du Québec

Luc Paquette, coordonnateur au primaire et
conseiller pédagogique en arts
Commission scolaire de Laval

Margaret Rioux-Dolan, directrice
Direction de la formation générale des jeunes
Ministère de l'Éducation

TABLE DES MATIÈRES

PREMIÈRE PARTIE : PRÉPARATION AU VISIONNEMENT DU FILM	1
1 La présentation du film	1
1.1 La fiche signalétique du film	1
1.2 Le résumé du film	1
1.3 Les artisans et les artisanes du film	2
2 L'espace au cinéma	4
TABLEAU SYNOPTIQUE	6
2.1 Les caractéristiques de l'image filmique	14
2.1.1 La planéité de l'image filmique	14
2.1.2 Le cadre comme limite de l'image filmique	15
3 L'espace écranique (ou cinématographique)	16
3.1 L'impression de profondeur	16
3.1.1 Les lois de la perspective linéaire	17
a) Dimensions relatives (ou apparentes)	18
b) Chevauchement (ou superposition) des objets dans l'espace	19
c) Lignes et points de fuite	19
ENCADRÉ 1 : LES MACHINES À PERSPECTIVE	21
3.1.2 La profondeur de champ	23
3.2 Les angles de prise de vue	24
3.3 L'échelle des plans	26
3.4 Les mouvements dans le cadre et les mouvements du cadre	28
3.4.1 Les panoramiques	28
3.4.2 Les travellings	29
3.5 La lumière comme élément de structuration de l'espace écranique	30
3.6 Le décor comme élément de structuration de l'espace écranique	31

ENCADRÉ 2 : LES OBJECTIFS DE CAMÉRA	33
4 L'espace filmique (ou diégétique)	35
4.1 Le lieu comme actualisation de l'espace filmique	35
4.2 Le champ et le hors champ	36
a) Entrées et sorties du champ	36
b) Sollicitation du champ par un élément du hors champ	37
c) Sollicitation du hors champ par un élément du champ	37
d) Mouvements de caméra	38
4.3 La structuration de l'espace filmique par le montage	38
 DEUXIÈME PARTIE : VISIONNEMENT CRITIQUE DU FILM	40
1 Premier exercice : les angles de prise de vue	40
2 Deuxième exercice : l'espace écranique et l'impression de profondeur	40
3 Troisième exercice : le champ et le hors champ	42
4 Quatrième exercice : les placements publicitaires	42
 TROISIÈME PARTIE : RETOUR SUR LE FILM	44
1 La mise en commun des perceptions des élèves	44
1.1 Le retour sur les exercices proposés	44
2 La thématique du film	44
2.1 La fabrication de la réalité par les médias	44
2.2 Les placements publicitaires	45
2.3 L'omniprésence des caméras et le droit à la vie privée	46
 BIBLIOGRAPHIE	47
 ANNEXE I : MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À L'INTENTION DES ÉLÈVES	49
 ANNEXE II : FIGURES	60

PREMIÈRE PARTIE

PRÉPARATION AU VISIONNEMENT DU FILM

1 La présentation du film

1.1 La fiche signalétique du film

Titre :	<i>Le Show Truman</i> (version française de <i>The Truman Show</i>)
Pays de production :	États-Unis
Année de production :	1998
Réalisation :	Peter Weir
Scénario :	Andrew Niccol
Images :	Peter Biziou
Montage :	William Anderson
Décor :	Richard L. Johnson
Production :	Paramount Pictures
Durée :	1 h 42
Actrice et acteurs principaux :	Laura Linney, Jim Carrey, Ed Harris

1.2 Le résumé du film

Truman Burbank (Jim Carrey) mène une vie bien rangée et sans problèmes dans une petite ville coquette située sur une île paradisiaque, véritable « havre de mer » du nom de Seahaven¹. Marié à une infirmière qui fait figure d'épouse modèle, toujours souriante et compréhensive, Truman travaille comme agent d'assurance dans ce monde de rêve, de confort et de sécurité qu'est Seahaven, où les voisins sont aimables, la température radieuse et la ville toujours bien propre. Un beau matin, alors qu'il quitte la maison pour se rendre au travail, il est témoin d'un événement quelque peu inusité. Un objet tombe soudainement du ciel et se fracasse violemment au sol. Intrigué, Truman s'approche de l'objet et constate qu'il s'agit d'une lampe d'éclairage² tombée de nulle part. Cette chute inopinée

-
1. Le nom de Seahaven pourrait être traduit, littéralement, par l'expression « port de mer » (*sea haven*). Cependant, le terme anglais « haven » signifie, au sens figuré, un havre ou un refuge, de sorte qu'on peut traduire Seahaven par l'expression « havre de mer ». Un havre est, au sens littéral, un petit port, à l'abri, généralement à l'embouchure d'un fleuve. Cependant, au sens figuré, un havre est un abri ou un refuge, c'est-à-dire un lieu paisible où on se sent en sécurité, ce qui est précisément le cas de l'île de Seahaven pour Truman, comme le souligne Christof, lors du dialogue final avec Truman.
 2. Un projecteur comme ceux que l'on utilise sur les plateaux de tournage de cinéma et de télévision, ou sur les scènes de théâtre. Précisons déjà que cette lampe est une source de lumière, élément constitutif de l'image cinématographique. La lumière est en effet ce par quoi l'image est impressionnée sur la pellicule, projetée sur l'écran et un des paramètres de l'image filmique avec lequel le réalisateur peut structurer l'espace écranique, par le jeu des ombres et des lumières. Notons que, lorsque Truman ramasse le projecteur écrasé, on peut lire sur un côté de la lampe le nom suivant : « Sirius (9 *Canis Major*) ». « Sirius » est le nom de l'étoile la plus brillante du firmament, située dans la constellation du Grand Chien (*Canis Majoris*), à une distance de neuf années-lumière de la Terre.

constitue le premier d'une série d'événements étranges qui vont amener Truman à remettre en question la réalité du monde dans lequel il vit.

Car Truman (prénom qui signifie littéralement « homme véritable ») vit, sans le savoir, dans un monde complètement artificiel, qui s'avère être un immense studio de télévision dont les quelque 5 000 caméras cachées épient jour et nuit ses faits et gestes³. Adopté légalement par une compagnie de production (la OmniCam Corporation), Truman est filmé à son insu par des caméras de télévision depuis sa naissance, près d'une trentaine d'années auparavant. Lorsque le film débute, le *Show Truman* en est à son 10 909^e jour de diffusion. La vie de Truman est ainsi l'objet de la plus populaire émission télévisée de la planète. À l'exception de Truman, tous les personnages du *Show Truman* sont des acteurs — de sa femme Meryl (Laura Linney) à son meilleur ami, Marlon (Noah Emmerich) — dont les paroles sont dictées en direct par le créateur et réalisateur de cette gigantesque émission vérité (*reality show*) : Christof (Ed Harris).

Truman, qui rêvait de devenir explorateur, comme le navigateur d'origine portugaise Magellan (1480-1521), finit par découvrir l'artifice de son monde à la fin du film, lorsqu'il s'enfuit de Seahaven en voilier et atteint les limites du studio. Il abandonne alors le confort et la sécurité du monde (factice) qu'il connaît (Seahaven) pour explorer un « nouveau monde », le monde « réel » vers lequel il s'élance à la fin du film. Il s'engouffre dans le néant (le cadre noir, sur fond de ciel bleu, de la sortie du studio), vers l'inconnu, hors de portée des caméras cachées du studio de télévision de Seahaven.

1.3 Les artisans et les artisanes du film

Peter Weir : Cinéaste australien, né à Sydney en 1944. Après avoir tourné plusieurs courts et moyens métrages, à la fin des années 60 et au début des années 70, puis un premier long métrage en 1974, *Les Voitures qui ont mangé Paris* (*The Cars That Ate Paris*), il obtient une reconnaissance internationale en 1975, avec *Pique-nique à Hanging Rock*. Il est considéré alors comme une des figures de proue du « nouveau cinéma australien ». Il obtient également un important succès public en 1981 avec le film *Gallipoli*, succès réitéré l'année suivante avec *L'Année de tous les dangers* (*The Year of Living Dangerously*), mettant en vedette Mel Gibson et Sigourney Weaver.

3. Le film québécois *Louis 19, le roi des ondes* (Michel Poulette, 1994), avec Martin Drainville dans le rôle titre, abordait déjà une thématique similaire. Gagnant d'un concours, Louis devient la vedette d'une émission de télévision, une émission vérité qui diffuse, 24 heures sur 24, ses moindres faits et gestes. À la différence de Truman, cependant, Louis 19 sait qu'il est filmé et il y consent. Ajoutons qu'une version américaine (*remake*) du film *Louis 19*, intitulée *Ed TV*, a été réalisée en 1999 par Ron Howard.

Reconnu pour la qualité de sa mise en scène et de sa direction d'acteurs, il tourne ensuite aux États-Unis le film *Témoin sous surveillance* (*Witness*) en 1985, avec Harrison Ford et Kelly McGillis, puis *Mosquito Coast* en 1986, de nouveau avec Harrison Ford. En 1989, il obtient un important succès international avec *La Société des poètes disparus* (*Dead Poets Society*)⁴, dans lequel il offre un rôle dramatique à Robin Williams, surtout connu pour ses rôles comiques de personnages exubérants. Il réalise en 1990 le film *Carte verte* (*Green Card*), mettant notamment en vedette l'acteur français Gérard Depardieu (*Cyrano De Bergerac*), dans une histoire de « noces de papiers ». En 1993, il tourne le film *Sans peur* (*Fearless*), dans lequel Jeff Bridges incarne un personnage qui adopte une attitude suicidaire après avoir survécu à un écrasement d'avion. En 1998, il offre à Jim Carrey la possibilité de s'aventurer dans un rôle dramatique, celui du personnage de Truman Burbank dans *Le Show Truman*, dont le scénario est d'Andrew Niccol, scénariste et réalisateur (d'origine australienne) d'un film de science-fiction réalisé aux États-Unis en 1997, intitulé *Bienvenue à Gattaca* (*Gattaca*).

James Eugene Carrey (dit Jim) : Né en 1962 à Newmarket en Ontario, l'acteur d'origine canadienne, devenu en quelques années une vedette d'Hollywood, est connu principalement pour ses rôles de comique burlesque, axés sur les grimaces à la Jerry Lewis (dont il incarne d'ailleurs le personnage en 1983, dans une série télévisée intitulée *Buffalo Bill*). Après avoir quitté l'école à 16 ans, il débute sur les planches dans des numéros de monologuiste comique. Il s'installe à Los Angeles en 1981 où il poursuit sa carrière de monologuiste comique, avant de faire ses débuts à la télévision en 1983, dans une comédie de situation (*sitcom*), *The Duck Factory*. Dans la seconde moitié des années 80, il obtient de petits rôles dans plusieurs films, dont *Earth Girls are Easy* en 1989, où il incarne un extraterrestre obsédé sexuel.

C'est surtout dans les années 90 que Carrey devient une vedette reconnue, grâce au succès des films *Ace Ventura : Pet Detective*, *The Mask* et *Dumb and Dumber*, tous trois réalisés en 1994. Il incarne ensuite le personnage du Sphinx dans *Batman à jamais* (*Batman Forever*) en 1995 et reprend, la même année, son personnage de Ace Ventura, dans la suite de son premier succès, le film *Ace Ventura : When Nature Calls*. L'année suivante, il s'aventure dans un premier rôle dramatique avec *Le gars du câble* (*The Cable Guy*). En 1997, il revient à la comédie dans une farce burlesque, *Menteur menteur* (*Liar Liar*), avant de se risquer de nouveau dans un rôle dramatique, un contre-emploi par rapport à ses rôles précédents, celui du personnage de Truman Burbank.

4. Film auquel un cahier d'accompagnement est consacré, dans lequel on aborde la question du personnage au cinéma.

Edward Allen Harris (dit Ed) : Acteur américain, né en 1950 à Englewood (New Jersey), il fait carrière au théâtre, à la télévision et au cinéma. Il débute à la télévision dans les années 70 et au cinéma en 1978 dans un film intitulé *Coma*, réalisé par Michael Crichton, mais se fait remarquer surtout à partir du début des années 80, notamment dans *L'Étoffe des héros* (*The Right Stuff*) de Philip Kaufman en 1983, où il incarne l'astronaute américain John Glenn. En 1989, il interprète le personnage principal du film de science-fiction *The Abyss* de James Cameron, odyssée sous-marine dans laquelle il découvre une forme de vie extraterrestre vivant au fond des fosses abyssales. Il est de nouveau associé à l'exploration spatiale dans *Appolo 13*, réalisé par Ron Howard en 1995. La même année, on le voit dans le film *Nixon*, d'Oliver Stone, portant sur le scandale du *Watergate*. Associé à plusieurs reprises à l'exploration spatiale, le choix de cet acteur semble judicieux pour le film *Le Show Truman*, dans lequel il contrôle l'espace « virtuel » des médias audiovisuels (en l'occurrence ici, la télévision). Il interprète le personnage de Christof, le créateur et réalisateur du *Show Truman*, sorte de demiurge (le « gars des vues ») qui dirige l'univers artificiel de Seahaven du haut de sa « régie lunaire ». Harris s'intéresse ensuite à l'espace pictural de la peinture abstraite en produisant et en réalisant en 1999 un film intitulé *Pollock*, biographie du peintre américain moderne Jackson Pollock (interprété par Harris lui-même), chef de file des peintres expressionnistes abstraits, dans les années 40 et 50 aux États-Unis⁵.

2 L'espace au cinéma

L'image filmique est une représentation visuelle qui implique généralement (mais pas nécessairement) un rapport de ressemblance ou de similitude (d'analogie) avec l'objet (réel ou imaginaire) qu'elle représente. L'image constitue dans ce cas une imitation (un double mimétique) du réel, dont le réalisme dépend du degré de ressemblance avec la perception que nous avons du réel. Par exemple, le dessin ou le schéma d'une maison paraît beaucoup moins réaliste qu'une photographie de la même maison. Par ailleurs, de tous les modes de représentation (peinture, photographie, etc.), le cinéma s'est rapidement imposé par son degré impressionnant de réalisme, ce qu'on nomme l'« impression de réalité », notamment par la reproduction du mouvement, à laquelle se sont ajoutés par la suite le son et la couleur. Pourtant, bien que l'espace au cinéma puisse sembler particulièrement réel, il s'agit toujours d'un espace construit, fabriqué de toutes pièces par les images et les sons, dont la structuration dépend des

5. Pour plus de détails sur le film et ses artisans et artisans, vous pouvez consulter le site Web qui y est consacré : www.trumanshow.com. Vous y trouverez notamment des images du film, des extraits audiovisuels et quelques renseignements sur le tournage du film. Notez cependant que les textes qui figurent dans le site Web sont rédigés en anglais seulement.

choix faits par le réalisateur au moment du tournage. Pour structurer l'espace tel qu'il sera représenté à l'écran, le réalisateur dispose de plusieurs paramètres techniques qu'il peut contrôler et qui lui permettent d'organiser la composition de l'image à sa guise (angle de prise de vue, échelle des plans, mouvement de caméra, profondeur de champ, lumière, décor, etc.).

Le Show Truman met justement en scène un espace construit, artificiel (l'île de Seahaven) et les moyens techniques utilisés au cinéma et à la télévision pour construire cet espace. Le personnage de Christof (réalisateur du *Show Truman*) détermine, du haut de sa régie de contrôle lunaire, la structuration de l'espace pour la diffusion du *Show* à la télévision. Christof apparaît ainsi, dans l'histoire, comme le double du véritable réalisateur (Peter Weir). À ce titre, il organise la composition de l'espace du *Show Truman* par les choix de mise en scène qu'il fait. Lors des « retrouvailles » de Truman avec son « père » (Kirk, interprété par Brian Delate), sur le pont inachevé, on découvre Christof dans la régie lunaire, dictant à ses techniciens le choix des angles de prise de vue, les mouvements de caméra, les échelles de plans, la musique, etc.

Dans ce qui suit, lorsqu'il sera question de l'image au cinéma, nous parlerons d'**image filmique**, pour bien distinguer ce type de représentation visuelle des autres types d'images (photographique, picturale, etc.). Nous distinguerons deux niveaux de structuration de l'espace au cinéma. Dans un premier temps (section 3), nous traiterons de l'**espace écranique** (ou cinématographique), c'est-à-dire l'espace structuré sur cette surface à deux dimensions qu'est l'écran de cinéma, en fonction du cadre de l'image. Nous verrons ensuite (section 4) l'espace imaginaire construit par le film, par l'articulation de plan à plan et de scène à scène (c'est-à-dire par le montage), ce que nous nommerons l'**espace filmique** (ou diégétique).

Le tableau synoptique suivant présente les principaux éléments de mise en scène à la disposition du réalisateur pour structurer l'espace au cinéma. Ces éléments y sont présentés de façon synthétique. Pour plus de détails et pour des exemples tirés du film, nous vous renvoyons aux sections correspondant à chacun des éléments dans le document. Les exemples sont tirés principalement de deux scènes du film, soit la scène des retrouvailles entre Truman et son « père » (à 58 minutes du début) et la scène finale, où Truman tente de quitter Seahaven en voilier et fonce dans le décor (à 1 h 29 minutes de la fin), suivie du dialogue avec Christof.

TABLEAU SYNOPTIQUE L'ESPACE AU CINÉMA

2.1 Les caractéristiques de l'image filmique

Même si elle construit généralement un espace imaginaire qui semble être à trois dimensions (l'espace filmique), l'image filmique se présente d'abord et avant tout comme une **image plane** (c'est-à-dire une image à deux dimensions), circonscrite par un **cadre** qui en établit les limites. Ces deux caractéristiques (planéité et cadre de l'image) vont déterminer la composition de l'espace au cinéma.

2.1.1 La planéité de l'image filmique

L'image filmique est d'abord et avant tout une image à deux dimensions (hauteur et largeur) — comme la photographie ou la peinture — dont la composition peut éventuellement (mais pas nécessairement) créer l'illusion d'une troisième dimension (l'impression de profondeur). La planéité de l'image est perceptible notamment lorsque l'on considère le support sur lequel les images sont projetées, soit l'écran cinématographique. Il s'agit d'une surface plane (comme le canevas d'une toile), dont la blancheur (avant que débute la projection) révèle l'absence de profondeur. Cependant, dès que la projection est commencée, la planéité de l'écran disparaît généralement pour faire place à l'impression de profondeur de l'espace représenté. Le plan de l'écran semble devenir transparent, comme une « fenêtre » qui s'ouvre sur le monde imaginaire construit par le film (l'espace filmique).

2.1.2 Le cadre comme limite de l'image filmique

Le cadre constitue la limite de l'image, qu'il cerne sur tous ses côtés et dont il détermine la **dimension** et le **format**. La dimension (hauteur et largeur) de l'image télévisuelle, par exemple, paraît relativement petite (quelques dizaines de centimètres) comparée à la dimension gigantesque de l'image projetée dans les salles de cinéma *Imax* (plusieurs dizaines de mètres), qui occupe presque tout le champ de vision des spectateurs. Le format est le rapport entre les dimensions (largeur et hauteur) de l'image projetée sur l'écran. On peut distinguer le format rectangulaire de l'écran cinématographique du format carré de l'écran de la télévision.

Le cadre est un paramètre déterminant dans la composition de l'image. C'est par rapport à celui-ci que le réalisateur structure l'espace (par l'intermédiaire du cadreur, qui règle les mouvements de caméra, les cadrages et la composition de l'image). C'est en fonction du cadre que le réalisateur organise les éléments de l'image (lumières, mouvements, etc.). Il sert d'abord à délimiter la portion de l'espace qui se trouve devant la caméra lors du tournage et qui sera visible à l'écran (le champ⁶) et aussi, par conséquent, l'espace qui sera invisible à l'écran (le hors champ). Les éléments visibles sont organisés en fonction de leur disposition par rapport au cadre à l'aide d'un ensemble de coordonnées spatiales (haut, bas, gauche, droite, horizontale, verticale, oblique).

6. Pour plus de détails concernant le champ et le hors champ, consulter la section 4.2.

3 L'espace écranique (ou cinématographique)

L'espace « écranique » concerne la composition des images par rapport au cadre, sur cette surface blanche à deux dimensions qu'est l'écran cinématographique. La structuration de l'espace écranique dépend des choix faits par le réalisateur au moyen des paramètres qui sont à sa disposition au moment du tournage (profondeur de champ, angle de prise de vue, échelle des plans, mouvement de caméra, etc.).

3.1 L'impression de profondeur

Bien que l'image filmique soit une image à deux dimensions, sa composition crée souvent une impression de profondeur qui donne l'illusion qu'elle possède trois dimensions (largeur, hauteur et profondeur). Cette illusion de profondeur, créée à l'aide d'une image plane, n'est cependant pas une caractéristique propre à l'image filmique seulement. On la retrouve aussi bien en peinture qu'en photographie. L'image filmique suit en fait la tradition de la peinture occidentale, établie durant la Renaissance italienne au 15^e siècle (ce qu'on nomme le *quattrocento*) avec le développement, à cette époque, de la perspective linéaire ou centrale (*perspectiva artificialis*).

3.1.1 Les lois de la perspective linéaire

La composition de l'image en perspective au cinéma se fait selon la tradition picturale de la Renaissance⁷. **La perspective peut être définie comme la projection sur un plan (surface à deux dimensions, soit un tableau ou un écran de cinéma), à partir d'un point, d'objets à trois dimensions, de telle sorte que l'image résultante paraît semblable à la perception réelle des objets.** La perspective est donc un modèle géométrique qui permet de créer, à l'aide d'une surface plane, une image dont la composition suggère une impression de profondeur (un espace tridimensionnel), reproduisant la vision naturelle. *Le Petit Robert* donne de la perspective la définition suivante : « Art de représenter les objets sur une surface plane, de telle sorte que leur représentation coïncide avec la perception visuelle qu'on peut en avoir, compte tenu de leur position dans l'espace par rapport à l'œil de l'observateur. »

La composition en perspective fournit des renseignements visuels concernant l'espace et la profondeur au moyen d'une surface plane. Des lois de la perspective linéaire, on retiendra ici les trois principes suivants : a) les dimensions relatives; b) le chevauchement (ou superposition); c) les lignes et points de fuite.

7. Vous trouverez quelques renseignements complémentaires sur la perspective dans l'encadré 1 : « Les machines à perspective » et la section 3.1.1, qui suit le tableau synoptique. Voir aussi : annexe II, figure 1.

a) Dimensions relatives (ou apparentes)

Dans la vision naturelle, plus un objet s'éloigne d'un observateur, plus il semble petit. À l'inverse, plus il se rapproche, plus il paraît grand. Dire que la grandeur des objets dans l'espace est relative, c'est dire qu'elle varie en fonction de la position (du point de vue) de l'observateur. Ainsi, les dimensions semblent diminuer à mesure que les objets s'éloignent de l'observateur. La composition en perspective applique ce principe de la variation des dimensions en fonction de la distance par rapport à l'observateur dans le but de simuler des variations en profondeur par des variations de dimension des objets. La variation de grandeur des objets dans l'image sera donc interprétée comme une variation de distance ou d'éloignement (en profondeur) par rapport à la caméra. **Ce qui importe ici, c'est le rapport ou la proportion entre les objets dans l'espace, c'est-à-dire leurs dimensions relatives et non leurs dimensions réelles (qui demeurent constantes).**

b) Chevauchement (ou superposition) des objets dans l'espace

L'impression de profondeur et la construction en perspective sont accentuées par le chevauchement (ou la superposition) des objets dans l'espace. Les éléments les plus près de l'observateur masquent en partie ceux qui sont situés derrière eux. Le chevauchement permet ainsi d'établir la position relative des objets les uns par rapport aux autres (et par rapport à l'observateur ou à la caméra). Il permet ainsi de déterminer précisément dans l'image les éléments qui sont les plus près (ceux qui recouvrent les autres) et les plus éloignés (ceux qui sont recouverts par les autres).

c) Lignes et points de fuite

Des lignes parallèles semblent converger en un point (le « point de fuite ») à mesure qu'elles s'éloignent de l'observateur, comme c'est le cas, par exemple, des rails d'un chemin de fer, lorsqu'on se place entre ceux-ci et qu'on regarde vers l'horizon. Cette convergence des lignes (qu'on nommera « lignes de fuite » ou « fuyantes ») accentue l'impression de profondeur dans l'image. Dans la scène des retrouvailles, les côtés de l'autoroute et les palissades semblent converger vers un point de fuite à l'arrière-plan (à l'horizon), derrière Kirk (voir : annexe II, figure 1). Pourtant, on sait très bien que l'autoroute a une largeur toujours constante, de sorte que ses côtés sont rigoureusement parallèles et ne se rencontrent jamais.

3.1.2 La profondeur de champ

Le réalisateur peut structurer l'espace écranique en faisant varier la profondeur de champ de l'image. **La profondeur de champ est la zone de netteté de l'image, devant et derrière l'objet sur lequel est effectuée la mise au point (ou mise au foyer)⁸.** Cette zone de netteté de l'image peut s'étendre sur toute la profondeur de l'image, de l'avant-plan à l'arrière-plan, ou être restreinte à une faible distance devant et derrière l'objet sur lequel la mise au point est effectuée. La profondeur de champ joue ainsi un rôle important dans l'illusion de profondeur créée par l'image. Une image ayant peu de profondeur de champ paraîtra relativement plane, alors qu'une image ayant une grande profondeur de champ donnera une impression de profondeur importante.

8. Pour une définition de la mise au point, voir l'encadré 2, portant sur les objectifs de caméra.

3.2 Les angles de prise de vue

L'angle de prise de vue peut influencer énormément sur la perception de l'espace écranique, notamment en accentuant ou en diminuant l'impression de profondeur ou en déformant l'image, relativement à la vision « normale ». L'angle de prise de vue est déterminé par la position de la caméra par rapport au sujet ou à l'objet filmé. Le plan peut nous montrer un sujet de face (vue frontale), de côté (vue latérale) ou de dos (vue en amorce). La caméra peut aussi filmer le sujet horizontalement (angle normal), en se plaçant au-dessus du sujet (vue en plongée) ou au-dessous du sujet (vue en contre-plongée). Chacune de ces positions de la caméra par rapport au sujet ou à l'objet filmé offre une construction spatiale différente, qui donne une impression plus ou moins grande de profondeur et confère éventuellement une certaine expressivité à la scène filmée. Par le choix des angles de prise de vue, le réalisateur impose donc une perception de l'espace qui peut varier considérablement.

3.3 L'échelle des plans

L'échelle des plans concerne la manière dont la caméra cadre ce qui est visible, c'est « (...) l'importance spatiale de l'objet représenté à l'image, qui dépend elle-même de la distance, apparente ou réelle, (...) entre cet objet et la caméra⁹ ». L'échelle détermine la grandeur relative des sujets ou des objets filmés par rapport au cadre. Les auteurs de la *Petite fabrique de l'image* en donne la définition suivante : « L'échelle des plans est la grandeur des êtres ou objets de l'espace représentés dans l'image, par rapport à la taille de l'image¹⁰. » L'échelle est généralement déterminée en fonction de la taille humaine qui sert de repère et varie en fonction de la distance du sujet filmé par rapport à la caméra. Lorsque la caméra est éloignée, les personnages paraissent minuscules dans le décor, l'image montrant ainsi une vaste portion d'espace. Lorsque la caméra est proche, les personnages occupent alors une place importante dans l'image et sont relativement isolés du décor, qui occupe une portion d'espace plus restreinte.

Le choix de l'échelle des plans aura donc une influence importante sur la perception de l'espace, qui paraîtra vaste pour les plans larges ou restreint pour les cadrages plus serrés. On distingue généralement deux types d'échelles de plans selon qu'elles se rapportent aux décors (plan général, plan d'ensemble et plan de demi-ensemble) ou aux personnages et aux objets (plan moyen, plan américain, plan rapproché, gros plan et très gros plan).

9. Jean BESSALEL et André GARDIES. *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Paris, Cerf, 1992, p. 69.

10. Jean-Claude FOZZA, Anne-Marie GARAT et Françoise PARFAIT. *Petite fabrique de l'image*, Paris, Magnard, 1988, p. 74.

3.4 Les mouvements dans le cadre et les mouvements du cadre

Le cinéma, art du mouvement, est caractérisé par deux types de mouvements : les mouvements dans le cadre et les mouvements du cadre (relatifs aux déplacements de la caméra). Les mouvements présentent des renseignements sur l'espace. Ils modifient la composition de l'image et la perception de l'espace, soit en accentuant l'impression de profondeur (mouvements dans l'axe de la caméra, vers l'avant ou l'arrière-plan), soit en mettant au contraire en évidence la planéité de l'image (mouvements latéraux, parallèles au plan de l'écran).

Les mouvements de caméra transforment l'espace visible à l'écran (notamment en donnant accès à l'espace qui se trouve hors champ). On distingue principalement deux types de mouvements de caméra : a) les panoramiques; b) les travellings.

3.4.1 Les panoramiques

La caméra effectue des rotations ou pivote autour d'un axe immobile : horizontalement (de droite à gauche ou l'inverse), verticalement (de haut en bas ou l'inverse) ou de manière oblique. Dans le plan de grue, lors des retrouvailles, la caméra surélevée cadre les personnages en plongée, les écrasant contre l'autoroute. Elle se redresse ensuite par un panoramique vertical ascendant (de bas en haut), ce qui modifie la composition de l'image et l'impression de profondeur, en accentuant la perspective. À la fin du film, lorsque Truman touche la paroi interne du studio, la caméra suit le mouvement de sa main (en gros plan) qui se dirige vers la surface peinte du studio par un panoramique horizontal de gauche à droite. La caméra revient ensuite sur le visage de Truman, en inversant son mouvement (panoramique horizontal de droite à gauche).

3.4.2 Les travellings

La caméra est mobile, mais elle n'effectue pas de rotation autour de son axe. Le déplacement de la caméra peut se faire à l'aide de divers véhicules (automobile, train, bateau, etc.), à l'aide d'un chariot sur rails (ce qu'on nomme un *dolly*) ou tout simplement par le cadreur lui-même (technique de la « caméra à l'épaule »). Le travelling accentue la perception de l'espace, car la caméra parcourt réellement l'espace, lors du tournage. On peut observer des travellings lorsque Truman tente de quitter Seahaven en voiture. Les caméras cachées dans la voiture sont alors mises en mouvement par le déplacement de l'automobile. On distingue divers types de travellings, selon la direction du déplacement de la caméra (travelling avant, arrière, latéral, etc.).

3.5 La lumière comme élément de structuration de l'espace écranique

La lumière est ce par quoi l'image est impressionnée sur la pellicule et projetée sur l'écran. Mais c'est surtout ce qui sert à composer l'image, par la distribution des zones d'ombre et de lumière sur la surface de l'écran, par rapport au cadre. C'est donc en partie par l'utilisation qu'il fait de la lumière que le réalisateur est en mesure de structurer l'espace au cinéma. La composition de l'image et la structuration de l'espace par la distribution des ombres et des lumières permettent au réalisateur de diriger éventuellement le regard des spectateurs sur une partie de l'image, en n'éclairant que la zone désirée. Il peut, au contraire, laisser une grande liberté au regard en éclairant l'espace sur toute son étendue. Dans les scènes nocturnes, sur le pont inachevé, l'obscurité de la nuit est représentée par un fond noir à l'arrière-plan, ce qui dirige le regard des spectateurs sur les personnages éclairés à l'avant-plan.

3.6 Le décor comme élément de structuration de l'espace écranique

La structuration de l'espace passe aussi par le choix des décors. Le choix et la disposition de ces derniers par rapport au cadre (l'architecture des édifices, par exemple) composent des lignes, des surfaces et des volumes dans l'image, créent des zones d'ombre et de lumière servant à construire l'espace à l'écran. Par exemple, le décor bien ordonné de la ville de Seahaven donne l'impression d'un lieu paradisiaque. Les lignes de fuite que constituent les bords de l'autoroute, dans le décor où se déroulent les retrouvailles de Truman et de son « père », créent une impression de profondeur. Le décor en « trompe-l'œil¹¹ » du faux ciel bleu, à la fin du film, crée l'illusion d'un espace vaste et représente la liberté pour Truman qui tente alors de quitter Seahaven, jusqu'à ce que son voilier frappe le décor, révélant ainsi son artifice.

4 L'espace filmique (ou diégétique)

L'espace filmique est l'espace imaginaire construit par le film. Il s'agit du monde fictif constitué par l'ensemble des lieux dans lesquels se déroulent les événements racontés. L'espace filmique varie donc d'un film à l'autre, car chaque film construit un monde imaginaire qui lui est propre. Dans *Le Show Truman*, le monde fictif dans lequel se déroulent les événements est comme une imitation du monde réel (celui dans lequel nous vivons), où l'action se déroule dans un futur rapproché. **L'espace filmique englobe à la fois le studio de Seahaven et le monde extérieur au studio, où vivent les spectateurs du *Show Truman*.**

Le monde extérieur est considéré comme étant le monde réel, contrairement à l'intérieur du studio qui est présenté comme un monde artificiel, créé de toutes pièces par Christof et la firme OmniCam. Cet espace artificiel paraît pourtant bien réel, du point de vue de Truman qui confond alors l'image et le réel.

11. *Le Petit Robert* définit le trompe-l'œil en ces termes : « Peinture visant essentiellement à créer, par des artifices de perspective, l'illusion d'objets réels en relief. »

4.1 Le lieu comme actualisation de l'espace filmique

L'espace filmique est un espace imaginaire construit par le film, et cet espace se manifeste sous la forme de lieux. Cependant, si les lieux font partie de l'espace filmique et le représentent, ils n'en constituent pas la totalité. Ils n'en sont que la partie visible. Ainsi, on peut distinguer la ville de Seahaven, qui constitue le lieu de résidence de Truman, la régie lunaire, lieu d'où Christof contrôle le *Show Truman*, l'extérieur du studio, qui est le monde réel où se trouvent les spectateurs du *Show*. À l'intérieur du studio, on peut diviser l'espace en plusieurs lieux : la maison de Truman, son lieu de travail, le pont inachevé, la mer, la plage, etc. **Chacun de ces lieux constitue un fragment de l'espace filmique.**

4.2 Le champ et le hors champ

L'espace filmique déborde de ce qui est strictement visible à l'écran pour englober à la fois le champ et le hors champ. Le cadre de l'image délimite l'espace visible à l'écran (**le champ**) et, par conséquent, l'espace qui demeure invisible, à l'extérieur du cadre (**le hors champ**). Champ et hors champ s'avèrent donc réciproques, c'est-à-dire qu'ils varient en fonction l'un de l'autre.

Le cadre de l'image ne nous permet de voir qu'une portion de l'espace qui se trouvait devant la caméra au moment de la prise de vue. On appelle **champ** la portion de cet espace visible à l'écran et contenue à l'intérieur du cadre. Le champ apparaît ainsi comme faisant partie d'un espace plus vaste dont il est la seule partie visible, soit l'espace imaginaire construit par le film, l'espace filmique. Par exemple, lorsqu'on voit un gros plan du visage de Truman, seule sa tête est visible dans le champ. Le reste de son corps est à l'extérieur du cadre (hors champ), mais fait partie du même espace filmique qui s'étend au-delà du cadre, l'espace de Seahaven.

Suivant cette logique, on nomme donc **hors champ** la portion de l'espace invisible à l'écran, qui se trouve à l'extérieur du cadre mais qui, de toute évidence, prolonge le champ. Le hors champ est donc défini en fonction du champ. Il est constitué par l'ensemble des éléments qui ne sont pas visibles dans le champ, mais qui lui sont associés de façon imaginaire, faisant partie de cet espace plus vaste que constitue l'espace filmique. On conçoit généralement l'existence d'une continuité entre le champ et le hors champ. Par exemple, lorsqu'on voit un gros plan du visage de Truman, on déduit logiquement que le reste de son corps se continue hors champ, de sorte que le hors champ prolonge l'espace du champ.

4.3 La structuration de l'espace filmique par le montage

Si la représentation de l'espace dépend largement de sa composition à l'intérieur du cadre, elle dépend aussi du montage de plan à plan (à l'intérieur d'une scène) et de scène à scène. La succession des plans et des scènes permet ainsi la structuration de l'espace filmique. Le montage joue donc un rôle fondamental dans la construction de cet espace en établissant des rapports (de continuité, de complémentarité ou d'opposition) entre les plans et entre les scènes.

Si la composition de l'espace à l'intérieur d'un plan paraît normalement homogène et continue, la coupure entre les plans provoque quant à elle une fragmentation de l'espace, une discontinuité que le montage cherchera généralement à masquer en créant des **raccords** entre les plans, afin de produire l'impression d'un espace continu et homogène. Ces raccords assurent donc la continuité spatiale entre les plans et entre les séquences. Ainsi, chaque plan montre une portion différente de l'espace, mais on reconnaît des éléments d'un plan à l'autre. L'ensemble des plans mis bout à bout par le montage construit l'espace filmique.

Note : Chaque élément du tableau synoptique est traité dans le texte qui suit ou illustré par un exemple tiré du film. La numérotation des éléments correspond à celle du tableau synoptique.

2.1 Les caractéristiques de l'image filmique

2.1.1 La planéité de l'image filmique

L'illusion de profondeur créée au moyen d'une image à deux dimensions constitue un enjeu fondamental du film. Truman vit dans un décor de studio. Il s'agit d'un espace totalement artificiel — créé par Christof et la firme OmniCam Corporation pour le *Show Truman* — où le ciel et l'horizon sont des images peintes sur les parois intérieures de l'immense dôme hémisphérique du studio de Seahaven qui, pour Truman, se révélera, finalement, n'être qu'un décor en « trompe-l'œil ».

La scène finale du film, lorsque Truman découvre la limite et la planéité de son monde artificiel, monde d'images, d'illusions, est extrêmement révélatrice à cet égard. Dans sa fuite en voilier, Truman affronte une tempête qui éclate soudainement, orchestrée par Christof du haut de sa régie lunaire. Par la suite, ayant survécu au naufrage mis en scène par Christof, il vogue en direction de l'horizon lorsque soudain la proue de son embarcation fonce (littéralement) dans le décor, perçant un trou dans la surface plane sur laquelle le « ciel bleu » est peint, soit la paroi interne de l'immense plateau de tournage de télévision qu'est le studio de Seahaven. L'illusion de profondeur est alors rompue, mettant en évidence la planéité de l'image. Truman découvre alors que ce qu'il prenait pour la réalité n'était en fait qu'une image. L'impact de la proue dans le décor est précédé de peu par l'apparition (sur le côté inférieur gauche du cadre) de l'ombre du voilier sur la surface intérieure du studio, ce qui accentue la planéité du décor et révèle l'illusion de profondeur de l'image.

Après un gros plan du visage de Truman qui regarde autour de lui, stupéfait, un plan moyen montre la proue du voilier, piquée dans le décor, alors que Truman se dirige vers l'avant de l'embarcation. L'ombre de la voilure apparaît sur la surface plane du « ciel bleu ». On voit ensuite un gros plan de Truman, alors qu'il avance lentement la main vers la paroi du studio. La caméra effectue un léger panoramique vers la droite pour suivre sa main qui touche la surface plane du studio sur laquelle se projette son ombre, ce qui accentue de nouveau l'impression de planéité de l'image. Il atteint ainsi la frontière de son monde artificiel et en découvre la planéité, l'absence de profondeur.

2.1.2 Le cadre comme limite de l'image filmique

La présence du cadre comme limite de l'image peut être mise en évidence par l'utilisation d'autres cadres à l'intérieur de ce dernier. En effet, le cadre dans le cadre réduit l'espace écranique dans lequel le personnage peut se mouvoir, ce qui accentue l'impression d'emprisonnement du personnage¹². Le cadre dans le cadre joue donc le même rôle d'enfermement que le studio lui-même, c'est-à-dire qu'il constitue un espace limité et clos dont le personnage ne peut sortir. Dès qu'il quitte le cadre, une autre caméra le rattrape et le recadre, et ce, jusqu'à ce qu'il quitte finalement le studio, à la fin du film, se retrouvant alors hors de portée des caméras.

La présence du cadre comme limite de l'image est parfois accentuée par l'utilisation de **caches**. Il s'agit de formes opaques qui délimitent le contour de l'image, suggérant généralement la présence, à l'avant-plan, d'un obstacle dans le champ de vision de la caméra, qui restreint l'espace visible, réduit le champ de vision. À l'époque du cinéma muet, ce procédé visuel était souvent employé pour reproduire la vision d'un personnage (généralement un voyeur) regardant par le trou d'une serrure, par exemple. L'image vue par le personnage, de cette façon (ce qui se passe dans une chambre à coucher, par exemple), est alors délimitée sur ses bords par un contour noir qui découpe en son centre la forme d'un trou de serrure. Le spectateur partage alors le point de vue du voyeur, devant le trou de serrure.

Le voyeurisme est d'ailleurs au centre du *Show Truman*. Des milliers de caméras cachées filment Truman à son insu, pour les millions de téléspectateurs-voyeurs qui suivent l'émission à la télévision. L'utilisation de caches opaques rend perceptible la présence des caméras cachées et placent les spectateurs dans une position de voyeurs. Par exemple, lorsque Truman retrouve son « père » (sur le pont inachevé), Christof commande à son technicien de sélectionner l'image prise par le « bouton-caméra ». Il s'agit d'une caméra miniature dissimulée dans un bouton, sur les vêtements de Kirk. On voit alors Truman (à deux reprises) du point de vue de ce

-
12. Sylvia / Lauren (Natascha McElhone) fait explicitement référence à l'emprisonnement de Truman, dans sa discussion avec Christof, lors d'une ligne ouverte à laquelle il participe, après les retrouvailles. Sylvia dit à Christof : « Truman n'est pas un acteur, c'est un prisonnier ». Durant leur conversation, on peut apercevoir, dans l'appartement de Sylvia, une affiche collée au mur qui présente Truman derrière les barreaux d'une prison et sur laquelle on peut lire : « Libérez Truman » (*Free Truman*). Le film reprend ainsi le thème d'une série télévisée des années 60, intitulée précisément *Le Prisonnier*, où le personnage principal tentait, en vain, à chaque épisode, de s'évader de l'endroit où il était maintenu prisonnier. De même, chaque fois que Truman tente de quitter Seahaven, un événement survient qui l'en empêche (panne d'autobus, bouchon de circulation, etc.).

« bouton-caméra », en contre-plongée à travers une cache circulaire. Cette cache donne l'impression que la prise de vue est effectuée à travers le trou rond d'un bouton. L'utilisation de telles caches est un des moyens par lesquels le réalisateur met en évidence le fait qu'il s'agit d'une caméra cachée¹³.

3 L'espace écranique (ou cinématographique)

L'espace écranique concerne l'organisation de l'espace en fonction du cadre. Il s'agit donc de l'organisation spatiale à l'intérieur du plan, c'est-à-dire d'un photogramme à l'autre. L'espace écranique se distingue ainsi de l'espace imaginaire construit par le film, l'espace filmique (section 4), qui se crée à l'aide du montage (soit l'articulation de plan à plan et de scène à scène).

La composition de l'espace écranique est rendue possible grâce aux multiples possibilités de mise en scène au moyen de divers paramètres de l'image filmique (angle de prise de vue, échelle des plans, lumière, etc.) qui permettent de structurer l'espace par rapport au cadre de l'image. Nous examinerons quelques-uns de ces paramètres dans la présente section.

3.1 L'impression de profondeur

Au Moyen Âge, la position et les dimensions des personnages et des objets en peinture ne respectaient pas la vision naturelle, mais étaient basées par exemple sur leur importance symbolique ou sociale. Par la suite, les peintres de la Renaissance ont tenté de reproduire dans leurs tableaux le réel tel qu'il est perçu par la vision naturelle (*perspectiva naturalis*), en se fondant sur les lois de l'optique, des mathématiques et de la géométrie euclidienne. La géométrie classique est nommée euclidienne, car elle est fondée sur les théorèmes ou postulats d'Euclide, célèbre géomètre et mathématicien grec de l'Antiquité (vers 323-283 avant J.-C.).

La géométrie euclidienne, ou classique, décrit l'espace physique comme un espace à trois dimensions, qu'on peut représenter par un système de coordonnées à trois axes perpendiculaires. Ces axes forment les coordonnées « cartésiennes » (du nom du philosophe, physicien et mathématicien français René Descartes [1596-1650]). Les trois dimensions peuvent être définies par rapport à notre corps qui sert de point de référence fondamental. La verticale (hauteur) est définie en fonction de la force de gravité qui s'exerce sur les corps. L'horizontale (largeur) est déterminée par la ligne des épaules,

13. Le réalisateur peut également utiliser des angles de prise de vue inhabituels, notamment des prises de vue en plongée qui donnent l'impression qu'il s'agit de caméras de surveillance. Pour plus de détails sur les angles de prise de vue, consulter la section 3.2.

parallèle à l'horizon visuel lorsqu'on regarde devant nous. La profondeur constitue la troisième dimension, « (...) correspondant à l'avancée du corps dans l'espace¹⁴ », comme le note Jacques Aumont. La géométrie euclidienne permet une représentation relativement exacte de l'espace ou du monde physique, à l'échelle humaine. La théorie de la relativité d'Albert Einstein proposera par la suite une représentation de l'espace indissociable du temps, fondant une géométrie à quatre dimensions : trois dimensions d'espace et une dimension de temps, soit « l'espace-temps » des théories relativistes.

Jacques Aumont souligne que « (...) le problème de l'espace visuel est essentiellement celui de la perception de la profondeur, les deux autres dimensions étant perçues de façon plus directe¹⁵ ». Différents facteurs fournissent des renseignements visuels sur la profondeur. Il y a d'abord le fait que la vision naturelle est binoculaire. Les deux yeux perçoivent deux images légèrement différentes, dont la fusion dans le cerveau permet une perception de la profondeur. C'est le principe de la stéréoscopie (la représentation en relief). Cependant, l'optique monoculaire qui caractérise la peinture, la photographie et le cinéma ne possède pas cette propriété de la stéréoscopie, propre aux systèmes optiques binoculaires. Des renseignements sur la profondeur de l'espace sont néanmoins fournis, notamment par les principes qui gouvernent la perspective linéaire et par la « profondeur de champ » de l'image cinématographique.

3.1.1 Les lois de la perspective linéaire¹⁶

Le premier théoricien à avoir exposé les principes de la perspective est l'architecte Leo Battista Alberti, en 1443, dans son traité *De Pictura*, où il aborde ce qu'il nomme la *costruzione legittima*, selon les principes de la géométrie euclidienne. Léonard de Vinci — peintre, architecte, sculpteur, ingénieur italien (1452-1519), connu notamment pour sa célèbre toile, *La Joconde* (vers 1503-1506, musée du Louvre, Paris) — soulignera cependant l'écart existant entre la construction perspective et la vision naturelle de l'espace. Il constate que la surface de projection des images rétiniennes est courbe alors que la surface de la représentation perspective (la toile) est plane. Il en conclut que la perspective peut produire des déformations latérales et propose un système de projection sur une surface curviligne respectant la courbure de la rétine de l'œil. Ajoutons que la perspective, en

14. Jacques AUMONT. *L'Image*, Paris, Nathan, 1990, p. 24.

15. *Ibid.*, p. 25.

16. La figure 1 de l'annexe II présente la composition en perspective de la scène des « retrouvailles ».

peinture, suppose un point de vue fixe (alors que les yeux sont continuellement mobiles) et unique (impliquant une vision monoculaire, c'est-à-dire d'un seul œil, alors que la vision naturelle est binoculaire, c'est-à-dire à deux yeux).

a) Dimensions relatives (ou apparentes)

Les dimensions des objets diminuent proportionnellement à leur distance de l'observateur (de la caméra). Les dimensions (relatives) des objets dans l'espace dépendent donc du point de vue à partir duquel ils sont perçus. Ainsi, mon pouce au bout de mon bras paraît plus gros que la lune et pourtant le diamètre de cette dernière est de 3 476 km. Cependant, elle est située à 380 400 km de distance (moyenne) de la Terre (et donc de mes yeux), alors que mon pouce est à environ un mètre de mes yeux. Puisque la grandeur relative des objets est fonction de leur distance par rapport à l'observateur, elle permet d'établir leur position respective dans l'espace, créant une illusion de profondeur dans l'image. Précisons que le point de vue correspond, au cinéma, à la position que la caméra occupe par rapport à l'espace filmé. La position de la caméra lors du tournage détermine, par conséquent, le point de vue à partir duquel le spectateur perçoit l'espace représenté.

Lors des retrouvailles de Truman avec son « père », sur le pont inachevé (voir annexe II, figure 1), Christof demande à son technicien de filmer la scène au moyen d'un plan de grue (caméra surélevée par une grue mécanique), ce qui suppose un point de vue élevé. Au début, la caméra est dirigée vers le sol, sur l'autoroute, offrant une prise de vue en plongée (l'observateur se situe au-dessus du sujet filmé). Truman apparaît à ce moment au bas du cadre, à l'avant-plan, de dos (en amorce). La silhouette de Truman occupe alors la moitié de la hauteur du cadre. Il se dirige vers son « père », sur l'autoroute, à l'arrière-plan. Kirk, dont la silhouette est plus petite que celle de Truman (ce qui suppose qu'il est plus loin, en profondeur) se dirige vers son « fils », de l'arrière-plan vers l'avant-plan.

Alors que Truman s'éloigne de la caméra, vers l'arrière-plan, il rapetisse de telle sorte qu'à la fin du plan, il n'occupe plus que le tiers de la hauteur du cadre. En même temps, la silhouette de Kirk grandit, alors qu'il avance vers la caméra, de sorte que les dimensions relatives du « père » et du « fils » se rejoignent progressivement. Elles sont presque identiques lorsque les deux personnages s'enlacent enfin, puisqu'ils sont alors à la même distance par rapport à la caméra.

De plus, on peut noter que la hauteur apparente des piquets de la palissade qui borde l'autoroute et la distance qui les sépare les uns des autres diminuent proportionnellement à leur éloignement. On sait pourtant que leurs dimensions réelles sont normalement constantes (les piquets ont généralement tous la même taille et une distance constante les sépare).

b) Chevauchement (ou superposition) des objets dans l'espace

Lors des retrouvailles, la caméra filme Truman et son « père » de façon latérale, lorsqu'ils s'enlacent. La caméra est cachée dans le caniveau, sur le bord de l'autoroute. La prise de vue latérale, avec le fond noir de l'image (éclairage nocturne), offre une faible impression de profondeur (comparativement aux prises de vue en perspective, avec l'autoroute qui semble s'enfoncer vers l'arrière-plan). Cependant, le chevauchement des éléments qui composent l'image confère tout de même une impression de profondeur. D'abord, une cache sombre se trouve à l'avant-plan, au bas du cadre (il s'agit vraisemblablement du bord du caniveau). Au milieu de l'image, les deux personnages, cadrés des pieds à la tête, paraissent plus éloignés. Leurs jambes cachent une partie de la palissade de l'autoroute qui paraît ainsi être derrière eux, à l'arrière-plan. Enfin, les deux hommes et la palissade couvrent en partie le fond noir qui est situé, par conséquent, derrière les personnages et la palissade.

Précisons que le bas du cadre constitue généralement l'avant-plan de l'image, alors que la partie supérieure du cadre fait normalement office d'arrière-plan, dans la profondeur de l'image en perspective. C'est ce qu'on nomme l'étagement vertical des plans.

c) Lignes et points de fuite

Le point de convergence des « lignes de fuites » est ce qu'on nomme le « point de fuite ». Lors des retrouvailles, les palissades de l'autoroute dessinent (avec la ligne du milieu de la route) des lignes de fuite qui convergent derrière Kirk, à l'horizon. La largeur de l'autoroute semble rétrécir proportionnellement à son éloignement de la caméra, vers l'arrière-plan. On sait pourtant que les côtés d'une autoroute sont strictement parallèles, de sorte qu'ils ne se rejoignent jamais. La largeur réelle de l'autoroute demeure constante. Au début du plan de grue, le point de fuite est situé au-dessus du cadre (à cause de l'angle de prise de vue, en plongée). Les lignes de fuite ne se rencontrent donc pas dans l'image, mais quelque part en

haut du cadre. Le mouvement panoramique ascendant de la caméra abaisse le point de fuite jusqu'à ce qu'il apparaisse dans le haut du cadre, à la fin du plan. Le point de fuite se situe alors précisément sur la ligne d'horizon, derrière Kirk.

ENCADRÉ 1 LES MACHINES À PERSPECTIVE

Même si la perspective en peinture avait généralement pour but de présenter une image qui imite fidèlement la perception naturelle, différents appareils ont été créés afin de reproduire mécaniquement le réel. Depuis l'Antiquité, on connaît le principe optique selon lequel, lorsque la lumière s'infiltré par un petit trou (qu'on nomme sténopé), à l'intérieur d'une pièce obscure, une image inversée du paysage extérieur se forme sur le mur intérieur qui fait face au trou. Ce principe est à la base de la *camera obscura* (chambre obscure), ancêtre de l'appareil photographique. C'est le même principe qui gouverne la formation de l'image rétinienne à l'intérieur de l'œil. La lumière pénètre à l'intérieur de l'œil par la pupille et se projette, inversée, sur la surface concave intérieure de l'œil, la rétine. Cependant, à la différence de l'œil, la surface sur laquelle se projette les images, dans la chambre obscure, est plane et non courbe.

Au XV^e siècle, la chambre obscure est utilisée par les peintres, qui reproduisent l'image qui se forme à l'intérieur de la *camera obscura* en utilisant un papier transparent, assurant ainsi une reproduction fidèle de la nature, une perspective exacte. La chambre obscure est d'abord très grande, permettant au peintre de s'installer à l'intérieur pour reproduire l'image qui s'y forme. Au XVII^e siècle, on adapte une lentille mobile à l'orifice (sténopé) de la *camera obscura*, afin d'améliorer la qualité de l'image projetée à l'intérieur (principe de la mise au point) et on rend possible une ouverture variable de l'orifice, permettant de contrôler la quantité de lumière qui entre dans l'appareil. Progressivement, on réduit le volume de la chambre obscure afin qu'elle devienne portable. Enfin, un miroir incliné projette l'image sur un écran transparent situé sur la surface supérieure du boîtier, de sorte que l'image est désormais visible de l'extérieur de la *camera obscura* portable (voir annexe II, figure 2).

Pour en arriver à l'invention de l'appareil photographique, il reste à trouver un moyen de conserver l'image sur un support, ce qui est mis au point par le physicien français Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833) en 1826, à l'aide d'un produit sensible à la lumière (le bitume de Judée). À cette époque, cependant, le temps d'exposition de l'image est de plusieurs heures, compte tenu de la sensibilité très faible du produit utilisé. Aujourd'hui, la très grande sensibilité de la pellicule photographique permet des temps de pose d'une fraction de seconde, ce qu'on nomme l'instantané photographique. La collaboration de Niépce avec le peintre français Louis J. M. Daguerre (1787-1851) mène d'ailleurs à l'amélioration du procédé. Le temps de pose passe à une demi-heure, grâce à un procédé chimique à base de mercure, fixant l'image sur une plaque métallique (le daguerréotype). L'image est désormais fixée, mais ne peut encore être reproduite. La reproduction des photographies sur papier, à l'aide d'une solution de sels d'argent, est mise au point par le physicien anglais William H.-F. Talbot (1800-1877).

L'invention de la photographie, introduisant un procédé de reproduction mécanique du réel, libère la peinture de sa fonction d'imitation du réel. Il en résultera une transformation de la peinture qui mène, à partir de la fin du XIX^e siècle, à l'émergence de la peinture moderne (impressionnisme, cubisme, futurisme, surréalisme, etc.).

Le cinéma hérite donc, à la fin du XIX^e siècle, des multiples progrès faits, depuis la Renaissance, dans le domaine de la reproduction du réel par des images, d'abord par la peinture, avec les lois de la perspective linéaire, puis avec la *camera obscura*, jusqu'à la photographie qui enregistre l'image mécaniquement sur un support sensible à la lumière. Le cinéma ajoute enfin une caractéristique qui lui confère un plus haut degré de réalisme : le mouvement. L'illusion de mouvement au cinéma (ce qu'on nomme le « mouvement apparent ») est produite par la projection de 24 images fixes (les photogrammes) par seconde¹⁷. De la peinture et de la photographie, le cinéma hérite donc de la tradition de la composition des images en perspective, des cadrages (angle de prise de vue, échelle de plans, etc.), de la profondeur de champ, déjà connue en photographie, auxquels il ajoutera ultérieurement, outre l'illusion de mouvement, le son.

17. Pour en savoir plus sur la question du mouvement au cinéma, créé à partir d'une succession d'images fixes, nous vous renvoyons au cahier d'accompagnement consacré au cinéma d'animation et à celui qui est consacré au film de Buster Keaton, *Le mécano de la « Général »*, qui traite des débuts du cinéma.

3.1.2 *La profondeur de champ*

La zone de netteté de l'image peut être très variable et peut se situer à n'importe quelle distance de l'objectif, entre l'avant-plan et l'arrière-plan, selon l'élément de l'image qu'on veut privilégier ou afin de créer un effet expressif dans la composition de l'image. Le regard est généralement attiré par la partie de l'image qui est nette. En déterminant la zone de netteté de l'image, le réalisateur est donc en mesure de diriger le regard du spectateur. Une faible profondeur de champ permet d'isoler le sujet sur lequel l'attention du spectateur sera dirigée. Ainsi, si l'avant-plan est flou et que la mise au point est effectuée sur l'arrière-plan, le regard sera dirigé sur la zone de netteté de l'image, soit l'arrière-plan.

On en trouve un exemple dans la scène du dialogue final entre Christof et Truman. L'image de Truman apparaît sur l'écran portatif que Christof tient sur ses genoux. La mise au point est effectuée sur Truman, cadré en gros plan dans la partie inférieure gauche de l'écran. On voit le visage de Christof de profil, dans la partie supérieure droite du cadre. La faible profondeur de champ rend cette image floue, de sorte que le regard du spectateur est dirigé vers Truman, dans la partie nette de l'image.

À l'inverse, si la profondeur de champ est très grande, le regard peut se concentrer sur un objet quelconque, de l'avant-plan à l'arrière-plan. Une grande profondeur de champ dynamise ainsi l'espace en permettant à l'action de se déployer de l'avant-plan à l'arrière-plan, en offrant une image nette sur toute sa profondeur.

Divers paramètres peuvent influencer sur la profondeur de champ. Elle varie notamment en fonction de la distance focale¹⁸ de l'objectif, de sorte que plus la focale est courte (par exemple pour les objectifs dits « grands-angulaires »), plus la profondeur de champ est grande. À l'inverse, un téléobjectif (focale longue) offrira peu de profondeur de champ.

La profondeur de champ varie aussi en fonction de l'ouverture du diaphragme¹⁹, si bien que plus le diaphragme est fermé, plus la profondeur de champ est grande. L'ouverture du diaphragme dépend de la quantité de lumière disponible pour exposer convenablement la pellicule. Lorsque l'éclairage est

18. Pour une définition de la « focale », voir l'encadré 2, consacré aux objectifs de caméra.

19. Le diaphragme est un orifice circulaire, à l'intérieur de l'objectif, dont le diamètre variable permet de laisser entrer plus ou moins de lumière jusqu'à la pellicule, selon l'exposition désirée. Le diaphragme est l'équivalent de la pupille de l'œil. Plus il est ouvert, plus il laisse passer de lumière (et inversement).

faible, on doit ouvrir le diaphragme plus grand (afin d'obtenir suffisamment de lumière pour l'exposition appropriée de la pellicule), ce qui réduit la profondeur de champ. À l'inverse, si l'éclairage est abondant, on réduit l'ouverture du diaphragme (laissant passer moins de lumière, pour ne pas surexposer la pellicule), ce qui augmente la profondeur de champ. Ainsi, on peut éventuellement modifier la profondeur de champ de l'image en augmentant ou en diminuant la quantité de lumière disponible lors de la prise de vue. Comme ces paramètres sont interdépendants, la variation de l'un d'entre eux aura un effet sur les autres, modifiant ainsi la profondeur de champ.

3.2 Les angles de prise de vue

L'angle de prise de vue normal (ou horizontal) implique que la caméra filme la scène horizontalement par rapport au sol. Il s'agit de la vision normale d'une personne qui regarde droit devant elle, vers l'horizon. Le premier plan des retrouvailles présente le « père » de Truman éclairé en contre-jour (c'est-à-dire que l'éclairage vient de derrière Kirk, de sorte qu'on ne voit qu'une silhouette) sur l'autoroute, avançant vers l'avant-plan. Le brouillard et l'éclairage nocturne réduisent considérablement l'impression de profondeur²⁰. Cependant, on peut distinguer à travers le brouillard la ligne d'horizon (qui sépare ciel et terre) au milieu du cadre, ce qui suppose un observateur en position debout (caméra à la hauteur des yeux), en l'occurrence Truman, dont on partage alors le point de vue.

Une prise de vue en plongée suppose que la caméra est élevée, au-dessus du sujet filmé. La caméra domine ainsi le sujet qui semble alors écrasé contre le sol, donnant l'impression qu'il est diminué. Le personnage paraît alors plus petit. Ce type de composition a généralement pour effet de réduire la perspective et l'impression de profondeur et de diminuer les dimensions verticales. La prise de vue en plongée déforme la vision normale et confère une expressivité importante à la scène filmée, créant souvent un effet d'étrangeté, voire un climat d'angoisse ou d'oppression. Dans ce film, les prises de vue en plongée semblent provenir de caméras de surveillance, le réalisateur suggérant ainsi la présence de caméras cachées.

Lorsque Truman rejoint son « père », un plan d'ensemble cadre l'autoroute en plongée, sur laquelle les deux hommes se dirigent l'un vers l'autre. Il s'agit d'un plan de grue, comme le mentionne précisément Christof, du haut de sa régie lunaire. La caméra, dirigée vers le bas, filme donc la chaussée de l'autoroute, dont la surface occupe la presque totalité du cadre, réduisant substantiellement l'impression

20. Le faible éclairage oblige à ouvrir le diaphragme de façon à laisser pénétrer plus de lumière, ce qui réduit la profondeur de champ.

de profondeur. Au début du plan de grue, la plongée est accentuée. Les lignes convergentes de l'autoroute dessinent une fuite perspective, mais l'impression de profondeur y demeure relativement réduite. Le point de fuite se situe alors à l'extérieur (en haut) du cadre.

Lorsque la caméra se redresse lentement (par un panoramique vertical ascendant), la ligne d'horizon apparaît progressivement par le haut du cadre. Les bords latéraux de l'autoroute y convergent en un point de fuite derrière Kirk. L'angle de la prise de vue est, à la fin du plan, en légère plongée, de sorte que la ligne d'horizon et le point de fuite se situent désormais dans la partie supérieure du cadre. La perspective et l'impression de profondeur sont alors accentuées, comparativement à la composition de l'image du début du plan, alors que la plongée était plus importante, la caméra étant plus fortement inclinée vers le sol.

Une plongée extrême — c'est-à-dire une prise de vue où la caméra filme du haut des airs, pointée perpendiculairement vers le sol — a pour résultat d'aplanir complètement l'image. On nomme ce type de prise de vue une « perspective aérienne » ou « point de vue de Dieu » (ou encore « point de vue de Sirius »). Lorsque Truman tente de quitter Seahaven avec sa « femme » en automobile (juste avant les retrouvailles), il tourne d'abord autour d'un rond-point. La scène est filmée du haut des airs. Le sol apparaît alors sur l'écran, de sorte que l'image ne présente ni horizon, ni point de fuite. La position de Christof, du haut de sa régie lunaire, le rapproche d'ailleurs du « point de vue de Dieu ».

À l'inverse, une prise de vue en contre-plongée suppose que la caméra est plus basse que le sujet filmé, ce qui accentue la perspective et l'impression de profondeur. La contre-plongée allonge les dimensions verticales, grandit les personnages et donne (souvent) l'impression qu'ils dominent la scène. Cet angle de prise de vue ajoute donc une expressivité importante à la scène filmée. Lorsque Truman retrouve son « père », on le voit à deux reprises à travers une cache circulaire (bouton-caméra). Il est filmé en contre-plongée, de sorte qu'il semble incliné vers l'arrière. La perspective inhabituelle que produit la contre-plongée déforme l'espace et intensifie le trouble et l'émotion dans la scène. Lorsque « père » et « fils » s'enlacent enfin, la caméra est située dans le caniveau de l'autoroute, de sorte que le plan est cadré en contre-plongée. Les personnages semblent grandis et dominent la scène, occupant l'espace sur toute la hauteur du cadre (cadrés des pieds à la tête, en plan moyen).

3.3 L'échelle des plans

La première catégorie de plans (les plans relatifs aux décors) situe l'espace dans lequel se déroule l'action. La présence des personnages demeure discrète. Le plan général (ou plan de grand ensemble) cadre un décor dans un ensemble plus vaste. Par exemple, la ville de Seahaven sur le bord de la mer, vue du haut des airs, de la régie lunaire. Cette échelle de plan sert généralement à situer l'action dans son contexte général, soit l'espace où va se dérouler l'action. Elle a donc généralement une valeur informative ou descriptive (voir annexe II, figure 4).

Le plan d'ensemble cadre la totalité d'un décor. Prenons la scène finale du film, après que le voilier fut rentré dans le décor. Alors que Truman touche la paroi du studio de la main, un plan d'ensemble nous montre le décor du haut des airs (vraisemblablement du point de vue de Christof, dans la régie lunaire). Le voilier est relativement petit au bas du cadre, qui montre la « mer » et le « ciel bleu » dans lequel s'est enfoncée la proue du bateau. On utilise parfois le plan d'ensemble pour montrer un personnage minuscule, qui semble perdu dans l'immensité de l'espace.

Le plan de demi-ensemble ne cadre qu'une partie du décor. Lorsque le voilier fonce dans le décor, on voit le bateau avec une partie du décor (la « mer » et le « ciel bleu »). Même si on aperçoit Truman aux commandes de l'embarcation, il demeure relativement petit dans l'image. On retrouve un plan de demi-ensemble un peu plus loin, lorsque Truman monte l'escalier qui le mène à la sortie du studio. On y voit Truman, relativement petit, au pied de l'escalier, sur fond de « ciel bleu »²¹.

La seconde catégorie de plans (les plans relatifs aux personnages et aux objets) est définie en fonction du corps des personnages et des objets. Le décor disparaît progressivement de l'image à mesure que le cadrage se resserre autour des personnages. Ces cadrages servent à présenter les actions de ces derniers et leurs émotions, qu'on peut percevoir sur leur visage.

21. L'ombre des marches de l'escalier et le cadre noir de la porte de sortie du studio sur le fond de « ciel bleu » présentent une composition visuelle surréaliste qui rappelle certains tableaux de René Magritte. Peintre surréaliste belge (1898-1967), Magritte excelle dans la mise à nu des représentations en trompe-l'œil, qui cherchent à créer l'illusion de réel, dénonçant l'inadéquation de l'image au réel. Dans *L'art de la conversation* (vers 1963), par exemple, il peint un paysage bucolique, une vallée dans laquelle un cours d'eau coule à travers les montagnes. Dans le haut du ciel nuageux (digne des toiles de John M. W. Turner) qui surplombe la vallée, deux hommes portant redingote noire et chapeau melon semblent discuter. On les voit de dos, suspendus dans le ciel, découpant deux silhouettes noires sur le paysage nuageux. Dans une autre toile célèbre, judicieusement intitulée *La trahison des images* (1929), Magritte peint une pipe sous laquelle il écrit : « Ceci n'est pas une pipe », soulignant la différence fondamentale entre l'objet réel et sa représentation visuelle (picturale). Il dénonce ainsi l'illusion des images qui tentent d'imiter le réel, ce qui rejoint la thématique centrale du film. À ce sujet, voir la troisième partie du document, intitulée « Retour sur le film ». Un des thèmes abordés concerne précisément « la fabrication de la réalité par les médias ».

Le plan moyen (qui cadre les personnages des pieds à la tête) et le plan américain (où les personnages sont cadrés à mi-cuisses) permettent de situer les personnages et leurs actions dans une partie du décor, tout en montrant distinctement leur visage et leurs gestes. Par exemple, après l'impact du voilier dans le décor, un plan moyen montre la proue de celui-ci. Truman se précipite vers l'avant du bateau, vers le lieu de l'impact, soit la paroi du studio dans laquelle la proue est plantée. Il est cadré des pieds à la tête (plan moyen), de sorte qu'on peut suivre son déplacement par rapport au décor. On retrouve un plan moyen lorsque Truman, devant le « trou noir » de la porte de sortie du studio, tire sa révérence à Christof et aux spectateurs, avant de disparaître hors du studio (après le dialogue final avec Christof).

Avec le plan rapproché, le gros plan et le très gros plan, le visage des personnages devient le centre d'intérêt de l'image, de sorte que ces échelles de plans sont propices à la communication des émotions. Le plan rapproché cadre le personnage de la ceinture à la tête (plan rapproché taille) ou de la poitrine à la tête (plan rapproché poitrine). Le décor n'occupe à peu près plus de place, au profit du personnage qui remplit l'espace à l'intérieur du cadre. Lorsque Truman frappe de tout son corps le décor, après l'impact, il est cadré à partir de la taille (plan rapproché taille). Deux plans plus loin, alors qu'il avance sur la « ligne d'horizon » vers l'escalier qui le mènera à la sortie du studio, le cadrage est un peu plus serré, en plan rapproché poitrine.

Le gros plan cadre le visage du personnage, si bien que ce type de cadrage paraît particulièrement propice pour communiquer les émotions qu'on peut percevoir sur son visage. En effet, le gros plan grossit les détails et isole le personnage du décor, mettant ainsi l'accent sur l'expression du visage. Lorsque Truman touche la paroi du studio, il est cadré à partir des épaules, en gros plan. On ne voit que son visage, de profil, sur lequel on peut percevoir le désarroi, alors qu'il découvre la supercherie dont il est l'objet. Un panoramique vers la droite suit le mouvement de sa main, lorsqu'il touche la paroi du studio. Sa main est alors cadrée en gros plan, ce qui accentue l'importance du geste, qui occupe alors tout le cadre.

Avec le très gros plan, la caméra ne cadre qu'une partie du visage (les yeux ou la bouche) ou du corps (les mains, par exemple) ou cadre de très près un objet dont on veut souligner l'importance. La première image qu'on voit de Truman, au début du film, est un très gros plan de ses yeux, alors qu'il se regarde dans le miroir de la salle de bain. La caméra effectue aussitôt un zoom arrière, élargissant le cadrage jusqu'à cadrer Truman en plan rapproché poitrine. Notons que le regard (la vision) a une importance majeure dans ce film où les apparences sont trompeuses pour Truman qui est lui-même l'objet du regard des caméras cachées et des spectateurs du *Show Truman*.

3.4 Les mouvements dans le cadre et les mouvements du cadre

Les mouvements dans le cadre peuvent se faire suivant divers axes et modifier ainsi la perception de l'espace. On peut observer des mouvements latéraux (dans le plan de l'écran) lorsqu'un personnage se déplace de gauche à droite ou vice versa. Le mouvement peut être vertical, de haut en bas (comme le projecteur qui tombe du ciel, au début du film) ou de bas en haut. Le mouvement peut se faire dans l'axe de la caméra, perpendiculairement au plan de l'écran, vers l'arrière-plan ou vers l'avant-plan, et dans toutes les directions obliques (diagonales) possibles. Les mouvements dans l'axe de la caméra accentuent l'impression de profondeur, en modifiant la grandeur relative des objets ou des personnages (selon qu'ils avancent vers la caméra ou s'en éloignent). C'est le cas lors des retrouvailles, lorsque Truman et son « père » se dirigent l'un vers l'autre, de l'avant-plan à l'arrière-plan, dans la profondeur de l'image.

Par ailleurs, le cadre de l'image peut demeurer fixe ou être mobile. Lorsqu'on voit Truman à travers le miroir de la salle de bain, au début du film, on peut observer des mouvements à l'intérieur du cadre (Truman bouge en parlant face à la caméra), mais le cadre lui-même demeure fixe. Il s'agit alors d'un plan fixe. Lorsque le cadre est en mouvement, son déplacement est déterminé par les mouvements de la caméra lors du tournage²². Les mouvements de caméra peuvent modifier l'impression de profondeur, l'échelle des plans, l'angle de prise de vue, etc. Par exemple, lors des retrouvailles, le zoom avant (en plongée) sur Truman et son « père » qui s'enlacent modifie l'échelle du plan, qui passe d'un cadrage en plan américain (mi-cuisses) à un gros plan, mettant ainsi l'accent sur l'émotion des personnages.

3.4.1 Les panoramiques

Les panoramiques sont privilégiés dans *Le Show Truman*, car ils contribuent à simuler la présence d'une caméra cachée, ce qui n'est pas le cas pour les travellings qui impliquent un déplacement de la caméra, la rendant ainsi susceptible d'être vue par Truman. Avec un angle de prise de vue en plongée et l'utilisation d'un objectif à focale variable (un zoom), les panoramiques peuvent faire croire à la présence d'une caméra de surveillance, comme on en trouve dans les commerces et les édifices publics, servant de système de sécurité.

22. Certains effets optiques peuvent cependant être ajoutés en postproduction.

3.4.2 Les travellings

Parmi les divers types de travellings, on distinguera principalement :

- a) **Le travelling avant** : la caméra se déplace vers l'avant, de sorte qu'elle s'approche progressivement du sujet filmé, ce qui modifie l'échelle du plan (on passe d'un cadrage large à un cadrage plus petit) et l'espace visible à l'écran. On peut observer des travellings avant lorsque Truman tente de quitter Seahaven en automobile avec sa femme. Le mouvement vers l'avant de la caméra est rendu possible par le déplacement de l'automobile, dans laquelle se trouve la caméra. Un long travelling avant est utilisé lorsque Truman tente de rejoindre sa femme dans les couloirs de l'hôpital où elle travaille.
- b) **Le travelling arrière** : la caméra recule, de sorte qu'elle s'éloigne progressivement du sujet filmé. Le sujet semble s'éloigner vers l'arrière-plan en rapetissant. On peut observer un travelling arrière lorsque Truman se rend à son travail en voiture et que sa radio présente une défaillance technique, captant la fréquence des opérateurs du studio.
- c) **Le travelling latéral** : la caméra se déplace latéralement (de gauche à droite ou inversement), parallèlement au plan de l'écran.
- d) **Le travelling optique (ou zoom)** : par le déplacement des lentilles de l'objectif à focale variable (zoom), on peut simuler un mouvement (avant ou arrière), en modifiant les dimensions relatives de l'image (grossissement ou rapetissement), sans que la caméra ne se déplace réellement. En passant d'une focale courte ou normale à une longue focale, on produit un zoom avant, ce qui entraîne un rétrécissement du champ de vision et un grossissement de l'image. On peut observer un mouvement de zoom avant lorsque Truman et son « père » s'enlacent, lors des retrouvailles. À l'inverse, en passant d'une longue focale à une focale plus courte, on effectue un zoom arrière, ce qui produit un élargissement du champ de vision et une réduction des dimensions relatives de l'image, comme on peut le voir avec le zoom arrière à partir du très gros plan sur les yeux de Truman, au début du film.
- e) **Le pano-travelling** : mouvement de caméra combinant le travelling et le panoramique. La caméra se déplace dans l'espace et pivote sur son axe de rotation.

- f) **La caméra à l'épaule** : la caméra est portée sur l'épaule par le cadreur ou la cadreuse, de sorte que la caméra peut se mouvoir dans toutes les directions possibles. Un tremblement ou une instabilité du cadre rendent perceptible le fait que la caméra est portée par une personne plutôt que par un dispositif technique. Cette technique est souvent utilisée pour faire connaître la vision d'un personnage qui se déplace (point de vue subjectif). On peut remarquer l'utilisation de la caméra à l'épaule lorsque Truman tente de forcer le barrage routier occasionné par une prétendue fuite radioactive d'une centrale nucléaire avoisinant Seahaven.

La contrainte des caméras cachées fait en sorte que les panoramiques, les zooms et les plans fixes sont privilégiés dans *Le Show Truman*, plutôt que les travellings qui nécessitent de déplacer la caméra.

3.5 La lumière comme élément de structuration de l'espace écranique

Lorsque Truman découvre finalement la sortie du studio, la lumière (artificielle) du jour éclaire l'espace sur toute son étendue. Le « ciel bleu » crée une impression de profondeur qui suggère un espace vaste et lumineux. Pourtant, l'ombre des marches de l'escalier qui mène à la sortie et l'ombre du corps de Truman se projettent sur la paroi intérieure du studio, révélant la planéité de l'image. Le cadre de la porte de sortie découpe ensuite un rectangle noir sur la surface claire de l'image. Dans cette image surréaliste (digne de René Magritte), c'est la zone d'obscurité qui attire le regard, par le contraste qu'elle crée avec la clarté générale de l'image. Ce cadre noir ouvre sur l'espace extérieur qui est représenté par l'absence totale de lumière. Pour Truman, l'extérieur du studio représente l'inconnu vers lequel il s'élance, à la fin du film, quittant le monde visible du *Show Truman* et l'éclairage artificiel du studio de Seahaven.

Le tournage d'un film peut se faire à l'aide d'un éclairage naturel ou artificiel, de jour ou de nuit. Dans un tournage de nuit, la faible quantité de lumière nécessite une pellicule très sensible à la lumière, sinon on doit ajouter de la lumière au moyen de sources d'éclairage artificielles. On utilise les éclairages artificiels notamment lors de tournages en studio, comme c'est le cas dans *Le Show Truman*, où l'action se déroule principalement dans le studio de Seahaven. On utilise alors des lampes d'éclairage (projecteurs), comme celle qui tombe du ciel au début du film.

3.6 Le décor comme élément de structuration de l'espace écranique

Le tournage d'un film peut se dérouler dans des décors naturels ou dans des décors artificiels. Dans le premier cas, l'équipe de production se sert des décors existants (maisons, villes, campagne, etc.) qui peuvent être utilisés tels quels, sans modifications, ou qui peuvent être aménagés pour les besoins particuliers du tournage. Par exemple, on utilise parfois des lieux historiques comme le Vieux-Québec ou le Vieux-Montréal, qu'on modifie (en ajoutant des accessoires, en masquant certaines parties, etc.) afin de donner l'impression d'un décor de ville européenne (ce qui permet d'éviter les frais de déplacement de l'équipe de tournage en Europe). D'autre part, on utilise souvent des décors créés de toutes pièces lors de tournages en studio, quand les décors désirés n'existent pas (pour des films de science-fiction, par exemple) ou s'il est plus simple ou plus économique de les construire que de modifier les décors naturels.

Le cas du *Show Truman* est assez singulier à cet égard. Le film crée l'impression que l'action se déroule principalement dans le studio de Seahaven, situé sur la côte ouest américaine, à Hollywood. On pourrait donc croire qu'il s'agit de décors artificiels, créés en studio spécialement pour le film. Or, le tournage du film s'est déroulé principalement dans une petite ville de Floride nommée Seaside, dont les décors naturels correspondaient exactement aux décors recherchés par l'équipe de tournage. Donc, à l'inverse de ce qui se fait habituellement, Peter Weir utilise des décors naturels (modifiés en fonction des besoins du tournage) pour créer l'impression qu'il s'agit d'un tournage en studio. Il utilise notamment une immense toile sur laquelle est peint le faux ciel bleu dans lequel fonce le voilier de Truman, à la fin du film. Il s'agit alors d'un décor qu'on dit en « trompe-l'œil », car il crée l'illusion d'un espace naturel (le ciel bleu), au moyen d'une surface plane²³.

23. On peut voir une photographie du tournage, sur le site Web du film, où on remarque le décor peint sur une immense toile rectangulaire, la grue servant aux mouvements de la caméra, etc.

ENCADRÉ 2

LES OBJECTIFS DE CAMÉRA

L'objectif d'une caméra est la pièce optique située sur le devant de la caméra et composée de multiples lentilles servant à capter la lumière et à en faire converger les rayons (par réfraction) en un point (le foyer) sur le plan du film (la pellicule), de façon à produire une image nette (au moyen de la mise au point). Lorsqu'un objet filmé se rapproche ou s'éloigne de l'objectif, il peut se trouver hors de la zone de netteté de l'image (la profondeur de champ), de sorte que l'image résultante ne se forme plus sur la pellicule (sur le plan du film) et paraît floue.

Pour effectuer la mise au point (afin d'obtenir une image nette), il faut déplacer l'objectif en l'éloignant ou en le rapprochant du plan du film, de façon que l'image converge directement sur la pellicule. La mise au point se fait par la rotation de la bague de réglage de la distance (ou bague de mise au point), qui peut varier de quelques centimètres à l'infini (∞), située sur la monture de l'objectif de la caméra. La mise au point consiste donc à choisir sur la bague de l'objectif la distance (mesurée à partir de la pellicule) à laquelle on obtient une image totalement nette de l'objet. C'est-à-dire que les rayons lumineux issus de cet objet convergent (sous l'effet de la réfraction due aux lentilles de l'objectif) sur la pellicule en un seul point. Les objets situés plus loin ou plus près de la caméra (par rapport à la distance de mise au point) paraîtront flous. C'est-à-dire que les rayons lumineux issus de ces objets convergent devant ou derrière la pellicule et forment une petite tache floue plutôt qu'un point net.

Pour les lentilles convergentes (comme celles des objectifs de caméra), le foyer est le point, situé sur l'axe de l'objectif, où convergent les rayons lumineux issus de l'objet filmé après avoir été déviés (réfractés) par les lentilles (voir annexe II, figure 3). C'est le point où se forme l'image et où doit être placée la pellicule afin d'obtenir une image nette. La distance qui sépare le foyer de la lentille est nommée « distance focale » (ou simplement « focale »). La focale d'un objectif détermine le type d'objectif, l'étendue de son champ de vision et influe sur la perspective.

On distingue d'abord les objectifs à focale fixe, dont la distance focale est invariable, des objectifs à focale variable (ou zooms). Ces derniers sont constitués de lentilles mobiles dont les déplacements entraînent des variations de la distance focale, sans nuire toutefois à la mise au point.

En ce qui concerne les objectifs à focale fixe, on distingue les objectifs à focale courte des objectifs à focale normale ou longue. Avec les films de format standard (35 mm), on peut utiliser les objectifs dits « grands-angulaires » (ou « grands-angles »), ayant une focale de l'ordre de 10 à

20 mm et un angle de champ de vision très large (d'environ 90°) et les objectifs à courte focale, de 25 à 28 mm, dont le champ de vision est de 45° à peu près. Ce type d'objectif permet de filmer de très près, vu son large champ de vision, mais présente d'importantes déformations latérales (sur les bords de l'image). Certains objectifs possèdent une focale encore plus courte. Ce sont les objectifs nommés « œil de poisson » (*fish eye*), qui couvrent un champ de vision de 180°, mais dont les déformations latérales sont extrêmes.

Les focales dites normales, de 32 mm à 40 mm, offrent un champ de vision d'environ 35°, présentant une image dont la perspective se rapproche de celle que procure la vision naturelle. L'angle de vision étant moins large, ces objectifs présentent peu de déformations latérales. Donc, contrairement aux objectifs à focale courte, les objectifs à focale normale ne déforment pas l'espace.

Les objectifs à focale longue (les téléobjectifs), variant de 50 mm à 1 000 mm ou plus, offrent un champ de vision restreint (25° ou moins) mais permettent de filmer de très loin. Ces objectifs ne présentent pas de déformations latérales, mais tendent à comprimer l'espace dans le sens de la profondeur, rapprochant l'arrière-plan de l'avant-plan.

Plus la focale est courte (grands-angulaires), plus le champ de vision est large et plus les déformations latérales sont importantes. À l'inverse, plus la focale est longue (téléobjectifs), plus le champ de vision est réduit, ce qui diminue d'autant les déformations latérales. Par ailleurs, les courtes focales ont tendance à exagérer la perspective (en étirant les distances dans l'axe de la caméra, ce qui accentue l'impression de profondeur) alors qu'à l'inverse, les longues focales tendent à écraser (ou à réduire) la perspective en compressant les distances sur l'axe vertical (de l'arrière-plan à l'avant-plan), ce qui réduit l'impression de profondeur.

4 L'espace filmique (ou diégétique)

L'espace filmique est l'espace imaginaire construit par le film. Il est constitué par l'articulation des plans et des scènes, c'est-à-dire par le montage. Ce dernier crée des relations entre l'espace constitué par un plan et celui des plans qui le précèdent ou le suivent, dans le déroulement du film. Cet espace imaginaire que construit le film demeure relativement vague tant qu'il n'est pas représenté par des espaces concrets, soit les **lieux** qu'occupent les personnages et où se déroule l'action. L'espace filmique n'est donc perceptible que sous la forme des lieux qui en sont la représentation visuelle.

4.1 Le lieu comme actualisation de l'espace filmique

Les lieux acquièrent une signification par leurs caractéristiques propres (espace ouvert ou fermé, intérieur ou extérieur, ordonné ou non ordonné, grand ou petit, etc.) et par les relations qui s'établissent entre eux (contiguïté ou non-contiguïté, communication ou non-communication, etc.). Ainsi, l'espace de Seahaven est un espace clos, coupé du monde extérieur (pour Truman du moins). Il se caractérise donc par la fermeture plutôt que l'ouverture et par l'absence de communication (pour Truman) avec les autres espaces (la régie lunaire et l'extérieur du studio). À cet égard, le pont inachevé où se retrouvent Truman et Marlon symbolise particulièrement bien l'absence de communication entre les espaces intérieurs et extérieurs. Un pont constitue un moyen de communication entre deux espaces, par-delà un obstacle (généralement un cours d'eau). Le fait que le pont soit inachevé illustre l'absence de communication entre Seahaven et le reste du monde (pour Truman). Lorsque Truman tente de quitter Seahaven, ses tentatives sont systématiquement mises en échec. De même, lorsque des intrus essaient de s'introduire dans le studio, ils sont interceptés par des gardiens qui les expulsent de Seahaven (comme c'est le cas pour le « père » de Truman, la première fois qu'il réapparaît dans le décor, avant les retrouvailles).

Si Truman ne peut communiquer ni avec la régie lunaire ni avec l'extérieur du studio, il existe tout de même une communication entre la régie lunaire et, d'une part, le studio (Seahaven) et, d'autre part, le monde réel (l'extérieur du studio), de sorte que la régie lunaire apparaît comme un lieu intermédiaire entre l'extérieur et l'intérieur du studio. Christof communique effectivement avec les acteurs, dans le studio, leur dictant les dialogues en direct, comme on peut le voir lors de la discussion de Marlon avec Truman, juste avant les retrouvailles. Par ailleurs, Christof communique aussi avec le monde extérieur (le monde « réel »), comme on peut le constater lors de l'entrevue télévisée qui suit les retrouvailles, pendant laquelle il discute avec Sylvia (qui a été elle-même expulsée du studio pour avoir tenté de révéler la vérité à Truman).

À la fin du film, lors du dialogue avec Christof, Truman entre pour la première fois en communication avec la régie lunaire, puis avec le monde extérieur. Alors qu'il a découvert les limites de son monde et s'apprête à quitter le studio, Christof n'a d'autre choix que d'établir la communication avec lui pour tenter de le dissuader de quitter Seahaven et *Le Show Truman*. Mais Truman quitte finalement Seahaven pour se retrouver à l'extérieur du studio, dans le monde « réel ».

4.2 Le champ et le hors champ

La dynamique du champ et du hors champ (de l'espace visible et de l'espace invisible à l'écran) s'avère fondamentale dans la structuration de l'espace filmique. Pour un champ donné, il existe six types de hors champ possibles, qui correspondent aux quatre côtés du cadre (gauche, droite, haut et bas), de même qu'à l'avant et à l'arrière du champ. Même si le cadre sépare le champ du hors champ, plusieurs moyens sont utilisés pour établir une communication entre ceux-ci, ce qui assure notamment la continuité dans les raccords entre les plans et les scènes (ou séquences). Voici quelques exemples de communication entre des éléments du champ et du hors champ.

a) Entrées et sorties du champ

Si les entrées et sorties du champ par les côtés sont généralement très fréquentes, la communication entre le champ et le hors champ par le haut du cadre est beaucoup moins courante. Le début du film présente néanmoins un exemple étonnant de l'entrée d'un objet dans le champ qui se fait à partir du haut du cadre. En effet, sortant de chez lui pour se rendre au travail, Truman est surpris par la chute d'un objet qui tombe du ciel et se fracasse au sol. Une lampe d'éclairage (projecteur), surgie de nulle part, fait irruption dans le champ par le haut du cadre, en tombant en chute libre. Il s'agit bien sûr d'un élément du décor de Seahaven, en l'occurrence la source de lumière qui représente l'étoile Sirius.

L'exemple le plus significatif de communication avec le hors champ arrière (par le fond du champ) survient à la toute fin du film, lorsque Truman parvient aux confins de son monde artificiel. Il découvre une porte par laquelle il va quitter le studio (et *Le Show Truman*). Sur le fond de « ciel bleu », un rectangle vertical noir dessine une porte devant laquelle se tient Truman, durant le dialogue final avec Christof. Il tire finalement sa révérence à la caméra (aux spectateurs et à Christof), puis s'engouffre dans l'obscurité qui s'étend au-delà de cette porte de sortie, derrière le décor. Il disparaît ainsi du champ, dans le hors champ qui s'ouvre à l'arrière-plan et qui ouvre sur l'extérieur du studio, soit le monde « réel », l'inconnu vers lequel s'élance finalement Truman.

b) Sollicitation du champ par un élément du hors champ

Un élément situé hors champ (donc invisible à l'écran) sollicite un élément du champ, comme c'est le cas avec les sons qu'on dit hors champ (*off*), c'est-à-dire les sons dont la source n'est pas visible²⁴. Un exemple très courant consiste dans ce qu'on nomme la voix hors champ (*voix off*), c'est-à-dire une voix dont la source n'est pas dans le champ et qui s'adresse à un personnage qui est dans le champ. À l'inverse, on dira d'un son (une voix, un bruit, une musique) dont la source est visible qu'il s'agit d'un son dans le champ (*in*).

Le dialogue final entre Truman et Christof est un exemple intéressant, dans lequel la voix de Christof se présente, par moments, sous la forme de ce qu'on nomme la « voix de Dieu²⁵ ». Lorsque Truman ouvre finalement la porte de sortie du studio, Christof s'adresse à lui pour la première fois du film, pour tenter de le convaincre de ne pas quitter Seahaven. Lorsqu'on voit Christof ou Truman qui parlent, leur voix est dans le champ. Cependant, lorsqu'on entend la voix de Christof dans un plan du ciel où le soleil perce à travers les nuages, la voix est alors hors champ, c'est-à-dire que la source du son est située hors champ. Ce plan est cadré en contre-plongée, vraisemblablement du point de vue de Truman. C'est littéralement la « voix de Dieu » qui s'adresse alors à lui. Seulement, à la différence de Truman, nous savons que c'est la voix d'un faux dieu, celle de Christof, le créateur du monde artificiel de Seahaven.

c) Sollicitation du hors champ par un élément du champ

Cette situation se produit le plus souvent lorsqu'un personnage dirige son regard ou des gestes vers le hors champ ou lorsqu'il s'adresse à quelqu'un qui se situe hors champ. C'est ce qui se produit lorsque Truman adresse la parole à son « créateur », Christof, en regardant vers le haut du cadre, vers le ciel d'où provient la voix de Christof (du point de vue de Truman), lors du dialogue final.

-
24. Pour plus de détails sur les rapports entre l'image et le son et sur cette question des sons dans le champ et hors champ, nous vous renvoyons à l'encadré 2 du cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Au clair de la lune* d'André Forcier, cahier qui aborde la question du montage et notamment les notions de « séquence » et de « raccords ». Rappelons aussi que le cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Cyrano de Bergerac* de Jean-Paul Rappeneau aborde la question de la bande sonore que nous traitons très peu ici. Enfin, le cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Le grand jeu* de Peter Gattaneo aborde la question de la musique au cinéma. Le rôle du son dans la structuration de l'espace au cinéma est d'une importance capitale, et nous ne pouvons lui rendre véritablement justice dans ces quelques notes.
25. Il s'agit d'une voix hors champ, masculine, dont la source n'est pas visible à l'écran et qui, normalement, ne fait pas partie de l'histoire racontée. C'est plutôt la voix du narrateur, de celui qui raconte l'histoire.

d) Mouvements de caméra

Les rapports du champ et du hors champ se transforment continuellement dès qu'entrent en jeu des mouvements de caméra. Sous l'effet d'un mouvement de caméra, le champ devient hors champ, alors qu'à l'inverse, ce qui était jusque là invisible (hors champ) fait irruption dans le champ. Lorsque Truman touche la paroi interne du studio, il est cadré en gros plan, de sorte qu'on ne voit que son visage, de profil, dans le champ, sur le fond bleu du « ciel ». Un panoramique vers la droite suit le mouvement de sa main lorsqu'il touche la paroi du studio. Sa main est alors cadrée en gros plan. Le panoramique de la caméra relègue le visage de Truman hors champ, pour suivre le geste de la main en l'isolant, ce qui lui confère toute l'importance (puisque'elle occupe alors tout l'espace visible, le champ). La caméra effectue ensuite un panoramique en sens inverse (gauche-droite), reléguant la main de Truman hors champ, alors que son visage, stupéfait, apparaît de nouveau dans le champ, ramené par le déplacement de la caméra.

Le passage entre champ et hors champ sera fait aussi à la faveur des changements de plan, par le montage, c'est-à-dire par l'articulation des plans et des scènes.

4.3 La structuration de l'espace filmique par le montage

D'un plan à l'autre, les raccords établissent des liens de continuité au niveau spatial (et temporel), de façon à construire un espace continu et homogène malgré la discontinuité des plans. On reconnaît dans un plan des éléments (espace, décor, lumière, mouvement, personnage, etc.) du plan précédent, qu'on peut situer dans un espace plus vaste, l'espace filmique, qui comprend l'espace de ces deux plans et des autres plans du film.

Lorsque le voilier fonce dans le décor, on voit Truman basculer vers l'avant sous l'impact. L'image est cadrée en plan de demi-ensemble, de sorte qu'on voit le côté gauche du voilier ainsi qu'une partie du décor, mais Truman paraît relativement petit dans l'image. Le plan suivant cadre Truman en gros plan, dans le bateau, qui termine sa chute en avant. La continuité entre les deux plans est assurée par le **raccord dans le mouvement**. C'est-à-dire que le mouvement de chute vers l'avant de Truman, ayant débuté dans le premier plan, se poursuit et se termine dans le plan suivant.

Par ailleurs, dans le gros plan de Truman, on voit une portion d'espace différente, soit l'intérieur du bateau. On reconnaît cependant certains éléments du plan précédent, notamment un bout de « ciel bleu », derrière Truman, ainsi qu'une partie du voilier. Le plan suivant montre la proue du bateau plantée dans le décor et cadrée en plan moyen, laissant voir le côté droit du bateau. D'abord

hors champ, Truman entre ensuite dans le champ par le côté gauche du cadre et se dirige vers la paroi du studio. Il poursuit ainsi le mouvement entamé à la fin du plan précédent, ce qui constitue un autre raccord dans le mouvement. Ainsi, d'un plan à l'autre, de nouvelles portions de l'espace filmique sont ajoutées, mais certains éléments des plans précédents sont reconnaissables, ce qui assure une continuité entre les plans.

La structuration de l'espace filmique implique aussi l'articulation des scènes (des séquences). Une scène est constituée d'un ensemble de plans liés entre eux par une triple unité : unité de temps, unité de lieu et unité d'action. La discontinuité des plans est masquée par le fait qu'ils présentent une seule et même action dans un même lieu et dans un temps continu. Ainsi, la scène de la découverte par Truman des limites du studio est composée de plusieurs plans, mais l'action se déroule dans un espace et un temps dont la continuité et l'unité sont assurées par le montage, par les raccords entre les plans. Cette scène succède à la scène de la tempête et précède la scène du dialogue final avec Christof. La succession des scènes met bout à bout des actions et des espaces distincts, dont l'ensemble constitue l'espace filmique, le monde imaginaire (fictif) construit par le film.

L'unification de l'ensemble des fragments d'espace est assurée par la mémoire du spectateur qui reconnaît les lieux déjà montrés à l'écran, auxquels s'ajoutent de nouveaux fragments, tout au long du film. Ainsi, une fois qu'on nous a montré Christof et la régie lunaire, chaque retour sur Christof nous situe d'emblée dans ce lieu, même s'il ne nous est pas montré de nouveau en détail. On garde le souvenir de ce lieu qu'on associe immédiatement au personnage.

DEUXIÈME PARTIE

VISIONNEMENT CRITIQUE DU FILM

Maintenant que les élèves disposent de connaissances pertinentes sur la structuration de l'espace au cinéma, ils et elles sont mieux préparés au visionnement critique du film *Le Show Truman* proposé dans la présente section. Chacun des exercices proposés permettra d'attirer l'attention des élèves sur un élément particulier du film et pourra servir de point de départ aux discussions qui suivront le visionnement.

1 Premier exercice : les angles de prise de vue

Lors du dialogue final entre Truman et Christof, quel angle de prise de vue caractérise les plans qui montrent Truman devant la porte de sortie du studio et les plans qui servent à cadrer Christof? Comment les angles de prise de vue choisis définissent-ils la relation entre les deux personnages et leur position respective dans l'espace?

Éléments de réponse :

Les plans qui montrent Truman sont cadrés en plongée (caméra au-dessus du sujet filmé), alors que les plans dans lesquels on voit Christof sont cadrés en contre-plongée (caméra plus basse que le sujet filmé). La relation entre Truman et Christof apparaît comme une relation dominant/dominé. Christof semble dominer la situation (et Truman) du haut de sa régie lunaire, du « point de vue de Dieu ». Truman paraît au contraire dominé par son « créateur », il est dans une position inférieure en ce qui a trait à l'espace filmique. L'alternance des plongées (sur Truman) et contre-plongées (sur Christof) respecte la position relative des deux personnages par rapport à l'espace filmique : Christof se trouve dans un lieu surélevé (la régie lunaire) par rapport à Truman (dans le studio). Notons qu'à la fin du dialogue, lorsque Truman quitte le studio, l'angle de prise de vue redevient normal (horizontal).

2 Deuxième exercice : l'espace écranique et l'impression de profondeur

Un exercice simple consiste à choisir une scène que les élèves devront décrire suivant les divers paramètres qui la constituent : échelle de plan, angle de prise de vue, mouvement dans le cadre, mouvement du cadre, profondeur de champ, etc. Comment ces paramètres influent-ils sur la perception de l'espace? Prenons comme exemple la tentative de fuite de Truman, en automobile avec sa « femme », neuf minutes avant les « retrouvailles » avec son « père ». L'automobile s'arrête devant un pont qui relie l'île de Seahaven au continent, Truman étant paralysé par sa peur de l'eau.

Éléments de réponse :

Le premier plan de cette scène cadre le pont en plongée, en plan d'ensemble. La voiture de Truman apparaît au bas du cadre, alors que le pont semble s'enfoncer vers l'arrière-plan, construisant une composition en perspective. Les bords du pont convergent vers un point de fuite à l'arrière-plan. La taille des lampadaires du pont semble diminuer en fonction de la distance d'éloignement vers l'arrière-plan. La grande profondeur de champ offre une image claire qui s'étend de l'avant-plan à l'arrière-plan, ce qui accentue l'impression de profondeur.

Notons au passage que le point de fuite de l'image en perspective représente, pour Truman, le passage vers la liberté. C'est le point vers lequel il se dirige pour fuir Seahaven. Aux yeux de Truman, il s'agit d'un point de fuite au sens littéral du terme, c'est-à-dire d'un point à l'horizon vers lequel il cherche à prendre la fuite. Mais cet horizon n'est qu'une illusion, un trompe-l'œil, comme il le découvre à la fin du film.

Dans le second plan, la caméra est située à l'intérieur de la voiture (angle normal) et cadre le rétroviseur en gros plan, à l'avant-plan, dans lequel on aperçoit le visage de Truman en très gros plan. Le pont est visible à travers le pare-brise, formant des lignes de fuite qui convergent encore vers l'arrière-plan. La mise au point est effectuée sur le visage de Truman, dans le rétroviseur, ce qui dirige l'attention du spectateur sur cette zone de netteté de l'image. La profondeur de champ est beaucoup moins grande que dans le plan précédent, de sorte que l'impression de profondeur est moins importante.

Le plan suivant cadre Truman et Meryl en plan rapproché poitrine, de dos, de sorte que le pont est encore visible à travers le pare-brise. La profondeur de champ est encore une fois très grande, si bien que la netteté de l'image s'étend de l'avant-plan à l'arrière-plan, ce qui accentue l'impression de profondeur par rapport au plan précédent. Les bords du pont forment une composition en perspective (diminution des dimensions relatives, chevauchement, lignes et point de fuite) qui confère également une forte impression de profondeur à cette image.

Par la suite, lorsque Truman appuie sur l'accélérateur pour traverser le pont, un montage rapide présente une succession de plans en mouvement (en travelling avant, pour la plupart), qui contribuent à la perception de l'espace, par le déplacement de la caméra et la multiplication des points de vue. Le mouvement de la caméra accentue la perception spatiale par la modification de l'espace visible à l'écran (le champ et son rapport avec le hors champ), notamment le décor qui défile dans le sens inverse du mouvement de la caméra (laquelle est fixée à l'automobile). La succession rapide des plans due au montage produit une fragmentation de l'espace, la scène étant filmée sous différents angles de prise de vue.

3 Troisième exercice : le champ et le hors champ

Décrire les rapports du champ et du hors champ, à la fin du film, lorsque Truman tire sa révérence à Christof et aux spectateurs. Comment le hors champ est-il suggéré à partir du champ?

Éléments de réponse :

Truman étant cadré en gros plan sur le fond noir de la porte de sortie du studio, le reste de son corps (et du décor de Seahaven) se trouve hors champ. Le hors champ apparaît ainsi comme un prolongement du champ. Le hors champ est d'ailleurs suggéré par le fond noir qui ouvre sur l'extérieur du studio (le monde « réel »). Truman regarde vers la caméra en s'adressant à Christof et aux spectateurs et lance sa formule rituelle : « Au cas où on se reverrait pas d'ici là, je vous souhaite une bonne soirée et une excellente nuit. » Son regard vers la caméra implique l'existence d'un hors champ, derrière la caméra, où se trouvent Christof et les spectateurs. Ses paroles interpellent les personnages à qui il s'adresse, ce qui suppose leur présence hors champ. Ce hors champ suggéré est constitué par l'espace de la régie lunaire, où se trouve Christof, et le monde « réel », où se trouvent les spectateurs.

Le plan suivant montre Christof, cadré en gros plan, bouche bée. Le hors champ est encore une fois suggéré par le fait que le reste de son corps se situe logiquement dans la continuité du champ, de même que l'espace de la régie lunaire, que l'on a vu à plusieurs reprises tout au long du film. Le simple fait de revoir Christof implique qu'on est alors dans l'espace de la régie de contrôle, que l'on suppose hors champ. Le changement de plan fait en sorte que Truman se retrouve à son tour hors champ.

Le plan suivant nous ramène à Truman, cadré en plan moyen devant la porte de sortie du studio, alors qu'il tire sa révérence et s'engouffre dans l'obscurité sur laquelle ouvre la sortie. Il disparaît ainsi hors champ, par l'arrière du champ.

4 Quatrième exercice : les placements publicitaires

Afin d'attirer l'attention des élèves sur cette pratique de financement des films par le placement publicitaire, on peut leur demander de repérer les publicités qui sont introduites tout au long du film et qui sont plus ou moins dissimulées, selon le cas. Pour une description de cette pratique de financement des films, voir la troisième partie du cahier (Retour sur le film), qui aborde la thématique du film.

Éléments de réponse :

- 1 - Affiche (derrière Truman au début du film) : « Free Range Kaiser Chicken »
- 2 - Le couteau magique présenté par Meryl
- 3 - La bière vantée par Marlon (montrée à cinq reprises)
- 4 - Tondeuse Rotary (nommée par Meryl, puis montrée à l'écran)
- 5 - Le nom de la société OmniCam, sur la façade d'un édifice
- 6 - La marque de la voiture de Truman (Ford)
- 7 - Le cacao (Mococoa) présenté par Meryl, puis montré à l'écran d'un téléviseur
- 8 - Affiche : Carlton (Fine Colonial Homes)

TROISIÈME PARTIE RETOUR SUR LE FILM

Dans cette troisième partie du cahier, on propose un retour critique sur le film et la mise en commun de l'évaluation qu'en ont faite les élèves, individuellement ou par équipe. À l'occasion d'échanges d'idées et de discussions, les élèves sont invités à partager leurs impressions sur le film et à prendre conscience de la diversité des perceptions dans le groupe.

1 La mise en commun des perceptions des élèves

Il est important ici de s'assurer que les élèves mettent à profit les observations faites lors des exercices proposés aux étapes précédentes.

1.1 Le retour sur les exercices proposés

Les éléments de réponse aux exercices proposés dans la deuxième partie ont déjà été fournis.

2 La thématique du film

Une autre manière intéressante de faire un retour sur le film consiste à proposer aux élèves de discuter de leur perception de certains thèmes abordés dans le film.

2.1 La fabrication de la réalité par les médias

La conception ou la compréhension que nous avons du monde, notre connaissance de la réalité, dépend du point de vue à partir duquel nous l'observons. Même lorsqu'il imite fidèlement la réalité, le cinéma crée une illusion de réel, par les choix que le réalisateur fait en ce qui a trait à la mise en scène (choix des décors, des angles de prise de vue, de l'échelle des plans, etc.). Ainsi, le cinéma ne reproduit pas le réel. Il fabrique un double du réel, donnant l'impression que ce qu'on voit et entend est quasi réel. *Le Show Truman* met précisément en scène une telle construction de la réalité par les médias audiovisuels, par l'intermédiaire de Christof qui fabrique un monde « idéal », mais artificiel, pour Truman qui confond le réel et sa représentation (l'image)²⁶. Le problème du double, de l'image en tant qu'imitation du réel (mimesis) est mis en jeu dès l'ouverture du film,

26. Comme le personnage de Chance (interprété par Peter Sellers), le jardinier du film *Bienvenue Mister Chance (Being There)* de Hal Ashby (États-Unis, 1979), qui ne connaît du monde réel que l'image que lui projette la télévision.

avec Truman qui monologue devant le miroir de sa salle de bain. Le miroir représente le monde du reflet, des apparences, des images et de la réalité virtuelle.

Truman se trouve, dans le studio de Seahaven, dans la position des prisonniers décrite dans le « mythe de la caverne » de Platon (célèbre philosophe grec de l'Antiquité, vers 428-348 avant J.-C.). Des prisonniers enchaînés au fond d'une caverne, tournant le dos à l'entrée, ne voient du monde extérieur que les reflets qui se projettent sur la paroi interne de la caverne. N'ayant jamais rien vu d'autre, ils prennent les silhouettes qui bougent sur le mur pour la réalité. Considérant ainsi les apparences comme la réalité, ils n'ont qu'une connaissance imparfaite du monde. Lors de l'entrevue télévisée, après les retrouvailles, l'interviewer demande à Christof : « Comment expliquez-vous que Truman n'ait toujours pas, à ce jour, découvert la vraie nature du monde dans lequel il évolue? ». Christof répond : « Chacun de nous accepte la réalité du monde auquel il doit faire face ».

2.2 Les placements publicitaires

De plus en plus souvent, de nos jours, le financement d'un film (dont les budgets vont toujours croissant) est assuré en partie par diverses compagnies, ce qui leur donne en retour le droit d'utiliser des personnages du film pour promouvoir leurs produits. Ainsi, on va voir dans la publicité d'un produit quelconque à la télévision les personnages du film auquel la compagnie s'est associée. Cependant, c'est devenu une pratique courante de voir dans les films eux-mêmes de la publicité pour ces compagnies, de sorte qu'on voit la marque de leur produit dans le décor ou sur les accessoires utilisés par les personnages. La présence de ces publicités demeure souvent discrète, si bien qu'elle peut être perçue par le spectateur, mais sans qu'il soit conscient d'être en présence d'une publicité.

Le Show Truman présente une parodie de cette pratique du « placement publicitaire », qui est considérée par certains créateurs comme une forme d'aliénation de l'art au profit du commerce. Ainsi, à plusieurs reprises dans le film, les personnages font ouvertement la promotion d'un produit (bière, boisson de cacao, tondeuse à gazon, etc.). Certaines publicités sont cependant plus discrètement insérées, comme lorsqu'un gros plan cadre l'arrière de la voiture de Truman, de sorte qu'on peut y voir la marque de la compagnie d'automobile. Christof explique d'ailleurs que *Le Show Truman* est financé exclusivement de cette façon et que chaque produit qui apparaît à l'écran est à vendre et peut être commandé par catalogue.

2.3 L'omniprésence des caméras et le droit à la vie privée

Le Show Truman met en scène l'omniprésence des caméras dans la société médiatique contemporaine (omniprésence qui est d'ailleurs suggérée par le nom de la société de production du *show* télévisuel, la Omnicam Corporation), abordant ainsi le problème que pose cette présence envahissante des médias, soit la violation du droit à la vie privée. De nos jours, des caméras sont présentes partout et nous filment souvent à notre insu. C'est le cas des caméras de surveillance des commerces (du dépanneur du coin à la banque), ainsi que des caméras de télévision qui sillonnent le territoire et dont la tendance au sensationnalisme rend de plus en plus indiscrets cadreurs, cadreuses et journalistes. Il ne faut pas oublier non plus les nombreuses caméras amateurs qui risquent à tout moment de transformer les citoyens en voyeurs.

Si l'omniprésence de la caméra en fait un témoin privilégié de l'actualité, la frontière est souvent très mince entre le droit à l'information et le droit des citoyens à la vie privée (droit garanti par les chartes des droits et libertés de la personne). C'est cette limite ténue qui est franchie dans *Le Show Truman*, où la vie de Truman Burbank devient l'objet du voyeurisme des téléspectateurs.

BIBLIOGRAPHIE

AUMONT, Jacques, et autres. *L'Esthétique du film*, Paris, Nathan, 1983, 223 p.

AUMONT, Jacques. *L'Image*, Paris, Nathan, 1990, 254 p.

AUMONT, Jacques. *L'Œil interminable : cinéma et peinture*, Paris, Librairie Séguier, 1989, 281 p.

BESSALEL, Jean, et André GARDIES. *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Paris, Cerf, 1992, 225 p.

FLOCON, Albert, et René TATON. *La Perspective*, collection Que sais-je?, n° 1050, Paris, Presses universitaires de France, 1994 (1963), 128 p.

FOZZA, Jean-Claude, Anne-Marie GARAT et Françoise PARFAIT. *Petite fabrique de l'image*, Paris, Magnard, 1988, 255 p.

GARDIES, André. *L'Espace au cinéma*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1993, 222 p.

NICCOL, Andrew, et Peter WEIR. *The Truman Show : le livre du film*, Paris, J'ai lu, 1998, 115 p.

PANOFSKY, Erwin. *La Perspective comme forme symbolique et autres essais*, Paris, Minuit, 1975, 275 p.

PASSEK, Jean-Loup [sous la direction de]. *Dictionnaire du cinéma*, Paris, Larousse, 1991, 756 p.

POLLACK, Peter [sous la direction de]. *Histoire mondiale de la photographie : des origines à nos jours*, Paris, Hachette, 1961, 638 p.

VERNET, Marc. « Espace (Structuration de l') », *Lectures du film*, sous la direction de Jean Collet, Michel Marie et Daniel Percheron, Paris, Albatros, p. 86-99.

Site Web du film : <http://www.trumanshow.com>

ANNEXE I

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À L'INTENTION DES ÉLÈVES

L'annexe suivante constitue un recueil d'information pouvant être photocopie (en tout ou en partie) et distribué aux élèves. La sélection du matériel est laissée à la discrétion des enseignants et des enseignantes, selon ce qu'ils jugeront nécessaire par rapport à la matière qui sera privilégiée. Outre le résumé du film et quelques renseignements biofilmographiques sur Peter Weir et Jim Carrey, le recueil présente un résumé de la matière abordée dans le présent cahier d'accompagnement, portant sur l'espace au cinéma. Les enseignantes et les enseignants pourront y ajouter l'une ou l'autre des figures de l'annexe II.

LE SHOW TRUMAN

DE PETER WEIR

1 La présentation du film

Fiche signalétique du film

Titre :	<i>Le Show Truman</i> (version française de <i>The Truman Show</i>)
Pays de production :	États-Unis
Année de production :	1998
Réalisation :	Peter Weir
Scénario :	Andrew Niccol
Images :	Peter Biziou
Montage :	William Anderson
Décor :	Richard L. Johnson
Production :	Paramount Pictures
Durée :	1 h 42
Actrice et acteurs principaux :	Laura Linney, Jim Carrey, Ed Harris

Résumé du film

Truman Burbank (Jim Carrey) mène une vie bien rangée et sans problèmes dans une petite ville coquette située sur une île paradisiaque, véritable « havre de mer » du nom de Seahaven. Cependant, Truman (prénom qui signifie littéralement « homme véritable ») vit, sans le savoir, dans un monde complètement artificiel, qui s'avère être un immense studio de télévision dont les quelque 5 000 caméras cachées épient jour et nuit ses faits et gestes¹. Adopté légalement par une compagnie de production (la OmniCam Corporation), Truman est filmé à son insu par des caméras de télévision depuis sa naissance, près d'une trentaine d'années auparavant. Lorsque le film débute, le *Show Truman* en est à son 10 909^e jour de diffusion. La vie de Truman est ainsi l'objet de la plus populaire émission télévisée de la planète. À l'exception de Truman, tous les personnages du *Show Truman* sont des acteurs — de sa femme Meryl (Laura Linney) à son meilleur ami, Marlon (Noah Emmerich) — dont les paroles sont dictées en direct par le créateur et réalisateur de cette gigantesque émission vérité (*reality show*) : Christof (Ed Harris).

Truman, qui rêvait de devenir explorateur, comme le navigateur d'origine portugaise Magellan (1480-1521), finit par découvrir l'artifice de son monde à la fin du film, lorsqu'il s'enfuit de Seahaven en voilier et atteint les limites du studio. Il abandonne alors le confort et la sécurité du monde (d'illusions) qu'il connaît (Seahaven) pour découvrir un « nouveau

1. Le film québécois *Louis 19, le roi des ondes* (Michel Poulette, 1994), avec Martin Drainville dans le rôle titre, abordait déjà une thématique similaire. Gagnant d'un concours, Louis devient la vedette d'une émission de télévision, une émission vérité qui diffuse, 24 heures sur 24, ses moindres faits et gestes. À la différence de Truman, cependant, Louis 19 sait qu'il est filmé et il y consent. Ajoutons qu'une version américaine (*remake*) du film *Louis 19*, intitulée *Ed TV*, a été réalisée en 1999 par Ron Howard.

monde », le monde « réel » vers lequel il s'élance à la fin du film. Il s'engouffre dans le néant (le cadre noir, sur fond de ciel bleu, de la sortie du studio), vers l'inconnu, hors de portée des caméras cachées du studio de télévision de Seahaven.

Peter Weir

Cinéaste australien, né à Sydney en 1944. Après avoir tourné plusieurs courts et moyens métrages, à la fin des années 60 et au début des années 70, il obtient une reconnaissance internationale en 1975, avec *Pique-nique à Hanging Rock*. Il est considéré alors comme une des figures de proue du « nouveau cinéma australien ». Reconnu pour la qualité de sa mise en scène et de sa direction d'acteurs, il tourne ensuite aux États-Unis le film *Témoin sous surveillance* (*Witness*) en 1985, avec Harrison Ford et Kelly McGillis. En 1989, il obtient un important succès international avec *La Société des poètes disparus* (*Dead Poets Society*). En 1998, il offre à Jim Carrey la possibilité de s'aventurer dans un rôle dramatique, celui du personnage de Truman Burbank dans *Le Show Truman*, dont le scénario est d'Andrew Niccol, scénariste et réalisateur (d'origine australienne) d'un film de science-fiction réalisé aux États-Unis en 1997, intitulé *Bienvenue à Gattaca* (*Gattaca*).

James Eugene Carrey (dit Jim)

Né en 1962 à Newmarket en Ontario, l'acteur d'origine canadienne, devenu en quelques années une vedette d'Hollywood, est connu principalement pour ses rôles de comique burlesque. C'est surtout dans les années 90 que Carrey devient une vedette reconnue, grâce au succès commercial des films *Ace Ventura : Pet Detective*, *The Mask* et *Dumb and Dumber*, tous trois réalisés en 1994. En 1998, il se risque dans un rôle dramatique, un contre-emploi par rapport à ses rôles précédents, celui du personnage de Truman Burbank².

2 L'espace au cinéma

Bien que l'espace au cinéma puisse sembler particulièrement réel, il s'agit d'un espace construit, dont la structuration dépend des choix faits par le réalisateur lors du tournage. Pour structurer l'espace tel qu'il sera représenté à l'écran, le réalisateur dispose de plusieurs paramètres techniques qu'il peut contrôler et qui lui permettent d'organiser la composition de l'image (angle de prise de vue, échelle des plans, mouvement de caméra, lumière, décor, etc.).

Le Show Truman met justement en scène un espace construit, artificiel (l'île de Seahaven) et les moyens techniques utilisés au cinéma et à la

2. Pour plus de détails sur le film et ses artisans et artisans, vous pouvez consulter le site Web du film : « www.trumanshow.com ». Notez cependant que les textes qui figurent dans ce site sont rédigés en anglais seulement.

télévision pour structurer cet espace. Le personnage de Christof (réalisateur du *Show Truman*) détermine, du haut de sa régie de contrôle lunaire, la structuration de l'espace pour la diffusion du *Show* à la télévision. Christof apparaît ainsi, dans l'histoire, comme le double du véritable réalisateur (Peter Weir). Lors des « retrouvailles » de Truman avec son « père » (Kirk), sur le pont inachevé, on découvre Christof dans la régie lunaire, dictant à ses techniciens le choix des angles de prise de vue, les mouvements de caméra, les échelles de plans, la musique, etc.

Note : Lorsqu'il sera question de l'image au cinéma, nous parlerons d'**image filmique**, pour bien distinguer ce type de représentation visuelle des autres types d'images (photographique, picturale, etc.). Nous distinguerons deux niveaux de structuration de l'espace au cinéma. Dans un premier temps, nous traiterons de l'**espace écranique**, c'est-à-dire l'espace structuré sur cette surface à deux dimensions qu'est l'écran de cinéma, en fonction du cadre de l'image. Nous aborderons ensuite l'espace imaginaire construit par le film, à l'aide du montage, ce que nous nommerons l'**espace filmique**.

2.1 La planéité de l'image filmique

L'image filmique est d'abord et avant tout une image à deux dimensions (hauteur et largeur) — comme la photographie ou la peinture — dont la composition peut éventuellement (mais pas nécessairement) créer l'illusion d'une troisième dimension (l'impression de profondeur). La planéité de l'image est perceptible notamment lorsque l'on considère le support sur lequel les images sont projetées, soit l'écran cinématographique. Il s'agit d'une surface plane (comme le canevas d'une toile), dont la blancheur (avant que débute la projection) révèle l'absence de profondeur. Cependant, dès que la projection est commencée, la planéité de l'écran semble disparaître pour faire place à l'impression de profondeur de l'espace représenté. Le plan de l'écran semble devenir transparent, comme une « fenêtre » qui s'ouvre sur le monde imaginaire construit par le film (l'espace filmique).

À la fin du film, Truman vogue en direction de l'horizon lorsque soudain la proue de son embarcation fonce (littéralement) dans le décor, perçant un trou dans la surface plane sur laquelle le « ciel bleu » est peint, soit la paroi interne de l'immense plateau de tournage de télévision qu'est le studio de Seahaven. L'illusion de profondeur est alors rompue, mettant en évidence la planéité de l'image. Truman découvre alors que ce qu'il prenait pour la réalité n'était en fait qu'une illusion, une image.

2.2 Le cadre comme limite de l'image filmique

Le cadre de l'image est un paramètre déterminant dans la structuration de l'espace. En effet, c'est par rapport au cadre que le réalisateur structure l'espace (par l'intermédiaire du cadreur, qui règle les mouvements de caméra, les cadrages et la composition de l'image). C'est en fonction du cadre également qu'il organise les éléments de l'image (lumières, mouvements, etc.). Il sert d'abord à délimiter la portion de l'espace qui se trouve devant la caméra, lors du tournage, et qui sera visible à l'écran (le champ) et aussi, par conséquent, l'espace qui sera invisible à l'écran (le hors champ). Les éléments visibles dans l'image sont organisés en fonction de leur disposition par rapport au cadre à l'aide d'un ensemble de coordonnées spatiales (haut, bas, gauche, droite, horizontale, verticale, oblique).

3 L'espace écranique (ou cinématographique)

L'espace « écranique » concerne la composition des images par rapport au cadre, sur cette surface blanche à deux dimensions qu'est l'écran cinématographique. La structuration de l'espace écranique dépend des choix faits par le réalisateur à l'aide de plusieurs paramètres qui sont à sa disposition au moment du tournage (profondeur de champ, angle de prise de vue, échelle des plans, mouvement de caméra, etc.) et qui lui permettent de structurer l'espace par rapport au cadre de l'image.

3.1 L'impression de profondeur

Bien que l'image filmique soit une image à deux dimensions, sa composition crée souvent une impression de profondeur qui donne l'illusion qu'elle possède trois dimensions (largeur, hauteur et profondeur). Cette illusion de profondeur, créée à l'aide d'une image plane, n'est cependant pas une caractéristique propre à l'image filmique seulement. On la retrouve aussi bien en peinture qu'en photographie. L'image filmique suit en fait la tradition de la peinture occidentale, établie durant la Renaissance italienne au 15^e siècle (ce qu'on nomme le *quattrocento*) avec le développement, à cette époque, de la perspective linéaire ou centrale (*perspectiva artificialis*).

3.1.1 Les lois de la perspective linéaire

La perspective peut être définie comme la projection sur un plan (une surface à deux dimensions, comme la toile, le canevas d'un tableau ou un écran de cinéma) d'objets à trois dimensions, de telle sorte que l'image soit semblable

à notre perception réelle de ces objets. La perspective est donc un modèle de représentation visuelle géométrique qui permet de créer, au moyen d'une surface plane, une image dont la composition suggère une impression de profondeur (un espace tridimensionnel) reproduisant la vision naturelle. *Le Petit Robert* donne de la perspective la définition suivante : « Art de représenter les objets sur une surface plane, de telle sorte que leur représentation coïncide avec la perception visuelle qu'on peut en avoir, compte tenu de leur position dans l'espace par rapport à l'œil de l'observateur. »

Des lois de la perspective linéaire, on retiendra ici les trois principes suivants :

a) Dimensions relatives (ou apparentes)

Dans la vision naturelle, plus un objet s'éloigne d'un observateur, plus il semble petit. À l'inverse, plus il se rapproche, plus il paraît grand. Dire que la grandeur des objets dans l'espace est relative, c'est dire qu'elle varie en fonction de la position (du point de vue) de l'observateur. Ainsi, les dimensions semblent diminuer à mesure que les objets s'éloignent de l'observateur. La composition en perspective applique ce principe de la variation des dimensions en fonction de la distance par rapport à l'observateur dans le but de simuler des variations en profondeur par des variations de dimension des objets dans l'image (surface plane). La variation de grandeur des objets dans l'image sera donc interprétée comme une variation de distance ou d'éloignement (en profondeur) par rapport à la caméra. **Ce qui importe ici, c'est le rapport ou la proportion entre les objets dans l'espace, c'est-à-dire leurs dimensions relatives et non leurs dimensions réelles (lesquelles demeurent constantes).**

b) Chevauchement (ou superposition) des objets dans l'espace

L'impression de profondeur et la construction en perspective sont accentuées par le chevauchement (ou la superposition) des objets dans l'espace. Les éléments les plus près de l'observateur masquent en partie ceux qui sont situés derrière eux. Le chevauchement permet ainsi d'établir la position relative des objets les uns par rapport aux autres (et par rapport à l'observateur ou à la caméra). Il permet ainsi de déterminer précisément dans l'image les éléments qui sont les plus près (ceux qui recouvrent les autres) et les plus éloignés (ceux qui sont recouverts par les autres).

c) Lignes et points de fuite

Des lignes parallèles semblent converger en un point (le « point de fuite ») à mesure qu'elles s'éloignent de l'observateur, comme c'est le cas, par exemple, des rails d'un chemin de fer, lorsqu'on se place entre ceux-ci et qu'on regarde vers l'horizon. Cette convergence des lignes (qu'on nommera « lignes de fuite » ou « fuyantes ») accentue l'impression de profondeur dans l'image. Dans la scène des retrouvailles de Truman avec son « père » (Kirk), sur le pont inachevé, les côtés de l'autoroute et les palissades semblent converger vers un point de fuite à l'arrière-plan (à l'horizon), derrière Kirk. Pourtant, on sait très bien que l'autoroute a une largeur toujours constante, de sorte que ses côtés sont rigoureusement parallèles et ne se rencontrent jamais.

3.1.2 La profondeur de champ

Le réalisateur peut structurer l'espace écranique en faisant varier la profondeur de champ de l'image. **La profondeur de champ est la zone de netteté de l'image, devant et derrière l'objet sur lequel est effectuée la mise au point (ou mise au foyer).** Cette zone de netteté de l'image peut s'étendre sur toute la profondeur de l'image, de l'avant-plan à l'arrière-plan, ou être restreinte à une faible distance devant et derrière l'objet sur lequel la mise au point est effectuée. La profondeur de champ joue ainsi un rôle important dans l'illusion de profondeur créée par l'image. Une image ayant peu de profondeur de champ paraîtra relativement plane, alors qu'une image ayant une grande profondeur de champ donnera une impression de profondeur importante.

L'objectif d'une caméra est la pièce optique située sur le devant de la caméra et composée de multiples lentilles servant à capter la lumière et à en faire converger les rayons (par réfraction) en un point (le foyer) sur le plan du film (la pellicule), de façon à produire une image nette (au moyen de la mise au point). Lorsqu'un objet filmé se rapproche ou s'éloigne de l'objectif, il peut se trouver hors de la zone de netteté de l'image (la profondeur de champ), de sorte que l'image résultante ne se forme plus sur la pellicule (sur le plan du film) et paraît floue.

Pour effectuer la mise au point (afin d'obtenir une image nette), il faut déplacer l'objectif en l'éloignant ou en le rapprochant du plan du film, de façon que l'image converge directement sur la pellicule. La mise au point se fait par la rotation de la bague de réglage de la distance (ou bague de

mise au point), qui peut varier de quelques centimètres à l'infini (∞), située sur la monture de l'objectif de la caméra. La mise au point consiste donc à choisir sur la bague de l'objectif la distance (mesurée à partir de la pellicule) à laquelle on obtient une image totalement nette de l'objet.

3.2 Les angles de prise de vue

L'angle de prise de vue peut influencer énormément sur la perception de l'espace écranique, notamment en accentuant ou en diminuant l'impression de profondeur ou en déformant l'image, relativement à la vision « normale ». L'angle de prise de vue est déterminé par la position de la caméra par rapport au sujet ou à l'objet filmé. Le plan peut nous montrer un sujet de face (vue frontale), de côté (vue latérale) ou de dos (vue en amorce). La caméra peut aussi filmer le sujet horizontalement (angle normal), en se plaçant au-dessus du sujet (vue en plongée) ou au-dessous du sujet (vue en contre-plongée).

3.3 L'échelle des plans

L'échelle des plans concerne la manière dont la caméra cadre ce qui est visible, déterminant la grandeur relative des sujets ou des objets filmés par rapport au cadre : « *L'échelle des plans* est la grandeur des êtres ou objets de l'espace représentés dans l'image, par rapport à la taille de l'image³. » L'échelle est généralement déterminée en fonction de la taille humaine qui sert de repère et varie en fonction de la distance du sujet filmé par rapport à la caméra.

La première catégorie de plans — les plans relatifs aux décors, soit le plan général (PG) ou de grand ensemble (PGE), le plan d'ensemble (PE) et le plan de demi-ensemble (PDE) — situe l'espace dans lequel se déroule l'action. La seconde catégorie de plans — les plans relatifs aux personnages et aux objets, soit le plan moyen (PM) ou plan pied, le plan américain (PA), le plan rapproché (PR), le gros plan (GP) et le très gros plan (TGP) — est définie en fonction du corps des personnages et des objets. Le décor disparaît progressivement de l'image à mesure que le cadrage se resserre autour des personnages. Ces cadrages servent à présenter les actions de ces derniers et leurs émotions, qu'on peut percevoir sur leur visage.

3. Jean-Claude FOZZA, Anne-Marie GARAT et Françoise PARFAIT. *Petite fabrique de l'image*, Paris, Magnard, 1988, p. 74.

3.4 Les mouvements dans le cadre et les mouvements du cadre

Le cinéma, art du mouvement, est caractérisé par deux types de mouvements : les mouvements dans le cadre et les mouvements du cadre (relatifs aux déplacements de la caméra). Les mouvements de caméra transforment l'espace visible à l'écran. On distingue principalement deux types de mouvements de caméra :

3.4.1 Les panoramiques : la caméra effectue des rotations ou pivote autour d'un axe immobile, horizontalement (de droite à gauche ou l'inverse), verticalement (de haut en bas ou l'inverse) ou de manière oblique.

3.4.2 Les travellings : la caméra est mobile, mais elle n'effectue pas de rotation autour de son axe. Le déplacement de la caméra peut se faire à l'aide de divers véhicules (automobile, train, bateau, etc.), à l'aide d'un chariot sur rails (ce qu'on nomme un *dolly*) ou tout simplement par le cadreur lui-même (technique de la « caméra à l'épaule »). On distingue divers types de travellings, selon la direction du déplacement de la caméra (travelling avant, arrière, latéral, pano-travelling, etc.).

3.5 La lumière comme élément de structuration de l'espace écranique

La lumière est ce par quoi l'image est impressionnée sur la pellicule et projetée sur l'écran. Mais c'est surtout ce qui sert à composer l'image, par la distribution des zones d'ombre et de lumière sur la surface de l'écran, par rapport au cadre. C'est donc en partie par l'utilisation qu'il fait de la lumière que le réalisateur est en mesure de structurer l'espace au cinéma. Dans les scènes nocturnes, sur le pont inachevé, l'obscurité de la nuit est représentée par un fond noir à l'arrière-plan, ce qui dirige le regard des spectateurs sur les personnages éclairés à l'avant-plan.

3.6 Le décor comme élément de structuration de l'espace écranique

La structuration de l'espace passe aussi par le choix des décors. Le choix et la disposition de ces derniers par rapport au cadre composent des lignes, des surfaces et des volumes dans l'image, créent des zones d'ombre et de lumière servant à construire l'espace à l'écran. Les lignes de fuite que constituent les bords de l'autoroute, dans le décor où se déroulent les retrouvailles de Truman et de son « père », créent une impression de profondeur.

4 L'espace filmique (ou diégétique)

L'espace filmique est l'espace imaginaire construit par le film. Il s'agit du monde fictif constitué par l'ensemble des lieux dans lesquels se déroulent les événements racontés. L'espace filmique varie donc d'un film à l'autre, car chaque film construit un monde imaginaire qui lui est propre. Dans *Le Show Truman*, le monde fictif dans lequel se déroulent les événements est une imitation du monde réel, où l'action se déroule dans un futur rapproché. L'espace filmique englobe à la fois le studio de Seahaven et le monde extérieur au studio, où vivent les spectateurs du *Show Truman*. Le monde extérieur est considéré comme étant le monde réel, contrairement à l'intérieur du studio qui est présenté comme un monde artificiel, créé de toutes pièces par Christof et la firme OmniCam. Cet espace artificiel paraît pourtant bien réel, du point de vue de Truman qui confond alors l'image et le réel.

4.1 Le champ et le hors champ

L'espace filmique déborde de ce qui est strictement visible à l'écran pour englober à la fois le champ et le hors champ. Le cadre de l'image ne nous permet de voir qu'une portion de l'espace qui se trouvait devant la caméra au moment de la prise de vue. Il délimite ainsi l'espace visible à l'écran (**le champ**) et, par conséquent, l'espace qui demeure invisible, à l'extérieur du cadre (**le hors champ**). Le champ apparaît ainsi comme faisant partie d'un espace plus vaste dont il est la seule partie visible, soit l'espace imaginaire construit par le film, l'espace filmique. Par exemple, lorsqu'on voit un gros plan du visage de Truman, seule sa tête est visible dans le champ. Le reste de son corps est à l'extérieur du cadre (hors champ), mais fait partie du même espace filmique qui s'étend au-delà du cadre, l'espace de Seahaven.

4.2 La structuration de l'espace filmique par le montage

Si la représentation de l'espace dépend largement de sa composition à l'intérieur du cadre, elle dépend aussi du montage de plan à plan (à l'intérieur d'une scène) et de scène à scène. La succession des plans et des scènes permet ainsi la structuration de l'espace filmique. Le montage joue donc un rôle fondamental dans la construction de cet espace en établissant des rapports (de continuité, de complémentarité ou d'opposition) entre les plans et entre les scènes. Ainsi, chaque plan montre une portion différente de l'espace, mais on reconnaît des éléments d'un plan à l'autre, ce qui assure une continuité spatiale malgré la discontinuité entre les plans. L'ensemble des plans mis bout à bout par le montage construit l'espace filmique.

ANNEXE II

Figures

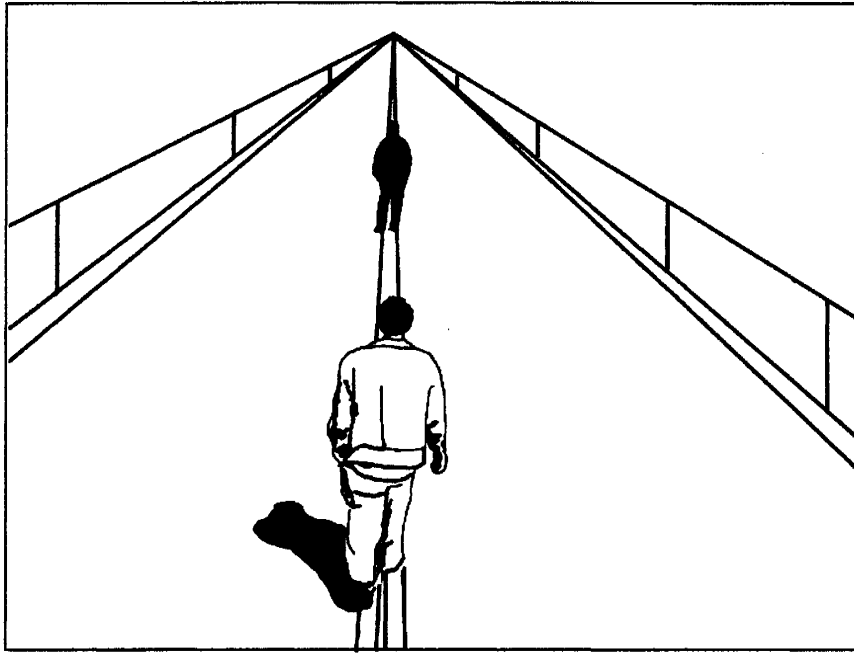


Figure 1 : La perspective linéaire

Grandeurs relatives, chevauchement, lignes et point de fuite dans un photogramme tiré de la scène des « retrouvailles » de Truman avec son « père », Kirk, sur le pont inachevé (plan de grue en plongée).

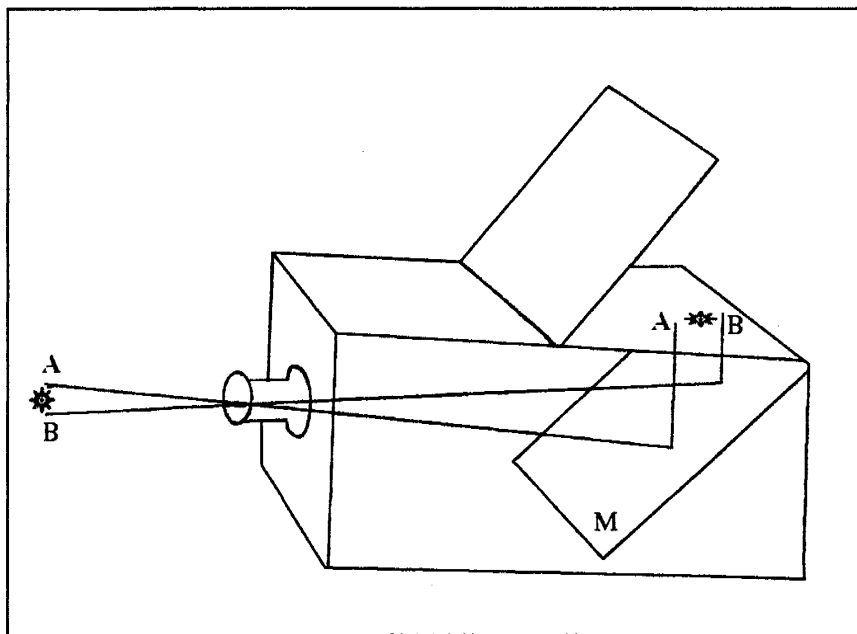


Figure 2 : La chambre noire (*caméra obscura* portable à miroir, début du XIX^e siècle)

L'image inversée à l'intérieur de la chambre noire est réfléchiée vers le haut, sur une surface de verre transparent, par un miroir incliné (M). Ainsi redressée, l'image peut être reproduite sur un papier-calque posé contre la vitre de l'appareil.

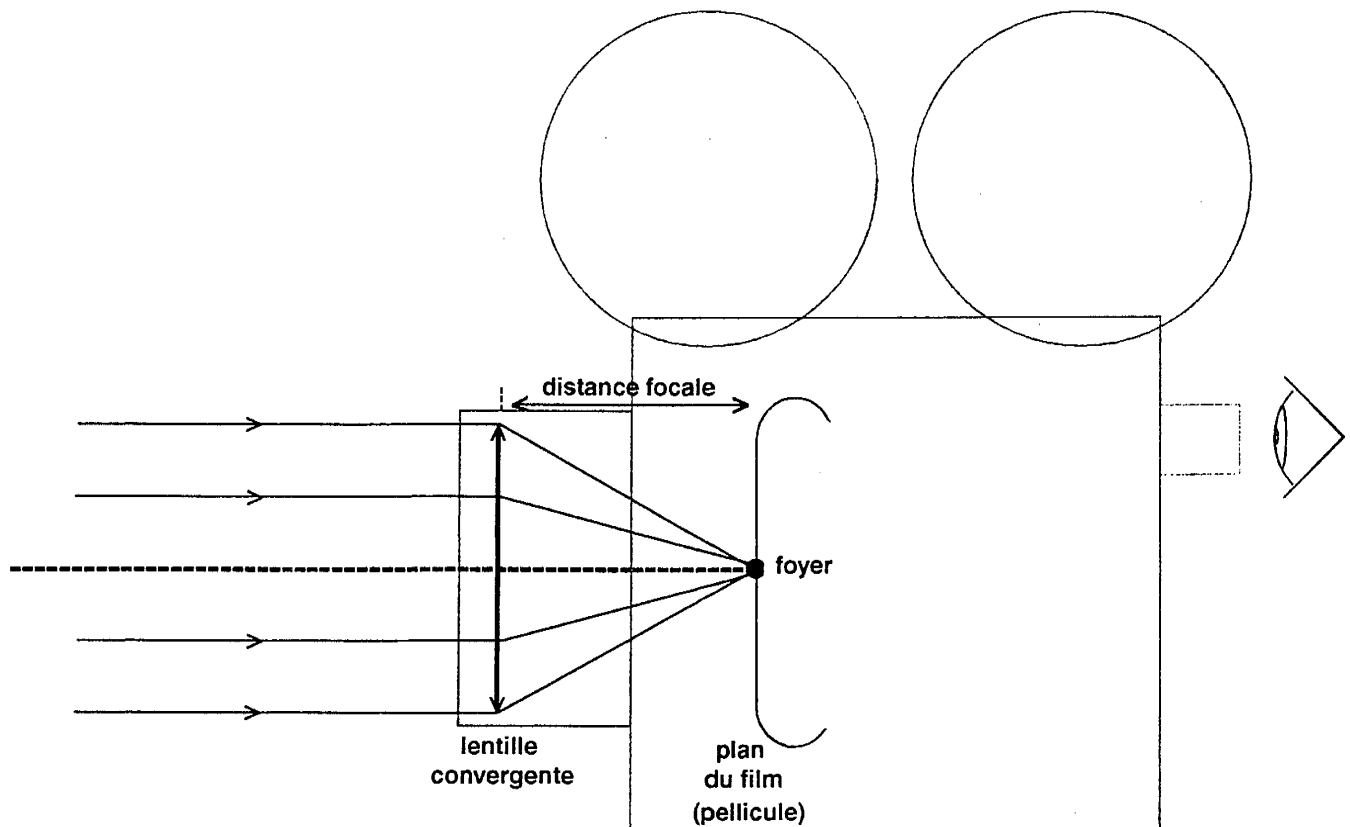


Figure 3 : La focale d'une lentille convergente (objectif de caméra, de télescope, de lunette astronomique, etc.)

La focale (ou distance focale) d'un objectif (de caméra ou autre) est la distance qui sépare l'objectif de son foyer. Le foyer de l'objectif est le point de convergence (sur l'axe de la lentille, qui passe par son centre) des rayons lumineux qui traversent l'objectif de la caméra, où se forme l'image.

Le plan du film (la pellicule) doit être placé au foyer pour obtenir une image nette (au point ou au foyer). Comme le plan du film est fixe dans la caméra, on effectue la mise au point (ou mise au foyer) de l'image en déplaçant l'objectif (en l'avancant ou en le reculant) par rapport au plan du film. La mise au point s'effectue à l'aide de la bague de mise au point située sur l'objectif de la caméra.

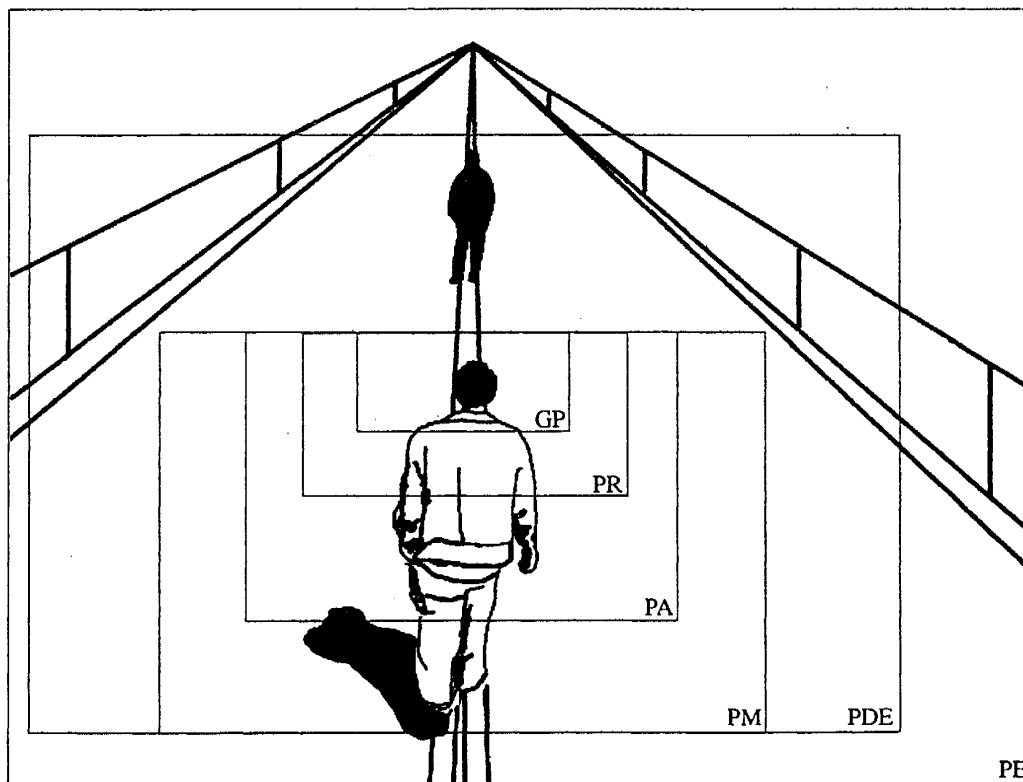


Figure 4 : L'échelle des plans

- PE : Plan d'ensemble
- PDE : Plan de demi-ensemble
- PM : Plan moyen (ou plan pied)
- PA : Plan américain
- PR : Plan rapproché
- GP : Gros plan

