

COURS,
LOLA, COURS
de
Tom Tykwer

CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT
POUR L'ÉTUDE DU FILM

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

COURS, LOLA, COURS
de TOM TYKWER

Septembre 2001

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 2002-01-00673

ISBN 2-550-38733-3

Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Québec, 2002

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

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

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

COORDINATION

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

**RECHERCHE, CONCEPTION
ET RÉDACTION**

Richard Magnan, consultant en cinéma

COLLABORATION

Robert Crompt, coordonnateur du projet pilote d'éducation
cinématographique

MISE EN PAGES

Solange Langlois
Infographie Solange Langlois enr.

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

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

Josée Blackburn, directrice
Direction de la concertation interministérielle
Ministère de la Culture et des Communications

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

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

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

Marie-France Ferland, conseillère
Direction de la concertation interministérielle
Ministère de la Culture et des Communications

Steve Francoeur, coordonnateur du projet pilote d'éducation
cinématographique

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

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

Louis Laverdière, producteur
Cité-Amérique

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

Martine Mauroy, administratrice
Association des cinémas parallèles du Québec

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

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

TABLE DES MATIÈRES

PREMIÈRE PARTIE : PRÉPARATION AU VISIONNEMENT DU FILM	1
1 La présentation du film	1
1.1 La fiche signalétique du film	1
1.2 Le résumé du film	1
1.3 L'artisan et les artisanes du film	2
2 Le montage au cinéma	4
TABLEAU SYNOPTIQUE	6
2 Le montage au cinéma	17
2.1 La technique du montage	17
2.1.1 Historique de la technique du montage	18
2.1.2 Les étapes du montage	18
2.1.3 Nouvelles technologies de l'audiovisuel et montage virtuel	21
2.2 Montage et narration	23
2.2.1 La scène (ou séquence en temps réel)	23
2.2.2 La séquence ordinaire	24
2.2.3 La séquence en champ-contrechamp	25
2.2.4 La séquence en montage alterné	25
2.2.5 La séquence en montage parallèle	26
2.2.6 La séquence par épisodes	27
2.2.7 La séquence en accolade	27
ENCADRÉ : MONTAGE INTERNE ET PROCÉDÉS OPTIQUES DE LIAISON	29
3 Le montage et les relations temporelles	31
3.1 L'ordre	31
3.1.1 La rétrospective (<i>flash-back</i>)	31
3.1.2 La projection en avant (<i>flash-forward</i>)	32
3.2 La durée	32
3.2.1 La condensation du temps : l'ellipse temporelle	33
3.2.2 La dilatation du temps : le chevauchement de l'action ...	33
3.3 La fréquence	34
4 Les fonctions du montage	34
4.1 Créer des liaisons ou des ruptures (fonction syntaxique)	35
4.1.1 Le montage en continuité	35
4.1.2 Le montage en discontinuité	39
4.2 Créer du rythme (fonction rythmique)	42
4.3 Créer du sens (fonction sémantique)	44
5 Le montage sonore	45

DEUXIÈME PARTIE : VISIONNEMENT CRITIQUE DU FILM	47
1 Premier exercice : analyse d'une séquence du film	47
2 Deuxième exercice : les possibilités du montage	47
TROISIÈME PARTIE : RETOUR SUR LE FILM	50
1 Mise en commun des perceptions des élèves	50
1.1 Retour sur les exercices proposés	50
2 Les thématiques du film	50
2.1 La frénésie du monde (et du montage) contemporain	50
2.2 Du vidéoclip aux jeux vidéo : l'esthétique de l'audiovisuel contemporain	51
BIBLIOGRAPHIE	53
ANNEXE I : DÉCOUPAGE TECHNIQUE : LE CAMBRIOLAGE AU SUPERMARCHÉ	55
ANNEXE II : MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À L'INTENTION DES ÉLÈVES	63
ANNEXE III : SÉRIE DE DESSINS : L'ACCIDENT	69

PREMIÈRE PARTIE

PRÉPARATION AU VISIONNEMENT DU FILM

1 La présentation du film

1.1 La fiche signalétique du film

Titre :	Cours, Lola, cours (version française de <i>Lola Rentt</i>)
Pays de production :	Allemagne
Année de production :	1998
Réalisation :	Tom Tykwer
Scénario :	Tom Tykwer
Images :	Frank Griebe
Montage :	Mathilde Bonnefoy
Décor :	Alexander Manasse
Musique :	Tom Tykwer, Johnny Klimek, Reinhold Heil
Production :	X Filme Creative Pool, en collaboration avec Bavaria Film, German Independent, Westdeutscher Rundfunk et la chaîne de télévision franco-allemande Arte
Durée :	1 h 21
Actrice et acteurs principaux :	Franka Potente, Moritz Bleibtreu, Herbert Knaup

1.2 Le résumé du film

Le téléphone sonne; Lola (Franka Potente) répond. Son amoureux, Manni (Moritz Bleibtreu), est en état de panique au bout du fil, dans une cabine téléphonique du centre-ville de Berlin. Lola devait le rejoindre alors qu'il venait de conclure une transaction illicite de voitures, pour la somme de 100 000 marks allemands (environ 80 000 dollars canadiens). S'étant fait voler sa motocyclette, Lola est arrivée en retard au rendez-vous. Manni est donc retourné à Berlin en métro, où il a égaré le sac contenant l'argent qu'il doit rendre à Ronnie (Heino Ferch), brigand pour lequel Manni agit à titre de « courrier » pour la transaction. Comme il doit rendre l'argent à Ronnie à midi sonnant, il ne lui reste que vingt minutes pour trouver la somme, dans l'espoir de sauver sa peau qui ne vaudra pas cher entre les mains de Ronnie. Lola s'élance alors à toutes jambes vers la banque où travaille son père pour lui demander l'argent nécessaire pour sauver Manni. Une course contre la montre s'engage alors pour Lola et Manni. Si Lola trouve la mort au bout de sa course, ce n'est que partie remise, car le film présente trois versions différentes de la

même histoire. Partant d'un même point de départ, le parcours de Lola varie au hasard de ses rencontres, débouchant sur une fin différente à chaque fois¹.

1.3 L'artisan et les artisanes du film

Tom Tykwer : Cinéaste, scénariste et musicien, né en 1965 à Wuppertal en Allemagne. Figure marquante du jeune cinéma allemand, il s'intéresse très tôt au cinéma. Il tourne son premier film à l'aide d'une caméra (pellicule) super-8 à l'âge de onze ans. Parmi ses premiers films amateurs, il réalise notamment un *remake* de *Godzilla* (Japon, 1954) et de *L'invasion des profanateurs* (*Invasion of the Body Snatchers*, États-Unis, 1978), ce qui dénote un intérêt particulier pour la science-fiction et l'horreur. Dès l'âge de quatorze ans, il travaille dans un cinéma de quartier, comme vendeur de billets. Il termine ses études en 1984, puis s'installe à Berlin, où il travaille durant près de dix ans dans un cinéma de répertoire (le Moviemento), d'abord comme projectionniste, puis comme gérant.

Refusé par les écoles de cinéma en Allemagne et à l'étranger, il présente néanmoins un premier court métrage en 1991 au Hof Film Festival (Allemagne), puis réalise son premier long métrage en 1993, *Deadly Maria*, un thriller de style expressionniste. En 1994, il fonde la compagnie de production X-Filme Creative Pool, en association avec le producteur Stefan Arndt (qui produira notamment *Cours, Lola, cours*). En 1996, il coscénarise avec Wolfgang Becker un film intitulé *Life Is All You Get*, réalisé par Becker, qui obtient plusieurs prix dans des festivals internationaux. L'année suivante, il réalise un second long métrage, *Les Rêveurs*, puis, en 1998, *Cours, Lola, cours*, qui obtient un important succès commercial en Allemagne et à l'étranger. Tykwer travaille aussi pour la télévision, où il réalise quelques portraits de cinéastes, notamment de son compatriote Wim Wenders, du cinéaste danois Lars Von Trier et du britannique Peter Greenaway. Il vit avec Franka Potente, l'actrice principale de son film, avec qui il tourne de nouveau une histoire d'amour, *The Princess and the Warrior* (2000). Un film intitulé *Heaven* (Allemagne et Grande-Bretagne) est prévu pour 2001, avec Kate Blanchett, d'après un scénario du regretté cinéaste polonais Krzysztof Kieslowski.

Franka Potente : Actrice allemande, née le 22 juillet 1974 à Dülmen (Allemagne). Malgré son jeune âge, elle a déjà joué dans 17 films, parle trois langues (allemand, français et anglais) et joue du violon et

1. Le film reprend ainsi une structure narrative non linéaire qui avait déjà été expérimentée dans un film célèbre du cinéaste japonais Akira Kurosawa, *Rashomon* (Japon, 1950), qui présente quatre versions divergentes d'un même événement (l'assassinat d'un samouraï et le viol de sa femme par un brigand), racontée du point de vue de quatre personnages. Plus près de nous, on peut mentionner le film de Robert Morin, *Requiem pour un beau sans cœur* (Canada, 1992), qui présente différentes versions des derniers jours d'un criminel, Régis Savoie (Gildor Roy).

de la flûte. Elle chante d'ailleurs dans certaines pièces musicales de *Cours, Lola, cours*. Elle étudie à l'école de théâtre Otto Falckenberg à Munich, puis à l'école de théâtre de Lee Strasberg (Lee Strasberg Theater Institute) à New York².

Actrice remarquée du jeune cinéma allemand, elle fait ses débuts au cinéma en 1995 dans un film allemand de Christian Schmid, *It's A Jungle Out There*. En 1997, elle apparaît dans un film de Doris Dorrie, *Am I Beautiful*, puis dans un film de Urs Egger, *Opernball*. Après le succès de *Cours, Lola, cours*, en 1998, elle tourne de nouveau avec Tom Tykwer dans *The Princess and the Warrior*, puis elle interprète le rôle principal dans un film d'horreur intitulé *Anatomie* (Allemagne, 2000), réalisé par Stefan Ruzowitzky. Elle tourne ensuite aux États-Unis avec Johnny Depp, dans un film de gangsters, *Blow* (États-Unis, 2001), de Ted Demme, ainsi qu'avec Matt Damon dans un thriller, *The Bourne Identity* (États-Unis, 2001), de Doug Liman.

Mathilde Bonnefoy : Monteuse d'origine française, fille du poète Yves Bonnefoy. Avec seulement trois longs métrages à son actif, elle démontre dans *Cours, Lola, cours* un certain brio qui sera récompensé par diverses nominations et l'obtention de plusieurs prix dans des festivals de cinéma allemands et internationaux. Le film obtient notamment le prix du meilleur montage aux German Film Awards en 1999, de même qu'une nomination (en 2000) de la part de l'association américaine des monteurs et monteuses, l'American Cinema Editors, pour le meilleur montage (Best Edited Feature Film). Avant d'effectuer le montage de *Cours, Lola, cours*, Mathilde Bonnefoy avait collaboré, en 1997, au film de Becker, *Life Is All You Get* (coscénarisé par Tom Tykwer), travaillant sur un système de montage virtuel (AVID). Son travail sur *Cours, Lola, cours* illustre bien les nouvelles possibilités offertes aux monteurs et monteuses par les nouvelles technologies numériques de l'audiovisuel. En 2000, elle exécute le montage du film de Tom Tykwer, *The Princess and the Warrior*.

-
2. Rappelons que Lee Strasberg a été dès 1948 le directeur artistique de l'Actor's Studio, célèbre école d'art dramatique de New York, fondée en 1947, liée à d'importants dramaturges et cinéastes américains (Tennessee Williams, Arthur Miller, Elia Kazan, Arthur Penn, etc.). Strasberg a eu une influence majeure sur plusieurs générations de comédiens américains (de Marlon Brando à Leonardo Di Caprio, en passant par James Dean, Paul Newman, Robert De Niro, Dustin Hoffmann, Al Pacino et autres). Le cahier d'accompagnement pour l'étude du film *La société des poètes disparus* comporte un encadré intitulé « L'acteur ou l'actrice à la recherche du personnage », où on aborde le jeu des acteurs et des actrices, et plus particulièrement l'approche développée par le metteur en scène russe Constantin Stanislavski, dont les méthodes ont été reprises ensuite par l'Actor's Studio.

2 Le montage au cinéma³

Le montage consiste dans la sélection des plans produits lors du tournage (parmi les différentes prises tournées pour chacun des plans) et leur juxtaposition, leur assemblage, auxquels on joint les sons enregistrés au tournage ou ajoutés en postproduction, notamment les dialogues repris en post-synchronisation (voir la section 5), le bruitage, la musique et les commentaires en voix *off*. Les multiples plans tournés et sélectionnés en prévision du montage sont assemblés en réglant leur ordre et leur durée.

Rappelons qu'un **plan est, au moment du tournage, une portion de pellicule impressionnée par la lumière, entre le début et la fin d'une prise de vue, c'est-à-dire du moment où on actionne la caméra jusqu'au moment où on l'arrête**. Le plan est donc constitué d'un photogramme ou d'une succession de photogrammes, c'est-à-dire une suite d'images fixes disposées à la suite l'une de l'autre sur la pellicule, à distance égale, et bordées par des perforations qui permettent le déplacement de la pellicule dans la caméra et dans le projecteur. Au moment du montage, on colle les plans bout à bout, de sorte que sur le film achevé, le plan est délimité par les collures qui le lient aux plans précédent et suivant. Au montage, on retranche généralement un certain nombre de photogrammes au début et à la fin du plan impressionné lors du tournage. Ainsi, le plan qui apparaît dans le film achevé est plus court que celui impressionné au moment du tournage.

Le montage est donc un principe d'organisation des images et des sons, dans le but de produire certains effets de sens, de rythme et de liaison (ou de rupture) entre les images, entre les sons et entre les images et les sons. Ces diverses **fonctions** du montage servent généralement à raconter une histoire (cinéma narratif), mais le montage peut aussi être utilisé à des fins autres que narrative, soit pour produire un discours incitatif visant à convaincre (publicité, propagande), un discours informatif ou didactique (documentaire ou reportage) ou encore un discours poétique (cinéma expérimental). Les éléments visuels et sonores mis en relation par le montage peuvent être de nature abstraite (dans le cas du cinéma expérimental, par exemple) ou figurative, représentant un monde (réel ou fictif, dans le cas du documentaire ou dans celui d'un film de fiction). Le montage ne concerne donc pas seulement le cinéma narratif (il ne sert pas qu'à raconter des histoires), bien qu'il s'agisse de son utilisation la plus courante. Dans l'analyse du film *Cours, Lola, cours*, nous considérerons

-
3. Les différentes étapes de la production d'un film et les différents artisans et artisanes d'un film sont présentés brièvement dans un document vidéo intitulé *Générique / L'Envers d'un film*. Les exemples sont tirés de la production du film *Cyrano de Bergerac* de Jean-Paul Rappeneau, film qui fait d'ailleurs l'objet d'un cahier d'accompagnement abordant la problématique de l'adaptation au cinéma, à partir du roman et du théâtre, ainsi que la bande sonore et la lumière. Le montage est abordé dans les séries télévisuelles *30 images par seconde* (épisodes 8 et 9, portant sur le montage vidéo) et *Les artisans du cinéma* (épisode 5, portant sur le montage image, en pellicule 35 mm, à partir de la production du film *La déroute*, du cinéaste québécois Paul Tana). Ces documents audiovisuels complémentaires sont disponibles à l'ŒIL cinéma.

néanmoins le montage comme un procédé narratif, utilisé dans le but de raconter une histoire, laquelle se déroule dans un monde qui présente certaines caractéristiques du monde réel (soit la ville de Berlin en 1998).

Le tableau synoptique présenté aux pages 6 à 16 décrit chacun des aspects abordés dans ce cahier d'abord de façon synthétique. Les éléments seront ensuite développés dans les pages qui suivent le tableau. Pour avoir plus de détails sur chacun de ces points ainsi que des exemples tirés du film, nous vous référons donc aux sections correspondantes, dans le texte qui suit le tableau. Les exemples peuvent être repérés (approximativement, selon les magnétoscopes) à l'aide du minutage (placé entre parenthèses) qui indique leur situation dans le film, à partir du début du générique (au moment où apparaît le nom du distributeur du film : Sony Pictures Classics). Ajoutons que certains exemples sont tirés du film *Douze singes* de Terry Gilliam, film qui fait par ailleurs l'objet d'un cahier pédagogique portant sur la problématique de la narration au cinéma.

TABLEAU SYNOPTIQUE

1 La technique du montage

Chacun des plans d'un film constitue un fragment de temps, d'espace et de configuration visuelle, fragments qui sont d'autant plus distincts que certains plans sont tournés en intérieur et d'autres en extérieur, à des moments et dans des lieux différents (plusieurs plateaux de tournage), de sorte que des plans qui sont consécutifs dans un film ne sont pas nécessairement tournés dans l'ordre chronologique de leur apparition dans le film. Par exemple, des plans situés dans un lieu qui apparaît au début et à la fin d'un film seront tournés en même temps, pour des raisons d'efficacité et d'économie. À l'inverse, deux plans consécutifs dans le film peuvent avoir été tournés à plusieurs semaines d'intervalle, dans des lieux de tournage distincts.

De plus, le tournage d'un film est généralement effectué au moyen d'une seule caméra⁴. Certains cinéastes vont utiliser plusieurs caméras sur un plateau de tournage, mais ce n'est pas la pratique la plus courante. Ajoutons enfin que chacun des plans est généralement filmé à plusieurs reprises (on obtient alors plusieurs **prises** pour chaque plan), de façon à s'assurer qu'au moins l'une d'entre elles est satisfaisante. Ainsi, le monteur ou la monteuse se retrouve souvent devant une quantité impressionnante de pellicule et de rubans magnétiques (les bandes sonores) à monter ensemble pour constituer le film. Un film contient en général environ 1 000 à 1 500 plans, de sorte que si on tourne une moyenne de cinq prises pour chaque plan, le monteur ou la monteuse doit alors visionner et sélectionner 5 000 à 7 500 plans pour effectuer le montage, sans compter les multiples bandes sonores qui doivent accompagner les images.

4. À l'inverse, les tournages en direct, à la télévision, utilisent généralement plusieurs caméras. Un régisseur sélectionne la prise de vue qu'il désire de la scène, en temps réel, dans sa régie de contrôle, en choisissant le point de vue d'une des caméras présentes sur le plateau de tournage. On trouve une illustration intéressante d'une telle méthode de tournage dans le film *Le show Truman* de Peter Weir (États-Unis, 1997), qui fait l'objet d'un cahier d'accompagnement abordant la question de l'espace au cinéma.

1.1 Historique de la technique du montage

Au début du cinéma, la profession de monteuse ou de monteur n'existait pas. Elle apparaît aux États-Unis vers 1913, en France vers 1917 et se généralise dans l'organisation des modes de production avec l'arrivée du cinéma dit « parlant » à partir de 1927⁵. Au montage des images s'ajoute alors le montage des sons et le délicat problème de la **synchronisation** des deux, surtout dans les dialogues⁶. Avant 1913, l'opérateur ou l'opératrice du film, puis le réalisateur ou la réalisatrice (qui étaient au début souvent une seule et même personne) effectuaient le montage « à l'œil » (les **tables de montage** n'existaient pas encore), déterminant la durée et le rythme du film en faisant défiler la pellicule entre leurs mains devant une source de lumière. Ils cassaient la pellicule à la main et en épinglaient les deux bouts. Après avoir fait les collures, ils évaluaient le résultat, bobine par bobine, en projection, décidaient de certaines corrections et recommençaient. La tâche de remplacer les épingles, trombones ou agrafes par des collures convenables et définitives était ensuite confiée aux ouvriers et ouvrières des laboratoires.

1.2 Les étapes du montage

À l'étape du montage, on est en présence des éléments suivants : **1) les images**, soit l'ensemble des prises de chacun des plans impressionnés lors du tournage, développés en laboratoire et à partir desquels on tirera une **copie de travail** sur laquelle on effectuera les opérations du montage (coupures et collures); **2) les sons** enregistrés au tournage (ou ajoutés après le tournage : musique, bruitages, dialogues postsynchronisés) sur une bande magnétique lisse (sans perforations), qu'on copie (ou repique) sur une bande magnétique perforée; **3) une table de montage**, qui permet de faire défiler en synchronisme la pellicule et les bandes magnétiques (trois ou quatre bandes-son, et parfois plus, sur certaines tables de montage), de visionner les images et d'écouter les sons en faisant défiler les différentes bandes en marche avant ou arrière, à différentes vitesses, ou faire des arrêts sur l'image.

À l'aide de ces matériaux visuels et sonores et de la table de montage, le monteur ou la monteuse exécute un travail très concret : couper, coller et construire une histoire en utilisant des bouts de pellicule et de bandes magnétiques. Ce travail comprend trois opérations fondamentales : **1) sélectionner** parmi l'ensemble des plans disponibles ceux qui seront les plus utiles; **2) assembler** les plans sélectionnés dans un certain ordre; **3) déterminer la durée** de chacun des plans et les relier en utilisant certaines figures de montage (**les raccords**).

-
5. Pour plus de précisions sur l'arrivée du son au cinéma, nous vous référons au cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Le mécano de la « Général »* de Buster Keaton, qui aborde l'évolution du langage cinématographique et l'histoire du cinéma, de ses débuts jusqu'à l'arrivée du cinéma parlant.
 6. Une illustration ludique de cette problématique du synchronisme des images et des sons, au moment de l'arrivée du cinéma parlant, est mise en scène dans la comédie musicale américaine *Chantons sous la pluie* (*Singin' in the Rain*) de Stanley Donen et Gene Kelly (États-Unis, 1952).

1.3 Nouvelles technologies de l'audiovisuel et montage virtuel

Le montage est généralement effectué en collant deux plans bout à bout à l'aide d'un ruban adhésif (ce qui permet de défaire facilement la collure pour effectuer des modifications au montage, sur la copie de travail) ou avec une colle (ou acétone) pour le montage final. Les nouvelles technologies de l'audiovisuel (vidéo et ordinateur) permettent désormais d'effectuer le montage électroniquement, sans toucher à la pellicule. C'est pourquoi on les nomme **systèmes de montage virtuel**.

On transfère d'abord les images et les sons — enregistrés initialement sur pellicule ou sur ruban magnétique (en ce qui concerne les enregistrements sonores et la vidéo) — sur le disque dur d'un ordinateur. Les fragments audiovisuels à monter sont importés dans un **logiciel de montage** (Avid, Adobe Première ou autre) et placés dans la **table de montage**, tableau divisé en plusieurs lignes horizontales (les pistes vidéo et audio) sur lesquelles le monteur ou la monteuse dispose les images et les sons à assembler (équivalent de la bande image et des pistes sonores d'une table de montage traditionnelle, pour les films sur support pellicule). Les diverses fonctions du logiciel de montage permettent d'effectuer le montage des différentes sources d'images et de sons et de créer certains effets optiques (et sonores) qui sont généralement effectués en laboratoire lorsqu'on travaille sur support pellicule (fondus, surimpressions, etc.).

2 Montage et narration

Dans le cinéma narratif, le montage sert à assembler les images et les sons de telle sorte que l'histoire soit intelligible. L'organisation spatiale et temporelle des actions doit permettre aux spectateurs et aux spectatrices de suivre le déroulement du récit. Pour ce faire, les plans sont assemblés en des structures plus grandes qui assurent la continuité spatiale et temporelle de l'action : **les séquences**. **Une séquence est un ensemble de plans constituant une unité de temps, de lieu et d'action**. Il existe différentes façons de structurer une suite de plans en séquence pour assurer la continuité narrative et il y a donc différents **types de séquences**.

2.1 La scène (ou séquence en temps réel)

La scène est un segment de film qui présente une action unique, caractérisée par une continuité spatiale et temporelle de l'action. La durée de la projection (temps du récit) est égale à la durée de l'action (temps de l'histoire). L'exemple type est le **plan-séquence**, où toute l'action d'une scène est présentée en un seul plan. Précisons que le terme « scène » est souvent employé comme synonyme de « séquence ».

2.2 La séquence ordinaire

Il s'agit d'un segment de film qui présente une unité d'action, mais qui comporte des **ellipses temporelles** (voir la section 3.2.1) minimales entre les plans, qui éliminent certaines parties de l'action jugées non nécessaires à la bonne compréhension de l'histoire. La séquence ordinaire présente donc une action unique dans l'ordre chronologique de son déroulement, mais dont on a omis certains moments jugés non essentiels. Ces brèves ellipses sont parfois imperceptibles. On ne les perçoit qu'en observant certains détails du montage entre les plans. On peut ainsi présenter le déplacement d'un personnage, d'un endroit à un autre, en quelques plans, ce qui permet de condenser un parcours qui, en temps réel, serait beaucoup plus long. La séquence ordinaire se distingue donc de la scène par les discontinuités introduites entre certains plans, de sorte que le temps du récit est plus court que le temps de l'histoire.

2.3 La séquence en champ-contrechamp

Un montage en champ-contrechamp montre alternativement deux éléments, de sorte que ce qu'on voit dans un premier plan (le champ) est présenté comme étant situé en face de ce qui est montré dans le plan suivant (le contrechamp), dévoilant ainsi deux espaces opposés à 180°. Le cas le plus courant est lorsqu'on filme un dialogue entre deux personnages qui se font face. Un premier plan (qui constitue le champ) montre le premier personnage (de face ou de trois quarts face). Un second plan (le contrechamp) montre ensuite le deuxième personnage, qui lui fait face. On revient ensuite sur le premier personnage (le champ) et ainsi de suite. Le cadrage sur un personnage de trois quarts face inclut parfois la silhouette du deuxième personnage, de dos à l'avant-plan (en amorce).

2.4 La séquence en montage alterné

On montre en alternance deux ou plusieurs actions simultanées. Prenons par exemple la séquence, au début du film, où Lola parle au téléphone avec Manni. Il s'agit d'une séquence relativement simple de dialogue entre deux personnages qui se trouvent dans deux espaces distincts et qui communiquent par téléphone. Le dialogue est présenté en montage alterné, où une première série de plans (disons les plans de la série A) montre Lola dans son appartement, alors qu'une autre série de plans (B) montre Manni dans une cabine téléphonique, au centre-ville. Les deux séries de plans sont présentées en alternance, dans une structure du type A-B-A-B-A. Le montage alterné est un important ressort de suspense, permettant de suggérer une relation de simultanéité sur le plan temporel entre deux ou plusieurs événements. **Le montage alterné présente donc deux espaces distincts dans un même temps.**

2.5 La séquence en montage parallèle

On montre en alternance deux ou plusieurs éléments (actions, objets, etc.) qui ne présentent aucune relation temporelle ou spatiale entre eux, dans le but d'établir une comparaison ou une association d'idées. Prenons par exemple deux séries de plans distincts : une première série de plans (A), montrant une foule, et une seconde série (B), montrant des moutons (exemple qu'on trouve dans le film *Les temps modernes* (*Modern Times*, États-Unis, 1936) de Charlie Chaplin. Les plans A et B sont montés en alternance dans une structure du type : A-B-A-B-A. On a ici le même type d'alternance que dans les séquences en montage alterné. La différence entre le montage parallèle et le montage alterné réside dans le fait que le montage alterné instaure une simultanéité temporelle entre deux actions, alors que le montage parallèle crée une comparaison ou une association d'idées. La juxtaposition des plans A et B montés en parallèle crée un effet de sens qui consiste, dans l'exemple qui nous occupe, en une comparaison ou une métaphore, suggérant que les ouvriers d'une usine sont comme des moutons qu'on mène à l'abattoir.

2.6 La séquence par épisodes

Lorsqu'on veut montrer en quelques plans, dans un temps relativement court, un processus ou un événement qui s'échelonne sur une longue période de temps, on peut recourir à une séquence de montage qu'on nomme séquence par épisodes. **Une suite de plans présente l'évolution d'un phénomène dans le temps en introduisant d'importantes ellipses temporelles entre chaque fragment de la séquence**, comme une suite de brefs tableaux, dans l'ordre chronologique. Chacun des plans présente un stade ou une étape dans l'évolution du phénomène représenté. D'un plan à l'autre, on effectue des sauts dans le temps.

2.7 La séquence en accolade

La séquence en accolade est un type de montage qui présente une suite de plans discontinus (sans continuité temporelle ou spatiale) proposant un même ordre d'événement. **Il s'agit d'un ensemble de plans qui ont un sujet commun ou qui font partie d'une même catégorie de faits, constituant ainsi le résumé d'un thème, une énumération ou une description.**

3 Le montage et les relations temporelles

L'utilisation narrative du montage concerne aussi les relations temporelles qu'il permet d'établir entre les plans et les séquences, dans l'organisation de la structure narrative du film. **Le montage permet ainsi de contrôler l'ordre (section 3.1), la durée (section 3.2) et la fréquence (section 3.3) des événements racontés, en déterminant l'agencement des plans et des séquences.** Ces trois paramètres permettent au spectateur de reconstruire le temps de l'histoire à partir du temps du récit⁷.

7. Pour plus de détails sur le rapport entre le récit et l'histoire et notamment sur les notions d'ordre, de durée et de fréquence dans le récit, nous vous référons au cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Douze singes*, qui aborde la problématique de la narration au cinéma.

3.1 L'ordre

L'ordre concerne la succession des événements dans le récit, succession qui est déterminée par le montage des plans et des séquences les uns à la suite des autres. Ils peuvent être montés suivant l'ordre chronologique du déroulement des événements (dans l'histoire) ou dans un ordre qui ne respecte pas la chronologie des événements, voire dans un ordre totalement inverse. On est alors en présence d'**anachronies**, procédés narratifs par lesquels le récit présente les événements de l'histoire dans un ordre non chronologique, comme c'est le cas pour certaines séquences telles les **rétrospectives** et les **projections en avant**.

3.1.1 La rétrospective (*flash-back*)

On dit aussi « retour en arrière ». Il s'agit d'un procédé narratif par lequel le récit rompt temporairement le déroulement de l'action principale pour relater des événements antérieurs à l'histoire racontée. Le segment présenté en *flash-back* peut être constitué d'un seul plan (plan-séquence) ou de plusieurs plans. Le saut dans le temps, vers le passé, rompt ainsi l'ordre chronologique de présentation des événements, donc la continuité temporelle. Le montage permet ainsi de modifier l'ordre de présentation des événements de l'histoire dans le récit.

3.1.2 La projection en avant (*flash-forward*)

On dit aussi « anticipation ». La projection en avant est un procédé narratif employé plus rarement, où le récit ne respecte pas la chronologie des événements. Ce procédé sert à « (...) annoncer (ou développer) maintenant dans le récit des événements qui sont chronologiquement ultérieurs⁸ ». Un exemple typique de projection en avant consiste dans le rêve prémonitoire, qui annonce (ou anticipe) un événement à venir. Ce procédé narratif permet donc au récit de projeter le spectateur ou la spectatrice dans le futur, suspendant temporairement le déroulement de l'action principale pour présenter des événements qui se dérouleront plus tard.

3.2 La durée

Le montage permet aussi de contrôler **la durée** de la présentation des événements (le temps du récit). Ainsi, une séquence peut présenter un événement en temps réel (plan-séquence), c'est-à-dire que la durée de la projection (temps du récit) respecte la durée de l'événement (temps de l'histoire), assurant une continuité temporelle parfaite. Le montage permet cependant de modifier le temps du récit par rapport au temps de l'histoire, soit en condensant le temps du récit par rapport à la durée de l'événement raconté (**ellipse temporelle, accéléré**), soit en l'allongeant (**chevauchement de l'action, ralenti**).

8. Jean BESSALEL et André GARDIES. *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Paris, Cerf, 1992, p. 172.

3.2.1 La condensation du temps : l'ellipse temporelle

La durée d'une action peut être condensée par l'utilisation du mouvement accéléré. Un des procédés de montage couramment utilisé pour réduire la durée d'une action ou condenser le récit d'un événement consiste dans ce qu'on nomme **l'ellipse temporelle**. Au moment de la coupure entre deux plans, une partie de l'action ou un fragment de temps peut être passé sous silence ou éliminé au montage, de sorte que le temps de présentation d'une action (le temps du récit) apparaît alors plus court que la durée de l'événement raconté (temps de l'histoire).

3.2.2 La dilatation du temps : le chevauchement de l'action

Si la durée de présentation d'un événement ou d'une action (temps du récit) peut être réduite de différentes façons, elle peut aussi être prolongée ou dilatée. Le monteur ou la monteuse peut prolonger la présentation d'une action par l'utilisation du mouvement ralenti ou par le procédé de **chevauchement de l'action**. Celui-ci consiste, lorsqu'une action est présentée en deux plans consécutifs (ou plus), à reprendre dans le deuxième plan une partie de l'action montrée dans le premier plan, ce qui prolonge la durée de cette action et en accentue l'effet dramatique.

3.3 La fréquence

La fréquence concerne le nombre de fois qu'un événement de l'histoire est présenté dans le récit. En général, une action qui se déroule une seule fois dans l'histoire n'est présentée qu'une fois dans le film. Cependant, une même action peut être présentée à plusieurs reprises. Dans le cas de *Cours, Lola, cours*, le récit présente trois versions différentes d'une même histoire. On est alors en présence d'un récit « répétitif » (dont le prototype serait le film *Rashomon* de Akira Kurosawa), où un événement qui s'est produit une seule fois dans l'histoire est présenté à plusieurs reprises. Cependant, la répétition d'une action peut s'appliquer à l'intérieur même d'une séquence, comme c'est le cas à la fin de la première version de l'histoire, lorsque Lola reçoit une balle en pleine poitrine (31'). L'impact de la balle est répété dans trois plans consécutifs.

4 Les fonctions du montage

Le montage consiste donc à assembler tous les plans en les juxtaposant, en les enchaînant et en réglant leur durée et leur position, de manière à raconter une histoire et à exprimer des idées ou des sentiments. Tout en organisant l'histoire par la succession des plans et des séquences, le montage permet de produire certains effets (de sens, de rythme, etc.) par la relation qu'il établit entre les images et les sons. Les différents types d'effets produits par le montage nous permettent de distinguer diverses **fonctions du montage**, qu'on qualifie parfois d'« expressives ». On parle parfois de « montage productif » au sujet des effets produits par le montage. Nous retiendrons ici trois fonctions principales du montage. Le montage est utilisé notamment dans le but de **créer des liaisons ou des ruptures** entre les plans (**section 4.1**), de **créer du rythme** (**section 4.2**) et de **créer du sens** (**section 4.3**).

4.1 Créer des liaisons ou des ruptures (fonction syntaxique)

Le montage permet de créer des liaisons ou des ruptures entre les plans, entre les séquences et entre les images et les sons. Il permet de relier deux plans ou deux fragments audio ou visuels en créant des éléments de ressemblance et de continuité entre eux ou, au contraire, en accentuant leurs différences de façon à créer des ruptures ou des oppositions entre les fragments. La façon la plus courante de mettre en relation deux plans est la **coupe franche**, où les plans sont collés bout à bout, sans aucun procédé optique de transition (fondus, volets, etc.) entre les deux plans.

4.1.1 Le montage en continuité

Pour atténuer les éléments de discontinuité entre les plans et entre les séquences (et éventuellement les rendre imperceptibles), divers procédés ou **règles de montage** ont été développés, dont certains types de **raccords** entre les plans. La notion de raccord est définie ainsi : « (...) **tout changement de plan effacé en tant que tel, c'est-à-dire comme toute figure de changement de plan où l'on s'efforce de préserver, de part et d'autre de la collure, des éléments de continuité**⁹. » Ces règles de montage assurent la continuité (visuelle, spatiale et temporelle) entre les plans et la cohérence du contenu des images et des sons, en conservant des éléments de ressemblance d'un plan à l'autre (en ce qui a trait aux décors, à l'éclairage, à la position des personnages, à la direction des mouvements et des regards, etc.). Parmi les règles du montage par continuité, nous retiendrons ici : **a) la règle des 180°**, **b) le raccord regard**, **c) le raccord dans le mouvement** et **d) le raccord dans l'axe**.

a) La règle des 180° et la continuité spatiale

La construction d'un espace cohérent nécessite que la mise en scène, le tournage et le montage respectent la **règle des 180°**. La position des personnages dans une scène ainsi que les mouvements de personnages ou de véhicules, déterminent un **axe de jeu (la ligne des 180°)**. Par exemple, lorsque Lola et son père discutent face à face, à la banque (20' 30"), la ligne des 180° est définie par la ligne (imaginaire) qui relie les deux personnages. Cet axe de jeu délimite un demi-cercle (**la zone des 180°**) dans lequel on peut déplacer la caméra, lors d'un changement de plan, pour filmer l'action de différents points de vue, en modifiant l'angle de la prise de vue, l'échelle du plan, etc., tout en conservant d'un plan à l'autre une continuité sur le plan de la construction de l'espace et une cohérence dans la direction des mouvements et des regards.

9. Jacques AUMONT et autres. *Esthétique du film*, Paris, Nathan, 1994, p.52.

b) Le raccord regard

Le raccord regard est une figure de montage qui permet d'assurer la continuité spatiale et temporelle entre deux plans. Un premier plan montre un personnage qui regarde en direction du hors champ et le plan suivant nous montre ce que voit le personnage, sans que les deux (regardant et regardé) ne soient réunis dans un même cadrage. Le second plan, montrant l'objet regardé, semble alors filmé du point de vue du personnage qui regarde. La succession des plans crée une relation de conséquence entre les deux plans associés par le montage. Avec la juxtaposition des deux plans, on établit un lien de causalité entre le sujet regardant et l'objet qui est montré dans le deuxième plan.

c) Le raccord dans le mouvement

Deux plans consécutifs (ou plus) montrent un mouvement qui apparaît continu, malgré la fragmentation du montage. Ce type de raccord maintient la continuité d'un mouvement qui se développe sur deux ou plusieurs plans successifs. Il assure ainsi la liaison entre les plans et la continuité du mouvement. Le mouvement d'un personnage (d'un véhicule, d'un objet), amorcé dans un premier plan et doté d'une certaine vitesse et direction, se poursuit dans le ou les plans suivants. La coupe entre les plans intervient donc durant le mouvement, lequel se poursuit d'un plan à l'autre comme s'il s'agissait d'un seul et même plan. Dans ce type de raccord, la coupe entre les plans passe généralement inaperçue et le mouvement semble continu, malgré la fragmentation due au montage.

d) Le raccord dans l'axe

Deux plans consécutifs sur un même objet sont filmés suivant le même angle de prise de vue. Le passage d'un plan au suivant est caractérisé seulement par un changement dans l'échelle de plans. Pour éviter qu'un tel raccord entre deux plans ne provoque une saute dans l'image (ce qu'on nomme un *jump cut*), on préconise notamment une **règle de montage** suivant laquelle une différence d'au moins deux échelles de plans doit séparer les deux plans consécutifs. Ainsi, si un premier plan montre un gros plan d'un personnage, le plan suivant devra cadrer le personnage en plan américain (mi-cuisse) plutôt qu'en plan rapproché (taille ou poitrine).

4.1.2 Le montage en discontinuité

Le montage peut servir, au contraire, à créer des ruptures ou à accentuer l'opposition entre les éléments visuels de deux plans successifs, ce qui contribue à augmenter la discontinuité entre les plans. Certains cinéastes ont cherché à accentuer les oppositions ou les contrastes entre les différents fragments qui constituent un film. Ainsi, les cinéastes russes Serguei M. Eisenstein et Dziga Vertov ont développé, durant les années 20, une pratique du montage mettant l'accent sur les discontinuités et les contrastes entre les plans, plutôt que sur les éléments de continuité¹⁰. Cette approche du montage — qu'on peut décrire de façon générale à partir de la notion de « montage dialectique » (selon l'expression d'Eisenstein) — systématise l'opposition entre les fragments visuels (et sonores) à tous les niveaux (formes, lumières, mouvements, etc.), ce qu'Eisenstein décrit avec la notion de « conflits » entre les fragments. Nous retiendrons ici les figures suivantes : a) **Les faux raccords** et b) **Les sautes temporelles (*jump cuts*)**.

a) Les faux raccords

Lorsque la continuité n'est pas parfaitement assurée entre deux plans, on parle alors d'un faux raccord. Dans un tel cas, le raccord entre les plans ne respecte pas les règles du montage en continuité. Par exemple, la position des personnages ou des objets a changé, d'un plan à l'autre, ou la direction des déplacements ou des regards ne concorde pas parfaitement. Un faux raccord peut créer une certaine confusion chez le spectateur quant aux coordonnées spatiales, ou sur la position relative des personnages et objets dans l'espace. Le dernier plan du film met en jeu un faux raccord dans la direction du déplacement des personnages.

b) Les sautes temporelles (*jump cuts*)

Le *jump cut* est un raccord entre deux plans qui présente une ellipse qui apparaît comme une interruption dans un seul plan, causée par exemple par la soustraction de quelques photogrammes, ce qui brise la continuité du plan. Le *jump cut* crée une saute sur le plan visuel, dans l'image, qui rompt la continuité et est considérée comme une « faute » selon les règles du montage en continuité. Bordwell et Thompson expliquent, au sujet du *jump cut*, que : « (...) lorsque deux plans ayant le même objet sont raccordés sans une différence suffisante de distance et d'angle de prise de vues entre eux, il y a une "saute" (*jump*) visible à l'écran¹¹. » Ce type de saute dans l'image rompt la continuité de l'action.

10. Des extraits de films de Vertov — *L'homme à la caméra* (URSS, 1929) — et d'Eisenstein — *La grève* (1924), *Le cuirassé « Potemkine »* (1925), *Octobre* (1928), etc. — sont présentés au début (18') de l'épisode 3 de la série *Les géants du siècle : L'image et le rêve* (série diffusée par Télé-Québec). Une section du document est d'ailleurs consacrée à l'œuvre d'Eisenstein. Ce document est disponible à l'ŒIL cinéma.

11. David BORDWELL et Kristin THOMPSON. *L'art du film. Une introduction*, De Boeck Université, Paris / Bruxelles, 2000, p. 369.

4.2 Créer du rythme (fonction rythmique)

Le montage permet aussi d'établir des relations rythmiques entre les plans. Un plan est un segment de pellicule impressionnée qui possède une certaine longueur (en mètres), variant d'un seul photogramme à plusieurs milliers de photogrammes. La longueur du plan détermine sa durée de projection, à raison de 24 photogrammes par seconde (pour le cinéma sonore). Un plan constitué d'un seul photogramme durera alors 1/24 de seconde, alors qu'un plan d'une durée d'une minute comptera 1 440 photogrammes. En déterminant la longueur des plans, le monteur ou la monteuse est en mesure de déterminer leur durée de projection et donc le rythme de changement de plan, c'est-à-dire le rythme du montage.

Évidemment, le montage n'est pas le seul facteur qui influence le rythme d'un film. Les mouvements à l'intérieur du cadre ainsi que les mouvements de caméra et le rythme au niveau de la bande sonore (musique, bruits, etc.) contribuent à créer le rythme d'ensemble du film. Le mouvement accéléré d'une foule anonyme, dès l'ouverture du film, par exemple, confère un rythme trépidant à la scène, représentatif de la frénésie de la vie moderne. Cependant, le montage constitue un élément important dans la détermination du rythme d'une séquence, par la détermination de la durée des plans.

4.3 Créer du sens (fonction sémantique)

Le montage permet surtout de créer des effets de sens particuliers en juxtaposant deux plans ou en reliant des images et des sons qui sont de nature différente. C'est ce que suggérait Eisenstein en affirmant que le résultat du montage de deux fragments ou de deux plans ne consiste pas dans la somme de ces deux plans, mais dans leur produit. Le sens produit par le montage n'apparaît dans aucun des deux fragments pris isolément, mais provient de leur juxtaposition. Ainsi, le montage permet de produire des associations d'idées telles que des comparaisons ou des métaphores. Une telle association d'idée par le montage est à la base de ce qu'on nomme **le montage parallèle** (voir la section 2.2.5).

5 Le montage sonore

Dans l'industrie du cinéma, le montage des images et des sons est effectué séparément et souvent par des personnes différentes, sous la supervision du chef-monteur ou de la chef-monteuse. Une fois le montage de la bande-image terminé, le compositeur ou la compositrice réalise la partition musicale du film, à partir des indications du réalisateur ou de la réalisatrice, à moins qu'il ou elle utilise une musique déjà existante. Des sons additionnels sont enregistrés en auditorium (bruitages, postsynchronisation, voix *off*). Chacune de ces diverses sources sonores, enregistrées sur des bandes magnétiques distinctes, servira au montage de la bande-son du film. La **bande sonore** d'un film est donc l'ensemble des éléments sonores (paroles, bruits, musiques) constitutifs du film, lorsque leur assemblage est terminé.

Chacun des points abordés dans le tableau synoptique précédent sont développés dans les pages qui suivent, avec des exemples tirés de *Cours*, *Lola*, *cours* et de *Douze singes*.

2 Le montage au cinéma

Un film est généralement constitué d'un nombre important de plans pouvant varier de quelques centaines (dans le cas du cinéma narratif classique des années 30 et 40) jusqu'à 2 500 ou 3 000 dans un film contemporain comme *Le meurtre dans le sang* (*Natural Born Killers*) d'Oliver Stone (États-Unis, 1994). Par comparaison, un film comme *La corde* (*Rope*) d'Alfred Hitchcock (États-Unis, 1948) constitue une tentative de tourner un film comportant un nombre minimal de plans, soit seulement huit plans longs, où la durée de chaque plan équivaut approximativement au maximum de pellicule que peut contenir le chargeur d'une caméra 35 mm, soit dix minutes de film.

Un plan est constitué d'une succession de photogrammes sur un segment continu de pellicule, créant un fragment continu et homogène d'espace, de temps et de configurations visuelles (formes, couleurs, luminosités, etc.). La coupure entre deux plans crée une discontinuité ou une rupture sur les plans spatial, temporel et visuel, fragmentation qui sera d'autant plus accentuée dans un film que le nombre de plans sera grand. Le cinéma narratif classique est parvenu à créer une impression de continuité spatiale et temporelle à partir d'un ensemble de plans discontinus en établissant un certain nombre de règles ou de conventions régissant la pratique du montage, l'organisation des plans et surtout leur enchaînement. Cette continuité est assurée par l'établissement de **raccords** entre les plans, procédés de liaison conventionnels (règles de montage) servant à masquer la coupure entre les plans et à rendre le montage « invisible » ou imperceptible. À l'inverse, le cinéma moderne tend à accentuer la discontinuité entre les plans, la fragmentation du film, notamment en privilégiant l'usage de **faux raccords**, de *jump cuts*, etc., comme on en retrouvera plusieurs exemples dans *Cours*, *Lola*, *cours*.

2.1 La technique du montage

Pour faciliter le travail de la monteuse ou du monteur, on planifie généralement l'étape du montage dès la préproduction et la production (le tournage) du film. Le tournage s'effectue donc en prévision du montage, en déterminant à l'avance les raccords entre les plans. Bien entendu, lors du montage, l'ordre et la durée des plans prévus au scénario peuvent être modifiés éventuellement. Le montage est néanmoins établi préalablement à partir du scénario, à l'aide d'un **découpage technique** qui donne des indications techniques précises sur chacun des plans à tourner, et d'un **storyboard**, série de dessins (parfois accompagnés de descriptions), qui permet de visualiser chaque plan.

2.1.1 Historique de la technique du montage

À partir des années 10, une monteuse ou un monteur remplace le réalisateur ou la réalisatrice dans l'assemblage des plans du film, ce qui peut remettre en question le contrôle artistique du ou de la cinéaste sur le résultat final de son œuvre¹². Dans le système de production des studios d'Hollywood (dont l'organisation se met en place durant cette période suivant le principe de la division du travail qui prévaut dans la production industrielle), les réalisateurs¹³ ne participent plus à l'étape du montage. Ils en sont souvent absents ou n'ont aucun droit de décision sur le montage final. Les monteuses ou les monteurs exécutent leur travail sous la surveillance d'un chef-monteur ou d'une chef-monteuse, ou encore du producteur ou de la productrice, qui veille à ce que le film soit conforme aux exigences artistiques et idéologiques de la maison de production. Ailleurs dans le monde (au Canada, en France, en Allemagne, etc.), les réalisatrices et les réalisateurs assistent au travail de montage, participent à la tâche en donnant des directives et des conseils, ou alors exécutent personnellement les coupures et les collures¹⁴.

2.1.2 Les étapes du montage

La première étape du montage consiste à **synchroniser les rushes** (ou épreuves), c'est-à-dire les images et les sons des différentes prises de chaque plan, aussitôt après leur développement en laboratoire après le tournage. On peut alors **visionner les rushes**, ce qui se fait généralement chaque jour, pendant le tournage, dans le but de vérifier ce qui a été tourné — de façon à pouvoir filmer certains plans à nouveau, si aucune des différentes prises de chaque plan n'est

-
12. Par exemple, le film d'Orson Welles *La splendeur des Amberson* (*The Magnificent Ambersons*, États-Unis, 1942) fut réduit de 43 minutes, passant de 131 minutes à 88 minutes, et la pellicule élaguée fut brûlée, suivant les ordres des producteurs, en l'absence de Welles qui était en tournage en Amérique du sud. De même, le film de Sergio Leone *Il était une fois en Amérique* (*Once Upon A Time In America*, États-Unis, 1984), dont la structure narrative est non linéaire, alternant constamment entre le passé et le présent, fut remonté dans l'ordre chronologique des événements pour sa sortie aux États-Unis, ses producteurs américains jugeant l'histoire trop compliquée à comprendre dans son montage original.
 13. Les réalisatrices étaient alors plutôt rares, à cette époque, à l'exception notoire de la cinéaste française Alice Guy-Blaché (1875-1968), notamment, considérée comme la première femme cinéaste au monde. La réalisatrice québécoise Marquise Lepage lui a consacré un documentaire, produit par l'Office national du film (ONF) en 1995, *Le jardin oublié : la vie et l'oeuvre d'Alice Guy-Blaché*.
 14. Pour plus de précisions sur les premiers développements du montage au cinéma, nous vous référons au cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Le mécano de la « Général »* de Buster Keaton, qui aborde l'évolution du langage cinématographique et notamment le passage des films à un seul plan aux films à plans multiples, dans le cinéma des premiers temps.

satisfaisante — et d'effectuer la sélection des prises qui seront retenues pour le montage. Le visionnement des *rushes* permet donc la **sélection** des prises (opération qu'on nomme **dédoublage**) retenues pour le montage, alors que celles qui ne sont pas retenues sont conservées et classées dans l'éventualité où on aurait besoin de les utiliser ultérieurement.

À partir des prises retenues, le monteur ou la monteuse procède à un simple **assemblage** des plans sélectionnés en suivant les indications du scénario. Il ou elle met bout à bout les plans en ne retranchant, au début et à la fin de chacun d'eux, que la claquette qui a servi à identifier le plan (et à synchroniser l'image et le son) et le « coupez! », crié par le réalisateur ou la réalisatrice à la fin de la prise. Aucune coupure majeure n'est opérée à cette étape. Les plans sont simplement collés les uns à la suite des autres afin de donner une idée d'ensemble du film. On obtient alors ce qu'on nomme communément un *bout-à-bout*, qui constitue une **copie de travail** sur laquelle on effectue le montage proprement dit. La copie de travail est une copie positive des images retenues (et les sons repiqués), copie qui est tirée à partir du **négatif**, c'est-à-dire la pellicule originale, impressionnée au tournage et soigneusement remise dans des conditions idéales de température, d'humidité et de propreté, jusqu'au moment du **montage négatif** final.

On procède ensuite à un **premier montage**. On fait alors une sélection plus étroite des plans, en demeurant relativement large quant à la durée des plans. On cherche de nouveaux agencements qui n'auraient pas été prévus au scénario, afin d'augmenter la fluidité du récit, l'efficacité expressive de certains plans ou le tempo général du film. Il arrive qu'on supprime complètement certains plans, voire même certaines scènes, soit pour raccourcir la durée du film ou parce que ces éléments ne sont plus jugés pertinents dans le cas d'une modification de la structure narrative du film, par exemple. Les fragments de plans qui sont élagués au montage constituent ce qu'on nomme les **chutes** du film, lesquelles sont conservées et classées. Sur la copie de travail, les collures sont effectuées avec du ruban adhésif, ce qui permet un montage rapide et offre la possibilité de reconstituer l'état initial d'un plan dont on a coupé une partie, en récupérant les fragments de ce plan parmi les chutes.

Le premier montage sert aux **visionnements critiques** auxquels assistent les artisans et les artisanes responsables de la réalisation de la production et de la musique du film et quelques personnes invitées triées sur le volet. Toutes ces personnes font des commentaires qui serviront au monteur ou à la monteuse pour réajuster son tir, renforcer certaines

réussites de montage, réorganiser certaines séquences qui sont difficiles à comprendre, etc.

On passe alors à l'étape du **montage final**. Les coupures exécutées maintenant sont très fines. On n'enlève quelquefois qu'un seul photogramme à un plan pour assurer le tempo d'une scène, la précision ou la fluidité d'un raccord. Le résultat de l'opération est la version définitive du montage du film. Il ne restera plus qu'à ajouter les effets sonores (bruitages, postsynchronisation, commentaires en voix *off*) et la musique qui a été composée entre temps, ce qui sera effectué par le monteur-son ou la monteuse-son.

La version définitive du montage, sur la copie de travail, est ensuite expédiée au laboratoire où des monteuses ou des monteurs spécialisés effectuent le **montage négatif** en conformité avec la copie de travail. En fait, on ne travaille jamais sur la pellicule originale, c'est-à-dire le négatif impressionné au tournage (remisé dans des conditions optimales de conservation). À partir de ce négatif original, on tire d'une part une copie de travail, mais aussi une copie positive qui sert à tirer un nouveau négatif (qu'on nomme **internégatif**), sur lequel on effectue le montage négatif (on ne touche en aucun cas au négatif original).

Pour savoir précisément à quel endroit couper chaque plan, les monteuses ou les monteurs identifient chacune des coupures à exécuter sur les plans à l'aide des **numéros de piétage**. Ce sont des chiffres inscrits dans la marge de la pellicule originale (à intervalle d'un pied) et qui sont reproduits sur la copie de travail et l'internégatif. Ces numéros de piétage servent de repères pour retrouver l'endroit exact où il faut couper chacun des plans, de façon à ce que le montage de l'internégatif soit conforme au montage de la copie de travail. Les techniciens et techniciennes du laboratoire intègrent ensuite certains effets spéciaux, notamment les effets optiques de liaison qui sont désirés entre certains plans ou séquences (volets, fondus, surimpressions, etc. : voir l'encadré, à la page 29).

2.1.3 Nouvelles technologies de l'audiovisuel et montage virtuel

Les images filmées d'abord sur pellicule ou en vidéo (analogique) sont numérisées¹⁵ et enregistrées sur le disque dur d'un ordinateur, à moins qu'elles ne soient directement filmées au moyen d'une caméra numérique, comme on l'a fait pour le récent film de Mike Figgis intitulé *Time Code* (États-Unis, 1999), ce qui simplifie leur transfert dans la mémoire de l'ordinateur. Les images sont ensuite traitées à l'aide d'un logiciel de montage (Avid, Adobe Première, etc.).

Ces systèmes de montage par ordinateur facilitent et accélèrent le montage dans la mesure où l'accès aux images et aux sons est très rapide et leur assemblage est simplifié. Le monteur ou la monteuse ne manipule plus la pellicule et n'a plus à effectuer manuellement des coupures et des collures. Les plans sont appelés à l'écran de l'ordinateur — à l'aide d'un repère ou code temporel (*time code*), équivalent numérique des numéros de piétage de la pellicule — et peuvent être manipulés à volonté, juxtaposés de diverses façons, coupés ou recollés, éliminés ou récupérés, par les commandes d'un logiciel de montage. Les sons peuvent être traités électroniquement pour modifier certaines fréquences, la hauteur ou la réverbération, etc. Des effets spéciaux peuvent être éventuellement intégrés et visualisés immédiatement et la musique ajoutée.

À partir des multiples pistes audio et vidéo de la table de montage, on distinguera le **montage horizontal**, qui consiste dans la succession des fragments les uns à la suite des autres, et le **montage vertical**, qui concerne la mise en relation des différentes pistes (audio et vidéo) en parallèle ou en superposition, de sorte que plusieurs images et plusieurs pistes sonores peuvent être assemblées simultanément, dans un même segment du film. Les segments insérés dans les différentes pistes audio et vidéo de la table de montage peuvent être visualisés dans deux fenêtres situées au-dessus de la grille de montage, montrant chacun des segments audiovisuels à assembler et les effets optiques que permettent les logiciels de montage.

Le montage peut porter non seulement sur l'articulation entre les plans ou les séquences, mais aussi sur des éléments qui

15. La numérisation consiste à convertir des données (visuelles ou sonores) analogiques (comme l'image enregistrée sur pellicule ou sur vidéo) en données numériques (langage binaire utilisé par les ordinateurs, suite de 0 et de 1), de sorte que l'image ainsi transformée en un fichier informatique peut être traitée par un ordinateur, soit à l'aide d'un logiciel de montage, soit avec un logiciel permettant de produire des effets spéciaux, comme de l'animation en trois dimensions (par exemple, le très populaire logiciel Softimage, développé au Québec).

fonctionnent à l'intérieur même d'un plan. On parle alors de **montage interne** ou montage dans le plan. C'est le cas de certains procédés de montage (trucages ou effets optiques) comme la surimpression, l'image multiple, etc. (voir l'encadré, à la page 29). Certains de ces effets optiques peuvent être effectués au moment du tournage, au moyen de certaines caméras. Cependant, ils sont traditionnellement réalisés en postproduction, en laboratoire, à l'aide d'une **tireuse** (ou banc) **optique**. Il s'agit d'une caméra de laboratoire qui permet de refilmer sur une pellicule vierge l'image d'un film déjà existant, en intégrant les effets optiques désirés. Sur pellicule, de tels effets optiques ne sont pas réalisés au montage proprement dit. Le type d'effet désiré et sa position dans le film sont indiqués par le monteur ou la monteuse, sur la copie de travail et sur un rapport destiné aux employés du laboratoire qui effectueront les effets demandés.

Avec les nouvelles technologies numériques, ces effets optiques sont facilement réalisés par ordinateur et peuvent être visualisés immédiatement. Les images et les sons peuvent être manipulés de multiples façons, s'ajoutant aux effets traditionnels de transition tels que les fondus, les volets, etc. L'image multiple est facilitée par les logiciels de montage qui permettent d'assembler plusieurs images à l'intérieur d'un même cadrage, comme autant de fenêtres ouvertes sur l'écran d'un ordinateur. Les surimpressions d'images peuvent être effectuées directement par les logiciels de montage. Des effets spéciaux peuvent être ajoutés, en traitant les images sélectionnées à l'aide de logiciels spécialisés pour la production d'effets spéciaux, comme l'animation par ordinateur en 3D (un logiciel comme Softimage, par exemple, rendu célèbre par l'animation des dinosaures dans *Jurassic Park* de Steven Spielberg, États-Unis, 1993).

Une fois que le montage final est complété, que les effets optiques de transition et les effets spéciaux générés par ordinateurs ont été ajoutés, on transfère les images et les sons sur pellicule pour l'exploitation en salle, sur support vidéo ou sur vidéodisque laser (DVD). Cependant, avec le développement actuel des caméras et des projecteurs numériques, la pellicule sera d'ici peu totalement éliminée du processus de production (et reléguée aux cinémathèques), de sorte que toutes les étapes du film, de la production à la postproduction et même la distribution et la projection (diffusion) seront effectuées sur support numérique (disques durs d'ordinateur ou vidéodisques laser). Déjà les projections numériques ont débuté avec la sortie, dans quelques salles équipées de projecteurs numériques (*Digital Light Processors* ou appareils numériques de traitement de la lumière), de films tels que *Star Wars : Épisode un — La Menace fantôme* (*Star Wars* :

Episode 1 — The Phantom Menace de George Lucas (États-Unis, 1999) *Histoire de jouets 2 (Toy Story 2)* de John Lasseter (États-Unis, 1999), *Le Dinosaur* (*Dinosaur*) de Eric Leighton et Ralph Zondag (États-Unis, 2000), *Mission sur Mars (Mission to Mars)* de Brian De Palma (États-Unis, 2000), etc.

2.2 Montage et narration

Sous-ensembles du film, les séquences représentent une grande unité d'action facilement repérable au sein de la structure narrative du film, qui constituent différents épisodes de l'histoire racontée (comme les scènes d'une pièce de théâtre ou les chapitres d'un livre). On peut donner en exemple la séquence de la discussion téléphonique entre Lola et Manni, au début du film, celle du vol de sa motocyclette, celle du jeu au casino ou, dans *Douze singes*, les séquences montrant la mort de Cole à l'aéroport. L'organisation des plans en séquences et l'agencement des séquences les unes à la suite des autres permettent de structurer les différents épisodes d'une histoire de façon logique et cohérente, en assurant la continuité spatiale et temporelle entre les plans et entre les séquences. Il existe différentes façons de structurer une suite de plans en séquences pour assurer la continuité narrative et donc les différents types de séquences qu'on trouve généralement dans le cinéma narratif.

2.2.1 La scène (ou séquence en temps réel)

Par exemple, dans *Cours, Lola, cours*, la séquence de l'accident de voiture de M. Meyer (17'), distrait par le passage de Lola devant sa voiture, ne présente aucune ellipse temporelle notable. Cette scène semble donc se dérouler en temps réel. De même, dans les scènes de dialogue entre le père de Lola et sa maîtresse (18' 30"), ou entre Lola et son père (20' 30"), à la banque, le montage en **champ-contrechamp** respecte la contiguïté spatiale et la continuité temporelle de l'action. Le temps du récit est alors égal au temps de l'histoire.

Au début du film *Douze singes*, la scène de dialogue entre James Cole et José (qui sera plus tard son voisin de cellule) se déroule en temps réel. Aucune ellipse temporelle (voir la section 3.2.1) ne vient interrompre leur discussion, qui se déroule en partie en champ-contrechamp, assurant la continuité spatiale et temporelle entre les plans.

2.2.2 La séquence ordinaire

Les séquences montrant la course de Lola dans les rues de Berlin sont généralement des séquences ordinaires, dans la mesure où elles comportent des ellipses minimales qui éliminent certaines parties du parcours suivi par la jeune fille. Ainsi, la course qui mène Lola de son appartement jusqu'à la banque, au début du film, nous est montrée en quelques minutes, alors que le temps réel est vraisemblablement plus long. Ainsi, les premiers plans (13') suivent son déplacement par des travellings latéraux droite-gauche, alors qu'elle passe d'abord devant une série d'immeubles et de commerces. Une coupe franche la présente ensuite, toujours en travelling latéral droite-gauche, passant devant un cimetière (bordé par un muret relativement bas). Une ellipse est introduite par la coupe entre ces plans. On l'aperçoit ensuite courant de l'arrière-plan vers l'avant-plan, le long d'un mur de brique très haut (et non plus devant le cimetière), de sorte qu'une ellipse est encore introduite dans la coupe entre les plans. Le parcours de Lola est donc condensé par de courtes ellipses qui éliminent une partie du trajet, de sorte que le temps de présentation de sa course (temps du récit) est plus court que le temps réel de l'action (temps de l'histoire).

On observe le même type de montage dans la séquence au casino (1 h 05), par exemple, dans la troisième version de l'histoire, alors que certains moments (généralement courts) sont omis, de façon à présenter l'essentiel de l'action dans un temps relativement bref. Lorsque Lola entre au casino, elle demande un jeton de 100 marks à la guichetière. On ne voit pas cette dernière lui remettre l'argent. Une coupe franche nous introduit directement dans la salle de jeu, alors que Lola en franchit la porte. Ainsi, le passage de Lola du guichet à la salle de jeu est omis, de sorte qu'une ellipse est introduite entre le plan où on la voit au guichet et le suivant, où elle entre dans la salle de jeu.

Dans *Douze singes*, le parcours qu'effectue James Cole entre Baltimore et Philadelphie nous est présenté en quelques plans, de sorte que cette séquence nous montre son voyage en automobile de façon condensée. La séquence ne montre qu'une partie de son déplacement, ce qui suffit à la compréhension de l'histoire et permet d'éliminer une partie jugée superflue de l'action de cette séquence. Un tel voyage qui dure en réalité plusieurs heures nous est ainsi présenté en quelques minutes de film, ce qui permet de condenser l'action en la réduisant à l'essentiel.

2.2.3 La séquence en champ-contrechamp

On retrouve des séquences en champ-contrechamp lors des discussions entre le père de Lola et sa maîtresse (18' 30"), puis entre Lola et son père (20' 30"), dans le bureau de ce dernier, à la banque. Chaque personnage est cadré en gros plan de trois quarts face, de sorte que le second personnage apparaît en amorce, à l'avant-plan sur un côté du cadre. Une utilisation originale du montage en champ-contrechamp figure dans la séquence composée en **images multiples**, au moment où Manni s'apprête à cambrioler un supermarché (27'). L'écran divisé verticalement en deux parties égales montre un champ et son contrechamp dans un même cadre, séparé en deux images. Dans l'image de gauche, Manni apparaît à l'avant-plan et Lola à l'arrière-plan, alors que dans l'image de droite, Lola apparaît à l'avant-plan et Manni à l'arrière-plan, dans une inversion à 180° du point de vue (c'est-à-dire de la position de la caméra).

2.2.4 La séquence en montage alterné

L'alternance entre les plans de Lola et ceux de Manni au téléphone créent une modification continue sur le plan de l'espace. On passe d'un endroit à l'autre instantanément, à la faveur d'une **coupe franche** (voir la section 4.1). Cependant, cette alternance entre les deux séries de plans implique une simultanéité sur le plan temporel, de telle sorte que le dialogue semble se dérouler dans un temps continu, **les deux personnages se trouvant dans deux espaces distincts, mais dans un même temps**. Lorsqu'on passe d'un plan à l'autre (d'un personnage et d'un espace à l'autre), l'espace change ainsi que les configurations visuelles de l'image, mais le temps semble continu malgré la fragmentation du montage. Notons que la continuité temporelle entre les plans est aussi assurée par la continuité du dialogue entre les personnages, ainsi que par la musique en son *off*¹⁶ qui se poursuit sans interruption d'un plan à l'autre, tout au long de la séquence.

Le montage alterné apparaît donc comme un moyen d'établir une continuité entre deux séries de plans qui représentent deux espaces distincts ou deux actions différentes. Le montage alterné est souvent employé pour créer une impression de simultanéité entre deux actions ou deux événements dans le but de produire des effets de suspense, notamment dans les scènes d'action ou de poursuite, où le montage

16. Pour plus de détails sur l'utilisation de la musique comme élément de continuité, nous vous référons au cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Le grand jeu* (*The Full Monty*) de Peter Cattaneo (Grande-Bretagne, 1997), portant sur la musique au cinéma.

alterne des plans montrant, par exemple, les poursuivants avec ceux montrant les poursuivis. Dans *Cours, Lola, cours*, le montage alterné est utilisé pour créer un effet de suspense, notamment dans la séquence où Manni cambriole le supermarché (27'). Le montage alterne alors des plans montrant Lola qui court rejoindre Manni *pendant* qu'il entre au supermarché.

2.2.5 La séquence en montage parallèle

Le cinéaste soviétique Serguei Mikhaïlovitch Eisenstein avait développé, dès les années 20, des exemples célèbres de montage parallèle, notamment à la fin du film *La grève*, où la répression sauvage de grévistes par les forces de l'ordre tsaristes est montée en parallèle avec l'abattage d'un bœuf qui nous est montré à plusieurs reprises¹⁷. Le cinéaste américain Francis Ford Coppola reprendra cette métaphore à la fin de son film *C'est l'apocalypse* (*Apocalypse Now*, États-Unis, 1979), où la mise à mort du colonel Kurtz (Marlon Brando) par le capitaine Willard (Martin Sheen) est montée en parallèle avec des plans montrant le sacrifice d'un bœuf, lors d'un rituel d'une tribu indigène à la solde de Kurtz, durant la guerre du Vietnam.

Dans *Cours, Lola, cours*, le montage parallèle est utilisé brièvement, au tout début du film (11'), après la conversation téléphonique entre Lola et Manni. Un plan rapproché montre un téléviseur, situé vraisemblablement dans l'appartement de Lola, dans lequel on voit une rangée de dominos qui basculent les uns à la suite des autres. Une série de plans courts montre ensuite Lola, une horloge ainsi que le téléphone que Lola lance en l'air. Un plan rapproché nous montre à nouveau le téléviseur sur lequel se poursuit la cascade des dominos, puis un gros plan qui nous montre les dominos de plus près. Un gros plan clôt cette courte séquence sur le téléphone qui chute vers le récepteur.

De prime abord, on peut voir dans ce montage une signification purement littérale, à savoir que le téléviseur est ouvert sur cette image des dominos, *pendant que* Lola regarde l'horloge (simple relation de simultanéité, caractéristique du **montage alterné**). Cependant, le choix de cette image de la cascade des dominos n'est évidemment pas gratuit et confère un sens particulier à ce segment de montage, en soulignant l'urgence et la précipitation et en suggérant l'idée d'un monde qui bascule, une course ou une réaction en chaîne, suivant

17. Un extrait de cette séquence de montage parallèle est présenté dans l'épisode de la série *Les géants du siècle* intitulée *L'image et le rêve* (18').

l'interprétation que chaque spectateur ou spectatrice peut en faire. Le montage crée ainsi une véritable métaphore visuelle, qui préfigure la course de Lola sur le point de commencer. Il s'agit donc plus d'une métaphore ou d'une association d'idées que d'une simple simultanéité, ce qui fait de ce segment un exemple de montage parallèle (plutôt qu'un exemple de montage alterné).

Dans *Douze singes*, un tel parallèle est effectué, à plusieurs reprises, entre James Cole et des animaux qu'on aperçoit sur le téléviseur de l'hôpital psychiatrique, qui sont soumis à des expériences de laboratoire. Ces associations visuelles créent un parallèle entre Cole et ces animaux, suggérant que Cole est lui-même un cobaye entre les mains des scientifiques du futur.

2.2.6 *La séquence par épisodes*

Dans *Cours, Lola, cours*, les séquences de **projection en avant**, sur des personnages secondaires que croise Lola, constituent des exemples de séquences par épisodes. Chaque plan de ces séquences est constitué d'une photographie (ou plutôt d'un **effet-photo**), durant une fraction de seconde, et la succession rapide des photographies présente l'évolution du personnage dans le futur. C'est le cas, par exemple, de la femme que Lola croise sur le trottoir (13' 30"), du cycliste (16'), etc. Plusieurs années de la vie de ces personnages nous sont ainsi présentées en quelques secondes (quelques plans). La séquence par épisodes diffère ainsi de la séquence ordinaire (qui présente aussi des ellipses temporelles) par le fait que la première constitue une sorte de résumé d'une longue évolution d'un phénomène.

2.2.7 *La séquence en accolade*

On a un exemple de séquence en accolade dans le montage rapide (8' 30") qui illustre l'énumération que fait Manni, au téléphone, des endroits potentiels où le clochard a pu s'enfuir avec l'argent trouvé dans le métro. Ce qui permet d'associer les différents fragments qui constituent cette séquence est la parenté de sujet qui les rapproche. Chacun des plans, aussi bref soit-il, présente un endroit (une ville, un pays) qui peut constituer une destination potentielle pour le nouveau riche.

ENCADRÉ

MONTAGE INTERNE ET PROCÉDÉS OPTIQUES DE LIAISON

Le montage peut porter non seulement sur l'articulation entre les plans ou les séquences, mais aussi s'appliquer à l'intérieur même d'un plan. On parle alors de **montage interne** ou montage dans le plan. C'est le cas de certains procédés de montage (trucages ou effet visuels) comme la surimpression, l'image multiple, etc. On utilise aussi certains procédés optiques (volets, fondus, etc.) pour effectuer la liaison entre les plans et entre les séquences, notamment pour indiquer des changements de lieu ou de temps. Ces procédés visuels servent alors de ponctuation ou de transition dans le récit.

La surimpression

La surimpression consiste dans l'exposition de plusieurs images sur un même segment de pellicule, de sorte que les multiples images filmées se superposent ou se fusionnent pour n'en former qu'une seule. Développé d'abord en photographie, le procédé de surimpression était déjà utilisé dans le cinéma des premiers temps, notamment par Georges Méliès pour créer ses féeries et films à trucs. On peut voir des exemples de surimpression au début de *Cours, Lola, cours*, dans les plans de foule parmi lesquels on aperçoit les personnages secondaires que Lola croisera sur son chemin.

Image multiple ou multi-image

Plusieurs images, de formes et de dimensions différentes, peuvent être juxtaposées à l'intérieur d'un même cadre pour présenter plusieurs actions dans un même temps. En vidéo, on nomme ce procédé : **incrustation**. Le procédé peut être utilisé pour créer un effet de suspense ou de simultanéité. L'image multiple permet la mise en relation de deux espaces disjoints (ou plus) dans un même cadre. On en a un exemple, vers la fin de la première partie de *Cours, Lola, cours* (27'), lorsque Manni s'apprête à dévaliser le supermarché, alors que Lola court pour le rejoindre. La mise en relation de ces espaces disjoints suggère une simultanéité entre les diverses actions, similaire à ce que l'on obtient par un montage alterné.

L'arrêt sur l'image

L'arrêt sur l'image consiste à reproduire le même photogramme à de multiples reprises sur un segment de pellicule, de sorte que l'image demeure fixe à l'écran, comme si le projecteur s'était arrêté sur cette image. On parle alors d'**effet-photo**, car le mouvement est interrompu et l'image figée, comme sur une photographie. Certains auteurs préfèrent parler d'« effet-diapositive » ou « effet-diapo », ce qui est plus juste, car l'image est projetée sur un écran, à la différence de la photographie, qui

est reproduite sur papier. Pourtant, le défilement de la pellicule se poursuit dans le projecteur. On observe un tel effet dans les séquences de projection en avant, dans *Cours, Lola, cours*, alors que l'avenir de certains personnages secondaires nous est présenté par une succession de photographies. Le film de Chris Marker, *La Jetée* (dont s'inspire le film *Douze singes*), est constitué presque essentiellement de plans utilisant l'arrêt sur l'image.

Le volet

Une ligne mobile (verticale, horizontale ou oblique) traverse l'écran, balayant la première image en lui substituant une nouvelle image qui remplace progressivement la première (partiellement ou complètement). La ligne mobile constitue alors la limite entre les deux images. Dans *Cours, Lola, cours*, les séquences en rétrospective, dans la première version de l'histoire, sont introduites et se terminent par un volet horizontal, qui marque le passage entre le temps présent (la discussion téléphonique entre Lola et Manni) et le passé, en noir et blanc (le vol de la motocyclette de Lola, la transaction illicite de Manni et la perte du sac d'argent). On peut aussi observer l'utilisation de volets dans la séquence du vol, au supermarché (27').

Le fondu

Le fondu marque le passage progressif entre une image et un écran noir. L'« ouverture en fondu » (ou fondu à l'image) consiste dans l'apparition progressive d'une image à partir d'un écran (généralement) noir. La « fermeture en fondu » (ou fondu au noir), à l'inverse, présente un plan qui s'assombrit progressivement jusqu'à ce que l'écran devienne totalement noir. Les premières images de la foule (au tout début du film, après le générique) apparaissent progressivement par une ouverture en fondu à partir de l'écran noir. L'ouverture et la fermeture en fondu peuvent aussi être effectuées à partir d'un écran blanc ou monochrome, bien qu'en général on utilise l'écran noir. La séquence de la conversation au lit, entre Lola et Manni, qui sépare chacune des versions de l'histoire, présente une ouverture et une fermeture en fondu à partir d'un écran rouge.

Le fondu enchaîné

Il s'agit d'un procédé de montage qui permet une transition progressive entre deux plans. L'image du premier plan disparaît progressivement alors que, dans le même temps (sur le même segment de pellicule), l'image du second plan apparaît progressivement. Ainsi, les deux images apparaissent momentanément en surimpression, alors que les derniers photogrammes du premier plan sont superposés aux premiers photogrammes du plan suivant. Le fondu enchaîné peut être décrit comme l'association simultanée d'un fondu au noir (à la fin du premier plan) et d'un fondu à l'image (au début du second plan), les deux procédés étant effectués simultanément et au même rythme, de sorte que la deuxième image apparaît en même temps que la première image disparaît.

3 Le montage et les relations temporelles

Le montage permet d'établir des relations temporelles entre les plans et entre les séquences. Ainsi, le récit filmique présente les événements de l'histoire dans un certain ordre qui ne respecte pas nécessairement l'ordre chronologique de déroulement des faits. Le film *Douze singes*, par exemple, présente les événements de l'histoire dans un **ordre** non chronologique, alors que le personnage voyage constamment entre le futur et le passé, au point d'en perdre la notion de la réalité. Dans *Cours, Lola, cours*, le récit joue plutôt sur la **fréquence** des événements et leur **durée**.

3.1 L'ordre

Le montage peut constituer un récit qui respecte l'ordre chronologique de succession des événements de l'histoire. À l'inverse, les **anachronies** sont des procédés narratifs par lesquels le récit présente les événements de l'histoire dans un ordre non chronologique, comme c'est le cas pour ce qu'on nomme la **rétrospective** et la **projection en avant**.

3.1.1 La rétrospective (flash-back)

La rétrospective peut être introduite simplement par une **coupe franche**, mais elle est souvent indiquée par le recours à un procédé technique : un passage au flou (mise hors foyer), un fondu enchaîné, un volet, etc. Dans *Cours, Lola, cours*, les rétrospectives sont introduites par un **volet**. On a deux séquences en *flash-back*, dans la première version de l'histoire, lorsque Lola raconte à Manni, au téléphone, le vol de sa motocyclette et quand Manni fait ensuite le récit de la perte de l'argent dans le métro. Dans les deux cas, les événements racontés sont antérieurs à la conversation téléphonique (qui constitue le temps présent de l'histoire). De plus, leur statut de rétrospective est mis en évidence par l'utilisation du noir et blanc. Le volet est alors utilisé, dans ce contexte, comme une sorte de « signe de ponctuation » dans la structure narrative du film, séparant les séquences en assurant l'articulation temporelle entre elles. Il signifie quelque chose comme « auparavant » ou « dans un temps antérieur ». On passe ainsi du présent au passé, pour revenir ensuite au présent. Ces séquences en *flash-back* présentent des événements antérieurs qui servent à expliquer la situation dans laquelle se trouvent les personnages au moment (présent) de leur conversation téléphonique.

3.1.2 La projection en avant (flash-forward)

Cours, Lola, cours présente une utilisation singulière de l'anticipation dans certaines séquences de montage (**séquences par épisodes**). Ces séquences d'anticipation sont constituées d'une succession rapide de photographies de personnages que Lola croise sur son parcours : une femme sur le trottoir (13' 30"), un jeune cycliste (ou plutôt voleur de bicyclette (16'), une employée de la banque où son père travaille (19' 30"). Ces courtes séquences présentent, sous forme d'éclairs (*flashes*), une série d'images fixes, discontinues, évoquant en quelques images l'avenir de ces personnages.

La séquence d'ouverture de *Douze singes*, à l'aéroport, peut apparaître comme une séquence en *flash-back*, comme un rêve ou un souvenir de Cole (adulte), dans sa cellule du futur (qui constitue son présent). Du point de vue du jeune Cole, sur les yeux duquel le film ouvre et se termine (en très gros plan), la scène de l'aéroport apparaît comme une projection en avant (*flash-forward*), car il lui est alors permis de voir (sans le savoir) sa propre mort (scène qui le hantera toute sa vie et qui reviendra de façon récurrente tout au long du film).

3.2 La durée

Le temps peut être condensé ou dilaté par le recours au mouvement **accéléré** ou au **ralenti**, en manipulant la vitesse de défilement de la pellicule dans la caméra lors du tournage¹⁸. L'accélééré et le ralenti sont utilisés à plusieurs reprises dans le film, notamment dans la séquence d'introduction, sur la foule en mouvement et dans le récit de Lola (en *flash-back*) du vol de sa motocyclette. En plus de modifier la durée de présentation d'un événement (temps du récit), ces procédés ajoutent un effet expressif ou dramatique à ces séquences, comme le ralenti utilisé au moment où Lola reçoit une balle en pleine poitrine. Notons que dans *Douze singes*, on observe une telle expression du ralenti, pour accentuer l'intensité dramatique, dans la séquence de l'aéroport où Cole (adulte) est abattu. Le statut d'image mentale de cette séquence, présentée comme un rêve ou un souvenir, justifie la dilatation temporelle de la scène, déformée par la mémoire de Cole.

18. Pour plus de précisions sur la question du mouvement accéléré ou au ralenti, nous vous référons au cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Le mécano de la « Général »* de Buster Keaton, dans lequel un encadré porte sur « La cadence de tournage et de projection », ainsi qu'au cahier consacré au film *La société des poètes disparus*, où un encadré s'intitule précisément « Au ralenti ou en accéléré ».

3.2.1 *La condensation du temps : l'ellipse temporelle*

L'ellipse permet donc de raccourcir le temps du récit (donc la durée du film) en éliminant, par exemple, des moments de l'histoire qu'on juge moins importants ou non essentiels. C'est le cas notamment pour les **séquences ordinaires**, comme celles montrant la course de Lola dans les rues de Berlin, les **séquences par épisodes** ou encore certains segments présentant des **sauts temporels** (*jump cuts* : voir la section 4.1.2 b).

Dans *Douze singes*, le voyage de James Cole en voiture de Baltimore à Philadelphie, en compagnie du docteur Raily qu'il vient de kidnapper, ne dure que quelques minutes dans le film (temps du récit), alors qu'en réalité un tel trajet représente plusieurs heures de route (temps de l'histoire).

Outre sa fonction de condensation temporelle, l'ellipse peut avoir d'autres usages, que ce soit dans un but d'efficacité narrative, pour créer un effet de suspense en supprimant un élément d'information essentiel au développement de l'intrigue, ou en accélérant le rythme d'une scène, pour des raisons de censure, lorsqu'on ne fait que suggérer une scène (de violence ou de sexe) en ne montrant que ce qui précède et ce qui suit l'acte proprement dit. L'ellipse peut aussi être utilisée pour raccourcir le film, de sorte que sa durée respecte la longueur standard des longs métrages présentés en salle ou à la télévision (en général, environ deux heures)¹⁹.

3.2.2 *La dilatation du temps : le chevauchement de l'action*

Un exemple de chevauchement de l'action figure à la fin de la seconde version de l'histoire (52'), immédiatement après que Manni se soit fait renversé par une ambulance, devant le supermarché. Lola tient dans sa main droite un sac de plastique qui contient l'argent qu'elle vient de dérober à la banque. Témoin de l'accident de Manni, elle laisse tomber le sac qui chute vers le sol. Le sac est d'abord cadré en plan rapproché, à angle normal (ou horizontal), à l'avant-plan, de sorte qu'on voit Manni étendu au sol, à l'arrière-plan. Le plan suivant montre à nouveau la main de Lola (cadrée en plongée) qui laisse tomber le sac, de sorte que la chute du sac est reprise, en partie, une seconde fois. L'action est ainsi

19. Le film de Stanley Kubrick, *2001 : l'odyssée de l'espace* (*2001 : A Space Odyssey*, États-Unis, 1968) présente une des plus grandes ellipses de l'histoire du cinéma. Au début du film, un **raccord dans le mouvement** est effectué entre un os qu'un primate lance dans les airs (à l'époque préhistorique) et, dans le plan suivant, un vaisseau spatial en orbite autour de la terre (en 2001), de sorte qu'une ellipse de plusieurs milliers d'années est introduite dans la coupure entre les deux plans.

prolongée au-delà de sa durée réelle (d'autant plus que ces deux plans sont filmés au ralenti), ce qui accentue l'effet dramatique de la scène.

3.3 La fréquence

À la fin de la première version de l'histoire (31'), Lola reçoit une balle en pleine poitrine, tirée par accident par un policier. L'impact de la balle, en plus d'être présenté au ralenti, est montré à trois reprises, dans trois plans successifs. Elle ne reçoit pas trois projectiles, mais un seul, présenté à trois reprises. Le temps de l'action est alors dilaté à la fois par l'utilisation du ralenti et par la répétition de l'action. Dans la troisième version de l'histoire (1 h 03), la collision entre deux voitures est présentée aussi à trois reprises. Le montage donne alors l'impression, dans cette séquence, d'un véritable carambolage impliquant au moins six voitures, alors que seulement deux voitures entrent en collision. La répétition de l'action permet ainsi d'accentuer l'effet dramatique d'une scène.

En plus d'allonger la durée de l'événement (dilatation temporelle), la répétition sert donc à accentuer la portée expressive ou dramatique d'un geste, d'une action, d'un événement. On en retrouve un autre exemple lorsque Manni raconte à Lola comment il a perdu l'argent (7' 30"), avec la répétition (à 11 reprises, dans des plans consécutifs) par Lola, Manni et le clochard, des mots « le sac ». La portée dramatique de l'événement est accentuée par sa répétition, en même temps que la durée du récit de cet événement est dilatée. C'est le cas aussi, dans *Douze singes*, en ce qui concerne la scène de l'aéroport qui est répétée à plusieurs reprises (en plus du recours au ralenti), accentuant son importance dans le récit en tant qu'élément dramatique. Serguei M. Eisenstein exploitait déjà de tels procédés de montage dans les années 20, notamment dans *La grève* et *Le cuirassé Potemkine* (voir la section 2.2.5).

4 Les fonctions du montage

Le montage peut être qualifié d'« expressif » ou de « productif » en ce qu'il permet de produire certains effets par la relation qu'il établit entre les images et les sons. On peut ainsi : **4.1 créer des liaisons ou des ruptures** entre les plans; **4.2 créer du rythme**; **4.3 créer du sens**.

4.1 Créer des liaisons ou des ruptures (fonction syntaxique)

La collure bout à bout de deux images distinctes implique une discontinuité (visuelle, spatiale et temporelle) entre les deux plans. Chaque plan représente un fragment continu d'espace, de temps et d'éléments visuels (formes, lignes, mouvements, ombres et lumières, couleurs, etc.). Un changement de plan implique donc une modification de l'espace, du temps et des configurations visuelles entre la fin d'un plan et le début du plan suivant. Une coupe franche entre deux plans nous fait passer instantanément d'un espace à un autre, d'un temps à un autre ou d'une configuration visuelle à une autre. Un changement de plan par une coupe franche peut donc occasionner une saute brusque sur le plan visuel, si les caractéristiques visuelles des deux plans mis bout à bout sont trop différentes (par exemple, le contraste des intensités lumineuses, le passage de la couleur au noir et blanc, les formes, les mouvements, etc.).

Confrontés aux problèmes de fragmentation ou de discontinuité inhérents à la technique du montage, les monteurs et les monteuses ont développé certaines **règles de montage** permettant d'assurer la continuité et la cohérence des histoires à raconter. Ces règles de montage nécessitent que la mise en scène et le tournage soient précisément planifiés en fonction du montage (découpage technique, *storyboard*), pour assurer la continuité narrative (spatiale et temporelle) entre les plans et entre les séquences.

4.1.1 Le montage en continuité

Bien qu'il existe de nombreuses possibilités de monter un film et de lier les plans les uns aux autres, le cinéma narratif privilégie certains procédés de montage, qui sont devenus de véritables règles de montage. Ces règles ont pour but d'assurer la continuité narrative de l'histoire racontée, à partir d'une succession de fragments audiovisuels distincts et donc discontinus (photogrammes, plans, séquences), en organisant les plans en séquences et les séquences agencées les unes à la suite des autres en un déroulement cohérent et continu de l'action. La coupure entre les plans et entre les séquences introduit cependant une discontinuité visuelle, spatiale ou temporelle entre les fragments audiovisuels.

Certains procédés visent à masquer les discontinuités occasionnées par le montage, en respectant certaines **règles de montage** et en privilégiant certaines figures de montage comme les **raccords**. Le montage établit entre les plans des relations d'abord purement visuelles. Les raccords assurent la continuité entre deux plans, établissant une relation visuelle entre la fin d'un premier plan et le début du plan suivant.

a) **La règle des 180° et la continuité spatiale**

Selon cette règle de montage, lors d'un changement de plan dans une scène, la caméra ne doit jamais traverser la ligne des 180°. Elle doit toujours rester dans la zone des 180°, du même côté de l'axe de jeu, pour assurer la cohérence spatiale de la scène, la direction des regards, la position relative des personnages dans l'espace et ainsi la continuité et les raccords entre les plans.

Par exemple, si un personnage marche, de profil, du côté gauche du cadre vers le côté droit, l'axe de jeu est alors déterminé par la direction de son déplacement. Si on change la position de la caméra pour filmer un autre plan du personnage en mouvement, en assurant la continuité du mouvement, on ne doit pas traverser ou couper la ligne des 180° définie par le déplacement du personnage. Si la caméra reste dans la zone des 180°, la direction du mouvement demeure cohérente. Si au contraire on place la caméra de l'autre côté de l'axe des 180°, le personnage se déplacera désormais en direction inverse, soit de la droite vers la gauche, comme s'il avait tourné de 180° et retournait sur ses pas, ce qui peut être source de confusion (le personnage a-t-il changé de direction?). Lorsque le montage entre les plans ne respecte pas la règle des 180°, une telle liaison est alors considérée comme un **faux raccord**, tel qu'on en retrouve un exemple évident au tout dernier plan du film (voir la section 4.1.2 a). La règle des 180° assure donc la représentation claire et cohérente d'un espace continu, l'orientation constante des objets et des personnages dans l'espace ainsi que la direction des regards et des déplacements par rapport au cadre de l'image. On sait où se situent les objets et les personnages, même s'ils sont hors champ.

b) **Le raccord regard**

À la suite de la conversation téléphonique entre Lola et Manni (11'), on aperçoit Lola cadrée en gros plan de profil droit (immédiatement après l'image des dominos à la télévision). Elle tourne la tête et regarde vers la caméra. Le plan suivant montre, en gros plan, une horloge qui indique midi moins vingt minutes. Le plan suivant présente un travelling avant rapide sur Lola (passant d'un gros plan à un très gros plan), mettant l'accent sur son regard, alors qu'elle constate le peu de temps qu'il lui reste. Une succession rapide de trois plans montre ensuite l'horloge de plus en plus près. Le montage assure la continuité entre les plans de Lola et ceux de l'horloge, par le recours à des raccords regard.

On voit Lola qui regarde hors champ et le plan suivant nous montre ce qu'elle regarde (l'horloge).

Le raccord regard peut aussi être établi dans l'ordre inverse. Le premier plan montre un objet ou une scène quelconque et le plan suivant montre un personnage qui regarde hors champ. On déduit de la juxtaposition des deux plans que le personnage qui regarde hors champ, dans le second plan, voit ce qui était montré dans le premier plan.

Une utilisation inusitée du raccord regard apparaît un peu plus loin (12'), créant une continuité impossible. Alors que Lola cherche à qui elle peut demander de l'aide, son choix s'arrête sur son père. On aperçoit donc Lola en gros plan, de face, qui s'exclame : « Papa », puis quitte précipitamment le cadre hors champ gauche (ce qui démarre sa course contre la montre). Le plan suivant montre son père en gros plan, de face, sur fond noir, qui tourne la tête et regarde en direction du hors champ droit, puis hoche la tête en signe de négation (comme s'il répondait à Lola). Pourtant, le père de Lola n'est pas présent dans la chambre (elle court précisément le rejoindre à la banque) et ne peut donc pas avoir entendu Lola l'interpeller.

De plus, le raccord regard est un faux raccord, car Lola est sortie du côté gauche du cadre et son père regarde du côté droit. Le raccord crée un effet de continuité impossible, dans la mesure où son père est absent et ne peut voir Lola quitter sa chambre, contrairement à ce que suggère le raccord entre ces plans. Les deux espaces associés par le raccord ne peuvent vraisemblablement pas communiquer. Un tel exemple démontre que le montage permet de créer des liaisons spatiales ou des relations de causalité totalement impossibles, illogiques ou invraisemblables.

Le film *Douze singes* débute précisément par un raccord regard. L'ouverture du film s'effectue sur un très gros plan des yeux d'un enfant (le jeune James Cole) qui regarde hors champ (image sur laquelle se termine aussi le film). Le plan suivant présente la scène de l'aéroport où Cole (adulte) se fait descendre d'une balle dans le dos. Le montage alterne ainsi entre des plans montrant le jeune Cole regardant hors champ et ce qu'il voit, en l'occurrence sa propre mort, une scène qui le hantera toute sa vie. Cette scène d'introduction se termine sur un gros plan de Cole (adulte) dans le futur, suggérant rétrospectivement qu'il s'agissait d'un rêve.

c) Le raccord dans le mouvement

Selon Bordwell et Thompson : « Le raccord dans le mouvement est bien sûr un puissant outil de continuité narrative; le désir du spectateur de suivre l'action est si fort que la collure passe souvent inaperçue. L'identité du mouvement d'un plan à l'autre retient plus l'attention du spectateur que les différences résultant du raccord²⁰. »

Après sa conversation téléphonique avec Manni (11'), Lola lance son téléphone en l'air et celui-ci retombe sur son socle quelques instants plus tard. La chute du téléphone nous est présentée en plusieurs plans, dont la continuité est assurée par des raccords dans le mouvement. Cadrée en plan rapproché, de face, Lola lance le téléphone en l'air. Les trois plans suivants décomposent le mouvement de la chute du téléphone en des plans de plus en plus rapprochés sur l'objet, de sorte que le mouvement amorcé dans le premier plan se poursuit dans les trois autres plans, comme s'il s'agissait d'un seul plan montrant un mouvement continu. De même, la course de Lola dans les rues de Berlin nous est présentée en plusieurs plans. La continuité entre les plans est assurée par la continuité du mouvement (la course) de Lola, qui se poursuit d'un plan à l'autre, à la faveur des raccords dans le mouvement.

d) Le raccord dans l'axe

Dans *Cours, Lola, cours*, plusieurs raccords dans l'axe ne respectent pas cette règle de montage. Lorsque Lola termine sa conversation téléphonique avec Manni, au début du film (11' 30"), une série de trois plans courts montre l'horloge, au mur de l'appartement de Lola. Les trois plans cadrent l'horloge de plus en plus près, passant d'un gros plan à un très gros plan. L'angle de prise de vue demeure constant, de sorte que seule l'échelle de plans varie d'un plan au suivant. Or, l'écart entre l'échelle des plans ne respecte pas la règle qui prescrit un changement d'au moins deux degrés dans l'échelle de plans, de sorte que de tels raccords dans l'axe seront généralement considérés comme des « erreurs » de montage, car ils introduisent des éléments de discontinuité, des sautes visuelles qu'on nomme communément des *jump cuts* (voir la section 4.1.2 b).

Cependant, ces prétendues « erreurs » sont effectuées ici sciemment, dans le but de produire certains effets — de sens, de rythme et de fragmentation de la continuité

20. David BORDWELL et Kristin THOMPSON. *L'Art du film. Une introduction*, De Boeck Université, Paris / Bruxelles, 2000, p. 353.

narrative — en enfreignant délibérément les règles et les conventions du montage en continuité. Pour éviter les *jump cuts*, on préconise de modifier l'angle de prise de vue en respectant la **règle des 30°**, qui stipule que « (...) l'angle de deux prises de vues correspondant à des plans successifs doit varier d'au moins 30°. ²¹ »

4.1.2 Le montage en discontinuité

À l'époque (durant les années 20) où le montage en continuité est à peu près établi et devient la norme du cinéma narratif classique, Eisenstein révolutionne la pratique du montage par un usage systématique d'oppositions (ou « conflits ») entre les plans. Le montage n'apparaît plus seulement comme un moyen de raconter une histoire vraisemblable, il devient un puissant moyen expressif permettant de développer un discours idéologique dans lequel le héros principal n'est plus un individu, comme dans le cinéma narratif classique, mais le peuple soviétique, et plus particulièrement la classe ouvrière et paysanne sur laquelle repose la révolution bolchevique d'octobre 1917. Eisenstein développe ainsi la puissance expressive du montage, pour mettre le cinéma au service de la révolution communiste, en faisant éclater les règles du montage en continuité telles qu'elles se développent à la même époque en Europe et aux États-Unis.

Alors que *Douze singes*, par exemple, privilégie les raccords et donc la continuité entre les plans, dans *Cours, Lola, cours*, au contraire, la discontinuité entre les plans est souvent accentuée par l'utilisation de faux raccords, de *jump cuts* ou de plans très courts, particulièrement dans la première version de l'histoire. Le contraste entre différents fragments visuels est poussé à l'extrême au début de la seconde version (35'). Un gros plan sur le sac rouge contenant l'argent dérobé par Manni au supermarché (à la fin de la première partie) apparaît sur fond de ciel bleu, en contre-plongée, en chute libre (Manni ayant lancé le sac en l'air lorsqu'ils se font arrêter par la police). Ce gros plan est entrecoupé à plusieurs reprises par un gros plan du téléphone rouge de Lola, lui-même en chute libre (lancé en l'air par Lola), sur fond noir.

Le montage entre ces deux plans est extrêmement rapide, chacun des fragments ne comptant que quelques photographies (dont chacun ne dure qu'une fraction de seconde). Cependant, certains éléments de ressemblance apparaissent entre les deux plans. D'abord, en ce qui a trait à la couleur, le

21. David BORDWELL et Kristin THOMPSON. *L'art du film. Une introduction*, De Boeck Université, Paris / Bruxelles, 2000, p. 370.

téléphone et le sac sont rouges. De plus, leur chute respective se déroule en parallèle, du haut du cadre vers le bas. L'alternance entre les deux plans marque une progression de la chute du sac parallèle à celle du téléphone. Enfin, la rapidité de l'alternance entre les deux figures est telle qu'il est impossible de les percevoir séparément, de sorte qu'elles fusionnent et semblent ne former qu'une seule image, comme s'il s'agissait d'une surimpression²².

La rapidité du montage atteint alors les limites perceptives du système visuel — le seuil de différenciation (ou pouvoir de résolution temporelle) de l'œil entre deux images successives —, car l'intervalle de temps qui les sépare est trop court. Ce phénomène perceptif était déjà à la base des premiers jouets optiques de la période du précinéma (tel le **thaumatrope**²³) qui permettaient de créer des illusions visuelles.

D'autre part, la discontinuité entre les fragments (du sac et du téléphone) est accentuée par le contraste extrême de la luminosité entre le fond de ciel bleu très clair sur lequel s'effectue la chute du sac et le fond totalement noir de la chambre de Lola sur lequel est filmée la chute du téléphone. L'alternance rapide entre les fragments crée un effet de clignotement de lumière dû au contraste extrême entre la lumière et l'obscurité des différents fragments.

a) Les faux raccords

L'avant-dernier plan (1 h 16) montre, en gros plan, le bas du corps de Lola, de sorte qu'on voit qu'elle tient dans sa main gauche le sac contenant l'argent gagné au casino et tient la main de Manni dans sa main droite. Un travelling latéral gauche-droite suit les deux personnages qui marchent vers la droite. Le plan suivant cadre leur visage en gros plan, alors qu'un travelling latéral droite-gauche suit les personnages qui marchent maintenant vers la gauche. La direction de leur mouvement est inversée (comme s'ils avaient changé de direction), la

-
22. Cet effet du montage rapide, de photogramme à photogramme, est connu depuis longtemps. Le peintre futuriste français Fernand Léger, effectuant certaines expérimentations d'avant-garde avec le dispositif cinématographique, avait développé de tels segments de montage accéléré dès les années 20, dans *Ballet mécanique* (France, 1924), comme le rappelle Patrick De Haas : « Léger est le premier à avoir exploité d'une manière systématique cette vitesse de montage en prenant pour unité le photogramme et non pas le plan. En faisant alterner environ 70 fois image par image (de 1 à 6 photogrammes selon les séquences) la figure d'un cercle et celle d'un triangle, ou bien une chaussure avec un chapeau, Léger provoque une déliaison de leurs formes respectives et produit une image mentale dans laquelle les lignes des figures sont défaites. » DE HAAS, Patrick. *Cinéma intégral / De la peinture au cinéma dans les années vingt*, Paris, Transédition, 1985, p. 137.
23. Le principe du thaumatrope est décrit dans le cahier d'accompagnement consacré au cinéma d'animation. Une illustration très intéressante de ce jouet optique apparaît à plusieurs reprises dans le récent film de Tim Burton, *Sleepy Hollow* (États-Unis, 1999).

caméra ayant traversé l'axe de jeu (la ligne des 180°) à la faveur du changement de plan, ce qui crée un faux raccord de direction.

C'est d'ailleurs pour éviter les faux raccords au moment du montage et assurer la continuité entre les plans que le ou la **scripte** a pour tâche, sur le plateau de tournage du film, de veiller à ce que tous les éléments concordent d'un plan à l'autre (décors, costumes, éclairages, direction des regards, position des personnages, mouvements, etc.). D'autant plus que deux plans consécutifs dans le montage final du film peuvent avoir été tournés à plusieurs jours ou semaines d'intervalle.

Un **plan de coupe** peut être utilisé pour éviter un faux raccord. Lorsque le monteur ou la monteuse ne peut assembler deux plans car leur jonction crée un faux raccord, il ou elle peut insérer un plan de coupe (un plan présentant un détail du décor, un autre endroit ou une autre action) entre les deux plans pour éviter de créer un faux raccord.

b) **La saute temporelle (*jump cut*)**

Par exemple, lorsque Lola raccroche le téléphone, après sa conversation avec Manni (11' 30"), une série de plans très courts montre Lola qui se prend la tête entre les mains. Le mouvement est continuellement fragmenté, de sorte qu'une série de sautes visuelles (*jump cuts*) apparaissent dans l'image, rompant la continuité des mouvements de Lola, de même que la continuité du mouvement de la caméra qui avance progressivement vers elle (en travelling avant). Au début de cette séquence, Lola est cadrée de face, en plan rapproché, les bras étendus le long du corps. Après une dizaine de photogrammes, ses bras apparaissent instantanément relevés (d'un photogramme au suivant), les mains posées contre son front. Le mouvement de ses bras n'est donc pas représenté.

Le *jump cut* crée une ellipse entre les deux positions de ses bras, créant une saute visuelle dans l'image, comme si les étapes intermédiaires entre ces deux positions étaient coupées, ne laissant à l'écran que la position initiale et terminale du mouvement. Le montage crée ainsi un « effet-mouvement » (ou **mouvement apparent**), dans la mesure où le mouvement des bras n'est pas montré, mais résulte d'une illusion visuelle due au changement instantané de leur position (créé par le *jump cut*). Le mouvement apparent au cinéma met en jeu des processus cérébraux qui permettent de percevoir une illusion de mouvement à partir d'une succession rapide

d'images fixes (à raison de 24 photogrammes par seconde).

Lorsque Lola sort de chez elle en courant, quelques instants plus tard (13'), on l'aperçoit de dos, courant au milieu de la rue, de l'avant-plan vers l'arrière-plan. La course de Lola est fragmentée par une série de *jump cuts*, de sorte qu'elle apparaît instantanément plus loin dans la rue à chaque coupe, comme si certains photogrammes avait été enlevés à l'intérieur d'un plan continu (ce qui arrive lorsqu'un film se brise au milieu d'un plan, dans le projecteur, et qu'on recolle les deux bouts, la collure occasionnant la perte de quelques photogrammes et donc une rupture dans la continuité du plan). Lola, au centre de l'image, change de position subitement, à plusieurs reprises, ce qui crée des sautes dans l'image qui accélèrent sa course vers l'arrière-plan (produisant une forme de condensation ou d'ellipse temporelle, par la suppression de très courts moments de l'action ou du mouvement). De même, si le décor demeure généralement identique (une rue vue en perspective, bordée par des édifices et des rangées de voitures), la fragmentation de ce segment crée des sautes dans la continuité du mouvement de la caméra (en travelling avant) et modifie certains détails du décor, notamment la position des voitures de chaque côté de la rue.

L'utilisation récurrente du *jump cut* dans *Cours, Lola, cours* (surtout dans la première partie) crée une fragmentation visuelle qui rompt radicalement avec l'esthétique du cinéma narratif dominant, lequel privilégie le montage en continuité²⁴.

4.2 Créer du rythme (fonction rythmique)

De façon générale, *Cours, Lola, cours* est caractérisé par un montage rapide, c'est-à-dire un montage privilégiant des plans courts, d'une durée relativement brève, allant jusqu'à une fraction de seconde (quelques photogrammes) pour certains plans. Cette fragmentation extrême du montage crée un rythme trépidant qui illustre parfaitement l'état d'urgence dans lequel se trouvent Lola et

24. L'utilisation du *jump cut* dans *Cours, Lola, cours* n'est nullement originale. Le cinéaste français Jean-Luc Godard en avait déjà systématisé l'usage, 40 ans auparavant, dans *À bout de souffle* (France, 1959), film phare du cinéma de la Nouvelle Vague française des années 60, dont le film de Tykwer peut être rapproché. Jean-Paul Belmondo y interprète un jeune voyou, voleur et meurtrier en cavale, qui ne respecte aucune convention sociale et meurt abattu d'une balle dans le dos, en pleine rue, par des policiers. Rappelons qu'un *remake* du film de Godard a été réalisé en 1983 aux États-Unis par Jim McBride, *À bout de souffle made in USA* (*Breathless*), dans le plus pur respect des règles du montage en continuité.

Manni et qui est accentué par le rythme saccadé de la musique techno utilisée dans certaines séquences. Prenons par exemple la séquence, dans la première partie du film (8'), où le clochard découvre le sac d'argent oublié par Manni dans le métro. Alors que Manni raconte sa mésaventure à Lola, au téléphone, on voit ce qu'il décrit, en voix *off*. La scène est ponctuée, sur le plan sonore, par un rythme de percussions. Manni énumère une série d'endroits (Floride, Hawaï, Canada, Hong-Kong, etc.), vers où il imagine que le clochard a pu s'enfuir avec l'argent. Pendant qu'il énumère ces endroits, le montage nous montre une suite de plans fixes (des photographies ou « effets-photos ») très brefs de ces lieux, illustrant les propos de Manni.

Ces plans très courts entrecoupent le plan d'un escalier (la sortie du métro) que grimpe le clochard en fuite. Les premiers fragments sont plus longs (environ 5 ou 6 photogrammes par plan, soit 1/4 de seconde), mais le montage s'accélère de sorte qu'à la fin de cette séquence de montage accéléré, chaque plan ne compte que 2 ou 3 photogrammes (1/8 à 1/12 de seconde). Le rythme de la séquence accélère donc progressivement, alors que les plans deviennent de plus en plus courts. Parallèlement, le rythme des percussions, sur la bande sonore, accélère et augmente en intensité. Vers la fin de la séquence, le rythme du montage ralentit, alors qu'on voit à plusieurs reprises des plans très courts de Ronnie, figure sur laquelle le montage rapide s'arrête finalement. Cette courte séquence de montage accéléré ne dure que 15 secondes et compte 65 plans, soit une moyenne d'environ 5 photogrammes par plan.

L'augmentation du rythme par le montage permet d'accentuer l'intensité dramatique d'une scène, comme c'est le cas dans l'exemple précédent où la rapidité du montage correspond à l'état d'urgence ou de panique dans lequel se trouvent les personnages, dans leur course contre la montre. À l'inverse, des plans longs, durant plusieurs secondes, voire plusieurs minutes, confèrent un rythme beaucoup plus lent à une scène. On en observe un exemple à la fin des première et deuxième versions de l'histoire, alors qu'on aperçoit Manni et Lola en gros plan, côte à côte, au lit, discutant de leur relation amoureuse. Même si cette scène est composée de plusieurs plans (29 plans en 2 minutes 45 secondes), chaque plan dure quelques secondes (environ 6 secondes par plan en moyenne). Ils apparaissent ainsi relativement plus longs que les fragments très brefs de l'exemple précédent (où chaque plan ne dure qu'une fraction de seconde). Le rythme de cette scène est donc beaucoup plus lent que celui du reste du film, placé sous le signe de l'urgence. La lenteur du montage correspond au calme de l'action représentée, soit une simple discussion entre les deux amoureux. Or, dès la fin de cette séquence (avant le début de la version suivante), le rythme accélère de nouveau de façon précipitée, à la faveur du montage accéléré entre le sac et le téléphone (voir la section 4.1.2 b). La course contre la montre reprend alors de plus belle, appuyée par le rythme

frénétique du montage, lequel ajoute donc une valeur expressive au contenu d'une séquence.

La dimension rythmique du montage caractérise particulièrement les vidéoclips musicaux, dont le développement depuis les années 80 a eu une influence notable sur l'évolution du montage dans le cinéma narratif contemporain, notamment par le recours fréquent à des séquences de montage accéléré et à des plans très courts, ce qui confère un rythme intense aux films, par exemple dans les scènes d'action. À ce titre, *Cours, Lola, cours* est souvent considéré comme étant caractérisé par l'esthétique du vidéoclip, ce qui se manifeste entre autres par la fragmentation extrême du montage et l'utilisation récurrente de la musique²⁵.

4.3 Créer du sens (fonction sémantique)

Le montage produit des effets de sens, des significations, par la simple juxtaposition de divers fragments audiovisuels. Déjà en construisant l'espace et le temps d'une histoire, le montage produit des significations, des descriptions qui confèrent du sens à ce qui est montré. Il permet notamment d'établir des liens de cause à effet entre différents éléments de l'intrigue, dans le cinéma narratif. Par exemple, au début du film (5'), un gros plan nous montre un téléphone qui sonne dans un appartement. Le plan suivant nous montre une jeune femme (Lola) qui décroche le téléphone et répond. Le plan qui suit montre un jeune homme (Manni) dans une cabine téléphonique. La succession des plans suggère (avant même qu'on entende les dialogues) que l'homme dans la cabine téléphonique est bien la personne qui appelle Lola à cet instant. De plus, le montage alterné entre les deux personnages qui discutent au téléphone crée un rapport de simultanéité entre ces personnes, qui se trouvent dans deux espaces distincts au même moment. L'exercice 2, portant sur les possibilités du montage, démontre qu'en modifiant l'ordre des plans, dans la séquence de l'accident de *Cours, Lola, cours* (voir l'Annexe 3), on peut modifier le sens de la scène, en l'occurrence la cause de l'accident.

Dans *Douze singes*, lorsque le docteur Railley prononce un discours sur Cassandra et l'apocalypse, une coupe dans le montage montre un plan dans lequel on voit l'assistant du professeur Goines, le responsable de la catastrophe à venir. Un rapprochement est établi ainsi par le montage entre le discours du Dr Railley à propos de certaines prophéties apocalyptiques et le personnage qui sera responsable de l'épidémie, avant même qu'on découvre que c'est lui le véritable coupable.

25. Pour plus de détails sur l'esthétique du vidéoclip et son influence sur le cinéma, nous vous référons au cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Le grand jeu*, dans lequel un encadré s'intitule précisément : Le vidéoclip et le cinéma contemporain.

5 Le montage sonore

Le monteur-son ou la monteuse-son exécute le montage de la bande-son du film généralement après que le montage de la bande-image est complété. À l'inverse, dans le cinéma d'animation, le montage de la bande sonore précède généralement la réalisation de la bande-image, les dessins étant effectués de façon à synchroniser les mouvements (des personnages, par exemple) sur les rythmes de la musique ou des bruits. Lors du tournage d'un film, une partie des sons (dialogues, bruits ambiants) sont enregistrés sur une bande magnétique indépendante de la bande-image. Une autre partie de la bande sonore est enregistrée en auditorium (dialogues postsynchronisés, commentaires en voix *off*, bruitages, musique).

La **synchronisation** des images et des sons (qui sont enregistrés sur deux bandes distinctes, pellicule et bande magnétique) est assurée par l'enregistrement, lors du tournage, au début de chaque prise, d'un **clap** (ou **claquette**), instrument constitué de plaquettes de bois articulées, surmonté d'un petit tableau sur lequel on inscrit différentes informations : le titre du film, le numéro du plan, le numéro de la prise, etc. Au début de chaque prise, le *clapman* présente la claquette devant la caméra et le microphone en lisant les informations qui y sont inscrites (pour que ces dernières apparaissent aussi sur la bande-son), puis referme le clap. Le son et l'image du clap sont ensuite facilement repérables au montage et servent ainsi de repère pour la synchronisation en joignant le claquement sonore et l'image du clap refermé. De nos jours, on utilise une *claquette automatique* où un son et une lumière synchrones sont produits électroniquement.

On enregistre les sons et les images sur des supports distincts de façon à pouvoir les monter séparément. Ainsi, il n'est pas rare de voir des changements de plan (des coupes) sur la bande-image, alors que le son demeure le même et se poursuit sur plusieurs plans consécutifs. Dans *Cours, Lola, cours*, la musique qui accompagne le générique et l'introduction du film se poursuit tout au long de la séquence de dialogue au téléphone, au début du film, malgré la fragmentation de la bande-image en plusieurs plans. La musique assure ainsi la continuité entre les plans. C'est le cas aussi dans la séquence du vol, au supermarché (voir l'annexe I).

Le montage des images et des sons sur des bandes distinctes permet d'établir différents types de relations images-sons, selon que la source sonore est visible ou non dans l'image, par exemple, selon que le son est en synchronisme ou non avec l'image, ou en créant différents niveaux de sons par le mixage de plusieurs pistes sonores distinctes (dialogues, bruits, musique, voix *off*)²⁶. Le **mixage** des différentes pistes sonores

26. Pour plus de précisions sur les relations entre les sons et les images, nous vous référons au cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Le grand jeu*, qui aborde la question de la musique au cinéma, distinguant notamment la musique en son *in*, en son *off* et en son hors champ.

consiste dans l'enregistrement des différentes sources sonores (réparties sur plusieurs bandes magnétiques distinctes) sur une seule bande magnétique perforée, en réglant l'intensité des sons, leur tonalité, les enchaînements entre les différents sons, etc.

L'enregistrement des sons sur des bandes magnétiques séparées de l'image permet de conserver la bande sonore originale du film, à l'exception des dialogues, lorsqu'on effectue le **doublage** du film en une autre langue ou la **postsynchronisation** de certaines séquences²⁷. L'enregistrement des sons sur des pistes séparées permet au mixeur ou à la mixeuse d'équilibrer le volume ou de modifier les différents sons indépendamment les uns des autres, une fois que le montage sonore est terminé. Enfin, la musique peut être exploitée indépendamment de l'image et des autres éléments sonores, en éditant la musique du film sur cassettes audio ou sur disques audionumériques (DC).

27. La postsynchronisation est une opération qui consiste à enregistrer en auditorium, après le tournage du film, des dialogues en langue originale, synchrones par rapport à l'image. La postsynchronisation doit être distinguée de la technique du doublage. Les deux méthodes permettent de substituer le son direct pris lors du tournage par un nouveau son enregistré en auditorium. Mais alors que la postsynchronisation permet simplement d'améliorer la qualité de la bande-son, en langue originale, en la remplaçant par un texte identique à celui prononcé par l'acteur ou l'actrice, dans le doublage, on remplace les dialogues en langue originale par une traduction en une autre langue, les autres éléments sonores (musique, bruits, etc.) étant conservés : la synchronisation avec le mouvement des lèvres sur l'image sera autrement plus difficile à effectuer.

DEUXIÈME PARTIE

VISIONNEMENT CRITIQUE DU FILM

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

1 Premier exercice : analyse d'une séquence du film

À partir des notes prises lors du visionnement du film et du découpage technique fourni dans l'annexe 1, les élèves procèdent à une analyse filmique d'une partie de la séquence du cambriolage, au supermarché, vers la fin de la première version de l'histoire (27'), et repèrent les éléments suivants :

- un exemple de raccord dans le mouvement : entre les plans 2 et 3; entre les plans 3 et 4; le plan 9 (Lola crie après Manni); entre les plans 34 et 35
- un raccord regard : entre les plans 6 et 7; entre les plans 7 et 8; le plan 9 (regard de Manni sur l'horloge); entre les plans 21 et 22; entre les plans 29 et 30; entre les plans 35 et 36
- un exemple de montage en champ-contrechamp : les plans 32 à 44
- un segment en montage alterné : les plans 10 à 17
- la présence d'un *jump cut* : le plan 9 (image de droite : lent zoom avant sur Lola jusqu'en gros plan. Gros plan. Lola — profil gauche — court); entre les plans 25 et 26; entre les plans 28 et 29
- un exemple d'image multiple (incrustation) : le plan 9

2 Second exercice : les possibilités du montage

Dans cet exercice, on propose aux élèves d'utiliser de manière créatrice les possibilités du montage. À partir de la série de dessins présentée dans l'annexe 3, les élèves construisent une ou deux versions différentes de la séquence de l'accident de voiture, dans la troisième version de l'histoire (1 h 03). Les dessins peuvent être photocopiés puis découpés par les élèves pour faciliter leur assemblage. On pourra proposer plusieurs variantes de cette séquence en modifiant notamment l'ordre et la fréquence des « plans ». Certains « plans » peuvent être répétés, d'autres éliminés, etc. Pour augmenter le niveau de difficulté de l'exercice, l'enseignante ou l'enseignant peut ajouter une contrainte supplémentaire en demandant aux élèves d'utiliser la totalité des « plans » ou permettre d'en éliminer un nombre restreint seulement. Voici quelques suggestions de montage :

a) Lola provoque l'accident

Lola court (plan 22). Meyer et le père de Lola en voiture (2). Lola court (23). Voiture de M. Meyer (4). Lola court et s'arrête devant un camion qui freine brusquement (24). M. Meyer et le père de Lola en voiture (6). La voiture blanche fonce vers la voiture de M. Meyer (10). M. Meyer et le père de Lola en voiture (9). Le reste de la séquence (plans 11 à 21) demeure inchangé, à l'exception du plan 18 qui est éliminé (Manni et le clochard, de dos, disparaissent vers l'arrière-plan). On peut conclure la séquence en répétant le plan 24, montrant Lola devant le fardier.

Le montage alterné entre Manni et le clochard et M. Meyer et le père de Lola, au début de la séquence, est remplacé ici par un montage alterné entre Lola, et son père et M. Meyer en voiture. Nous avons éliminé les plans 1, 3, 5, 7, 8 et 18, montrant Manni et le clochard.

b) Course-poursuite funeste

Dans cette version, le montage alterné implique trois actions simultanées, créant une poursuite dans laquelle Lola poursuit Manni, qui poursuit le clochard à vélo, qui poursuit la voiture de M. Meyer.

Lola court (plan 22). Manni poursuit le clochard à vélo (1). M. Meyer et le père de Lola en voiture (2). Lola court (23). Manni poursuit le clochard à vélo (18, 3). Voiture de M. Meyer (4). Lola court (23). Manni et le clochard à travers les voitures (7). M. Meyer et le père de Lola en voiture (6). Lola court (23). Manni à travers les voitures (8). M. Meyer et le père de Lola en voiture (9).

La suite de la séquence (la collision et son résultat, soit les plans 10 à 21) peut rester la même ou peut faire l'objet de variantes. Dans l'exemple suivant, les plans de l'impact entre les voitures sont montés en alternance avec les plans du motocycliste qui fonce dans la voiture blanche. Les deux événements semblent alors se dérouler en même temps (simultanéité due au montage alterné) plutôt que successivement (comme c'est le cas dans le montage original).

La voiture blanche fonce vers la voiture de M. Meyer (10). Le motocycliste, de dos, fonce vers la voiture blanche (14). Collision entre les deux voitures (11). Le motocycliste, de face, fonce dans la voiture blanche (15). Collision entre les deux voitures (12). Le motocycliste roule sur le capot des deux voitures (16). Collision entre les deux voitures (13). Le motocycliste s'écrase contre un pare-brise (17). Voiture blanche, passagers vivants (21). Père de Lola et M. Meyer morts (20). Voitures accidentées et motocycliste mort (19).

Ici encore, on peut conclure sur le plan 24, montrant Lola qui s'arrête devant le camion qui freine brusquement. Ce plan peut aussi être inséré, par exemple, à la suite du plan 9, soit juste avant la collision. Finalement, nous avons inversé l'ordre des derniers plans (19 à 21).

c) Rétrospective : la cause de l'accident

Dans cette version, l'accident est montré au passé (en rétrospective), en commençant par les conséquences de la collision, ce qui met l'accent sur les causes de l'accident (que s'est-il produit?), plutôt que sur l'accident lui-même. De plus, nous avons éliminé ici les plans de Lola (22, 23 et 24).

Voitures accidentées et motocycliste mort (plan 19). Père de Lola et M. Meyer morts (20). Voiture blanche, passagers vivants (21). Manni poursuit le clochard à vélo (1). M. Meyer et le père de Lola en voiture (2). Collision entre les deux voitures (13). Le motocycliste, de face, fonce dans la voiture blanche (15). Manni poursuit le clochard à vélo (3). Voiture de M. Meyer (4). Collision entre les deux voitures (12). Le motocycliste roule sur le capot des deux voitures (16). Intersection : Manni, le clochard et des voitures (5). M. Meyer et le père de Lola en voiture (6). Collision entre les deux voitures (11). Le motocycliste s'écrase contre un pare-brise (17). Manni et le clochard à travers les voitures (7). Manni à travers les voitures (8). M. Meyer et le père de Lola en voiture (9). La voiture blanche fonce vers la voiture de M. Meyer (10). Le motocycliste, de dos, fonce vers la voiture blanche (14). Manni poursuit le clochard à vélo (18). Voitures accidentées et motocycliste mort (19).

TROISIÈME PARTIE

RETOUR SUR LE FILM

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

1 Mise en commun des perceptions des élèves

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

1.1 Retour sur les exercices proposés

Les éléments de réponses aux exercices proposés dans la deuxième partie ont déjà été fournis, sous forme d'exemples tirés du film.

2 Les thématiques du film

Une autre manière intéressante de faire un retour sur le film consiste à proposer aux élèves d'échanger sur leur perception de certaines thématiques abordées dans le film.

2.1 La frénésie du monde (et du montage) contemporain

De nombreuses séquences du film sont le résultat d'un montage qui respecte assez précisément les règles du montage en continuité. Toutefois, le montage est souvent caractérisé — particulièrement dans la première partie du film — par de nombreux éléments de discontinuité, tels que certaines séquences de montage accéléré, une utilisation récurrente de plans très courts ou le recours à des faux raccords et à des *jump cuts*. Cette fragmentation de la continuité du récit confère au film un rythme intense (pour ne pas dire frénétique, par moment), accentué par le recours à des extraits de musique aux rythmes très saccadés (notamment de la musique techno, très populaire en Allemagne), caractéristiques qui sont souvent rapprochées de l'esthétique des vidéoclips musicaux.

Le rythme du montage contribue alors à communiquer le sentiment d'urgence ou de panique que ressentent les personnages aux spectateurs et aux spectatrices, accentuant l'identification (le sentiment de sympathie) de ces derniers avec les personnages,

parce qu'ils partagent leurs émotions. Le rythme accéléré du montage et les discontinuités visuelles qui caractérisent plusieurs séquences du film contribuent à communiquer le rythme trépidant de la vie moderne. Celle-ci est présentée comme une course folle pour la survie, une course contre la montre dont l'enjeu principal est l'argent, symbole par excellence du monde capitaliste, où règne la loi de la jungle, c'est-à-dire la loi du plus fort (ou du plus chanceux, pour ceux qui comptent sur le hasard²⁸).

Enfin, le refus des conventions du montage en continuité — et donc la fragmentation extrême de la continuité narrative par le montage — fait en sorte que la forme éclatée du récit est en parfait accord avec le sujet du film. Le couple principal (Lola et Manni) présente des personnages pour le moins non-conformistes. Manni est un apprenti gangster et Lola en viendra elle-même à prendre un revolver pour aider Manni, ce qui n'est pas sans rappeler les personnages du film *Bonnie and Clyde* d'Arthur Penn (États-Unis, 1967). Le refus de l'ordre social établi (non respect des lois, commerce illicite, vol, etc.) est présenté dans un film qui ne respecte pas les conventions narratives établies, sur le plan du montage, en privilégiant les éléments de discontinuité (faux raccords, *jump cuts*, etc.) plutôt que les règles du montage par continuité²⁹.

2.2 Du vidéoclip aux jeux vidéo : l'esthétique de l'audiovisuel contemporain

Le film présente le rythme de montage audiovisuel d'un vidéoclip, mais aussi la structure narrative d'un jeu vidéo³⁰, où le *Game Over* final n'est qu'une invitation à recommencer la partie. Ainsi, les variations de parcours dans la quête de Lola peuvent être comparées aux différents parcours que peut prendre un personnage de jeu vidéo comme Mario Bros., par exemple, dans le populaire jeu vidéo qui porte ce nom. On peut aussi rapprocher la structure du film de ce

-
28. On peut tracer un parallèle ici avec la situation au Québec, où un nombre important de joueurs compulsifs se ruinent au profit d'une société d'État (Loto Québec) pour qui le jeu de hasard est devenu une entreprise hautement lucrative. Cependant, si l'entreprise s'avère particulièrement profitable, économiquement, est-ce qu'elle l'est socialement? L'attitude de Lola ne relève-t-elle pas de la pensée magique, où il suffit de vouloir bien fort pour gagner? N'est-ce pas là une version du « mythe du succès » qui suggère que lorsqu'on veut, on peut?
 29. *Cours, Lola, cours* copie ainsi, en quelque sorte, 40 ans plus tard, le film *À bout de souffle* de Godard, dans lequel un personnage de anti-héros qui ne respecte pas les règles sociales est mis en scène dans un film qui rompt avec les règles du cinéma narratif classique et du montage par continuité.
 30. Ou, à la rigueur, d'un match de hockey ou de soccer (le football européen), où les protagonistes bénéficient de plusieurs manches de jeu, de sorte que s'ils perdent une manche, ils ne perdent pas obligatoirement le match. La métaphore de la partie de soccer, qui ouvre le film, n'est donc pas fortuite, de même que la présence de l'agent de sécurité comme arbitre, dont les rôles respectifs consistent à faire respecter les règles, lois ou conventions (les règles sociales pour l'un, les règles du jeu, pour l'autre).

qu'on nomme, dans la littérature jeunesse, les « livres dont vous êtes le héros », qui offrent différentes possibilités ou variantes dans le déroulement du récit, selon les choix effectués par le lecteur ou la lectrice. Sans être un récit interactif (comme le sont les jeux vidéo où le spectateur dirige le personnage et en détermine le parcours), le film en récupère néanmoins le principe d'une structure variable.

De plus, les trois versions différentes de l'histoire mettent en évidence l'aspect arbitraire de la construction de tout récit, dont la structure dépend d'une multitude de choix exercés par l'équipe de production, de l'écriture du scénario au choix de mise en scène, jusqu'au montage final. Les trois fins différentes — Lola meurt; Manni meurt; les deux s'en tirent miraculeusement, à la faveur de heureux hasards — mettent en évidence le côté arbitraire de l'incontournable *happy end* (la fin heureuse) qui caractérise le cinéma hollywoodien, alors que Lola et Manni s'en vont finalement très heureux (et surtout très riches), comme s'il suffisait de crier à tue-tête (comme le fait Lola) pour résoudre les problèmes comme par magie. Tout est bien qui finit bien, du moins pour ceux qui ont de la chance, ou un bon revolver. La fin justifie les moyens, dit l'adage. On peut tout de même s'interroger sur les valeurs sociales véhiculées par le film.

BIBLIOGRAPHIE

AUMONT, Jacques et autres. *Esthétique du film*, Paris, Nathan, 1994, 238 p.

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

BORDWELL, David et Kristin THOMPSON. *L'art du film. Une introduction*, De Boeck Université, Paris / Bruxelles, 2000, 637 p.

CHION, Michel. *Le cinéma et ses métiers*, Paris, Bordas, 1990, 255 p.

DURAND, Philippe. *Cinéma et montage. Un art de l'ellipse*, Paris, Cerf, 1993, 229 p.

PASSEK, Jean-Loup [sous la direction de]. *Dictionnaire du cinéma*, Paris, Larousse, 1998, 849 p.

VANOYE, Francis et Anne GOLIOT-LÉTÉ. *Précis d'analyse filmique*, Paris, Nathan, 1992, 128 p.

VILLAIN, Dominique. *Le montage au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, 1991, 220 p.

ANNEXE I

DÉCOUPAGE TECHNIQUE : LE CAMBRIOLAGE AU SUPERMARCHÉ³¹

Plan 1

Image : Gros plan. Travelling avant. Manni, de dos, dans la rue, marche vers le supermarché (à l'arrière-plan). Revolver visible dans le dos, à la ceinture.

Son : Musique techno.

Plan 2

Image : Plan de demi-ensemble. Cadre incliné. Travelling latéral droite-gauche. Lola (de profil gauche) court le long d'un mur, sous la structure d'un métro hors-terre.

Son : Musique techno.

Plan 3

Image : Plan moyen. Travelling latéral droite-gauche. Lola (de profil gauche) court le long d'un mur de briques.

Son : Musique techno.

Plan 4

Image : Plan rapproché. Travelling latéral droite-gauche. Lola court le long d'un mur de briques.

Son : Musique techno.

Plan 5

Image : Gros plan. Horloge indiquant midi moins une minute.

Son : Musique techno.

Plan 6

Image : Gros plan. Vitrine du supermarché. Manni (de profil gauche) entre dans le cadre, champ droit. Regarde à l'intérieur du supermarché.

Son : Musique techno.

Plan 7

Image : Plan d'ensemble. Intérieur du supermarché. Des clients vont et viennent.

Son : Musique techno.

31. Pour la définition des échelles de plans et des mouvements de caméra, nous vous référons au cahier d'introduction pour l'étude de films et, pour plus de détails, au cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Le show Truman*.

Plan 8

Image : Gros plan. Zoom avant. Manni, de face, regarde à l'intérieur du supermarché. Une ambulance passe derrière lui, dans la rue.

Son : Musique techno. Sirène de l'ambulance.

Plan 9 (Séquence de montage)

Image : Plan moyen. Zoom avant. Manni devant la porte vitrée du supermarché, de profil droit sur la gauche du cadre, se retourne vers la caméra. La porte automatique ouvre, un homme entre, une femme sort.

Ouverture d'un volet horizontal (droite-gauche).

Image de gauche : Manni avance vers la caméra. Lent zoom avant jusqu'en gros plan. Regarde autour de lui (hors champ gauche, hors champ droit).

Image de droite : Plan rapproché. Travelling latéral droite-gauche. Lola (profil gauche) court le long d'un mur. Lent zoom avant jusqu'en gros plan. Gros plan. Travelling latéral droite-gauche. Lola (profil gauche) court.

Son : Musique techno. Bruissement sourd (ouverture de la porte).

Voix off : « Attends. Fais pas ça. S'il te plaît Manni. Attends. Attends-moi. J'arrive. S'il te plaît. S'il te plaît Manni. Attends. »

Ouverture d'un volet vertical ascendant.

Image du bas : Très gros plan. Horloge. L'aiguille passe à midi.

Image de gauche : Gros plan. Manni regarde hors champ (vers le haut). Gros plan. Manni, de dos (en amorce), regarde l'horloge à l'arrière-plan.

Image de droite : Gros plan. Travelling latéral droite-gauche. Lola (profil gauche) court. Plan de demi-ensemble. Manni, devant le supermarché, s'apprête à entrer. Lola entre dans le champ en amorce, de dos, avant-plan droit.

L'image du bas disparaît.

Image de gauche : Gros plan. Manni, de dos (en amorce), se retourne vers la caméra. Changement de mise au point. Lola apparaît à l'arrière-plan, tournant le coin d'une rue, s'arrête et crie.

Image de droite : Gros plan. Lola crie après Manni.

Image de gauche : Plan rapproché. Manni, de dos (en amorce), entre dans le supermarché.

Fermeture du volet horizontal, gauche-droite.

Les portes automatiques se referment derrière Manni, de dos, dans le supermarché.

Son : Musique techno. Bruissement sourd (ouverture du second volet). Déclat de l'horloge qui passe à midi. Lola crie : « Manni! »

Plan 10

Image : Plan moyen. Lola, sur le trottoir, court vers la caméra.

Son : Musique techno.

Plan 11

Image : Gros plan. Manni, de dos (en amorce), avance (vers l'arrière-plan) dans le supermarché, arme son revolver, le pointe vers le plafond, tire un coup de feu.

Son : Musique techno (en sourdine). Déclat du chargement de l'arme et coup de feu. Cris des clients et des employés du commerce.

Plan 12

Image : Plan rapproché. Panoramique droite-gauche. Des clients apeurés se recroquevillent. Manni (hors champ droit) entre dans le cadre en gros plan (profil gauche), l'arme au poing, passe devant la caméra.

Son : Musique techno. Cris des clients et des employés.

Plan 13

Image : Plan moyen. Lola, sur le trottoir, court vers la caméra.

Son : Musique techno.

Plan 14

Image : Gros plan. Travelling latéral droite-gauche. Manni (profil gauche) avance le long des caisses, pointe son revolver en direction des clients et des caissières (à l'arrière-plan).

Son : Musique techno. Manni : « O.K. »

Plan 15

Image : Plan moyen. Lola, sur le trottoir, court vers la caméra.

Son : Musique techno. Coup de feu.

Plan 16

Image : Plan rapproché. Travelling avant (caméra à l'épaule). Manni, de dos, avance (vers l'arrière-plan), pointe son revolver en direction des clients et des employés (hors champ droit). Des clients se jettent à terre, à l'arrière-plan.

Son : Musique techno. Cris des clients et des employés. Manni : « O. K. »

Plan 17

Image : Plan moyen. Lola, sur le trottoir, court vers la caméra.

Son : Musique techno.

Plan 18

Image : Plan rapproché. Travelling avant (caméra à l'épaule). Manni, de dos, pointe son revolver vers les caissières (hors champ droit), avance vers l'arrière-plan, se tourne face aux caissières.

Son : Musique techno. Manni : « O.K. Tout le monde s'allonge par terre, allez, par terre. »

Plan 19

Image : Plan américain des employés et des clients. Panoramique droite-gauche, puis gauche-droite. Manni en gros plan, en amorce à l'avant-plan, pointe son revolver vers les employés et les clients.

Son : Musique techno. Manni : « O.K. Allongez-vous tous par terre. »

Plan 20

Image : Plan américain des employés et des clients. Panoramique droite-gauche, puis gauche-droite. Manni en gros plan, en amorce à l'avant-plan, pointe son revolver vers les employés et les clients.

Son : Musique techno.

Plan 21

Image : Plan rapproché. Travelling latéral gauche-droite. Manni, de face, devant les vitrines du supermarché, pointe son revolver droit devant lui, regarde tout autour.

Son : Musique techno.

Plan 22

Image : Plan rapproché. Panoramique vers le bas, puis vers la gauche. Les clients s'allongent par terre, placent les mains sur leur tête.

Son : Musique techno. Bruits des gens qui s'accroupissent au sol. Manni : « Mains sur la tête et fermez-la. »

Plan 23

Image : Plan rapproché. Manni, de profil droit, devant les vitrines du supermarché, pointe son revolver hors champ droit.

Son : Musique techno. Manni : « Mains sur la tête et fermez-la. »

Plan 24

Image : Plan moyen. Panoramique vertical ascendant (oblique). Cliente étendue au sol. Manni en amorce, de dos à l'avant-plan, pointe vers les caisses (arrière-plan).

Son : Musique techno. Manni : « Ouvrez les caisses. »

Plan 25

Image : Plan rapproché. Manni, de face, pointe son revolver devant lui, de droite à gauche.

Son : Musique techno. Manni : « Toutes les caisses ouvertes. »

Plan 26

Image : Plan rapproché. Manni, de face, pointe son revolver devant lui, de droite à gauche.

Son : Musique techno. Manni : « Les caisses ouvertes. »

Plan 27

Image : Gros plan. Panoramique gauche-droite. Manni, de dos (en amorce), pointe son revolver vers les caissières, à l'arrière-plan.

Son : Musique techno. Tintement aigu des caisses qui ouvrent.

Plan 28

Image : Plan rapproché. Manni, de face, pointe son revolver hors champ gauche, tourne la tête et le revolver vers le hors champ droit.

Son : Musique techno. Manni : « Ouvrez les caisses et allongez-vous. »

Plan 29

Image : Plan rapproché. Manni, de face, pointe son revolver hors champ gauche, tourne la tête et le revolver de gauche à droite, puis de droite à gauche.

Son : Musique techno. Manni : « Si quelqu'un m'énervé, je le bute. »

Plan 30

Image : Plan rapproché. Une caissière s'allonge par terre, parmi les clients recroquevillés.

Son : Musique techno.

Plan 31

Image : Plan rapproché. Manni, de face, pointe son revolver devant lui, regarde hors champ droit, tourne la tête et le revolver vers le hors champ gauche.

Son : Musique techno. Manni : « Si quelqu'un m'énervé, je le bute. »

Plan 32

Image : Plan de demi-ensemble. Rues et édifices vus à travers la vitre du supermarché. Bras de Manni, en amorce, sur la gauche du cadre. Lola (hors champ gauche) entre dans le cadre, s'arrête devant la vitre en plan rapproché.

Son : Musique techno.

Plan 33

Image : Gros Plan. Manni de dos, en amorce. Caisses et rayons du supermarché en arrière-plan.

Son : Musique techno.

Plan 34

Image : Plan rapproché. Lola, de face, frappe des mains contre la vitrine. Bras de Manni en amorce, sur la gauche du cadre. Manni se retourne vers Lola.

Son : Musique techno. Lola : « Manni! »

Plan 35

Image : Plan rapproché. Manni, de profil gauche, pointe son revolver vers les caisses, à l'arrière-plan, se retourne et regarde hors champ droit, en direction de Lola.

Son : Musique techno.

Plan 36

Image : Plan rapproché. Zoom avant. Lola, appuyée contre la vitre, regarde vers la caméra.

Son : Musique techno. Manni : « Lola, où ... »

Plan 37

Image : Plan rapproché. Zoom avant. Manni, de profil gauche, regarde Lola (hors champ droit).

Son : Musique techno. Manni : « ... t'étais? »

Plan 38

Image : Plan rapproché. Zoom avant. Lola, de face, appuyée contre la vitre.

Son : Musique techno. Lola : « J'ai pas eu le temps. »

Plan 39

Image : Plan rapproché. Zoom avant. Manni, de profil gauche (face tournée vers la caméra), regarde Lola (hors champ droit).

Son : Musique techno. Manni : « Tu veux m'aider? »

Plan 40

Image : Plan rapproché. Zoom avant. Lola, de face, appuyée contre la vitre.

Son : Musique techno. Lola : « Tu veux pas qu'on se barre? »

Plan 41

Image : Plan rapproché. Zoom avant. Manni, de profil gauche (face tournée vers la caméra), regarde Lola (hors champ droit).

Son : Musique techno. Manni : « Tu vois bien dans quelle merde je suis. »

Plan 42

Image : Gros plan. Zoom avant. Lola de face, à travers la vitre.

Son : Musique techno. Lola : « Et pourquoi tu m'as pas attendue? »

Plan 43

Image : Gros plan. Zoom avant. Manni, de profil gauche (face tournée vers la caméra), regarde Lola (hors champ droit).

Son : Musique techno. Manni : « Parce que c'était midi passé. »

Plan 44

Image : Gros plan. Lola, de face, à travers la vitre.

Son : Musique techno. Manni : « Alors, tu viens? » Cliquetis d'une arme que l'on charge.

Plan 45

Image : Gros plan. Manni, de profil droit (avant-plan gauche). L'agent de sécurité, de face, en plan moyen (arrière-plan droit), pointe un revolver en direction de Manni. Changement de mise au point. Manni tourne la tête.

Son : Musique techno. Agent de sécurité : « Les mains en l'air mon garçon, et vite! »

ANNEXE II

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

À L'INTENTION DES ÉLÈVES

L'annexe suivante constitue un recueil de documentation pouvant être photocopié (en tout ou en partie) et distribué aux élèves. La sélection du matériel est laissée à la discrétion des enseignants et des enseignantes, selon la matière qu'ils ou elles jugeront nécessaire de retenir pour le cours. Le recueil présente un résumé de la matière abordée dans le présent cahier d'accompagnement. Outre le résumé du film et quelques renseignements bio-filmographiques concernant le réalisateur, Tom Tykwer, on y trouve quelques-uns des points abordés dans le présent cahier.

COURS, LOLA, COURS

La fiche signalétique du film

Titre :	Cours, Lola, cours (version française de <i>Lola Rentt</i>)
Pays de production :	Allemagne
Année de production :	1998
Réalisation :	Tom Tykwer
Scénario :	Tom Tykwer
Images :	Frank Griebe
Montage :	Mathilde Bonnefoy
Décor :	Alexander Manasse
Musique :	Tom Tykwer, Johnny Klimek, Reinhold Heil
Production :	X Filme Creative Pool, en collaboration avec Bavaria Film, German Independent, Westdeutscher Rundfunk et la chaîne de télévision franco-allemande Arte
Durée :	1 h 21
Actrice et acteurs principaux :	Franka Potente, Moritz Bleibtreu, Herbert Knaup

Le résumé du film

Le téléphone sonne; Lola (Franka Potente) répond. Son amoureux, Manni (Moritz Bleibtreu), est en état de panique à l'autre bout du fil, dans une cabine téléphonique du centre-ville de Berlin. Lola devait le rejoindre, alors qu'il venait de conclure une transaction illicite de voitures pour la somme de 100 000 marks allemands (environ 80 000 dollars canadiens). S'étant fait voler sa motocyclette, Lola est arrivée en retard au rendez-vous. Manni est donc retourné à Berlin en métro, où il a égaré le sac contenant l'argent qu'il doit rendre à Ronnie (Heino Ferch), brigand pour lequel Manni agit à titre de « courrier » pour la transaction. Comme il doit rendre l'argent à Ronnie à midi sonnant, il ne lui reste donc que vingt minutes pour trouver la somme, dans l'espoir de sauver sa peau qui ne vaudra pas cher entre les mains de Ronnie.

Lola s'élance à toutes jambes vers la banque où travaille son père pour lui demander l'argent nécessaire pour sauver Manni. Une course contre la montre s'engage alors pour Lola et Manni, au terme de laquelle l'amour, l'argent et la mort sont en jeu. Si Lola trouve la mort au bout de sa course, ce n'est que partie remise, car le film présente trois versions différentes de la même histoire.

Le réalisateur : Tom Tykwer

Cinéaste, scénariste et musicien allemand, né en 1965 à Wuppertal en Allemagne. Figure marquante du jeune cinéma allemand, il s'intéresse très tôt au cinéma. Refusé par les écoles de cinéma en Allemagne et à l'étranger, il

réalise néanmoins un premier long métrage en 1993, *Deadly Maria*, un *thriller* de style expressionniste. En 1994, il fonde la compagnie de production X-Filme Creative Pool, en association avec le producteur Stefan Arndt (qui produira notamment *Cours, Lola, cours*). En 1997, il réalise un second long métrage, *Les rêveurs* puis, l'année suivante, *Cours, Lola, cours* qui obtient un important succès en Allemagne et à l'étranger. Il vit maintenant avec Franka Potente, l'actrice principale de *Cours, Lola cours*, avec qui il tourne de nouveau une histoire d'amour intitulée *The Princess and the Warrior* (en 2000).

Le montage au cinéma

Le montage consiste dans la sélection des plans produits lors du tournage (parmi les différentes prises tournées pour chacun des plans) et leur assemblage, auxquels on joint les sons enregistrés au tournage ou ajoutés en postproduction (notamment les dialogues repris en postsynchronisation, le bruitage, la musique et les commentaires en voix *off*). **Un plan est, au moment du tournage, une portion de pellicule impressionnée par la lumière, entre le début et la fin d'une prise de vue, c'est-à-dire du moment où on actionne la caméra jusqu'au moment où on l'arrête.** Le plan est donc constitué d'un photogramme ou d'une succession de photogrammes, c'est-à-dire des images fixes disposées à la suite l'une de l'autre sur la pellicule, à distance égale, et bordées par des perforations qui permettent le déplacement de la pellicule dans la caméra et dans le projecteur. Au moment du montage, on colle les plans bout à bout, de sorte que sur le film achevé, le plan est délimité par les collures qui le lient aux plans précédent et suivant. Au montage, on retranche généralement un certain nombre de photogrammes au début et à la fin du plan impressionné lors du tournage. Ainsi, le plan qui apparaît dans le film achevé, après montage, est plus court que celui impressionné au moment du tournage. Les multiples plans tournés et sélectionnés en prévision du montage sont assemblés en réglant leur ordre et leur durée.

Un film est généralement constitué d'un nombre important de plans pouvant varier de quelques centaines (dans le cas du cinéma narratif classique des années 30 et 40) jusqu'à 2 500 ou 3 000 dans un film contemporain comme *Le meurtre dans le sang* (*Natural Born Killers*) d'Oliver Stone (États-Unis, 1994). Par comparaison, un film comme *La corde* (*Rope*) d'Alfred Hitchcock (États-Unis, 1948) constitue une tentative de tourner un film comportant un nombre minimal de plans, soit seulement huit plans longs, où la durée de chaque plan équivaut au maximum de pellicule que peut contenir le chargeur d'une caméra 35 mm, soit dix minutes de film.

La technique du montage

Chacun des plans d'un film constitue un fragment de temps, d'espace et de configuration visuelle, fragments qui sont d'autant plus distincts que certains plans sont tournés en intérieur et d'autres en extérieur, à des moments et dans des lieux différents (plusieurs plateaux de tournage), de sorte que des plans qui sont consécutifs dans un film ne sont pas nécessairement tournés dans l'ordre

chronologique de leur apparition dans le film. Par exemple, des plans d'un lieu qui apparaît au début et à la fin d'un film seront tournés en même temps, pour des raisons d'efficacité et d'économie lors du tournage.

De plus, chacun des plans est généralement filmé à plusieurs reprises (de sorte qu'on obtient plusieurs **prises** pour chaque plan), de façon à s'assurer qu'au moins l'une d'entre elles est satisfaisante. Ainsi, le monteur ou la monteuse se retrouve souvent devant une quantité impressionnante de pellicule et de rubans magnétiques (les bandes sonores) à monter ensemble pour constituer le film. Par exemple, un film contient en général environ 1 000 à 1 500 plans, de sorte que si on tourne en moyenne cinq prises pour chaque plan, le monteur ou la monteuse doit alors visionner et sélectionner 5 000 à 7 500 plans pour effectuer le montage, sans compter les différentes bandes sonores qui doivent accompagner les images.

Les étapes du montage

À l'étape du montage, on est en présence des éléments suivants : **1) les images**, soit l'ensemble des prises de chacun des plans impressionnés lors du tournage, développés en laboratoire et à partir desquels on tire une **copie de travail** sur laquelle on effectuera les opérations du montage (coupures et collures); **2) les sons** enregistrés au tournage (ou ajoutés après le tournage : musique, bruitages, dialogues postsynchronisés) sur une bande magnétique lisse (sans perforations), qu'on copie (ou repique) sur une bande magnétique perforée; **3) une table de montage**, qui permet de faire défiler en synchronisme la pellicule et les bandes magnétiques (trois ou quatre bandes-son, et parfois plus, sur certaines tables de montage), de visionner les images et d'écouter les sons en faisant défiler les différentes bandes en marche avant ou arrière, à différentes vitesses, ou faire des arrêts sur l'image.

À l'aide de ces matériaux visuels et sonores et de la table de montage, le monteur ou la monteuse exécute un travail très concret : couper, coller et construire une histoire en utilisant des bouts de pellicule et de bande magnétique. Ce travail comprend trois opérations fondamentales : **1) sélectionner** parmi l'ensemble des plans disponibles ceux qui seront les plus utiles; **2) assembler** les plans sélectionnés dans un certain ordre; **3) déterminer la durée** de chacun des plans et les relier en utilisant certaines figures de montage (les **raccords**).

Nouvelles technologies de l'audiovisuel et montage virtuel

Le montage est généralement effectué en collant deux plans bout à bout à l'aide d'un ruban adhésif (ce qui permet de défaire facilement la collure pour effectuer des modifications au montage, sur la copie de travail) ou avec une colle (ou acétone) pour le montage final. Les nouvelles technologies de l'audiovisuel (vidéo et ordinateur) permettent désormais d'effectuer le montage électroniquement, sans toucher à la pellicule. C'est pourquoi on les nomme **systèmes de montage virtuel**.

Les images filmées d'abord sur pellicule ou en vidéo sont numérisées³² et enregistrées sur le disque dur d'un ordinateur, à moins qu'elles ne soient directement filmées au moyen d'une caméra numérique, ce qui simplifie leur transfert dans la mémoire de l'ordinateur. Les images sont ensuite traitées à l'aide d'un **logiciel de montage** (Avid, Adobe Première, etc.). Les fragments audiovisuels à monter sont importés dans le logiciel de montage et placés dans la **table de montage**, tableau divisé en plusieurs lignes horizontales (les pistes vidéo et audio) sur lesquelles le monteur ou la monteuse dispose les images et les sons à assembler (équivalent de la bande image et des pistes sonores d'une table de montage traditionnelle, pour les films sur support pellicule). Les diverses fonctions du logiciel de montage permettent d'effectuer le montage des différentes sources d'images et de sons et de créer certains effets optiques et sonores qui sont généralement effectués en laboratoire, lorsqu'on travaille sur support pellicule (fondus, surimpressions, etc.).

Une fois que le montage final est complété et que les effets spéciaux générés par ordinateurs ont été ajoutés, on transfère les images et les sons sur pellicule pour l'exploitation en salle, sur support vidéo ou sur vidéodisque laser (DVD). Cependant, avec le développement actuel des caméras et des projecteurs numériques, la pellicule sera d'ici peu totalement éliminée du processus de production (et reléguée aux cinémathèques), de sorte que toutes les étapes du film, de la production à la postproduction et même la distribution et la projection (diffusion) seront effectuées sur support numérique (disques durs d'ordinateur ou vidéodisques laser). Déjà les projections numériques ont débuté avec la sortie, dans quelques salles équipées de projecteurs numériques (*Digital Light Processors* ou appareils numériques de traitement de la lumière), de films tels que *Star Wars : épisode un — La menace fantôme* (*Star Wars : épisode 1 — The Phantom Menace*) de George Lucas (États-Unis, 1999) *Histoire de jouets 2* (*Toy Story 2*) de John Lasseter (États-Unis, 1999), *Le dinosaure* (*Dinosaur*) de Eric Leighton et Ralph Zondag (États-Unis, 2000), etc.

32. La numérisation consiste à convertir les images et les sons (comme l'image enregistrée sur pellicule ou sur vidéo) en données numériques (langage binaire utilisé par les ordinateurs, suite de 0 et de 1), de sorte que l'image ainsi transformée en un fichier informatique peut être traitée par un ordinateur, soit à l'aide d'un logiciel de montage, soit avec un logiciel permettant de produire des effets spéciaux, tel le logiciel Softimage utilisé pour l'animation des dinosaures du film *Jurassic Park* de Steven Spielberg (États-Unis, 1993).

ANNEXE III

SÉRIE DE DESSINS : L'ACCIDENT

La série de dessins qui suit présente (à quelques détails près), sous la forme d'un *storyboard*, le découpage, plan par plan, de la séquence de l'accident de voiture, dans la troisième version de l'histoire (1 h 03). Nous nous sommes inspirés de cette séquence de façon à ce que l'exercice 2, **les possibilités du montage**, se rapporte au film à l'étude.

Un *storyboard* consiste en une série de dessins (parfois accompagnés de descriptions) qui permet — à partir du scénario, à l'étape de la préproduction du film, donc avant le tournage — de visualiser chaque plan du film à tourner.

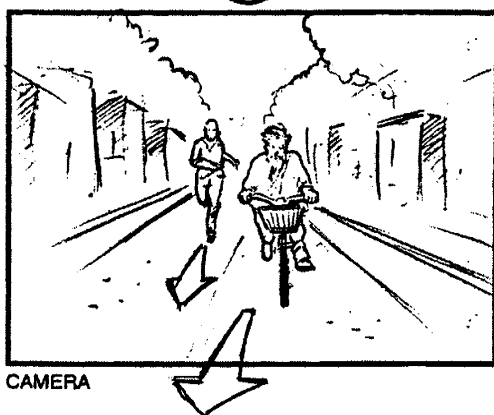
①



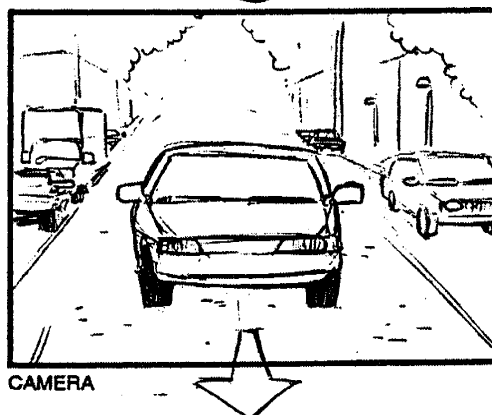
②



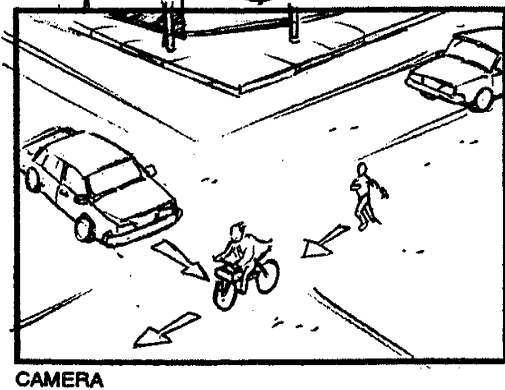
③



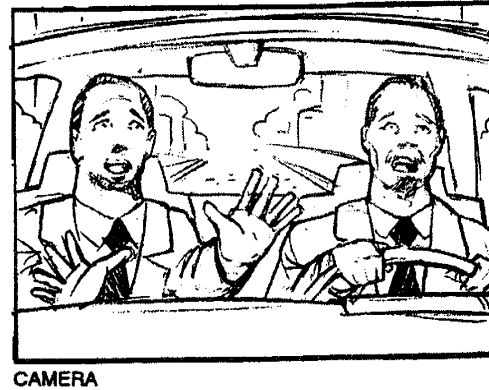
④



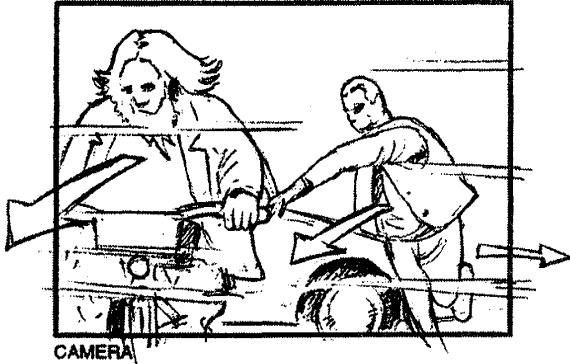
⑤



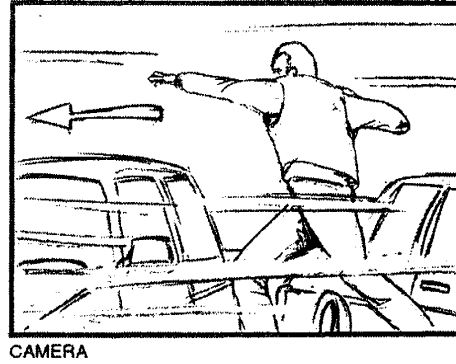
⑥



7



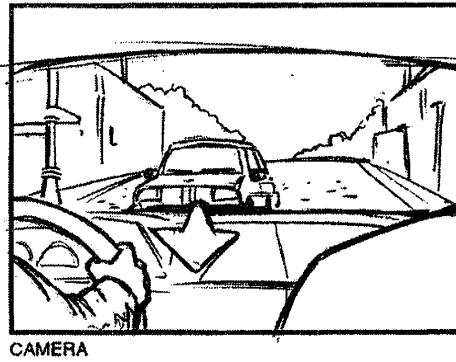
8



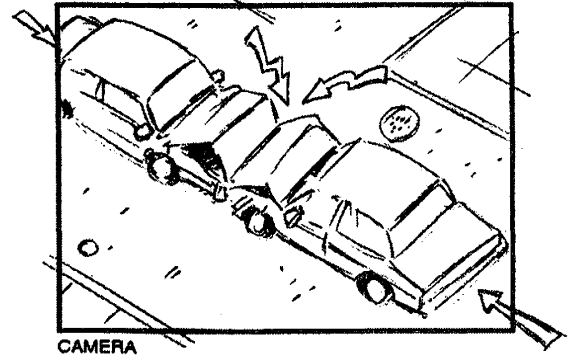
9



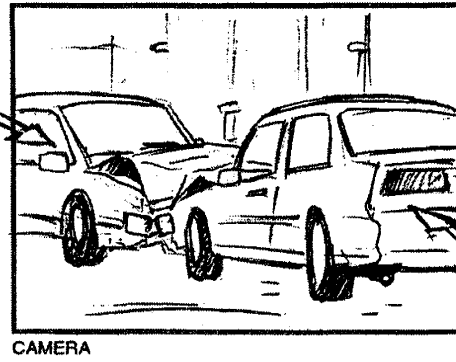
10



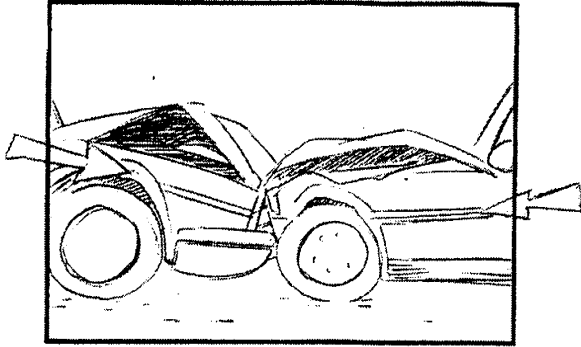
11



12

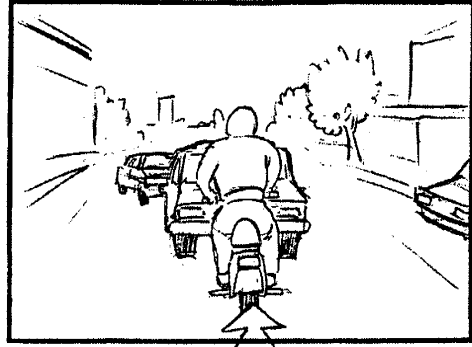


5



CAMERA

14



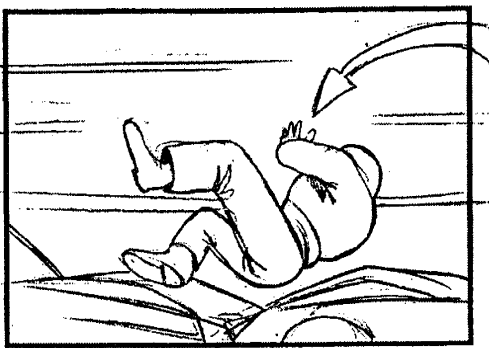
CAMERA

15



CAMERA

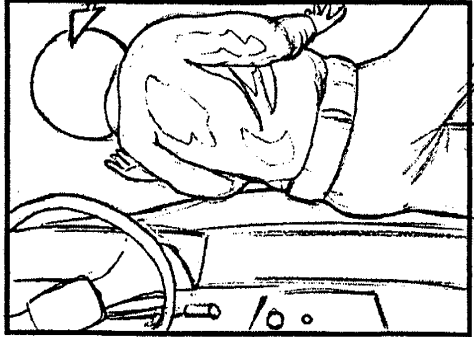
16



CAMERA

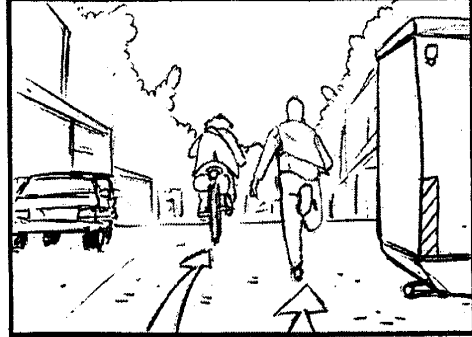
PAN

17



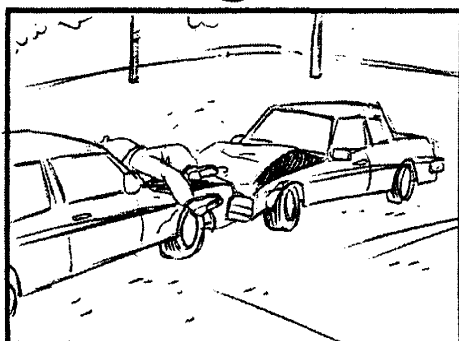
CAMERA

18



CAMERA

19



CAMERA

20



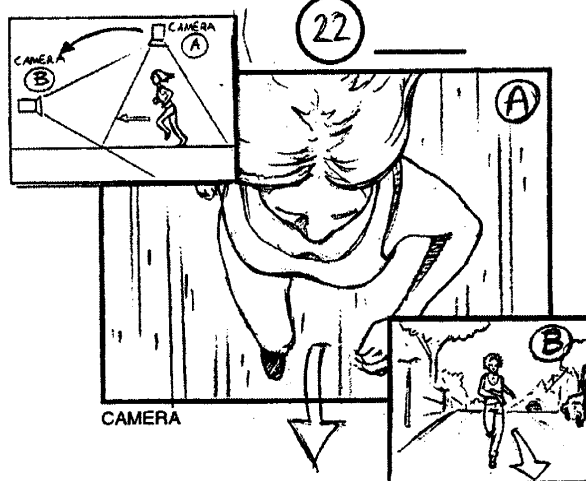
CAMERA ZOOM-IN

21



CAMERA

22



CAMERA

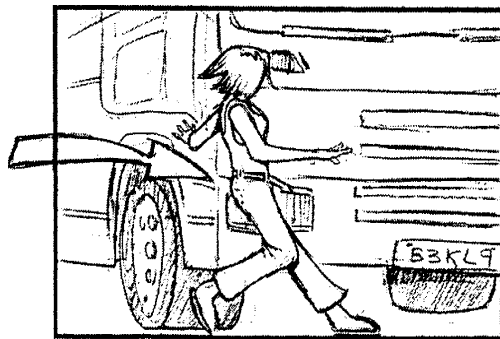
23



CAMERA

PAN

24



CAMERA

Frederic I. Starnaud ©

