



**L'acteur en tant que créateur dans le cinéma américain indépendant
à l'époque contemporaine**

par Frédéric L. Tremblay

**Mémoire présenté à l'Université du Québec à Chicoutimi en vue de l'obtention du
grade de Maître ès arts (M.A.), concentration Création**

Québec, Canada

© Frédéric L. Tremblay, 2021

RÉSUMÉ

Ce mémoire s'intéresse aux procédés de jeu et direction d'acteur devant la caméra. Comment diriger des acteurs pour obtenir d'eux les meilleures performances possibles dans le cadre d'une esthétique réaliste, comment trouver la vérité dans le jeu de l'acteur?

Pour répondre à ces questions, je me suis d'abord intéressé aux pratiques théâtrales de *la méthode* de Stanislavski et de ses déclinaisons américaines développées par Lee Strasberg, Stella Adler et Sanford Meisner. Ces metteurs en scène étaient à l'origine de l'enseignement du *method acting* aux États-Unis, dont les techniques ont été utilisées par plusieurs grands acteurs du cinéma américain. Il s'agit d'un jeu où l'acteur puise dans son intériorité pour trouver un sens de vérité dans sa performance.

À la recherche de performances réalistes dans le cinéma américain, j'en suis venu à explorer les œuvres du cinéma indépendant américain contemporain, plus précisément celles du mouvement *indie*. J'ai analysé le travail de réalisateurs célèbres de cette scène, Richard Linklater, Derek Cianfrance et Joe Swanberg, afin de trouver des pistes dans ma quête de l'authenticité et du réalisme. Leurs films, *Before Sunrise* (1995), *Blue Valentine* (2010) et *Drinking Buddies* (2013), des œuvres réalistes centrées sur les relations amoureuses, m'ont beaucoup inspiré dans la création de mon propre film.

À travers les témoignages de ces réalisateurs et de leurs acteurs, j'ai pu comprendre leur approche au jeu et à la direction d'acteur et faire des liens directs avec le *method acting*. Cela m'a servi à élaborer ma propre méthode de direction d'acteur, laquelle combine mes recherches en théâtre et en cinéma avec mes expériences en production cinématographique. Ma méthode était principalement constituée d'ateliers (lecture, écriture, répétition et improvisation) visant à placer l'acteur dans un rôle de créateur. Le but était que l'acteur s'investisse dans le processus de création du dialogue et des personnages, pour atteindre une fine maîtrise de sa performance. Avec cette méthode, différente de celles que j'avais utilisées auparavant, je dirigeais la créativité des acteurs avant le tournage, plutôt que de seulement diriger leurs actions et leurs émotions pendant le tournage.

J'ai donc appliqué ces nouvelles pratiques centrées sur l'acteur en tant que créateur avant et pendant la production de mon film intitulé *Pour toi*, un court métrage inspiré des films réalistes du mouvement *indie* américain. En complétant mon œuvre, j'ai pu assimiler à ma pratique artistique une nouvelle compréhension du jeu de l'acteur dans une esthétique réaliste.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	ii
TABLE DES MATIÈRES	iii
LISTE DES FIGURES	v
REMERCIEMENTS.....	vi
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1 Stanislavski et le method acting	10
1.1 Introduction à la méthode	10
1.2 Principes fondamentaux de la méthode	11
1.3 Lee Strasberg	13
1.4 Stella Adler	14
1.5 Sanford Meisner	15
1.6 Cerner la problématique	16
CHAPITRE 2 Recherche d'une esthétique et d'une technique dans le cinéma indépendant américain	17
2.1 Deux réalisateurs contemporains.....	17
2.1.1 Définir le cinéma indépendant	17
2.1.2 Le <i>mumblecore</i>	19
2.1.3 <i>Drinking Buddies</i>	21
2.1.4 La place du Québec dans ma création	23
2.2 L'acteur-créateur selon Linklater et Cianfrance	24
2.2.1 Linklater.....	25
2.2.2 Cianfrance.....	29
2.3 L'approche <i>indie</i> dans ma pratique artistique.....	33
CHAPITRE 3 Le pouvoir créatif de l'acteur dans la réalisation d'un film inspiré du cinéma indépendant américain contemporain	34
3.1 Le travail de l'acteur-créateur.....	34
3.2 Développer ma propre esthétique réaliste : les enjeux dans l'écriture du scénario..	34
3.3 Résumé de l'intrigue	36
3.4 Les influences esthétiques dans l'écriture d'un scénario réaliste.....	37
3.5 La sélection des acteurs	37
3.5.1 Les critères généraux de la sélection	38
3.5.2 Alexandre Simard (non-acteur), dans le rôle de Jonas (20 répliques).....	39

3.5.5 Frédéric L. Tremblay (réalisateur-acteur), dans le rôle de Théo (77 répliques)	40
3.6 Le lien entre le cinéma indépendant et le théâtre : les ateliers	41
3.6.1 Influence générale des principes de la méthode sur les ateliers	41
3.7 Mon film et ma démarche	56
Chapitre 4 Retour critique sur l'œuvre finale, analyse du résultat de mes expérimentations	59
4.1 Failles, réussites et découvertes	59
4.2 L'esthétique et la technique	59
4.3 Les failles dans mon approche, selon quatre dimensions	60
4.3.1 Les failles dans le jeu d'acteur	61
4.3.2 Les failles dans le niveau de langage des dialogues	64
4.3.3 La narrativité des dialogues	65
4.3.4 Les failles dans l'image	68
4.3.5 La scène du restaurant	73
4.4 Ce qui fonctionne	74
4.5 La ballade dans les bois	75
4.5.1 Séquence 1, à l'extérieur de l'entrepôt	76
4.5.2 Séquence 2, le premier sentier	76
4.5.3 Séquences 2 et 3, la suite du sentier	77
4.5.4 Séquences 4, 5, 6 et 7, près de la rivière	78
4.5.5 Séquences 8 et 9, la chute et l'altercation avec le chauffard	78
4.6 Trouver la vérité dans la création d'une œuvre filmique	80
CONCLUSION	82
BIBLIOGRAPHIE	86
CORPUS FILMIQUE	89

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : <i>Blue Valentine</i> , Derek Cianfrance (2010).....	68
Figure 2 : <i>Blue Valentine</i> , Derek Cianfrance (2010).....	68
Figure 3 : <i>Pour toi</i> , Frédéric L. Tremblay (2020).....	69
Figure 4 : <i>Pour toi</i> , Frédéric L. Tremblay (2020).....	69

REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier mon directeur de recherche, M. Jean Châteauvert. Je suis reconnaissant non seulement du soutien qu'il m'a apporté durant cette maîtrise, mais aussi tout au long de mes études universitaires en art. Nos longues conversations sur le cinéma m'ont inspiré et m'ont motivé à tendre vers l'excellence dans mon processus de création et dans tous mes travaux.

Lors des processus ardu de la rédaction de mon scénario et du montage, j'ai pu profiter du soutien de M^{me} Sophie Beauparlant, qui a généreusement pris le temps d'analyser mon travail pour m'aider à mettre de l'ordre dans mes idées. Encore une fois, merci.

Je tiens aussi à remercier mes collègues et amis étudiants qui m'ont accompagné pendant ce périple : Thibaud Blain, Frédéric Desbiens, Joanie Simard, Audrey Lapointe, Patrice Baillargeon, Jonathan Gagné, Justine Valtier, Johanna Sanchez, Anne-Pénélope Gervais, Lucille Jordan, William Shawali et tous les autres. Merci pour votre présence, votre écoute et tous les bons moments passés ensemble au Département des arts et ailleurs.

Un grand merci à toute mon équipe de tournage. Votre professionnalisme et votre détermination m'ont aidé à accomplir ma vision artistique et à produire une œuvre dont je suis fier. Un merci tout particulier à Frédéric Girard, ami de longue date, qui est venu à mon secours à la dernière minute pour remplir le rôle d'assistant réalisateur.

Je tiens aussi à remercier mon directeur sonore, Francis Laroche. Ta bonne humeur, ton enthousiasme, ton ingéniosité et ton ouverture d'esprit m'ont beaucoup touché.

Merci à Louis Moulin, directeur photo au talent exceptionnel. Merci de m'avoir soutenu tout au long de ma maîtrise et pendant mon tournage. Merci d'avoir toujours été là pour moi, d'avoir gardé ta porte ouverte dans mes meilleurs comme dans mes pires moments. Merci d'être toi.

Mon travail de recherche sur l'acteur m'a permis de travailler avec des artistes curieux, ouverts et engagés. Joëlle Gobeil, Alexandre Simard, Christine Rivest, vous avez été des sujets de recherche exemplaires et partager mes scènes avec vous fut un grand plaisir. Merci aussi pour vos contributions essentielles à la création de mes personnages et des dialogues de mon scénario.

Ni ce mémoire ni mon court métrage n'auraient pu exister sans le soutien indéfectible de toute ma famille. Merci à ma mère de m'avoir encouragé à persévérer à travers mes études depuis le jour où je suis entré pour la première fois dans une école. Merci à mon père d'avoir été mon plus grand allié dans la rédaction de ce mémoire et de mon scénario. Merci pour votre amour inconditionnel. Finalement un merci tout particulier à ma compagne, Estelle Michel. Ton amour m'a donné la motivation qu'il me fallait pour franchir cette étape importante de ma vie et plus encore.

INTRODUCTION

Mon parcours artistique remonte à la petite enfance. Avant même de savoir lire et écrire, j'inventais mes propres histoires peuplées de personnages fictifs et détaillés auxquelles je donnais moi-même corps, avec des voix, des marionnettes et du jeu. Cet intérêt pour le récit et le jeu ne s'est jamais refroidi; il a évolué et mûri pour devenir une passion pour le film, médium dans lequel je voyais la possibilité d'enfin donner vie à mes histoires et de les partager. C'est en étudiant le cinéma à l'Université du Québec à Chicoutimi que j'ai eu l'occasion de produire mes premiers films. Ce faisant, j'ai vite cerné mon champ d'étude favori dans le vaste domaine de la production cinématographique. Si certains cinéastes commencent leur carrière en s'intéressant aux aspects techniques du septième art, aux caméras, à la composition sonore, à la direction photo ou même aux effets spéciaux, moi, mon obsession, c'était et ce sera toujours le travail de d'acteur. Dans chacune de mes œuvres, qu'il s'agisse de cinéma, de théâtre ou d'autres formes d'art visuel (installations, vidéo, photo, arts numériques, etc.), le jeu est au centre de mon attention. En me développant en tant qu'artiste, j'ai placé cet aspect au cœur de ma démarche de création, tentant de le comprendre un peu plus à chaque fois, de maîtriser ses différentes facettes pour améliorer le résultat de mon travail. Aujourd'hui, en créant, je cherche toujours à obtenir la meilleure qualité de jeu d'acteur possible devant la caméra.

Vers la fin de mon baccalauréat interdisciplinaire en arts, j'ai commencé à concevoir mon projet final, *Hallywood* (2016), avec en tête cette quête de la performance d'acteur. La différence fondamentale cette fois était que je voulais absolument jouer. À l'image de ma genèse artistique, j'allais donner un corps et une voix à un personnage sorti de mon imagination et en faire un film. Je possédais encore peu de connaissances théoriques sur le jeu d'acteur, mais comme pour mes autres œuvres, j'ai choisi d'investir le plus de temps

possible à me préparer et à préparer mes acteurs à leur rôle. Sans documenter mes ateliers et à l'intérieur d'un cadre théorique flexible, je faisais plusieurs exercices avec eux : des lectures jouées de mon scénario, de brèves répétitions pour ajuster la posture de leur personnage, leurs répliques, leur ton de voix, etc. J'organisais aussi avec eux des ateliers d'improvisation pour créer les dialogues qui ne figuraient pas encore dans le scénario. Parallèlement, je prenais tout le temps qu'il me restait pour me concentrer sur l'interprétation de mon propre personnage, ma première expérience en tant qu'acteur principal dans un film.

En dépit des risques élevés qui viennent avec l'ambition de réaliser, avec peu d'expérience, un film dans lequel on tient le premier rôle, je suis arrivé à ce que je considérais comme un bon résultat. Pour moi, les performances des acteurs étaient justes : les intentions, les émotions des personnages étaient claires, crédibles et ressortaient comme je le voulais en tant que réalisateur. Toutefois, et malgré les commentaires positifs de mes pairs et des spectateurs, je n'étais pas encore satisfait. Je trouvais que mes acteurs et moi avions bien joué, mais dans une optique de divertissement. Je voyais les limites de mon approche et je me disais qu'il aurait été possible d'aller encore plus loin pour atteindre quelque chose de plus nuancé, vraisemblable et crédible. Je ressentais le besoin d'approfondir ma compréhension du jeu d'acteur pour atteindre le « vrai ».

En art, le vrai est souvent difficile à cerner, surtout dans des médiums narratifs comme le cinéma, où sont mises en scène des histoires fictives. Un article de la théoricienne Gisèle Tremblay publié dans la revue *Séquence* et intitulé *La vérité traquée au cinéma* (Tremblay, 1965), dissèque cette notion complexe. Dans son introduction, M^{me} Gisèle Tremblay explique que l'approche cinématographique à la vérité peut varier fortement d'un genre à l'autre :

« À une extrémité, les conquêtes toujours plus poussées de la technique pour élargir davantage le champ de la vraisemblance conduiraient à une sorte de cinéma total, c'est-à-dire à l'illusion intégrale du réel, dont il ne se distinguerait plus. À l'autre extrémité, le souci obsessionnel du vrai à tout prix, en supprimant graduellement tous les intermédiaires — artistes et techniciens — mènerait à une sorte de cinéma "zéro" qui, de nouveau, se confondrait avec la réalité. » (Tremblay, 1965, p. 6)

Au point de départ de ma recherche, la vérité que je cherche dans ce spectre esthétique du cinéma ressemble plutôt à ce qu'on retrouvait dans l'approche de la Nouvelle Vague, que Gisèle Tremblay décrit comme une « dédramatisation fondée sur le négligé du style "pris sur le vif" (...) matière première, calquée sur les apparences du document authentique. Réalisme mi-documentaire, mi-esthétique (...) » (Tremblay, 1965, p. 11). Dans cette approche, je suis séduit par l'idée du réalisme. Le critique français André Bazin a dit : « La réalité n'est pas l'art, mais un art "réaliste" est celui qui sait créer une esthétique intégrante de la réalité » (*Le réalisme au cinéma*, 1959, p. 10). *Le Petit Robert* propose quant à lui cette définition du réalisme : « Conception de l'art, de la littérature, selon laquelle l'artiste ne doit pas chercher à idéaliser le réel ou à en donner une image épurée » (Rey, Rey-Debove, & Robert, 2017, p. 2133).

La première performance évoquant ces définitions et qui m'ait marqué est celle d'Olivier Gourmet dans *Le fils* (2002). Dans son rôle, qui lui a mérité le prix d'interprétation à Cannes en 2002 (*Olivier Gourmet - Awards - IMDb*, 2020), Gourmet joue de manière tellement retenue et opaque qu'après une première écoute, j'en arrivais presque à me demander s'il s'agissait vraiment de jeu. Par exemple, dans la scène où l'homme annonce à son ex-femme que l'assassin de leur enfant est sorti de prison, le jeu de l'acteur est très sobre, contrôlé et simple, mais on ressent toute l'intensité du désarroi qu'engendre la situation, sans cris, sans pleurs, sans spectacle, le tout dans la retenue, dans un décor banal, comme dans une scène tirée de la vraie vie. Cette performance m'a fasciné, autant

du point de vue esthétique que technique; elle correspondait à mon idée de la meilleure performance possible. Je me suis demandé comment je pouvais, en tant que réalisateur et acteur, amener mes comédiens, dans une de mes créations, à une telle forme d'interprétation. Olivier Gourmet, dans une entrevue avec Louis Danvers, dans les suppléments du DVD, mentionne : « Ce film est écrit en partant du corps de l'acteur. (...) au théâtre, ça faisait longtemps que je prisais le jeu physique (...) pour moi, le corps est aussi important que la parole (...) un de mes rêves, c'est de faire un spectacle de théâtre tout de dos »¹.

Par la suite, en constatant la volonté des réalisateurs (les frères Dardenne) de placer l'acteur au cœur de leurs créations et en prenant conscience de l'influence du théâtre sur l'esthétique du film et sur le jeu de Gourmet, j'ai orienté ma recherche vers l'art de la scène. Je me suis donc intéressé au théâtre de Vsevolod Meyerhold et au corps de l'acteur. Dans un article intitulé *La biomécanique de Meyerhold et l'acteur contemporain : comment former l'acteur complet* (Baldwin & Mederos Syssoeva, 1999), on le décrit comme un metteur en scène ayant créé un système de jeu (la biomécanique) mettant l'accent sur le jeu physique et le travail du corps. Les auteures de l'article expliquent : « Son ambition était de créer un théâtre d'images dans lequel il "mettrait en scène l'irréel" et "rendrait la vie comme on la perçoit, en fantaisie et en visions" ». En lisant ces phrases, j'ai senti que le jeu d'acteur tel que vu par Meyerhold s'éloignait de ma recherche esthétique et technique. Plutôt que de créer des images issues de « l'irréel » et de la « fantaisie », je voulais concevoir des scènes avec des personnages réalistes, dans des environnements réalistes. C'est pourquoi j'ai été beaucoup plus interpellé par le travail de son compatriote Konstantin Stanislavski,

¹ Cette citation est présente dans la section « L'amitié des Dardenne » dans les suppléments du DVD « Entrevue avec Olivier Gourmet » à 1:49 min.

mentionné brièvement dans le même article. Baldwin et Mederos Syssoeva décrivent l'approche de Stanislavski comme du « réalisme psychologique ». (Baldwin & Mederos Syssoeva, 1999, p. 135). En lisant un de ses livres les plus connus, *La formation de l'acteur* (Stanislavski, 1986 [1936]), un passage du chapitre intitulé *La foi et le sens du vrai* (p. 123) a particulièrement retenu mon attention : « En présence d'un public, l'acteur se croit obligé, qu'il le veuille ou non, de fournir une somme d'efforts et de gestes parfaitement inutiles destinés à représenter ses sentiments. Quatre-vingt-dix pour cent de son jeu est de trop. C'est pourquoi vous m'entendrez souvent dire, pendant les répétitions : retranchez quatre-vingt-dix pour cent » (Stanislavski, 1986 [1936] p. 126). Je voyais là le désir du metteur en scène de former ses acteurs à un jeu plus épuré ainsi qu'une porte d'entrée vers des techniques de jeu dans l'esthétique réaliste.

Une autre raison pour laquelle j'ai orienté ma recherche vers Stanislavski est sa relation directe avec la technique dite du *method acting*, une appellation souvent utilisée par les néophytes pour désigner des performances percutantes et réalistes dans le cinéma américain. Dans un article du magazine *Maclean's* intitulé *The 10 most shocking method acting performances* (Barna, 2012), l'auteur cite des performances comme celle Robert De Niro dans *Raging Bull* (1980), Heath Ledger dans *The Dark Knight* (2008) et plusieurs performances de Daniel Day-Lewis. Des prestations légendaires non seulement pour leur qualité, mais surtout à cause des techniques non conventionnelles, parfois extrêmes employées par les acteurs. L'article commence en donnant l'exemple de Daniel Day-Lewis sur le plateau de *Lincoln* (2012) de Steven Spielberg : « Avant même le début du tournage, Day-Lewis a passé une année entière à méditer et à lire sur Lincoln. Les autres acteurs recevaient des messages de leur partenaire dans son personnage de *Commander in Chief* (qu'il signait simplement "A"), n'avaient pas le droit d'avoir des conversations avec lui à propos de l'actualité et se faisaient conseiller de ne pas s'adresser à lui avec un accent

britannique »² (Barna, 2012). Intrigué par cette histoire et par le processus de préparation pour atteindre ce genre de jeu psychologique, je me suis intéressé à l'utilisation du *method acting* dans le cinéma américain. J'ai fait des recherches dans les films ayant reçu des nominations aux Oscars au cours des dernières années, pensant qu'il s'agissait d'une bonne piste pour mener à l'application du *method acting* au cinéma. Je prêtais une attention particulière aux catégories Meilleur acteur, Meilleure actrice et Meilleur film. Cette voie m'a mené vers le cinéma indépendant ou *indie*³ aux États-Unis, un courant au sein duquel plusieurs artistes produisent des œuvres à petit budget (par rapport aux budgets des productions des grands studios) qui mettent de l'avant l'étude de personnages complexes et les performances d'acteur nuancées. J'y ai notamment découvert des œuvres telles que *Boyhood* (2013) de Richard Linklater. Il s'agissait de mes premières incursions dans l'esthétique du cinéma indépendant américain et elles m'ont incité à y orienter ma recherche sur la direction d'acteur.

Pour résumer, mon intention de départ était de trouver le moyen d'obtenir la vérité dans la performance de mes acteurs. Dans cette optique, je voulais :

- 1) travailler dans le cadre de l'esthétique réaliste;
- 2) explorer le système Stanislavski (*la méthode*);
- 3) explorer une déclinaison du *method acting* pratiquée dans un courant « réaliste » du cinéma indépendant (*indie*) américain.

² Toutes les citations originales en anglais ont été traduites par l'auteur.

³ Les termes *indépendant* et *indie* sont définis dans le chapitre 2.

À partir de ces objectifs, j'ai pu cerner des sujets d'étude à la base de ma recherche-crédation. Pour commencer, je voulais comprendre l'essence du jeu de l'acteur devant la caméra dans le cinéma indépendant américain. Allant à son origine, j'ai étudié la méthode Stanislavski telle qu'enseignée aux États-Unis par trois figures majeures du théâtre : Lee Strasberg, Stella Adler et Sanford Meisner. Je voulais comprendre à fond ce que l'on appelle *method acting* et acquérir des connaissances sur les techniques de préparation de l'acteur à son rôle. Je voulais aussi faire un lien entre les pratiques de ces metteurs en scène et celles des réalisateurs américains dans le but ultime de me donner des pistes pour élaborer ma propre méthode de travail dans le contexte de la production d'un film.

En cinéma, mes recherches sur la scène *indie* m'ont mené vers les réalisateurs contemporains Richard Linklater, Derek Cianfrance et Joe Swanberg, dont les œuvres m'ont interpellé par leur esthétique réaliste et la qualité du jeu d'acteur présenté. Elles offraient un jeu retenu et naturel qui correspondait à ce que je cherchais à obtenir de mes acteurs dans ma recherche-crédation. En analysant leurs œuvres à travers le jeu des acteurs, le niveau de langage, la narrativité des dialogues de même que l'esthétique de l'image⁴, j'ai cherché à déceler un savoir pouvant alimenter la création de ma propre méthode. Ce qu'ont en commun ces artisans et qui m'a le plus captivé, c'est leur méthode de travail, de préparation des acteurs, leur volonté de placer le travail de l'acteur au cœur de leurs réalisations en donnant à ce dernier un grand pouvoir sur la création de son personnage, de ses dialogues et, jusqu'à un certain point, sur le scénario même. Il s'agit ici d'une manière de travailler que j'avais déjà expérimenté au début de mon parcours artistique et, avec laquelle, j'ai

⁴ Ces paramètres sont définis plus précisément dans le chapitre 4.

développé une approche collaborative afin que l'acteur devienne créateur, c'est-à-dire le cœur même de mon travail.

Dans le premier chapitre de ce mémoire, j'expliquerai les théories du théâtre à la base de ma recherche sur le jeu d'acteur, c'est-à-dire la méthode de Stanislavski telle qu'enseignée aux États-Unis par Lee Strasberg, Stella Adler et Sanford Meisner. J'y cernerai aussi la problématique théorique de mon mémoire, en soulevant les questions sur le jeu et la direction des acteurs au sein de l'esthétique du cinéma *indie* américain, sur lesquelles je baserai mon analyse dans ma recherche. Dans le second chapitre, j'aborderai ma recherche sur le cinéma. Je commencerai par décrire ma réflexion sur l'esthétique à travers les films, en étudiant le courant indépendant du cinéma aux États-Unis, le sous-genre du *mumblecore*⁵. Je broserai ensuite le portrait des réalisateurs Richard Linklater et Derek Cianfrance en tentant de comprendre leur technique et leur philosophie par rapport à l'implication de l'acteur-créateur dans leur démarche. Dans le troisième chapitre, je parlerai de la création de mon film. Je commencerai par faire une description de la genèse de mon scénario, des moyens pris pour y intégrer l'esthétique réaliste et de son importance dans l'atteinte de mes objectifs de recherche. Je décrirai ensuite tout le travail de création et d'expérimentation avec mes acteurs, du processus de sélection de la distribution jusqu'aux lectures et aux répétitions ainsi qu'au jeu devant la caméra. J'identifierai des liens entre la théorie de *la méthode* et les pratiques artistiques de Linklater et Cianfrance pour expliquer comment j'ai élaboré ma propre approche en tant que réalisateur travaillant avec des acteurs-créateurs. Finalement, le quatrième chapitre fera le compte rendu de mon

⁵ Le terme *mumblecore* est défini dans le chapitre 2.

expérience avec cette méthode de création, des divers enjeux auxquels j'ai été confronté et du résultat final obtenu avec mon œuvre.

CHAPITRE 1

Stanislavski et le *method acting*

1.1 Introduction à la méthode

Il va sans dire que la partie théorique de ce mémoire se doit d'explorer les méthodes sur lesquelles s'appuie le jeu des acteurs devant la caméra. Ces méthodes prennent racine dans les pratiques théâtrales qui précèdent largement l'invention du cinéma. En faisant des recherches sur les grandes performances d'acteurs dans les films américains, on constate que l'appellation *method acting* est souvent associée au prestige ou à la qualité d'une interprétation. Le terme méthode réfère à celle développée par Konstantin Stanislavski, metteur en scène, acteur et auteur du livre *La Formation de l'acteur* (Stanislavski, 1986 [1936]). La présente recherche mettant l'accent sur les acteurs américains, il était primordial que je me documente sur ceux et celles qui ont développé et enseigné l'interprétation américaine de ce que l'on a fini par appeler simplement *la méthode*.

Le recueil d'essais intitulé *Actor Training, Second Edition* (Hodge, 2010) comporte un texte de David Krasner, un auteur et professeur de jeu et direction d'acteur ainsi que d'histoire du théâtre au *Five Towns College* (Krasner, 2010). Cet essai, intitulé *Strasberg, Adler, and Meisner: Method Acting* (Krasner, 2012), compare trois variantes de la méthode, proposées par Lee Strasberg, Stella Adler et Sanford Meisner. On y trouve une synthèse de ces pratiques, qui sont à la base du jeu de nombreux acteurs et actrices aux États-Unis. Il s'agit en fait d'une introduction complète à l'histoire et aux principes de *la méthode* aux États-Unis.

En me renseignant sur ces variantes de *la méthode*, je souhaitais élargir mes connaissances des techniques de préparation et de direction d'acteur et aussi faire des liens entre les méthodes théâtrales et les pratiques artistiques des réalisateurs du cinéma indépendant américain contemporain. Je pense ici, plus spécifiquement, à la préparation psychologique, à l'immersion dans un rôle et au travail de l'acteur par rapport à son texte. Approfondir ma compréhension des façons de faire de ces metteurs en scène me permettait d'accéder à des pistes pour la création de ma propre méthode de travail, autant comme acteur que réalisateur.

1.2 Principes fondamentaux de la méthode

Au début de son essai, Krasner fait une brève mise en contexte historique : « La *méthode américaine* a fait ses débuts à l'*American Laboratory Theater*, alors que des cours donnés par deux étudiants de Stanislavski, Richard Boleslawski et Maria Oupenskaïa, émigrés aux États-Unis dans les années 1920, ont initié les acteurs américains à de nouvelles techniques de jeu » (Krasner, 2012, p. 145). Parmi les nombreux disciples qui ont ensuite enseigné cette méthode, trois se sont démarqués dans les années 50 et 60, laissant une trace indélébile sur l'approche américaine du jeu d'acteur : Stella Adler, au *Stella Adler Studio of Acting*, Lee Strasberg, à l'*Actors Studio*, et Sanford Meisner à l'école *Neighborhood Playhouse* de New York.

Comme l'explique Krasner, ces trois metteurs en scène ont chacun une interprétation différente de la méthode de Stanislavski. Krasner dégage toutefois plusieurs principes communs. En voici la liste.

- 1) L'acteur doit justifier chaque mot, action et relation sur scène. L'acteur bouge et parle spontanément, mais tout est réfléchi pendant les répétitions pour assurer au maximum l'accent sur la motivation. (Krasner, 2012, p. 146)
- 2) En trouvant les motivations du personnage, les acteurs recherchent des objectifs et des intentions. Ils découvrent les *super-objectifs*, ou la *colonne*, qui motivent toutes les actions sur scène. (Krasner, 2012, p. 146)
- 3) Le super-objectif du personnage doit être une urgence : chaque action et chaque objectif doivent avoir un caractère immédiat. Ceci inclut la création d'obstacles qui empêchent l'atteinte facile de l'objectif. Le travail sur l'urgence doit résulter de la *relaxation*, de la *concentration* et de la *sélection créative des objectifs*. (Krasner, 2012, p. 146)
- 4) Pour soutenir l'objectif, l'acteur crée des sous-textes ou des processus de pensée qui motivent les actions du personnage. Chaque mot dans une pièce possède un sous-entendu, une base non verbale qui informe et soutient les paroles écrites par le dramaturge. Les mots du dramaturge servent de plan de surface; le sous-texte donne au rôle sa définition intérieure. (Krasner, 2012, p. 146)
- 5) En cherchant le sous-texte d'un rôle, l'acteur rejette les généralisations, mettant plutôt l'accent sur les circonstances spécifiques à la pièce, allant du style et de la

mode sociale de l'époque jusqu'à la manière dont un personnage agit, vit et s'identifie aux autres personnages et situations. (Krasner, 2012, p. 146)

- 6) En définissant les circonstances spécifiques, les acteurs agissent comme s'ils vivaient dans la situation de la pièce. Ce faisant, l'acteur doit concentrer son imagination. (Krasner, 2012, p. 146)
- 7) Un accent [à mettre] sur des *comportements vrais* ne doit jamais être *indiqué*. L'acteur travaille plutôt à partir de ses passions et de ses émotions, ce que l'on appelle aussi en *method acting* « travailler de l'intérieur vers l'extérieur ». L'expérience sur les planches doit être authentique et non suggérée par des imitations extérieures. (...) l'émotion doit être vraie, non prétendue. (Krasner, 2012, p. 146)
- 8) Pour réussir à éprouver des sentiments vrais, l'acteur travaille spontanément, avec ses pulsions, en parlant et en écoutant comme si les événements sur scène se produisaient dans l'instant présent. (Krasner, 2012, p. 146)
- 9) Les répétitions demandent une certaine improvisation par rapport au texte dramatique (...) encourageant l'interprétation personnelle de l'acteur et la nécessité pour lui de s'investir, dans le but de se libérer de sa dépendance au texte. (Krasner, 2012, p. 146)
- 10) Finalement, l'acteur personnalise le rôle. Autrement dit, il puise en lui-même, dans sa réalité émotionnelle, psychologique ou imaginative, mettant en lumière des aspects de sa mémoire, de ses expériences personnelles et de ses observations en corrélation avec le rôle. (Krasner, 2012, p. 146)

Disposer d'une telle liste représentait un atout certain pour ma recherche, non seulement pour la compréhension générale du travail de l'acteur et du metteur en scène utilisant *la méthode*, mais aussi au niveau de l'interprétation. Je pense ici, en particulier, aux notions de super-objectif et de motivation du personnage, qui m'orientent vers une approche plus littéraire du travail créatif de l'acteur, impliquant une analyse du texte en vue d'y déceler les émotions et les intentions du personnage. Ces notions m'indiquent la nécessité de pousser l'acteur à s'investir, à analyser et à comprendre le scénario et ses personnages.

1.3 Lee Strasberg

Des trois dramaturges étudiés par Krasner, Lee Strasberg est celui dont l'approche à *la méthode* est la plus axée sur la psychologie et l'intériorité de l'acteur. Krasner explique que même si Strasberg a développé plusieurs approches à l'interprétation théâtrale, trois notions se démarquent dans son enseignement : « la relaxation, la concentration et la mémoire affective » (Krasner, 2012, p. 148). Pour Strasberg, l'acteur doit s'entraîner à utiliser sa mémoire affective pour créer des émotions vraies et le meilleur moyen pour y parvenir est de faire disparaître l'inhibition en utilisant des exercices de relaxation et de concentration.

Krasner fait référence au livre de David Garfield, *A Player's Passion: The Story of the Actors Studio* (Garfield, 1980), pour décrire ces exercices de relaxation. « Strasberg demande à l'acteur de s'asseoir sur une chaise et de trouver une posture telle que, s'il le devait, il pourrait s'y endormir » (Garfield, 1980, p. 169), le tout devant public. Pour la concentration, Krasner décrit des séries d'exercices de mémoire sensorielle. « L'acteur se remémore des moments importants de sa vie et essaie ensuite de n'en garder que les aspects sensoriels : le toucher, le goût, la vue, etc. La capacité de se remémorer des impressions sensorielles stimule le corps plutôt que la pensée, donnant à l'acteur une conscience plus viscérale de son expérience » (Krasner, 2012, p. 148).

Krasner considère toutefois le recours à la mémoire affective comme la partie la plus controversée des théories de Strasberg. Il cite le dramaturge à ce sujet : « La mémoire affective est l'élément de base de la réalité de l'acteur » (Strasberg & Schechner, 1964, p. 131). Il s'agit ici d'aller chercher des émotions dans le passé de l'acteur, lesquelles sont profondément ancrées dans sa tête et dans son corps. Évidemment, il n'est pas question de produire une simple imitation de l'émotion recherchée. L'exercice consiste à demander à l'acteur, une fois que celui-ci est dans un état de relaxation, de méditer et d'essayer de se remémorer des souvenirs tumultueux susceptibles de produire l'émotion demandée. Strasberg soutenait que ce faisant, « l'acteur obtient graduellement une réserve de souvenirs qui sont permanents et seront plus faciles à invoquer à mesure qu'il continue à les utiliser » (Strasberg, 1965, p. 111).

1.4 Stella Adler

Krasner dresse ensuite le portrait de Stella Adler, une dramaturge dont l'approche diffère de celle de Strasberg par sa philosophie d'utilisation de l'intériorité beaucoup plus axée sur le travail et le développement de l'imagination ainsi que sur les circonstances de la pièce et l'action physique. Il explique qu'Adler « reconnaissait l'importance de puiser en soi [pour composer] un rôle. Toutefois, la source de l'inspiration n'est pas purement la psychologie ou les expériences passées (comme pour Strasberg), mais l'imagination des acteurs quand ils s'identifient aux circonstances de la pièce » (Krasner, 2012, p. 153). Krasner ajoute que « pour elle, 99 pour cent de ce qui arrive sur scène provient au moins en partie de l'imagination » (Krasner, 2012, p. 153). Dit plus simplement : au théâtre, on se joue rarement soi-même; plutôt, on interprète un personnage issu de son imagination ou de celle d'un auteur.

Selon Krasner, « Adler demandait aux interprètes de se concentrer sur leur imagination créative plutôt que sur leur passé. Ainsi, leur capacité de créer un passé compréhensible avec les personnages qu'ils interprètent serait optimale ». (Krasner, 2012, p. 154). Il explique aussi que pour Adler, l'imagination est un élément essentiel pour créer des rôles dans des pièces de théâtre classiques ou non réalistes. Comment, en effet, rendre justice à un personnage plus grand que nature comme Richard III de Shakespeare ou *Superman* si on ne s'appuie que sur son propre vécu? Selon Adler, la solution est un travail d'immersion et de recherche sur son sujet. Pour que l'acteur comprenne son rôle, il doit s'imprégner des circonstances de son personnage. Ce travail immersif peut s'appuyer sur des lectures, de la musique, des films, des images, des œuvres architecturales, etc. Krasner cite Paul Mann en parlant ici d'un « acteur anthropologue ». L'objectif final visé est de faire surgir des images qui alimenteront l'inspiration pour créer le personnage.

Toujours en parlant d'Adler, Krasner dit qu'elle voulait « faire ressortir les sentiments et la passion de l'acteur envers le sujet, révélant la créativité de l'interprète par rapport aux circonstances ». (Krasner, 2012, p. 154). Il explique aussi l'importance pour Adler que ses comédiens paraphrasent le texte plutôt que de le réciter. Dans son livre *The Technique of Acting*, elle appelait *paraphraser* l'acte de « prendre les idées de l'auteur et les mettre dans les mots de l'acteur (...) Paraphraser, disait-elle, vous encourage à utiliser votre pensée et votre voix et vous donne un pouvoir égal au pouvoir de l'auteur » (Adler, 1990, p. 102).

1.5 Sanford Meisner

Krasner termine son essai avec le portrait de Sanford Meisner, dont l'approche se distingue de celles de Strasberg et d'Adler en ce qu'elle favorise le développement d'un rôle et d'un personnage par l'action plutôt que par la réflexion. Krasner mentionne que « dans ses salles de classe, il y avait des pancartes sur lesquelles on pouvait lire “agissez avant de penser” et “une once de comportement vaut une livre de mots” ». (Krasner, 2012, p. 157). Ces slogans transmettaient clairement le message que le metteur en scène allait trouver la vérité directement dans l'action : « Le jeu pour Meisner est dans le “faire”; de là, toutes les facettes d'un rôle émergent » (Krasner, 2012, p. 157).

Pour trouver la vérité dans le « faire », Meisner cherchait à développer la sensibilité de ses acteurs à l'aide de ce qu'il appelle « l'exercice de répétition » (Krasner, 2012, p. 158), lequel consiste à « demander à un acteur de verbaliser ce qu'il perçoit d'un autre acteur » (Krasner, 2012, p. 158) d'un point de vue physique et à répéter ce processus une douzaine de fois. Cette verbalisation de l'observation du comportement de l'acteur prend la forme de répliques telles que : « Tu me regardes ». Krasner ajoute que cet exercice avait pour but d'amener les acteurs à observer leurs comportements mutuels. Les acteurs répétaient ensuite l'exercice, mais plutôt que de faire des observations superficielles de comportements visibles, ils y allaient d'observations de nature plus émotionnelle. « En d'autres mots, plutôt que de dire “Tu me regardes”, ils [les acteurs] commencent à traiter de l'émotion qui se cache derrière ce regard » (Krasner, 2012, p. 158). La phrase répétée devient « tu es en colère contre moi » ou « tu ris de moi » (Krasner, 2012, p. 158).

Cet exercice mène ensuite à des ateliers d'improvisation sur des scénarios simples où l'accent est mis non pas sur le récit, mais plutôt sur des observations physiques et émotionnelles, comme dans l'exercice de répétition. « Meisner veut que les acteurs se concentrent sur le dialogue implicite – l'alchimie personnelle entre les acteurs (...) analyser le comportement encourage les acteurs à se concentrer sur leurs partenaires de scène plutôt que sur les artifices du scénario » (Krasner, 2012, p. 159). En favorisant cette alchimie, Meisner cherche à mener ses acteurs vers la spontanéité dans le jeu, en délaissant la planification excessive des mouvements et des réactions. Comme l'écrit Meisner, l'exercice élimine « toute manipulation mentale pour aller droit à l'impulsion » (Meisner, 1987, p. 37).

1.6 Cerner la problématique

Étudier ces pionniers du *method acting* m'a permis de poser mon assise théorique quant aux techniques théâtrales du jeu de l'acteur. L'enjeu est de réfléchir à la manière d'adapter ces théories théâtrales à mon médium, le cinéma, et d'atteindre la vérité dans le jeu des acteurs. Cela soulève un questionnement.

Si par « jeu d'acteur », j'entends un « ensemble d'attitudes qui concourent à un effet scénique » (Robert & Rey, 1973), si on considère que le travail de l'acteur interprétant son personnage consiste à développer une performance émotionnelle, physique, une composition à l'écran, qu'en est-t-il de cette définition pour un acteur-créateur évoluant dans l'esthétique du cinéma indépendant américain contemporain? Comment peut-on considérer qu'un acteur offre un jeu véridique et réaliste? Quels sont les facteurs qui déterminent le succès de cette performance? Quelle forme concrète doit prendre le jeu de l'acteur pour convenir à l'esthétique réaliste? Quel lien peut-on faire entre le *method acting* et les pratiques des réalisateurs à l'étude? Comment conçoivent-ils la préparation de l'acteur à un rôle? Comment se traduisent des exercices tels que la relaxation, la paraphrase et la répétition dans leur travail? Dans le chapitre suivant, je vais tenter de répondre à ce questionnement en m'intéressant à l'approche esthétique du cinéma américain indépendant contemporain. Je tenterai ainsi de dessiner une voie, une approche dans le jeu et la direction d'acteur devant la caméra pouvant mener au succès dans ma quête de trouver la vérité dans le jeu de l'acteur.

CHAPITRE 2

Recherche d'une esthétique et d'une technique dans le cinéma indépendant américain

2.1 Deux réalisateurs contemporains

Mes bases théoriques en théâtre étant posées, j'en arrive maintenant au cinéma. Dans le présent chapitre, j'aborderai de deux thèmes principaux : l'esthétique et la technique dans le cinéma américain indépendant. Je commencerai en le définissant et en expliquant mes choix esthétiques en rapport avec mon sujet de recherche. Ensuite, je présenterai les techniques pratiquées par les réalisateurs américains contemporains Richard Linklater et Derek Cianfrance, qui ont tous deux en commun d'intégrer leurs acteurs en tant que créateurs dans la scénarisation et la réalisation.

2.1.1 Définir le cinéma indépendant

Définir et comprendre le cinéma indépendant américain est essentiel pour ma recherche. Quand on utilise des termes comme *blockbuster* ou indépendant, on le fait souvent sans se soucier de bien connaître cette terminologie, en se fiant plutôt aux sentiments que l'on éprouve en visionnant une œuvre ou en réfléchissant à son esthétique. Dans ce sens, quelqu'un pourrait dire : *Avengers: Endgame* (2019) est un *blockbuster* et *(500) Days of Summer* (2009) est un film indépendant. Mais comment être sûr qu'il s'agit vraiment de cinéma indépendant et comment en distinguer les différents sous-genres?

Pour répondre à ces questions et mieux définir mon sujet de recherche, je me réfère à un article intitulé *Independent of What? Sorting out Differences from Hollywood* (Staiger, 2013), de Janet Staiger, une théoricienne et historienne du film et de la télévision américaine qui enseigne au *Moody College of Communication* de l'Université du Texas à

Austin. Staiger dresse un portrait du cinéma indépendant et tente de le définir par son mode de production et son esthétique à travers l'histoire. Cet article est tiré du livre *American Independent Cinema: Indie, Indiewood and Beyond* (King, Molloy, & Tzioumakis, 2013), un recueil d'articles, d'études et de critiques académiques sur les films indépendants aux États-Unis. Les sujets traités vont des films de Stanley Kubrick (p. 153) aux films chrétiens indépendants (p. 185), en passant par les productions *grindhouse* (p. 198).

La première définition proposée par Staiger réfère au mode de production : « Indépendant réfère aux circonstances de financement de films de fiction pour les sorties en salle. (...) [Une] maison de production indépendante était une petite organisation sans liens corporatifs avec un grand distributeur » (Staiger, 2013, p. 16). Cette définition a toujours cours chez plusieurs théoriciens. L'auteur y voit toutefois une lacune lorsqu'il est question de définir l'esthétique du film et la méthode de travail utilisée. « Le financement ne produit pas nécessairement une différence dans la forme et le style du film. (...) [Selon] cette définition, des films produits après 1960, tels que *Platoon* (1986), *Dirty Dancing* (1987), *Bob Roberts* (1992), *The English Patient* (1996), *Erin Brockovich* (2000) et de nombreux autres, de style typiquement hollywoodien, seraient techniquement des films indépendants » (Staiger, 2013, p. 18). Alors comment distinguer ces productions hollywoodiennes par rapport à d'authentiques films indépendants comme *Pulp Fiction* (1992), *Clerks* (1994) ou *Before Sunrise* (1995)?

Staiger propose d'utiliser le terme *indie*, une sous-section du cinéma indépendant américain. Elle explique que ce genre a débuté dans les années 60 à Hollywood avec des films d'auteur tels que *Easy Rider* (1969), qui ont amené un changement dans l'approche traditionnelle hollywoodienne du cinéma et « ont marqué l'arrivée de ce qui sera appelé l'ère du *New Hollywood* ou *Hollywood Renaissance*, une période où certains cinéastes adopteront des pratiques issues des films d'art européens et sembleront développer leur

propre version du cinéma Nouvelle Vague » (Staiger, 2013, p. 18). Staiger résume de façon simple les critères créatifs et esthétiques de ce genre. Le film, pour être classé comme film *indie*, doit contenir :

- 1) « des dialogues qui servent à autre chose qu'à l'avancement de l'intrigue » (Staiger, 2013, p. 23);
- 2) « des personnages excentriques ou inhabituels » (Staiger, 2013, p. 23);
- 3) « un accent mis sur certaines méthodes pour créer de la vraisemblance » (Staiger, 2013, p. 23);
- 4) « de l'ambiguïté et de l'intertextualité dans l'histoire et dans la narration » (Staiger, 2013, p. 23).

Cet article m'a amené à mieux cerner ce que je recherche dans le cinéma indépendant américain et à mieux comprendre son évolution. Il m'a aussi permis de confirmer mon choix de références artistiques pour ce projet de recherche-crédation, en me fournissant des critères esthétiques qui correspondent à mon style et à ma méthode artistique. Explorer le processus créatif et l'esthétique du cinéma indépendant m'a aussi aidé à identifier les films de référence qui ont été à la base de ma scénarisation et de ma réalisation, en plus de me faire découvrir une foule d'œuvres – notamment celles antérieures aux années 2000 – qui ont influencé mon processus créatif. Enfin, cet article m'a fait découvrir un sous-genre contemporain du cinéma indépendant, le *mumblecore*, dont l'esthétique a beaucoup influencé la création de mon œuvre.

2.1.2 Le *mumblecore*

L'article de Janet Staiger débute avec la mention d'un film, *Baghead* (2008), qu'elle classe dans un sous-genre appelé *mumblecore*. En me renseignant, j'ai vite fait des liens avec ma recherche-crédation et avec mes références artistiques. Le *mumblecore* a fait l'objet d'un article dans le *New York Times*, *A Generation Finds Its Mumble* (Lim, 2007). Son

auteur, Dennis Lim, est journaliste et directeur de la programmation à la *Film Society of Lincoln Center* (Lim, 2018). Publié en 2007, l'article décrit le *mumblecore* comme un « mouvement émergeant au sein du cinéma indépendant américain ». Le mouvement a considérablement évolué et gagné en popularité pendant la dernière décennie, mais l'article demeure pertinent, notamment pour démontrer les principes directeurs de ce style de réalisation, un sujet encore peu étudié dans le milieu académique.

Lim décrit d'abord le mouvement non pas comme une « vraie esthétique (...), mais plutôt comme un (...) état d'esprit (...) qui s'intéresse aux vacillations banales de l'existence postuniversitaire (...) mettant en scène des acteurs amateurs et [ayant recours à] des dialogues quasi improvisés ». Il explique que les scénarios sont beaucoup moins axés sur une intrigue, favorisant plutôt les points tournants dans les échanges et les relations interpersonnelles. Comme le suggère son nom (*to mumble* signifie marmonner), le *mumblecore* utilise la *matière verbale*⁶ comme outil de développement scénaristique. Cette approche atypique à la scénarisation et à la réalisation a bien des avantages, notamment au niveau du budget. Lim cite à ce sujet le réalisateur Aaron Katz, un des pionniers du *mumblecore* : « Il s'agit de la première fois, principalement grâce à la technologie, où quelqu'un comme moi peut sortir dehors et faire des films, sans argent et sans contacts ». Selon Katz, ce genre de film est possible grâce à l'accessibilité de la technologie moderne et au fait que la petite taille du budget permet un haut niveau de liberté créative. Contrairement à ceux d'autres genres, le réalisateur de *mumblecore* n'a pas nécessairement pour objectif un succès au box-office ou le rachat de son film par un gros producteur après sa sortie dans un festival. Son budget est souvent minuscule, parfois de

⁶ Cette expression est souvent utilisée par Sophie Beuparant dans son étude *Rencontre des paroles sémiotiques du dialogue au cinéma*. Elle l'utilise comme synonyme de dialogue, qu'elle perçoit comme un « lieu de significations » (Beuparant, 2013, p. 9).

l'ordre quelques milliers de dollars. À titre d'exemple, *Funny Ha Ha* (2002), cité par Lim comme étant « le film qui a démarré le *mumblecore* », avait un budget d'à peine 30 000 dollars (*Nash Information Services*, 2008).

Un premier point intéressant dans cet article est le contexte créatif, qui est similaire au mien, en tant qu'étudiant universitaire ayant accès à un équipement limité et s'appuyant sur une petite équipe. Il y a aussi que dans mes œuvres précédentes, je me suis beaucoup intéressé aux dialogues, que j'ai voulu utiliser pour développer les personnages et créer l'émotion. Autant à titre de scénariste que réalisateur, le *mumblecore* me convient parfaitement comme inspiration esthétique. Un autre point important est le nombre de caractéristiques du *mumblecore* que j'ai retrouvées dans l'œuvre filmique d'une de mes références artistiques principales, Richard Linklater, réalisateur de *Before Sunrise* (1995). Dans son article, Katz réfère d'ailleurs à Linklater comme étant l'ancêtre du mouvement. Pour donner un exemple concret de *mumblecore*, je présente dans la section suivante un film du réalisateur Joe Swanberg, *Drinking Buddies* (2013). J'ai choisi ce film parce qu'il est récent, pertinent (David Lim fait référence à Swanberg à plusieurs reprises) et parce que j'estime qu'il s'agit d'une réalisation particulièrement aboutie.

2.1.3 *Drinking Buddies*

Drinking Buddies est une comédie romantique mettant en scène deux bons amis, Luke et Kate, qui travaillent dans une micro-brasserie. Tous deux montrent dès le début du film un intérêt mutuel qui semble dépasser le niveau de la simple amitié. Le hic, c'est qu'ils ont chacun un conjoint. S'ensuit une histoire réaliste mettant en scène des triangles amoureux complexes et des dialogues lourds de sous-entendus, de malentendus et de malaises. Ce qui aurait pu n'être qu'une comédie romantique classique s'avère être un film

soigneusement construit, qui se distingue par l'illustration extrêmement réaliste de relations humaines et de personnages complexes.

Le réalisme provient d'abord du contexte du film, qui est ancré dans le réel, du jeu des acteurs et, plus particulièrement, des dialogues. La scène dans un bar au début du film en est un bon exemple. Le langage des personnages est imparfait, leur débit est inégal, ils bredouillent et parlent en même temps. À cause du niveau de langage, le film donne une impression de spontanéité et d'authenticité dans les répliques que l'on voit rarement au cinéma. Pour atteindre ce résultat, Swanberg affirme dans une entrevue à *Slant Magazine* que « tous les dialogues [...] étaient improvisés » (Kramer, 2013). Il mentionne que les acteurs n'avaient accès qu'à un document qui leur expliquait l'histoire à l'aide d'une phrase pour chaque scène. En parlant du processus, il dit : « Ils [les acteurs] génèrent le dialogue ».

En analysant ce film, j'ai aussi décelé un élément qui m'a été fort utile lors de mon propre processus de scénarisation : le contraste entre les dialogues et le non-dit. Les personnages de *Drinking Buddies* sont en constante communication, mais le contenu de leurs paroles est rarement aussi éloquent que leurs gestes silencieux, comme les brefs regards échangés dans des moments de tension, les touchers qui durent un peu trop longtemps, etc. Les spectateurs ne sont jamais exposés à des explications narratives, mais ils comprennent tout. Par exemple, le regard gêné de Kate après un échange maladroit avec son conjoint nous fait instantanément comprendre qu'elle se doute que ce dernier a quelque chose de grave à lui annoncer. Même quand les personnages communiquent verbalement, la parole est souvent utilisée non pas pour faire avancer l'histoire, mais pour exprimer des sous-entendus dans leurs relations. Un bon exemple : la scène où Luke a un échange désastreux, décousu et futile avec sa conjointe Jill sur la possibilité d'un mariage. Dans cette scène, on comprend clairement que leur relation souffre d'un manque de communication,

mais aussi que Jill se sent tourmentée parce qu'elle a eu une brève aventure avec un autre homme et qu'elle ne sait pas comment vivre avec la culpabilité.

Drinking Buddies constitue une excellente référence scénaristique pour ma recherche. D'abord parce que le scénario atteint le réalisme en explorant des circonstances et des personnages qui se veulent réels. Ces choix amènent une esthétique qui est renforcée par une approche du jeu dans laquelle les dialogues sont improvisés, « générés » par les acteurs. *Drinking Buddies* montre aussi comment réaliser un film très dialogué, en faisant ressortir les relations entre les personnages et en imaginant une intrigue qui se développe presque entièrement de manière implicite. Le film s'inscrit dans l'esprit du *mumblecore* à une époque où le genre s'est considérablement professionnalisé. Pour ce qu'ils dévoilent, pour les interactions vers lesquelles ils mènent, c'est ce type de dialogues que je souhaitais utiliser dans mon film. Un langage qui fait avancer les personnages plutôt que de faire avancer l'intrigue, un langage plus implicite qu'explicite. Il va sans dire que se lancer dans ce genre d'écriture représente un défi, même pour un cinéaste professionnel, car il faut être capable de raconter une histoire compréhensible sans devoir trop entrer dans les explications. Pour ma part, j'étais quand même motivé à essayer d'intégrer ce genre dialogues dans ma pratique de scénariste et de réalisateur, croyant qu'il s'agirait d'un moyen de diriger mon œuvre finale vers l'esthétique réaliste que je visais.

2.1.4 La place du Québec dans ma création

En choisissant comme sujet de recherche le cinéma indépendant américain, je voulais faire un lien direct entre le *method acting* et le cinéma. Je voulais aussi impliquer les acteurs dans le processus de création du scénario et des personnages. Ces idées se retrouvent dans certaines œuvres du cinéma indépendant américain, d'où mon intérêt pour ce mouvement. En découvrant en plus le *mumblecore*, un sous-genre qui crée le réalisme

en mettant l'accent sur les dialogues plutôt que sur l'action, et en tant que scénariste, j'en suis naturellement venu à me poser des questions sur mon propre rapport au langage oral, sur mon identité culturelle et sur la place que tout cela aurait dans ma recherche. Même si mon sujet est axé sur le cinéma des États-Unis, il m'est impossible de me dissocier de mes racines québécoises.

Sans que le cinéma québécois fasse directement partie de ma recherche, mais étant donné que j'ai cherché à obtenir les meilleures performances de mes acteurs dans une œuvre cinématographique réaliste, je pense qu'il était essentiel de recourir à mon propre rapport à la langue pour assurer l'authenticité dans mon scénario. Pour y arriver, j'ai écrit les dialogues en joual. Cela peut sembler un détail, mais je suis persuadé que cette façon de faire m'a permis d'arriver à une esthétique authentique, car en tant que Québécois, il s'agit du langage auquel je suis le plus intimement lié. Il en a été de même pour les acteurs, à qui j'ai demandé d'improviser des dialogues en tant qu'acteurs-créateurs, et pour qui le langage devait faciliter le travail et permettre un jeu faisant ressortir une esthétique réaliste.

Ainsi, dans ma création, le langage québécois a rempli une fonction à la fois esthétique et pratique. Esthétique de par l'authenticité et le réalisme que j'en ai tiré et pratique de par la facilité accrue avec laquelle j'ai pu intégrer les acteurs dans le processus de création.

2.2 L'acteur-créateur selon Linklater et Cianfrance

Après m'être initié d'un point de vue théorique au cinéma *indie*, j'ai analysé la méthode de travail – avec les acteurs, surtout – de deux réalisateurs représentatifs de ce genre, Richard Linklater et Derek Cianfrance. Je décrirai dans les paragraphes qui suivent le mode opératoire de ces réalisateurs, dont les œuvres m'ont marqué par leur esthétique, mais aussi en raison de la nature collaborative du travail qu'ils accomplissent avec leurs

acteurs avant et pendant la production. Grâce à ce travail, les acteurs incarnent des personnages qui, bien que fictifs, semblent tout droit sortis de la vraie vie et livrent ce que j'appelle des performances réalistes. En visionnant une sélection d'entrevues avec ces réalisateurs, j'ai aussi découvert que contrairement à ce que j'anticipais, leurs méthodes divergent considérablement sur plusieurs points. Je pensais notamment – à tort – que les deux laissaient leurs acteurs improviser leurs répliques. Voici donc ce que j'ai appris en étudiant ces réalisateurs.

2.2.1 Linklater

Basé à Houston (Texas), Richard Linklater est connu notamment pour sa trilogie *Before* (*Before Sunrise*, [1995], *Before Sunset*, [2004] et *Before Midnight*, [2013]). Son propos est généralement existentiel, son esthétique est dénudée d'artifices et met en scène des personnages qui, souvent, ne font rien d'autre que discuter et se promener. C'est le principe de base de la trilogie *Before* : dans le premier volet, les deux personnages principaux, Jesse et Céline se rencontrent pour la première fois à bord d'un train en direction de Vienne. Arrivés à destination, ils décident de visiter la ville ensemble et, de fil en aiguille, finissent par tomber en amour. Le second volet met en scène les mêmes personnages, dans un contexte analogue : Jesse et Céline se retrouvent après dix ans de séparation et retombent en amour, cette fois en se promenant dans Paris. Même concept dans le troisième film : dix ans plus tard, ils sont mariés, ont des enfants et se promènent dans la campagne en Grèce.

Dans cette trilogie, Linklater mise presque entièrement sur les dialogues et la relation entre les deux personnages, interprétés par Ethan Hawke et Julie Deply. Leur jeu est tellement naturel qu'il a souvent porté les spectateurs à croire que les dialogues étaient improvisés, un procédé fréquemment utilisé pour donner une impression de réalisme

(cf. *Drinking Buddies*, par exemple). Toutefois, l'impression première est trompeuse. Dans les films de Linklater, le scénario est suivi de très près et les dialogues sont répétés plusieurs fois avant le tournage. Linklater disait d'ailleurs dans une entrevue avec Sam Jones, dans la série *Off Camera*, que « le plus grand compliment que je puisse recevoir est que le spectateur croie que c'est improvisé. Quand il dit : vous avez simplement laissé tourner la caméra et c'est arrivé. Ça, c'est un compliment, car nous travaillons fort pour obtenir cette impression » (Jones, 2016). Sachant cela, une question se pose : comment arriver à des dialogues servant un jeu « naturel » sans qu'ils soient improvisés?

D'abord, Linklater s'occupe avec beaucoup de soin de ses acteurs. En entrevue, il dit que les acteurs ont tendance à trouver qu'il est « zen, relax et donne beaucoup de marge de manœuvre ». Linklater maintient que « c'est le devoir du réalisateur de créer une atmosphère où l'on peut fournir sa meilleure performance ». Ces propos peuvent être vérifiés en lisant les dialogues du scénario de *Before Sunrise* (Linklater, 1995) et en les comparant avec ceux du film. Il est possible d'observer que les acteurs avaient le droit de paraphraser, jusqu'à un certain point. À titre d'exemple, voici des répliques tirées de la scène du tramway, au début du film.

Scénario :

JESSE:

Okay, Q&A time. We've known each other for a little while now, we're stuck with each other, we can ask each other a few, you know, direct questions.

CÉLINE:

So we ask each other questions?

JESSE:

And you have to answer one hundred percent honestly.

CÉLINE:

Of course.

JESSE:

First question. Describe your first sexual feelings toward someone.

CÉLINE:

Well, let me think... Jean-Marc Fleury.

Film:

JESSE:

Alright, I got an idea. Are you ready? It's Q&A time. We've known each other for a little while now, we're stuck together, so we're gonna can ask each other a few, uh, direct questions. Alright?

CÉLINE:

So we ask each other questions?

JESSE:

Yeah. And you have to answer one hundred percent honestly.

CÉLINE:

Of course.

JESSE:

Okay. Alright, first question. Describe for me...

CÉLINE:

You?

JESSE:

Yes, I'm going to ask you... Describe to me your first sexual feelings toward a person.

CÉLINE:

My first sexual feelings... Oh my god. Um... I know! I know! Jean-Marc Fleury.

Il parle aussi de l'importance, en préproduction, de placer chaque acteur dans un rôle de créateur, en lui donnant un certain pouvoir sur la réécriture du scénario. Lors des lectures, il encourage ses acteurs à faire des propositions, à corriger certains passages déjà écrits, à mettre leur touche dans le film. Le processus est décrit de manière plus détaillée dans un entretien accordé par le réalisateur et ses acteurs principaux, entretien au cours duquel Ethan Hawke, l'un des plus fréquents collaborateurs de Linklater, décrit des ateliers préparatoires qui s'étendent sur environ trois semaines : « Nous avons pu lire le scénario en entier, tel que Rick l'avait conçu, et Julie et moi avons essentiellement le droit de veto sur tout ce que nous n'aimions pas (...) il nous restait [à la fin] ce schéma essentiel du film. Et nous l'avons reconstruit en dialoguant » (*The Tribeca Talks Directors Series*, 2013). Linklater résume ce processus en citant Hawke : « La musique est écrite, nous ne faisons que retravailler les paroles ».

Toutefois, cette grande liberté créatrice accordée aux acteurs ne donne pas forcément une production qui s'éloigne de la vision initiale du réalisateur. Dans l'entretien mentionné plus haut, Linklater explique que pendant les ateliers de scénarisation, les acteurs ont le droit de faire toutes les propositions qu'ils souhaitent, mais que le processus de sélection est strict. Si une proposition ne convient pas, elle est rejetée. July Depley insiste sur l'importance de la préparation requise par cette méthode : « L'objectif est de donner l'impression que c'est du réel, mais en réalité (...) chaque ligne est prévue ». Mais pour atteindre ce niveau de justesse dans le jeu des acteurs sans utiliser l'improvisation, la clé est la répétition.

Linklater discute de cet aspect dans une entrevue *Searchlab* de la *Fox Searchlight Picture*. Il parle de répétitions intensives échelonnées sur trois semaines, qui permettent à chaque acteur d'être entièrement préparé à son rôle, tout en minimisant les risques d'avoir à faire des ajustements pendant le tournage. Il ajoute : « Chaque semaine passée en

répétition est une journée économisée dans l'horaire de production » (*Fox Searchlight*, 2008). Évidemment, cette méthode de travail ne convient pas à tous les réalisateurs. Quand on l'interroge sur son approche, Linklater l'admet : « Je fais beaucoup de répétitions. Tout le monde est un peu différent, ça dépend de votre personnalité, de votre point de vue par rapport à l'acteur, de la manière dont vous l'approchez. Certaines des meilleures performances jamais vues au cinéma ont nécessité très peu de répétitions » (*Fox Searchlight*, 2008).

Après avoir visionné ces entrevues et en me référant à ma propre expérience (ayant beaucoup répété avec les acteurs durant le tournage de mon film de fin de baccalauréat), je constatais à quel point le fait de répéter en préproduction pouvait servir mon projet de fin de maîtrise. Placer les acteurs dans une situation qui favorise un plus grand engagement et une relation de confiance plus forte avec le réalisateur a fait en sorte que l'équipe était prête et organisée avant d'aller pour la première fois devant la caméra. Avec un climat de travail agréable et une équipe technique efficace, les acteurs ont pu se concentrer sur la qualité de leur jeu. Les répétitions permettent aussi aux acteurs de remanier le texte et leur donnent la chance de jouer des dialogues qu'ils ont créés, qui sortiront de leur bouche plus naturellement, avec comme objectif ultime de créer du réalisme devant la caméra.

2.2.2 Cianfrance

Quand on consulte la filmographie de Derek Cianfrance, on est étonné de voir le petit nombre de longs métrages de fiction que ce réalisateur de 46 ans a produits : un total de quatre en 20 ans de carrière (*Internet Movie Database*). Plus surprenant encore : douze ans séparent sa première production, *Brother Tied* (1998), et sa deuxième, *Blue Valentine* (2010), un des sujets d'étude de ce mémoire. Cianfrance, dans une entrevue tirée de *DP/30, The Oral History Of Hollywood* (*DP/30*, 2010), avoue : « J'ai travaillé sur *Blue Valentine*

pendant douze ans (...) j'ai travaillé sur 66 versions du scénario avant d'arrêter de compter ». Durant toutes ces années, il a raffiné le scénario qui allait mettre en scène deux vedettes, Ryan Gosling et Michelle Williams.

Le film présente deux temporalités différentes en parallèle : d'une part, les personnages principaux, Dean et Cindy, au début de leur relation, quand ils tombent amoureux puis, d'autre part, cinq ans plus tard, alors que leur mariage bat de l'aile. J'ai décidé d'étudier ce film en raison de la qualité exceptionnelle des prestations offertes par Gosling et Williams, qui élèvent cette histoire à un haut niveau de drame et de réalisme. J'ai aussi pris en compte la collaboration très étroite de Cianfrance avec ses deux acteurs principaux.

Un des objectifs principaux de Cianfrance était de créer une histoire avec des personnages *authentiques*, chose qu'il considérait comme souvent absente au cinéma. Il dit à ce sujet : « Je ne pouvais pas trouver de films qui racontaient une histoire à laquelle je pouvais m'identifier (...) ma vie n'était pas comme celles de ces gens à l'écran (...) ces gens à l'écran étaient parfaits, ils savaient exactement ce qu'ils voulaient, il y avait des évènements déclencheurs dans leur vie et une catharsis à la fin de leur histoire » (*DP/30*, 2010). Cette quête de réalisme est évidente dans l'esthétique sobre, voire crue, des images de son film autant que des personnages. Par leurs interactions, leur langage, leurs émotions vives et leurs imperfections, Dean et Cindy projettent une authenticité brute qui est à la hauteur des aspirations du réalisateur. Cianfrance ajoute : « J'ai eu toutes ces années pour développer cette confiance avec Ryan et Michelle et quand nous avons commencé à tourner, ils ne m'ont jamais laissé tomber (...) [Ils] ont toujours joué le scénario avec justesse et plus encore ».

Le processus de direction d'acteur de Cianfrance est à l'image de sa méthode de scénarisation : il s'agit d'un travail personnel qui se déroule sur une longue période. Le réalisateur révèle dans l'entrevue à *DP/30* les procédés qu'il a utilisés pour préparer ses acteurs, des procédés collaboratifs qui ont commencé dès l'écriture du scénario. Tout d'abord, à l'instar de Linklater, Cianfrance a trouvé le moyen d'obtenir que ses deux vedettes s'investissent dans le processus artistique avant les premières étapes de la production, quand le scénario était encore en cours de rédaction. Il explique en entrevue qu'au fil des années il avait eu des entretiens individuels avec Gosling et Williams pour discuter de l'œuvre. Lors de ces échanges, les acteurs faisaient des propositions qui inspiraient tellement le réalisateur qu'elles l'ont amené réécrire plusieurs fois le scénario. Cianfrance va jusqu'à dire « [qu'il] considère Michelle et Ryan comme étant les coscénaristes, car ils ont tant contribué, ils ont donné tant d'idées pour le scénario, les personnages, les dialogues, les situations et les émotions (...) quand est venu le temps de tourner, ce film était autant le leur que le mien ».

Toutefois, malgré l'importance qu'ils accordent au travail collaboratif avec les acteurs, Cianfrance et Linklater divergent dans le reste de leur approche. La chose est évidente lorsque l'on compare leurs films et leur esthétique, mais aussi en écoutant leurs témoignages. Alors que Linklater mise sur les répétitions, Cianfrance, lui, recherche plutôt la spontanéité en plaçant ses acteurs dans des situations d'immersion. Dans l'entrevue à *DP/30*, Cianfrance illustre son processus en référant à la partie de son film où Dean et Cindy apprennent à se connaître et découvrent des choses l'un sur l'autre. Pour créer des moments d'authenticité dans un contexte où deux jeunes gens tombent en amour, Cianfrance avait demandé aux acteurs (qui ne s'étaient jamais rencontrés avant) de se garder des surprises. Par exemple, pour la fameuse scène où Dean chante une sérénade à Cindy, le réalisateur raconte qu'il avait demandé secrètement à Gosling de se trouver un

talent qu'il pourrait révéler à sa partenaire. Gosling avait choisi de chanter en s'accompagnant au ukulélé. De son côté, Williams avait opté pour la danse traditionnelle irlandaise. La combinaison de ces deux talents a fini par donner une scène que Cianfrance décrit comme « un vrai moment vivant ». Il ajoute : « J'avais l'impression de réaliser un documentaire sur deux personnages tombant en amour ». En lisant le passage suivant du script, il est possible de constater que la scène était largement improvisée.

« He begins strumming the upbeat chords of The Mills Brother's "You Always Hurt the Ones You Love." She begins tap dancing. (The actors experience this for the first time too. We should witness and experience them falling in love). »
(Cianfrance, 2010, p. 52)

La deuxième partie du film, qui porte sur l'implosion du couple après cinq ans, était très différente dans son contenu et il en a été de même pour l'approche du réalisateur. Pour bien rendre le passage du temps dans son histoire, Cianfrance voulait initialement mettre la production du film en pause pendant cinq ans, mais son idée fut refusée par le producteur pour des raisons financières. Néanmoins, il était décidé à plonger les acteurs dans un contexte radicalement différent et, pour ce faire, il a négocié avec le producteur un délai supplémentaire d'un mois pour accomplir un travail d'immersion. Cela consistait, entre autres procédés, à loger Gosling et Williams dans une maison où il leur assignait des tâches domestiques comme faire un budget selon le métier de leur personnage, puis les envoyer faire leur épicerie ensemble en respectant leur budget, se faire à manger avec ce qu'ils avaient acheté, etc. L'un des procédés les plus exigeants consistait à isoler le couple dans la maison en leur demandant de se provoquer l'un l'autre, de se disputer pendant plusieurs heures, pour ensuite leur demander d'emmener au mini-golf la jeune actrice qui allait jouer leur fille, en adoptant une façade joyeuse devant l'enfant. Le but, selon Cianfrance, était de créer chez les acteurs « une mémoire musculaire », de leur donner un vécu commun qu'ils allaient pouvoir utiliser pour enrichir leur performance. Comme pour illustrer le contraste de

sa méthode avec celle de Linklater, il ajoute : « Nous n'avons pas répété le scénario une seule fois, mais nous avons répété leur vie ».

2.3 L'approche *indie* dans ma pratique artistique

Le cinéma indépendant américain contemporain est un champ d'étude très vaste, où les œuvres et les pratiques artistiques peuvent fortement différer. Dans cette recherche, j'ai décidé d'aller trouver mes inspirations esthétiques et techniques dans le mouvement *indie* et je me suis intéressé au sous-genre du *mumblecore*. Les différents critères créatifs et esthétiques évoqués par Staiger et Lim m'ont guidé dans l'écriture de mon scénario et dans la création des personnages. Dans le film *Drinking Buddies* de Joe Swanberg, j'ai pu observer le réalisme dans les dialogues, typique du *mumblecore*, ce qui m'a fait réaliser que ce sous-genre s'accordait avec ma pratique. Le mouvement *indie*, tant par les techniques employées par ses cinéastes que par la facture esthétique qui en résulte, me paraissait comme une bonne porte d'entrée pour atteindre mes objectifs, soit : obtenir les meilleures performances d'acteur, créer ma propre esthétique du réalisme et incorporer l'acteur dans le processus créatif.

La trilogie *Before* (1995, 2004 et 2013) et *Blue Valentine* (2010) sont des œuvres qui pour moi correspondent à tous ces aspects. J'ai entrepris d'étudier des entrevues de Derek Cianfrance et Richard Linklater pour comprendre comment des réalisateurs importants de la scène indépendante utilisaient l'acteur-créateur. De ces entrevues, j'ai pu cerner des éléments à la base d'une approche collaborative avec l'acteur, soit: la lecture, l'écriture, les répétitions, l'immersion et l'improvisation. À partir de cette étape dans ma recherche, mes objectifs étaient de faire des liens avec les approches théâtrales pour m'aider à élaborer une démarche concrète ainsi que la création de ma propre esthétique réaliste inspirée du courant *mumblecore* dans le cinéma indépendant américain.

CHAPITRE 3

Le pouvoir créatif de l'acteur dans la réalisation d'un film inspiré du cinéma indépendant américain contemporain

3.1 Le travail de l'acteur-créateur

Ce chapitre décrit, étape par étape, les procédés de création employés en préproduction et en production de mon projet de fin de maîtrise, le court métrage intitulé *Pour toi*. La construction de l'œuvre a débuté par un processus de scénarisation qui a duré environ un an. Entre mai 2018 et mai 2019, j'ai effectué beaucoup d'essais avant d'arriver à une version qui correspondait aux objectifs de ma recherche et à mes objectifs personnels en tant qu'artiste. Ensuite, j'ai réalisé des ateliers de répétition et d'écriture avec les acteurs de janvier à mai 2019. Mon travail avec les acteurs s'est conclu lors du tournage, en juin 2019, notamment par de l'expérimentation et de l'improvisation. J'aborderai donc en premier lieu la rédaction du scénario. J'expliquerai mes différents choix artistiques en vue de concevoir une histoire me permettant d'explorer mon sujet de recherche. Je parlerai ensuite du processus de sélection des acteurs et de la manière dont ces choix cadrent avec ma recherche. Finalement, je détaillerai les différents ateliers de recherche (lecture, écriture, scénarisation et improvisation) que j'ai tenus avec les acteurs-créateurs et les objectifs que je visais en optant pour cette méthode de travail.

3.2 Développer ma propre esthétique réaliste : les enjeux dans l'écriture du scénario

Après des recherches esthétiques et techniques, j'ai commencé à élaborer le scénario, lequel devait s'avérer être un outil essentiel lors des ateliers avec les acteurs. Avant de commencer à rédiger, je savais que je voulais en arriver à une esthétique réaliste et à la vérité dans mon histoire. J'ai choisi de traiter de thèmes qui me tenaient à cœur : les

relations amoureuses, les situations familiales complexes et les attentes sociales relatives au genre. Je voyais là le meilleur moyen d'atteindre l'esthétique visée, de même qu'une histoire dont les personnages seraient tirés du réel. En écrivant, j'ai gardé en mémoire le septième des dix principes fondamentaux de *la méthode*, tel que proposé par Krasner, lequel veut que l'acteur travaille à partir de ses passions et de ses émotions ou encore, pour reprendre la terminologie du *method acting*, qu'il travaille de l'intérieur vers l'extérieur (Krasner, 2010, p. 146).

Le long processus de gestation de mon projet a débuté en 2018-2019 par une multitude d'essais de rédaction. L'histoire que j'avais en tête au début s'est métamorphosée à plusieurs reprises. J'ai écrit plus d'une dizaine de versions du scénario avant de commencer le travail de répétition avec les acteurs. Les difficultés de rédaction étaient principalement dues à mon désir de concilier plusieurs éléments : la vérité, la fiction, l'esthétique réaliste et le jeu d'acteur. Je devais trouver un équilibre entre les exigences de ces éléments pour obtenir un scénario qui me satisferait en tant que créateur, mais qui constituerait en plus une sorte de terrain de jeu créatif ayant le potentiel de mener les acteurs vers leurs meilleures performances possible devant la caméra.

En cherchant trop la vérité, mon récit devenait trop personnel et moins engageant pour le lecteur. En allant trop vers la fiction, l'histoire devenait rocambolesque, mélodramatique. Enfin, en mettant trop l'accent sur le réalisme, les scènes et les interactions entre les personnages et l'histoire devenaient banales, ne laissant pas place à la créativité des acteurs. C'est en cherchant à concilier ces tendances que j'ai écrit les 22 pages du scénario de *Pour toi*, un court métrage de fiction réaliste. Le film raconte l'histoire de Théo, un étudiant en écologie forestière, et explore ses relations à travers une douloureuse rupture amoureuse. À ce stade, il s'agissait d'une « version de travail », c'est-à-dire que le scénario était prêt à être tourné, mais demeurait modifiable. C'était en fait un

script permettant aux acteurs d'exprimer leur créativité par l'ajout, le retrait, la modification et la personnalisation des mots.

3.3 Résumé de l'intrigue

Voici le résumé de la dernière version de travail de mon scénario.

Le film commence par une scène de rupture entre Théo et Sabrina. Pendant une soirée d'été festive, Théo tente de convaincre Sabrina de rester avec lui. Son comportement désagréable lui vaut un rejet de Sabrina qui finit par lui avouer qu'elle fréquente d'autres hommes. Théo tente de fuir les lieux, mais se voit contraint de participer à une photo de groupe.

Deux mois plus tard, Théo n'est toujours pas remis. Son frère Jonas s'en rend bien compte à l'état lamentable de son appartement. Inquiet, Jonas le confronte. Jonas ordonne à Théo de ravalier son orgueil et de se trouver une nouvelle copine.

Théo se rend à l'université, où il croise Fanny, une collègue. Encore ulcéré par les mots de son frère, Théo invite Fanny à sortir avec lui. Intriguée, elle accepte et les deux partent en promenade.

Chemin faisant, ils font davantage connaissance. Une alchimie personnelle semble opérer. Seules fausses notes : les avances répétées de Théo. Sabrina réagit en se moquant de lui. Théo se renfrogne.

Fanny se fait presque heurter par un véhicule dont le conducteur, en colère, se met à invectiver Fanny. Théo se porte à la défense de sa collègue et le chauffeur déguerpit. Théo et Fanny éclatent de rire.

Plus tard, dans un resto-bar, Théo révèle à Fanny un côté sensible. Fanny apprécie. Ce moment est cependant gâché par la présence de Sabrina et de son nouvel amour, attablés plus loin. Théo essaie tant bien que mal de ne pas montrer sa gêne.

Quelques jours passent et Théo rejoint Fanny chez elle. Après une partie de *Nintendo*, les deux commencent à flirter et à se chamailler. Dans le feu de l'action, Théo se met à saigner du nez. Fanny soigne sa blessure. Ils ont un bref moment de tendresse avant que Théo se mette à sangloter. Il n'est pas guéri de sa rupture avec Sabrina.

Fanny révèle à Théo qu'elle traîne elle-même le deuil d'un amour, un homme instable, décédé récemment après une querelle de couple. Elle voit en Théo l'occasion de se reprendre. Réalisant qu'il est lui-même instable, Théo exprime ses craintes. Fanny se dit capable de faire face à cette situation. Le film se termine sur l'image des deux protagonistes, assis côte à côte, en silence.

3.4 Les influences esthétiques dans l'écriture d'un scénario réaliste

En écrivant le scénario, je me suis efforcé de ne pas mettre l'accent sur l'intrigue, mais de miser sur les dialogues, l'ambiguïté et les interactions entre Théo et les autres personnages. Je voulais faire un portrait réaliste d'une rupture amoureuse et du début d'une nouvelle relation. L'influence de la trilogie *Before* (1995, 2004 et 2013) de Richard Linklater peut sembler évidente. Toutefois, mon œuvre a davantage été marquée, au départ, par le mouvement du *mumblecore* qui, comme l'écrit Lim, s'intéresse aux banalités de la vie après les années d'université (Lim, 2018). D'autre part, l'influence du *mumblecore* est perceptible dans le contenu des dialogues, que j'ai tâché de rendre imparfaits, imprécis, indirects. Comme le mentionne Janet Staiger, je voulais que mes dialogues servent à autre chose qu'à faire progresser l'intrigue » (Staiger, 2013, p. 23).

Une troisième influence scénaristique est celle de *Blue Valentine* (2010). Comme son réalisateur, Cianfrance, je ne voulais pas de personnages parfaits, qui savent exactement ce qu'ils veulent, qui vivent des événements déclencheurs et une catharsis à la fin de leur histoire (*DP/30*, 2010). J'ai donc tenté, à travers le développement de l'intrigue et avec les dialogues, de transmettre au spectateur un sentiment d'ambiguïté et d'authenticité. J'ai cherché à écrire une histoire sobre qui ne mène pas à une conclusion claire, avec des personnages nuancés, émotionnellement instables et imparfaits.

3.5 La sélection des acteurs

Les influences artistiques étudiées dans ce projet m'ont amené à inclure les acteurs dans mon processus de création. Ceux-ci ont participé à la conception de mon film, en particulier pour l'écriture des dialogues et la construction des personnages. Je voulais que ces êtres fictifs héritent de certaines caractéristiques des acteurs qui les incarnent. C'est

pourquoi j'ai entrepris la sélection de la distribution (le *casting*) parallèlement à l'écriture des dernières versions du scénario. Il s'agissait d'un choix esthétique, car les acteurs devaient cadrer avec ma vision de leur personnage, mais aussi d'un choix technique. En effet, j'ai pris cette décision en m'inspirant des théories de Strasberg. Je voulais des personnages permettant aux acteurs d'utiliser plus facilement leur mémoire affective.

Je percevais la sélection de la distribution comme une étape cruciale dans ma recherche, car les acteurs qui allaient interpréter les personnages auraient un pouvoir créatif important sur certains aspects de l'œuvre. C'est pourquoi je n'ai pas eu recours à la procédure traditionnelle d'audition, préférant identifier moi-même chaque candidat et le solliciter en personne. Dans les paragraphes qui suivent, je présente brièvement les acteurs que j'ai choisis pour les rôles clés et ce que je recherchais chez eux.

3.5.1 Les critères généraux de la sélection

J'ai choisi mes acteurs pour des raisons variées, propres à chaque individu. Cependant, tous satisfaisaient aux critères essentiels suivants :

- des expériences artistiques partagées avec le réalisateur;
- une curiosité, un désir de s'impliquer dans la création au-delà de la simple interprétation;
- un lien de confiance avec le réalisateur.

Cette sélection m'aidait dans mon travail de réalisateur, mais j'espérais aussi qu'elle m'avantage pour ma recherche. J'y voyais l'occasion d'expérimenter sur plusieurs sujets, ayant à ma disposition : un non-acteur, une actrice de théâtre formée devant la caméra, une actrice de théâtre non formée devant la caméra et un acteur-réalisateur (moi-même).

3.5.2 Alexandre Simard (non-acteur), dans le rôle de Jonas (20 répliques)

Pour un réalisateur, travailler avec des non-acteurs peut représenter un risque calculé. Alexandre peut être considéré comme un non-acteur, ses expériences de jeu se limitant à de petits rôles dans des films étudiants. Il n'est par ailleurs jamais monté sur une scène. Néanmoins, je l'ai choisi pour le rôle de Jonas, le grand frère de Théo, car lui et moi avons, de longue date, une relation de travail artistique. Depuis mes débuts à l'UQAC, Alexandre a été mon collaborateur – souvent au niveau du jeu – dans la presque totalité de mes œuvres. Grâce à cette expérience artistique partagée, je savais ce que je pourrais faire avec lui en tant qu'acteur. Je voulais qu'il interprète ce rôle, car je le savais sensible, curieux et capable de puiser dans son intériorité pour rendre justice à une œuvre ou à un personnage. C'était à mon avis le choix idéal pour interpréter Jonas, un personnage qui, derrière sa façade dure d'homme colérique, est en fait un être sensible et émotif. En outre, le connaissant bien, j'étais à l'aise de le diriger de façon plus serrée que s'il avait été un acteur plus expérimenté.

3.5.3 Christine Rivest (actrice de théâtre formée devant la caméra), dans le rôle de Sabrina (11 répliques)

Christine compte plusieurs années d'expérience de jeu et de mise en scène au théâtre. En fait, elle a plus d'expérience que tous mes autres acteurs. Qui plus est, elle a aussi joué à quelques reprises devant la caméra. Mon choix de lui donner le plus petit rôle peut donc sembler discutable, mais j'estimais que le personnage de Sabrina était plus complexe qu'il n'en avait l'air. Christine devait pouvoir relever le défi d'exprimer beaucoup d'émotions avec peu de texte et de temps d'écran. Sa polyvalence était d'autant plus importante que son personnage apparaît à deux époques et exige deux interprétations très différentes. Ayant déjà travaillé sur scène avec Christine, je savais qu'elle était ouverte d'esprit, perfectionniste et qu'elle allait faire briller son personnage. Je considérais enfin que

son expérience en théâtre serait un atout précieux, autant lors des répétitions que des tournages.

3.5.4 Joëlle Gobeil (actrice de théâtre sans formation en cinéma), dans le rôle de Fanny (60 répliques)

Joëlle avait de l'expérience en théâtre, ayant participé à des productions depuis son enfance, mais elle n'avait jamais joué devant la caméra. Elle percevait cela comme une lacune et en ressentait une certaine insécurité. J'étais pour ma part persuadé que son expérience en théâtre se transférerait sans difficulté au cinéma. Je considérais le jeu d'acteur au cinéma comme similaire à celui du théâtre : les mêmes théories et les mêmes techniques sont applicables, mais à un « volume » différent, plus retenu, l'acteur de cinéma ayant à jouer devant un auditoire à l'ouïe et à la vue plus aiguisées (caméras et microphones). De tous mes choix, c'était le plus évident. J'avais déjà joué sur scène avec Joëlle et j'admirais sa capacité à livrer un jeu naturel. Mais ma principale raison pour l'avoir sélectionnée était l'alchimie personnelle que nous partagions sur scène et dans les répétitions. Les interactions entre Théo et Fanny étaient parmi les éléments les plus importants du film. Avec Joëlle, je savais que je pourrais créer une complicité crédible entre nos personnages.

3.5.5 Frédéric L. Tremblay (réalisateur-acteur), dans le rôle de Théo (77 répliques)

J'ai voulu incarner le personnage principal de mon film dès la conceptualisation du scénario. Ce choix est motivé par mon désir d'explorer le concept d'acteur-créateur en me plaçant dans le double rôle de réalisateur et d'acteur, en synergie avec les autres acteurs. De mon point de vue de créateur, je considérais par ailleurs que la meilleure contribution que je pouvais apporter était mon jeu. Mon expérience dans ce domaine est récente mais variée, tant devant la caméra que sur scène. Je me considérais comme un acteur en début

de carrière et j'avais la chance de partager le plateau avec des comédiennes plus expérimentées qui pourraient m'appuyer. J'avais aussi l'avantage, en tant que scénariste, d'avoir une connaissance profonde de l'entièreté du projet, ce qui facilitait tout le processus de ma formation d'acteur avant le tournage.

3.6 Le lien entre le cinéma indépendant et le théâtre : les ateliers

Après avoir sélectionné mes partenaires de jeu, j'ai élaboré des ateliers de lecture, de répétition, de scénarisation et d'improvisation devant la caméra, afin de les préparer à leur fonction de créateur. J'estimais qu'avec cette approche, ils s'investiraient davantage dans la création de leur personnage et, par le fait même, dans l'ensemble de la production. J'espérais enfin, par ce degré supplémentaire de préparation, les mener à la meilleure performance possible devant la caméra.

En visionnant les entrevues et les témoignages des acteurs et des réalisateurs de la trilogie *Before* et de *Blue Valentine*, j'ai observé des liens entre les propos de Linklater et ceux de Cianfrance, d'une part, et ce qu'enseignaient Strasberg, Adler et Meisner, d'autre part. Même si Linklater et Cianfrance s'exprimaient de manière informelle sur leur approche et ne faisaient pas de références directes à *la méthode*, je percevais l'influence des pratiques théâtrales américaines. Dans les paragraphes qui suivent, je décris ces liens et j'explique comment je les ai incorporés à ma pratique artistique pour créer des techniques de travail centrées sur l'acteur en tant que créateur.

3.6.1 Influence générale des principes de la méthode sur les ateliers

Pour concevoir mes ateliers, je me suis basé sur certains principes du *method acting* explorés au premier chapitre. Ils devaient me permettre de mener les acteurs à une meilleure compréhension de l'histoire et de leur personnage. D'un point de vue général, j'ai développé des exercices au cours desquels les acteurs approfondissent les cinq premiers

principes fondamentaux de *la méthode*, tels qu'énoncés par Krasner : (1) la justification de chaque mot, action et relation sur scène; (2) la recherche des objectifs et des intentions, la découverte des *super-objectifs* motivant toutes les actions sur scène; (3) le travail sur l'urgence du super-objectif, la compréhension du caractère immédiat de la parole et des actions du personnage; (4) la compréhension des sous-entendus du texte et des processus de pensée qui motivent les actions du personnage; (5) l'accent mis sur les circonstances spécifiques du film, le rejet des généralisations. Parmi les théories des trois metteurs en scène étudiés dans le chapitre 1, voici ce qui m'a le plus inspiré pour la création des ateliers.

- 1) *Strasberg* – J'en ai retenu l'utilisation des exercices de relaxation et concentration. Sans aller jusqu'à une approche psychologique aussi poussée, je voulais que chacun de mes exercices place l'acteur dans des conditions idéales pour qu'il puise la créativité de son for intérieur. Ceci explique mon désir de tenir les ateliers dans des conditions et des lieux conviviaux, plus propices au relâchement des inhibitions, et l'accent mis sur le travail individuel avec chaque acteur.
- 2) *Adler* – Une autre influence importante dans l'élaboration de ces exercices m'est venue de son principe de la paraphrase, lequel consiste à rendre les idées de l'auteur dans les mots de l'acteur, pour lui donner un pouvoir égal à celui de l'auteur (*Adler*, 1990, p. 154). Dans cette ligne de pensée, je voulais donner aux acteurs un pouvoir créatif qui aille au-delà de la simple appropriation du texte, en leur permettant d'avoir un impact réel sur l'écriture du scénario.
- 3) *Meisner* – Je me suis intéressé à sa technique basée sur l'écoute, les réactions et les relations que partagent les acteurs sur scène. Je voulais moi aussi créer des exercices générant une alchimie entre les acteurs, un jeu organique qui donne vie et sincérité à l'interprétation des personnages sur scène. C'est

pourquoi je tenais à effectuer des répétitions avec les acteurs; je voulais miser sur les relations entre les personnages et sur les dialogues. Mon intention était d'écrire une histoire dont l'intérêt ne résidait pas nécessairement dans sa résolution, mais plutôt dans l'évolution des relations entre les personnages. Il m'était donc essentiel de comprendre comment créer une relation personnelle entre les acteurs pour pouvoir mettre en scène de façon crédible des personnages qui ont des relations réelles.

3.6.2 Les lectures de groupe : la compréhension globale de l'histoire et des personnages

Après avoir sélectionné les acteurs, je voulais les réunir une première fois pour une lecture de la version de travail du scénario. Il s'agit d'une pratique standard au cinéma comme au théâtre, pour permettre aux acteurs et au réalisateur de commencer le travail créatif. Mon objectif était la compréhension globale du scénario et des personnages ainsi que la construction d'une cohésion de groupe. J'ai été inspiré ici par Linklater, qui accordait beaucoup d'importance au « travail de table » lors de la production de sa trilogie *Before* (1995, 2004 et 2013). Pour toi, mon film, diffère de ceux de Linklater au niveau des interactions entre les personnages. Mes acteurs ont rarement à interagir tous ensemble, car le scénario implique principalement des échanges d'individu à individu, entre Théo et les autres. Néanmoins, j'ai cru important de tenir ces lectures en groupe pour développer un esprit de collaboration entre les acteurs et commencer à jauger leurs comportements lors d'un travail sur les personnages. Mon but était d'amorcer cette alchimie personnelle qui constitue un prérequis essentiel pour atteindre la vérité dans le jeu selon Meisner.

L'exercice se faisait en toute simplicité. J'accueillais les acteurs, dans un endroit calme et emblématique du travail que nous allions réaliser, c'est-à-dire le studio de théâtre

de l'UQAC. Nous nous retrouvions autour d'une table et je leur présentais une première version de travail du scénario. Au début de la première lecture de groupe, je leur expliquais comment allaient se dérouler les répétitions et les lectures avant le tournage. Je leur faisais prendre conscience qu'il s'agissait d'un scénario flexible et que j'étais ouvert à toute suggestion qui pourrait l'améliorer, dans l'esprit du droit de véto que donnait Linklater à Ethan Hawke et Julie Deply.

La première lecture était une « lecture neutre », pour survoler rapidement les répliques et faciliter la prononciation. Pendant la deuxième lecture, les acteurs pouvaient lire leurs répliques en y mettant le ton approprié. Cela me permettait d'observer la perspective de départ qu'avait chaque acteur pour son personnage, de même que les émotions de chaque scène. Je pouvais ensuite commencer à diriger les acteurs vers l'interprétation que je voulais voir dans le produit final. À ce stade, les suggestions des acteurs se limitaient à des observations superficielles, à des commentaires généraux sur la formulation de certains passages dans les dialogues.

Ce premier exercice m'a aidé à prendre conscience de la dynamique du scénario. Il m'a aussi permis de recueillir des suggestions pour l'amélioration du texte. Des changements mineurs de mots, d'expressions et de phrases peuvent paraître sans conséquence, mais pour les acteurs, il s'agissait de la première occasion qu'ils avaient de s'appropriier les dialogues. Quant à moi, j'ai pu noter toutes les idées que je jugeais pertinentes et les intégrer à une nouvelle version de travail du scénario qui, petit à petit, prenait la couleur du groupe d'acteurs.

3.6.3 Les lectures individuelles : l'élaboration de la psychologie du personnage et la réécriture

Avec le scénario remanié lors du précédent exercice, je pouvais commencer un processus de lecture de nature différente, en m'inspirant encore une fois du droit de veto accordé par Linklater, mais aussi en me référant à Cianfrance. Comme lui, je voulais développer une dynamique de travail dans laquelle mes acteurs devenaient en quelque sorte coscénaristes. Pour que l'exercice soit réussi, j'estimais devoir travailler à l'échelle individuelle, dans un contexte plus intime que celui du travail de table conventionnel. J'ai appelé cet atelier : *les lectures individuelles*.

Je rencontrais chaque acteur seul à seul, dans un endroit fermé. Le lieu n'avait pas d'importance pourvu que nous soyons seuls, isolés du bruit ambiant et que nous puissions nous exprimer à voix haute, discuter et jouer certaines répliques si nécessaire. L'idéal pour relâcher les inhibitions, comme le préconisait Strasberg. Nous ne discutons pas de l'entièreté du scénario. Nous nous concentrons sur le personnage que l'acteur devait interpréter. Dans mes œuvres filmiques antérieures, j'ai toujours pris soin de rédiger une fiche signalétique pour chaque personnage, comprenant, entre autres détails : son âge, ses traits de personnalité, ses relations, son salaire, ses vêtements, etc. Cette fois-ci, j'ai décidé de ne pas écrire de fiches, mais plutôt de les constituer « à l'oral », en discutant avec chaque acteur. En procédant ainsi, la « fiche » était gravée dans la mémoire de l'acteur.

Nous faisons aussi un survol de toutes les répliques afin d'en dégager des intentions claires. Pour ce faire, nous lisons le texte à voix haute, en y mettant le ton, ce qui nous permettait d'évaluer la justesse des mots que j'avais choisis pour la version de travail du scénario. En entendant les mots sortir de la bouche de l'acteur, il nous était facile de juger si des changements étaient nécessaires pour améliorer la dynamique du dialogue. Quand c'était le cas, je modifiais le scénario sur-le-champ. Un bon exemple de ce procédé, survenu

lors du travail avec Alexandre, est présenté ci-dessous. Alexandre a suggéré des modifications mineures à ses répliques pour les rapprocher d'un langage qui soit à la fois propre à son personnage et à lui-même.

Version initiale :

JONAS :

Heille! Elle t'a pas volé un rein, à ce que je sache? Tu penses que ça arrive juste à toi ça, ce genre d'affaire-là? Non. Ça arrive à tout le monde tout le temps. Fait que fais comme tout le monde, là, pis passe à autre chose! Sors de chez toi, va prendre l'air, arrête de boire pis de te droguer...

Version modifiée selon les suggestions de l'acteur :

JONAS

Heille. Tu penses que ça arrive juste à toi ça, ces histoires-là? Non. Ça arrive à tout le monde pis tout le temps. Fait que là, là, tu vas faire comme tout le monde, là, pis tu vas passer à autre chose! Genre que tu vas sortir de chez vous, tu vas aller prendre l'air, tu boiras pas pis tu te drogueras pas...

En général, ces modifications servaient à apporter plus de naturel aux répliques. Dans le passage cité, l'ajout de répétitions de mots et l'augmentation du caractère imparfait des phrases rendaient mieux le désarroi de Jonas et ses difficultés de communication avec Théo. Par exemple, la réplique « Fait que fais comme tout le monde, là, pis passe à autre chose! Sors de chez toi », devenait « Fait que là, là, tu vas faire comme tout le monde, là, pis tu vas passer à autre chose! Genre que tu vas sortir de chez vous ». Procéder ainsi ajoutait aussi une dimension supplémentaire à la réplique en reflétant un langage qui était propre à l'interprète. Autrement dit, nous obtenions des répliques qui sonnaient moins « écrit » et plus « dit ». À la fin de la rencontre, ces modifications conduisaient à une nouvelle version du scénario qui allait être utilisée lors de l'atelier suivant. J'ai répété ce

processus avec chaque acteur, réécrivant une partie du scénario à chaque fois, jusqu'à obtenir un document complet issu d'une collaboration directe avec tous les acteurs.

Ces lectures individuelles ont aussi permis aux acteurs d'approfondir le lien avec leur personnage. Ils n'allaient pas seulement jouer un rôle dans un film, ils allaient interpréter des rôles qu'ils avaient aidé à créer. Cette approche collaborative m'était également utile en tant que scénariste et réalisateur. Du point de vue de la scénarisation, je pouvais créer une fiche de personnage qui, bien qu'immatérielle, provenait en partie de l'acteur et m'assurait d'un lien plus profond avec son personnage. À travers nos échanges, je pouvais bonifier le scénario grâce à des répliques auxquelles je n'aurais pu penser. Il s'agissait pour moi de la première étape de la réalisation. Les échanges que nous avons servaient à clarifier les intentions des personnages et constituaient, d'une certaine manière, mes premières directives en tant que réalisateur. Ces indications seraient déjà gravées dans la tête des comédiens, les préparant ainsi aux répétitions qui allaient suivre.

3.6.4 Les répétitions studio : la recherche des intentions des personnages par l'action dans un environnement contrôlé

Dans l'entrevue *Searchlab* citée plus haut, Linklater mentionne qu'il préconise une période de trois semaines de répétitions avant de commencer les tournages. Ayant moi-même utilisé les répétitions avant certains tournages et y étant habitué de par ma pratique de théâtre, j'apprécie cette méthode de travail. Pour le bon déroulement d'une production cinématographique, même à un niveau non professionnel, elle représente un atout certain. J'ai observé, lors de mon projet de fin de baccalauréat, que même avec un minimum de répétitions, l'acteur gagne en autonomie, ce qui réduit le nombre d'indications du réalisateur et de prises nécessaires pour en arriver à une scène juste. Dans la présente recherche-création, je voulais penser différemment, explorer des manières d'intégrer les répétitions à

la réalisation et en observer les effets sur la qualité du jeu des acteurs. Cette première répétition, je l'ai appelée *la répétition studio*.

Si les étapes précédentes constituaient des exercices de création par l'intellectualisation, nous étions maintenant prêts à débiter des exercices de création par l'action. Mon scénario étant fondé en majeure partie sur des interactions et des relations entre les personnages, je me suis beaucoup intéressé à Meisner. En cherchant la vérité dans l'action plutôt que dans la parole⁷, il avait développé son approche en se concentrant sur la relation et l'écoute entre les acteurs pour créer une alchimie personnelle. Sans calquer son exercice de répétition, j'ai voulu organiser un atelier où les acteurs pouvaient utiliser le travail intellectuel réalisé précédemment pour développer une interprétation *physique* du texte.

C'est pourquoi j'ai tenu à ce que cette première répétition se déroule dans le studio de théâtre. J'ai choisi cet espace d'abord pour sa neutralité et l'absence d'éléments qui auraient pu distraire. Aucun matériel de tournage, aucun décor, aucun éclairage élaboré et très peu d'accessoires : nous étions concentrés sur l'interaction. Incarnant le personnage principal, il me fallait jouer dans chacune des scènes. Pour la première fois, j'ai donc dû avoir recours à une aide externe. Plutôt que de faire filmer chaque répétition pour ensuite donner mes commentaires et instructions à mon protagoniste en visionnant la scène, j'ai demandé à Érika Brisson, une actrice, metteuse en scène et enseignante en théâtre, de nous donner son point de vue et de nous diriger vers des interactions plus justes.

Cet atelier ressemblait à la première répétition d'une pièce, quand les décors ne sont pas encore en place et que la mise en scène est à un stade exploratoire. Avant de

⁷ « Une once de comportement vaut une livre de mots » (Krasner, 2012, p. 157).

commencer à jouer, nous procédions à une lecture neutre pour avoir nos répliques en bouche et nous conformer au huitième principe fondamental de *la méthode* d'après Krasner : « Les répétitions demandent une certaine improvisation par rapport au texte dramatique (...) encourageant l'interprétation personnelle de l'acteur et la nécessité pour lui de s'investir, dans le but de se *libérer de sa dépendance au texte* ». Ensuite, nous nous attaquions à la recherche de nos rôles à travers l'action. Les mouvements n'avaient pas à être exacts à cette étape, car nous n'étions pas contraints par le décor ou les caméras. Nous nous efforcions d'observer de près la dynamique entre les personnages pendant l'action. Par exemple, quand nous répétions la première scène avec Christine, nous lui demandions d'abord d'interpréter les répliques de Sabrina en mettant l'accent sur la confrontation quand Théo essayait de la convaincre de rester avec lui. Ensuite, nous refaisions la même scène, mais cette fois Sabrina devait se montrer plus timide et faible, alors que Théo était insistant et frustré. Pour ces exercices, les acteurs étaient placés dans différentes positions utilisables lors du tournage : assis à une table, debout, face à face, etc. Nous procédions aussi à des ajustements en lien avec le « volume du jeu », en dirigeant les acteurs vers une interprétation plus retenue, adéquate pour la caméra. Si certaines manières de jeu surgissaient, nous pouvions les pointer au fur et à mesure à l'acteur pour qu'il les garde en tête pour la prochaine répétition.

À travers ces essais, nous avons progressé vers une interprétation des répliques qui correspondait à ma vision en tant que réalisateur. J'ai aussi pu jouer pour la première fois le scénario que j'avais écrit et réécrit à plusieurs reprises. Ce faisant, j'ai été en mesure de cerner davantage les intentions des scènes et de donner aux acteurs une idée de la manière dont ils devaient les jouer. Ensemble, en donnant corps à nos rôles, nous avons gagné en confiance et compris davantage nos personnages. À partir de cette étape, nous disposions d'un portrait presque exact de la dynamique de nos personnages devant la caméra.

3.6.5 La répétition technique : l'immersion de l'acteur dans un lieu contextuel, la collaboration avec l'équipe technique, la captation des premières images

Dans le travail de Cianfrance dans *Blue Valentine*, l'un des procédés qui a plus particulièrement retenu mon attention est l'immersion des acteurs dans le contexte du film sur une longue période. Pour concevoir l'atelier qui devait suivre celui de la répétition studio, j'ai réfléchi aux acteurs de *Blue Valentine*, isolés pendant des semaines dans leur maison-décor, et à ce qu'en a tiré Cianfrance quand il dit qu'il n'a pas répété le scénario, mais plutôt leur vie (cf. entrevue à *DP/30*). Pour mon travail de maîtrise, il était impossible d'enfermer ainsi les acteurs. Je tenais néanmoins à explorer des procédés de répétition plus immersifs que ceux des répétitions studio et des lectures. À cette étape, nous avons travaillé sur la psychologie des personnages par le biais du texte et sur leur comportement grâce aux répétitions studio. Pour compléter ce travail émotionnel et kinesthésique, je voulais inclure les circonstances du film, c'est-à-dire que les acteurs répètent dans le contexte de la fiction en jouant dans un décor réel et immersif. En même temps, je souhaitais qu'ils aient la chance de s'habituer à la présence éventuelle de l'équipe de tournage et de la caméra⁸. C'est ainsi que j'ai élaboré une alternative à la méthode Cianfrance en effectuant un travail d'immersion de courte durée avant le tournage : *la répétition technique*.

Dans premier chapitre, j'ai cité David Krasner à propos de Stella Adler : « [Pour] que l'acteur comprenne son rôle, il doit s'imprégner des circonstances de son personnage » C'est ce qui m'a motivé à vouloir que les acteurs aient accès à un décor – en l'occurrence, ma maison – et à des accessoires qui évoquaient les scènes du scénario. Le salon devenait un lieu de répétition pour la scène de la rupture, la salle de jeu pour la scène de la partie de

⁸ Cette équipe, également présente lors des répétitions, était composée du directeur photo, Louis Moulin, de l'assistant-réalisateur, Karl Gaven-Venet, et d'Érika Brisson.

Nintendo, la cuisine pour la scène du restaurant, etc. Ces lieux leur fournissaient des outils pour appuyer leurs tentatives de composer des performances réalistes. Ainsi, Alexandre ne jouait pas ses répliques de la même manière dans une voiture fermée que lorsqu'il était en studio, à cause de l'espace restreint dans la voiture, de la proximité des protagonistes, du fait que Jonas doive utiliser ses clés pour démarrer ou couper le contact, etc. Des contraintes de déplacement, de voix et de manipulation d'objets venaient s'ajouter au jeu. L'acteur devait s'adapter à ce contexte pour la cohérence de son interprétation. Il lui incombait d'utiliser ces décors et ces objets pour appuyer sa performance.

Autre aspect important de cette répétition : l'inclusion du reste de l'équipe. Pour l'acteur, les contraintes liées à la présence d'une équipe technique qui observe de près (parfois de manière intrusive) sa performance sont inévitables. Avec la répétition technique, j'entendais préparer les acteurs aux réalités du tournage, où ils doivent partager la scène avec une caméra. Pour des acteurs de théâtre et des non-acteurs, cela peut être intimidant au début. En ce qui me concerne, je vois le tournage d'un film comme une pièce de théâtre où la caméra est un « spectateur » avec qui l'acteur est forcé de partager la scène. Étant très près de l'action, ce spectateur entend tout et voit tout, y compris d'infimes détails qui passeraient inaperçus dans une vraie pièce de théâtre, ce qui force l'acteur à moduler sa voix et ses gestes en conséquence. Les acteurs ne doivent en aucun cas interagir directement avec ce spectateur et faire comme s'ils ne le voyaient pas, même quand il obstrue leur champ de vision et braque son regard sur eux. Tout cela en suivant les indications du réalisateur et en prenant garde au matériel d'éclairage et de son qui encombre l'espace de jeu. L'adaptation de l'acteur au contexte du tournage est à reprendre à chaque nouveau plan. Avec cette répétition technique, je visais à faciliter cette adaptation. Je voulais que les acteurs s'habituent à la dynamique imposée par la caméra, mais sans la pression des contraintes de temps caractéristiques du tournage proprement dit.

Lors des répétitions techniques, le directeur de la photographie, Louis Moulin, était présent et filmait les scènes. Les images captées étaient ensuite visionnées et analysées. Avant cette étape, les acteurs n'avaient pas pu se voir à l'écran. En visionnant ces premières prises de vue, ils pouvaient constater par eux même ce que la caméra était en mesure de capter et ensuite imaginer des moyens pour livrer leurs répliques avec plus de justesse. Cet exercice était également bénéfique pour le directeur photo, qui pouvait déjà entamer des tests sur la cinématographie recherchée, en plus de faire connaissance avec les acteurs. Il pouvait aussi commencer à anticiper des scènes qui seraient tournées par la suite. Enfin, j'espérais que l'exercice ait contribué à bâtir un esprit d'équipe entre les techniciens et les acteurs.

La répétition technique m'a donc permis de transporter le processus créatif des acteurs à l'extérieur de la salle de répétition, dans un contexte filmique. Ayant eu un avant-goût du tournage et de ses décors, les acteurs étaient prêts à accomplir leur travail dans un environnement beaucoup plus concret et immersif. Tout cela leur donnait des pistes pour jouer de manière réaliste. En présence du directeur photo, ils pouvaient aussi commencer à développer une relation avec la caméra et à comprendre comment livrer leurs répliques de manière réaliste. Ils étaient imprégnés des circonstances de leur personnage et de celles du tournage.

3.6.6 L'improvisation pendant le tournage : l'acteur-créateur exprime son personnage librement

Lors de mes productions antérieures, le tournage était pour moi une étape laissant peu de place à la créativité. Quand toute l'équipe arrive sur le plateau, le temps est minuté, les contraintes techniques sont multiples et chaque problème, s'il n'est pas surmonté rapidement, peut faire dérailler la production. Pour qu'un tournage soit efficace, tous les

membres de l'équipe doivent savoir ce qu'ils ont à faire, les acteurs doivent être prêts et le réalisateur doit avoir une vision claire de son film. Au cours de ma maîtrise, une des tâches les plus lourdes que j'ai eu à exécuter a consisté à coordonner la production de mes films. Le sujet de la présente recherche-crédation étant l'acteur-crédateur, il était nécessaire que je me questionne sur les moyens pour laisser de la place à l'expérimentation des acteurs hors des répétitions. Je voulais concilier créativité, expérimentation et productivité sur le plateau.

En étudiant les réalisateurs du cinéma indépendant et du *mumblecore*, on constate qu'ils utilisent fréquemment l'improvisation, mais d'une manière qui varie d'un réalisateur à l'autre. Comme mentionné plus haut, Swanberg réalise des films dont la totalité des dialogues sont improvisés (cf. *Drinking Buddies* [2013]). À l'inverse, Linklater ne laisse pas place à l'improvisation libre, mais permet tout de même aux acteurs de paraphraser. Cianfrance, dans *Blue Valentine* (2010), avait à la fois recours à l'improvisation (à des endroits présélectionnés) et à la paraphrase. Dans mon film j'ai entrepris d'expérimenter avec l'improvisation de différentes manières et à divers endroits dans mon scénario. C'était la première fois que je le faisais à une telle échelle.

Le premier épisode d'improvisation est survenu au tout début du tournage, dans la scène 2. Avec les actrices présentes, nous avons changé la fin de la scène pour créer un impact dramatique et une image plus percutante. Ce n'était pas prévu. L'idée nous est venue après avoir tourné le segment de Christine, c'est-à-dire la scène de la rupture de Sabrina et Théo. Nous nous sommes demandé s'il aurait été intéressant que Sabrina reste présente pour la scène suivante, celle de la photo de groupe. Théo se serait retrouvé non seulement forcé d'être pris en photo en plein désarroi, mais tout près de celle qui venait de le laisser tomber et de l'humilier. J'ai trouvé l'idée trop intéressante pour ne pas être utilisée et, avec l'équipe de tournage, nous avons improvisé tous les cadres, les actions et les répliques pour en arriver à une nouvelle scène. J'ai permis cet ajout suggéré par Christine même s'il n'était

pas dans mon scénario (ou dans l'horaire de production), car il cadrerait avec ma vision et la renforçait.

Le second épisode était prévu depuis la répétition studio avec Alexandre. À la fin de la scène 4, après son altercation avec son frère, Théo trouve par hasard un jouet d'enfant (un petit crabe en peluche) lui ayant appartenu. Il était brièvement indiqué dans le dernier paragraphe de la scène que Théo taquinait son frère avec ce jouet. Pendant la répétition studio, Alexandre et moi avons imaginé une autre fin à cette scène. Dans le film, Théo taquine son frère avec le crabe en prenant une voix amusante, pour tenter de calmer la tension. Jonas se rebiffe et Théo cesse son manège. La scène se termine sur un malaise silencieux. Lors du tournage, les répliques de Théo étaient entièrement improvisées et changeaient à chaque prise. J'ai aussi demandé à Alexandre de choisir la réaction qu'aurait Jonas pendant cette dispute. Il devait se baser sur la connaissance de son personnage acquise pendant les lectures et les répétitions pour trouver l'émotion qui lui paraissait la plus plausible. Au tournage, il a offert une réaction à laquelle je ne m'attendais pas : un accès de colère. Cette interprétation s'éloignait de ma vision initiale, où Jonas se calmait et montrait plus de sympathie envers son frère. Je me suis convaincu d'adopter l'idée d'Alexandre en constatant que le silence final entre Jonas et Théo arrivait plus naturellement à la fin de l'échange. Mon but en écrivant cette scène était de démontrer que la relation entre les deux frères souffrait d'un manque de communication. Le visionnement de la scène sur le moniteur de la caméra m'a confirmé que l'improvisation d'Alexandre exprimait mieux mon propos que ne l'aurait fait mon idée initiale.

Le troisième épisode impliquait Joëlle, lors des scènes où Théo et Fanny partent en promenade. L'action se déroulait entre les scènes 7 et 8 et les deux personnages devaient commencer à construire une relation. Pour improviser l'action, nous avons commencé par choisir des trajets dans les sentiers. La caméra et le son restaient activés pendant toute la

durée du parcours. L'équipe technique avait une tâche similaire à celle d'un tournage documentaire, alors que les acteurs devaient improviser tous leurs mouvements et leurs répliques jusqu'à la fin de la promenade. La seule directive : les deux personnages devaient apprendre à se connaître. Le processus était répété à quelques reprises avec un cadre, des actions et des répliques improvisées différentes à chaque fois. Pour Joëlle et moi, cet exercice constituait une mise en pratique de tout ce que nous savions sur nos personnages et sur le scénario. Le but était d'obtenir du matériel brut, dont la majeure partie ne serait pas conservée dans le produit final. Je cherchais dans ces images des moments illustrant le développement de la relation entre Théo et Fanny : de brefs exemples de ce que Cianfrance appelait « de vrais moments vivants », des moments de spontanéité, de surprise partagée entre les acteurs, des répliques auxquelles je n'aurais pas pu penser en tant que scénariste. De ces longues prises sont restés des fragments de conversations et d'actions que j'ai pu incorporer dans le montage final. En voici quelques exemples.

Le premier fragment que j'ai gardé est une conversation entre les deux personnages au sujet d'un subalterne de Fanny qu'elle trouve détestable. Théo accuse Fanny de malveillance. La conversation culmine avec une pointe d'humour de Fanny, qui fait rire Théo. Dans le second fragment, Théo se livre à une imitation d'un collègue en prenant un accent allemand outré, provoquant l'hilarité de Fanny.

Plusieurs autres fragments se retrouvent dans le film, mais sans le son. Le spectateur ne peut qu'imaginer le contexte et les paroles. Dans le premier, on voit Théo pointer à Fanny quelque chose au loin en ayant l'air de lui donner des explications. Ils se lancent un regard complice. Ensuite, les deux montent sur des rochers pour admirer la rivière. Sur la rive opposée, on aperçoit d'autres promeneurs. Théo tente d'attirer leur attention en gesticulant et en dansant. Fanny, embarrassée, essaie de l'en empêcher.

Tous ces fragments m'ont servi à établir la dynamique entre les deux personnages. Le contenu du dialogue de ces improvisations importait peu par rapport au sens implicite qu'elles donnaient aux interactions. J'espérais que les premières conversations entre les protagonistes – qui sont des collègues – indiquent une complicité préétablie et donne une idée du fort caractère de Fanny. Les segments muets près de la rivière servaient à renforcer cette complicité par le biais du seul langage corporel. Je recherchais ici les regards, les gestes, les expressions qui pouvaient suggérer le début d'une attirance.

Par ces exercices d'improvisation, je voulais faire ressortir le côté naturel des paroles et des actions des acteurs. Les improvisations me donnaient du matériel de jeu et de scénarisation qui révélait des strates de la personnalité de chaque personnage et ajoutait un contenu implicite et de la profondeur à certaines scènes. Que ce soit à l'aide de la création spontanée d'une nouvelle scène à partir de rien ou en choisissant des moments précis pour tourner des images de style documentaire, j'ai permis aux acteurs d'exprimer leur créativité et, ce faisant, d'amplifier ma vision de réalisateur. Grâce à ces exercices, le pouvoir créatif des acteurs dépassait la scénarisation : il contribuait à la réalisation même.

3.7 Mon film et ma démarche

Finalement, j'ai produit le court métrage *Pour toi* en intégrant à ma pratique artistique mon sujet de recherche (l'acteur en tant que créateur dans le cinéma indépendant américain contemporain). J'avais pour but d'adapter des éléments techniques et esthétiques du cinéma indépendant pour amener mes acteurs à fournir les meilleures performances possibles devant la caméra. Cette recherche technique et esthétique m'a conduit à développer une approche du jeu et de la direction différente de celle que j'avais pratiquée dans mes précédentes productions. En tant que réalisateur, j'avais tendance à encadrer

fortement. Ma vision était claire et je devais faire en sorte que les acteurs y adhèrent. Ainsi, la majorité de mes interventions avaient lieu pendant le tournage, directement auprès de l'acteur. Je gardais la mainmise sur la forme, le ton et l'émotion. Aujourd'hui, j'estime que cette manière de diriger est conventionnelle. Elle était tributaire de mes apprentissages au baccalauréat et de mes premières expériences de cinéaste.

Pendant le tournage de *Pour toi*, à part quelques ajustements mineurs entre les prises, je n'ai pas eu recours à ce style de direction. Je tendais vers une attitude analogue à celle de Linklater, dont on dit qu'il est « zen, relax, [qu'il] donne beaucoup de marge de manœuvre ». Cela peut suggérer un certain laisser-aller où les acteurs sont libres de jouer sans direction, en interprétant le scénario selon leur vision personnelle. Ce n'est pas le cas. En m'inspirant de Strasberg, Adler, Meisner, Linklater, Cianfrance et Swanberg, j'ai bâti ma propre démarche en la centrant sur l'acteur-créateur. D'abord, j'ai écrit un scénario flexible, qui permettait aux acteurs de s'exprimer. La création des personnages était influencée par la sélection de la distribution. Les lectures de groupe constituaient un travail d'introduction à la création, suivi des lectures individuelles qui permettaient un travail d'intellectualisation et d'écriture des répliques. La répétition studio était en fait un atelier de jeu où les acteurs ont pu mettre en pratique leur apprentissage, exercer leur écoute et affiner la dynamique de leur jeu par l'action. La répétition technique leur a ensuite permis de mettre en pratique tout le travail accompli dans un environnement immersif et pertinent, en s'exposant pour la première fois aux conditions du tournage. Finalement, les improvisations ont donné aux acteurs un espace et un temps dans le tournage pour pleinement exploiter leur connaissance des personnages et exprimer leur créativité.

J'ai évité de diriger directement les acteurs sur la forme, le ton et l'émotion pendant le tournage, me concentrant plutôt sur cette partie de mon travail de réalisateur qui consistait à créer des espaces et des conditions idéales pour favoriser leur créativité. Ce faisant, je

disposais d'autant d'esprits créateurs qui m'ont donné du matériel scénique et scénaristique auquel je n'aurais jamais pu songer comme scénariste ou réalisateur; des acteurs qui m'ont offert leur meilleure performance possible devant la caméra.

Chapitre 4

Retour critique sur l'œuvre finale, analyse du résultat de mes expérimentations

4.1 Failles, réussites et découvertes

Au moment d'écrire ce chapitre, mon film en était à sa version définitive; le montage, le mixage sonore et la colorimétrie étaient achevés depuis plus de trois mois. J'ai donc eu le temps de prendre du recul par rapport à mon œuvre, n'étant plus soumis à la pression de la postproduction. Aujourd'hui, je peux dire qu'en tant qu'artiste, je suis satisfait du résultat. Je crois que la qualité technique et esthétique de mon court métrage, comparée à celle de mes précédents efforts, témoigne de mon cheminement en tant que cinéaste et acteur. Il s'agit, selon moi, de ma première production qui s'approche du calibre professionnel. Toutefois, dans ce mémoire, il importe de savoir si j'ai atteint les objectifs de ma maîtrise et d'examiner ce que cette expérience m'a appris sur mon sujet de recherche. Dans ce chapitre, je ferai l'analyse critique de mon film, en tentant d'identifier les failles dans ma démarche, mes réussites et les découvertes que j'ai faites dans ma quête de la vérité dans le jeu des acteurs.

4.2 L'esthétique et la technique

Vue de façon simplifiée, ma recherche s'est principalement orientée sur deux aspects : l'esthétique et la technique.

L'esthétique – Durant cette maîtrise, je voulais trouver la vérité dans mon jeu et dans celui des acteurs, dans un genre cinématographique réaliste. J'étais inspiré par les œuvres issues du courant *indie* du cinéma américain contemporain, principalement celle de Swanberg, Linklater et Cianfrance. Je voulais obtenir de mes acteurs un jeu qui allait au-delà de la justesse. Je voulais des performances qui donnaient un sentiment de

vraisemblance, des personnages qui semblaient tirés de la vie réelle, comme on en voit dans les films de Swanberg, Linklater et Cianfrance.

La technique – Pour atteindre mes objectifs esthétiques, j’ai d’abord étudié les techniques du method acting tel qu’enseigné aux États-Unis par Lee Strasberg, Stella Adler et Sanford Meisner. J’ai ensuite étudié les techniques employées par les trois réalisateurs américains. J’ai combiné les techniques du théâtre et celles du cinéma pour créer ma propre manière de travailler avec les acteurs. Cette dernière consistait en un travail de collaboration sur une longue période. J’ai effectué avec eux des ateliers qui les plaçaient dans des rôles de créateurs, afin d’établir un lien émotionnel entre chaque acteur et son personnage. Ce lien, couplé à un encadrement fort pendant les répétitions, devait me permettre d’obtenir d’eux les meilleures performances qu’ils pouvaient offrir devant la caméra.

4.3 Les failles dans mon approche, selon quatre dimensions

En visionnant mon œuvre, je me suis posé cette question : est-ce que mes procédés m’ont permis d’atteindre mes objectifs? Au départ, j’ai surtout analysé le jeu et je me suis aperçu que la réponse à cette question était nuancée et variait selon les scènes. Un sentiment familier m’est revenu en visionnant à nouveau la première scène. Ce sentiment je l’avais déjà éprouvé en regardant mon film de fin de baccalauréat : l’impression de voir des interprétations justes, mais pas celle de voir des personnages vrais. Pour mieux comprendre ce qui s’est passé dans *Pour toi*, j’ai divisé mon analyse des scènes en quatre dimensions⁹ reliées à l’esthétique et la technique : 1) le jeu d’acteur : l’émotion, la voix, le corps l’action et tous éléments produits par les acteurs pour interpréter leurs personnages;

⁹ Ces définitions sont personnelles et propres à l’analyse de mon œuvre dans le cadre de ma recherche.

2) le niveau de langage des dialogues : le parler, le langage écrit dans le scénario et utilisé par les acteurs (familier, courant ou soutenu); 3) l'image : composition visuelle comprenant tous les éléments à l'intérieur du cadre (décors, objets, acteurs) et les mouvements de la caméra; 4) la narrativité des dialogues : ce que racontent les dialogues relativement à l'histoire du film (des dialogues faisant avancer l'intrigue ou des dialogues faisant avancer les personnages).

4.3.1 Les failles dans le jeu d'acteur

J'ai commencé mon analyse de la première scène en me concentrant sur la dimension du jeu. Aux premiers abords, j'avais de la difficulté à comprendre ce qui fonctionnait moins bien, car le jeu de Christine et le mien semblaient justes. Cependant, je ne ressentais pas le réalisme. Dans l'échange entre Théo et Sabrina, on perçoit plutôt une mise en scène, comme dans un drame traditionnel, une performance d'ordre cinématographique. Sans qu'il s'agisse de ce que je considérerais comme du « surjeu », les émotions de Théo et Sabrina étaient projetées avec intensité, surtout par nos expressions faciales et corporelles, une intensité qui n'était pas caractéristique de la vie réelle. Cela ne cadrait pas avec l'esthétique que je visais. Ce que je voulais allait au-delà : l'image de deux humains normaux qui se parlent durant un moment difficile.

Pour comprendre mon sentiment familier, je me suis questionné sur la différence entre une bonne performance réaliste et une bonne performance cinématographique. Cette dernière, où l'émotion et l'image sont présentées de manière plus frappante que dans la vie réelle, est courante dans les films et les séries télé de fiction. On en trouve un excellent exemple contemporain dans la série *Better Call Saul* (2015-2021) créée par Vince Gilligan. Cette histoire de crime, son protagoniste et les situations dans lesquelles il se retrouve sont souvent farfelues, mais toujours profondément plausibles. Toutefois, quand on visionne une

des scènes les plus marquantes, celle du plaidoyer de Chuck à la fin de l'épisode 5 de la saison 3, il est possible de voir une performance puissante, presque théâtrale de Michael McKean. Son monologue et les réactions silencieuses des autres personnages ne sont pas interprétés d'une manière que l'on pourrait qualifier de retenue au point d'être réaliste, mais là n'est pas le but. Ici, on veut offrir aux spectateurs une image vive, des émotions fortes et claires; on perd en réalisme ce que l'on gagne en intensité dramatique. Le sentiment de voir de bons acteurs sans voir une interprétation réaliste vient de là.

Un exemple de ce jeu cinématographique dans mon film est la scène entre Théo et Jonas dans la voiture. Le sujet discuté par les deux frères est lourd. Alexandre et moi avons joué cette scène de manière intense. Les répliques sont percutantes et les regards échangés sont chargés de sens. Ce n'est pas une « mauvaise » interprétation du scénario. En effet, le résultat est peut-être même plus divertissant grâce à ce jeu. Malheureusement, je cherchais à montrer la nuance dans les personnalités de mes personnages plutôt qu'à divertir. Ainsi, la scène diverge de ce que je souhaitais exprimer avec mon esthétique.

Les interprétations réalistes que je souhaitais dans les deux scènes utilisées en exemple auraient demandé plus d'intériorisation. Lors de mes recherches sur le method acting, j'ai beaucoup réfléchi au concept du jeu par l'intériorité, que ce soit par l'utilisation de la mémoire affective (Strasberg), la recherche anthropologique (Adler) ou l'action (Meisner). Toutefois, je réalise maintenant que j'aurais dû étudier de manière plus approfondie ce qui s'avère à être un aspect important dans le jeu d'acteur et absolument crucial dans l'interprétation réaliste : la retenue. Stanislavski, dans La formation de l'acteur donne un exemple parfait à cette notion :

« Je devais annoncer à une femme la mort de son mari. Après l'avoir longuement et prudemment préparée, je finis par lui dire la terrible nouvelle. La pauvre femme resta sans mouvement. Cependant sur son visage, il n'y avait rien de cette tragique expression que tous les acteurs se plaisent à exhiber sur

scène. L'expression sur ce visage immobile comme la mort était précisément ce qui impressionnait. » (Stanislavski, 1986 [1936] p. 133)

Lire ce passage m'a rappelé le travail d'acteur que j'avais fait lors d'ateliers théâtraux avec le metteur en scène Dario Larouche. Pour un texte très dramatique et intense, il m'avait fait pratiquer la retenue la plus totale de mes émotions. Étant un fervent pratiquant de la biomécanique de Meyerhold, il me demandait essentiellement d'utiliser mon corps comme outil de jeu, pour laisser paraître mes émotions au compte-gouttes plutôt que de les déverser d'un coup. Je me souviens à quel point cette expérience avait été difficile pour moi qui voulais exprimer avec puissance les émotions de mon personnage, mais aussi du résultat nuancé et intéressant qui tranchait par rapport à toutes les autres interprétations que j'avais faites au théâtre.

En rétrospective, je me dis qu'il aurait peut-être été bénéfique lors des répétitions d'insister davantage pour former les acteurs vers un jeu plus retenu. Malgré cela, je demeure persuadé que mes ateliers ont grandement contribué à la préparation de mes acteurs à leurs rôles. Comme mentionné au chapitre 3, les lectures de groupe et individuelles servaient à approfondir la compréhension de mes intentions en tant que scénariste pour les dialogues et les thématiques, tandis que les ateliers de répétition servaient à développer le corps des personnages ainsi que les intentions derrière leurs interactions physiques. Ces ateliers couvraient beaucoup de facettes dans la formation de l'acteur, mais aucun d'entre eux ne couvrait directement une formation à l'esthétique réaliste. Vu l'ampleur du défi de jouer de cette manière, il aurait sans doute fallu que j'y consacre un atelier entier. En effet, comprendre la dynamique de l'intériorité des acteurs est une chose, mais il reste tout aussi important de savoir comment utiliser son corps pour canaliser les émotions qui surgissent de cette intériorité. En tant que chercheur, je me demande comment auraient été jouées ces

scènes si nous avons procédé dans un cadre esthétique plus strict lors des répétitions et du tournage.

4.3.2 Les failles dans le niveau de langage des dialogues

Ensuite, j'ai analysé un élément à la base de mon projet et qui constitue une partie importante de ma recherche : le dialogue et, plus précisément, son niveau de langage. Par niveau de langage, je réfère à ma volonté d'écrire un scénario dans un langage familier rappelant la réalité plutôt que dans un langage soutenu, plus cinématographique. Pour cette dimension, je voyais mal où pouvait être le problème. J'avais mis un effort considérable pour écrire des dialogues naturels, en m'inspirant de mon propre langage oral et de celui des acteurs; j'ai volontairement créé des répliques imparfaites, où des mots se répètent, où il y a des hésitations, des fautes de conjugaison, des anglicismes, etc. Tout est là. On peut le voir dans le monologue d'ouverture de Théo, que j'avais voulu brouillon et peu convaincant, ou dans l'imperfection langagière des répliques à Jonas dans la voiture. Malgré le réalisme dans le niveau de langage à l'écrit, des éléments manquaient à ces scènes pour atteindre la même sensation de réel que l'on peut éprouver dans les œuvres des réalisateurs en référence. Le dialogue est très ponctué, fluide et cinématographique. Un comédien lance une réplique, l'autre la reçoit, y répond et ainsi de suite. Une telle interprétation des répliques met l'accent sur la mise en scène : le spectateur comprend que les paroles ne sont pas dites spontanément, qu'elles sont écrites et que les comédiens les jouent.

Alors comment est-il possible de créer une impression de spontanéité avec des répliques écrites? C'est une question d'interprétation et la réponse se cache encore une fois dans les imperfections. Il suffit d'écouter une conversation dans la vie de tous les jours pour savoir que le rythme que suivent les gens dans des échanges verbaux n'est pas constant. Les gens parlent en même temps, les phrases se répètent, ils se trompent de mots et ainsi

de suite. Un exemple éloquent de cette interprétation naturellement imparfaite des dialogues se trouve dans le film *Uncut Gems* (2019) des frères Safdie. Ce procédé est utilisé dès les premières scènes dans la bijouterie de Howard, pour créer un univers à la fois chaotique et intense, à l'image du protagoniste joué par Adam Sandler. Ainsi, les réalisateurs ont volontairement amené le langage de leur film à perdre de sa clarté, mais en donnant une forte impression de réalisme. Dans le scénario de *Pour toi*, le niveau de langage à l'écrit est imparfait et fonctionne avec l'esthétique visée, mais le rythme des répliques échangées est trop ressenti. Autrement dit, c'est dans l'échange entre les acteurs qu'il y a bris dans le réalisme.

Comment est-il possible de créer la même impression de spontanéité dans le langage avec des répliques écrites? De la même manière que le faisait Linklater dans *Before Sunrise*, avec la paraphrase. Celle-ci est un aspect très important du method acting et un sujet auquel je me suis beaucoup intéressé. Le principe dont Stella Adler parlait, « prendre les idées de l'auteur et les mettre dans les mots de l'acteur » (Adler, 1990, p. 102), était au cœur de certains de mes exercices, notamment ceux en lien avec la lecture et la réécriture du scénario. En effet, je donnais la possibilité aux acteurs de mettre leur propre langage dans le scénario. Toutefois, je réalise qu'en plus d'appliquer le principe de la paraphrase à l'écriture du texte, j'aurais aussi dû insister pour l'appliquer davantage au jeu des acteurs. De cette manière, ils auraient pu faire une réinterprétation du scénario qu'ils ont coécrit.

4.3.3 La narrativité des dialogues

Toujours en gardant les mêmes exemples que ceux cités plus haut, j'aimerais maintenant aborder la narrativité des dialogues. J'entends par là la manière dont l'histoire est racontée par le biais de la parole des personnages : le contenu scénaristique révélé par les échanges dialogaux. C'est aussi selon cet aspect que certains moments dans le film

semblent perdre de leur réalisme. Ce problème prend racine avant la production, pendant l'écriture du scénario. Je mentionnais au chapitre 2 mon admiration pour le travail de scénariste de Joe Swanberg dans les dialogues de *Drinking Buddies*. « Un langage qui fait avancer les personnages plutôt que de faire avancer l'intrigue, un langage plus implicite qu'explicite ». Sous cet aspect, plusieurs scènes de mon film semblent perdre la vérité que je cherchais à montrer. Quand j'ai écrit le scénario, j'ai tenté d'obtenir ce genre de dialogues, mais j'ai visiblement eu de la difficulté avec le caractère implicite du langage.

Pour mieux comprendre la différence entre le langage explicite et le langage implicite au cinéma, je me suis intéressé à la thèse de doctorat de M^{me} Sophie Beauparlant, *Rencontres de paroles sémiotiques du dialogue au cinéma* (Beauparlant, 2013), dans laquelle elle consacre un chapitre à ce sujet. Dans ce chapitre intitulé *Ils se parlent, mais ne dialoguent pas : Étude de la dynamique discursive du film J'ai tué ma mère*, l'auteur se livre à une analyse du film de Xavier Dolan dans laquelle j'ai trouvé beaucoup de similarités avec deux autres films que j'ai étudiés, *Blue Valentine* et *Drinking Buddies*, notamment au niveau de la narrativité des dialogues.

En observant la relation entre le protagoniste et sa mère, Sophie Beauparlant se pose la question : « Jusqu'à quel point peut-on avoir l'impression de parler franchement tout en maintenant à l'écart les vrais enjeux qui nous préoccupent? » (Beauparlant, 2013, p. 250). Ce passage m'a tout de suite fait penser à la scène de la conversation entre Luke et Jill sur leur mariage dans *Drinking Buddies* de Swanberg. Sophie Beauparlant décrit une limite floue entre l'implicite et l'explicite dialogal (Beauparlant, 2013, p. 262). Elle parle d'une dynamique de conversation où les deux interlocuteurs s'expriment avec des propos explicites et directs, en apparence dépourvus de caractère implicite, par exemple lorsque Hubert emploie des propos tels que « Tu es la pire mère du monde », où tout simplement, « J't'haïs ». Toutefois, on se rend vite compte que derrière ces paroles se cache un sens

implicite profond décrivant la nature de la relation dysfonctionnelle entre la mère et son fils. Malgré leurs propos clairs et leurs constantes conversations, les deux personnages sont incapables de se concentrer. Sophie Beuparlant dit : « On pourrait supposer qu'en faisant l'usage d'un langage direct il est possible d'éviter les sous-entendus, donc les risques de mésentente, mais les échanges entre Hubert et Chantal montrent que ce n'est pas toujours le cas » (*Beuparlant*, 2013, p. 264). Il s'agit là du genre d'interactions que j'aurais souhaitées entre mes personnages. Des erreurs de ma part en tant que scénariste ont nui à l'atteinte de cet objectif.

D'abord, bien que dans leurs conversations mes personnages n'essaient pas ouvertement de faire avancer l'intrigue, ils s'expriment souvent de manière très explicite, par exemple dans la scène de Théo et Jonas dans la voiture : « Fait que là, là, tu vas faire comme tout le monde, là, pis tu vas passer à autre chose! Genre que tu vas sortir de chez vous, tu vas aller prendre l'air, tu ne boiras pas pis tu te drogueras pas ». Dans cette réplique, Jonas se montre très direct et explicite quant à son opinion et à ses émotions envers son frère, contrairement à ce que Sophie Beuparlant avait décelé dans *J'ai tué ma mère* (langage direct, mais implicite). En écrivant cette réplique, je m'attendais néanmoins à ce qu'elle dégage surtout un sens implicite : le manque de communication entre les deux frères. Malheureusement, le temps passé avec Jonas dans le film est trop court pour permettre à la plupart des spectateurs une telle compréhension de la scène et du dialogue. Le spectateur ne peut pas suffisamment développer sa connaissance du personnage de Jonas pour être porté à faire cette réflexion. Le sens implicite de l'échange est donc impossible à lire.

Un autre problème est le caractère explicatif de certains dialogues. Dans la scène de la voiture, les répliques de Théo et Jonas expliquent beaucoup la situation dans laquelle se trouvent les protagonistes, comme si j'avais assumé en tant que scénariste que le

spectateur avait besoin d'une remise en contexte après l'ellipse temporelle. De plus, par sa réplique (« Fait que là, là, tu vas faire comme tout le monde [...] »), Jonas annonce indirectement la suite des événements du film. Ainsi, malgré mes intentions, cet échange peut bel et bien être perçu comme ce que je tentais d'éviter : une scène qui fait davantage avancer l'intrigue que les personnages.

Les problèmes que j'ai décelés dans la narrativité du langage de mon film peuvent se résumer comme suit : un langage trop direct et explicite des personnages, un caractère explicatif dans les dialogues et une présence à l'écran trop courte pour certains personnages. Deux éléments absents de *Blue Valentine* et *Drinking Buddies*. Dans le film de Swanberg, les sentiments sont très présents, mais ne sont presque jamais directement exprimés par les dialogues. Les personnages font rarement preuve de transparence les uns envers les autres et leur langage, bien que direct, est imparfait n'arrive pas à exprimer leurs réelles intentions. C'est plutôt dans les moments de silence que le spectateur peut lui-même interpréter les émotions des personnages. Qui plus est, à aucun moment dans ces deux longs métrages y a-t-il des dialogues indiquant aux spectateurs un contexte. Celui-ci est simplement montré par l'image et par l'interaction implicite entre les personnages. En rétrospective, je réalise que les dialogues dans certaines scènes de mon film auraient dû être abordés avec une philosophie différente. Je voulais tellement que le spectateur comprenne ma narrativité que j'ai parfois oublié que mes scènes devaient montrer une histoire implicite.

4.3.4 Les failles dans l'image

L'image est un sujet qui peut paraître éloigné de l'étude du jeu de l'acteur. Toutefois, en analysant mon film, j'ai constaté que cette dimension, aussi appelée la direction photo, tenait un rôle clé dans la création d'un cinéma réaliste. Je suis maintenant convaincu qu'elle

a aussi un impact direct sur l'acteur : elle peut aussi bien élever sa performance vers le réalisme ou, à l'inverse, la restreindre à la fiction. Voilà pourquoi je souhaite traiter de ce sujet de manière exhaustive dans ce chapitre.

Retournons à l'exemple de la première scène de mon film. Il s'agit d'un cas de champ-contrechamp tout à fait classique. Un champ-contrechamp, en principe, ne brise pas l'impression de réalisme et n'empêche pas l'atteinte de la vérité. Cianfrance y a recours à quelques reprises dans *Blue Valentine*, notamment dans la scène du dîner dans le *Love Hotel*. Toutefois, ce qu'on voit à l'intérieur du plan peut faire toute la différence dans la lecture d'une scène. Les photos qui suivent permettent de comparer le champ-contrechamp de Cianfrance (en premier lieu) et le mien.



Figure 1 : *Blue Valentine*, Derek Cianfrance (2010)



Figure 2 : *Blue Valentine*, Derek Cianfrance (2010)



Figure 3 : *Pour toi*, Frédéric L. Tremblay (2020)



Figure 4 : *Pour toi*, Frédéric L. Tremblay (2020)

En examinant les images de *Blue Valentine*, on se rend compte que Cianfrance et son directeur photo (Andrij Parekh) ont choisi d'obstruer de façon importante leurs images. Des membres, des corps, des objets hors foyer viennent se placer devant les visages des acteurs, les masquant parfois presque complètement. On aurait pu penser que cette approche agacerait l'œil du spectateur, rendrait l'émotion plus difficile à lire, mais ce n'est pas le cas. Au contraire, les performances de Gosling et Williams s'en trouvent rehaussées. Les obstructions, le flou dans l'image et le cadrage imparfait créent une esthétique documentaire, donnent à l'image un caractère brut. Le cadre est aussi très serré sur le visage des acteurs. Une telle proximité change la lecture de la scène : le spectateur porte

toute son attention sur le personnage, son émotion, sa parole. Par ces procédés, le réalisateur donne l'impression qu'un documentariste s'est dépêché de poser sa caméra le mieux possible pour capter l'émotion de ses sujets sur le vif. Les personnages deviennent soudainement plus que des rôles interprétés par des acteurs connus, ils deviennent des gens ordinaires que l'on observe par l'œil d'une caméra documentaire.

Dans la scène de *Pour toi*, il est possible de détecter une certaine similitude. Dès la conceptualisation de nos plans, mon directeur photo (Louis Moulin) et moi étions séduits par l'idée d'explorer cette esthétique, notamment en raison du travail de Louis dans divers courts-métrages documentaires. Dans la scène, les corps des personnages de Théo et Sabrina servent d'obstruction partielle au cadre, étant utilisés en amorce à gauche et à droite de l'image dans le champ-contrechamp. La caméra est portée sur l'épaule, bouge légèrement, l'éclairage semble naturel et n'expose que partiellement les visages. On voit ici une volonté de créer une image imparfaite, style documentaire. L'image en elle-même est bien construite, mais les obstructions et les imperfections ne sont pas assez poussées pour rendre une esthétique documentaire.

De plus, le cadre est large et les deux sujets sont bien en vue, tout autant que les décors. Choisir un tel cadre, où le sujet est centré dans un décor, a pour effet de mettre l'accent sur une mise en scène artificielle : le contexte de la scène et le positionnement des corps dans l'espace finissent par prendre autant de place que l'émotion et la parole des personnages. Le réalisme est ainsi rompu et le spectateur est laissé avec l'impression que les éléments dans la composition de l'image ont été placés à l'avance pour aider à la création d'une mise en scène, plutôt que pour donner l'impression qu'un caméraman est arrivé soudainement pour capter un moment sur le vif.

Outre la composition, un autre aspect dans la cinématographie de *Pour toi* ne réussit pas à capter l'esthétique du documentaire dans plusieurs des scènes. Cet aspect résulte des mouvements de caméra. Dans *Blue Valentine*, la caméra effectue souvent des changements d'angle prononcés qui donnent l'impression qu'un documentariste se débrouille comme il peut pour capter des images. On ressent aussi chaque pas dans les déplacements du caméraman, qui parfois tourne autour des sujets. Un exemple évident de ce genre de mouvements de caméra est donné dans la scène où Cindy avoue à Dean qu'elle est enceinte. À l'inverse, dans la plupart des scènes de mon film, les mouvements de la caméra-épaule se traduisent par de très légères oscillations dans le cadre. Il y a parfois des changements d'angles plus prononcés, par exemple quand Jonas dépose le pot de pilules dans la scène dans la voiture, et quand Théo remarque la boîte de Sabrina dans l'entrepôt d'écologie forestière, ou encore quand il aperçoit l'album photo dans l'appartement de Fanny. Toutefois, contrairement à ce que l'on peut voir dans *Blue Valentine*, ces séquences de mouvements servent à montrer avec le plus de clarté possible des objets essentiels à l'avancement de l'intrigue. Objets qui souvent semblent avoir été placés au bon endroit, comme si le caméraman savait à quel moment Jonas allait déposer le pot de pilules ou encore, où et quand Théo allait voir l'album photo de Fanny.

En résumé, l'image paraît un peu trop parfaite, trop calculée pour sembler avoir été tirée de la vie réelle. Le cadre semble ainsi inspiré de l'esthétique documentaire, plutôt que d'être de l'esthétique documentaire. De plus, la caméra ne met pas assez l'accent sur les corps et les visages des acteurs, rendant d'autant plus évident la mise en scène et le décor artificiel. En tant que réalisateur de ce projet, j'aurais dû diriger les efforts de mon directeur photo pour qu'il produise des plans pouvant rehausser les performances de mes acteurs dans l'esthétique réaliste.

4.3.5 La scène du restaurant

Pour conclure mon analyse des aspects qui ont moins bien fonctionné dans le film, j'utiliserai l'exemple de la scène qui, selon moi, est la moins réussie de mon œuvre : la scène du restaurant. En elle-même, elle est adéquate du point de vue de l'esthétique cinématographique standard, mais elle n'est pas réaliste. Tout d'abord, notre jeu manque de retenue. Théo est trop expressif quand il raconte son histoire, tout comme Fanny dans ses réactions. Le dialogue est très ponctué et s'enchaîne de manière fluide. Théo dit une longue réplique exempte d'hésitations ou d'imperfections de langage sans que Fanny ne l'interrompe ou ne commente ce qu'il dit. D'autre part, au niveau de la narrativité des dialogues, cette scène présente un personnage qui explique quelque chose à un protagoniste, avec un langage direct et explicite. Cet échange sert à expliquer au spectateur des éléments du scénario qu'il connaît déjà après avoir vu les scènes précédentes. Par exemple le fait que Fanny est stressée par ses études et que Théo est plus empathique qu'il ne le paraît. Aussi, la scène est brève et ne permet pas de développer ou de montrer les nuances des personnages à travers des silences ou des gestes. Finalement, l'image est traitée dans un champ-contrechamp classique où chacun des sujets est parfaitement exposé, où il n'y a pas de mouvements prononcés de la caméra ni d'obstructions qui auraient pu créer des imperfections suggérant une esthétique réaliste et rehaussant la performance des acteurs. Ainsi, cette scène, comme quelques autres dans le film, ne réussit pas à trouver la vérité que je cherchais dans les performances des acteurs.

Si j'avais la chance de refaire cette scène, avec ce que j'ai appris par cette analyse, je pourrais utiliser les procédés suivants pour donner plus de réalisme à l'image, selon les quatre dimensions étudiées.

1) Le jeu – Pendant les répétitions et pendant le tournage, une attention particulière serait portée au maintien de la retenue dans le jeu des acteurs.

2) Le niveau de langage – Pendant le tournage, il s'agirait d'interpréter le dialogue en incluant des imperfections de langage, en encourageant les acteurs à utiliser la paraphrase, voire l'improvisation.

3) La narrativité du langage – Une possibilité serait d'allonger les dialogues à l'aide d'éléments qui ne seraient pas en lien direct avec les événements vus dans le film, afin d'exposer des facettes cachées intéressantes des personnages à travers le caractère implicite des dialogues. Une autre possibilité, à l'inverse, serait une scène très peu dialoguée, concentrée sur une interaction physique entre les personnages, comme dans la scène où Théo et Fanny jouent à un jeu vidéo.

4) L'image – Les plans seraient plus longs, moins stables, moins dégagés. La caméra chercherait activement à montrer l'émotion et l'interaction entre les personnages, mettant l'accent sur les visages et les corps des personnages plutôt que sur la mise en scène.

4.4 Ce qui fonctionne

Ayant d'abord analysé des scènes de mon film qui ne fonctionnent pas, le lecteur pourrait être porté à croire que je n'ai pas réussi à trouver la vérité, le réalisme que je cherchais en commençant cette recherche-crédation, c'est-à-dire une vérité dans le jeu d'acteur qui donne l'impression que les personnages dans mon film de fiction sont des personnages de la vie réelle. Mais en poursuivant mon analyse, j'ai réalisé que j'avais réussi à trouver cette vérité dans certaines scènes et dans certains aspects de la production. Dans les paragraphes qui suivent, j'aborderai ce qui, selon moi, constitue certains des meilleurs éléments du film par rapport à mes objectifs de recherche.

4.5 La ballade dans les bois

Parmi les séquences qui fonctionnent bien – et qui sont aussi mes préférées – il y a les scènes qui se déroulent à partir du moment où Théo et Fanny sortent de l'entrepôt d'écologie forestière, jusqu'à l'altercation avec le chauffard. Lors de l'organisation du tournage de ces scènes, je voulais qu'elles servent de terrain d'expérimentation pour mon atelier d'improvisation avec les acteurs (cf. chapitre 3). Dans certaines de ces scènes, nous avions un chemin à parcourir, un contexte très vague à aborder dans nos conversations improvisées et les techniciens devaient nous suivre et capter aussi bien que possible nos voix et nos gestes. Pour plusieurs raisons, l'ambiance lors de cette journée de tournage était différente de celle des autres journées. Notre équipe était réduite comparée aux autres tournages, nous filmions dans un lieu public plutôt que sur un plateau de tournage, le découpage de nos scènes était très peu ou même pas du tout planifié. Il s'agissait d'une journée dédiée à l'exploration et à l'expérimentation, tant pour les acteurs que pour les techniciens du son et le directeur photo.

De ce fait, il y avait beaucoup moins de pression pour toute l'équipe. Nous étions libres de dire et faire presque tout ce que nous voulions dans la mesure où cela restait cohérent avec le propos du film. Sans avoir recours aux exercices de concentration et relaxation de Strasberg, je crois que nous avons atteint les conditions idéales pour permettre aux acteurs de relâcher leurs inhibitions. À la fin de la journée, mon directeur photo m'a lancé une réflexion dont je réalise maintenant la pertinence : « Nous aurions dû faire tout le film comme ça ». En visionnant le résultat après le montage, je comprenais ce qu'il voulait dire, car je voyais tous les éléments qui permettaient aux scènes, malgré des processus différents des autres journées de tournage, de se rapprocher le plus possible de cet effet de vérité que je cherchais dans le jeu des acteurs. Les paragraphes qui suivent décrivent les séquences où se retrouvent ces éléments.

4.5.1 Séquence 1, à l'extérieur de l'entrepôt

Dès la scène où Théo et Fanny sont à l'extérieur de l'entrepôt, on peut ressentir quelque chose qui s'apparente au réalisme. Ce n'était pas encore tout à fait ce que je cherchais, mais cela s'en rapprochait. Après analyse, j'ai déterminé que plusieurs facteurs peuvent expliquer ce sentiment. D'abord, le jeu sonne juste, retenu, plus naturel même que dans certaines scènes précédentes. Le niveau de langage reste vraisemblable et adapté aux personnages. Le dialogue semble être livré à un rythme adéquat pour une esthétique réaliste. Le plan qui présente la conversation est légèrement en retrait et donne le point de vue d'un observateur cherchant à capter une action spontanée se déroulant devant lui. Le plan est aussi plus long et permet d'apprécier davantage le langage non verbal (jeu du corps), le malaise qu'éprouvent Théo et Fanny, tous deux présents dans le plan : le silence, les regards fuyants, les changements d'expression, etc. À l'image de ce qu'il est possible de voir dans *Before Sunrise*, les longs plans semblent permettre à la caméra de capter davantage l'alchimie entre les acteurs. Enfin, quand Théo et Fanny partent, le caméraman opère un changement d'angle prononcé. Presque tous les éléments sont réunis pour créer le réalisme dans la scène. Le seul élément s'y opposant : la narrativité des dialogues qui tendent encore une fois à expliquer le contexte de la scène qui va suivre.

4.5.2 Séquence 2, le premier sentier

Dans cette courte séquence, Théo demande à Fanny si elle a une sœur. Ici, il n'y avait pas d'improvisation. Les dialogues sont efficaces dans leur niveau de langage, mais, à l'opposé de beaucoup de dialogues dans le film, ils le sont aussi dans leur narrativité, c'est-à-dire dans l'esthétique réaliste. En effet, cette séquence ne sert aucunement à faire avancer l'intrigue : elle sert à développer la relation entre les deux personnages. Ce bref échange peut être interprété de diverses manières par le spectateur et sonne comme une

conversation que pourraient tenir deux personnes réelles. Un autre aspect contribuant à la réussite de cette séquence est l'image. Ici, le caméraman est en mouvement et tente de suivre les personnages. Comme dans *Blue Valentine*, le spectateur peut percevoir chacun de ses pas. L'image est encore plus imparfaite en raison de ce qu'elle capte : des sujets qui ne sont pas clairement visibles, car presque toujours de dos, forçant le spectateur à interpréter différemment l'image, où l'accent n'est pas mis sur l'intrigue, mais plutôt sur les mouvements naturels, sur le jeu du corps. Ces commentaires et ceux sur la séquence 1 valent aussi pour l'article qui suit.

4.5.3 Séquences 2 et 3, la suite du sentier

Dans ces séquences, Fanny se plaint d'un collègue, que Théo s'empresse d'imiter. Les imperfections dans l'image sont encore plus évidentes, avec beaucoup de mouvements de caméra, des changements d'objectif et des obstructions totales de personnages. Toutefois, la différence majeure de ces séquences par rapport aux deux précédentes est que tous les dialogues et toutes les actions étaient improvisés. Nous, les comédiens, n'avions qu'un sujet très général à aborder pendant que les techniciens nous suivaient et essayaient de capter les images et le son du mieux qu'ils le pouvaient. Le langage, complètement improvisé, perdait toute artificialité, étant livré avec une imperfection difficilement atteignable sans improvisation. Ici, les ateliers réalisés avant le tournage, notamment les lectures en groupe et individuelles, nous ont été très utiles. Quand est venu le temps d'improviser, nous avons une connaissance accrue de nos personnages, de leur histoire personnelle, de leur caractère, de leur dynamique, etc. Nous pouvions donc utiliser cette connaissance pour produire à l'image une grande quantité de matériel qui n'était pas présent dans le scénario d'origine.

Bien sûr, de tout ce qui fut capté lors des improvisations, il ne reste qu'une fraction au montage final, mais cette manière de travailler ajoute quelque chose au jeu et, par le fait même, à l'esthétique : une touche de spontanéité qui rapproche la performance de la vérité que je cherchais. Les paroles des acteurs perdent les artifices de la mise en scène et donnent l'impression qu'il s'agit d'une scène captée par un documentariste tentant de suivre ses sujets.

4.5.4 Séquences 4, 5, 6 et 7, près de la rivière

Comme les précédentes, les séquences 4, 5, 6 et 7 étaient entièrement improvisées. Cette fois-ci, cependant, elles étaient muettes. Au montage, j'ai pris cette décision après avoir expérimenté avec le son, dans le but de créer un silence dans un film qui souvent parle trop. J'ai été surpris de voir à quel point la lecture des images était différente, exprimant une vérité que les dialogues ne peuvent rendre. En l'absence de son, l'œil se concentre sur les expressions, les corps, les regards. L'attention n'est pas détournée du fond, de ce que je voulais exprimer : le début d'une attirance, d'une alchimie. Tout cela est visible à l'image, qui fait ressortir le caractère implicite du jeu des acteurs. Avec le recul, je trouve ironique de constater qu'après avoir travaillé autant le dialogue, dans ces plans, c'est en éliminant la parole que les personnages deviennent plus transparents, naturels et vrais. Comme le disait une affiche dans la salle de classe de Meisner : « Une once de comportement vaut une livre de mots » (*Krasner*, 2012, p. 157).

4.5.5 Séquences 8 et 9, la chute et l'altercation avec le chauffard

C'est à partir de la séquence de la chute que nous sommes retournés aux répliques du scénario. Après avoir analysé des séquences improvisées et sans son, je croyais que passer à des séquences écrites risquait de gâcher le sentiment de vérité que j'avais éprouvé. Ce ne fut pas le cas. J'ai plutôt constaté que toutes les dimensions de la scène

correspondaient à ce que je cherchais. Le jeu était retenu et naturel, le dialogue fonctionnait dans sa forme et dans son fond, l'image élevait l'esthétique visée et la performance des acteurs. En fait, ce qui m'a surpris le plus, c'est que malgré les actions et les dialogues scriptés, la scène gardait un sens de vérité similaire à celui des scènes improvisées. Comment était-il possible de créer la même spontanéité avec des répliques écrites? Pour élucider la chose, je me suis tourné vers *Before Sunrise* de Linklater. Ce film réussit, par son approche esthétique, à atteindre la vérité d'une manière considérablement différente de celle employée dans *Blue Valentine*. En effet, si certaines prises de vue peuvent évoquer le documentaire, plusieurs autres privilégient un format plutôt classique. Ce qui distingue *Before Sunrise*, c'est que la plupart du temps, Linklater privilégie de longs plans où il est possible de voir les deux personnages simultanément. Ce type de découpage est au cœur de la création d'une image vraie. Avoir les deux sujets à l'écran pendant une période prolongée permet de mettre l'accent sur la relation et l'interaction entre les acteurs. L'image semble vivante, en constant mouvement. Ces longs plans permettent aux acteurs de démontrer toute leur maîtrise du texte et de leur personnage, d'offrir une performance plus fluide et nuancée, aidée par une utilisation active de la paraphrase (niveau de langage). Les interactions ne sont pas interrompues par le changement de plan. C'est le même principe que j'ai utilisé dans la scène où Fanny trébuche dans le sentier et celle de l'altercation avec le chauffard. Les plans sont longs (quoique entrecoupés dans la scène du chauffard) et mettent en scène toute l'interaction entre Théo et Fanny sans altération ou découpage. C'est de là que vient la sensation de spontanéité dans le jeu sans improvisation : du dynamisme des constantes interactions entre les acteurs dans un long plan. Cette scène ainsi que les scènes improvisées m'ont fait comprendre ce que cherchaient Meisner et Cianfrance quand ils travaillaient avec des acteurs. En jouant les scènes de la ballade dans les bois, notre attention était ailleurs que sur l'intrigue. Nous étions entièrement concentrés sur « le

dialogue implicite – l’alchimie personnelle entre les acteurs » plutôt que sur « les artifices du scénario » (*Krasner*, 2012, p. 159). Nous avons délaissé la « planification excessive des mouvements et des réactions » pour « aller droit à l’impulsion » (*Meisner*, 1987).

4.6 Trouver la vérité dans la création d’une œuvre filmique

Ce retour critique sur mon œuvre m’a permis de développer une nouvelle compréhension de la vérité que je cherchais au cinéma. En commençant cette recherche-création, j’étais concentré, voire obsédé par l’obtention de la performance juste et réaliste des acteurs. J’ai pris tous les moyens possibles pour les préparer à leur rôle, pour qu’ils puissent utiliser au mieux leurs capacités dans les meilleures conditions. Pour trouver le vrai et le naturel, j’ai adapté le langage du scénario à celui des acteurs, en essayant de créer les dialogues les plus vraisemblables possibles dans leur forme. Ai-je réussi à atteindre le réalisme dans le jeu que je cherchais dans mon œuvre finale? Après ce retour critique, je considère comme partiel le succès de mon approche. J’ai en effet réalisé que tout ce travail avait principalement renforcé la partie technique de mon œuvre.

Les ateliers, pour leur part, ont beaucoup contribué à développer avec mes acteurs à la compréhension de leur personnage et à la maîtrise du scénario et du langage écrit. En me concentrant sur ces aspects, j’ai moins porté attention à la création d’une esthétique réaliste. Je comprends maintenant que celle-ci est tout aussi importante que la technique dans l’atteinte de la vérité dans le jeu des acteurs. En effet, le travail collaboratif de l’acteur avant le tournage se doit d’être en accord avec l’esthétique choisie. Dans mon cas, l’esthétique est réaliste et exige une grande sensibilité à la retenue et à la paraphrase. Par le fait même, j’ai découvert que les performances d’acteur ne peuvent à elles seules porter la vérité d’un film. La narrativité des dialogues et le choix de la composition des plans sont deux aspects cruciaux à l’atteinte de toute esthétique et sont totalement hors du contrôle

des comédiens. En analysant les scènes, je me suis limité à quatre dimensions : le jeu d'acteur, la forme des dialogues, l'image et le fond des dialogues. J'aurais pu en considérer plusieurs autres : le son, la musique, l'éclairage, la couleur, etc. Ce qui importe, c'est que dès qu'une dimension trahit la recherche de la vérité, qu'elle soit technique ou esthétique, le sens de vérité se perd. C'est quand toutes les dimensions sont vraies qu'il est possible d'élever les performances au-delà de la simple justesse et que l'on peut trouver la vérité dans le jeu des acteurs.

CONCLUSION

L'expérience d'une recherche-cr ation sur un acteur

Gr ce   cette recherche-cr ation, j'ai pu approfondir ma connaissance de ces disciplines qui me tiennent tant   c ur : le jeu et la direction des acteurs au cin ma. En compl tant cette ma trise, j'ai explor  de nombreuses questions et de th ories qui piquaient ma curiosit  d'artiste depuis des ann es. Cependant, cette compr hension nouvelle apporte une multitude d'autres questionnements, de pistes que je pourrai explorer dans ma qu te de la v rit  au cin ma. Je parle de cette v rit  qui ressemble   celle de la Nouvelle Vague, laquelle repose sur un style « pris sur le vif » produisant un r alisme mi-documentaire, mi-esth tique (*Tremblay*, 1965, p. 11).

L'une de ces pistes, que j'ai commenc    explorer au d but de ma recherche pour ensuite m'en  loigner, est celle que me sugg rait le cin ma des fr res Dardenne et, plus particuli rement, leur travail dans *Le Fils*, o  j' tais frapp  par la v rit  dans la performance d'Olivier Gourmet. Aujourd'hui, je constate qu'il n'est pas surprenant que j'aie  t  attir  par cette  uvre. Toutes les dimensions esth tiques et techniques que je cherchais dans ma v rit  filmique se retrouvent dans *Le Fils*. J'ai ensuite tourn  mon attention ailleurs, car je trouvais qu'une approche du jeu r aliste et  motionnel par le corps  tait contre-intuitive par rapport   ma propre pratique. Maintenant, en comprenant l'importance du corps dans un jeu naturel, notamment pour cr er de la vie et de la spontan it    l'image, je me rends compte qu'il aurait  t  int ressant d'aller plus loin dans cette voie. Par exemple, serait-il int ressant d' tudier l'influence du jeu corporel au th  tre sur le cin ma europ en contemporain? Ou m me d' tudier sp cifiquement le jeu d'acteur dans le cin ma des fr res Dardenne, de m me que leur approche de la direction et leur perspective par rapport au th  tre?

Jusqu'à présent, j'ai plutôt opté pour l'inverse, en commençant ma recherche par l'étude du *method acting* pratiqué par des vedettes du cinéma (Day-Lewis, De Niro, Ledger et al.) qui usaient de procédés techniques extrêmes pour atteindre une vérité émotionnelle dans leur jeu. En rétrospective, je me rends compte qu'étudier les performances légendaires de ces acteurs en faisant des liens avec les théories théâtrales de *la méthode* et l'atteinte de la vérité aurait été en soi un sujet de recherche intéressant, ne serait-ce que pour découvrir les mécanismes concrets assurant l'efficacité des performances. J'ai plutôt orienté ma recherche dans la perspective du metteur en scène, du réalisateur. Mais quelles découvertes auraient été possibles si je m'étais plutôt intéressé à la perspective des acteurs eux-mêmes? Qu'aurais-je pu déchiffrer en étudiant leurs processus personnels?

Ayant plutôt exploré les techniques des metteurs en scène du *method acting* visant à permettre aux acteurs d'être placés dans les meilleures conditions possibles pour puiser la créativité dans leur intériorité, j'ai appris à utiliser la relaxation, la recherche anthropologique, la paraphrase et l'écoute comme outils essentiels dans la formation des acteurs à un jeu réaliste. Les enseignements de ces théoriciens ont été le fondement de mon approche à la formation des acteurs de mon film. Toutefois, mes intérêts pour le théâtre dans l'optique de cette recherche se concentraient sur l'aspect technique des performances. Suite aux découvertes que j'ai faites en effectuant un retour critique sur mon projet, je réalise que j'aurais peut-être eu avantage à étudier aussi l'aspect esthétique de ce courant théâtral. De prime abord, le cinéma et le théâtre sont deux médiums différents à plusieurs égards, certes. Mais existe-t-il plus de similarités esthétiques que l'on pourrait croire entre les pièces de théâtre jouées en s'appuyant sur *la méthode* et le cinéma indépendant américain? Serait-il possible de faire des liens clairs entre l'esthétique théâtrale et l'esthétique cinématographique à travers différentes œuvres dans l'histoire?

Étudier l'esthétique du cinéma américain indépendant contemporain m'a donné de précieuses leçons non seulement sur le jeu et la direction des acteurs, mais aussi sur l'importance de certains aspects créatifs cruciaux qui sont généralement hors du contrôle des comédiens, soit : l'équilibre entre le langage implicite et explicite du scénario; l'effet de la direction photo, de l'esthétique visuelle sur la perception de la qualité de la performance. J'ai pu commencer à explorer ces aspects, sans pouvoir affirmer les maîtriser complètement, mais assez pour réaliser leur vaste potentiel d'exploration en tant que sujet d'étude dans le contexte d'une autre recherche création. Je me demande entre autres : que pourrais-je apprendre en étudiant la relation entre l'acteur et la caméra? Devrais-je réévaluer cette préconception qu'un acteur se doit d'agir comme si la caméra n'existait pas quand une scène commence? Y a-t-il des acteurs de cinéma dont la pratique est influencée par la connaissance du matériel de tournage?

Avec cette recherche, je voulais m'inspirer du travail de réalisateurs qui me passionnaient pour en arriver à une manière différente de diriger les acteurs en mobilisant leur créativité *avant* le tournage, pour obtenir d'eux les meilleures performances qu'ils pouvaient offrir. Par le fait même, je voulais aussi leur donner une autonomie supplémentaire me permettant de me concentrer sur mon travail d'acteur et réalisateur. Je considère cette approche comme un succès de ma recherche-crédation, dans le sens qu'elle a comblé une grande partie de mes attentes. Lors du tournage, les comédiens étaient prêts et ont joué juste dans presque toutes les prises. De tous les films que j'ai produits et réalisés, *Pour toi* est de loin de celui dont le tournage s'est le mieux déroulé, dans une ambiance décontractée et agréable. Même si certaines scènes n'atteignaient pas tout à fait l'esthétique que je cherchais à atteindre avec mon œuvre, j'ai l'impression que les acteurs m'ont donné les meilleures performances qu'ils pouvaient offrir devant la caméra, et plus encore. La notion d'acteur-créateur sera sans aucun doute un élément clé de mes

prochaines réalisations, considérant les nombreux bénéfices que j'en ai tiré. Pour la suite, je voudrais explorer des moyens d'augmenter l'efficacité des ateliers pour la préparation de mes acteurs, notamment en incluant des ateliers concentrés sur la formation à un jeu retenu et à l'utilisation active de la paraphrase. J'aimerais aussi partager cette façon de faire avec d'autres cinéastes pour tester son efficacité dans différents contextes.

Malgré les insatisfactions que j'ai exprimées au chapitre 4 concernant l'atteinte de la *vérité réaliste* de certaines scènes, j'ai la conviction que ma recherche-crédation m'a fait faire des pas de géant dans la compréhension de mon médium et dans ma pratique artistique. La vérité dans le jeu des acteurs, j'ai été capable de l'atteindre dans plusieurs scènes de mon film. J'y ai vu des moments, des dialogues (dits et non-dits) qui étaient vrais, réels et qui m'ont fait vibrer. Je comprends maintenant comment créer d'autres moments comme ceux-là. Je pourrai continuer de chercher cette vérité dans mes prochaines œuvres, tout en prenant de la maturité en tant qu'artiste. J'espère pouvoir un jour être assez constant dans mon exécution pour créer une œuvre qui atteigne le même niveau de vérité scénique que celui des œuvres qui m'ont inspiré tout au long de ce projet. Je termine avec une phrase de l'article de Gisèle Tremblay cité au début de ce mémoire. Je trouve qu'elle résume bien mon état d'esprit après avoir achevé cette recherche-crédation : « La tentative de l'artiste restera toujours un coup de sonde dans la réalité et le résultat une étincelle de la vérité » (*Tremblay*, 1965, p. 14).

BIBLIOGRAPHIE

- Adler, S. (1990). *The Technique of Acting*. New York : Bantam Books.
- Baldwin, J., & Mederos Syssoeva, K. (1999). La biomécanique de Meyerhold et l'acteur contemporain : comment former l'acteur complet. *L'Annuaire théâtral*, (25), 134-150.
- Barna, D. (2012, novembre). The 10 most shocking method acting performances. *Macleans*, 1. Repéré à <https://www.macleans.ca/culture/movies/the-10-most-shocking-method-acting-performances/>
- Beauparlant, S. (2013). *Rencontres de paroles sémiotique du dialogue au cinéma*. Université du Québec à Chicoutimi, Chicoutimi. Repéré à <http://dx.doi.org/doi:10.1522/030571425> (aleph_udq030571425)
- Brestoff, R. (1995). *The Great Acting Teachers and Their Methods*. ERIC.
- Cianfrance, D. D., Cami; Curtis, Joey. (2010). *Blue Valentine*. Writer's Guild of America: R07380 - 00. Repéré à <https://www.raindance.org/scripts/blue-valentine.pdf>
- DP/30. (2010). DP/30: Blue Valentine, director/co-writer Derek Cianfrance. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=jGGHPJNiV5Q&t=856s>
- Fox Searchlight. (2008). Richard Linklater: Searchlab Lecture Part 1. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=cpig00-fxU8>
- Garfield, D. (1980). *A Player's Passion: The Story of the Actors Studio*. New York: Macmillan.
- Hodge, A. (2010). *Actor Training Second edition*. États-Unis & Canada: Taylor & Francis. Repéré à https://books.google.ca/books?id=ilAsuz9v_I4C
- IMDb. (n.d.). Derek Cianfrance. Repéré à https://www.imdb.com/name/nm0161834/?ref_=nv_sr_srsrg_0
- Jones, S. (2016). Richard Linklater, the off camera interview. Repéré à <https://offcamera.com/issues/richard-linklater/watch/#.Vz4yWFdvkZI>
- King, G., Molloy, C., & Tzioumakis, Y. (2013). *American Independent Cinema : Indie, Indiewood and Beyond*. New York: Routledge.

- Kramer, G. (2013, août 2013). Interview: Joe Swanberg on Drinking Buddies, Bigger Budgets, and More. *Slant*. Repéré à <https://www.slantmagazine.com/film/interview-joe-swanberg-2013/>
- Krasner, D. (2010). David Krasner. Repéré à <http://www.davidkrasner.com/about.html>
- Krasner, D., Hodge, A. (2012). Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting. Dans *Twentieth-Century Actor Training*, (pp. 147-168) Londres: Routledge.
- Bazin, A, Le réalisme au cinéma. (1959). *Séquences*, (18), 10-13.
- Lim, D. (2007, 19 août). A generation Finds Its Mumble. *The New York Times*, p. 1. Repéré à <https://www.nytimes.com/2007/08/19/movies/19lim.html>
- Lim, D. (2018). Denis Lim. à <http://www.dennis-lim.com/bio>
- Linklater, R. (1995). *Before Sunrise* [Script]. Repéré à <https://indiegroundfilms.files.wordpress.com/2014/01/before-sunrise-numbered.pdf>
- Meisner, S. (1987). *Sanford Meisner on Acting*. Vintage.
- Nash Information Services, L. (2008). The Numbers. Repéré à <https://www.the-numbers.com/movie/Funny-Ha-Ha#tab=summary>
- Olivier Gourmet - Awards - IMDb. (2020). Repéré le 21-02-20, à https://www.imdb.com/name/nm0332709/awards?ref_=nm_awd
- Rey, A., Rey-Debove, J., & Robert, P. (2017). *Le Petit Robert : dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*. Paris: Le Robert.
- Robert, P., & Rey, A. (1973). *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*. Paris: R. Laffont.
- Staiger, J. (2013). Independent of what? Sorting out differences from Hollywood. *American independent cinema: Indie, indie wood and beyond*, 15-27.
- Stanislavski, K. (1986 [1936]). *La formation de l'acteur*. Paris: Pygmalion , G. Watelet.
- Strasberg, L. (1965). *Strasberg at the Actors Studio: Tape-recorded Sessions*. Theatre Communications Grou.

Strasberg, L., & Schechner, R. (1964). Working with live material. *The Tulane Drama Review*, 9 (1), 117-135.

The Tribeca Talks Directors Series. (2013). Tribeca Talks: Richard Linklater with Ethan Hawke and Julie Delpy on 'Before Midnight'. Repéré à https://www.youtube.com/watch?v=I_Y4NLJ9Kyc&list=PLASFpO9PSEzTO2NWM97mHUIJuZxt1XHYYH&index=5

Tremblay, G. (1965). La vérité traquée au cinéma. *Séquences*, (43), 5-14

CORPUS FILMIQUE

- Ardolino, E. (Réal.). (1987). *Dirty Dancing*. États Unis, Calif. : Lionsgate.
- Bujalski, A. (Réal.). (2002). *Funny Ha Ha*. États-Unis : Diffusion Pictures.
- Cianfrance, D. (Réal.). A. Howerton, T. Lubin, & C. Morgan (Prod.). (1998). *Brother Tied*. États-Unis
- Cianfrance, D. (Réal.). (2010). *Blue Valentine*. États-Unis : Eagle Pictures.
- Dardenne, J.-P., Dardenne, L. (Réal.). (2002). *Le fils*. Belgique : Audio Ciné Films Inc.
- Dolan, X. (Réal.). (2009). *J'ai tué ma mère*. Canada : K-Films Amérique.
- Duplass, M. (Réal.). (2008). *Baghead*. États-Unis : Contre-allée [éd., distrib.].
- Gilligan, V. (Réal.). (2015-2021). *Better Call Saul*. États-Unis : AMC
- Hopper, D. (Réal.). (2004). *Easy Rider*. États-Unis : Columbia TriStar.
- Linklater, R. (Réal.). (1995). *Before Sunrise*. États-Unis : Castle Rock Entertainment.
- Linklater, R. (Réal.). (2004). *Before Sunset*. États-Unis : Castle Rock Entertainment.
- Linklater, R. (Réal.). (2013). *Before Midnight*. États-Unis : Castle Rock Entertainment.
- Linklater, R. (Réal.). (2013). *Boyhood*. États-Unis : Universal Pictures.
- Minghella, A. (Réal.). (1996). *The English Patient*. Burbank, CA : Buena Vista Entertainment.
- Nolan, C. (Réal.). (2008). *The Dark Knight*. Burbank, CA : Warner Home Video.
- Robbins, T. (Réal.). (1992). *Bob Roberts*. États-Unis : Universal Pictures.
- Russo, A. (Réal.). (2019). *Avengers : Endgame*. États-Unis : Marvel Studio.

- Safdie, B., & Safdie, J. (Réal.). (2019). *Uncut Gems*. États-Unis : Lionsgate.
- Scorsese, M. (Réal.). (1980). *Raging Bull*. Santa Monica, Calif. : MGM Home Entertainment.
- Smith, K. (Réal.). (1994). *Clerks*. Miramax Home Entertainment.
- Soderbergh, S. (Réal.). (2000). *Erin Brockovich*. États-Unis : Universal City Studios
- Stone, O. (Réal.). (1986) *Platoon*. États-Unis : MGM Home Entertainment Inc.
- Swanberg, J. (Réal.). (2013). *Drinking Buddies*. États-Unis : Universal Sony Pictures Home Entertainment Nordic.
- Tarantino, Q. (Réal.). (1992). *Pulp Fiction*. États-Unis : Miramax Home Entertainment.
- Tremblay, F. L. (Réal.). (2016). *Hallywood*. Canada : UQAC.
- Tremblay, F. L. (Réal.). (2020). *Pour toi*. Canada : UQAC.
- Webb, M. (Réal.). (2009) *(500) Days of Summer*. États-Unis : Twentieth Century Fox Home Entertainment.