

LE MONTAGE QUI ACCOUCHE D'UNE SOURIS

SI VOUS ÊTES ALLÉS AU CINÉMA RÉCEMMENT POUR VOIR UN DE CES FILMS D'ACTION AMÉRICAINS COMME IL Y EN A TANT, VOUS N'AVEZ CERTAINEMENT PAS PU PASSER À CÔTÉ D'UN DÉTAIL TRÈS PARTICULIER : ON N'Y COMPREND RIEN ! ENTRE LES MOUVEMENTS DE CAMÉRA INUTILES ET INOCCASIONNELS, ET CES MONTAGES OPÉRÉS AU CUTTER QUI CHANGENT LE FILM EN UN CHARABIA INCOMPRÉHENSIBLE, LA NOUVELLE ESTHÉTIQUE HOLLYWOODIENNE EST EN TRAIN DE DEVENIR UN MIXE IMPROBABLE ENTRE UNE MODE IMBÉCILE ET UNE VOLONTÉ D'ESBROUFE ALIÉNANTE. BIENVENUE DANS LE CINÉMA DU XXIÈME SIÈCLE !



Il y a au commencement de cet article la rencontre d'un intérêt et d'une insatisfaction. Intérêt pour le cinéma américain en général et les mélanges entre formes classiques et modernes chez quelques-uns de ses meilleurs représentants (Carpenter, Fincher, McTiernan ou Mann) en particulier. Insatisfaction pour une maladie nouvelle qui est en train de plonger ce cinéma dans une période d'inoxorable décadence visuelle. Soit, la manière dont la mise en scène se trouve altérée par l'utilisation abusive de certains effets particuliers et d'un montage chaotique.

«HOLLYWOOD, ON A UN PROBLÈME»

C'est le récent *Resident Evil Apocalypse* (réalisé par Alexander Witt, assistant metteur en scène sur des «chefs-d'œuvre» tels que *Daredevil*, *XXx* ou *Speed 2*) qui a tiré la sonnette d'alarme : comment peut-on supporter un tel amas de connerie réunie dans un même long-métrage ? Entre la caractérisation catastrophique des personnages (l'apparition de Jill Valentine est sans doute l'une des scènes les plus grotesques du cinéma) et les combats

Alien VS Predator



filmés par un malade en phase finale de Parkinson, on ne peut que constater à quel point les films ont évolué, ces dernières années, dans la plus mauvaise des directions – une sorte d'involution dirons-nous.

D'évidence, quelque chose a changé dans le traitement visuel des productions récentes. La moindre séquence d'action dans un film (américain, puisque c'est de cela qu'on parle) risque à tout moment de sombrer dans le chaos et l'incompréhensibilité. Pour preuve, le moment où, dans *Alien VS Predator*, une partie de l'équipe scientifique se retrouve prise au piège dans la salle des œufs Alien. Devant les yeux des protagonistes, le premier s'entrouvre lentement, délicatement, laissant échapper une paire de pattes extra-terrestres accompagnée d'un bruit de succion nauséeux. Or ce moment de plaisir va se trouver volontairement gâché par un effet de caméra décoratif : la bestiole multi-pattes s'échappe de l'œuf et effectue un bond démesuré pendant lequel le réalisateur a cru bon, certainement dicté par une mode formaliste aliénante, d'opérer un ralenti bien inutile accompagné d'un mouvement latéral de caméra, histoire que le spectateur puisse détailler chaque centimètre carré du corps de la créature. Accessoirement, cet effet a pour conséquence de rendre la bestiole totalement ridicule. C'est là tout le contraire des préceptes que nous a enseignés l'histoire du cinéma, c'est-à-dire le principe visuel de la peur telle que celle-ci soit diluée dans le hors champ, rendue invisible et impalpable, afin de provoquer le maximum d'effets au moment voulu. C'était pourtant l'intérêt des premiers *Alien* et *Predator*, dissimulant chaque fois la créature soit dans les recoins sombres d'un vaisseau cargo aux consonances métalliques, soit dans la verdure d'une jungle équatoriale ; l'effet en devenait saisissant lorsque le monstre apparaissait enfin dans toute sa splendeur, après s'être révélé au spectateur – et aux personnages – morceau par morceau. Mais il est vrai que ces deux exemples datent respectivement de 1979 et 1987.

On peut retrouver les prémices de cette «mode» visuelle vers la fin des années quatre-vingt-dix. Depuis cinq ou six ans, l'esthétique hollywoodienne subit une mutation fondamentale. Non pas qu'elle soit complètement mauvaise mais elle a contracté des défauts assez insupportables pour l'œil ; défauts

qui semblent même dépasser la simple inaptitude.

Pourquoi les scènes d'action tendent-elles, dans le nouveau cinéma hollywoodien, vers : 1) un ralentissement de l'image et une importance démesurée offerte à la visualisation de l'action dans son entier, et 2) un montage de plus en plus rapide et chaotique, qui vise à faire disparaître tout sens ?

Évidemment, ces deux points peuvent sembler contradictoires. Comment reprocher à ces films de subir, tout à la fois, trop de ralentissements et trop d'accélération ? Pourtant ce sont vers ces deux directions que tend aujourd'hui la construction formelle des séquences d'action au cinéma ; le rapprochant de l'abstraction tout en s'éloignant, par conséquent, de son intention originelle : celle de filmer la réalité et de la représenter en tant que telle. La mise en scène ne se satisfait plus de la captation du réel par l'enregistrement cinématographique ; elle a besoin, pour se gonfler d'un sens factice (mais que les cinéastes croient pur et vrai), de se voir manipulée, transformée par des techniques fantasmagoriques qui révèlent la supercherie. Lorsque Blade saute d'une passerelle en faisant trois tours sur lui-même avant d'atterrir, et que la caméra suit son mouvement chaotique en tournoyant sur elle-même jusqu'à provoquer la nausée, la technique est motivée par l'intégration du spectateur à l'action (on «saute» en même temps que le héros). Malheureusement, elle rend le geste invraisemblable et donc annule l'identification du regardant à la fiction. Au final, cette démonstration ostentatoire (et ridicule) de l'appareillage et des moyens techniques offre tout le contraire du sens désiré.

QUAND MONTAGE NE RIME PLUS AVEC TOURNAGE

On a souvent parlé, à l'époque de la sortie de *Matrix* (réalisé en 1999 par les frères Wachowski) du fameux «bullet time» : mais que produit réellement cet effet sinon découper dans l'image d'autres images successives qui ne sont plus tout à fait du cinéma, mais plutôt des traces, des motifs de suspension, comme des jalons représentant la pellicule cinématographique ? Soit une décomposition à la fois de l'image filmique et du mouvement qui l'accompagne nécessairement. À l'opposé, tout

Le fameux «bullet time» dans Matrix



Matrix Reloaded



Blade Trinity



le film fonctionne sur le besoin de rapidité, la nécessité d'obtenir toujours plus de vitesse pour accentuer le sens. Néo ne parviendra à défaire ses adversaires électroniques qu'en adoptant le statut de l'Élu, ce qui se traduit visuellement par une accélération de ses capacités motrices. En réalité, ce que le spectateur perçoit comme une accélération (le héros peut éviter les balles et les coups ennemis parce qu'il est plus vélocité) n'est qu'un ralentissement, celui du «bullet time» justement, qui permet à Néo de voir arriver et de décomposer plus lentement les événements. **Matrix** est donc, outre la première étape d'une radicalisation de ce que Stanley Cavell appelle «*les moyens d'expression du cinéma*»¹, une réunion des deux principes fondamentaux de rapidité et de ralentissement en une instance unique, reliés par la question de la conscience. C'est du point de vue de Néo que la réalité change de statut, et le spectateur est affilié à ce point de vue en particulier.

Or la radicalisation initiée par les frères Wachowski a rapidement dégénéré jusqu'aux exemples actuels ; si **Matrix** utilisait les ralentis et accélérés dans le cadre pertinent de son histoire (celle d'une Matrice informatique), d'autres metteurs en scène l'ont reprise à gogo dans des situations qui ne réclamaient pas un tel traitement.

Dans son texte célèbre, «Montage, mon beau souci»², Godard explique que le montage doit nécessairement être pensé dès le moment du tournage, car les deux sont indissociables. Il ajoute que «[celui qui] cède à la tentation du montage cède aussi à la tentation du plan court» : avertissement qui anticipe les égarements de la «génération Michael Bay» (**Rock**, **Pearl Harbor**). Preuve en est la mise en scène des combats (qu'il s'agisse d'affrontements à l'arme blanche – films de guerre antiques, films de sabre –, aux poings, ou de *gunfights*). Alors que les producteurs dépensent de plus en plus d'argent dans la constitution d'une chorégraphie parfaite (importation des chorégraphes asiatiques), elle est ensuite honteusement hachée au montage pour produire un effet chaotique, parfois intéressant (quand il a un sens profond) mais souvent disproportionné, et

toujours malvenu à l'égard d'une préparation pourtant minutieuse. Dans le cas des séquences de combat dans **Matrix Reloaded**, les réalisateurs savent laisser à l'action le temps de se dérouler, sans empêcher l'intégration d'un montage nécessaire. Parfaitement préparées, ces séquences restent très lisibles et appréciables parce que les coupures interviennent souvent de manière pertinente, et sans gêner la visibilité de l'ensemble (un simple champ-contrechamp pour désigner un combattant puis l'autre ; un changement d'axe très rapide pour appuyer un détail d'une action). Le passage où Néo affronte le serveur chinois de l'Oracle en deviendrait exemplaire : toute l'action se déroule sur l'horizontalité, et les coupures ne viennent jamais que renforcer un moment particulier de cette action. À l'opposé, un film comme **Blade Trinity** (réalisé par David S. Goyer, scénariste des deux précédents opus), sans être un exemple catastrophique, présente des affrontements sans cesse coupés en tous sens, décomposant le moindre mouvement en une infinité de plans inutiles. Ce découpage excessif vise certainement à intégrer plus en avant le spectateur dans la fiction par l'identification aux personnages qui se battent, et par l'impression chaotique qui se dégage d'un tel affrontement. Mais le fil est vite perdu : et dans le cas extrême du combat entre Alice et le Nemesis à la toute fin de **Resident Evil Apocalypse**, son exagération visuelle change le régime de l'image et la rend incompréhensible pour le spectateur. On peut y voir les premières caractéristiques d'une certaine *esthétique du chaos*.

CHORÉGRAPHIES SANS FILET

Dans les années 50, André Bazin reprochait, dans certains cas, au montage son aspect factice. Il insistait sur le fait que le metteur en scène devait pouvoir se passer des effets du montage pour présenter une séquence dans sa réalité même, afin d'en renforcer sa crédibilité. Aujourd'hui, les scènes d'action gagneraient à suivre ces préceptes dans la mesure où l'exploit physique (carambolage de véhicules, affrontements de plusieurs

personnages en même temps, cascades dangereuses) en serait légitimé, ce qu'il perd en se dissimulant derrière un montage trop souvent factice. Paradoxe, puisque aujourd'hui la possibilité technique des créations numériques devrait anéantir ce besoin du montage. **Matrix** est, une fois de plus, une référence en termes de «réalité numérique» puisque les combats sont organisés de telle façon (grâce à des câblages, entre autres) que les protagonistes effectuent vraiment les actions demandées, sans être aidés par un montage qui devient, ici, plus un accompagnement nécessaire qu'un remplacement inutile. Cette distinction entre montage et plan-séquence, située dans une différence d'époque (Godard / Bazin contre le cinéma contemporain) se retrouve diluée au cœur de certains genres en particulier la comédie musicale. Alors que la grande époque du *musical* hollywoodien (RKO dans les années trente puis MGM dans les années quarante et cinquante) privilégiait la beauté du ballet et l'exploit dansé à travers des plans uniques accompagnés de légers mouvements de caméra, le *musical* nouveau exploite les effets du montage pour entrecouper le numéro à foison, dans un déluge de plans très courts. Ce qui peut être aussi intéressant (**Moulin-Rouge !** de Baz Luhrmann) que pitoyable (**Chicago** de Rob Marshall). Dans la séquence du «Tango de Roxanne», Luhrmann implique le montage dans un contexte de théorisation de la danse, il ne laisse donc rien au hasard alors que cette technique peut faire office de cache-misère chez un cinéaste moins précautionneux comme Rob Marshall : «moins on comprendra ce qu'il se passe à l'image, moins le spectateur cherchera à se poser de questions». Et en regardant le paysage cinématographique américain actuel, on se demande si cette phrase n'est pas le leitmotiv des producteurs...

LE RALENTI : VERS L'IMMOBILITÉ

Le film des frères Wachowski est donc en tant que *matrice* d'une nouvelle esthétique hollywoodienne, responsable de la

radicalisation du ralentissement progressif de l'image, jusqu'à l'immobilisation totale. Si le ralenti n'est pas une figure nouvelle (c'est même l'un des motifs exprimant le mieux le mouvement épique et la mythification d'un personnage), il est de plus en plus utilisé abusivement pour tout et n'importe quoi.

Lorsque Brian De Palma utilise cette figure de manière systématique, dans une séquence entièrement en ralenti de **Furie** (1978), le procédé souligne l'importance du regard du spectateur et la nécessité de percevoir tous les détails d'une action à déroulements multiples. À l'inverse, dans **Troie** (Wolfgang Petersen, 2004), ce procédé définit le personnage d'Achille (incarné par Brad Pitt) mais dédramatise cruellement l'action, en soulignant de manière quelque peu grotesque des gestes sans importance. Achille ne fait rien de particulier, il apparaît simplement dans le champ au ralenti. Bien pire encore, dans **La Communauté de l'Anneau**, Peter Jackson rend cet effet redondant et ennuyeux lorsque, dans l'affrontement de la Moria, Frodon est transpercé par la lance du Troll : ce n'est pas un plan, mais trois plans au ralenti (et trois fois le même) qui soulignent l'événement. D'une mythification, on passe à une ridiculisation du personnage et de l'événement, qui deviennent tous deux grotesques.

À l'image de cette séquence de **Alien VS Predator** citée plus haut, le cinéma fantastique est mené par une volonté d'en montrer le plus possible, et le plus longtemps possible. C'est que le fait de trop en voir anéantit la vision même ; l'objet montré en tant que lui-même, dans son dépouillement (qu'il s'agisse d'une scène de torture ou d'un dialogue) perd de sa puissance imaginaire pour devenir réalité, donc obscénité puisque le regard du spectateur se transforme, par extension, en regard du voyeur. Dans **Salo ou les 120 journées de Sodome**, de Pier Paolo Pasolini (1975), ce n'est pas tant ce qui se passe à l'écran qui rend l'action obscène, que le fait de renvoyer le spectateur à son statut de voyeur, en particulier dans la dernière partie, lors de la séquence de torture : l'objectif des jumelles remplace l'écran, mettant le regardant dans la peau de l'obsédé. C'est ce sens qui, aujourd'hui, disparaît proprement des films pour n'en conserver