

SCRIPT :

COUPEZ !

par Tom Nadam

Bibliothèque de l'ESAM. 9 octobre 2017. 16h. Plan d'ensemble. Personnage 1 et 2 assis face à face à contre-jour. Ciel gris, lumière naturelle et lumière diffuse blanche au-dessus des personnages. Plan poitrine sur personnage 2, puis champs/contre-champs.

Personnage 2

Si je porte un tel intérêt au montage et plus précisément au collage, c'est notamment dû au tri que je fais, face à la quantité astronomique d'images délivrées chaque jour, mais particulièrement pour son lien étroit à la narration.

Personnage 1

Pourquoi avoir choisi le livre *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècles* de Sylvie Coëllier ?

Personnage 2

Je peins et le cinéma a toujours eu une place importante dans mon travail. Ce livre est le premier que j'ai lu portant sur le montage, et il m'a permis de dégager quelques pistes de réflexion autour du concept de « montage ». Il m'a vraiment aidé à faire le pont entre ces deux médiums. Il est sujet de plusieurs traitements du montage, qui se retranscrivent dans chacune des pratiques artistiques. Ce que je trouve intéressant, c'est d'observer l'impact que cette théorie du montage, initialement issue du cinéma, a sur la peinture.

Acte 1

Voix-off: Un art doit apprendre d'un autre art l'emploi de ses moyens, même des plus particuliers et appliquer, ensuite, selon ses propres principes, les moyens qui sont à lui, et à lui seul.

Personnage 1

Tu parles de cinéma, pourtant tu peins, quel rapport entretiens-tu entre ces deux médiums ?

Personnage 2

J'apprécie le travail de lumière, de décor et de cadrage que l'on trouve dans le cinéma. Ça a beaucoup nourrit ma peinture. Au départ, mes peintures gravitaient autour du cinéma que je visionnais.

Personnage 1

De quel type de cinéma est-il question ?

Personnage 2

J'ai commencé, il y a environ cinq ans, à combler le retard que j'avais sur des films considérés comme « incontournables ». J'ai constitué une base de données regroupant des films très différents les uns des autres. Commenant avec des films de genre avec par exemple le premier *Massacre à la tronçonneuse* de Tobe Hopper sorti en 1974, en passant par la série *Twin Peaks* de David Lynch ainsi que des westerns comme *Danse avec les loups*, paru en 1990 et réali-sé par Kevin Costner ou encore les *Sherlock Holmes* de Guy Ritchie sortis en 2009 et 2011, pour finir sur le cinéma expressionnisme allemand, avec *Le cabinet du docteur Caligari* réalisé en 1922 par Robert Wiene. Je cherchais à étudier l'esthétique de chacun. Cette étude se retranscrivait dans un travail d'ambiances et de lumières dans mes peintures. Plus tard, j'ai découvert des films inspirés du giallo. Ce qui m'a intrigué avec *Pulsions* de Brian De Palma par exemple, c'était le mélange des genres. Présenté comme un thriller, ou film policier, on passait de scènes d'horreur à des scènes érotiques comme si on jonglait d'un film à un autre au sein d'un seul et même film. J'ai commencé à comprendre que j'étais troublé par ce changement d'ambiance soudain et que je devais m'y intéresser de plus près.

Acte 2

Personnage 1

Est-ce-que ce mouvement du giallo a eu un impact dans tes peintures ?

Personnage 2

Dans ma peinture pas tout de suite mais il y a eu en effet un impact dans une recherche de mise en espace et dans ma façon d'accrocher mes travaux. En essayant de combiner des espaces et des atmosphères divers en les juxtaposant et en les liant par un quelconque récit. Le fait de juxtaposer une suite d'images rendait déjà compte d'une narration au sein de cette mise en espace. En utilisant des répétitions chromatiques, des rythmes formels et des gestes parfois similaires, un échange directement lié entre ces suites d'images se créait. C'est-à-dire qu'une partie d'une image renvoyait directement vers une partie d'une autre image. Je me suis alors rendu compte que ce qui m'intéressait particulièrement c'était de réussir à créer une histoire relativement abstraite dans le montage de mes accrochages. Un récit assez abstrait pour permettre une appropriation aux spectateurs et une interprétation propre à chacun.

Bibliothèque de l'ESAM. 9 octobre 2017. 16H11. Entrée du troisième personnage (LMDLA), gros plan sur celui-ci. Lumière directe (blanche) sur le personnage.

LMDLA

D'une façon générale, le montage est associé au cinéma. Cette prégnance du cinéma est-elle à l'origine du montage entre les arts qui se dessine depuis les premières avant-gardes comme une tendance aussi forte que la recherche de spécificité du médium mise en avant par le discours moderniste ? Ou l'un et l'autre sont-ils d'inséparables champs/contre-champs ? Monter s'est bientôt adjoint un sens technique, celui de joindre les différentes parties d'une chose pour permettre de l'utiliser.

(LMDLA rejoint les deux autres personnages)
Retour de la lumière diffuse blanche. Plan général. (LMDLA s'assit à son tour). Puis plan poitrine sur Personnage 2. Enchaînement de champs/contre-champs.

Personnage 2

Le montage engage une action, un mouvement additionnel. Tout un travail de dosage entre en jeu. Des mouvements additionnels comme des mouvements soustractifs. Il y a une notion très mathématique qui s'en dégage, l'objet monté résulte d'une opération.

Voix-off: Pour les techniciens, le mot ne désignait pas grand-chose de plus que l'opération d'assemblage des morceaux de pellicules.

LMDLA

Le montage artistique relève de la même méthode ingénieuse qui sert à l'industrialisation : il n'y a montage qu'après parcellisation du réel reconstituable. Mais là où l'industrie ne pense qu'en termes de productivité, l'art se saisit de l'efficace pour l'invention. Il ne faut pas créer une œuvre, il faut la monter avec des morceaux tout faits, comme une machine. Montage est un beau mot : il signifie mettre des morceaux tout prêts.

Personnage 1

Cette idée de construire une « œuvre » à partir d'objets finis en eux-même est intéressante. Mais à quel moment peut-on considérer ce travail comme terminé ? Tu assimilais tout à l'heure le montage à une opération d'éléments, quand faut-il l'arrêter ?

Séquence 1

Personnage 2

Le montage sera considéré comme inachevé lorsqu'une pièce manque pour lier le tout, il faut trouver un juste milieu entre le « trop » et le « pas assez » et ce choix appartient uniquement à l'auteur du montage. Cependant, cette question de travail inachevé ou de travail en cours trouve son paradoxe car les objets utilisés sont finis, prêts. Ces derniers pourraient se suffire à eux-même mais lorsque l'on décide de les monter ensemble, on passe à une étape suivante. Selon moi, cette étape consiste à une envie de surélever, de compléter, d'améliorer ces objets initiaux en les rassemblant et d'accomplir une œuvre, de la finaliser. Il y a cette notion de finalisation, d'une dernière action portée à ce travail qui marque un point final. Ainsi, le montage implique un achèvement, il pousse l'idée de finition jusque dans ses retranchements. En utilisant des éléments considérés comme terminés pour établir un nouvel objet fini et autonome. Il y a une notion d'élévation de ces éléments. En manipulant ces objets finis, et en les montant, cela permet au monteur de se les approprier. Évidemment, pour parler d'appropriation cela dépendra également de la provenance des objets. S'ils ont été réalisés par ce même monteur, ou si au contraire ils l'ont été par un tiers.

Voix-off: Le tableau est une peinture composée, achevée - achevée parce que terminée par le peintre, ou achevée parce que montrée à des spectateurs, fait-ce dans son état d'esquisse. Faire voir, c'est aussi préparer le regard, et l'interroger. Montrer ce qu'il y a dans le tableau et pas ailleurs, en montrant ce qu'il y a ailleurs.

LMDLA

Ceci aboutit de fait à un montage, alimenté par ailleurs de combinaisons entre l'improvisation et le déjà préparé, des effets de déjà vu/entendu et de décontextualisation des jeux d'objets familiers défamiliarisés.

Personnage 2

L'improvisation se rattache à la spontanéité. L'acte d'isoler, ou du moins d'extraire un objet de son contexte, permet de se l'approprier. Cela marque une rupture avec le tout dont il fait parti et permet de se focaliser sur les propriétés de l'objet. Si on l'assemble à d'autres éléments, on l'intègre à un nouveau contexte, on lui procure une deuxième utilité, donc une deuxième vie. Cet objet peut faire allusion à certaines traces de sa première fonction. Aussi, cette seconde utilisation va lui accorder de nouvelles symboliques et mettre en avant certaines caractéristiques.

Personnage 1

S'il s'agit d'une part d'improvisation, qu'en est-il du rendu ? Le fait de monter des éléments entre eux implique un agencement. Cet agencement est-il réfléchi, si oui peut-on parler de composition ?

LMDLA

Monter, montage se distinguent en cela de composer, composition, « faire un tout avec des éléments divers », renvoie comme monter à une réunion de morceaux issues de sources hétérogènes. La composition sous-entend un jugement esthétique fondé sur des règles d'harmonisation : si la synthèse n'est pas atteinte, l'œuvre risque le disparate, le composite. Le montage en revanche est une addition. Sans aura d'origine, il ne s'est étendu aucun qualificatif péjoratif.

Personnage 2

L'action de reconstruire une entité à partir de fragments hétérogènes renvoie à une forme d'organicité (tel le monstre de Frankenstein). Ici, on est en droit de parler d'organicité car le montage s'approche d'une harmonie, d'une structure correspondant aux phénomènes organiques de la nature. Dans ce procédé de création, il y a un travail lié à l'esthétisme qui m'intrigue. Le fait de rendre visible ou non les jointures. Récupérer des morceaux tels quels et ne leur apporter aucune modification si ce n'est les inscrire dans un nouveau récit en les combinant avec d'autres morceaux.

Voix-off: Quiconque connaît un tant soit peu la peinture sait combien le format de la toile sur laquelle l'image est peinte conditionne la composition du dessin. Les formes présentées sur la toile doivent être organiquement enfermées dans les limites de son espace. Il en va de même en ce qui concerne le travail du réalisateur. Aucun mouvement, aucune construction n'est pour lui envisageable à l'extérieur du fragment d'espace délimité par un contour rectangulaire que l'on nomme techniquement "image".

Personnage 1

On utilise le terme de montage pour parler de l'acte de joindre des fragments, des éléments et des objets mais peut-on parler de collage et d'assemblage ?

Personnage 2

L'assemblage correspond à cette idée de joindre des éléments en trois dimensions, tandis que le collage implique peu de relief, voir une planéité du médium. Le montage comprend l'ensemble de ces pratiques. Le collage est un travail en plusieurs étapes auxquelles on pourrait assimiler un protocole incluant le choix des supports et des images, leurs représentations, la composition, la juxtaposition des éléments, les successions de couches, allant jusqu'à l'accrochage et la mise en espace de ces montages. Pour en revenir à la question de la composition, lorsque l'on traite de collage, on est face à une surface sur laquelle on va ajouter des images ou des textes différents. Je pense que partant de ce postulat, le collage implique forcément une question de composition. Le montage et la composition ne sont pas en opposition mais conjugables.

Personnage 1

L'action de monter consiste donc à un assemblage d'éléments hétérogènes. S'ils sont hétérogènes on est en droit d'imaginer qu'ils sont issus de milieux différents. Le fait d'extraire des éléments d'un milieu, pour les assembler avec des éléments originaires d'autres milieux est un geste assez fort, s'agit-il d'un détournement ?

Personnage 2

J'imagine que cela dépend des morceaux sélectionnés. Selon moi, l'action de montage permet avant tout un moyen d'appropriation de l'objet. Cependant, l'appropriation n'empêche pas le détournement ou la parodie. Admettons que je sélectionne une image très populaire, connue de tous, et facilement identifiable, et que je l'utilise à d'autres fins, il y aura un écart entre ces deux représentations de l'image. Celle d'origine et celle que j'ai créée en la montant avec une autre. Là où la parodie ou le détournement entrent en jeu, c'est lorsque l'on essaie de donner un autre sens à cette image alors que sa source est facilement reconnaissable que ce soit consciemment ou pas.

LMDLA

Monter demeure avant tout lié à l'utile, à la fonction. La composition, elle, toujours d'usage en musique, en littérature et en peinture, convoque l'assouplissement ordonné des différences de ce qu'elle assemble (componere : régler un différend, négociier).

Voix-off: Mais à mon point de vue, le montage n'est pas une pensée composée par des morceaux qui se succèdent, mais une pensée qui naît du choc de deux morceaux indépendants l'un de l'autre.

Personnage 1

Le montage convoque un rapport de force, il joue d'une opposition, d'une confrontation entre au minimum deux éléments. Comme tu l'as énoncé juste avant, il s'agit d'un dosage afin de trouver un terrain d'entente entre ces différents partis pris, cela implique des compromis. Deux images de sources différentes, issues de milieux différents, communiquent entre elles et se lient. Le terme de « module » se prête parfaitement à cette situation, « des éléments unitaires permettant, par combinaisons avec d'autres de constituer un ensemble. » Mais est-ce que le fait d'utiliser ces images comme des modules porte un impact sur le milieu dont elles sont issues ?

Personnage 2

Une fois confrontées, associées, les images communiquent entre elles par le biais de l'imaginaire du spectateur. En effet, celui-ci fera le lien entre les données auxquelles il aura accès, c'est-à-dire les images montées ensembles face auxquelles il se trouve, ainsi qu'avec son vécu, ses souvenirs. Cela dit, il est également possible que l'imaginaire collectif et la culture de masse interviennent dans l'interprétation qui sera dès lors moins personnelle. L'échange entre l'auteur et le spectateur a lieu à cet instant. Je parlais tout à l'heure d'appropriation des éléments par le monteur, c'est au tour du spectateur de s'approprier la pièce qu'on lui présente, en faisant le pont entre ce qu'il voit et son expérience personnelle. En somme, le point de rencontre de ces images résultera de l'interprétation du spectateur et de sa faculté à les lier. Je pense qu'en tant que spectateur, la façon la plus logique de lier des images est de créer un récit, même inconsciemment, il s'agit presque d'un automatisme. A partir du moment où l'on nous présente au moins deux images, on a ce réflexe de créer une narration, aussi abstraite puisse-t-elle être, pour les lier. L'auteur du montage adoptera le rôle de guide pour le spectateur.

Voix-off: Il arrive aussi que deux sensations se confrontent, chacune ayant un niveau ou une zone, et faisant communiquer leurs niveaux respectifs. Nous ne sommes plus dans le domaine de la simple vibration, mais celui de la résonance. Alors il y a deux Figures accouplées.

Personnage 1

Qu'entends-tu par guide ? C'est-à-dire que le monteur ne peut pas attendre des regardeurs qu'ils voient ce que lui-même désire montrer ?

Personnage 2

Le spectateur intervient pour compléter ce qu'il voit, son vécu est employé pour tisser une narration et joindre les images montées. A partir de ce moment là, le monteur n'a pas une emprise totale sur le récit. Une part de hasard s'immisce. Cependant, là où ça devient intéressant, c'est dans la sélection des images, leur sources, leur représentations, leur compositions ainsi que tous les outils que le monteur a entre ses mains. Les décisions qu'il va prendre vont effacer des possibles d'interprétations et limiter la part du hasard. C'est avec ces réglages qu'il définira quel type de narration il souhaite retranscrire. Ne pas en montrer assez apporte une trop grande importance au hasard tandis que trop en montrer ne permettra pas au regardeur de se projeter dans cet ensemble d'images. Le spectateur aura les pièces en main pour s'appropriier le travail du monteur, mais il n'est en rien obligé de voir ce qu'il ne veut pas, d'où le rôle de guide. Partant du postulat que confronter deux images crée un récit, chaque ensemble d'images évoquent des scènes, des fragments d'histoires ou des chapitres. Par l'hétérogénéité des images, la narration est rendue confuse. Ce procédé incite le regardeur à s'impliquer dans le récit, pour compléter ce qui selon lui est vu comme un manque afin d'y apporter une lecture plus claire et plus nette. Ainsi, cela génère des lectures multiples, propres à chacun.

LMDLA

Le spectateur active alors lui même des procédés se rapportant au montage jouant entre réalité commune à la société, association d'idées, imagination et réalité personnelle. Il doit sans cesse consentir à un repositionnement face à la variabilité des registres présentés.

Séquence 2

Atelier. 10 octobre 2017. 10h47. Plan d'ensemble. Divers travaux, sculptures, volumes, peintures, photos. Dispositions chaotiques. Seulement lumière naturelle. 3 personnages répartis dans la salle. Successions de plans poitrine.

LMDLA

Avec la vidéo, les arts plastiques ont acquis la dimension temporelle des autres arts. Avant cette technique et par ailleurs, collage et assemblage ont représenté efficacement la temporalité sur des surfaces statiques. Le montage permet aux arts statiques de s'emparer d'une temporalisation.

Personnage 2

La temporalisation dans des images fixes prend son sens lorsqu'elles sont dans un ensemble d'images et pas à l'unité. C'est le spectateur qui va créer cette dimension en passant d'une image à l'autre. Quand je suis face à une image fixe, elle est sujette à une contemplation, une lenteur, l'œil peut circuler à l'intérieur de celle-ci ou d'une image à l'autre. A cela s'ajoute la possibilité de lire plusieurs fois les mêmes images dans des sens différents. En revanche, concernant le film, c'est le défilement des images qui donne cette temporalité et cette illusion de mouvement. Il y a aussi une juxtaposition d'images dans les films pellicules. Mais, lors de leurs projections, ce n'est plus d'une juxtaposition dont il est question, seulement d'un défilement d'images. A l'inverse d'une séquence de film, une suite d'images fixes rend compte d'un moment arrêté et donne un effet de temps étiré.

LMDLA

Eisenstein s'en tient à une différence de nature, opposant la succession d'éléments, qui est le propre du cinéma, à la juxtaposition, qui est le propre de la peinture. On reconnaît que l'image a ceci de spécifique qu'elle permet la simultanéité. Mais cette simultanéité n'annule pas le fait, très simple, que l'image se contemple dans le temps. Dans les arts plastiques familiers de la surface, retrouver les strates profondes du passé s'effectue par palimpsestes ou bien, à la façon du cinéma, par superpositions.

Personnage 2

Si le sens de lecture est important en ce qui concerne la juxtaposition d'images, les couches le sont pour la superposition des images. Il s'agit de deux modes de lecture différents. Ce qui est au premier plan évoquera quelque chose de plus récent, comparé à ceux placés à l'arrière. Selon moi, l'idée de surimpression évoque irrémédiablement l'idée d'image mentale, de trace ou de souvenir. Par

ailleurs, la surimpression implique un côté définitif du collage. Il est possible d'ajouter des images par dessus les autres jusqu'à une saturation, tandis que dans un travail impliquant la juxtaposition d'images, je suis apte à soustraire ou ajouter des éléments à volonté. Il y a une forme de précarité, d'objets modulables, de changement d'ordre, de construction et de déconstruction qui me touche.

Personnage 1

Concernant le sens de lecture, à quoi faut-il s'en tenir dans une image ? Sommes-nous sensés la lire de la gauche vers la droite de la même façon qu'on lit un texte ?

Personnage 2

Je pense que pour une image fixe ce n'est pas aussi simple. Dans la culture occidentale, la bande-dessinée est organisée de telle sorte que les cases se lisent de la gauche vers la droite, contrairement aux mangas par exemple. Ce travail de composition facilite la lecture de la case en elle-même, et de la succession des cases. En revanche, dans un film, la lecture n'est pas pensée de la même façon. Notre regard sera attiré par le mouvement, la mise au point, les jeux de lumières ainsi que ce qui se présente au premier plan. Une image fixe peut être constituée de plusieurs plans, contenir des jeux de lumières, jouer d'une symétrie ou tout simplement des couleurs. Ce qui à priori sera le plus évident attirera notre regard.

LMDLA

Le montage par superposition accompagne ainsi le montage linéaire, pour traduire variablement une durée stratigraphique ou un espace-temps psychique, entre transparence et opacité, dans des images dont la profondeur de champ est aléatoire. Le spectateur doit ordonner arbitrairement ce qui est au dessus, au dessous, avant ou après, pour construire lui-même le récit.

Personnage 1

Est-ce-que le fait de travailler par palimpsestes exerce un impact direct dans la réalisation d'une image ?

Personnage 2

Certainement, à mon avis la superposition d'images permet d'échapper au syndrome de la page blanche. Quand le support est vierge ou qu'on va lui porter une certaine attention, voir même une affection, il y a une pression supplémentaire, une peur du ratage. Le geste est plus hésitant, moins spontané. A l'inverse, quand on utilise

une surface comportant des motifs, des formes ou des couleurs au préalable, ce que l'on ajoutera sera en écho avec les informations initiales. Ces dernières m'inspirent, parlent à un imaginaire et provoquent une réaction, une réponse de ma part. Que cette action consiste à masquer certaines choses ou à les compléter, j'agis dans une perspective de continuité, dans une forme de prolongement.

Séquence 3

LMDLA

Noëlle Renaude appliquait les lois du montage invisible, la technique du raccord et du fondu enchaîné à des histoires qui n'ont en réalité rien de commun, à des espaces-temps que la logique suppose inconciliables. Par déduction et jeu de pistes de cartographie un paysage dramatique dont la singularité - et la difficulté - est de ne procéder que par montage parallèles (juxtaposition d'actions simultanées) ou alternés (juxtaposition d'actions éloignées dans l'espace et dans le temps.

Personnage 1

Cet exemple est intéressant car on est exposé à une nouvelle forme de montage. Est-ce-que selon toi l'enjeu est radicalement différent ?

Personnage 2

Il est vrai que le montage dans le texte amène de nouvelles questions et notamment au sujet des images. Ce qui m'intrigue dans cette pratique c'est le rapport aux images. Les mots seront forcément alimentés par des images propres au lecteur et issues de son imaginaire. Il n'est plus réellement question d'appropriation des images, étant donné que le lecteur constitue tout un univers grâce à ce que les mots lui évoqueront et donc grâce à des souvenirs qui lui sont déjà propres. Pour ce qui est de la structure du texte en lui-même, je ne crois pas, car il s'agit du même principe que pour la juxtaposition d'images fixes. Ces mots renvoient à des images, il est possible d'y revenir n'importe quand. La suppression d'indications sur les scènes et les personnages revient à isoler l'un ou l'autre, de la même façon que quand on vient extraire une image de son ensemble.

Personnage 1

Donc le montage du texte rend confus les espaces-temps, au point de ne plus savoir dans quelle scène se situer, avec quel personnage et à quel instant. Mais le lecteur continuera à chercher un minimum de sens logique pour suivre ce récit.

LMDLA

On est confronté à des dramaturgies de l'extrême fragmentation narrative qui, démultipliant les espaces-temps à un rythme soutenu, ne

Flash-back. Année 1957. Lumière diffuse jaunâtre, Plan d'ensemble, les 3 personnages vus de dos, face à *Factum I et II* de Rauschenberg. Exposés respectivement au musée d'art contemporain de Los Angeles, et au MoMA.

Personnage 1

Voilà une autre forme de succession d'images, deux images fixes quasiment identiques, pourtant séparées. Quelles notions gravitent autour du montage ces peintures convoquent-elles ?

LMDLA

Si le montage fonctionne ici, c'est qu'il sert à articuler une coupure : le saut physique entre les toiles rend le concept d'itération manifeste.

Personnage 2

Je pense que le fait de placer les peintures l'une à côté de l'autre crée un rythme. Ici, le cut prend la forme d'une répétition, et engendre une comparaison des deux tableaux. Il y a une notion de mouvement à prendre en compte. Tout d'abord par leur ressemblance sans qu'elles soient exactement similaires. Également grâce au sens de lecture qui s'effectue de gauche à droite, cela nous donne une sensation d'avant/après appuyé par le titre « I et II » ainsi que les éléments qui les composent (journaux, photos d'incendies) qui les fait exister comme une suite logique. *Factum I et II* est rythmé par le post-structuralisme, c'est-à-dire que le rythme intervient en cherchant des différences dans les ressemblances, à l'inverse du structuralisme qui cherche des ressemblances dans les différences. De toute évidence, il y a ce rapport au temps.

LMDLA

Il y a effet de montage lorsque des différences relatives, en images détachées les unes des autres et immédiatement recombinaison par l'imagination, nous permettent de saisir des différentielles temporelles semblables à celles que nous venons de voir.

Séquence 4

Rangée K. Salle 9. Pathé Beaugrenelle, Paris. 14 octobre 2017.
12h26. Fin de séance de *Dunkirk* de Christopher Nolan. Lumières dif-
fuses s'allument (blanchâtres). Plan d'ensemble, mouvement de foule
sortant de la salle. Les trois personnages restent assis cote à
cote (de la gauche vers la droite, personnage 1, 2 et LMDLA).
Travelling avant sur les trois personnages. Plan taille pour les
trois personnages.

LMDLA

Selon Deleuze, le cinéma « pense » en mouvement et en temps, non en
narration.

Personnage 2

Je pense que le montage dans le cinéma et la narration vont de
pair. A partir du moment où une suite d'images défile et donne un
rapport au temps, un passé, un présent et un futur, une narration
en découlera, aussi abstraite puisse-t-elle être. On est constam-
ment à la recherche d'un sens, d'une explication ou d'une logique.

LMDLA

Ce n'est pas dans les images qu'il faut rechercher l'essence du ci-
néma, mais dans les relations entre les images.

Personnage 1

Cela me fait penser au film de David Lynch intitulé *Inland Empire*
sorti en 2006. Le scénario du film est assez flou, il nous donne une
sensation de fragments d'histoires différentes misent bout à bout.
Ceci crée un trouble en tant que spectateur sur le récit global,
alors qu'isolées les scènes ont du sens.

LMDLA

Ces « relations entre les images », qui sont porteuses de sens,
n'existent pas matériellement dans l'œuvre (ce que le cinéaste pro-
duit, ce sont les éléments, les images), elles naissent de la pro-
jection, du passage des éléments, des images, dans le temps de la
projection, qui est aussi, et surtout, un temps de la contempla-
tion, comme Eisenstein le précise dans *Montage* : Chaque specta-
teur fait son propre choix de montage, en laissant tomber certains
aspects des phénomènes. Ainsi, pour Eisenstein, il n'y a pas de
confusion possible : ce qui travaille, ce qui produit, ce n'est pas
le film ; le film est la trace, l'inscription d'un certain travail de
production (de sens, entre autres) effectué par le réalisateur, ou

Séquence 5

le collectif de réalisation - et cette inscription d'un processus doit enclencher chez le spectateur, de façon plus ou moins mimétique, un nouveau travail de production de sens, toute la tâche du réalisateur consistait à « calculer » le film de façon à maintenir dans de strictes limites les possibles réponses du spectateur...

Personnage 2

On voit très distinctement cette production de sens par le montage à travers le célèbre « effet Koulechov ». Lorsque Lev Koulechov met en évidence le fait que deux plans associés apportent plus de sens qu'un seul plan isolé. Bien qu'un travail de montage est forcément présent dans le cinéma, la vision des choses que Sergueï Eisenstein défend est certainement moins apparente dans la majorité des films de blockbusters. En lisant *L'écran post-moderne : un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice* de Laurent Jullier, je me suis rendu compte que dans ce genre de film il était beaucoup question d'immersion. Laurent Jullier les désigne comme des « films-concerts » car on est submergé par des effets visuels et sonores qui sont là pour époustoufler le spectateur. Les nouveaux phénomènes comme le numérique et les écrans en I-max renforcent ces effets, nous coupant de ce qui nous entoure pour nous projeter un maximum dans l'écran, allant jusqu'à nous faire vivre l'expérience au plus près, nous incluant dans l'écran avec la trois dimensions. Je trouve ça fascinant de voir les innovations et avancées techniques au fil des années, poussant à leurs extrêmes les outils du numériques au profit d'images spectaculaires. Cependant, il y a beaucoup moins de subtilité dans le montage, ne serait-ce dans les transitions de scènes. Grâce à ses progrès techniques, n'importe quelle image est réalisable. A la place de faire comprendre implicitement aux spectateurs quelque chose par le montage, le blockbuster mettra en évidence cette image difficile à réaliser pour impressionner les spectateurs. Les sagas de films de super-héros utilisant ces procédés, comme chez Marvel par exemple avec *Marvel's Avengers* ou ceux du DC Comics Universe avec les aventures de Superman dans *The Man of Steel* qui se poursuit avec *Justice League*, restent dans une certaine zone de confort ce qui déclenche un sentiment de déjà vu et rend ces films trop prévisibles. Il est rare que le schéma scénaristique change dans ces films car ces derniers s'adressent à un public fidèle déjà proche de leur univers. De ce fait, il me semble que ces films sont victimes d'un essoufflement.

Personnage 1

Les blockbusters sont souvent des films de divertissement, ils se cantonnent à une forme car les producteurs savent que ça fonctionne, que ce sera vendeur. Selon toi, ces films s'essouffent alors qu'ils n'ont jamais aussi bien marché. Comme tu l'as dit, ils s'adressent à un public familiarisé à ce type de films, pour ces films il est question d'en mettre plein la vue aux spectateurs et

quelque part ils sont venus pour ça, non ?

Personnage 2

Certes, ces films attirent un grand nombre de spectateurs, c'est un fait et on ne peut pas parler au nom de tous les spectateurs mais une bonne partie est déçue de ce qu'ils sont venus voir. Il y a souvent une grande attente et le fait de reprendre le même schéma donne une sensation de frustration. L'un des problèmes avec ces sagas c'est qu'elles ont l'air interminables et donc répétitives, en l'espace d'une dizaine d'années on a vu une vingtaine de films apparaître rien que chez Marvel. Ce qui provoque l'impression de revoir le même film sans cesse à quelques détails près. Forcément, les producteurs savent qu'il y a d'innombrables fans de ces univers donc le fait d'annoncer l'arrivée d'un film avec un nouveau super-héros leur donnera envie d'aller le voir. Il y a un sentiment d'agacement et de frustration en sortant de la séance dû à une facilité d'écriture. Ces films essaient de compenser ce manque d'originalité des scénarii en se concentrant sur les effets spéciaux, que ce soit sonores ou visuels, et en nous noyant sous des scènes d'actions et d'humours.

Personnage 1

Je trouve qu'en revanche là où le montage est extrêmement travaillé, c'est dans les bandes-annonces de ces films. Il y a un rythme très précis ainsi qu'une cohérence entre les sons et les images comparables à un clip vidéo. Mais tous les blockbusters ne sont pas similaires, certains questionnent et travaillent autour du montage ?

Personnage 2

Non bien évidemment, et c'est pour ça que j'ai dit qu'il était rare que ce schéma scénaristique change. Sans parler de super-héros, le film que l'on vient de voir intitulé *Dunkirk* est considéré comme un blockbuster et selon moi, est le parfait exemple. Comme tu l'as vu le film se déroule principalement sur la plage de Dunkerque lors de la Seconde Guerre Mondiale au moment où les soldats anglais se faisaient rapatrier en Angleterre. Il y a cet aspect de « films-concert » dans l'idée où nous sommes surtout happés par les effets sonores. Christopher Nolan découpe le film en trois histoires et temporalités différentes que l'on va suivre simultanément, simplement elles sont agencées de sortes à ce que l'on fasse des allés-retours dans le temps jusqu'à ce qu'elles se rencontrent. Ce traitement de la temporalité est encore différent de celles d'un montage habituel. J'entends par là que la temporalité n'est pas linéaire mais discontinue.

Lumière coupée.

Librairie. Memoranda. 20 octobre 2017. 15h23. 1er étage. Plan taille. 3 Personnages autour d'une table avec un café. Faces à la fenêtre. Maus d'Art Spiegelman ouvert sur la table. Lumière naturelle et lumière diffuse. Successions de champs/contre-champs.

Voix-off: La différence fondamentale me semble être que dans l'animation la séquence est organisée dans le temps, alors que dans la BD, les dessins sont juxtaposés dans l'espace. Dans un dessin animé, chaque image est projetée exactement sur le même espace – l'écran – alors que dans la bande-dessinée chaque case occupe une place particulière. L'espace est à la bande dessinée ce que le temps est au cinéma!

LMDLA

Le spectateur est un sujet actif qui sélectionne, fabrique sans cesse ses grilles de lecture et compose avec ses désirs et expériences passées. L'absence de fil conducteur, de cohérence narrative ou d'environnement sémiotique global génère une défocalisation de sens, qui octroie à chacun l'opportunité de recomposer.

Personnage 1

On a parlé de juxtaposition d'images fixes et de narration dans le montage, puis de cinéma. Cela m'évoque une pratique qui utilise ces caractéristiques et qui fait écho au cinéma : la bande dessinée.

Qu'en est-il ?

Personnage 2

Les cases sont des images juxtaposées. Cette forme est intéressante pour l'aspect narratif. Elle est comparable aux hiéroglyphes égyptiens, un enchaînement de symboles qui raconte une histoire. Pour reprendre les termes de William Eisner, on parlera plutôt « d'art séquentiel ». Cette pratique s'approche des pellicules de films, seulement, les images seront les éléments clés pour la compréhension du récit. L'art séquentiel, comme tout art a ses propres codes. Sur la question de la représentation et de l'implication du lecteur, on trouve parfois des méthodes troublantes. Souvent, la représentation des personnages est assez simple ou très peu détaillée, tandis que celle des décors, des paysages et des arrière-plans sera plus réaliste. Cela permet de nous identifier à travers les personnages tout en contextualisant les scènes, les rendant crédibles. Parfois, les auteurs utiliseront même des animaux personnifiés, c'est le cas avec Art Spiegelman dans *Maus*. Dans cet ouvrage autobiographique, Art Spiegelman retranscrit les dialogues avec son père, lui racontant son histoire durant la Seconde Guerre Mondiale.

Séquence 6

Si les juifs ont l'aspect de souris personnifiées, ce n'est pas anodin, l'Allemagne nazie est représentée par des chats appuyant un rapport de force, de persécution, de chasse. Un autre code d'écriture propre à la bande-dessinée est les caniveaux séparant chaque images. Ces caniveaux, ces blancs, marquent des ellipses, ce sont eux qui donnent cette dimension temporelle et cette notion de mouvement. Chaque image fixe illustre un moment précis, l'ellipse permet l'avancée du récit. C'est dans les espaces vides qui séparent chacune des images que l'imaginaire du spectateur intervient. Plus le contenu des cases diffère de l'une à l'autre, plus l'ellipse paraîtra importante et moins la lecture sera évidente, ce qui demandera plus d'effort de la part du lecteur concernant la compréhension et l'interprétation. Ce qui est intéressant c'est que cet espace de même longueur peut rendre compte d'une durée totalement différente d'un enchaînement d'images à un autre.

Voix-off: Aussi différentes que deux cases puissent être, il y a toujours une sorte d'alchimie qui opère dans l'espace qui les sépare, et qui nous fera trouver un sens au rapprochement le plus discordant. Dans tout média, la participation est un élément important. Les cinéastes l'ont compris il y a longtemps, et ils donnent l'occasion aux spectateurs de faire travailler leur imagination. Mais alors que les films ne font appel à l'imagination que pour des situations particulières, les bandes dessinées le font beaucoup plus souvent.

Acte 3

Long couloir. Noir total. LMDLA debout. Lumière directe (jaunâtre) seulement sur LMDLA, plein visage. Gros plan sur LMDLA.

LMDLA

Tout art admettant des coupes matérielles et/ou textuelles ou encore produit en regard de significations antagonistes ou simplement contrastées devient candidat à l'effet de montage.

Plan poitrine.

LMDLA

Le montage est-il en jeu lorsque nous, regardeurs, pouvons examiner sur une surface un passé/présent/futur rapporté tout ensemble dans des cadres temporels conflictuels destinés à produire un métalangage discursif en porte-à-faux avec l'expérience du moment présent ?

Gros plan.

LMDLA

Il apparaîtra que ces assemblages, ou ces associations, gagnent à être pensés anachroniquement en terme de montage, une pensée spécifique, qui en interrogeant la question du temps de l'image aussi bien du point de vue de la production que de la réception, a en quelque sorte levé un obstacle épistémologique.

Plan poitrine.

LMDLA

Le risque de dispersion et d'éclatement d'éléments aussi différents et autonomes est ici majeur ; et augmenté du fait que la lecture implique la reconstitution de ces séries autonomes en série discontinues mais cohérentes. Or c'est précisément cette tension et cette question de la capacité d'éléments isolés à faire œuvre qui deviennent facteurs de cohésion.

Plan américain.

LMDLA

La mémoire est le souvenir d'une expérience vécue ou fantasmée. A

ce titre, elle est portée par des groupes vivants, ouverte à toutes les transformations, inconsciente de ses déformations successives, vulnérable à toutes les manipulations susceptible de longues latences et de brusques réveils.

Plan moyen.

LMDLA

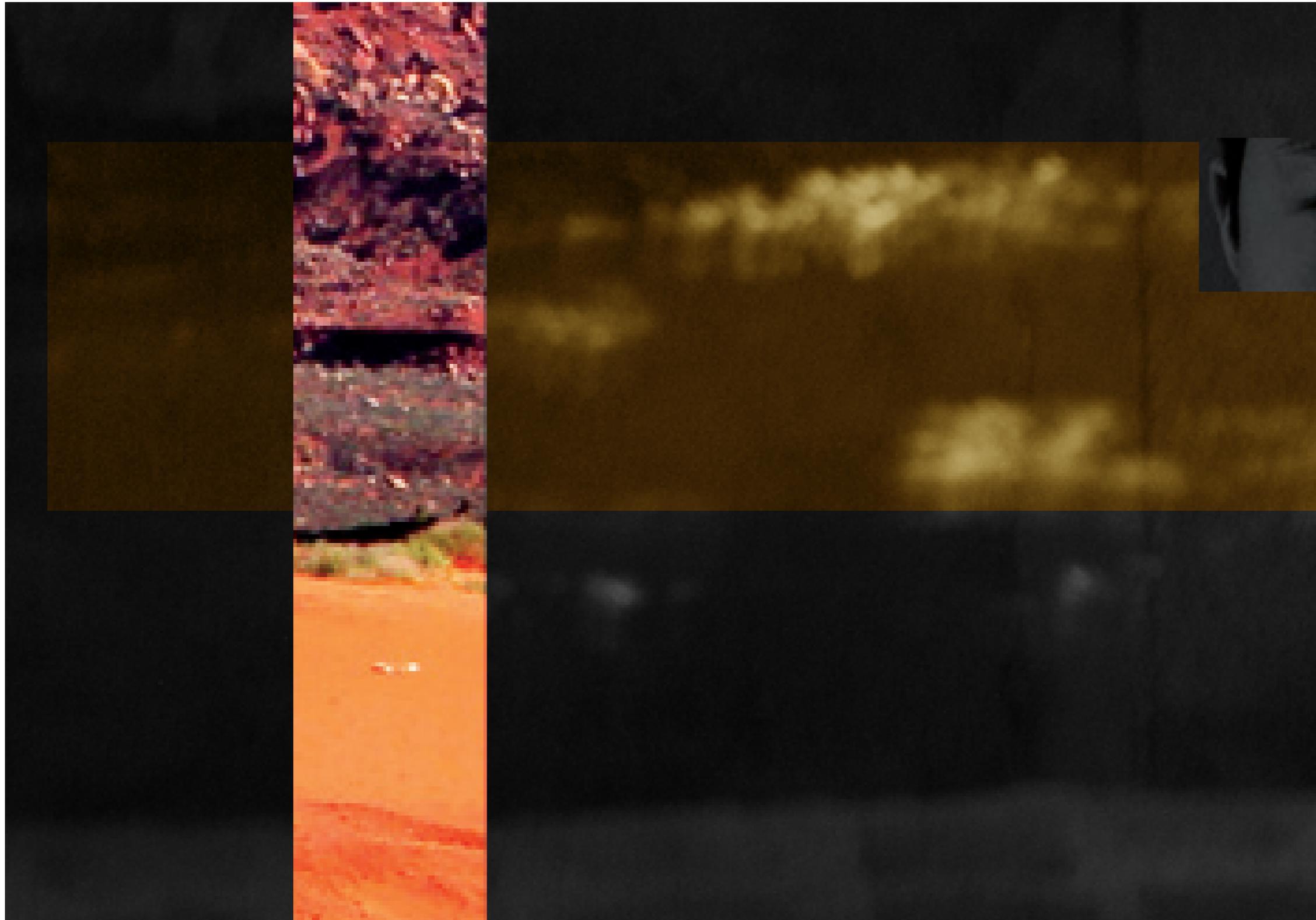
Le montage est le résultat d'un travail par étapes successives renouvelant sans cesse l'expérimentation.

Travelling arrière pendant la voix-off. Fondu en noir.

Voix-off: *L'Encyclopédie, à la suite de son énumération des expressions construites avec le verbe monter, où se mêlent les deux sens du mot, note "que dans presque toutes ces acceptations il exprime ou simplement ou figurément l'action de passer d'une situation à une plus élevée." L'élévation dans l'assemblage est le passage, voire le bond, de l'agrégat des parties à la totalité.*







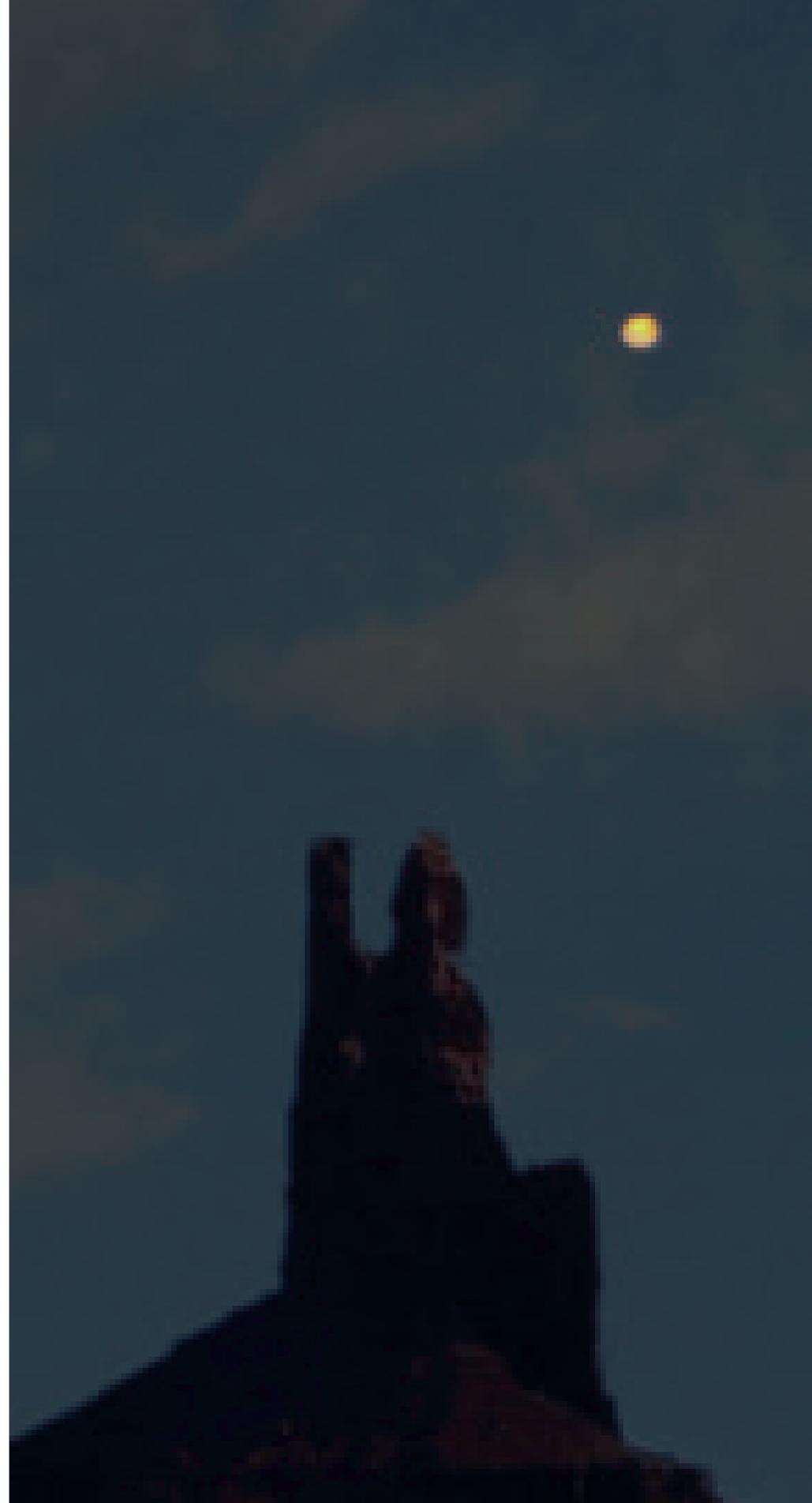


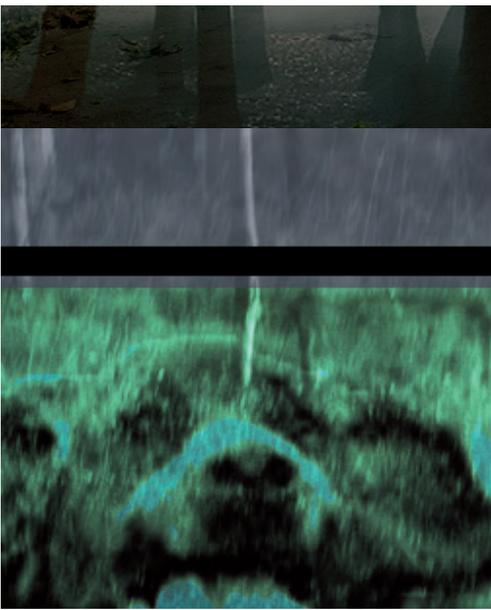


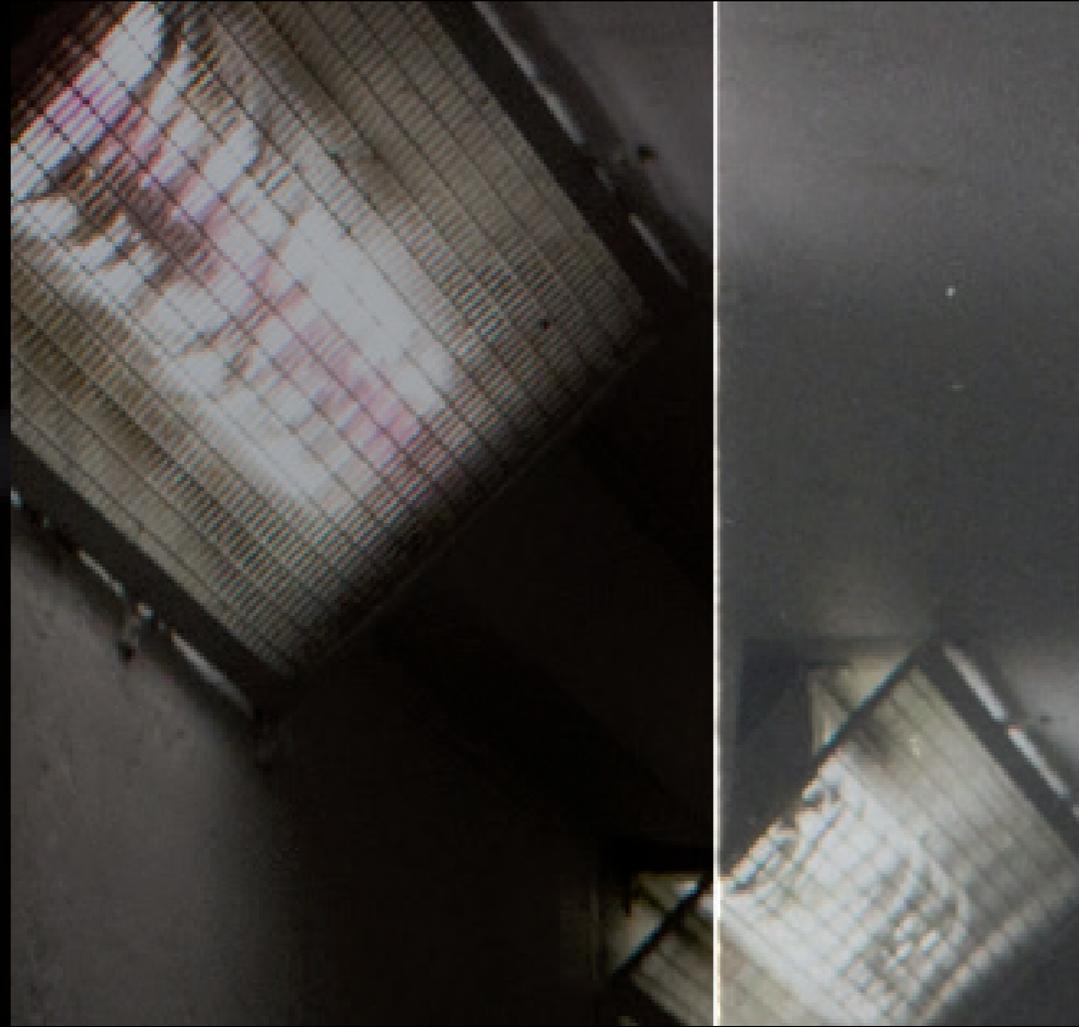


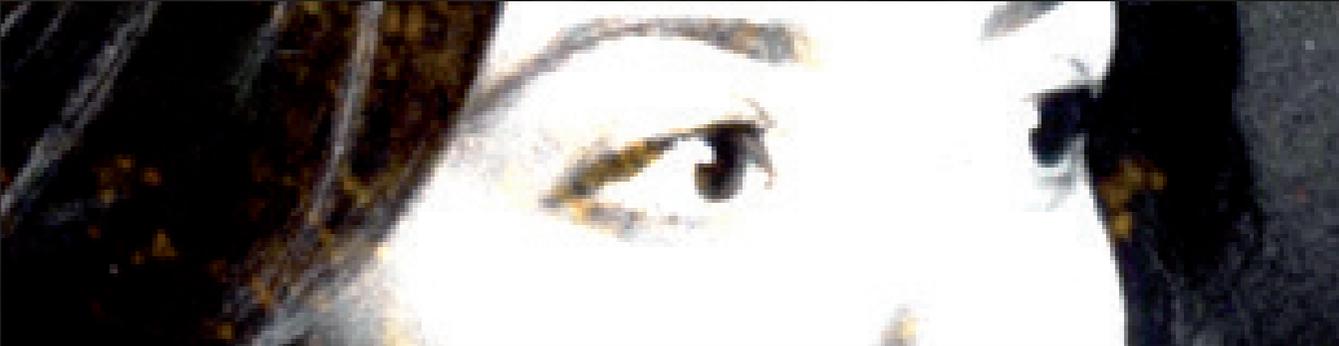


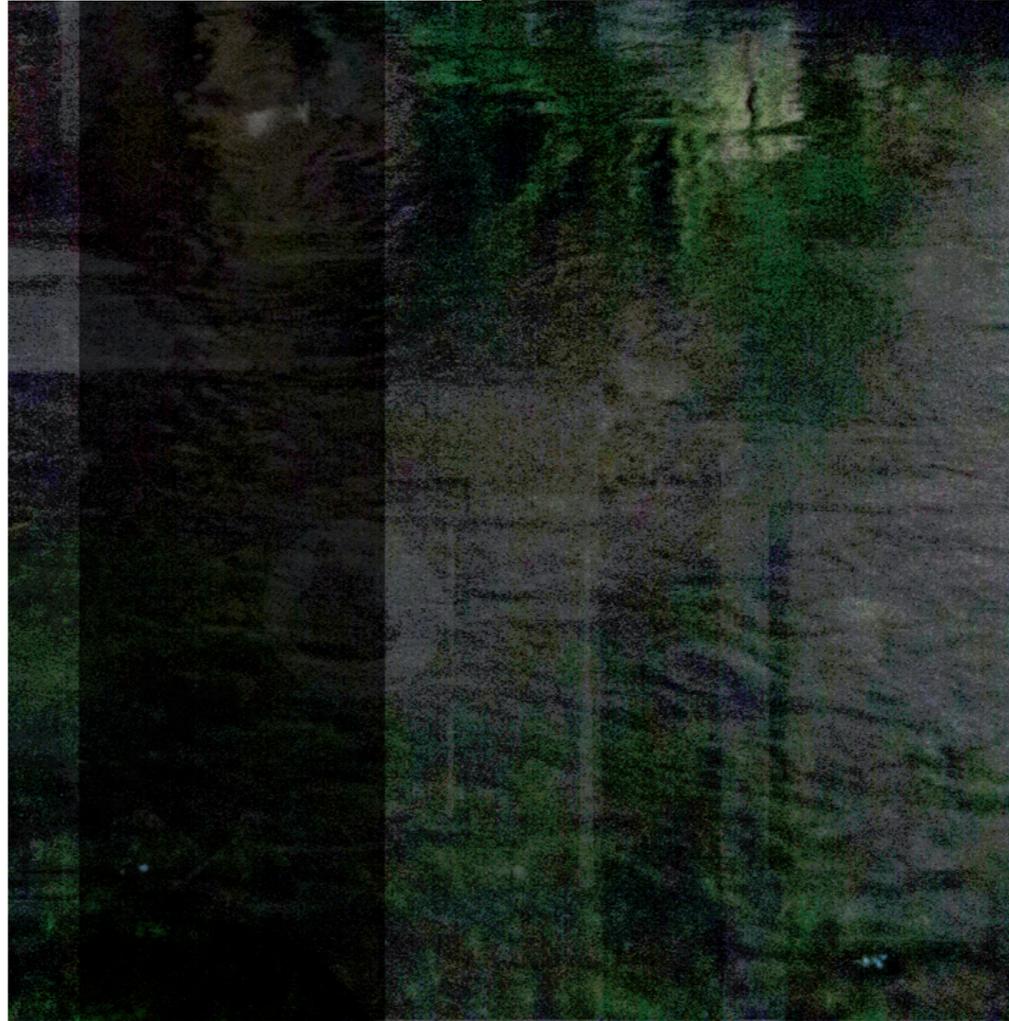
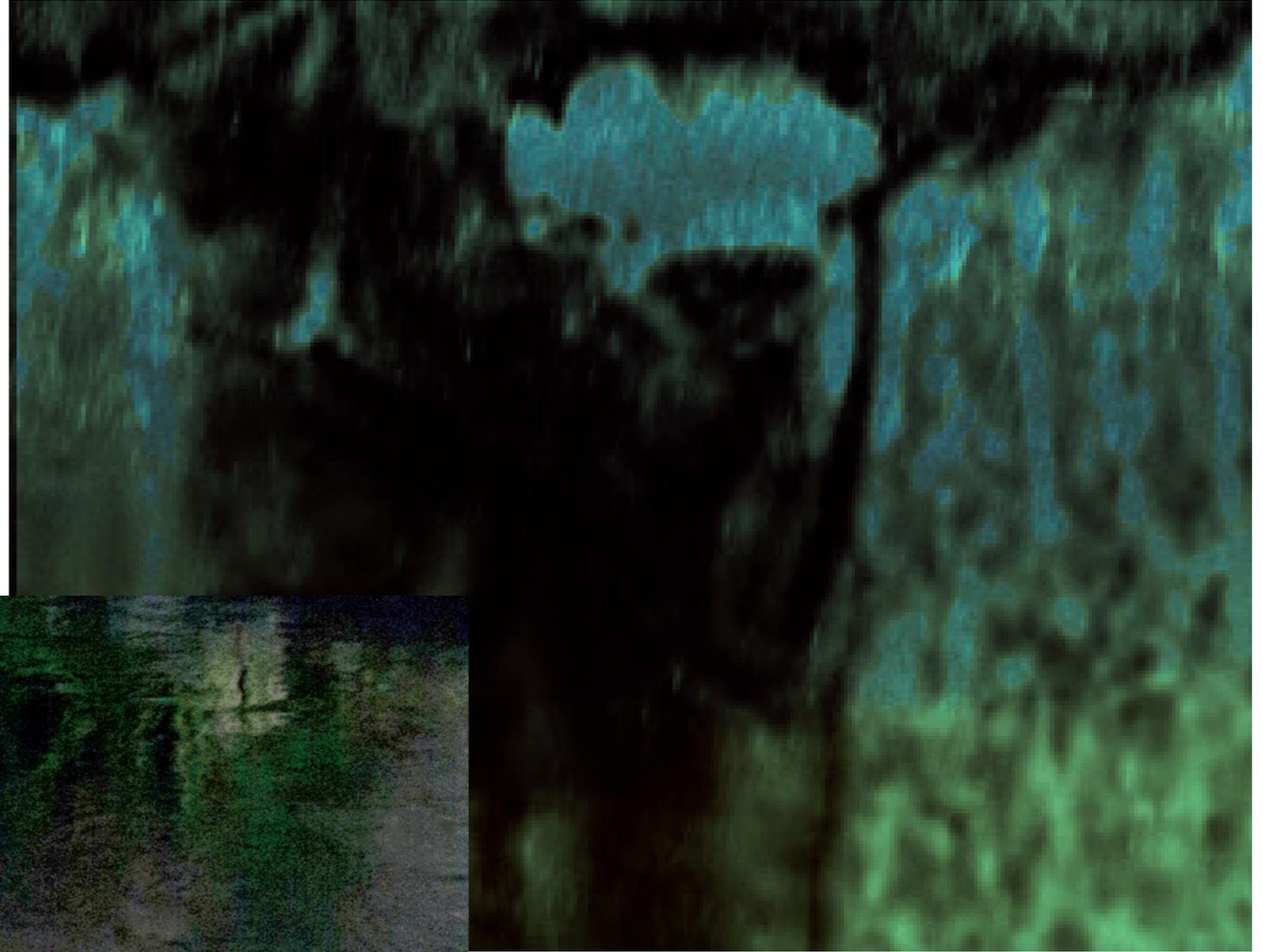
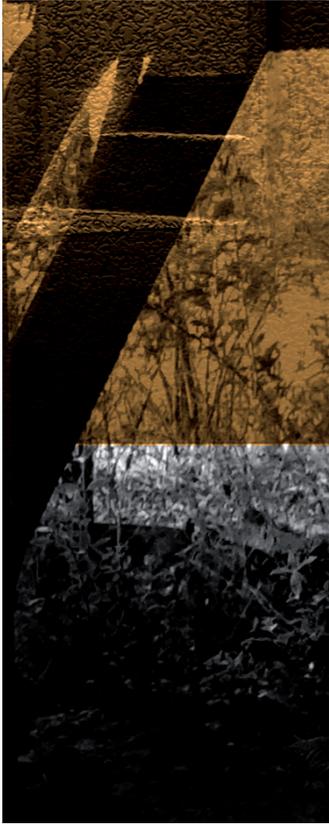






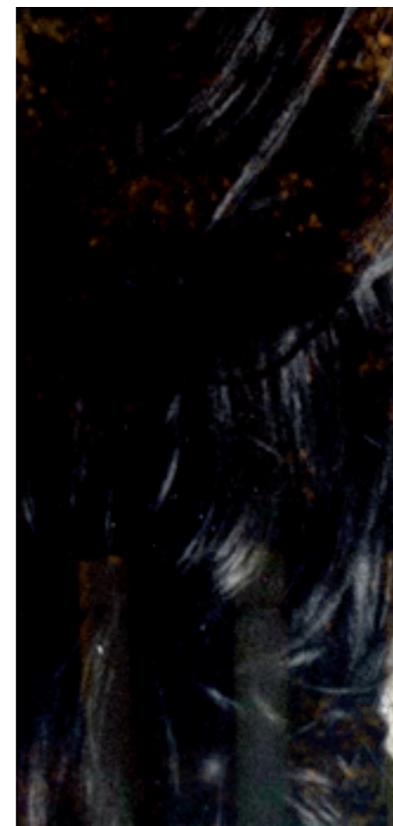






CHANNEL 2

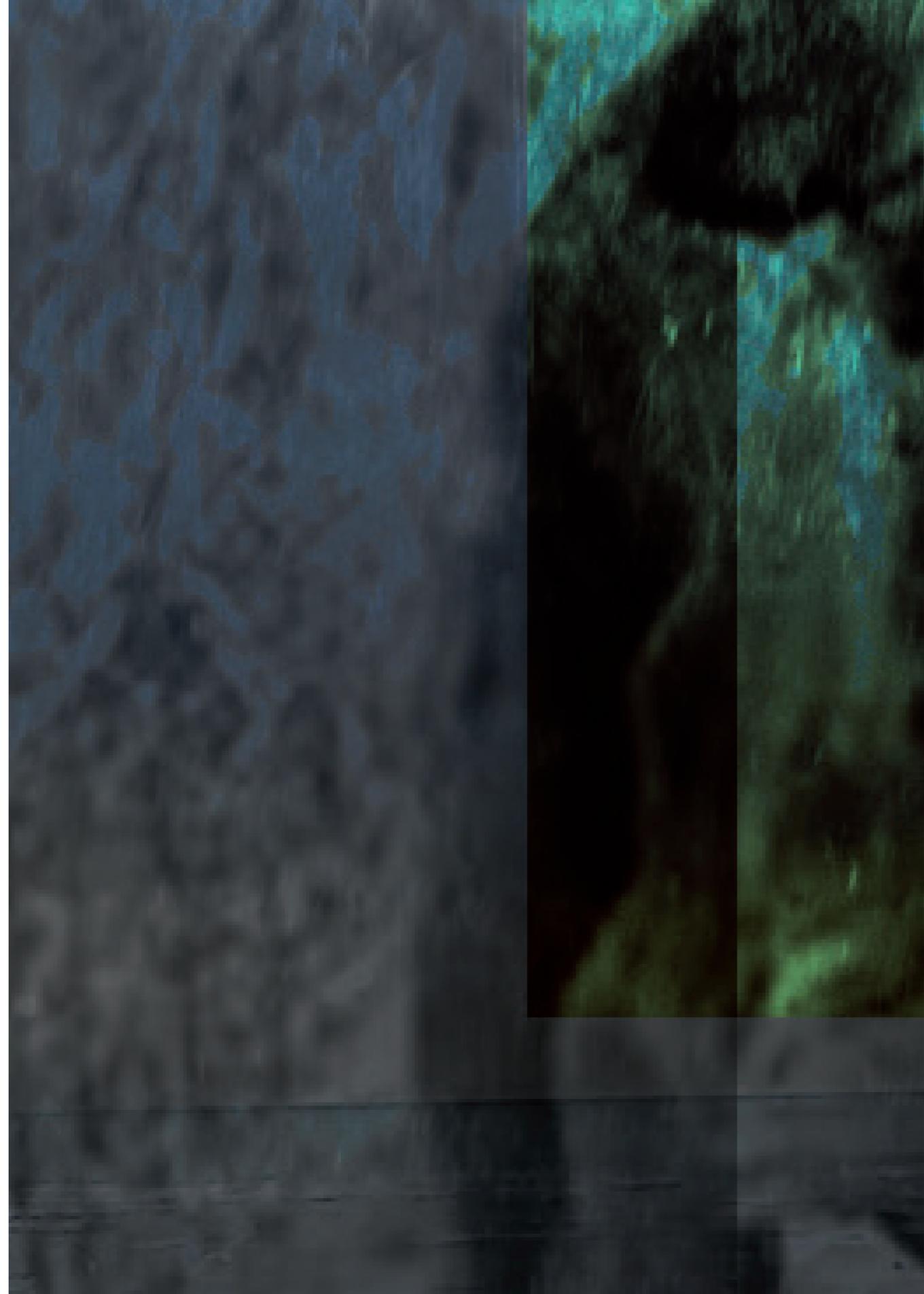
CHANNEL













Citations dans l'ordre d'apparition :

« Un art doit apprendre d'un autre art l'emploi de ses moyens, même des plus particuliers et appliquer ensuite, selon ses propres principes, les moyens qui sont à lui, et à lui seul. »

p.48 *L'invention du concept de montage*, Lev Kouléchov théoricien du cinéma, Dominique Chateau.

« D'une façon générale, le montage est associé au cinéma. »

p.5 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Cette prégnance du cinéma est-elle à l'origine du montage entre les arts qui se dessine depuis les premières avant-gardes comme une tendance aussi forte que la recherche de spécificité du médium mise en avant par le discours moderniste ? Ou l'un et l'autre sont-ils d'inséparables champs/contre-champs ? »

p.5 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Monter s'est bientôt adjoint un sens technique, celui de joindre les différentes parties d'une chose pour permettre de l'utiliser. »

p.6 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Pour les techniciens, le mot ne désignait pas grand-chose de plus que l'opération d'assemblage des morceaux de pellicules. »

p.12 *L'invention du concept de montage*, Lev Kouléchov théoricien du cinéma, Dominique Chateau.

« Le montage artistique relève de la même méthode ingénieuse qui sert à l'industrialisation : il n'y a montage qu'après parcellisation du réel re-constructible. Mais là où l'industrie ne pense qu'en termes de productivité, l'art se saisit de l'efficace pour l'invention. »

p.7 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Il ne faut pas créer une œuvre, il faut la monter avec des morceaux tout faits, comme une machine. Montage est un beau mot : il signifie mettre des morceaux tout prêts. »

p.7 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Le tableau est une peinture composée, achevée – achevée parce que terminée par le peintre, ou achevée parce que montrée à des spectateurs, fait-ce dans son état d'esquisse. »

p.27-28 *Filmer la peinture*, iDoc images documentaires n°82/83 – juillet 2015.

« Faire voir, c'est aussi préparer le regard, et l'interroger. Montrer ce qu'il y a dans le tableau et pas ailleurs, en montrant ce qu'il y a ailleurs. »

p.28 *Filmer la peinture*, iDoc images documentaires n°82/83 – juillet 2015.

« Ceci aboutit de fait à un montage, alimenté par ailleurs de combinaisons entre l'improvisation et le déjà préparé, des effets de déjà vu/entendu et de décontextualisation des jeux d'objets familiers défamiliarisés. »

p.14 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Monter, montage se distinguent en cela de composer, composition, [...] « faire un tout avec des éléments divers », renvoie comme monter à une réunion de morceaux issues de sources hétérogènes. [...] La composition sous-entend un jugement esthétique fondé sur des règles d'harmonisation : si la synthèse n'est pas atteinte, l'œuvre risque le disparate, le composite. Le montage en revanche est une addition. Sans aura d'origine, il ne s'est étendu aucun qualificatif péjoratif. »

p.6 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Quiconque connaît un tant soit peu la peinture sait combien le format de la toile sur laquelle l'image est peinte conditionne la composition du dessin. Les formes présentées sur la toile doivent être organiquement enfermées dans les limites de son espace. Il en va de même en ce qui concerne le travail du réalisateur. Aucun mouvement, aucune construction n'est pour lui envisageable à l'extérieur du fragment d'espace délimité par un contour rectangulaire que l'on nomme techniquement « image ». »
p.87 *L'invention du concept de montage*, Lev Kouléchov théoricien du cinéma, Dominique Chateau.

« Monter demeure avant tout lié à l'utile, à la fonction. La composition, elle, toujours d'usage en musique, en littérature et en peinture, convoque l'assouplissement ordonné des différences de ce qu'elle assemble (componere : régler un différend, négocier). »
p.6 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Mais à mon point de vue, le montage n'est pas une pensée composée par des morceaux qui se succèdent, mais une pensée qui naît du choc de deux morceaux indépendants l'un de l'autre. »
p.25 Cinématisme : peinture et cinéma, S.M. Eisenstein.

« Il arrive aussi que deux sensations se confrontent, chacune ayant un niveau ou une zone, et faisant communiquer leurs niveaux respectifs. Nous ne sommes plus dans le domaine de la simple vibration, mais celui de la résonance. Alors il y a deux Figures accouplées. »
p.45 *Francis Bacon, logique de la sensation I*, Gilles Deleuze.

« Le spectateur active alors lui-même des procédés se rapportant au montage jouant entre réalité commune à la société, association d'idées, imagination et réalité personnelle. Il doit sans cesse consentir à un repositionnement face à la variabilité des registres présentés. »
p.204 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Avec la vidéo, les arts plastiques ont acquis la dimension temporelle des autres arts. Avant cette technique et par ailleurs, collage et assemblage ont représenté efficacement la temporalité sur des surfaces statiques. [...] Le montage permet aux arts statiques de s'emparer d'une temporalisation. »
p.10 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Eisenstein s'en tient à une différence de nature, opposant la succession d'éléments, qui est le propre du cinéma, à la juxtaposition, qui est le propre de la peinture. »
p.102 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« On reconnaît que l'image a ceci de spécifique qu'elle permet la simultanéité. [...] Mais cette simultanéité n'annule pas le fait, très simple, que l'image se contemple dans le temps. »
p.100 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Dans les arts plastiques familiers de la surface, retrouver les strates profondes du passé s'effectue par palimpsestes ou bien, à la façon du cinéma, par superpositions. »
p.12 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Le montage par superposition accompagne ainsi le montage linéaire, pour traduire variablement une durée stratigraphique ou un espace-temps psychique, entre transparence et opacité, dans des images dont la profondeur de champ est aléatoire. [...] Le spectateur doit ordonner arbitrairement ce qui est au dessus, au dessous, avant ou après, pour construire lui-même le récit. »
p.145 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Noëlle Renaude appliquait les lois du montage invisible, la technique du raccord et du fondu enchaîné à des histoires qui n'ont en réalité rien de commun, à des espaces-temps que la logique suppose inconciliables. »
p.59 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Par déduction et jeu de pistes de cartographie un paysage dramatique dont la singularité - et la difficulté - est de ne procéder que par montage parallèles (juxtaposition d'actions simultanées) ou alternés (juxtaposition d'actions éloignées dans l'espace et dans le temps). »
p.61 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« On est confronté à des dramaturgies de l'extrême fragmentation narrative qui, démultipliant les espaces-temps à un rythme soutenu, ne cesse de mettre la représentation au défi. »
p.62 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Si le montage fonctionne ici, c'est qu'il sert à articuler une coupure : le saut physique entre les toiles rend le concept d'itération manifeste. »
p.79 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Il y a effet de montage lorsque des différences relatives, en images détachées les unes des autres et immédiatement recombinaison par l'imagination, nous permettent de saisir des différentielles temporelles semblables à celles que nous venons de voir. »
p.77 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Selon Deleuze, le cinéma « pense » en mouvement et en temps, non en narration. »
p.81 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Ce n'est pas dans les images qu'il faut rechercher l'essence du cinéma, mais dans les relations entre les images. »
p.103 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Ces « relations entre les images », qui sont porteuses de sens, n'existent pas matériellement dans l'œuvre (ce que le cinéaste produit, ce sont les éléments, les images), elles naissent de la projection, du passage des éléments, des images, dans le temps de la projection, qui est aussi, et surtout, un temps de la contemplation, comme Eisenstein le précise dans *Montage* : « Chaque spectateur fait son propre choix de montage, en laissant tomber certains aspects des phénomènes. » Ainsi,
« Pour Eisenstein, il n'y a pas de confusion possible : ce qui travaille, ce qui produit, ce n'est pas le film ; le film est la trace, l'inscription d'un certain travail de production (de sens, entre autres) effectué par le réalisateur, ou le collectif de réalisation - et cette inscription d'un processus doit enclencher chez le spectateur, de façon plus ou moins mimétique, un nouveau travail de production de sens, toute la tâche du réalisateur consistait à « calculer » le film de façon à maintenir dans de strictes limites les possibles réponses du spectateur... »
p.103-104 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« La différence fondamentale me semble être que dans l'animation la séquence est organisée dans le temps, alors que dans la BD, les dessins sont juxtaposés dans l'espace. Dans un dessin animé, chaque image est projetée exactement sur le même espace - l'écran - alors que dans la bande-dessinée chaque case occupe une place particulière. L'espace est à la bande-dessinée ce que le temps est au cinéma ! »
p.7 *L'art invisible*, Scott McCloud.

« Le spectateur est un sujet actif qui sélectionne, fabrique sans cesse ses grilles de lecture et compose avec ses désirs et expériences passées. L'absence de fil conducteur, de cohérence narrative ou d'environnement sémiotique global génère une défocalisation de sens, qui octroie à chacun l'opportunité de recomposer. »
p.204 *Le montage dans les arts aux Xxème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Aussi différentes que deux cases puissent être, il y a toujours une sorte d'alchimie qui opère dans l'espace qui les sépare, et qui nous fera trouver un sens au rapprochement le plus discordant. »
p.73 *L'art invisible*, Scott McCloud.

« Dans tout média, la participation est un élément important. Les cinéastes l'ont compris il y a longtemps, et ils donnent l'occasion aux spectateurs de faire travailler leur imagination. Mais alors que les films ne font appel à l'imagination que pour des situations particulières, les bandes-dessinées le font beaucoup plus souvent. »

p.69 *L'art invisible*, Scott McCloud.

« Tout art admettant des coupes matérielles et/ou textuelles ou encore produit en regard de significations antagonistes ou simplement contrastées devient candidat à l'effet de montage. »

p.75 *Le montage dans les arts aux XXème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Le montage est-il en jeu lorsque nous, regardeurs, pouvons examiner sur une surface un passé/présent/futur rapporté tout ensemble dans des cadres temporels conflictuels destinés à produire un métalangage discursif en porte-à-faux avec l'expérience du moment présent ? »

p.77 *Le montage dans les arts aux XXème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Il apparaîtra que ces assemblages, ou ces associations, gagnent à être pensés anachroniquement en terme de montage, (...) une pensée spécifique qui, en interrogeant la question du temps de l'image aussi bien du point de vue de la production que de la réception, a en quelque sorte levé un obstacle épistémologique. »

p.102 *Le montage dans les arts aux XXème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Le risque de dispersion et d'éclatement d'éléments aussi différents et autonomes est ici majeur ; et augmenté du fait que la lecture implique la reconstitution de ces séries autonomes en série discontinues mais cohérentes. Or c'est précisément cette tension et cette question de la capacité d'éléments isolés à faire œuvre qui deviennent facteurs de cohésion. »

p.125 *Le montage dans les arts aux XXème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« La mémoire est le souvenir d'une expérience vécue ou fantasmée. A ce titre, elle est portée par des groupes vivants, ouverte à toutes les transformations, inconsciente de ses déformations successives, vulnérable à toutes les manipulations susceptible de longues latences et de brusques réveils. »

p.158 *Le montage dans les arts aux XXème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« Le montage est le résultat d'un travail par étapes successives renouvelant sans cesse l'expérimentation. »

p.200 *Le montage dans les arts aux XXème et XXIème siècle*, Sylvie Coëillier.

« L'Encyclopédie, à la suite de son énumération des expressions construites avec le verbe monter, où se mêlent les deux sens du mot, note « que dans presque toutes ces acceptations il exprime ou simplement ou figurément l'action de passer d'une situation à une plus élevée. » L'élévation dans l'assemblage est le passage, voire le bond de l'agrégat des parties à la totalité. »

p.30 *L'invention du concept de montage*, Lev Kouléchov *théoricien du cinéma*, Dominique Chateau.



Julian Schnabel, *Veranda*, 1974, huile sur toile, 96 x 192 cm.



Jntder Zack, *Justice League*, DC Entertainment, Warner Bros, Atlas Entertainment, Dune Entertainment, 2017, 120min.



Whedon Joss, *Marvel's The Avengers*, Marvel Studios, 2012, 142min.



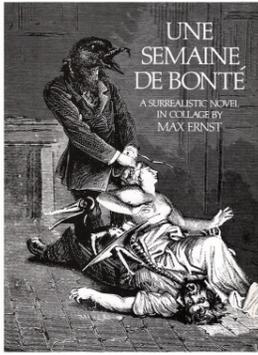
Jerome Bosch, *La tentation de saint Antoine*, 1501, huile sur panneau, 131,5 x 226 cm.



Jacques Monory, *Antoine n°6*, 1974, huile sur toile, 114 x 162 cm.



Nolan Christopher, *Dunkirk*, Syncopy Films, 2017, 107min.



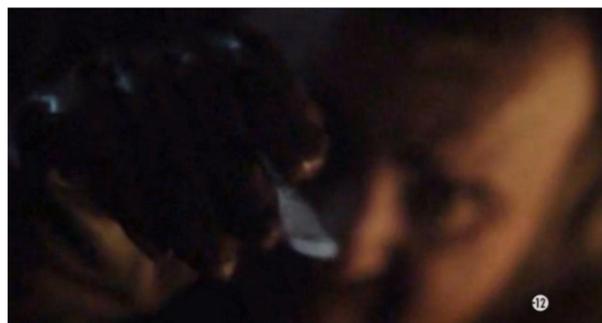
Max Ernst, *Une semaine de bonté, les collages originaux*, 2009, livre d'art, 23,5 x 29,5 cm, 408 pages.



Robert Rauschenberg, *Gift for Apollo*, 1959, huile, tissu, bois, journaux, métal... 111,1 x 74,9 x 104,1 cm.



Robert Rauschenberg, *Factum I et II*, 1957, huile, encre, crayon, papier, tissu, journaux, papier peint sur toile, dyptique, 180 x 156 cm.



Alan Taylor, Jeremy Podeswa, Mark Mylod et Matt Shakman, *Game of Thrones - Née du Typhon*, épisode 2 saison 7, 81minutes (Transition de scènes).



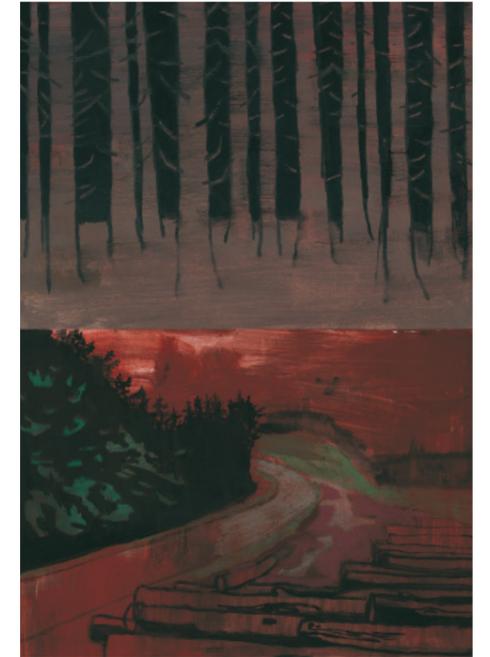
Fra Angelico, *L'annonciation*, 1430-32, tempera sur bois, 194 x 194 cm.



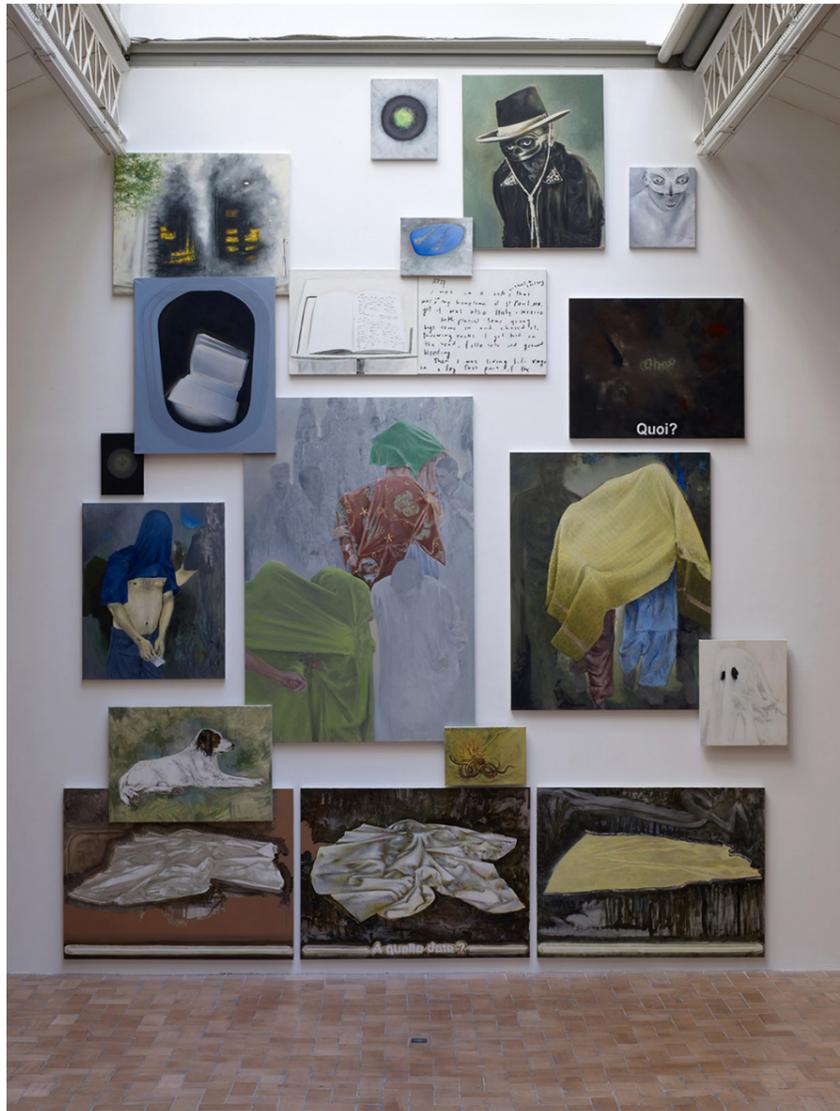
Lynch David, *Inland Empire*, 2006, 180min.



Dominique Goblet, *Les Hommes-loups*, 2010, roman graphique, 21 x 26,5cm, 160 pages.



Peter Doig, *The House that Jacques Built*, 1992, huile sur toile, 200 x 250 cm.



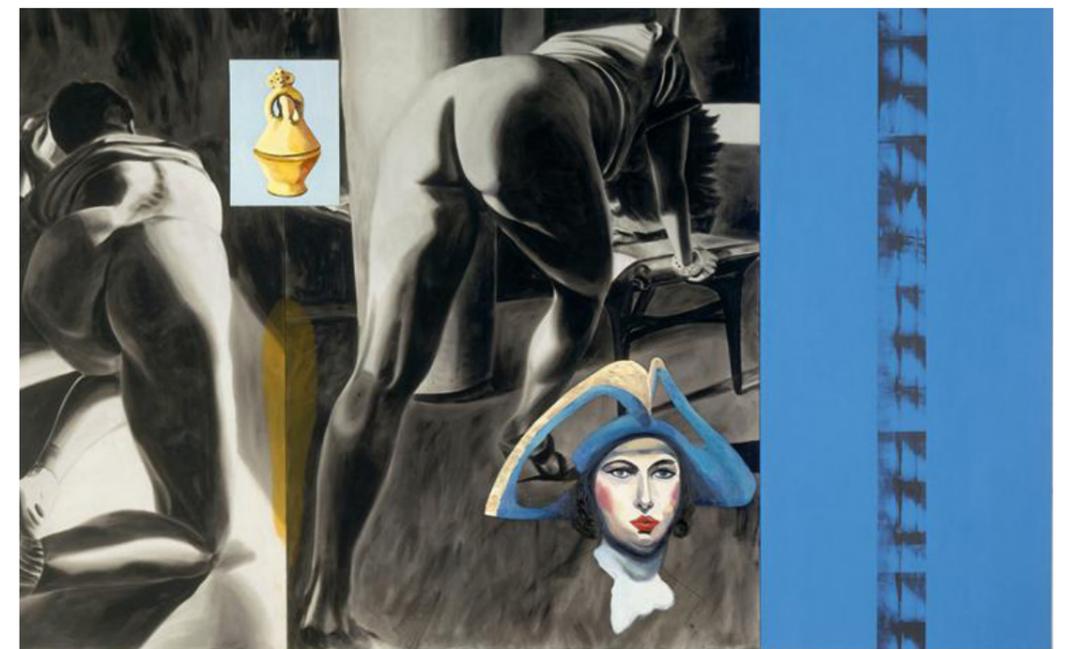
Bruno Perramant, *composition III : les aveugles*, 2000-2011, huile sur toile, polyp-tyque de 19 tableaux, 500 x 420 cm.



Jim Shaw, *Cake (Ethan)*, 2010, huile sur impression jet d'encre, acrylique, et encre sur panneau, dyptique, 95,3 x 120 cm/45,7 x 45,7 cm.



Kubrick Stanley, 2001, *l'Odyssée de l'espace*, 1968, 149min.



David Salle, *Blue Paper*, 1986, peinture acrylique, 274 x 442 cm.



Art Spiegelman, *Maus*, 1998, bande-dessinée, 16 x 24cm, 312 pages.

Jérôme Zonder, *Garance et Baptiste sont à la campagne*, 2009, encre de chine, mine de plomb, fusain, acrylique sur papier, 200 x 200 cm.



Jean-Michel Basquiat, *Horn players*, 1983, peinture acrylique, huile sur panneaux de bois, 243,8 x 190,5 cm.

Bibliographie :

Le montage dans les arts aux XXe et XXIe siècles, actes des journées d'études du 27 et 28 octobre 2006, sous la dir. de Sylvie Coëllier., textes de Sylvie Coëllier, Louis Dieuzayde, Julie Sermon, Marjorie Welish, Karim Ressouni-Demigneux, Jacques Amblard, Joëlle Gleize, Nathalie Quintane, Jean Arnaud, Céline Gailleurd, Caroline Renard, Luc Vancheri, Cléine Roux, Aix-en-Provence (Bouches-du-Rhône), Publications de l'Université de Provence, Théorie et pratique des arts, 2008, 228p.

MC CLOUD, Scott, *L'art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige graphic, 1999, 216p.

BLANGONNET-AUER, Catherine, *Filmer la peinture*, Dans : Images documentaires, n°82/83, juillet 2015, 141p.

JULLIER, Laurent, *L'écran post-moderne : un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, Champs visuels, 1997, 203p.

EISENSTEIN, Serguei Mikhaïlovitch, *Cinématisme: peinture et cinéma*, Dijon, Presses du réel, Fabula, 2009, 254p.

MC CLOUD, Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Delcourt, 2015, 255p.

DELEUZE, Gilles, *Francis Bacon : logique de la sensation*. Tome 1 et 2, Paris, la Différence, 1981, 2 vol., 112p.

CHATEAU, Dominique, *L'invention du concept de montage : Lev Kouléchov, théoricien du montage*, Paris, Ed. de l'Amandier, 2013, 164p.

SPIEGELMAN, Art, *Maus - L'intégrale : Maus*, Flammarion, 1998, 312p.

DELEUZE, Gilles, *Le cinéma*, Paris, Gallimard, A voix haute, 2006, 6 C.D. (360min).

Filmographie :

Dunkirk, NOLAN, Christopher, Syncopy Films, 2017, 107min.

Inland Empire, LYNCH, David, 2006, 180min.

Marvel's The Avengers, WHEDON, Joss, Marvel Studios, 2012, 142min.

Justice League, SNYDER, Zack, DC Entertainment, Warner Bros, Atlas Entertainment, Dune Entertainment, 2017, 120min.

2001, l'Odysée de l'espace, KUBRICK Stanley, 1968, 149min.

Webographie :

LE FOSSOYEUR DE FILMS #32 – The Devil's rejects, <https://www.youtube.com/watch?v=LmHLedAnkfY>

Marvel Renaissance – BiTS – ARTE, <https://www.youtube.com/watch?v=mMItdIwFm5M>

Blockbuster – BiTS – ARTE, <https://www.youtube.com/watch?v=w9xk0yRf7pg>

Adaptation – BiTS – ARTE, <https://www.youtube.com/watch?v=PgcbaOdummg>

Les Effets de transitions au cinéma – Blow up, <https://www.youtube.com/watch?v=8ZVpVfbWwsE>.

Qu'est ce que l'acte de création ? Par Gilles Deleuze sous-titre français / sub. French, <https://www.youtube.com/watch?v=2OyuMJMrCRw&t=3s>

n°17 (1994): Le montage, https://www.imagesdocumentaires.fr/IMG/pdf/ID_no17-1.pdf

Afin de conclure ce travail d'écriture et de montage, je souhaite remercier les êtres chers que j'ai sollicité tout au long de cette réalisation.

Merci aux personnages 1 et 2 de s'être prêtés au jeu ainsi qu'au livre *Le montage dans les arts aux XX^e et XXI^e siècles*, de m'avoir permis d'organiser cette réflexion autour du montage.

Merci à toi, Pierre Tatu, pour ta contribution, ta disponibilité et la lucidité dont tu as fais part lors de nos échanges.

Merci à toi, Emmanuel Mousset, pour nos (très) longues discussions au sujet de la peinture et de son histoire qui ont étayé mes propos.

Merci à toi, Cassandre Barbotin, de m'avoir épauler et pour le temps que tu m'as accordé ainsi qu'à toi, Barbara Grossi, pour tes précieux conseils.

Merci à ma famille, mes proches, mes amis et l'ensemble de l'équipe pédagogique pour votre soutien et vos encouragements.

Tom Nadam

Mémoire DNSEP année 2017/2018

Réalisé sous la tutored de Pierre Tatu

Option art

Achevé à l'ESAM Caen en 6 exemplaires en Février 2017

Ecole supérieure d'Arts et Médias de Caen/Cherbourg

