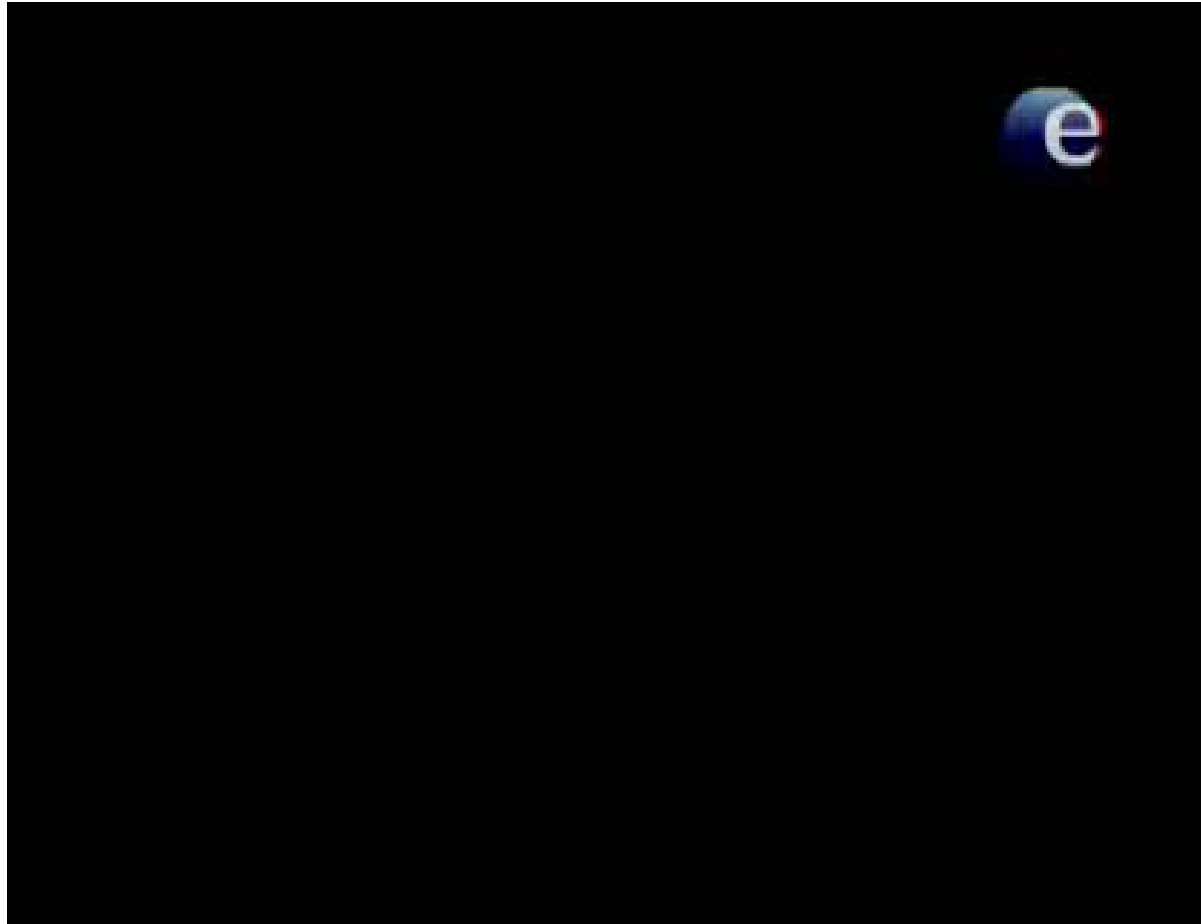


LE MONTAGE 2^E SESSION



Le métier de monteur



Le métier de monteuse



Le clavier des monteurs

- ❑ Marques : Bella Corporation, Logickeyboard
- ❑ distribution en France : Broadcaster à Bobigny (Bella), 3D Channel à Rueil et Vidéo Plus à St Ouen (Logickeyboard)
- ❑ Modèles au choix selon les logiciels prévus : Premiere Pro, Final Cut, Avid media composer, Vegas, Edius



Qu'est-ce qu'un(e) monteur (teuse)?

- *«Un monteur n'a pas besoin d'être écrivain, mais il doit connaître la structure du récit;*
- *il n'a pas besoin d'être caméraman, mais il doit comprendre la composition picturale et la compatibilité des angles de prises de vues;*
- *il n'a pas besoin d'être metteur en scène, mais il doit sentir avec autant de sûreté le jeu des acteurs et le tempo du drame ou de la comédie.»*

Anthony Wollner

Deux conceptions du montage

- *Un film bien monté fait penser qu'il s'agit d'une bonne réalisation*
- *Un très grand montage fait penser que le film s'est fait tout seul*

Victor Fleming 1939

Si mettre en scène est un regard, monter est un battement de cœur

Jean-Luc Godard 1956

L'avis d'un monteur devenu réalisateur

- *En montage, on choisit, on décompose, on perçoit la succession de tous ces photogrammes qui recomposent l'illusion du mouvement, de la vie. Avec les nouvelles technologies, on se répartit le travail. Le monteur d'image s'occupe vraiment de donner la colonne vertébrale du film et son vrai visage. Le monteur son habille le film d'ambiances et d'effets sonores.*

Henri COLPI

Le montage est déjà induit au tournage

- C'est avant de tourner (fiction ou reportage) qu'il faut penser à ce qu'il adviendra lors du montage :
- - trajectoires
- - entrées et sorties de champ
- - positions de caméras, mouvements, vitesse
- - suivi de la ligne d'action, du point de focalisation de l'œil du spectateur
- - plans de coupe intérieurs (dans le cadre), extérieurs (hors champ dans la scène ou autre lieu)
- - focales
- - raccords : un raccord parfait doit le moment venu être invisible, le faux raccord « peut se révéler plus efficace que ce qui a été tourné »

Ce qu'un monteur doit savoir

- Les échelles de plans
- Les variations de focales
- Les mouvements de caméras simples et combinés
- Les mouvements des objets ou des sujets
- Il doit donc connaître le langage cinématographique
- Il doit savoir manier l'art de l'ellipse

Les rushes et le chutier

- Lors du « dérushage » : élimination directe de tous les plans ratés (flous, instables, trop courts, diction, jeu)
- Création de dossiers par séquences
- Dans le dossier d'une séquence, créer deux sous-dossiers : les plans excellents, les plans pouvant éventuellement servir
- Renseigner les vignettes dans le dossier séquence
- Placer les fichiers dans l'ordre sur la glissière de temps (timeline)

Montage par séquences

- Monter tous les plans de la séquence 1, puis de la séquence 2, 3 et ainsi de suite
- Assembler tous les montages à la suite : on obtient ainsi un pré-montage général « l'ours », où le gras est éliminé et où l'histoire développée de A à Z. Selon Walter Murch, il faudra éliminer ensuite 30% du film pour trouver la bonne durée
- Ajuster chaque plan : début et fin
- Monter la séquence en vérifiant les raccords
- Le montage fin : image et son (retouches couleurs et mixage son, l'opération finale)
- Le PAD : prêt à diffuser, copier ou projeter (couleurs légales, bande son sans saturation réglée « broadcast »)

Paramètres entrant en jeu pour déterminer la qualité de plans susceptibles d'être retenus

- ❑ La mise au point
- ❑ Le bon éclairage (exposition et température de couleur)
- ❑ Le bon son
- ❑ La composition de l'image et la direction d'écran
- ❑ Le respect des règles : 30° et 180°
- ❑ Des angles qui raccordent bien
- ❑ Des lignes de regard qui s'ajustent
- ❑ La continuité d'une action
- ❑ La continuité d'un dialogue
- ❑ La qualité de prestation des sujets

Le montage c'est l'embaras du choix

- C'est coller des plans à la queue leu leu pour donner du sens à une histoire (documentaire ou fiction)
- Couper un début ou une fin de plan c'est faire un choix
- Raccorder un plan avec un autre c'est faire un choix
- MONTER C'EST DÉCIDER DU MEILLEUR CHOIX
- MONTER C'EST DONNER LA FORME DÉFINITIVE D'UN FILM
- MONTER C'EST UN ACTE DE CRÉATION qui parachève le travail du réalisateur

Où couper et quand?

- D'abord il y a quatre manières de couper entre deux plans : coupe franche, fondu enchaîné, volet, fondu en ouverture ou en fermeture
- Quels facteurs interviennent dans la coupe?
 - Information
 - Motivation
 - Composition
 - Angle de caméra
 - Continuité de contenu, de mouvement, de position, de son

Cas d'utilisation de la coupe franche

- Continuité de l'action
- Le besoin d'un changement d'impact
- Changement d'information à apporter
- Changement de lieu

Les coupes franches s'emploient aussi dans les jump cuts (coupes dans l'axe), les match cuts (deux objets différents occupant la même place dans le cadre ou ayant le même mouvement) et les cut-away (plans de coupe)

Trois exemples : jump, match et « cut away »



Cas d'utilisation du fondu enchaîné

- Changement de temps
- Changement de lieu
- Besoin de ralentir ou d'accélérer le temps
- Force émotionnelle liée au sujet de l'histoire
- Relation visuelle forte entre l'image qui s'achève et l'image qui arrive

Cas d'utilisation du volet

- Changement de temps
- Changement de lieu
- Pas de relation visuelle forte entre le plan qui s'achève et le plan qui commence
- Projets appelant des transitions graphiques marquées

La question la plus importante à se poser est : où le plan doit se terminer?

Selon Walter Murch, « *il doit se terminer à l'instant précis où il a révélé tout ce qu'il pouvait révéler, dans sa plénitude, sans être trop mûr..... Chaque plan contient sa fin exacte, et pas une autre. Une image précise, pas celle d'avant ni celle d'après. »*

Cela se passe au moment où l'on commence à tressaillir, par un clin d'œil. Si on tombe deux fois de suite sur la même image où l'on sent qu'il faudrait couper, c'est que la coupe est bonne!

EXERCICE (1 - le point de coupe)

Trouver le point de coupe

- Exercice : Extrait de la Favorite du cardinal

Trouver le point de coupe selon les indications de Walter Murch et celle d'Henri Colpi : *Il faut qu'une coupe soit réfléchie et amoureuse*



Quels critères pour un raccord idéal?

- Selon Walter Murch, il y en aurait six avec un ordre de priorités
- 1 il doit être juste en termes **d'émotion** (51%)
- 2 il sert **l'histoire** (23%)
- 3 il intervient à un moment intéressant **en terme de rythme** (10%)
- 4 il tient compte l'endroit du cadre **où le public concentre son attention** (7%)
- 5 il respecte la planéité (l'espace tridimensionnel réduit à deux par la photo) (5%)
- 6 il respecte l'espace tridimensionnel de l'action (4%)

Peut-on briser les règles?

- Il faut les connaître, les observer pour pouvoir, de temps à autre les réinterpréter en les brisant.
- Il faut cependant avoir à l'esprit que
 - Le son et l'image sont partenaires et non rivaux
 - Il doit y avoir une raison pour chaque point de montage
 - Un nouveau plan doit contenir une information nouvelle
 - Toujours observer la ligne d'action
 - Choisir la forme appropriée de montage
 - Plus le montage est réussi moins il est perceptible

Analyse d'une séquence

La séquence en continu

Quelle est la bonne durée d'un plan?

- Astuce : le temps qu'il faut pour le décrire oralement (ou le temps d'une voix off)



46 conseils pratiques d'après Roy Thompson et Christopher J. Bowen **GRAMMAR OF THE EDIT**, Focal Press, 2009

- 1 Evitez de raccorder un plan avec une bonne réserve pour la tête avec un autre qui en a une mauvaise (et vice versa)
- 2 Evitez des plans où des objets inutiles se voient sur la tête d'un sujet (ex : pot de fleurs)
- 3 Evitez des plans avec des visages tronqués sur les bords du cadre
- 4 Coupez et assemblez des plans qui raccordent bien
- 5 Dans un dialogue de fiction ne pas couper lorsque l'acteur fait une pause (sauf indication contraire)
- 6 Un plan de visage en réaction est plus naturel pour la fin d'une phrase d'un locuteur hors champ
- 7 Ne soyez pas trop lié par le dialogue lorsque vous cherchez un point de coupe

Conseils (suite)

- 8 Dans un dialogue à 3 personnages ne faites jamais un deux par deux suivi d'un autre deux par deux
- 9 Dans les gros plans de visages, plus ils sont entiers mieux cela vaut
- 10 Avec un sujet isolé, variez l'angle de prise de vues (30 à 60°)
- 11 Quand un personnage se lève, gardez les yeux dans le plan le plus longtemps possible
- 12 Quand on monte un gros plan d'action, choisir le plan le plus lent
- 13 Il faut préférer un travelling à un zoom
- 14 Attention aux mouvements de caméra sans motivation (zoomite, panos inutiles, caméra errante style mec bourré)

Conseils (suite)

15 Quand on monte un plan en « dolly » choisir le plus fluide et le bien suivi du mouvement du sujet

16 Commencer et finir un pano ou un « dolly » par une image fixe

17 Quand des objets ou des sujets sont en mouvement dans un plan « dolly », camion , ne jamais couper sur une image arrêtée dès lors que le mouvement s'est achevé

18 **Ne jamais traverser la ligne d'action** (règle des 180°)

19 Eviter de couper un montage d'action en deux plans d'une personne suivi d'un autre deux plans

20 Quand on filme deux personnes qui téléphonent veillez à ce que les regards ne soient pas dans la même direction

21 Si un personnage sort du champ par la gauche, il doit réapparaître en venant de la droite

Conseils(suite)

22 Attention au placement dans l'écran d'objets dignes d'intérêt (ex : tableaux)

23 Montrer un plan large après une série de gros plans

24 À la première apparition d'un personnage il faut le montrer en plan serré

25 Dès qu'une nouvelle scène intervient avec de nouveaux arrière-plans, il faut introduire un plan d'exposition dès que possible

26 Eviter de montrer une action d'un personnage filmé en plan d'ensemble suivie par un gros plan

27 Eviter couper sur une image noire suivie d'un cut sur une image pleine

28 Au début d'un film la bande son peut précéder l'image

Conseils (suite)

29 Finir un programme sur la fin musicale

30 Laisser de côté le montage quelque temps puis le réexaminer avec un œil neuf

31 Employer des gros plans de protagonistes dans une scène à forte intensité émotionnelle

32 Faire un plan de coupe sur un objet digne d'intérêt dès lors que l'acteur le regarde

33 Dans un documentaire, lors d'une interview, éliminez les « heu » et autres tics parasites

34 Dans la bande son, veiller à ce que la musique ne couvre pas les paroles

35 Utiliser un dialogue bien audible en voix off, ou par-dessus l'épaule

Conseils (suite)

36 Faire attention à la bonne durée des intertitres ou des textes en bas d'image (lower third graphics)

37 Si possible couper sur un temps fort de la piste son

38 Si possible profiter d'un volet naturel pour une bonne transition

39 Idem pour profiter d'un flash entre deux panoramiques (même direction, même vitesse)

40 Ne pas couper des panos horizontaux ou verticaux en sens contraire

41 Dès que possible montrer son travail à quelqu'un d'autre pour recueillir son avis

42 Quand on raccorde deux plans d'une même action, supprimer quelques images du début du second plan pour assurer une bonne fluidité

Conseils (fin!)

43 Garder un « ours » suffisamment long avant de rogner finement dans les détails

44 Entre deux plans similaires faire un fondu enchaîné

45 Employer des plans d'insert pour maintenir la continuité dans des scènes de compression ou d'expansion du temps

46 Eviter de laisser une image vide dès qu'un personnage est sorti du champ

Niveaux et mixage

- Réglage des niveaux par piste
- Réglage stéréo (G,D, panoramiques son)
- Pré-mixage : exemple sur 4 ou 5 pistes
- Mixer les dialogues
- Mixer ambiance et effets avec les dialogues
- Mixer ensuite avec musique ou voix off

Conclusion

- *« Il semble que la perfection soit atteinte non quand il n'y a plus rien à ajouter, mais quand il n'y plus rien à retrancher. »*

Antoine de Saint-Exupéry

Petit exercice

- Dans cette courte séquence (orgue de barbarie et danseurs)
- Vous pouvez inverser l'ordre des plans (en veillant à garder la continuité sonore)
- Supprimer un doublon
- Recadrer un plan
- Rogner sur la durée d'un plan (début,fin)