



HAL
open science

Le travail du monteur sur le jeu de l'acteur : interprétations et manipulations

Edgar Allender

► **To cite this version:**

Edgar Allender. Le travail du monteur sur le jeu de l'acteur : interprétations et manipulations. Sciences de l'ingénieur [physics]. 2017. dumas-01587669

HAL Id: dumas-01587669

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01587669>

Submitted on 7 Nov 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Le travail du monteur sur le jeu de l'acteur

Interprétations & Manipulations



Université d'Aix-Marseille - Département Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son (SATIS)

Mémoire de Master professionnel

ALLENDER Edgar - Mars 2017

ALLENDER Edgar
Spécialité montage

LE TRAVAIL DU MONTEUR SUR LE JEU DE L'ACTEUR

Interprétations et manipulations

Université d'Aix-Marseille

Département Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son (SATIS)

Mémoire de Master professionnel

2016 – 2017

Travail réalisé sous la direction de DEVAUX Frédérique

Mars 2017

Remerciements

Je tiens à adresser mes remerciements aux personnes qui m'ont aidé dans la réalisation de ce mémoire.

En premier lieu, je voudrais remercier tous les professionnels qui ont bien voulu m'accorder un peu de leur temps précieux. Ils n'ont pas hésité à partager leurs connaissances, leurs expériences et m'ont parfois ouvert les portes de la salle de montage. Merci à **Jean-Pierre Améris, Anne Sourriau, Cyril Polinacci, Bernard Sasia, Guy Lecorne, Emmanuelle Jay et Alice Petit.**

Merci également à tous ceux qui m'ont répondu et soutenu dans mes démarches mais que je n'ai pas pu interviewer faute de disponibilité. Merci à **Lise Baulieu, Raphaël Lefèvre et Mathilde Van De Moortel.**

Je tiens aussi à remercier Frédérique Devaux, ma directrice de mémoire, enseignante au département Sciences, Arts et techniques de l'Image et du Son (S.A.T.I.S.) de l'Université Aix-Marseille, pour sa disponibilité, sa clémence et ses encouragements.

Enfin merci à ma famille et à mes amis pour leur lecture et leur retour sur mon travail, tout particulièrement à Fabienne Allender, Gilles Allender, Quentin Allender et Loriane Debaene.

Résumé

Le présent mémoire s'inscrit au sein de mon projet professionnel comme l'aboutissement de mes réflexions sur le montage. Il me permet de créer un lien entre mon désir de réalisation et mon envie de devenir monteur. Il m'apporte certaines réponses auxquelles j'ai déjà été confronté par la pratique et me permet d'approfondir mes connaissances sur une partie qui me passionne : le travail du jeu de l'acteur.

Que ce soit Patrice Chéreau ou Bruno Dumont, certains réalisateurs s'accordent pour dire que le montage agit comme une continuité au travail de la direction d'acteur. Les monteurs sont, quant à eux, animés par les questionnements que suscite le travail du jeu de l'acteur au montage. Quelle est l'influence du montage sur le jeu de l'acteur ? Cette question implique forcément sa réciproque. L'acteur influence-t-il le travail du monteur ? Autrement dit, **quelles sont les interactions qui existent entre le jeu de l'acteur et le montage ?**

L'objectif de ce mémoire est de comprendre le processus du montage, en particulier sur le travail avec l'acteur. Qu'est ce qui fait un bon acteur ? Quels sont les critères qui entrent en compte dans l'appréciation de son jeu ? Qu'est ce qui amène le monteur à choisir la « bonne » prise ? Comment et dans quel but le montage peut-il agir sur l'acteur ?

Ces questionnements amènent vers une réflexion sur la construction psychologique d'un personnage au montage : quel est le rapport de force qui existe entre les personnages ? Comment le rendre plus intéressant ? Pour mieux comprendre cette partie du travail, il faudra passer par les principes de la communication car le monteur possède le pouvoir du phénix, celui qui permet de faire renaître de leurs cendres les personnages d'un film.

« MOTS-CLES »

LE JEU DE L'ACTEUR - INTERPRETER - OBSERVER - MODELER - PERSONNAGES -
COMMUNICATION - PSYCHOLOGIE - DIALOGUES – RYTHME - TON

Table des matières

<u>Introduction</u>	P 8
<u>I. Le monteur, un interprète du jeu de l'acteur</u>	P 10
<u>A. L'acteur personnage</u>	P 12
1. <i>La palette émotionnelle de l'acteur</i>	P 12
2. <i>La rencontre du monteur avec l'acteur</i>	P 14
3. <i>La direction d'acteur à travers les rushes</i>	P 15
<u>B. Un expert de la communication ?</u>	P 18
1. <i>La communication non verbale</i>	P 18
<i>Les regards</i>	P 19
<i>Les gestes</i>	P 21
2. <i>Une relation affective avec l'acteur ?</i>	P 22
<u>II. Le travail sur l'acteur pour trouver le ton propre au film</u>	P 24
<u>A. La question du dialogue IN et du dialogue OFF</u>	P 24
1. <i>L'interprétation du découpage technique</i>	P 25
2. <i>Le travail sur la communication visuelle</i>	P 27
<i>L'effet du plan de réaction</i>	P 29
3. <i>Le travail sur la parole de l'acteur</i>	P 30
4. <i>Réflexions sur le style</i>	P 32
<u>B. Le travail sur le rythme de l'acteur</u>	P 34
<i>Les silences</i>	P 35
<u>C. Le découpage technique et ses limites</u>	P 38
<u>III. Une relation intime et virtuelle à travers le temps</u>	P 39
<u>Conclusion</u>	P 41
<u>Annexes</u>	P 43

Introduction

« Vedette ou second rôle, silencieux ou volubile, distant ou familier, l'acteur est ce par quoi le film de fiction nous parle, nous émeut, nous fascine. »¹

Depuis son origine, le cinéma n'a cessé de placer l'acteur au centre de son attention. Dès les premiers films muets, une action devant la caméra prenait déjà un caractère exceptionnel et de simples inconnus devenaient des personnages.

Il arrive d'admirer la performance d'un acteur tout comme il est possible de la critiquer. Qu'il soit drôle ou triste, joyeux ou sombre, bon ou mauvais, il ne laisse pas indifférent. L'acteur dans un film essaye de transmettre des émotions. Il cherche à faire vibrer son spectateur.

L'acteur de cinéma est pris dans une mécanique de fabrication très particulière liée aux conditions de réalisation d'un film. Au cinéma, l'acteur est l'objet des désirs du réalisateur. Durant le processus de production et de post-production du film, chaque choix a une influence directe sur son jeu. En dictant les directions à prendre, le metteur en scène laisse plus ou moins libre l'acteur d'interpréter le personnage. Son apparence est modelée par la mise en lumière, les costumes, les accessoires et les effets spéciaux. Parfois même, son corps, ses membres et sa voix sont les résultantes de doublures. C'est Christian VIVIANI, dans son livre *« le magique est le vrai : l'acteur de cinéma, sujet et objet »*, qui met en évidence cette différence entre l'acteur de cinéma et le comédien de théâtre.

« A la scène, il aura toujours la possibilité de diriger le regard du spectateur vers ce qu'il a choisi de lui montrer, alors qu'au cinéma, sans qu'il puisse y faire quoi que ce soit, cette possibilité pourra lui être refusée par la mise en scène qui s'exerce sur lui, c'est à dire par les choix dont il est l'objet. Des choix qui peuvent recouper les siens, mais qui resteront toujours le ressort ultime de celui qui décide, à la caméra. »²

¹ NACACHE Jacqueline, *L'acteur de cinéma*, Paris, Nathan, coll. Cinéma, 2003, page 9

² VIVIANI Christian, *Le magique et le vrai : l'acteur de cinéma, sujet et objet*, Paris, Rouge profonds, coll. Raccords, 2015, page 14.

Une fois le tournage terminé, le monteur récupère l'ensemble des performances réalisées par l'acteur, sous forme de prises ; cet ensemble va constituer les rushes. Ce sont les morceaux du film à organiser pour que la narration prenne vie. A partir de cette matière image fragmentée et discontinuë, le monteur va reconstruire le film avec l'aide du réalisateur tout en essayant de s'approcher le plus possible de ses intentions et de son point de vue. La première chose que fait le monteur c'est regarder l'ensemble des rushes du film. Il scrute la matière visuelle qu'il a et se projette dans le film à venir. Il cherche et recherche. Comme le dit le monteur Yannick KERGOAT lors d'une réunion des Monteurs Associés : « *regarder c'est rechercher* »¹. Alors qu'est-ce que le monteur recherche exactement dans ce chaos ? Et en particulier chez l'acteur ? Pour l'ensemble du film, il s'agit de chercher « *des lignes directrices, une continuité ou des continuités* »² qui vont permettre de construire la narration. Dans cette logique, la question de l'acteur est primordiale. « *Il faut trouver ce qu'ils font, ce qu'ils inventent, ce qu'ils proposent* »³ car ce sont eux qui guident le montage d'une scène. Le monteur interprète et juge le jeu de l'acteur par rapport aux directions que doit prendre le film et peut, quand elles n'ont pas été trouvées au tournage, reconstruire une partie du personnage. C'est en portant son attention sur l'acteur que le monteur pourra cerner les maux, les intentions, le tiraillement de leurs pensées ainsi que les enjeux qui se jouent à l'intérieur d'une scène. Il peut alors établir la continuité psychologique et le caractère de chaque protagoniste sur toute la durée du film. Et quand ceux-ci s'écartent un peu de la narration, le monteur peut agir sur le jeu de l'acteur pour les recentrer, ou les nuancer par rapport à ce qu'ils doivent être dans le film. Agissant comme un fil conducteur de la narration, le monteur a la capacité de donner une seconde vie aux personnages.

¹⁻²⁻³ *Rencontre avec la matière*, Transcription de la réunion du 2 avril 2014 en compagnie de Laure GARDETTE, Matilde GROSJEAN, Yannick KERGOAT, Damien MAESTRAGGI et Nicolas SBURLATI.

<http://www.monteursassocies.com/2015/01/25/rencontre-avec-la-matiere-transcription-de-la-reunion-du-2-avril-2014/>

I. Le monteur, un interprète du jeu de l'acteur

Selon DIDEROT, dans son livre « *Paradoxe sur le comédien* »¹, il y a deux grands types de jeu : « *Le jeu d'intelligence* » et « *le jeu d'âme* ».

Le « *jeu d'intelligence* », c'est le comédien qui fait semblant, qui triche en donnant l'impression qu'il ressent. C'est ce qui s'appellerait aujourd'hui un rôle de composition dans lequel l'acteur utilise ou s'inflige des artifices pour créer son personnage.

« *Le jeu d'âme* », C'est celui qui vit les choses, qui réagit naturellement, qui ressent, incarne et vit les émotions. C'est ce qui s'appellerait aujourd'hui un rôle d'incarnation dans lequel l'acteur est le personnage.

Le comédien utilise la connaissance de son corps pour exprimer des sentiments ou des émotions qu'il ne ressent pas réellement. Il peut alors exister un écart entre le corps et le psychisme. C'est en cela que réside son paradoxe.

A la différence du comédien de théâtre, l'acteur de cinéma, quand il joue, n'est pas en contact direct avec le spectateur. C'est le philosophe Walter BENJAMIN, qui démontre cette difficulté de l'acteur de cinéma. Dans son texte « *l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* »², l'auteur remarque qu'entre la performance de l'acteur de cinéma et le public, il y a de nombreux intermédiaires : la prise de vue, la mise en scène, le montage ou même la postproduction. Autrement dit, le jeu d'acteur perd de son « *aura* », c'est-à-dire de son authenticité. Le spectateur se trouve alors, non pas en empathie avec l'interprétation, mais en position de juge. Il devient, un peu comme le monteur, un expert de la performance globale présentée. Pour Walter BENJAMIN, l'acteur de cinéma est donc un simple instrument, un moyen parmi d'autres pour construire une représentation du réel. La performance de l'acteur de cinéma n'est qu'une succession de performances discontinues, réunies par le dispositif technique du montage. Alors pour qu'un acteur de cinéma soit bon, il faut que le réalisateur le soit aussi.

¹DIDEROT Denis, *Paradoxe sur le comédien*, Paris, Flammarion, 1993, 191 pages

²BENJAMIN Walter, *l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Allia, coll. Petite collection, 2011, 96 pages

Un bon acteur c'est celui dont la technique de jeu est la plus favorable à l'intention du réalisateur. Il serait alors inconcevable que Bruno DUMONT utilise des comédiens professionnels pour réaliser ses films. Les acteurs non-professionnels ont de la difficulté à jouer face à la caméra. Ils émettent de manière maladroite quelque chose de profondément vrai. Chez un acteur professionnel, ce genre de maladresse est plus difficile à gérer. C'est pourquoi un acteur peut exceller dans certains films et être décevant dans d'autres.

A. L'acteur-personnage

Le monteur va chercher dans les rushes les meilleurs moments de la prestation de l'acteur. Une fois la séquence montée, il est impossible, même pour l'acteur lui-même, de déceler les différentes prises qui ont été utilisées. Le spectateur lit la séquence dans son ensemble et a l'impression d'une performance continue. Il ne se doute pas que c'est la somme de plusieurs morceaux de son jeu qui se situent dans différentes prises.

1. La palette émotionnelle de l'acteur

Dans un premier temps, le travail du monteur consiste à observer les rushes pour déceler l'émotion que dégage l'acteur. Pour qu'un spectateur croie à un personnage, il faut que son jeu soit crédible. C'est-à-dire qu'il sache transmettre des émotions plus ou moins fortes, plus ou moins justes selon les situations narratives. Dans cette recherche de vérité émotionnelle, le monteur tisse, à travers les rushes, un lien d'empathie avec l'acteur ou la personne filmée. Pour Alice PETIT¹, le rapport au travail de l'acteur est presque uniquement émotionnel. Décoder les rushes pour découvrir la palette émotionnelle que propose l'acteur est une des choses les plus difficiles pour le monteur. Il faut d'abord mettre en évidence les différences entre chacune des prises pour pouvoir choisir.

Chaque monteur possède plus ou moins sa propre méthode. Celle de Guy LECORNE² est particulièrement significative. Lorsqu'il doit monter un champ-contrechamp, par exemple, il prend la scène par le début et collecte les deux ou trois premières répliques du premier comédien. Il place ainsi chaque morceau de prise correspondant à cette réplique les uns derrière les autres sur la *timeline*. Puis il fait la même chose pour le contrechamp avec le second comédien. Il prend le même moment, lorsque l'acteur écoute, et il ajoute les trois répliques qui suivent. Cette technique lui permet de mettre en évidence ce que propose l'acteur ainsi que les nombreuses possibilités qui s'offrent à lui sur chaque partie d'un plan et d'une scène.

¹Alice PETIT, monteuse (cf annexe page 43)

²Guy LECORNE, monteur cinéma, (cf annexe page 44)

« Si je voyais le plan en entier, la différence je la verrais mais moins bien. Prendre tout ce qui me semble possible d'une prise, pour chaque plan, au même moment, me permet de mieux voir chaque nuance. Je vais choisir comme ça. Cette première étape consiste à faire une sélection de certains moments de la prise. Ce n'est pas tout à fait un montage. Mais ça permet de créer une palette et de réfléchir déjà au montage car c'est à partir de cette sélection que je vais monter la scène. Je vais aller plus vite car immédiatement je vois sur quoi je vais m'appuyer et ce que je vais rejeter. »¹

C'est autour d'une discussion avec le réalisateur basée sur des « j'aime, je n'aime pas, j'aime moins » ou encore « il faudrait que son émotion soit plus intense / moins forte » que le monteur construit la profondeur psychologique des personnages. Ce choix se fait donc à partir de ce que propose le comédien. La différence entre un bon ou un mauvais acteur repose sur la diversité de la palette émotionnelle qu'il propose. Plus son spectre sera grand, plus il y aura de possibilités au montage, et plus le travail sera intéressant et riche. A l'inverse un acteur en difficulté nécessite plus de travail car sa palette sera plus petite. Dans ce cas, il est éventuellement possible, d'aller chercher l'émotion en dehors des prises. Lorsque la caméra vient d'être lancée, ou après le clap, tout ce que va dire et penser l'acteur en dehors de l'action peut paraître plus sincère ou plus vrai car il y perd de sa nervosité ou de sa gêne et va commencer à être lui-même.

Le monteur doit avoir cette force de percevoir et de juger la sincérité de ce que ressent l'acteur, mais il doit aussi avoir la faculté intuitive de se mettre à la place du personnage du film.

¹ Extrait de l'interview avec Guy LECORNE menée le jeudi 2 Mars 2017 à Paris, cf annexe page 44

2. La rencontre du monteur avec l'acteur.

« Une séquence retient mon attention. Celle où le personnage principal occupe l'écran, seul dans la campagne. Bel espace pour notre rencontre à toutes les deux. Moi la monteuse, et elle la comédienne que je ne connaîtrai jamais qu'à travers l'écran de mon ordinateur. Je vais pouvoir la découvrir en tête-à-tête. M'imprégner de la façon dont elle bouge, dont elle marche, dont elle s'énerve, soupire, râle, et enfin se calme. »¹

La rencontre des personnages du film avec le monteur est à sens unique. Elle part de ce que communique l'acteur ou la personne à travers les rushes pour arriver à l'œil du monteur. Ce dernier ne cherche pas à connaître le comédien avant d'arriver dans la salle de montage car il cherche à garder une certaine innocence lors de la rencontre, sans aucun *a priori*. Il est important pour lui de se projeter dans le personnage du film en devenir et dans sa psychologie. Pour cela, il faut observer l'acteur avec un regard neuf, celui du spectateur qui découvrira le film pour la première fois, afin d'être plus réceptif à ses différentes propositions.

En documentaire aussi, les personnes qui sont filmées sont tout de suite perçues comme des personnages pour le monteur. C'est en choisissant le propos par rapport au sujet du film que la personne devient personnage.

« C'est un personnage qui est une partie de la personne. Mais ce n'est pas toute la personne dans sa complexité. Parce qu'en documentaire, une personne peut dire plein de choses, mais selon le sujet (argent, famille ou autre), de tout ce qu'elle va dire on ne va retenir que ce qui fait le personnage de notre film. Ce sont des personnages que je manipule en coupant et en travaillant comme ceux de la fiction, et je me donne toujours comme obligation que le résultat soit proche de la personne. Mais dans la manipulation ce sont des personnages qui seront perçus comme tels par le spectateur. »²

¹ JAY Emmanuelle, *Plus long le chat dans la brume, Journal d'une monteuse*, Les éditions Adespote, Paris, 2016, page 17.

² Extrait de l'interview avec Bernard SASIA menée le jeudi 31 Octobre 2016 par téléphone, (cf annexe page 43)

Dans la salle de montage, le comédien ou la personne filmée est tout de suite perçu comme un personnage en puissance : le personnage du film dont il va falloir créer la cohérence, la continuité et l'évolution psychologique. Il est alors plus important de comprendre la conception du personnage plutôt que la personne qui se cache derrière le rôle. Cette compréhension du personnage s'établit en lisant le scénario et en discutant avec le réalisateur pendant le montage. Mais elle peut aussi se lire à travers les rushes.

3. La direction d'acteur à travers les rushes

Pour Bernard SASIA, au moment des rushes il est possible de voir le travail du réalisateur sur l'acteur.

« Très souvent je regarde la première prise et la dernière. La première est intéressante parce que l'acteur est souvent plus spontané dans ce qu'il propose. Puis le réalisateur travail l'acteur pour l'amener là où il a envie qu'il soit. Ça va prendre plusieurs prises, et il y arrive ou pas. S'il n'y arrive pas, la première prise demeure la meilleure. Les premières prises sont souvent intéressantes parce qu'elles ont quelque chose de très fort quand les directions du metteur en scène n'ont pas abouties. Il a demandé à l'acteur de faire d'autres propositions qu'il n'est pas arrivé à faire, donc l'acteur est meilleur dans la première prise ».

Si dans une première prise un acteur en fait beaucoup trop par rapport à ce que devrait être le personnage, le monteur va décider d'aller voir une autre prise. La scène représente la réaction d'un homme qui découvre sa femme avec son amant. Dans la première prise, celui-ci arrive avec un bouquet de fleurs dans les mains. Face à la surprise et au mécontentement, il laisse un temps très long avant de s'esclaffer haut et fort et de lancer son bouquet hors champ. Il s'en va ensuite en claquant la porte. La première proposition de l'acteur dépeint un personnage plutôt colérique qui réagit sous l'emprise de ses émotions alors que pour le réalisateur ce doit être quelqu'un de plus subtil et qui laisse moins paraître ce qu'il pense. Le metteur en scène va travailler avec l'acteur pour arriver à cela. Dans la dernière prise le comportement de l'acteur est évidemment très différent: choqué il laisse un temps pendant lequel il lâche son bouquet de fleurs doucement devant lui, puis il dit son texte et s'en va en claquant la porte avec beaucoup

moins d'énergie. Dans cette dernière prise, l'acteur laisse plutôt penser à un personnage déçu et timide. Entre-eux-deux, il y aura eu des prises avec des nuances de jeux plus ou moins remarquables. Cet exemple assez simple permet de bien comprendre que le monteur, en voyant ces deux prises (la première et la dernière), perçoit deux propositions de personnage différentes, dont la dernière semble s'approcher davantage de ce que voudrait le réalisateur.

A travers le visionnage, le monteur peut comprendre ce que cherche le metteur en scène. Il voit l'évolution du jeu de l'acteur, ce qu'il propose au début comparé à ce qu'il fait à la fin, et dans quelles directions le réalisateur cherche à emmener la psychologie du personnage.

Parfois au tournage, la scène prend une direction qui n'est pas vraiment dans le ton général du film mais pour s'en rendre compte, il faut d'abord monter une première version.

« Souvent un premier montage sert à voir la scène et permet de se rendre compte de ce qui marche ou pas. Il faut même avoir un truc mauvais pour pouvoir rebondir. Après je reprends la scène, je la re-module selon les intentions, le rythme, le nombre de plan etc. »¹

Pour déceler l'identité psychologique d'un personnage, Bernard SASIA a une méthode très intéressante. Il explique que depuis ses derniers films, il ne regarde plus les rushes dans la durée. Il part des prises considérées comme bonnes, soit par les rapports scriptes, soit par l'assistante monteuse, pour échafauder un brouillon de montage du personnage. Cela lui permet de percevoir très rapidement la continuité du personnage sur l'ensemble du film.

Bernard SASIA est d'ailleurs très attentif à ce que l'évolution du jeu dans les prises au sein du montage soit le plus fidèle possible au personnage. Après avoir monté une séquence, il se repasse chaque plan du comédien utilisé dans le montage pour vérifier la cohérence du personnage dans sa continuité.

¹ Extrait de l'interview avec Guy LECORNE menée le jeudi 2 Mars 2017 à Paris, cf annexe page 44

D'un film à l'autre, il peut arriver qu'un monteur se retrouve à travailler avec le même comédien. Il y a alors de fortes chances pour que cette connaissance préalable du travail de l'acteur vienne modifier sa méthode. Cela peut par exemple influencer la manière de regarder les rushes. Si l'acteur a tendance à être meilleur dans les dernières prises, le monteur ira peut-être d'abord les visionner.

Le monteur est à l'écoute, observe chaque proposition que font les acteurs, et les juge selon son propre ressenti. L'acteur peut très bien être excellent ou mauvais dans l'expression de ses sentiments. Il peut proposer une grande palette ou alors se cantonner à peu.

Le travail du monteur dépend vraiment de la richesse des propositions de l'acteur. Celles d'un non professionnel ne seront pas les mêmes que celles d'un professionnel. Cela aura un impact sur le travail qu'il faudra faire avec lui au montage. Le monteur cherche à connaître le personnage et son évolution psychologique sur toute la durée du film. Il peut grâce aux différentes prises et au travail du réalisateur sur l'acteur comprendre la direction psychologique d'une scène. Pour connaître le chemin que doit prendre le film, il faut parfois plusieurs essais de montage. Une fois la consistance du personnage, la direction et le ton du film connus, le monteur va retravailler la scène pour trouver la justesse du jeu de l'acteur et le remettre dans la bonne direction s'il s'en écarte. C'est un travail de sculpture qui se base sur les performances proposées, en accord avec la narration du film pour en tirer *la substantifique moelle*¹.

¹ Cette expression française mise en exergue par François RABELAIS dans *Gargantua* en 1534 est reprise par Albert JUGERSON dans son livre *Pratique du montage*. Il désigne le sens caché de toutes choses, c'est à dire ce qu'il faut retenir de meilleur ou de plus profond.

B. Le monteur, un expert de la communication ?

Pour cerner les personnages, il faut d'abord être attentif à la mise en scène et à ce qui se passe à l'intérieur du cadre. Si l'acteur est un élément important de la narration, celui-ci est plongé dans un décor dans lequel il évolue et interagit. Chaque prestation du comédien est le résultat du travail effectué avec le réalisateur. Si l'acteur entreprend quelque chose, il va le faire par rapport à ce qu'il a compris du rôle. Chaque regard, chaque geste, chaque parole et chaque émotion que donne l'acteur agit sur la manière de percevoir sa performance. Il reproduit des choses du quotidien qui ont un impact sur notre perception psychologique. Cette lecture est inconsciente mais c'est ce qui crée de l'empathie avec le personnage. C'est sur la base de la perception instinctive de l'ensemble de la communication de l'acteur que le monteur juge sa performance.

1. La communication non verbale

La communication verbale ne représente qu'une partie infime de ce qui est perçu par un individu. Chez l'être humain, la vue prend le dessus sur l'ouïe. Au cinéma, la perception de l'image est plus forte que le son. Dans cette logique de perception du jeu de l'acteur, le monteur est particulièrement attentif à la communication non-verbale. L'expression des sentiments passe plutôt par le jeu physique de l'acteur. Si dans un champ-contrechamp, le but du monteur est de mettre en évidence la relation qui unit (ou non) les deux personnages, ainsi que la psychologie de chacun, alors il faut être très attentif aux expressions visuelles des acteurs afin d'établir leurs relations non-verbales. Le non-dit en direction d'acteur et en mise en scène est très intéressant car il permet de créer la profondeur psychologique de chaque personnage.

La communication non-verbale d'un être vivant se construit souvent dans les silences, autour de gestes, de positions, d'attitudes et passe par les expressions faciales pour compléter, dénoter ou jouer avec les sous-entendus de ce qui est dit. Le monteur joue avec ces différents éléments pour remanier la communication de l'acteur. En fonction de l'image du personnage qu'il souhaite que le spectateur perçoive, il peut s'amuser à replacer des regards ou des gestes, en réponse à certaines choses, pour créer le rapport de force qu'il doit y avoir entre les protagonistes.

Les regards

« *Le regard est un geste des yeux.* »¹

En pratique, le monteur lit les rushes en portant une attention particulière aux yeux d'un acteur. Chez l'être humain l'œil parle énormément. Que l'acteur incarne ou compose, il utilise son regard pour transmettre les émotions. Dans une confrontation ou un dialogue, les yeux participent entièrement à la communication. Ce sont eux qui permettent de comprendre l'état d'esprit du personnage car ils sont « le miroir de l'âme », ils expriment les sentiments.

« *Un regard s'allume ou s'éteint en fonction des sollicitations du milieu mais aussi selon les pensées qui vous traversent l'esprit.* »²

Il est très difficile d'établir une typologie du regard, tant les nuances peuvent être nombreuses. Il peut être moqueur, apeuré, joyeux, triste, gêné, indifférent, ou faussement indifférent, sensuel, aguicheur, gourmand, jaloux, concupiscent, amoureux, fatigué, noir, sévère, atone, vif, vide, amorphe, pétillant, etc. De plus, le contenu d'un regard ne reste jamais immobile. Il fluctue, évolue, change d'intensité selon les interactions qu'il peut avoir avec son environnement et ses interlocuteurs.

« *Par exemple, si votre interlocuteur tient un discours qui vous dérange, vous aurez tendance à plonger votre regard vers le sol pour masquer la gêne qui vous embarrasse. Le regard gourmand d'un homme mûr qui observe une jeune et jolie femme est parfaitement imaginable, au même titre que celui d'une femme qui exprime son dégoût d'un vieux barbon qui tente de la séduire. Le regard représente à tout moment la synthèse du climat mental d'un individu face à une situation donnée. Il faut apprendre à observer celui de ses interlocuteurs tout en écoutant leur discours pour réaliser l'incommensurable richesse de ces expressions.* »²

¹ VINCENT Jean-Didier, *Le cœur des autres : Biologie de la compassion*, Plon, Paris, 2003, 293 pages.

² MESSINGER Joseph, *Le langage des gestes pour les nuls*, First, coll. Pour les nuls, Paris, 2009, page 64.

Le mouvement du regard prend une place particulièrement importante dans un dialogue. De nombreux livres ou sites internet en font des analyses plus ou moins pertinentes. Par exemple si une personne lève les yeux vers le ciel de manière plus ou moins systématique lors d'une conversation, cela peut être interprété comme le signe d'une fausse sincérité ou d'un aveu de tricherie, mais il se peut aussi qu'un avion passe à ce moment-là dans le ciel et que le bruit attire le regard de l'interlocuteur parce qu'il s'ennuie. L'orientation du regard en bas à gauche indiquerait plutôt une indécision ou le tempérament incertain de la personne. Un mouvement en haut à gauche serait le signe d'un caprice, d'une fantaisie et serait très utilisé pour la séduction chez les femmes. Fuir le regard de l'autre est un signe bien connu de malaise, de gêne ou de timidité.

Ce type d'analyse possède cependant ses propres limites. La présence d'une fenêtre, d'une lumière ou même l'arrivée d'un autre individu peuvent venir modifier le regard. Une personne mal à l'aise aura tendance à chercher des points de fuite qui dépendent de l'environnement dans lequel elle se situe. Tous ces facteurs biaisent une analyse des mouvements des yeux à partir d'une grille préétablie. C'est d'ailleurs pour cette raison que le monteur ne fait jamais d'analyse et qu'il donne plus d'importance à son ressenti.

Les gestes

Joseph MESSINGER utilise le terme de « *GPM* » pour désigner les gestes, les postures et les mimiques d'un individu. Pour lui, les « *GPM* » seraient une retranscription quasi directe et automatique du flux de la pensée. C'est ce phénomène qu'il appelle « *effet gesticulatoire* ».

« Si vous envisagez de quitter votre job pour vous joindre à l'élaboration d'un projet en devenir, vous pourriez reproduire le geste suivant : la main à hauteur du visage, paume retournée contre la bouche, comme pour éviter une gifle virtuelle. Ce code gestuel traduit une peur de l'avenir parfaitement légitime dans le contexte décrit. Le climat mental est donc le chef d'orchestre qui dirige ces effets gesticulatoires. Les grands comédiens expriment à merveille ces multiples changements d'humeur en ayant recours à des mimiques ou à des gestes appropriés au contexte imposé par le scénario. C'est là leur force et ce qui fait toute la différence entre un cabotin et un véritable artiste. Quand un film remporte un certain succès, ce n'est pas uniquement parce que l'histoire plaît au public, mais aussi parce que les acteurs ont réussi à s'approprier les sentiments exprimés par les personnages qu'ils jouent. Ils sonnent « vrai » quand ils reproduisent au mieux les gestes et les postures qui animent leurs personnages. Ils sont devenus leurs personnages, sur un plan purement GPM. »¹

Là encore, il existe de nombreuses interprétations. La manière de croiser les bras, les doigts et de tenir le téléphone serait une indication du profil psychologique de la personne, de même que la manière de croiser les jambes, ou de tenir une cigarette.

Bien qu'intéressante, l'analyse de la communication selon une grille préétablie n'est pas forcément pertinente car tous les regards et les gestes ne sont pas toujours liés à l'individu. La communication visuelle de l'acteur est très importante et agit inconsciemment sur notre compréhension de ses émotions et de ses pensées. Pourtant, le monteur ne s'appuie pas toujours sur le sens de ces gestes et de ces regards.

¹ MESSINGER Joseph, *le langage des gestes pour les nuls*, First, coll. Pour les nuls, Paris, 2009, page 18.

2. Une relation affective avec l'acteur ?

Parfois, un détail émeut particulièrement le monteur (un geste, un regard, une réaction) et cela va induire en erreur la construction de la personnalité du personnage.

« L'acteur ou l'actrice, peut-être plus ou moins sympathique et du coup tu mélanges un peu ce que tu as d'affectif, le rapport que tu as avec le personnage, avec celui que tu as pour l'acteur. Ça peut t'arriver d'apprécier plus particulièrement une partie de l'acteur, par exemple son visage, et ça peut influencer la manière dont tu vas choisir les plans, mettre en valeur telle ou telle chose. Tu vas avoir envie de laisser vivre sur l'écran cette partie qui te plaît le plus parce que tu es dans un rapport fusionnel avec lui. Parfois tu fais une proposition de montage en fonction de ce rapport émotionnel que tu as avec l'acteur, et le réalisateur va trouver ça bien, parce qu'il n'aura pas vu ça dans le jeu. Parfois tu te plantes complètement parce que tout d'un coup tu trouves un regard très beau, un regard très chouette, très émouvant, mais ce n'est pas ce que veut exprimer le réalisateur, et du coup tu es tombé à côté, parce que tu es tombé amoureux d'un regard, d'un truc qui t'a influencé. Chacun à sa propre sensibilité et il faut savoir aussi écouter celle des autres notamment celle du réalisateur qui est la plus importante ».¹

Il arrive parfois qu'un acteur dégage quelque chose de très fort qui attire le monteur de façon inexplicable, presque magique. C'est ce que Bernard SASIA appelle « *la prestance* ». Au-delà de sa simple présence à l'image ou de sa façon d'occuper le cadre, l'acteur peut susciter une certaine attirance qui influence le monteur sur la construction du personnage, parfois à tort.

Le monteur regarde les rushes comme il regarde le monde : avec sa propre vision, sa propre subjectivité. Il juge et apprécie non seulement le jeu de l'acteur, mais l'acteur lui-même : son physique, ses émotions, sa manière d'être, etc. C'est cette vision qui peut parfois l'amener à s'égarer en chemin.

¹ Extrait de l'interview avec Alice PETIT menée le jeudi 10 Novembre 2017 à Paris.

II. Le travail sur l'acteur **pour trouver le ton propre au film**

Dans un champ-contrechamp par exemple, faut-il montrer la personne qui parle ou celle qui écoute ? Quand l'acteur parle et que le spectateur le voit parler dans l'image, il est d'usage de dire que son dialogue est en « IN ». Si le spectateur l'entend parler et qu'il ne le voit pas à l'image, son dialogue est en « OFF ». La question du placement de la voix du comédien détermine une grande partie des choix du monteur.

A. La question du dialogue « IN » **et du dialogue « OFF »**

Pour y répondre, il y a plusieurs questions à se poser. Les deux premières questions, les plus importantes, sont interdépendantes. Il s'agit du rapport de force psychologique entre les protagonistes ainsi que leurs importances dans la séquence. Qui est le personnage principal ? Faut-il le voir beaucoup ou au contraire s'en frustrer ? Est-ce qu'il faut montrer les signes de leurs relations ou au contraire un certain personnage domine tous le long ? Y a-t-il un basculement qui s'opère entre leurs individualités ? Ce sont ces différentes réflexions qui permettent de savoir si c'est mieux de montrer tel personnage ou alors de voir la réaction de l'autre lors d'une discussion. La question du « IN » et du « OFF » est celle qui motive chaque plan dans un champ contrechamp.

Pour y répondre, il y a certains signes dans le découpage qui viennent mettre en évidence une réplique ou l'importance de certains personnages par rapport à d'autres.

1. L'interprétation du découpage technique.

Pour une séquence dialoguée, le découpage technique est un indicateur à privilégier pour déceler l'importance des personnages et la place qu'ils doivent prendre dans la scène. Il permet très vite de déceler ce que veut le réalisateur et ce qui est important pour lui. Le découpage de la séquence 52 du film *La tendresse*¹ de Marion HÄNSEL, 2013, est un exemple plutôt significatif. A ce moment du film, la mère et son ex-mari se retrouvent au restaurant, après avoir fait un long trajet, pour rencontrer la petite amie de leur fils qui est en vacance au ski. D'un côté il y a le père, incarné par Olivier GOURMET avec à côté de lui la petite amie de son fils, jouée par Margaux CHATELIER. De l'autre il y a la mère, jouée par Maryline CANTO, avec son fils, joué par Adrien JOLIVET.

Le découpage est constitué de 6 plans. Il y a deux « two-shot » frontaux qui opposent d'un côté Olivier G et Margaux C à Adrien J et Maryline C. Il y a un Gros plan Sur Maryline C, un gros plan sur Adrien J. Un plan des quatre à table (52/6/2), un plan (52/6/2) sur Olivier G, Margaux C et le Patron.

L'analyse des échelles de plans, permet de voir qu'Olivier GOURMET et Margaux CHATELIER n'ont pas droit à leur gros plan. Olivier Gourmet est très présent par sa prise de parole : il monopolise le dialogue sur toute la durée de la séquence. Dans sa gestuelle et ses postures, il occupe le cadre. Margaux C. est plutôt relayée à l'arrière-plan par le découpage. Elle n'est sans doute pas le sujet le plus important de la scène.

A première vue, tous les personnages semblent importants. Mais les dialogues ne sont pas couverts en intégralité par chaque plan. Le premier plan s'arrête à l'arrivée du patron. Le second reprend sur la question d'Olivier qui demande un dessert et s'étend jusqu'à la fin. Le troisième reprend tout en Off, jusqu'aux répliques de fin en « IN ». Puis le découpage ressort sur la mère et son fils, pris séparément. La réplique de Maryline C et celle d'Adrien J semblent très importantes car traitées chacune en Gros plan. Il y a d'ailleurs un Pick-Up qui a été fait pour la dernière réplique d'Adrien J, en « IN ». A première vue ces deux répliques d'Adrien et de Maryline doivent prendre un sens particulier dans la séquence. A contrario, les paroles du père étant beaucoup moins intéressantes pourraient aller en « OFF » pour laisser place aux réactions de la mère et de son fils pour montrer leur complicité par exemple.

¹ Se référer à l'annexe page 50

L'analyse du découpage donne des indices importants sur les choix du réalisateur et de la direction que doit prendre le montage de la séquence, notamment sur le choix de mettre telle ou telle réplique en « IN ». Elle permet aussi de comprendre ce qui se joue entre les personnages.

La qualité du jeu de l'acteur peut influencer le choix du « IN » ou du « OFF ». L'acteur n'est pas toujours à l'aise face à la caméra. Un acteur professionnel ou non-professionnel peut se retrouver en position de faiblesse dans la situation ou la scène à jouer. Il peut arriver qu'une actrice brillante se retrouve complètement effrayée par une scène où elle doit se livrer à de l'improvisation. De nombreux moments seront plutôt mauvais alors que d'autres seront géniaux. Pour le monteur, si la faiblesse de l'actrice ne transmet pas un sentiment réel ou qu'elle n'est pas justifiée par rapport à la psychologie du personnage, il faut faire l'effort de trouver un autre chemin, une façon de contourner et de couper autour de cette faiblesse.

Bernard SASIA explique qu'il existe de nombreux cas où l'acteur influence le choix du « IN » et du « OFF ».

« Il existe des acteurs qui jouent le « OFF » et d'autres qui ne le jouent pas. Il y a des acteurs qui parlent et qui, lorsqu'ils s'arrêtent, effacent tout ce qui se passe sur leur visage. Il y en a au contraire où il se passe des choses même quand ils ne parlent pas. Il y en a qui quand ils parlent ne jouent pas. Donc il y a ces différents cas. En plan séquence on est battu, on ne peut rien faire, mais dans un champ-contrechamp, on peut améliorer le jeu de l'acteur. S'il a un côté un peu mécanique, qu'il commence les phrases toujours de la même manière et qu'il les termine pareil. Il est évident que si en face il y a un acteur qui est très bien, on peut arriver à tricher en faisant en sorte qu'on passe sur l'acteur qui est moins bon juste au moment où il est bien. »

Pour lui, il y a deux fonctions dans un champ-contrechamp : l'aspect plutôt technique du travail minutieux d'amélioration du jeu de l'acteur, d'un côté, l'aspect plutôt dramatique dans lequel il est question de montrer la personne qui parle ou celle qui réagit, et à quel moment de la phrase, du mot ou de la fin du mot le spectateur à envie de voir l'autre. C'est ce qui permet de créer le désir ou la frustration.

Le travail du monteur oscille entre recherche technique d'amélioration du jeu de l'acteur et création des intentions de la scène. C'est un équilibre constant entre le travail sur le jeu et ce que doit être la psychologie du personnage à un moment précis de la narration du film.

2. *Le travail sur la communication visuelle de l'acteur*

Le monteur peut venir améliorer, orienter ou accentuer ce que propose l'acteur en modifiant le placement d'un regard ou d'un geste. Il peut recréer et jouer avec la communication visuelle de l'acteur pour que ce qu'il communique soit propre à l'image du personnage.

L'acteur, qu'il incarne ou qu'il compose, joue avec les regards. Dans un champ-contrechamp, le monteur peut les réutiliser et les replacer comme il veut selon les nuances qu'il cherche à apporter dans la relation entre les personnages.

Par exemple, l'attitude et la manière d'allumer une cigarette peuvent en dire beaucoup sur le rapport de force entre deux personnages dans une confrontation. Cela peut être la supériorité, ou l'infériorité selon la manière dont elle est tenue. Mais le moment où interviendra le geste qui va allumer la cigarette couplé au regard et à la parole participe aussi à la création de ce rapport de force. Si la cigarette est allumée dès le départ de la conversation, cela donne une lecture sur la suite des événements. A l'inverse, si elle l'est à la toute fin, il est possible de maintenir l'ambiguïté du rapport de force jusqu'au moment où elle est allumée. Et le monteur peut, avec le réalisateur, (re)décider du moment où le personnage effectue ce geste.

Dans le documentaire de « *The cutting edge, the magic of movie editing* », réalisé par Wendy APPLE en 2004, le monteur Frank J URIOSTE raconte une anecdote à propos du montage de la scène de l'interrogatoire dans *basic instinct*, réalisé par Paul VEROHVEN. Il explique qu'il a dû recréer l'échange de regards sur toute la durée de la séquence car l'utilisation des répliques du dialogue, seules, ne fonctionnait pas. Pour rendre la scène intéressante il est allé chercher dans les prises des regards qu'il pouvait y avoir à d'autres moments de la scène qu'il est venu replacer à d'autres endroits de la confrontation. Il explique que Sharon STONE en voyant la scène avait demandé qu'elle soit retirée du film car elle avait l'impression que cela rendait sa performance moins bien.

Une des méthodes menée par Olivier ASSAYAS et sa monteuse Laurence BRIAUD est très significative quant à ce travail sur l'acteur. Ils montent sans le son comme à l'époque du muet en choisissant des expressions visuelles, des gestes ou des réactions de comédiens. Cela leur permet de n'être attentifs qu'à l'aspect visuel du jeu de l'acteur. Une fois la séquence montée, ils la regardent et en fonction de leurs ressentis ils vont chercher autre chose. A la fin, une fois qu'ils ont la séquence, ils resynchronisent le son.

« On monte sans le son comme à la période des films muets. On choisit des expressions visuelles, des gestes, ou des réactions que l'on monte sur la timeline. Puis on regarde la séquence en se disant qu'à tel endroit il faudrait que l'émotion d'untel soit plus intense, plus forte. On retourne chercher autre chose dans les rushes, on remplace et on recommence ainsi de suite. A la fin on resynchronise tout et ça donne souvent un résultat très bon. Même si parfois les dialogues changent, ce n'est pas grave. »¹

Parfois il n'est pas utile qu'un acteur dise quoi que ce soit ; un regard, une réaction se suffisent à eux-mêmes pour exprimer un sentiment. A travers un plan de réaction, il est possible de lire, via le visage de l'acteur son expression et ce qu'il veut dire. Mais le sens que donne le spectateur à cette réaction dépend du plan qui précède dans le montage.

¹ Extrait du débat avec Arnaud DESPLECHIN et sa monteuse Laurence BRIAUD réalisé par les étudiants du Master 2 Professionnel Scénario, Réalisation, Production de l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne.

<https://www.youtube.com/watch?v=SstJQL8xKzA>

L'effet du plan de réaction

Au début du XX^{ème} siècle en Russie, quelques réalisateurs développent une façon expérimentale de monter qu'ils théorisent dans des manifestes. Ce mouvement est appelé Avant-garde. Lev KOULECHOV, un cinéaste Soviétique, comprend le pouvoir du montage sur le jeu de l'acteur dans une expérience cinématographique appelée « *l'Effet K* ». Il découvre que selon la manière d'assembler les plans, le spectateur leur attribue différentes significations qui n'étaient pas présentes dans les plans pris séparément. C'est le premier à théoriser cet effet de juxtaposition. Dans son expérience, KOULECHOV entrecoupe un gros plan d'un acteur inexpressif avec des plans qui représentent trois sujets différents : une fille dans un cercueil, un plat de soupe chaude et une jolie femme allongée dans un canapé. Alors que son visage n'exprime aucun sentiment, les spectateurs interprètent l'émotion du personnage. La première juxtaposition donne l'impression qu'il est triste, la seconde qu'il a faim et la troisième qu'il est amoureux.

En 1964, dans une interview pour l'émission *Telescope*, Alfred HITCHCOCK va un peu plus loin dans la réflexion sur le plan de réaction. Le gros plan d'un homme qui se met à sourire est d'abord juxtaposé à un plan sur une femme qui joue avec son bébé. Le sourire de l'acteur prend tout son sens. C'est le sourire d'un homme sympathique et tendre. De la même façon, si à ce même sourire on assemble le plan d'une femme en bikini, le sourire devient celui d'un voyeur ou d'un pervers et est interprété par le spectateur comme étant malsain.

Un simple plan de réaction selon ce qui lui précède prend un sens différent et vient connoter, amplifier, modifier l'émotion de l'acteur déjà présente à l'image.

Lorsque le monteur travaille l'image sans se préoccuper du son, il effectue inconsciemment un travail sur la parole de l'acteur. En effet, la communication orale est dépendante de celle visuelle. L'expression émotionnelle de l'acteur est ce qui donne du relief aux mots. C'est le lien entre le propos et l'expression visuelle qui donne le ton du jeu de l'acteur, de la scène et du film.

3. *Le Travail sur la parole de l'acteur*

Il existe d'autres techniques qui vont servir et aider le comédien. Un monteur enlève souvent du dialogue. Un scénario inclut toutes les informations nécessaires à la bonne compréhension de l'histoire. Lorsque le monteur et le réalisateur voient la scène montée, ils peuvent se rendre compte que le dialogue est trop explicatif et ne sonne pas juste dans la bouche de l'acteur. La plupart du temps, ces informations sont d'ailleurs déjà présentes dans le cadre : dans le décor, la mise en scène, les accessoires etc. L'image en dit déjà suffisamment et il n'y a pas besoin que ce soit répété par l'acteur. De la même façon qu'enlever du dialogue, intervertir et échanger des lignes de texte permet de créer un autre effet et de rendre l'interaction entre les personnages plus dynamique et plus spontanée.

Il est tout aussi important qu'une scène ne soit pas trop explicite. Si elle est trop claire, le spectateur est expulsé en dehors de l'histoire. Il faut parfois rendre plus floues et plus subtiles les choses pour laisser le spectateur penser par lui-même. Cela va influencer la perception qu'aura le public du jeu de l'acteur et du personnage.

Pendant le montage de *Je vais mieux*, Jean-Pierre AMERIS, le réalisateur et Anne SOURRIAU, ont retravaillé les dialogues d'une séquence qui s'éloignait du ton et du sujet du film. La scène en question rassemble la famille du personnage principal autour d'un repas. En retravaillant la parole des comédiens, ils sont passés d'une séquence de quatre minutes et cinq secondes à environ une minute et vingt-cinq secondes. La première version était dans un ton dramatique et psychologique. Elle traitait plutôt le malaise du personnage par rapport à la famille ainsi que la peur de la mort, de manière très réaliste. La seconde était dans un ton plus comique et moins lourd. Le sujet de la scène avait été recentré sur l'aspect dérisoire de son mal de dos et sur l'aspect hypocondriaque du personnage. Il devenait plus ridicule donc plus drôle. Le mal-être était toujours présent, mais il était sous-tendu et moins explicite.

Le montage de la deuxième version commence plus tard et finit plus tôt, la quantité des dialogues a diminué, l'ordre des répliques a changé, la scène devient moins claire et beaucoup de choses passent maintenant par les non-dits.

Cet exemple est particulièrement intéressant : il montre que la manière dont les gens se parlent donne une certaine lecture de la scène. Le monteur travaille l'acteur et dirige la façon dont le

spectateur doit la voir. En travaillant les dialogues, il est tout à fait possible de venir modifier le ton du film.

« Moi j'ai toujours des problèmes à couper de longues scènes où les gens se parlent, parce qu'on a un nombre illimité de choix et d'opportunités. Avec simplement deux interlocuteurs, la scène peut prendre des directions très différentes. Le drame devient comédie ; le pathos devient tragédie. Ça peut devenir une espèce de séquence d'interrogatoire ou de déposition avec un montage très rapide, ou ça peut être très lent et introspectif si on utilise beaucoup de réflexions, de respirations, d'air et de pauses, et pas que les mots. C'est là qu'un bon monteur peut aider un réalisateur. »¹

¹Steven SPIELBERG à propos du montage, extrait du documentaire *The cutting edge, the magic of movie editing*, Wendy APPLE, 2004

4. Réflexions sur le style

Selon le style du film, le monteur ne va pas monter de la même manière. Pour une comédie, le but est de faire rire. Mais il arrive souvent que quelque chose de drôle dans les rushes soit évincé lors de la première version de montage. Il s'agit alors de retrouver l'effet comique qui a été détruit.

Dans la revue des cahiers du cinéma N°692 de Septembre 2013, il y a une interview de Martial Salomon, le monteur des films d'Emmanuel MOURET, qui explique son travail sur le montage de *Changement d'adresse*.

*« Au début de *Changement d'adresse*, Frédérique Bel propose à Emmanuel Mouret une colocation avec une amie à elle. Lorsqu'elle demande des références au jeune celui-ci lui dit qu'il est corniste. Tout le dialogue de cette scène presque exclusivement montée en champ contrechamp repose sur un quiproquo entre les mots « cor » et « corps ». »*

La particularité du montage de cette séquence repose sur un principe de ping-pong où les dialogues sont la plupart du temps montés en « IN ». Martial SALOMON explique comment il a travaillé le rythme et parle de l'effet de temporisation.

« C'est une séquence qu'on a beaucoup montée au son – ce qui ne veut pas dire qu'on ferme les yeux mais qu'on écoute le rythme du dialogue. On écoute, on raccourcit, on se dit « là, elle réagit trop rapidement », alors on laisse un peu d'espace entre deux répliques. C'est seulement après avoir défini le rythme général du dialogue, du point de vue du son qu'on décide de la coupe. C'est un travail d'orfèvre. Cette méthode est particulièrement effective dans des scènes où les comédiens ne bougent pas. Ici, à partir du quiproquo autour du mot « cor », il y a une accélération du montage. Plutôt que de ralentir pour souligner l'effet et laisser aux gens le temps de rire, on accélère. Normalement dans les comédies, notamment à la télévision, on tempore : on monte le gag et on laisse un petit blanc derrière pour que le spectateur ait le temps de réagir. Alors que si l'autre comédien enchaîne immédiatement, le spectateur risque de ne pas s'autoriser à rire par peur de rater la réplique suivante. Si on colle toutes les répliques, on ne sait pas toujours quand on doit rire. Alors que si on fait un montage rapide et

que tout à coup on laisse un blanc, l'écho de la dernière phrase est souligné par le blanc d'après. »¹

Monter la quasi-totalité des dialogues en « IN » permet de profiter de ce qui est dit pour jouer avec le comique du quiproquo. Peut-être que pour monter cette séquence de façon dramatique, le monteur aurait utilisé plus de plan d'écoute pour montrer la réaction de la personne à ce qui est dit. Il aurait peut-être essayé de rajouter des silences et des ponctuations en travaillant le rythme de l'acteur. Mais il faut faire attention, si le montage à un réel pouvoir, il n'est pas question de monter une séquence à l'inverse de ce qu'elle doit être. Dans une comédie burlesque qui repose sur des gags, enlever des morceaux de performances physiques et corporelles pour rendre l'acteur plus dramatique desservirait autant son jeu que le film.

¹ *L'art de monter*, Cahier du cinéma n°692 : *éloge de la comédie*, Septembre 2013, p 31 à 34

Cf annexe page 57

B. Le travail sur le rythme de l'acteur

Pour Guy LECORNE, il est important de souligner que le travail sur le rythme de l'acteur n'est pas indépendant de son propre jeu.

« Ce qui est important c'est le tempo d'une scène. Et ce tempo il est d'abord donné par les comédiens. On part de ça, de ce qu'ils ont joué. Puis après quand on monte la scène il va y avoir une sorte de jeu dans lequel on peut tendre / distendre. Au montage, ce jeu on peut l'accélérer à un certain moment, le desserrer à d'autres, pour lui donner plus de tension. Et ce travail se fait à partir du travail du comédien. Comme si on travaillait avec eux. »

L'acteur propose un rythme de jeu qui n'est pas toujours en adéquation avec le ton et le propos du film. Dans une prise qui semble bien, il peut y avoir des bosses qu'il faut lisser. Par exemple des pauses inadaptées à la situation ou des scories¹ peuvent être effacées par le montage. Enlever tous ces petits défauts permet de masquer le malaise de l'acteur, en lui redonnant un rythme plus rapide par exemple. Le travail du monteur sur son jeu n'est pas juste un travail d'épuration. S'il enlève des dialogues et des temps morts, il peut aussi rajouter du silence.

« Je me souviens d'une scène dans la vie de Jésus, où une jeune fille se fait un peu tripoter par la bande de gus à la sortie du gymnase. Puis après il y a une scène dans le bistrot où le père de cette fille leur crie dessus. Quand tu regardes les rushes de ça, c'est assez épouvantable. Le père donne le texte de manière très maladroite. C'est une sorte de Litanie où tout est sur le même ton, monotone et ennuyeux, sans variation. Ça ne marche pas. Le montage a permis de rétablir de la vie. Ce que j'ai fait c'est ajouter du temps à l'intérieur. Laisser des pauses entre les phrases. »²

¹ scorie est à prendre au sens métaphorique ou figuratif. C'est la partie d'une chose ou plus rarement d'un être, concret ou abstrait que l'on considère comme sans valeur, de qualité médiocre ou mauvaise et que l'on élimine. Il peut s'agir d'onomatopées comme par exemple des euh, des hum.

² Extrait de l'interview avec Guy LECORNE menée le jeudi 2 Mars 2017 à Paris, cf annexe page 44

Les silences

Paradoxalement, c'est peut-être avec les silences que le monteur joue le plus. Il enlève, il rajoute, il raccourcit ou il rallonge... Guy LECORNE explique son travail dans une séquence de Flandres.

« Dans Flandres il y a une scène très dure où trois soldats violent une femme. Elle est dure parce qu'ils ne disent rien... Au tournage la parole banalisait la scène et ça devenait presque ridicule Et ça tu le comprends en montant. C'est en enlevant petit à petit toutes les paroles et en jouant avec les bruits d'efforts que la scène a pris toute sa cruauté. Le reste c'est du bavardage qui tue complètement la scène. »

Dans le silence, une multitude de sentiments peuvent s'exprimer. Il peut s'agir du temps que prend la personne pour écouter. Mais ce petit moment peut témoigner d'un certain respect, d'une certaine écoute, de l'attention ou de l'ennui que procure le discours de l'autre. Peut-être est-ce un silence de mépris, d'indifférence face à la personne ? Ou alors il exprime le doute, la confusion, la colère d'une personne qui se force à ne rien dire pour ne pas paraître désagréable ou odieuse aux yeux des autres.

L'être humain communique beaucoup par le silence. Chaque silence a un sens particulier, parfois caché qui crée une sensation, un sentiment spécifique qui s'interprète selon le contexte dans lequel il se trouve. Bernard SASIA utilise d'ailleurs le silence pour créer ou accentuer la tension et le suspens.

« Souvent on triche plutôt les silences dans un champ-contrechamp. Les silences qui se justifient en « IN », ne se justifient plus en « OFF ». Donc quand on monte un personnage en « OFF », généralement on enlève la plupart des silences. Quand un personnage parle, on suppose que l'autre regarde, tourne les yeux etc. Mais si on montre le personnage qui écoute et qu'on laisse les silences de celui qui parle en « OFF », ça devient insupportable... Par contre ça va dans les deux sens, on peut créer une ponctuation à un moment donné en doublant le silence, ça arrive aussi. Par exemple, l'acteur a parlé et on a envie de voir dans quel état il est à la fin de sa parole. Alors on le montre, et on se demande comment l'autre va réagir à cette parole. On crée un petit suspens en retardant le moment où l'on bascule sur l'autre acteur. »

Un bon acteur, professionnel ou non, aura tendance à jouer avec les ponctuations, les variations de vitesse, le rythme, les intonations et l'intensité des émotions dans un dialogue. Ce n'est que si l'acteur n'est pas juste sur l'un de ces points, le monteur peut retravailler sa prestation. Il peut revenir sur chacune des lignes des dialogues. Il peut travailler le débit et la quantité de la parole. Il peut même juger utile de faire de la postsynchronisation dans certains cas. Tous les choix qu'entreprend le monteur dépendent du rythme du comédien. En travaillant sur les silences et les dialogues, le monteur modifie le rythme du jeu de l'acteur. Il peut arriver qu'il ait un rythme réaliste, voir même naturaliste avec un ton psychologique alors que ce n'est pas nécessaire pour la scène. Pour Bernard SASIA, le cinéma n'est pas la réalité et il faut adapter le temps réel ou psychologique de l'acteur au temps et au rythme du film.

Dans son livre, « *making movies* », Sidney LUMET explique que le rythme du montage peut plus ou moins renforcer l'émotion du jeu de l'acteur. Dans une confrontation entre deux personnages, il est possible d'accentuer le tempo de chacun des protagonistes de manière à renforcer leur propre caractère. Il tire son exemple du tournage de *Long day's into night* dans lequel une séquence oppose deux personnalités différentes. Sur le plateau, Katherine Hepburn avait un rythme lent qui était soutenu par la durée des prises. Le rôle du montage était de lier sa performance pour donner la sensation d'un rythme legato (lié). Sydney LUMET voulait que le spectateur glisse avec elle vers son monde narcotisé. Le personnage joué par Jason ROBOARD a été monté d'une façon totalement opposée. Dès qu'il apparaissait à l'image dans le film, il a essayé de couper ses scènes avec un rythme staccato (saccadé). Il voulait que le spectateur sente son caractère instable, désorganisé et erratique. C'est plus la manipulation du tempo de l'image qui a permis de donner le sens aux personnages que leurs simples caractères.

Cet exemple est révélateur car il montre que le monteur peut travailler le rythme formel du montage d'une séquence et créer un effet qui se rapproche directement de la psychologie des personnages. L'impression ainsi créée agit sur le spectateur et influence sa perception des protagonistes.

Dans le court métrage documentaire intitulé *How does an editor think and feel*, 2015, Taylor RAMOS et Tony ZHOU ajoutent qu'un spectateur a besoin de temps pour intégrer l'émotion d'un personnage. Pour y croire, il faut qu'elle soit amenée d'une certaine manière par le rythme du montage. Il prend pour exemple un extrait de la séquence de *Stars Wars, l'empire contre-attaque* lorsqu'Anakin essaie de retirer le vaisseau de l'eau avec son pouvoir et qu'il n'y arrive pas. Il montre que la durée de chaque plan diminue jusqu'à atteindre le climax. Puis une fois

qu'il est atteint, la durée de chacun des plans augmente pour accentuer le sentiment de déception d'Anakin lié à son échec.

Le choix qu'effectue le monteur sur la durée des plans et sur le moment de la coupe dans une séquence a un impact direct sur la perception du spectateur. Le montage impose le rythme qui provoque un certain effet. Ce jeu formel du montage vient donner un sens à la lecture de la séquence. Le monteur peut modifier le rythme propre au comédien en jouant sur sa communication orale et verbale, mais il peut aussi jouer sur la forme du rythme propre au montage pour amener une émotion.

Tout ce travail est rendu possible grâce au découpage technique. Sur un plan séquence, il serait impossible de travailler sur le jeu de l'acteur.

C. Le découpage technique et ses limites

A l'époque des grands studios, deux grandes règles avaient été imposées par le département de montage d'Hollywood dans le but de faciliter le travail des monteurs et de pouvoir contrôler au mieux le montage et le jeu des acteurs.

La première consistait à ce que chaque scène soit couverte dans sa totalité. Pour une scène de dialogue entre un homme et une femme, il devait au moins y avoir un plan large, le master ; un plan moyen par-dessus l'épaule de la femme ; un plan moyen par-dessus l'épaule de l'homme ; un plan taille sur la femme ; un plan taille sur l'homme ; un gros plan sur la femme ; un gros plan sur l'homme. Chaque plan couvrait la durée entière de la scène. De cette façon, n'importe quelle ligne de dialogue ou n'importe quelle réaction pouvait être éliminée par le montage.

Cette règle avait tendance à rendre les acteurs moins bons car ils devaient répéter la même scène sur chacun des huit axes. La scripte veillait à ce que le même geste soit reproduit sur chacun des plans et des prises. Face à la quantité de travail, le monteur, qui avait le rapport scripte, préférait parfois choisir une prise où le jeu était moins bon mais dans laquelle le geste correspondait entre les plans et les prises. A cette époque, le travail du montage sur pellicule influençait directement la direction de l'acteur au tournage.

La deuxième règle mise en place par les studios hollywoodiens consistait à laisser des blancs dans le jeu des acteurs pour faciliter la coupe au son sur la pellicule. L'acteur ne devait pas parler en même temps que son interlocuteur ni même l'interrompre. Le jeu devenait alors mécanique. Cela posait des problèmes pour donner vie à des séquences qui nécessitaient un rythme rapide.

Si la malléabilité du jeu de l'acteur au montage dépend du découpage, au plus il y a de la matière, des axes différents qui couvrent une même séquence, au plus les possibilités seront nombreuses pour le monteur. Il sera alors plus difficile de se concentrer sur le jeu de l'acteur et de choisir les bonnes prises. Le travail est plus long et fastidieux et sera moins assujéti au jeu de l'acteur, au sens qu'il donne à son personnage et à ses émotions. Par rapport à l'efficacité temps-travail, le monteur va plutôt se reposer sur les rapports scriptes car il n'aura pas le temps de faire son travail à fond. A l'inverse, dans un plan séquence, le travail sur le jeu de l'acteur est impossible. Un découpage peut fournir réduira l'impact du montage sur le comédien.

III. Une relation intime et virtuelle à travers le temps

Le monteur passe beaucoup de temps dans la salle de montage avec l'acteur. Il visionne plusieurs fois les prises et compare chacune d'elles pour saisir l'émotion la plus juste en vue de la construction du personnage. Il travaille aussi ses gestes et regards ainsi que sa voix. Est-ce qu'à travers son travail, le monteur peut approcher une certaine connaissance de l'acteur ?

Le monteur peut percevoir dans les rushes des moments où l'acteur n'est pas en train de jouer son personnage. Il peut s'agir d'une fraction de seconde avant le début du clap, ou à la fin d'une scène. Pour Alice PETIT, il est possible de voir la réaction de la personne par rapport à ce qu'elle vient de jouer. Elle est peut-être du genre à rigoler ou à être stressée. Peut-être qu'elle va regarder le réalisateur pour essayer de cerner ce qu'il en pense. Mais cette connaissance n'apporte rien au monteur, ça n'a aucun intérêt pour le film.

Pour Jean-Pierre AMERIS et la monteuse Anne SOURRIAU, il y a forcément un peu de l'acteur dans le personnage du film. C'est à partir du « *désir* », de « *l'envie* » de filmer une personne que Jean-Pierre choisit son casting. Ce qui l'attire c'est le physique, le visage, mais aussi ce qui se cache derrière les apparences du comédien. Il est très sensible à ce que le jeu soit juste et pour cela l'acteur doit puiser en lui. C'est quelque chose d'important qu'il recherche quel que soit l'acteur.

A force de voir et de revoir l'image, de passer l'acteur à l'endroit ou à l'envers, au ralenti, en accéléré, image par image, le monteur connaîtrait peut être mieux l'acteur que l'acteur lui-même. Dans son livre, « *Plus long le chat dans la brume* » (page 45), Emmanuelle JAY explique qu'il serait possible de redessiner son image de manière très précise.

« Elle ignore que je pourrais tracer à l'aveugle les petites rides délicates qui cernent ses yeux. Que je peux reconnaître le tempo de sa respiration et entendre la douceur dans sa voix ou son rire. Je connais toutes les différentes manières qu'elle a de s'attacher les cheveux. Elle ignore que j'ai pris soin d'elle, que je lui ai fabriqué une sœur jumelle, virtuelle, à son image, qui est certainement elle sans l'être tout à fait. Elle ne sait pas qu'elle vit quelque part en moi. »

Le monteur s'approche d'une connaissance presque intime de l'acteur. Mais c'est une connaissance d'un spectre très réduit de sa personne, essentiellement visuelle et physique.

« Dans la durée, on connaît l'acteur à travers le personnage ; on connaît ses tics, sa manière de jouer, sa manière d'être. On arrive à savoir quand l'acteur, derrière son personnage, est à l'aise, s'il se sent bien ou pas. C'est ce qui nous fait approcher de l'acteur. Il ne sait pas qui je suis et moi je le connais, à travers le personnage, dans son corps, dans ses habitudes, dans sa perception de lui qui peut être fausse, fausse en tant qu'acteur. Si il a bien joué, je ne le reconnais pas car je me suis imaginé un timide naïf alors que dans la vie, c'est un super don Juan. »¹

La barrière de l'image rend virtuelle la vision que se fait le monteur de l'acteur. La connaissance qu'il a de la personne est une hybridation entre son aspect physique (les tics, les gestes, la manière de sourire, etc.) et la personnalité du personnage dans le film.

A force de rester enfermé des heures durant avec les rushes de l'acteur, le monteur acquiert une fausse connaissance, tronquée et façonnée par le travail qu'il réalise pour déterminer le personnage du film. Cette connaissance de l'acteur est virtuelle car elle s'établit à travers la matière image qu'il a eu à monter. Si le monteur se fait une idée plutôt psychologique de la personne, elle est faussée par sa vision du personnage dans le film.

En fiction, ce n'est pas l'acteur en tant que personne qu'il connaît, mais son jeu : la manière dont il exprime tel ou tel sentiment, le processus qui l'amène à jouer de telle ou telle façon, la façon de déclamer le texte. En documentaire il reconnaît plutôt la personne dans sa manière d'être.

¹ Extrait de l'interview avec Bernard SASIA menée le jeudi 31 Octobre 2016 par téléphone

Conclusion

Dès qu'il y a processus de montage, il y a manipulation de l'acteur qui devient personnage.

En allant chercher les meilleurs moments d'une prise ; en travaillant sur les regards et les gestes ; en travaillant sur le rythme des silences et des dialogues ; en travaillant sur le rythme formel du montage, le monteur, avec le réalisateur, continue de travailler la direction d'acteur entamée par le tournage. Il manipule son jeu pour qu'il corresponde le plus possible au personnage du film.

Ce travail est en constante recherche car il dépend du comédien lui-même, de la technique de direction d'acteur, du ton et du style de film. Le monteur modèle le jeu de l'acteur en s'appuyant sur sa perception et sa connaissance de la communication humaine car il cherche à rendre crédible la psychologie de chaque personnage au sein d'une interaction. Ce travail se fait toujours en fonction du comédien pour le servir et par rapport à la direction que doit prendre chaque séquence au sein de la dramaturgie.

Le monteur est une personne profondément humaine qui pourrait s'apparenter à un psychologue. Il doit être à l'écoute de l'autre et être capable de déterminer les relations psychologiques qui s'établissent entre les personnages d'un film. C'est le monteur qui va diriger le spectateur vers ce qu'il doit comprendre de l'interaction entre les personnages au sein de l'histoire.

Ce qui vaut pour la fiction est valable aussi pour le documentaire, à la différence près que le documentaire est un témoignage du réel et qu'il faut le respecter. Le code déontologique doit accompagner le monteur qui juge selon sa propre éthique ce qu'il va choisir de montrer et de faire dire au personnage. Le questionnement sur le placement des propos en « IN » ou en « OFF » conduit vers les mêmes pistes de réflexion qu'en fiction. Faut-il améliorer la diction de la personne ou alors faut-il laisser vivre son propos et la diction ? De fait, faut-il accompagner la parole par de l'image ? Il est parfois intéressant de partir dans l'univers mental de la personne qui raconte une histoire en montrant des images qui s'apparentent à celles qu'il peut y avoir dans sa tête. Le monteur peut, comme en fiction, manipuler ce que dit la personne dans le but d'améliorer la compréhension de ses propos, mais il faut faire attention à ne pas les dénaturer. En fiction cela ne pose pas de problème qu'un acteur qui joue un méchant devienne, par le montage, encore plus méchant. C'est un acteur donc il est fait pour être manipulé. Tout le

monde sait que c'est un acteur et qu'il n'est pas comme ça dans la vraie vie. Mais pour un documentaire c'est très différent, ce sont des personnes réelles, parfois fragiles, qui n'ont pas forcément l'habitude de parler ou de se livrer face à une caméra.

Pendant le montage d'un film, le monteur se pose perpétuellement les mêmes questions dont les réponses ne sont quasiment jamais les mêmes. Aucune règle ne préexiste à l'élaboration du travail sur l'acteur : chaque film porte son propre dispositif et le montage est présent pour le servir. Il existe quelques techniques qui permettent d'améliorer le jeu d'un acteur, mais celles-ci doivent être utilisées avec parcimonie pour ne pas amener le film dans une mauvaise direction. S'il existe une règle en montage c'est de se dire qu'il n'y en a pas. C'est le monteur qui crée ses propres règles par rapport au fonctionnement d'un acteur et en fonction du dispositif propre à chaque film. Seule la sagesse de son expérience et de sa créativité lui permettent d'apporter les meilleures solutions aux nombreux questionnements que suscite le montage d'un film.

En choisissant ce sujet très précis lié à mon expérience du montage, je ne pensais pas que cela m'ouvrirait autant les yeux sur ce que j'aimerais pratiquer. Ce questionnement sur le montage et l'acteur m'amène vers une réflexion plus large sur le processus, souvent inconscient et instinctif, qui mène au montage final d'un film. Les rencontres que j'ai eu la chance d'effectuer m'ont permis d'acquérir une approche nouvelle du montage narratif. Grâce aux conseils des professionnels, et aux différentes techniques abordées dans ce mémoire, je pourrais mettre en pratique certaines méthodes pour être plus efficace lors de mes prochains montages et ainsi servir au mieux les réalisateurs.

Annexes

Biographie et retranscription des interviews

Bernard SASIA

Bernard SASIA est un chef monteur français qui est riche d'une longue expérience. Il s'illustre aussi bien dans la fiction qu'en documentaire. Il a notamment monté une grande partie des films de Robert GUEDIGUIAN : *Marius et Jeannette*, *Marie-Jo et ses deux amours*, *Lady Jane*, *une histoire de fou*. Il s'est aussi engagé aux côtés du documentariste Pierre CARLES notamment dans le montage du documentaire *la sociologie est un sport de combat*.

En 2013 il a réalisé un long-métrage documentaire intitulé *Robert sans Robert* qui aborde son travail de monteur à travers les images des films de Robert GUEDIGUIAN.

Alice PETIT

Alice PETIT est une monteuse indépendante qui travaille entre Paris et Londres. Elle développe une vision formelle du montage au sein de films expérimentaux. Elle a monté *Hinterland* en 2014 et *The gate of Vanity* en 2015

Guy LECORNE

Guy LECORNE est un chef monteur Français. Sa filmographie est très éclectique car il s'illustre dans tous les genres et tous les styles. Il a monté certains films de Guillaume NICLOUX, Bruno DUMONT, Nicolas PHILIBERT, Bertrand TAVERNIER, Claire DENIS et encore bien d'autres.

Retranscription de l'interview avec Guy LECORNE menée le jeudi 2 Mars 2017 à Paris

Est-ce que l'acteur influence le montage ?

L'importance c'est la crédibilité, la force du personnage. Et ça transite par l'acteur. Car il est au service du personnage, comme moi d'une certaine manière. Pour moi le plus important, c'est de servir le personnage. Ça passe par l'acteur parce que c'est son travail donc forcément ça influe.

Qu'est-ce qu'un bon acteur ?

Un bon acteur c'est un acteur que je ne vois pas jouer. Ça n'a aucun intérêt si je vois son travail.

Qu'est ce qui permet de dire qu'une prise est bonne ? Est-ce que le choix s'effectue par rapport à l'émotion de l'acteur ou par rapport à ce que doit être le personnage du film ?

Quand une scène est tournée, chaque prise a des variations, soit par rapport à la direction d'acteur soit par rapport à l'acteur lui-même qui va y mettre plus ou moins d'intensité. Après ce n'est pas toujours la recherche absolue de l'émotion la plus forte, au contraire parfois c'est bien mieux qu'elle soit retenue.

Quand je monte une scène par exemple, je fais un premier choix dans les rushes, et puis je vais prendre une sorte d'option. Mais c'est une sorte d'option qui est dans le brouillard, car c'est une fois que j'aurais monté la scène que je vais me rendre compte de ce que ça donne. Mais il faut bien que je la monte une première fois, en me fiant à mon intuition. Et puis une fois que j'ai un premier montage, je vois effectivement ce que ça donne. Je peux la rééquilibrer ; mais encore une fois, il ne s'agit pas de prendre une prise pour la totalité de la séquence. Si c'est un

champ contrechamp, cette prise elle revient 4, 5 fois. Elle s'alterne. Mais précisément, ça va être un morceau sur le premier plan de la 1/3/6, et la deuxième fois ce sera la 1/3/8, parce qu'il y a la une intonation un peu différente. Donc voilà, ça se recompose. Je ne me sens pas spécialement au service du comédien. Mais les comédiens ne se rendent pas compte jusqu'à quel point on les retravaille. Mais c'est pour le bien du film et le leur aussi. Souvent quand un comédien est pas très bien monté, ce n'est pas terrible non plus. Ça ne tient pas à grand-chose, à quelques scories par exemple. Si on laisse passer ça, tout d'un coup le personnage disparaît, ça faillit, ou alors ça devient trop démonstratif. Y compris sur les très bons comédiens. Il y a une façon aussi d'épurer ce jeu-là pour le rendre le plus fort possible.

Dans un Champ-contrechamp, est ce qu'on monte plutôt par rapport au visuel, des gestes, des regards, des expressions faciales ou alors le monteur se fie plutôt au son et au rythme des dialogues ?

Là où c'est compliqué c'est que c'est un tout. Une somme de paramètres. Un champ-contrechamp peut être tourné avec deux valeurs identiques ou alors avec un plan moyen et un plan plus serré. Ce n'est pas la même chose de filmer un comédien plus prêt ou avec un peu plus de champ. Ça ne prend pas la même force dans le montage. Après il y a la manière de jouer aussi, la tonalité etc. Il y a un tas de paramètres qui rentrent en compte. C'est ça qui va te permettre de dire qu'à tel moment sur une réplique tu auras envie de t'élargir ou alors d'être plus serré.

Ce qui est important c'est le tempo d'une scène. Et ce tempo il est d'abord donné par les comédiens. On part de ça, de ce qu'ils ont joué. Puis après quand on monte la scène il va y avoir une sorte de jeu dans lequel on peut tendre / distendre. Au montage, ce jeu on peut l'accélérer à un certain moment, le desserrer à d'autres, pour lui donner plus de tension. Et ce travail se fait à partir du travail du comédien. Comme si on travaillait avec eux.

Est-ce que le monteur approche une certaine connaissance de l'acteur ou de la personne filmée ?

Un comédien, c'est un comédien, nous c'est le personnage qu'on connaît. C'est plus troublant dans le documentaire ou avec des non professionnel car forcément ils sont moins dans l'interprétation c'est plus leur propre nature qui parle. L'important c'est ce que je vois une fois que c'est tourné.

Est-ce qu'il y a des techniques, par exemple avec les regards dans un champ-contrechamp, pour dynamiser ou créer de l'attente voir accentuer un trait de caractère ?

Bien sûr. Ce n'est qu'une affaire de sensation ça. La manière de regarder peut être différente. Et ça quand tu le vois, tu essayes de le décoder. Si tu parles à quelqu'un sans le regarder ce n'est pas la même chose non plus. Donc d'une prise à l'autre, tu peux avoir ces choix-là. Mais c'est vraiment une affaire de sensation, y compris dans le rythme. Et effectivement, ça joue beaucoup à travers les regards, surtout sur des scènes de champ-contrechamp. C'est un peu le B à Bas de l'écriture cinématographique, mais en même temps c'est assez formidable parce que tu as cette capacité à moduler son rythme comme une sorte de musique et c'est vraiment important. On peut presque arrêter la scène. Si je passe sur un comédien au moment où dans le tournage en fait quelqu'un lui parlait et que j'enlève sa parole et qu'il le regarde juste comme ça, ce n'est plus pareil. C'est un exemple extrême, mais parfois on peut jouer avec ça. Mais encore une fois c'est quelque chose du domaine de la sensation, de saisir ce qui se raconte à travers la scène. Car c'est ça qui est important. On ne va pas raconter autre chose. C'est les sentiments cachés, les non-dits, etc. Et c'est ce que donne le comédien. Il y en a qui donnent beaucoup, d'autres qui donnent moins. Quand c'est des grands comédiens, c'est plus simple, parce qu'il y a plus de propositions. C'est sur les plans d'écoute d'ailleurs où ça se sent souvent je trouve. C'est un plan, mais s'il n'y a pas d'intensité dans l'écoute, si elle est juste plate comme ça, on va avoir du mal à la monter. Et ça donnera l'effet artificiel d'un plan de coupe qui cache la misère et ce n'est pas intéressant. Mais si tout à coup il y a quelque chose d'intéressant dans ce plan là, qui amène un sentiment, une complexité, là ça joue vraiment.

Est-ce qu'on va enlever ou rajouter ce genre de petites intensités pour faire varier les intentions de la scène ?

Oui, la difficulté, c'est d'abord de décoder les rushes. Sur une scène de deux à trois minutes, il peut y avoir une heure trente de rushes. Et il faut savoir par quel bout le prendre. Si on prend l'exemple du champ-contrechamp qui est bien car basique. Après ça peut être plus compliqué avec plus de plans, etc. Mais pour un champ contre-champ, souvent ce que je fais, c'est que je prends la scène par le début, bien sûr. Comme je sais qu'elle va être découpée, je vais collecter et mettre bout à bout les deux trois premières répliques du champ sur le comédien que je colle les unes derrière les autres. Puis je passe sur la personne qui va lui répondre. Qu'il y ait trois prises ou 8, peu importe. Je prends cette partie-là. Je regarde les rushes dans leurs longueurs, mais il y a un moment donné où ça ne me suffit pas. Il faut que j'aille plus loin, plus précisément. A part sur les trucs vraiment mauvais, je ne fais pas de choix. Après je regarde et immédiatement je vois les nuances d'une prise à l'autre.

Si je voyais le plan en entier, la différence je la verrais mais moins bien. Prendre tout ce qui me semble possible d'une prise, pour chaque plan, au même moment, me permet de mieux voir chaque nuance. Je vais choisir comme ça. Cette première étape consiste à faire une sélection de certains moments de la prise. Ce n'est pas tout à fait un montage. Mais ça permet de créer une palette et de réfléchir déjà au montage car c'est à partir de cette sélection que je vais monter la scène. Je vais aller plus vite car immédiatement je vois sur quoi je vais m'appuyer et ce que je vais rejeter. Après j'aurai un premier montage que je vais moduler. Souvent un premier montage sert à voir la scène et permet de se rendre compte de ce qui marche ou pas. Il faut même avoir un truc mauvais pour pouvoir rebondir.¹ Après je reprends la scène, je la re-module selon les intentions, le rythme, le nombre de plan etc.

Est-ce qu'on travail de la même manière un acteur amateur et un acteur professionnel ?

Ce sont surtout les critères qui ne sont plus les mêmes. Il y a quelque chose chez un comédien non professionnel qui est profondément vrai d'une manière presque maladroite. La maladresse chez un professionnel a plus de mal à passer.

Avec des comédiens non pro, c'est difficile de faire beaucoup de prises. Parce qu'il y a de l'épuisement et les gens se figent. Donc c'est parfois plus difficile de monter avec eux. Mais malgré tout le résultat doit être le même.

Chez Dumont ça n'aurait pas de sens d'avoir des professionnels. Et effectivement ça rend les choses plus compliqué. Si tu prends les personnages de *Flandres* ou même de *La vie de Jésus*, Bruno les faisait travailler et eux-mêmes ne savaient pas ce qu'ils faisaient. Ils étaient un peu sous commande quand même. Il n'avait pas de vision complète du film. Il leur demandait de tourner une certaine scène. Ils s'adaptaient à ce qu'ils étaient capables de faire et ensuite beaucoup de travail nous attendait au montage.

Je me souviens d'une scène dans *La vie de Jésus*, où une jeune fille se fait un peu tripoter par la bande de gus à la sortie du gymnase. Puis après il y a une scène dans le bistrot où le père de cette fille leur crie dessus. Quand tu regardes les rushes de ça, c'est assez épouvantable. Le père donne le texte de manière très maladroite. C'est une sorte de Litanie où tout est sur le même ton, monotone et ennuyeux, sans variation. Ça ne marche pas. Le montage a permis de rétablir de la vie. Ce que j'ai fait c'est ajouter du temps à l'intérieur. Laisser des pauses entre les phrases.

Dans *Flandres* c'est pareil, les personnages n'arrivent même pas à donner les phrases du texte. Donc c'est un travail de montage pour arriver à croire en la scène.

Dans *Flandres* il y a une scène très dure où trois soldats violent une femme. Elle est dure parce qu'ils ne disent rien... Au tournage la parole banalisait la scène et ça devenait presque ridicule. Et ça tu le comprends en montant. C'est en enlevant petit à petit toute les paroles et en jouant avec les bruits d'efforts que la scène a pris toute sa cruauté. Le reste c'est du bavardage qui tue complètement la scène.

Jean-Pierre AMERIS

Jean-Pierre AMERIS est un réalisateur français qui est plutôt connu pour ses comédies. Il possède une dizaine de longs-métrages à son actif, dont *les émotifs anonymes*, 2010, avec Benoit POOLVOORDE et Isabelle CARRE, *l'homme qui rit*, 2012, qui met en scène Gérard DEPARDIEU ou *une famille à louer* en 2015. Son prochain film, *je vais mieux*, produit par EuropaCorp est une adaptation de David FOENKINOS et met en scène Eric ELMOSNINO qui joue le rôle d'un architecte en pleine crise de la cinquantaine.

Anne SOURIAU

Anne Souriau est une monteuse Française qui a monté: *Marie Heurtin* de Jean-Pierre AMERIS en 2014, *Pôle Emploi, ne quittez pas*, de Nora PHILIPPE en 2013 ou encore *au bord du monde* de Claus DREXEL en 2013. Elle travaille actuellement avec Jean-Pierre AMERIS sur le montage de *Je vais mieux*.

Emmanuelle JAY

Membre active des Monteurs associés, Emmanuelle JAY est une monteuse et réalisatrice Française. Elle anime un blog dans lequel elle met en ligne des notes diverse sur sa vision du montage. En 2016, elle publie aux Éditions Adespote, *Plus long le chat dans la brume, Journal d'une monteuse*, illustré par Mathias MAFFRE, qui est un témoignage de son travail.

Découpage technique de la séquence 52 de *Tendresse*, Marion HANSEL, 2012

Valeur de plan	Dialogues
<p>52/1/3</p> 	<p><u>Olivier G</u> Alors comme ça, vous êtes tous moniteur de ski, vos parents et vos deux frères ?</p> <p><u>Margaux C</u> Oui, mais moi j'arrête, je continue mes études puis j'irais en Erasmus l'année prochaine.</p> <p><u>Olivier G</u> Où ça ?</p> <p><u>Margaux C</u> Je ne sais pas encore, l'Espagne ou l'Ecosse.</p> <p><u>Olivier G</u> Et vous étudiez quoi ?</p> <p><u>Margaux C</u> Communication et langues. Anglais – Espagnol.</p> <p><u>Olivier G</u> Et vos parents, ils sont savoyards ?</p> <p><u>Margaux C</u> Non mon père est Parisien et ma mère Canadienne mais ils sont installés ici depuis trente ans.</p> <p><u>Olivier G</u> Bon, on va prendre un petit dessert non ? Patron, qu'est-ce que vous nous proposez comme dessert ?</p> <p><u>Le Patron (OFF) qu'il ne joue pas d'ailleurs.</u> Tarte tatin, crème brûlée, ...</p>
<p>52/2/3</p> 	<p><u>Olivier G</u> Bon, on va prendre un dessert, qu'est-ce que vous nous proposez ?</p> <p><u>Patron</u> Alors j'ai tarte Tatin, crème brûlée, banane flambée, Irish coffee.</p> <p><u>Olivier G</u> Après on prend un digestif, un Genepi, il n'y a qu'ici qu'on en trouve du bon. Et vous prendrez bien un verre avec nous ?</p> <p><u>Adrien J</u> Mais Papa, Saïd est musulman, donc...</p> <p><u>Olivier G (à la rigolade)</u> Ben, un thé à la menthe ou un lait fermenté et quatre génépis.</p> <p><u>Maryline C</u> Alors, moi Monsieur, je prendrais un Irish coffee s'il vous plait.</p>

52/3/2



Tout le texte en OFF (reaction)

En in :

Adrien J

Mais papa, Saïd est musulman donc...

Maryline C

Alors, moi Monsieur, je prendrais un Irish coffee s'il vous plait.

52/4/1



Tout le texte en OFF

En in :

Maryline C

Alors, pour moi Monsieur, je prendrais un irish coffee, s'il vous plait.

52/5/2



Tout le texte en off

En in :

Adrien J

Non papa, Saïd est musulman, donc...

52/5/4 PU



A partir de
Olivier G (OFF)
Et vous prendrez bien un verre avec nous ?
Adrien J (IN)
Papa, Saïd est musulman, donc il...
Olivier G (OFF)
Ben alors? Un thé à la menthe, un lait fermenté et quatre
génépis.
Maryline C (OFF)
Alors pour moi Mr ce sera un Irish coffee, s'il vous plaît.

52/6/2



Olivier G
On prend un petit dessert ?
On va prendre un dessert, qu'est-ce que vous nous
proposez ?
Patron (OFF)
Tarte tatin, crème brûlée, banane flambée, irish coffee.
Olivier G
En tout cas après on prend un digestif, un petit génépi, il
n'y a qu'ici qu'on en trouve du bon.
Et vous prendrez bien un verre avec nous ?
Adrien J
Papa, Saïd est musulman...
Olivier G (à la rigolade)
Ben alors, un thé à la menthe ou un lait fermenté et 4
génépis
Maryline C
Alors, pour moi, je prendrai un Irish coffee, s'il vous
plaît.
Olivier G
3 génépis et un irish coffee, s'il vous plaît.

L'art de monter

COMMENTAIRE DE SCÈNES PAR MARTIAL SALOMON,
MONTEUR DES FILMS D'EMMANUEL MOURET

Comment monter une comédie? Comment assurer la compréhension de l'action sans sacrifier l'effet comique? Comment trouver le rythme propre d'une scène et inventer des effets comiques par le montage? Martial Salomon commente ici deux scènes qu'il a montées, tirées de films d'Emmanuel Mouret.

Changement d'adresse (2006)

*Au début de **Changement d'adresse**, **Frédérique Bel** propose à **Emmanuel Mouret** une colocation avec une amie à elle. Lorsqu'elle demande des références au jeune homme, celui-ci lui dit qu'il est corniste. Tout le dialogue de cette scène presque exclusivement montée en champ-contrechamp repose sur un quiproquo entre les mots «cor» et «corps».*

o Comment monter un champ-contrechamp dans une comédie?

Je vois d'abord les rushes sans montage et je sélectionne ce qui me fait rire. Et puis vient le moment où je suis obligé de casser un peu les choses car je dois monter le champ et le contrechamp, et donc laisser de côté des rushes qui me plaisaient. Parfois le montage détruit l'effet comique, mais parfois le comique refait surface quand on enlève des choses. Dans cette séquence, on a retiré plusieurs répliques. Au début du film les deux personnages sont toujours ensemble dans les plans. Puis, dans l'appartement, ils se séparent, chacun reprend son espace: elle avec la photo de la fille nue sur le mur, lui coincé dans un petit carré de couleur. Les plans sont d'abord assez larges, puis on se rapproche classiquement en plan plus serré dès que les enjeux de la conversation se précisent. Il faut être proche d'eux parce qu'il s'agit, au-delà de la drôlerie des dialogues et de la situation, de deux personnes qui tombent amoureuses sans le savoir. Si le dialogue n'était pas drôle, je

crois qu'on ferait la même chose. Dans les rushes, j'avais le choix entre des plans larges et des plans serrés et je devais trouver dans quel ordre les monter.

o C'est presque toujours la personne qui parle qu'on voit à l'écran. Est-ce que ça pourrait être un principe de base de la comédie?

Oui, complètement. Si on fait des débordements de voix d'un plan sur l'autre, comme on le fait généralement avec les champs-contrechamps pour donner du liant, on entre davantage dans une logique de téléfilm. Cette façon de monter fait qu'on écoute moins les paroles. Alors que là, les mots sont percutants, la conversation a un effet ping-pong. Cette rythmique était déjà présente à la lecture du texte et il fallait absolument que le montage ne dilue pas cet effet. Il faut du piqué, selon un principe presque antinaturaliste, pour que l'intérêt soit plus vif et que ça rebondisse. Mais d'autres monteurs, pour donner l'impression que les personnages se parlent vraiment dans un seul et même espace, feraient peut-être déborder la parole de l'un dans le plan de l'autre. Nous avons préféré dissocier.

o Il y a donc des exceptions?

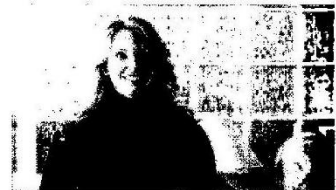
En comédie, il est essentiel de poser des règles de montage, de partir sur un système. Mais à un moment donné, il faut absolument introduire une contradiction dans ce système. Parfois on se rend compte que la séquence est bien montée, drôle, mais qu'il lui manque quelque chose. Si tout fonctionne sur le tac au tac et qu'à un moment donné on laisse un silence, la drôlerie est souvent décuplée. C'est le changement formel qui provoque le rire. Il y a donc un ou deux moments où j'ai fait des entorses au principe du ping-pong, en faisant des glissements sonores d'un plan



Des cours de cor? Ah... et en quoi ça consiste?



Eh bien à enseigner le cor. Je suis corniste.



Ah ça c'est très bien. C'est vraiment bien. Oui, ça va beaucoup plaire à mon amie.



Il aime le cor?



Oui... oui, je crois que ça l'intéresse beaucoup... euh... mais le cor exactement, ça ressemble à quoi?



Oh mais vous savez, si tous les cors sont identiques ils ne se ressemblent néanmoins pas.

à l'autre pour casser le rythme, créer de la surprise. C'est une technique assez basique de montage, en fait. Il y a aussi ce moment où dans un plan de Frédérique Bel, on ne commence pas directement au moment où elle répond mais sur un petit temps de latence où elle réfléchit—même si ce n'est pas à proprement parler un plan de réaction. Ce petit regard de Frédérique donnait une drôlerie supplémentaire à son jeu. Mais ces entorses doivent rester rares, sinon l'effet comique est vite éventé.

o Vous auriez monté de la même manière un dialogue dramatique ?

Probablement pas. On se serait peut-être davantage concentrés sur les réactions de l'autre avec des plans d'écoute, parce que c'est parfois moins ce que les gens disent que la façon dont l'autre réagit qui importe. Ici je pense qu'on a envie de voir Frédérique Bel. Le but ce n'est pas de dire au spectateur d'aller voir ailleurs mais bien de pointer ce qu'il y a à voir et entendre, en in, pour en profiter. Cela dit, toute règle ayant ses exceptions, en comédie, quand quelqu'un dit un truc énorme, on aime voir la réaction de l'autre. Voir la surprise de celui qui écoute, c'est aussi ce qui aide à rire. Mais ici ça ne marchait pas.

o Est-ce que vous vous êtes parfois dit qu'il fallait monter/montrez sa réaction à elle, pour donner à comprendre que, précisément, elle n'avait pas compris de quoi il parlait ?

De fait, malgré la vitesse du champ-contrechamp, il y a des moments dans les débuts de plan où elle a des réactions. La grande force de Frédérique Bel, c'est qu'elle est très synthétique. Elle dit la réplique et en même temps elle exprime l'incompréhension sur son visage. Elle joue de manière très ramassée, à la fois son expression et ce qu'elle dit, sans que les deux soient forcément synchrones. Elle ne fait pas traîner avant ou après la réplique.

o Du coup, c'est plus simple pour donner ce rythme ?

Oui, avec une autre comédienne je n'aurais probablement pas pu monter la scène avec autant de vivacité. C'est ce qui m'avait frappé quand j'ai visionné les rushes : elle va très vite. Judith Godrèche dans *Fais-moi plaisir !* joue différemment. Ses silences sont merveilleux, si bien qu'il est préférable d'attendre quelques secondes avant de couper le plan. Souvent elle a des

expressions ou des gestes qui ajoutent du pétillant à ce qu'elle vient de dire. On doit monter en fonction du rythme propre à chaque comédien.

o Comment travaille-t-on le rythme d'une telle scène ?

C'est une séquence qu'on a beaucoup montée au son—ce qui ne veut pas dire qu'on ferme les yeux mais qu'on écoute le rythme du dialogue. On écoute, on raccourcit, on se dit « là, elle réagit trop rapidement », alors on laisse un peu d'espace entre deux répliques. C'est seulement après avoir défini le rythme général du dialogue, du point de vue du son, qu'on décide de la coupe. C'est un travail d'orfèvre. Cette méthode est particulièrement effective dans des scènes où les comédiens ne bougent pas. Ici, à partir du quiproquo autour du mot « cor », il y a une accélération du montage. Plutôt que de ralentir pour souligner l'effet et laisser aux gens le temps de rire, on accélère. Normalement dans les comédies, notamment en télévision, on temporise : on monte le gag et on laisse un petit blanc derrière pour que le spectateur ait le temps de réagir. Alors que si l'autre comédien enchaine immédiatement, le spectateur risque de ne pas s'autoriser à rire par peur de rater la réplique suivante. Si on colle toutes les répliques, on ne sait pas toujours quand on doit rire. Alors que si on fait un montage rapide et que tout à coup on laisse un blanc, l'écho de la dernière phrase est souligné par le blanc d'après. Dans cette séquence, on l'a fait, mais très peu.

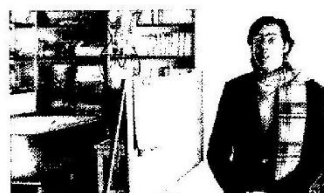
o Vous aviez peur que ça ne marche pas ?

Non, c'est plutôt que certaines répliques sont paradoxalement des moments de temporisation. Quand elle dit « Ah... il aime le cor ? », on voit qu'elle est en train de réfléchir à ce que l'autre lui dit. Parfois on se rend compte que ce qu'on a fait est rythmiquement inconfortable : or il faut un minimum de confort pour qu'on puisse rire et un minimum d'inconfort pour être surpris. Si c'est toujours inconfortable, ça ne marche pas. Il faut des points de repère.

o Cette idée de temporisation fait penser à des sitcoms comme *Friends* où les rires préenregistrés interviennent dans les blancs laissés entre les répliques. Mais ça crée aussi une distance parce qu'on sent que les comédiens sont dans la complicité.



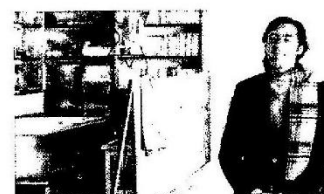
Ah bon... et le vôtre il est comment ?



Eh bien il est... il est... si ça vous intéresse, le mieux ce serait que je puisse vous le montrer.



Oh oui, j'adorerais !



Vous voyez, il est pas mal. Je dois même dire que j'en suis assez fier et qu'il fait certains envieux auprès de mes confrères.



Tout à fait. Dans un premier montage de la scène de *Changement d'adresse*, j'avais donné un rythme plus naturel aux dialogues et ça laissait trop de place au spectateur. Emmanuel a décidé d'accélérer, pour trouver un rythme proche de ce qu'on voit dans certains Lubitsch ou Billy Wilder. Cela induit l'idée que les personnages ne sont absolument pas conscients d'être drôles. Dans *Friends*, la complicité se fait au risque de voir les comédiens – et donc leurs personnages – comprendre qu'ils sont drôles. Dans *Changement d'adresse*, c'est comique parce qu'ils ne s'aperçoivent pas qu'ils sont drôles. Pour autant on ne rit pas à leurs dépens. Frédérique joue d'ailleurs de manière impulsive, dans un jeu premier degré où elle ne cherche pas le clin d'œil. Accélérer le montage allait dans son sens. Je suis très impressionné par la séquence d'ouverture, ultra rapide, de *The Social Network* de David Fincher. Pour moi, c'est un modèle. Le montage ne fait pas de triangulation entre le héros, la fille et le spectateur. Il met le spectateur en face de deux personnes réellement collées l'une à l'autre. Il n'y a pas de complicité, ils ne sont pas avec nous. C'est nous qui sommes spectateurs de leur dispute. Nous sommes obligés de suivre leur rythme. Ce n'est pas aux comédiens de s'adapter à nous.

◦ Reprenons la scène. À un moment, on repasse en plan large.

Quand il dit que le mieux serait de lui montrer son cor, on passe en toute logique à un plan large. En plan serré la réplique ne marchait pas, on ne voyait pas son corps, justement. La logique de la scène veut qu'on aille vers le plan serré pour se rapprocher des acteurs et de leur émotion. Mais ici le gag fonctionne d'autant mieux qu'on le voit avec sa façon d'être un peu gauche. Il est en porte-à-faux avec les dialogues où il dit que son cor est pas mal et que ses collègues en sont envieux. Si c'était Brad Pitt, ce ne serait pas aussi drôle : le gag fonctionne parce qu'Emmanuel a conscience qu'il n'a pas un corps de rêve.

◦ Le rythme aussi change un peu vers la fin de la séquence.

Quand elle lui avoue que c'est elle, et non une amie, qui cherche un colocataire, elle enlève son manteau. Emmanuel souhaitait qu'on ralentisse, qu'on reste plus longtemps sur elle pour que ce moment devienne érotique, et pour que cette dimension érotique des mots devienne factuelle : elle



est en train de se déshabiller. On a donc étiré au maximum, et on a dû utiliser deux prises différentes (si bien que c'est aussi le seul moment de la scène où il y a un contrechamp silencieux sur Emmanuel). Il faut aussi souligner que chez Emmanuel il y a des gestes sans conséquences et des gestes avec conséquences. En l'occurrence, c'est là que son personnage se rend compte que la situation est un peu plus érotique qu'il ne le supposait.

Fais-moi plaisir! (2009)

Dans cette séquence, le personnage est invité à une fête chez la fille du président de la République. Comme *Hrundi V. Bakshi* dans *The Party*, mais sur un mode mineur, il se retrouve en porte-à-faux et déclenche des catastrophes.

◦ Dans cette séquence, il y a constamment une musique de fond.

On a utilisé du jazz sixties, en référence à *The Party*. On utilise la musique pour faire ressortir un détail particulier, la malice ou la gravité d'un personnage, un sentiment. Dans un plan à plusieurs personnages, la musique permet de cibler celui qu'il faut regarder en priorité.

◦ Vous n'aviez pas peur qu'elle fasse office de commentaire?

C'est un risque. Emmanuel me proposait de prendre une musique triste pour faire ressortir la gravité derrière le gag, plutôt qu'une musique qui aille dans le sens comique de la scène. Il faut donner le sentiment au spectateur que c'est lui qui est allé chercher le gag. La séquence dure une douzaine de minutes, on ne peut donc pas mettre toujours la même musique, mais plutôt des variations autour d'un même thème. Quand le personnage s'aperçoit qu'il a la braguette ouverte, le changement de musique permet d'accentuer la relance de l'action. Il faut que, l'air de rien, on sente que quelque chose évolue dans la soirée. À un moment on a ajouté une musique rapide sur un plan lent pour ajouter un contraste avec Emmanuel, qui a une gestuelle lente et maladroite.

◦ Comment avez-vous imaginé le montage de cette séquence?

Au début, les plans commencent par une entrée de champ d'Emmanuel et se terminent par sa sortie de champ. C'est quelque chose d'un peu systématique

qu'on pourrait d'ailleurs nous reprocher. J'avais fait une version où on le voyait déjà dans le champ, comme si on le prenait à différents moments de la soirée, mais ça ne marchait pas. Nous voulions théâtraliser le fait qu'Emmanuel n'est jamais à sa place. Ces entrées de champ accentuent l'idée qu'il déambule entre les gens tout en soulignant que les invités sont fixes dans le cadre et discutent les uns avec les autres, tandis que lui est tout seul. Dans ce mouvement d'entrée et de sortie, il essaie, en vain, de trouver sa place.

○ Il y a des plans relativement longs sans gags à proprement parler. Vous êtes-vous posé la question d'accélérer et d'aller directement au prochain gag? D'abord il y a des changements de décor, notamment quand il quitte la pièce principale pour s'aventurer dans le couloir. Il faut construire l'espace pour montrer qu'il cherche une échappatoire. On pourrait raccourcir ces plans, mais comme ils n'ont pas été conçus pour ça, on sentirait l'artifice de montage. Et ce n'est pas parce qu'on les raccourcit qu'on est plus efficace. Au contraire, c'est justement parce que certains plans sont longs qu'on peut installer une rythmique sur une douzaine de minutes, sans précipitation.

○ La durée de ces plans produit une attente : on attend le gag, on le redoute. Exactement. Ce sont les « vides » entre les gags qui permettent de préparer l'arrivée du gag. Du coup ça devient ludique pour le spectateur qui est actif et se demande quand ça va arriver. Et le mieux bien sûr c'est de faire arriver le gag au moment où il s'y attend le moins.

○ Quand arrive le gag du grille-pain, notre attente est récompensée. Pour cette scène j'ai choisi la prise où il détruisait le plus d'éléments dans le plan. Pour qu'un gag fonctionne, il faut être dans la mesure du point de vue de la grammaire cinématographique, mais aussi ne pas avoir peur des saillies, des trucs un peu fous du point de vue de l'action dans le cadre. Quand nous choisissons une prise, Emmanuel me demande toujours si je trouve ça drôle. C'est une question de confiance entre le réalisateur et le monteur. Mais il arrive qu'on revienne sur un gag et qu'on préfère une prise moins délirante après avoir monté l'ensemble d'une séquence, pour une raison de dosage.

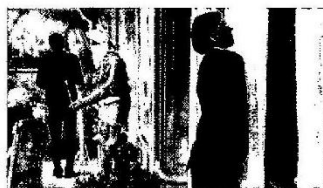
○ Quand il fait tomber son téléphone dans les toilettes, il y a un décrochage avec Frédérique Bel qui appelle et qui est dans une tout autre humeur.

C'est une manière sentimentale de dire qu'on n'oublie pas le personnage de Frédérique, qu'on va retrouver dans la dernière partie du film. On quitte momentanément le comique pur pour retourner du côté sentimental. Et puis il s'agissait de rappeler au spectateur que s'il se trouve dans cette fête, c'est parce qu'il doit en passer par là pour pouvoir coucher avec elle. La comédie n'efface pas le sentimental et inversement. Chez Mouret, le sentimental, le comique et l'érotisme s'entremêlent. Une situation est d'autant plus érotique qu'elle naît d'une situation absurde.

○ Et puis il y a ce gag en slow-burn de la braguette coincée dans les rideaux.

C'est un gag pour lequel on avait beaucoup de latitude, on pouvait l'étirer ou le raccourcir. Emmanuel ne l'a pas tourné en plan unique contrairement à d'autres gags, parce que c'était difficile à doser sur le tournage. C'est une scène qu'on a beaucoup cherchée au montage. Il fallait que ça ne soit ni trop court, ni trop long. On n'est pas uniquement dans le comique, il y a un deuxième effet, une sorte de drame derrière le gag : la solitude du personnage et même son impuissance. Si on rend ça trop évident, on retire au spectateur le soin de décortiquer lui-même ce double fond. Le gag est construit selon deux axes, un qui se rapproche du point de vue d'Emmanuel, avec la fête en flou derrière lui, et puis un autre qui pourrait s'apparenter au point de vue d'un invité se demandant ce que fait ce type collé aux rideaux. Il faut que les deux se répondent, que de l'un à l'autre on passe d'une dimension intime de gêne à une vision plus absurde et publique. On avait monté ce gag sur un tempo court. C'était plus efficace mais on perdait cette dimension d'enlèvement. C'est aussi le gag qui a le plus de répercussions dans la suite de la séquence, donc ça n'avait aucun sens de le raccourcir. Par ailleurs j'ai privilégié des prises où on a l'impression qu'il se masturbe dans le rideau pour accentuer encore un peu la gêne. Parfois on doit sacrifier un gag pour mettre en avant sa dimension tragique. Le plus beau, comme chez les frères Farrelly par exemple, c'est quand les deux faces sont dosées.

Entretien réalisé par Jean-Sébastien Chauvin à Paris, le 2 août.



Bibliographie

- BAUDRY Anne, montage comme interprétation, *Images documentaires*, 1994, n°17, p27-29.
- BENJAMIN Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Allia, coll. Petite collection, 2011, 96 pages.
- BOURREL Magali & Les monteurs associés, *Les monteurs s'affichent*, Les monteurs associés et le blog documentaire, 2016, 143 pages.
- DIDEROT Denis, *Paradoxe sur le comédien*, Paris, Flammarion, 1993, 191 pages.
- JAY Emmanuelle, *Plus long le chat dans la brume Journal d'une monteuse*, Paris, Les éditions Adespote, 2016, 180 pages.
- JURGENSON Albert, BRUNET Sophie, *Pratique du montage*, le bord de l'eau, 2014, 140 pages.
- LUMET Sidney, *Making movies*, Vintage, 19 mars 1997, 240 pages.
- MESSINGER Joseph, *Le langage des gestes pour les nuls*, First, coll. Pour les nuls, Paris, 2009, 448 pages.
- ONDAATJE Michael, *Conversations avec Walter Murch, l'art du montage cinématographique*, Ramsay, 2009, 347 pages.
- SOJCHER Frédéric, *La direction d'acteur au cinéma*, les ciné-débats, 2011, 204 pages.
- VILLAIN Dominique, *Le montage au cinéma*, France, Cahiers du cinéma, 2001, 157 pages.
- VINCENT Jean-Didier, *Le cœur des autres : Biologie de la compassion*, Plon, Paris, 2003, 293 pages.
- VIVIANI Christian, *Le magique et le vrai : l'acteur de cinéma, sujet et objet*, 2015, 253 pages.
- Cahier du cinéma n°692 de Septembre 2013: *Eloge de la comédie*, Article *L'art de monter*, p 32 à 34
- Cahier du cinéma n°674 de janvier 2012, Article *Entretien avec Joel Cox, monteur* p 22 et 23

Filmographie

A talk with Alfred Hitchcock, Fletcher MARKLE, CBC television, Telescope series, 1964

Basic instinct, Paul VERHOVEN, 1992

Flandres, Bruno DUMONT, 2006

How does an editor think and feel, Taylor RAMOS et Tony ZHOU, 2015

La vie de Jésus, Bruno DUMONT, 1997

La tendresse, Marion HÄNSEL, 2013

L'humanité, Bruno DUMONT, 1999

Long day's journey into night, Sidney LUMET, 1962

Robert sans Robert, Bernard SASIA et Clémentine YELNIK, 2013

Star Wars, the Empire Strikes Back, Irvin KERSHNER, 1980

The cutting edge, the magic of movie editing, Wendy APPLE, 2004

Trois couleurs bleues. Krzysztof Kieślowski, 1993

Première de couverture & dernière de couverture

Garde à vue, Claude MILLER, 1981

La loi de la jungle, Antonin Peretjatko, 2016

Le jour se lève, Marcel CARNE, 1939

Le samouraï, Jean-Pierre MELVILLE, 1967

Tonnerre, Guillaume BRAC, 2013

Netographie

<http://www.monteursassocies.com/>

C'est le site de l'association des monteurs associés qui regroupe des professionnels du montage qui se rencontrent mensuellement pour discuter de leur métier. Certaines discussions sont retranscrites

<http://www.monteursassocies.com/2015/01/25/rencontre-avec-la-matiere-transcription-de-la-reunion-du-2-avril-2014/>

Rencontre avec la matière, Transcription de la réunion du 2 avril 2014 en compagnie de Laure GARDETTE, Matilde GROSJEAN, Yannick KERGOAT, Damien MAESTRAGGI et Nicolas SBURLATI

<http://leblogdocumentaire.fr/robert-sans-robert-entretien-avec-bernard-sasia-et-clementine-yelnik/>

Ce site regroupe de nombreux articles, critiques et interviews en rapport avec l'actualité du documentaire.

<http://www.elementsofcinema.com/editing/what-is-a-reaction-shot-in-movies/>

Site expliquant les différentes étapes de la fabrication d'un film.

<http://www.film-makers.com/features/editing/>

Ce site regroupe de nombreux articles sur l'industrie cinématographique Américaine.

<https://www.youtube.com/watch?v=FxKkzb5gJEw>

La chaîne Youtube de *this guy edit*. Le monteur explique via des exemples vidéo son approche du montage.

<https://www.youtube.com/watch?v=SstJQL8xKzA>

Extrait du débat avec Arnaud DESPLECHIN et sa monteuse Laurence BRIAUD réalisé par les étudiants du Master 2 Professionnel Scénario, Réalisation, Production de l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne.

Le montage est un art complexe qui implique de nombreux questionnements dramatiques et narratifs. La question du travail sur le jeu de l'acteur est très rarement abordée, pourtant elle implique une réflexion directe sur les enjeux d'un film. Entre interprétations et manipulations, il existe en salle de montage une interaction avec l'acteur qui motive le travail du monteur et qui agit comme une continuité de la direction d'acteur.

« MOTS-CLES »

LE JEU DE L'ACTEUR - INTERPRETER - OBSERVER - MODELER - PERSONNAGES -
COMMUNICATION - PSYCHOLOGIE - DIALOGUES – RYTHME - TON

Editing art is complex and involve a lot of reflexions about the narrative common of a film. The question of the work on the actor's playing is not well-known but it is directly related to the whole challenge of a film. Between actor's rendering and editing manipulations, there are a real motivation from the editor to continue the actor's goal.

« KEYWORDS »

THE ACTOR'S PLAYING – TO PERFORM – TO WATCH – TO SHAPE -
CHARACTERS- COMMUNICATION - PSYCHOLOGY - DIALOGUES – RHYTHM -
PACE

