

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

MÉMOIRE PRÉSENTÉ À  
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN ARTS

PAR  
MATHIEU BEAUDOIN

LE MONTEUR-AUTEUR

2005-09-02



### Mise en garde/Advice

Afin de rendre accessible au plus grand nombre le résultat des travaux de recherche menés par ses étudiants gradués et dans l'esprit des règles qui régissent le dépôt et la diffusion des mémoires et thèses produits dans cette Institution, **l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** est fière de rendre accessible une version complète et gratuite de cette œuvre.

Motivated by a desire to make the results of its graduate students' research accessible to all, and in accordance with the rules governing the acceptance and diffusion of dissertations and theses in this Institution, the **Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** is proud to make a complete version of this work available at no cost to the reader.

L'auteur conserve néanmoins la propriété du droit d'auteur qui protège ce mémoire ou cette thèse. Ni le mémoire ou la thèse ni des extraits substantiels de ceux-ci ne peuvent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

The author retains ownership of the copyright of this dissertation or thesis. Neither the dissertation or thesis, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

LE MONTEUR-AUTEUR

## REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont collaboré de près ou de loin à l'élaboration de ce projet : techniciens, acteurs, figurants, le module des arts de l'UQAC, la maîtrise en arts et aussi à monsieur Denis Bellemare, tuteur en cinéma-vidéo et directeur de la maîtrise à l'Université du Québec à Chicoutimi.

Je remercie aussi mes parents, Donald et Nicole, et mes amis pour leur support financier et moral, et des remerciements particuliers à monsieur Steve Gagné pour son travail constant.

Finalement un autre remerciement spécial à mon directeur de recherche Michaël La Chance, pour son soutien, ses réflexions, son intelligence, son amitié, enfin bref pour tout.

## RÉSUMÉ

Dans ce mémoire, il sera question de la notion du monteur auteur et de montage spatial au cinéma.

Je me suis questionné sur la division de l'écran, tant au niveau rythmique et temporel qu'au niveau du cadrage. Il sera question du travail de certains réalisateurs qui ont utilisé ce procédé, notamment Darren Aronofsky et John Carpenter. Le *split screen* sera aussi questionné dans une idée esthétique et non de séduction, normalement retrouvé à la télévision.

Deuxièmement, j'ai réfléchi sur la multiplication de l'écran, tant au niveau de l'installation, avec Taylor-Wood et Hill, qu'au cinéma, notamment avec Gance et Figgis. En plus des questions propres au langage cinématographique je me suis questionné sur l'expérience esthétique et temporelle du spectateur vis-à-vis de ce type d'œuvre.

Troisièmement, je me suis questionné sur la présence du montage spatial en dehors du cinéma, notamment au niveau de la publicité, à partir de mes réflexions sur Toscani.

Je me suis ensuite penché sur la question des nouvelles technologies et sur le changement que celles-ci ont apportés à l'art du monteur.

Finalemant, j'ai écrit mes pensées sur mes œuvres réalisées dans les dernières années, en terminant avec mes écrits sur ma production finale, *Comme un clin d'œil*. Dans cette dernière partie, il a été aussi question de mon cheminement comme auteur. Il est à noter que tout mon questionnement sur l'espace cinématographique n'a pour but que celui de me donner un outil technique et esthétique pour mettre en avant ma volonté de devenir monteur-auteur, vision ne s'arrêtant pas à celle du cinéma commercial, mais aussi à la vidéo expérimentale.

## AVANT-PROPOS\*

Au début, il y a eu deux grandes idéologies du montage : celle du cinéaste russe Sergei M. Eisenstein et celle du théoricien français André Bazin. Le premier parlait de cinéma comme discours de la vie et du montage comme structure de ce discours. Bazin, lui, parlait d'une représentation de la vie qui laisse celle-ci dans son ambiguïté la plus totale. Il parlait de « montage interdit »<sup>1</sup> alors que le monteur ne devait pas favoriser la tendance du film d'évacuer cette ambivalence existentielle.

Au tout début du cinéma, le montage ne consistait qu'à coller les différentes bobines les unes à la suite des autres. C'est par la suite que certains réalisateurs tels que Méliès, Griffith, Eisenstein et Gance, ont élaboré l'art du montage et que le monteur est devenu, selon une expression du poète Mallarmé, le « syntaxier » du discours cinématographique. En effet, avec l'avènement des nouvelles technologies numériques, le métier de monteur s'est transformé en véritable art du temps et de l'espace cinématographique.

---

\* Il est à noter que dans le but de simplifier et d'alléger le texte, les termes de cinéma et de vidéos auront la même signification, à moins bien sûr qu'il soit indiqué différemment. Notre réflexion sur la dimension créatrice du montage ne tient pas en compte du débat qui oppose la pellicule à la bande vidéo, ou numérique; ne tient pas davantage compte de l'opposition entre télévision et cinéma.

<sup>1</sup> BAZIN, André, (1975), « Montage interdit », *Qu'est-ce que le cinéma?*, coll. « Septième art », Paris, Éditions du Cerf, 372 pp.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>REMERCIEMENTS</b> .....	<b>III</b>
<b>RÉSUMÉ</b> .....	<b>IV</b>
<b>AVANT-PROPOS</b> .....	<b>VI</b>
<b>TABLE DES MATIÈRES</b> .....	<b>VII</b>
<b>LISTE DES IMAGES</b> .....	<b>VIII</b>
<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>2</b>
<b>LE MONTAGE ET L'ÉCRAN MULTIPLIÉ</b> .....	<b>4</b>
<b>1.1 Le montage spatial</b> .....	<b>4</b>
<b>1.2 L'écran divisé</b> .....	<b>6</b>
<b>1.3 Le multiple écran</b> .....	<b>8</b>
<b>1.4 Le montage spatial en dehors du cinéma</b> .....	<b>14</b>
<b>LE MONTEUR-AUTEUR</b> .....	<b>18</b>
<b>2.1 Le traditionnel et le nouveau monteur</b> .....	<b>18</b>
<b>2.2 Le monteur et les nouvelles technologies</b> .....	<b>19</b>
<b>COMME UN CLIN D'ŒIL</b> .....	<b>22</b>
<b>COMME UN CLIN D'ŒIL</b> .....	<b>23</b>
<b>3.1 Productions diverses</b> .....	<b>23</b>
<b>3.2. Comme un clin d'oeil</b> .....	<b>26</b>
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>32</b>
<b>MÉDIAGRAPHIE</b> .....	<b>36</b>
1-Bibliographie .....	<b>36</b>
2-Référence internet.....	<b>38</b>
3-Filmographie.....	<b>38</b>



**LISTE DES IMAGES**

IMAGE 1:	Gary Hill, (1988), <i>Disturbance (among the jars)</i> , 7 projections	10
IMAGE 2:	Exemple de polyvision d'Abel Gance.	11
IMAGE 3:	La multiplication de l'écran, selon Mike Figgis	12
IMAGE 4:	Claudia Schiffer et les voitures françaises.	15
IMAGE 5:	Exemple de peinture virtuelle, selon Enki Bilal	20
IMAGE 6:	Exemple de mon travail en multiples projections.	27
IMAGE 7:	Production finale, exemple de multiplication de l'écran.	29
IMAGE 8:	Production finale, exemple de <i>division</i> de l'écran.	30

## INTRODUCTION

## INTRODUCTION

Très jeune j'ai été attiré par la fragmentation de l'écran, procédé que j'ai d'abord remarqué dans les vidéos clips. J'étais fasciné par la présentation de plusieurs endroits, plusieurs temps, de façon simultanée dans un cadre unique. Par la suite avec des films tels que *Timecode* (2000) et *Napoléon* (1927) que je m'y suis intéressé plus sérieusement. En chemin, j'ai aussi découvert le monde de l'installation, spécialement le travail de Sam Taylor-Wood et de Gary Hill.

C'est par volonté de me donner une identité d'auteur comme monteur, au même titre que le scénariste et le réalisateur, que je me suis questionné sur le travail de multiples écrans, de *split screen* et du montage spatial. Ces réflexions étant bien sûr été faites à la suite de mes lectures dans un cadre neuropsychologique, philosophique et sociologique.

C'est à la suite de mes recherches que j'ai écrit ce mémoire de maîtrise en création, et choisit de faire une œuvre qui est le résultat de mes réflexions sur ces sujets. La première partie portera spécifiquement sur le cinéma et parlera du montage spatial et de différents stratagèmes de montage qui m'ont influencé. La deuxième partie portera sur le nouveau monteur et sur sa place comme auteur. La troisième et dernière partie fait état de ma production finale de maîtrise et de mon cheminement comme vidéaste.

PREMIER CHAPITRE  
LE MONTAGE ET L'ÉCRAN MULTIPLIÉ

## CHAPITRE I

### LE MONTAGE ET L'ÉCRAN MULTIPLIÉ

La division et la multiplication de l'écran sont des procédés utilisés à la télévision depuis plusieurs années, particulièrement la division. Cependant, ils ont souvent un but d'utilité, un lecteur de nouvelles en studio parlant à un journaliste à l'extérieur ou dans les jeux vidéos à multiples joueurs ou de séduction<sup>2</sup>, par exemple dans les vidéos clips commerciaux et les programmes télévisuels à la mode<sup>3</sup>. Dans ce chapitre, il sera question de montage spatial, de la multiplication de l'écran et de sa division. Le monteur-auteur peut se servir des éléments suivants, pour créer du sens ou du non-sens, augmenter le rythme ou le tuer, et pour créer une nouvelle conception du cadre.

#### **1.1 Le montage spatial**

Le montage spatial peut se visualiser à l'intérieur de l'espace écranique ou à l'intérieur d'un espace physique réel. Dans cette vision, le monteur tend à concevoir l'emboîtement des images l'une dans l'autre non pas de façon strictement chronologique

---

<sup>2</sup> LIPOVETSKY, Gilles, (1983), *Ère du vide*, coll. « Les Essais CCXXV », Paris, Gallimard, p. 18.

<sup>3</sup> TALEN, Julie, (2002), « 24 : split screen's big comeback », sur le site *Salon.com Arts & Entertainment*, [http://www.salon.com/ent/tv/feature/2002/05/14/24\\_split/index.html](http://www.salon.com/ent/tv/feature/2002/05/14/24_split/index.html)

mais comme dans un univers en trois dimensions. C'est ce genre d'univers que l'on retrouve dans certains jeux informatiques.

Les concepteurs de jeux vidéos cherchent à garder la continuité du déroulement de l'action. Les angles de caméras varient, la vitesse avec laquelle la caméra évolue dans le cadre aussi. La narration de jeux vidéo, jeu de combat ou de rôles principalement, est beaucoup plus une question d'exploration spatiale que temporelle. Dans cet univers, la structure narrative du récit n'est pas générée par la chronologie des événements mais par l'évolution de l'utilisateur dans l'espace virtuel qui compose le monde du jeu. Plus l'utilisateur explore, plus des informations lui sont données et plus il peut progresser. Même si l'utilisateur cessait toute action et attendait, rien ne se passerait<sup>4</sup>. Cet axe d'exploration spatiale permet une meilleure immersion de l'utilisateur, puisque celui-ci fait déjà une expérience temporelle, le temps réel, et cette continuité de l'image lui permet de plonger plus en profondeur dans le monde du jeu. En plus des changements causés par l'avènement du jeu vidéo, les nouvelles technologies ont aussi apporté une autre façon de concevoir l'espace, par l'incrustation d'une image dans une autre.

On peut définir l'incrustation par l'ajout d'un ou plusieurs éléments entièrement fabriqués ou non, dans une image vidéo. C'est le cas dans le travail d'écran bleu ou vert, quand le monteur remplace le fond par un décor ou une autre image vidéo. C'est le cas aussi quand, l'artiste vient superposer une image sur une autre, par variation de degré de transparence, comme dans les fondues enchaînées, procédé quand même utilisé depuis

---

<sup>4</sup> MANOVICH, Lev , (2001), *The Language of New Media*, Les presses MIT pp 136-160.

longtemps. Il est possible, même souhaitable, de traiter chacun des éléments individuellement, mais il ne faut pas oublier qu'ils doivent exister en interrelation.

Bien que la division de l'écran soit aujourd'hui assez courante, cela ne fut pas toujours le cas, le public a dû s'habituer à cette perception de l'image. Cependant, il est aussi devenu plus un truc simplement pour attirer l'attention et c'est là que réside un certain danger de sur-utilisation.

## **1.2 L'écran divisé**

L'écran divisé ou *split screen*, en anglais, s'opère en fait dans un écran unique mais sur plusieurs cadres. Généralement, ce procédé est utilisé pour remplacer le syntagme alterné. Le *split screen* compte très rarement du montage à l'intérieur même de chacune des divisions, chacune des fractions de l'écran étant centrée sur un personnage, une action, un temps. Au cinéma, depuis *Carrie (1976)*, de Brian De Palma, à aujourd'hui, certains réalisateurs ont tenté, et même réussi, d'utiliser cette division de l'écran dans un but esthétique et poétique.

Un exemple de film où ce but a été recherché est *Requiem for a Dream (2000)*, de Jay Rabinowitz, monteur, et Darren Aronofsky, réalisateur. Les deux artistes utilisent la division de l'écran pour leur film, pour rompre avec le premier niveau, narratif et chronologique, de temporalité. Il s'agit d'examiner, la séquence du début pour comprendre. Harry et Sarah sont dans l'appartement, celui de la mère, et se querellent. Sarah entre dans le placard, pour se cacher de son fils et l'écran se divise. À gauche, Sarah,

à droite Harry, la première regardant le deuxième voler la télévision. À un moment donné, Harry essaie d'expliquer à sa mère ses motivations mais il ne peut puisqu'il y a un mur, autant physique que virtuel, qui les sépare. Dans la scène de lit avec Marion et Harry, l'écran est également divisé. Cette fois, cela crée un moment de rupture plus marquant avec le premier niveau temporel puisque c'est un des rares vrais moments de tendresse du film. Malgré cela, le fait qu'ils soient tous les deux dans leurs écrans respectifs, leur monde, leur cadre, les empêche d'établir une vraie relation intime. Voilà, comment le discours subtil du film est mis en place qui ne peut être compris que par un spectateur qui a su se mettre en retrait face à l'œuvre.

Le montage spatial ne se retrouve pas seulement dans le contenu de chacun des deux cadres mais aussi dans la relation entre chacun des cadres. Il pourrait y avoir un cadre au centre représentant une table et on pourrait voir la réaction de chacun des personnages autour de la table, dans des cadres différents. Une autre façon intéressante serait de combiner les changements de temps avec la division de l'écran, ce qui créerait un décalage entre chacune des divisions de l'écran et par conséquent donnerait naissance à un temps cinématographique en dehors du temps chronologique et narratif.

En terminant, il est donc facile de comprendre qu'en divisant l'écran, la lecture du temps devient autre qu'une simple narration chronologique, elle propose une lecture qui sera propre au cinéma.

Nous allons maintenant nous concentrer sur l'œuvre d'écrans multiples.



### 1.3 Le multiple écran

*Un écran énorme, un écran monstre, un écran qui soit multiple de quatre, non pour la monumentalité ou le spectaculaire en soi mais pour la réalisation claire et éloquente en forme d'image simultanée*<sup>5</sup>

La différence majeure entre la division de l'écran et sa multiplication se retrouve dans sa fonction langagière. Si la division rappelle deux pages d'une même revue, si nous étions capables de les lire en même temps, alors la multiplication, même virtuelle, se rapproche de l'installation par sa facture poétique.

D'un point de vue du montage comme langage cinématographique, il faut prendre en considération la rythmique de l'œuvre de multi-écrans, à l'intérieur de chacune des écrans et aussi dans l'ensemble de ceux-ci. Il faut aussi créer des liens entre chacun d'eux et les considérer comme des éléments différents de façons à ce qu'ils se répondent l'un à l'autre. C'est le cas notamment de certaines installations vidéos de Sam Taylor-Wood,

---

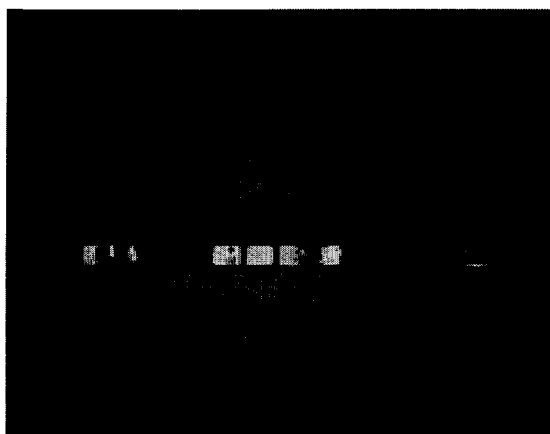
<sup>5</sup> EISENSTEIN, S.M. cité dans SALINA, Francisco, trad. LOCATELLI, Rosanna, (1980), "Eisenstein inédito", *Quaderni di film critica* n°9, Rome, Éditions Bulzoni.

comme celle intitulée *Party (2002)* dans laquelle elle met en place sept écrans dans une pièce avec différentes échelles de cadrage, pour représenter une fête. Dans chacune des fenêtres sur cette soirée, elle met en scène des personnages qui agissent et qui discutent, façon de parler, les uns avec les autres. Le spectateur se retrouver immergé dans cette fête et se voit forcer de percevoir la temporalité de celle-ci, puisque cette *party* ne finit que parce que la salle d'exposition ne peut rester ouverte éternellement. Gary Hill est un autre artiste d'installation, si je peux me permettre le luxe de qualifier son travail ainsi, qui travaille la multiplication de l'écran et la vidéo.

Dans le travail de Gary Hill, l'expérience temporelle n'est pas seulement chronologique, il n'y a pas de début, ni de fin. Bien sûr, cette notion est assez difficile à appliquer au cinéma, cependant il est possible de s'inspirer de son travail de multiples écrans qui fait de lui un artiste monteur, à mon avis, et non un installateur, si besoin est de le catégoriser. Premièrement, dans ses œuvres les écrans discutent entre eux. Deuxièmement, c'est en les observant tous en même temps, et non en les prenant chronologiquement, que la signification apparaît. S'il peut utiliser le multiple écran comme œuvre d'art, alors pourquoi le monteur au cinéma ne peut-il pas le faire d'une façon esthétique sans que cela ne soit considéré comme un gadget de séduction? La réponse est assez simple, le monteur était le sculpteur du temps filmique, il doit donc apprendre à se servir de son matériel premier d'une manière esthétique et non seulement technique, bref, chercher à faire vivre une expérience différente de la temporalité.

Il y a eu plusieurs expériences, dont la plus importante mais non la première fut celle d'Abel Gance, en 1927, qu'il nomma la *polyvision*, un triptyque vidéo. Il y a eu aussi le *Cineorama* en 1900, le *Vitarama* en 1939, le *Cinérama* en 1952 et jusqu'au *Cinemiracle* dans les années soixante-dix. Tous ces projets eurent une très brève vie à l'exception du projet de Gance, parce qu'ils furent tous des expériences techniques très lourdes.

Image 1 : Gary Hill, (1988), *Disturbance (among the jars)*, 7 projections



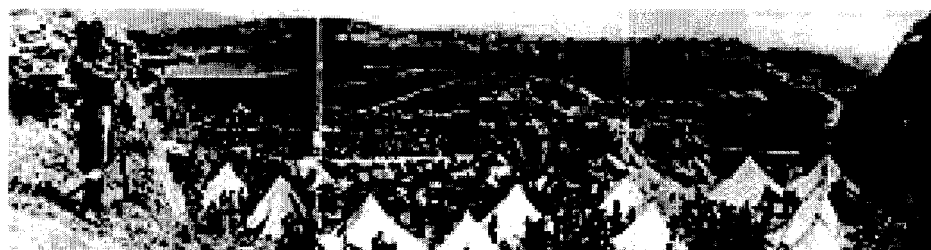
SOURCE : *Web Conjunctions*,

[www.conjunctions.com/webcon/hill2.htm](http://www.conjunctions.com/webcon/hill2.htm).

À quelques reprises dans son film, *Napoléon* (1927), Gance effectue la division de l'écran, notamment dans la bataille scolaire au début du film mais, dans les vingt dernières minutes, le tout devient un triptyque vidéo ayant pour centre le personnage titre. Ce qui est multiplié ici, c'est l'impact des actes d'un homme et la portée de ceux-ci sur l'entourage du petit empereur. On voit Napoléon au centre, en plans serrés, ses soldats à gauche et à droite, en plan plus large et, à quelques reprises, le cheval du général français passe d'un cadre à l'autre, soulignant ainsi son influence non seulement militaire mais aussi humaine.

Fait intéressant, un oiseau de proie, symbole napoléonien par excellence, apparaît à quelques reprises, et son corps traverse les trois écrans, une aile à droite, une aile à gauche, tête au milieu. Il s'agit d'une métaphore de l'armée assez évidente. Il est regrettable que Gance n'eut pas les moyens technologiques de présenter son œuvre indéfiniment.

Image 2: Exemple de polyvision d'Abel Gance.



SOURCE : Tiré de *Napoléon* (1927).

Maintenant que la technologie est plus avancée, il est plus concevable de tenter à nouveau certaines de ces expériences et c'est ce qu'a fait Mike Figgis dans *Timecode* (2000). Bien que le film, au Québec du moins, fut présenté sur un écran unique divisé en quatre parties, il me semble évident que cette division a pour effet de multiplier les points de vue narratifs de façon à ce que le scénario soit raconté de quatre angles différents, ce qui crée une impression d'un monde beaucoup plus vaste et surtout beaucoup plus vivant. On peut aussi assumer de cette façon que Mike Figgis a réussi à rendre une certaine ambiguïté à la vie qu'il tentait de représenter, comme l'aurait aimé Bazin<sup>6</sup>. Le montage, comme acte de prise de position du réalisateur, est effectué ici par la bande sonore qui se promène

<sup>6</sup> BAZIN, André, (1975), « L'évolution du langage cinématographique (1950-1955) », *Qu'est-ce que le cinéma?*, coll. « Septième art », Paris, Éditions du Cerf, p 76.

d'écran en écran attirant l'attention du spectateur sur les moments jugés majeurs par le réalisateur, ce qui est loin de l'ambiguïté parfaite.

Image 3: La multiplication de l'écran, selon Mike Figgis.



SOURCE : Tiré de *Timecode* (2000).

Figgis et Gance avaient, dans leur discours sur leurs œuvres, fait une analogie avec la musique et leurs images. Les deux cherchaient à créer une symphonie visuelle de rythme, de mesure et de sens à partir de l'image multipliée. *Napoléon* se termine sur des images aux couleurs du drapeau de la France et sur son hymne national, l'image et le son se complétant. Figgis, lui, poussa cette idée de musicalité vidéo en écrivant son scénario sur des pages utilisées normalement pour la composition de morceaux musicaux. Il commence son film en cachant et en montrant les images de chacun des écrans, insérant au passage des animations d'égalisateur et de métronomes numériques, au rythme d'une musique de Jazz.

Pour conclure nous avons compris que le multiple-écran questionne la perception temporelle du spectateur au cinéma. Mais, il pose aussi une question plus grande, celle du regard que chaque individu porte sur leur entourage. Dans *Comme un clin d'œil*, j'ai divisé l'écran pour fragmenter la continuité non pas dans l'idée d'un non-sens absolu mais pour souligner la présence abondante de l'image qui revient, indépendamment de notre volonté, partout où nous nous retrouvons. En incrustant des écrans, et en les faisant intervenir dans des lieux « connus », je commente sur l'univers cinématographique qui tend à présenter sa vision totalisante de la vie.

Le multiple écran rend aussi possible la représentation de plusieurs points de vue différents et ce simultanément. Trop souvent, nous sommes concentrés sur notre propre écran, notre vision personnelle de la vie, pour ne pas considérer le point de vue des autres. D'ailleurs, on peut considérer l'écran comme signifiant une fenêtre vers l'extérieur, au cinéma comme dans la peinture plus traditionnelle, cet extérieur n'est rien d'autre que l'intérieur d'un autre, montré par elle ou par lui. On assiste cependant à rien de plus qu'un cadre discutant avec un autre cadre. On peut aussi observer du montage en dehors du cinéma.

#### **1.4 Le montage spatial en dehors du cinéma**

Souvent lorsque nous sommes en présence d'une nouvelle association d'éléments dans un espace comme c'est le cas, par exemple, dans une installation ce n'est pas seulement cette association qui crée un sens, mais c'est aussi la projection audio vidéo qui l'accompagne. À noter lorsqu'il y a montage spatial en dehors du cinéma, il ne s'agit pas d'écrans divisés ou multipliés mais bien de différents éléments qui associés ou dissociés qui produisent un sens, ou un non-sens, nouveau.

Les boîtes de publicistes utilisent une idée semblable lorsqu'il est temps de créer une image pour leurs clients. Par exemple, prenons une photographie de Claudia Schiffer, belle jeune femme allemande et caucasienne et prenons aussi une image d'une nouvelle voiture française. Deux impressions en ressurgissent. La première est assez simple : Claudia Schiffer aime cette automobile. La deuxième cependant en est une de désir, désir de l'homme hétérosexuel pour la femme qu'il désire séduire mais aussi, désir de la femme qui s'associe à cette image pour séduire<sup>7</sup>. Il s'agit de montage spatial par proximité.

---

<sup>7</sup> TOSCANI, Olivero, (1995), *La pub est une charogne qui nous sourit*, coll « Idées fortes », Paris, Éditions Hoebeke, 198 pp.

Image 4 : Claudia Schiffer et les voitures françaises.



SOURCE : *The Xsara Zone*,

<http://home.zonnet.nl/TheCitroenZone/Xsara/xsarazone.htm>

Selon Oliver Sacks<sup>8</sup>, chaque moment de notre vie s'associe à un autre moment pour faire sens, pour créer une suite cohérente qui donnera notre réalité à nous, c'est le principe même du montage. Cette fois, cependant, le montage ne se voit pas seulement au niveau cinématographique mais dans la vie de tous les jours. Le monteur, comme artiste se questionne sur les différents types de liens pouvant être faits par les gens, c'est d'une façon son matériel premier. Par exemple, il s'interroge sur les déductions du voisin à la suite d'annonce dans les médias sur la hausse des taxes et un accord militaire entre le gouvernement du Canada et celui des États-Unis. Donc, on peut percevoir du montage dans la vie de tous les jours. *Comme un clin d'œil*, illustre ainsi un personnage dont la vie

---

<sup>8</sup> SACKS OLIVER, (2004) « Le fleuve de la conscience », sur le site de *La Recherche*,  
<http://www.larecherche.fr/special/web/web374.html>



est divisée en séquences assez courtes. Ce personnage, qui erre deci-delà, se trouve à tout moment confronté à des images médiatiques qui empoisonnent sa vie. Ces images sont de plus en plus abondantes, elles apparaissent dans tous les lieux, même les plus ordinaires, créant ainsi des associations confuses entre sa vie réelle et les images qu'il perçoit.

En conclusion, nous avons compris que la multiplication de l'écran peut apporter une expérience cinématographique différente de la perception traditionnelle du film. Par cette affirmation je pense au temps mais aussi à la perception du cadre cinématographique, sa dominante n'étant plus strictement horizontale mais maintenant verticale. Il s'agit donc d'un geste politique puisque de cette façon les perceptions et les comportements changent et le monde avec eux<sup>9</sup>, selon l'artiste Gary Hill, et non d'un simple geste de séduction. Avec les nouvelles technologies, le monteur peut maintenant effectuer toutes ses opérations en post-production. C'est cette évolution du domaine qui apportera la naissance du nouveau monteur.

---

<sup>9</sup>SEGAL, Nathan, (2002), *Gary Hill : Video Artist*, sur le site *Streaming Media World*,

<http://streamingmediaworld.com/video/docs/gh/index.html>

DEUXIÈME CHAPITRE  
LE MONTEUR AUTEUR

## CHAPITRE II

### LE MONTEUR-AUTEUR

Il y a eu le monteur image, le monteur dialogue, le monteur *on-line*, le monteur son, le mixeur sonore et tous leurs assistants. Bien sûr tous ces monteurs existent toujours, il n'y a qu'à regarder un générique à la fin d'un long-métrage pour s'en rendre compte. L'outil qu'ils utilisent, lui, cependant a changé grandement, la machine mécanique a cédé sa place à l'informatique. Mais outre les différences évidentes entre le travail sur une table Steinbeck et celui sur plate-forme numérique, quelles sont les différences majeures entre l'ancien et le nouveau monteur ? À quoi ressemblera-t-il ce nouvel artisan ?

#### **2.1 Le traditionnel et le nouveau monteur**

Premièrement, les vieilles tables étaient peut-être encombrantes mais elles étaient fiables et résistantes. Cependant, comme la manipulation était plus longue, le monteur se devait d'être un champion de l'organisation des *rushs* et devait même sombrer dans la paranoïa vis-à-vis l'emplacement et l'état du matériel dont il avait la responsabilité. Il devait s'assurer de tout retrouver rapidement, de pas perdre même un photogramme ni d'en égratigner un.

Le monteur numérique travaille dans un lieu beaucoup plus restreint, son outil prenant moins de place, et une fois sur l'ordinateur les *rushs* sont faciles à trouver et

inaltérables, du moins sans la volonté du monteur. Cependant, un ordinateur est beaucoup moins stable, étant susceptible d'être attaqué par des virus ou par le fameux syndrome du gel total. En cas de problèmes, la perte de temps peut-être très grande. C'est pourquoi le monteur doit donc avoir une part d'informaticien en lui, ce qui suppose une relation plus privée avec son poste de travail.

La présence physique du réalisateur étant moindre, il doit être capable de faire preuve d'initiatives, mais il doit aussi être en mesure de justifier ses choix. C'est pourquoi le discours artistique du monteur devient plus important et apportera une dimension plus présente qu'elle ne l'était auparavant. Le monteur devient un artiste complet, avec une prise de position esthétique.

## **2.2 Le monteur et les nouvelles technologies**

Le monteur d'aujourd'hui possède tout un appareillage d'outils et de connaissance pour pouvoir effectuer ce travail. Au niveau du multimédia, le monteur peut prendre des éléments qu'il veut où il veut et faire une œuvre entière, selon les lois en vigueur sur les droits d'auteur, tout en étant fidèle à sa nature de monteur. Lev Manovich dans son *Language of new medias* parle de peinture numérique<sup>10</sup> pour définir l'acte de créer à partir de logiciel tout un décor, tout un environnement virtuel après le tournage. Récemment, les films *Immortel, Ad Vitam* (2004) et *Sky Captain and the World of Tomorrow* (2004), sont de bons exemples de cette nouvelle possibilité.

---

<sup>10</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media*, 2001. MIT pp 300-330

Image 5 : Exemple de peinture virtuelle, selon Enki Bilal



SOURCE :tiré de *Immortel, ad vitam* (2004) de Enki Bilal

Le monteur de l'avenir devra apprendre à déjouer certains aspects négatifs du montage informatisé. Par exemple, il est difficile d'avoir suffisamment de distance critique vis-à-vis le matériel lorsqu'il est toujours collé sur le même outil. Auparavant, le monteur en se promenant dans sa salle devait faire plusieurs applications pour monter : couper, coller, projeter par exemple. Aujourd'hui toutes ces activités se font de la même façon, jeu de souris, et en temps presque simultané, ne sortant jamais de son outil. Deuxièmement, puisqu'il a moins de contacts avec d'autres gens, il est plus facile pour lui d'oublier le temps et de se brûler à la tâche, ce qui raccourcit la distance entre lui et l'œuvre mais aussi peut causer des malaises physiques notamment de problèmes oculaires et de dos.

En conclusion, il reste à espérer que le monteur numérique ne perdra pas toute la tradition du monteur analogique, par exemple la relation maître et assistant, et gardera une interaction aussi étroite avec le réalisateur qu'il avait avant. Cependant, s'il peut, à l'aide

de la nouvelle technologie, devenir un artiste plus complet et aussi obtenir le titre de co-auteur de l'œuvre cinématographique, alors tant mieux. Il faut aussi comprendre que mes réflexions sur le montage et le nouveau monteur ne touche pas strictement son rôle dans le cinéma commercial mais aussi comme installateur vidéo, comme vidéaste d'arts et d'essais, bref comme artiste de la vidéo.

TROISIÈME CHAPITRE  
*COMME UN CLIN D'ŒIL*

## **CHAPITRE III**

### **COMME UN CLIN D'ŒIL**

Cette partie sera consacrée à mes productions réalisées, évidemment, dans le cadre de ma maîtrise et mes réflexions sur celles-ci. Le chapitre sera divisé en deux parties : une portera sur l'ensemble de mes vidéos fait durant les trois dernières années de maîtrise et l'autre sur ma production finale *Comme un clin d'œil*.

#### **3.1 Productions diverses**

Depuis le début de la maîtrise, il y a presque trois ans, j'ai travaillé sur plusieurs projets avec Adrienne Luce, une artiste en installation qui travaille aussi la vidéo d'art. Travailler avec elle m'a aidé à regarder mon travail d'une façon différente. Normalement le monteur doit s'occuper de l'ensemble du film, de son rythme, de son sens, il n'a pas à s'occuper des éléments extérieurs, ici j'avais à garder en tête que mon travail ne constituait pas l'ensemble de l'œuvre mais seulement une partie. J'avais donc besoin de connaître les éléments théoriques, oui, mais aussi le contexte de la présentation pour pouvoir mieux adapter mon travail au besoin de l'artiste.



En avril 2004, j'ai monté le moyen-métrage *Posthume* (2004), de Sylvain Grenier. Pour ce projet, j'ai été monteur images et coloriste. Je ne connaissais pas très bien Sylvain Grenier avant de travailler pour lui sur ce projet, il a donc fallu m'adapter à l'imagerie et à la façon de travailler, moins convivial et plus professionnel, de celui-ci. Le film étant dans un contexte étudiant et impliquant un nombre important de personnes, la communication n'a pas toujours été la plus intéressante entre moi et le reste de l'équipe. J'ai dû, aussi, faire le pont entre le réalisateur, plus intéressé par le travail sonore, et la directrice de photographie, plus intéressée par l'aspect visuel. Bien sûr, comme j'étais le monteur image, j'étais souvent pris entre l'arbre et l'écorce, ce qui m'a cependant donné une expérience différente du travail de monteur, un travail plus technique.

Dans le cadre d'un projet documentaire, j'ai dû être réalisateur, monteur et scénariste. Lorsque je suis monteur pour un autre, une partie de mon travail consiste à avoir un deuxième regard sur le tournage du réalisateur. Il est donc plus facile de ne pas tomber amoureux de certaines images vidéographiques. Je m'explique, quand le réalisateur apporte le gros plan d'une comédienne en train de pleurer, plan d'une efficacité douteuse, soit par le jeu, soit par le rythme, il est plus facile au monteur de dire que ce plan ne fonctionne pas. Cependant, quand le monteur, est impliqué à tous les niveaux de production comme auteur, il est plus difficile d'avoir cette distance, car il a toujours en mémoire les réalités du tournage. Il faut donc aller chercher un second regard ou une plus grande distance vis-à-vis les « rushes ». Apprendre à aller chercher un regard extérieur, permet d'avoir une meilleure distance vis-à-vis son travail mais aussi d'améliorer l'aspect transmission du projet. Ce que je retiens surtout du travail de documentaire c'est cette

liberté au tournage, cette possibilité de saisir au vol les images qui sont présentes puis d'en ressortir du sens au montage, permettant ainsi à la troisième écriture cinématographique d'être encore plus importante.

Ce qui peut être sorti de tous ces travaux, du moins dans ma réflexion de monteur, c'est tout d'abord que j'aime beaucoup mieux un montage non narratif, ou avec discontinuité chronologique. Je me souviens de la difficulté que j'avais avec la volonté de Sylvain Grenier et de son équipe à ce que je suive à la lettre le scénario. Pour moi un film narratif, de fiction ou non, se doit d'être composé de trois niveaux d'écriture différents soit : le scénario, le découpage technique et le tournage puis le montage visuel et sonore. Par exemple, Soderbergh, lorsqu'il a monté pour la première fois *The Limey* (1999), ne trouvait pas que le film était intéressant, ni qu'il faisait sens, Il a donc décidé de réécrire, au montage, le film au complet, ce qui a donné un film beaucoup plus intéressant, du moins selon lui, que la version originale.

Durant mes premières années d'études en cinéma, j'avais tendance à envisager un film comme une histoire qui devait partir du point A et se rendre au point Z, en faisant toutes les lettres de l'alphabet. Mais avec mon travail que ça soit comme pour des documentaires ou pour des vidéos d'installation, j'ai appris qu'une vision plus discontinue, plus chaotique, plus poétique me convenait mieux. Même si j'ai toujours dit que j'étais plus un monteur qu'un réalisateur, je crois avoir développé une vision de monteur-réalisateur. C'est-à-dire que lorsque je réalise, je pense tout d'abord à la syntaxe, au

rythme et à l'articulation du discours plutôt qu'à raconter une histoire, attitude plus naturelle du réalisateur de fiction.

Pour conclure, il faut comprendre que chacune de ces expériences m'ont apporté une réflexion sur le métier de monteur, sur sa place comme co-auteur et sur le cinéma de montage, à l'opposé du cinéma d'acteurs ou de metteurs en scène, et de nouvelles aptitudes, techniques et artistiques.

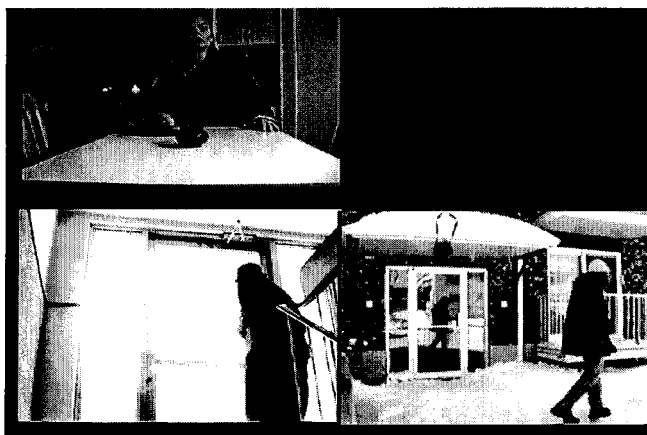
### **3.2. Comme un clin d'oeil**

C'est en première année de maîtrise que j'ai touché pour la première fois à l'œuvre de multiples écrans, en dehors du cinéma. Ma première tentative mélangeait le théâtre, ou plutôt la performance, avec l'installation et la projection vidéo. Ce projet se nommait *l'Attente* et se voulait une réflexion sur la surprise et sur l'attente de spectateurs vis-à-vis la projection. Il y avait trois écrans, un sur lesquels était projetée une vidéo mettant en scène un personnage masqué aux allures mystérieuses sortant des livres d'une valise, un autre écran où seulement le signal bleu du magnétoscope était projeté et un troisième, celui du centre, qui était la vitre de la salle qui donnait sur l'espace de stationnement de l'université, ou un comédien, Pierre-Luc Desrosiers, évoluait. Ce qui était intéressant de cet exercice, c'est que les associations d'idées se faisaient entre ce qui se passait dans l'écran réel, la fenêtre vers l'extérieur, et celle où était présentée la partie vidéo de fiction .

À la fin de ma première année, j'ai conçu une autre œuvre plus finie, mais sûrement moins original, qui était aussi composée de trois écrans qui étaient tous des projections

vidéos, cette fois. *3 vies* racontait un moment partagé en trois temps de trois personnes différentes qui se rencontrent. Chaque écran avait un type de montage différent que j'avais choisi pour représenter l'attitude de chacune des personnes. Dans cette œuvre, j'avais laissé un écran noir, ou plutôt un espace sans image, pour illustrer que le montage ne doit pas servir l'idéologie totalisante du cinéma et aussi rappeler que celui-ci est une perception fragmentaire de la réalité. Même si le résultat pouvait ressembler à un travail d'installation, il tirait plus de l'expérience cinématographique. Par la suite j'ai décidé, riche de ces expériences, de retourner dans un médium plus proche du cinéma, tout en gardant dans l'esprit cette idée de montage spatiale.

Image 6 : Exemple de mon travail en multiples projections.



SOURCE : tiré de *3 vies* (2003).

Ma production finale de maîtrise est un court-métrage d'une douzaine de minutes qui a pour titre *Comme un clin d'œil*. Il s'agit d'une vidéo de fiction narrative. En résumé, elle raconte l'histoire d'un jeune vidéaste qui se promène dans la ville mais aussi dans ses souvenirs et qui se questionne sur sa place dans un monde qu'il voit comme fragmenté,

surréal et contaminé par les images des médias qu'il reçoit de façon récurrente. C'est en me questionnant sur la façon que j'ai de voir ma propre narration, c'est-à-dire par petits extraits et par petits détails, des fois sans importances, que j'ai décidé de monter le film de façon fragmenté. Après tout, notre film personnel est conçu de nos souvenirs, de notre point de vue, de notre inconscient.<sup>11</sup>

J'ai décidé d'utiliser une méthode de tournage tirant du croquis, un peu comme Godard, mais sans le talent, j'ai travaillé avec des notes, des croquis et des idées et puis j'ai créé par la suite, au montage, une histoire ou un discours qui se tient. La troisième écriture devient ainsi la plus importante. En acceptant immédiatement de tout réécrire au montage, j'ai créé une distance, ou plutôt j'ai amoindri l'affection, avec mes images. Distance nécessaire pour un monteur.

Alors pourquoi utiliser une forme plus classique, celle de la vidéo de fiction, pour travailler avec l'espace et la multiplicité des écrans? La réponse est en fait simple, si je désire que le monteur devienne un auteur du cinéma, c'est donc normal que j'utilise ce média, et non celui de l'installation, pour cette discussion.

---

<sup>11</sup> SACKS, Oliver, (2004), trad, Chritiane Cler, « Dans la rivière de la conscience », La Recherche, no 374, avril 2004.

Image 7 : Production finale, exemple de multiplication de l'écran.



SOURCE : tiré de *Comme un clin d'œil*. (2005)

J'ai donc utilisé la division d'écrans pour remplacer le syntagme alterné mais aussi pour opposer deux temps, deux idées, et pour les associer. J'ai multiplié l'écran pour faire créer une distance entre le personnage et son entourage, mais aussi pour souligner la différence des points de vue, et créer une nouvelle expérience du temps pour le spectateur. J'ai multiplié et divisé l'écran, parce qu'à tous les jours nous sommes sollicités d'images venant de toutes les directions.

Image 8 : Production finale, exemple de division de l'écran.



SOURCE : tiré de *Comme un clin d'œil* (2005).

## CONCLUSION



## CONCLUSION

Quand j'ai commencé ma recherche, je m'intéressais davantage à l'usage d'écrans multiples et divisés et à la notion de montage spatial, ce qui m'intéresse encore bien entendu. Je me suis cependant rendu compte que ce procédé n'est pas ma recherche principale mais qu'ils d'agit en fait de procédés peuvent m'être utiles pour mettre en valeur le monteur-auteur et son importance grandissante au cinéma.

Le travail de multiples écrans est aujourd'hui plus fréquent mais son utilisation dans un but esthétique est encore assez rare. Bien sûr, il y a eu *Hulk* (2003), qui faisait un clin d'œil à l'univers de la bande dessinée en utilisant les écrans comme des cases, et comme éléments rythmiques. Il y a eu aussi le très peu distribué *Dependencia sexual* (2003), de Rodrigo Bellot qui fut présenté entièrement en cinq écrans. Cependant un vrai travail esthétique, au cinéma, où l'écran est multiplié est quand même rare.

Prochainement, je devrais travailler sur un projet d'installation vidéographique pour un groupe de promoteurs de la région. Ce qui est intéressant de ce projet, c'est qu'il faudra concevoir la vidéo au complet dans une esthétique de la continuité<sup>12</sup>. J'ai aussi plusieurs projets, pour l'instant à l'état embryonnaire, de courts-métrages documentaires et fictions utilisant ces procédés.

---

<sup>12</sup> MANOVICH, Lev, (2001), *The language of new media*, Les presses MIT pp 136-160.

J'ai aussi la volonté d'approfondir la notion d'œuvres de montage, s'apparentant à l'installation ou à l'animation, en se servant strictement de matériel disponible dans des sources ouvertes. J'ai pour but de faire une recherche qui me permettrait d'approfondir les relations entre les installations vidéos et le cinéma de fiction ou de documentaire. Dans cette même idée de mixage, j'aimerais aussi explorer le métissage entre le jeu vidéo et le cinéma, toujours dans un but artistique et non de séduction. Comment l'esthétique du jeu peut-il influencer le septième art?

Aussi, l'idée de travailler la notion d'espace et d'écrans, voir fenêtre, sur le réseau Internet, en collaboration avec le groupe Création Artistique Multimédia et Recherche au Saguenay (CAMERAS), dont je fais partie.

Pour effectuer un retour sur mes revendications comme monteur-auteur, je me permets de faire un parallèle entre le métier de traducteur et celui d'écrivain dans la littérature. Pendant longtemps, le premier n'était pas considéré comme co-auteur après traduction d'un livre. Aujourd'hui, il a réussi à se faire accepter comme tel, il reçoit même un pourcentage, par exemple sur dix pour-cent droits d'auteur de l'ouvrage original un pour-cent sera redistribué au traducteur. Alors que le monteur effectue une tâche beaucoup plus importante et laisse une empreinte esthétique.

Après tout, comme mentionné auparavant, le montage se retrouve partout dans la vie et c'est effectivement au monteur-auteur d'exploiter ces jeux d'association qui sont devenus prépondérants dans le paysage culturel des sociétés modernes et des les utiliser dans le langage vidéographique.

Pour terminer ce mémoire, il faut comprendre que toute cette réflexion sur l'espace écranique, la multiplication de l'écran, sa division et le nouveau monteur a pour but, pour paraphraser encore une fois Gary Hill, de changer les perceptions, donc de changer les comportements et le monde<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> SEGAL, Nathan, (2002), *Gary Hill : Video Artist*, sur le site *Streaming Media World*,  
<http://streamingmediaworld.com/video/docs/gh/index.html>

## LEXIQUE

**COUPURE** : Lien direct sans transition entre deux plans.

**ESPACE ÉCRANIQUE** : L'espace représenté à l'intérieur de l'écran physique, est souvent synonyme du champ « *in* » cinématographique.

**ESPACE SPECTATORIELLE** : Le lieu fréquenté par le spectateur, traditionnellement, la salle de cinéma.

**ESTHÉTIQUE DE LA CONTINUITÉ** : Esthétique que l'on retrouve de plus en plus dans le domaine des nouvelles technologies, qui consiste à ne pas laisser voir les coupures, à ce que chaque élément s'entrelacent de façon imperceptible.

**MONTAGE PARALLÈLE** : montage de plusieurs actions non pas séquentiellement (une action après l'autre) mais simultanément. On peut monter en parallèle plus d'une action. Le montage en parallèle correspond à la description d'actions qui ont lieu simultanément dans le temps.

**SOURCE OUVERTE OU OPEN SOURCE** : Utilisé pour désigner une sorte de banque virtuelle de données (images, textes, vidéo) ou d'informations, disponibles pour l'utilisation de tous.

## MÉDIAGRAPHIE

### 1-Bibliographie

AMIEL, Vincent (2001), *L'esthétique du montage*, coll. « Nathan Cinéma », Nathan, Paris, 128 pp.

AUMONT, Jacques (1983), *L'esthétique du film*, coll. « Nathan Cinéma », Nathan, Paris 223 pp.

BERGSON, Henri, (1938), *Le rire, essai sur la signification du comique*, coll. « Bibliothèque de philosophie contemporaine », Paris, Presses Universitaires de France, 157 pp.

CHOMSKY, Noam, (2003) *Un monde complètement surréel : le contrôle de la pensée politique*, coll. « Instinct de liberté », Montréal, Lux éditeur.

COLPI, Henri, HUREAU, Nathalie, (1996), *Lettres à un jeune monteur*, Paris, Les belles Lettres, 206 pp.

DELEUZE, Gilles, (1983), *Cinéma 1 : l'image-mouvement*, coll. « Critique », Paris, Les éditions de Minuit 298 pp.

DELEUZE, Gilles, (1985), *Cinéma 2 : l'image-temps*, coll. « Critique », Paris, Les éditions de Minuit, 378 pp.

EISENSTEIN, S.M, adapté sous la direction de Armand Paginel, (1970), *Le film : sa forme, son sens*, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 413 pp.

EISENSTEIN, S.M, trad. Françoise Vernan (1973), *Ma conception du cinéma*, Paris, Édition Buchet/Chastel, 237 pp.

LIPOVETSKY, Gilles, (2002), *Métamorphose de la culture libérale*, Montréal, Liber, 113pp

LIPOVETSKY, Gilles, (1983), *Ère du vide*, coll. « Les Essais CCXXV », Paris, Gallimard, 247 pp.

METZ, Christian (1977), *Le signifiant imaginaire*, coll. « Série Esthétique », Paris, Union générale d'éditions, 370 pp.

MANOVICH, Lev , (2001), *The Language of New Media*, Les presses MIT 350 pp.

SACKS, Oliver, (1988), trad. Édith de la Héronière, *L'homme qui prenait sa femme pour un chapeau*, coll. « La couleur des idées », Paris, Éditions du seuil, 312 pp.

SACKS' OLIVER, (2004) « Le fleuve de la conscience », *La Recherche*, avril 2004  
<http://www.larecherche.fr/special/web/web374.html>

TOSCANI, Olivero, (1995), *La pub est une charogne qui nous sourit*, coll « Idées fortes », Paris, Éditions Hoebeke, 198 pp.

WOLTON, Dominique, (1990), *Éloge du Grand Public*, Paris, Flammarion , 319 p.

## 2-Référence internet

DIVINA, Frau-Meigs, (1998), « L'écran : statut socio-sémiotique d'un support-surface ». sur le site du *D.E.S.S.*,

[www.artemis.jussieu.fr/hermes/hermes/actes/ac9596/02ac9596df.htm](http://www.artemis.jussieu.fr/hermes/hermes/actes/ac9596/02ac9596df.htm) .

MICHEL, Jean-Luc, (1991), « La genèse de la théorie distanciatrice », sur *Le site de la distanciation*,

<http://www.cetec-info.org/jlmichel/Distanciation.genese.html>

SEGAL, Nathan, (2002), *Gary Hill : Video Artist*, sur le site *Streaming Media World*,

<http://streamingmediaworld.com/video/docs/gh/index.html>

SACKS' OLIVER, (2004) « Le fleuve de la conscience », sur le site de *La Recherche*,

<http://www.larecherche.fr/special/web/web374.html>

SPECKENBACH, Jan, (2000), "Match Frame and Jump cut", sur le site *Keyframe.org*,

[www.keyframe.org/txt/matchframe/](http://www.keyframe.org/txt/matchframe/)

TALEN, Julie, (2002), « 24 : Split Screen's Big Comeback », sur le site *Salon.com Arts &*

*Entertainment*, [http://www.salon.com/ent/tv/feature/2002/05/14/24\\_split/index.html](http://www.salon.com/ent/tv/feature/2002/05/14/24_split/index.html)

## 3-Filmographie

ARONOFSKY, Darren, monté par RABINOWITZ, Jay, (2000), *Requiem for a Dream*,

É.U., V.O. Anglaise, 102 minutes.

BILAL, Enki, monté par PARNET, Véronique, (2004), *Immortel, ad vitam*, France, V.O.

Anglaise, 102 minutes.

CARNAHAN, Joe, monté par GILROY, Jhon, (2002), *Narc*, É.U., V.O. Anglaise, 105 minutes.

CONRAN, Kerry, monté par PLISCO, Sabrina, (2004), *Sky Captain and the World of Tomorrow*, É.U. V.O. Anglaise, 106 minutes.

DE PALMA, Brian, monté par HIRSCH, Paul, (1976), *Carrie*, É-U., V.O. Anglaise, 98 minutes.

FIGGIS, Mike\*, (2000), *Timecode*, É.U., V.O Anglaise, 97 minutes.

GANCE, Abel, (1927), *Napoléon*, France, V.O. Française (muet), 235 minutes.

GODARD, Jean-Luc, monté par COLLIN, Françoise, (1965), *Pierrot le fou*, France, V.O. Française .110 minutes.

LEE, Ang, monté par SQUYRES, Tim,(2003), *Hulk*, É.U, 2003, V.O. Anglaise,138 minutes.

MORIN, Robert, (1984), *Le voleur vit en enfer*, Québec, V.O. Française, 19 minutes.

PARK, Chan-wook, monté par KIM, Sang-Beom, (2003). *Oldboy*. Corée du Sud, V.O. Coréenne, 120 minutes.

SODERBERGH, Steven, monté par FLACK, Sarah, (1999), *The Limey*, É.U. V.O. Anglaise, 89 minutes.

TAYLOR-WOOD, Sam, (2002), *The Party*, É.U., V.O. Anglaise, Installation vidéo, projection en boucle.

TYKWER, Tom, monté par BONNEFOY, Mathilde, (1998), *Lola rennt*, Allemagne, V.O. Allemande, 81 minutes.

---

\* Lorsque le nom du monteur n'est pas indiqué, c'est que le réalisateur est aussi monteur.



VON TRIER, Lars, monté par GÉDGIÉ, François et STENSGARD, Molly Marlene,  
(2000), *Dancer in the Dark*, Danemark, V.O. Anglaise, 140 minutes.