L'ART DU FILM

CHAPITRE 6 : D'UN PLAN À L'AUTRE : LE MONTAGE

1920 -> les théoriciens du cinéma commencèrent à prendre la mesure des puissances du montage. Celui-ci étant devenu la technique cinématographique la plus largement commentée et débattue.
Certains y trouve dans le montage la clé du cinéma tandis que d'autres ne font intervenir aucun effet de montage.

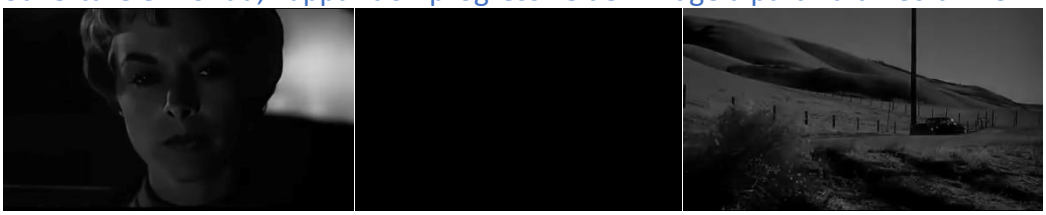
I. Qu'est-ce que le montage ?

Montage -> coordination d'un plan avec celui qui le suit.

Plan -> un/plusieurs photogramme(s) exposés en série sur un segment continu de pellicule.
= le monteur élimine le métrage dont il n'a pas besoin en ne gardant généralement que la meilleure prise. Il coupe au début et à la fin des plans les photogrammes superflus, par exemple ceux montrant le clap. Il assemble ensuite les plans de son choix en joignant la fin de l'un d'entre eux au début d'un autre.

Ces points de jonctions peuvent être de différentes sortent :

- **fondu au noir** -> obscurcissement progressif de l'écran à la fin d'un plan et une ouverture en fondu, l'apparition progressive de l'image à partir d'un écran noir.



- **fondu enchaîné** -> superposition brève d'un plan A et le début d'un plan B



- **volet** -> substitution d'un plan B à un plan A au moyen d'une ligne en mouvement délimitant les deux images qui sont momentanément ensemble à l'écran mais sans être mêlées comme dans le fondu enchaîné.



Figure 6.9
Un plan de True Stories *montrant l'horizon d'une prairie du Texas est relié visuellement au plan suivant...*

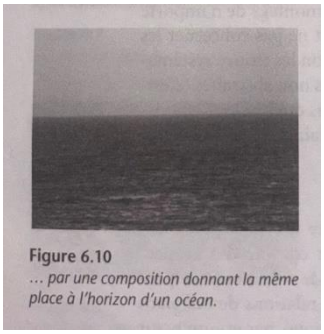


Figure 6.10
... par une composition donnant la même place à l'horizon d'un océan.

Les fondus et les volets sont des effets optiques, le plus souvent réalisés en laboratoire ou plus récemment, par manipulations numériques.

« Le montage est la force créatrice fondamentale par laquelle les photographies sans âme sont organisées en une forme cinématographique et vivante »

Vsevolod Poudovkine

Les fondus et les volets permettent de passer progressivement d'un plan à l'autre, tandis que les raccords produisent une transition instantanée.
Les raccords sont la manière la plus courante de relier deux plans.
Avant le montage numérique, les plans étaient physiquement coupés et collés sur pellicule.
Aujourd'hui, le montage est principalement réalisé sur ordinateur, ce qui permet de modifier facilement les raccords.
Le montage camera, réalisé directement pendant le tournage, est beaucoup plus rare.

La salle de montage permet de modifier profondément le film :

- changer l'ordre des scènes,
- supprimer des passages,
- améliorer le rythme,
- alterner différentes réactions
- utiliser des prises différentes.

Le montage peut donc transformer l'interprétation d'une scène et améliorer la structure, le rythme et l'efficacité du film. Il est l'organisation des différents plans d'un film. Il permet de créer des relations entre les plans, de construire le temps et l'espace et de modifier le rythme et le sens d'une scène.

II. Dimensions du montage

Le montage offre au réalisateur quatre domaines fondamentaux de choix et de contrôle :

1) Des relations visuelles entre un plan A et un plan B

➔ concernent la ressemblance ou le contraste entre ce que l'on voit dans les deux plans.

Ressemblance : une forme, une couleur, une composition ou un mouvement se poursuit d'un plan à l'autre.

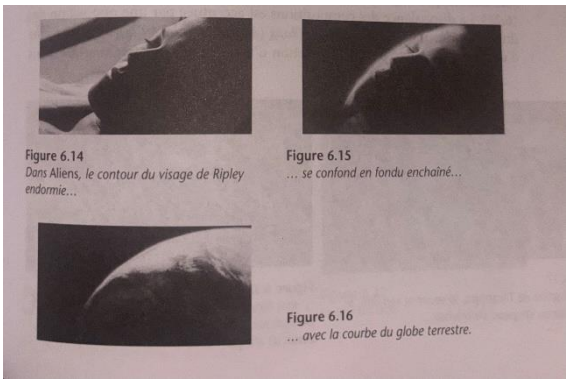


Figure 6.14
Dans Aliens, le contour du visage de Ripley endormie…

Figure 6.15
… se confond en fondu enchaîné…

Figure 6.16
… avec la courbe du globe terrestre.

Contraste : les deux images sont très différentes et leur opposition crée du sens.

2) Des relations rythmiques entre un plan A et un plan B

➔ concernent la durée des plans et la vitesse de succession.

Plan courts -> rythme généralement rapide, impression d'énergie, de tension ou d'urgence.

Plan longs -> rythme généralement plus lent, permettant davantage d'observation.

L'alternation de plans courts et longs peut également créer un rythme particulier.

3) Des relations spatiales entre un plan A et un plan B

➔ concernent la relation entre les espaces représentés dans les deux plans

Le montage peut nous faire comprendre que :
- deux personnages sont dans le même espace
- un personnage se trouve ailleurs
- deux lieux différents sont mis en relation
- un plan montre un espace plus large puis un autre en montre un détail.

Le montage permet de construire un espace filmique cohérent ou abstrait. C'est ici qu'intervient l'effet Koulechov, qui démontre que le spectateur tend à lier spatialement et mentalement deux plans successifs, créant ainsi un espace imaginaire.

4) Des relations temporelles

➔ concernent la relation entre les moments représentés dans les deux plans.

Le montage régit l'ordre, la durée et la fréquence de l'histoire.
Il permet de manipuler le temps par le biais :
- de flashbacks (retour dans le passé)
- de flashforwards (sauts dans le futur)
- d'ellipses (sauts dans le temps pour raccourcir l'action
- montage alterné (actions simultanées)

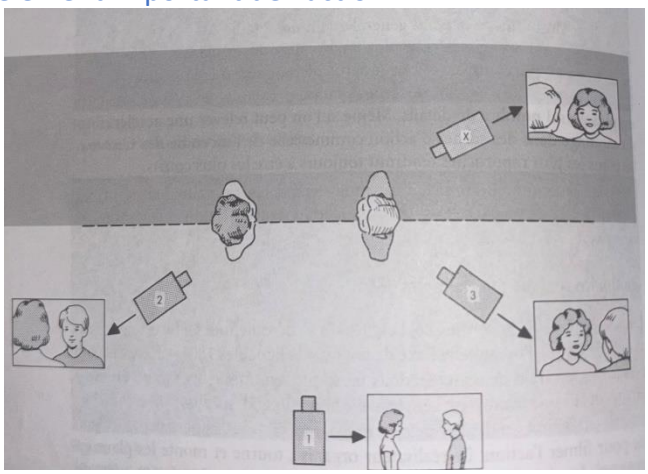
III. Le montage par continuité

Dès les années 1900-1910, les réalisateurs développent le montage pour organiser les plans de manière claire et cohérente. Ils mettent en place le système de continuité, qui cherche à rendre le passage d'un plan à l'autre fluide et naturel.
Pour cela, les éléments visuels doivent restés cohérents : composition du cadre, lumière et placement de l'action. le rythme du montage dépend aussi de la taille des plans : les plans larges durent généralement plus longtemps que les plans moyens, eux-mêmes plus longs que les gros plans.
Ainsi la continuité narrative repose principalement sur la manière dont le montage organise l'espace et le temps pour permettre aux spectateurs de suivre facilement l'action.

Le but = rendre la technique invisible pour que le spectateur se focalise pleinement sur le récit.

Continuité spatiale : la règle des 180 degrés

la règle des 180 degrés -> règle de mise en scène et de montage qui consiste à maintenir la caméra du même côté d'un axe imaginaire appelé l'axe de jeu reliant deux personnages ou un personnage et un élément important de l'action.



le raccord dans l'axe -> respecter l'orientation des regards des personnages pour donner l'illusion qu'ils se regardent.
= Le spectateur comprend facilement où se trouvent les personnages et dans quelle direction ils regardent.
Si la caméra franchit l'axe sans transition, les personnages peuvent sembler avoir changé de place ou de direction.

champ contre champ -> plan montrant trois-quarts face, ce qui sur l'axe de jeu se trouve en face de ce qu'a montré un premier plan.

raccord regard -> enchaînement de deux plans qui montre ce que regarde un personnage. Le premier plan montre que le personnage qui regarde, puis le plan suivant l'objet ou la personne regardée.

raccord dans le mouvement -> enchaînement de deux plans où un même mouvement commencé dans le premier plan se poursuit dans le second.

Quelques raffinements :

Le système de la continuité peut être affiné de différentes manières :

- **le faux raccord**-> rupture de continuité entre deux plans, lorsqu'un élément change de manière incohérente d'un plan à l'autre.

- **Montage alterné**-> procédé qui consiste à alterner des plans de deux ou plusieurs actions qui se déroulent dans des lieux différents mais au même moment afin de créer un lien entre elles.

IV. **Alternatives au montage par continuité**

Bordwell et Thompson rappellent que la fluidité classique n'est qu'une option esthétique parmi d'autres et détaillent des approches disruptives :

- Le montage soviétique/par discontinuité : développé dans les années 1920 par des théoriciens et cinéaste comme Sergei Eisenstein.
-> la liaison des plans n'est pas faite de manière invisible mais cherche plutôt la collision et le conflit. Le but est de provoquer un choc émotionnel ou intellectuel.

La discontinuité spatio-temporelle (la nouvelle vague), popularisée dans les années 1960 par des réalisateurs comme Jean-Luc Godard (A bout de souffle) Ce style utilise massivement :

- **Le jump cut** : on coupe quelques images au milieu d'un plan fixe, ce qui fait « sauter » le personnage dans le temps ou l'espace de manière saccadée.
- **La violation de la règle des 180 degré** : la caméra traverse délibérément la ligne d'action, inversant soudainement la gauche et la droite pour désorienter le spectateur.
- **Inserts extradiégétiques** : introduction soudaine d'un plan montrant un objet ou une image qui n'appartient pas du tout à l'espace-temps de l'histoire.
- **Le montage abstrait ou associatif** : utilisé principalement dans le cinéma expérimental ou le documentaire de création. Les plans ne sont plus du tout reliés par une logique d'histoire, mais uniquement par des raccords purement graphiques ou rythmiques (formes, couleurs, cadences de mouvement), transformant le film en une forme de poésie visuellement ou de composition musicale.

Pour conclure, le montage ne sert pas uniquement à coller des scènes bout à bout ; il s'agit d'un outil de mise en relation stylistique capable de guider l'attention du spectateur, de susciter de l'émotion et de générer du sens à travers l'ellipse, la collision d'images ou la continuité géométrique.